



PHANTAST



14 CYBERPUNK

Inhaltsverzeichnis

Artikel

„Cyberpunk ist tot“	7
William Gibsons <i>Neuromancer</i>	16
Ridley Scotts <i>Blade Runner</i> – visuelle Blaupause für den Cyberpunk	24
Cyberpunk in Deutschland – Die Sehnsucht nach der Heimat	36
<i>Shadowrun</i> : Cyberpunk meets Fantasy	43
Ein Blick hinter die Kulissen von <i>Fieberglasträume</i>	66
Coming soon: Cyberpunk 2077	75
Ergo Proxy – Mystischer Cyberpunk	78
Zeromancer: Sex, Drugs und Cyberpunk	84

Interviews

mit Frank Hebben	51
mit Francis Knight	99
mit Marko Djurdjevic	112

Rezensionen

<i>Burning Chrome</i> , William Gibson	21
<i>Songs of Revolution</i> , Emma Trevayne	33
<i>Nachtbrenner</i> , Myra Çakan	40
<i>Maschinenkinder</i> , Frank Hebben	60
<i>A Song Called Youth</i> , John Shirley	71
<i>Total Recall</i> (2012), Film	91
<i>The Diamond Age</i> , Neal Stephenson	94
<i>Weg ins Nichts</i> , Francis Knight	105
<i>Sky Doll</i> , Alessandro Barbucci und Barbara Canepa	109
<i>HUMANEMY</i> , Hörspiel	123
<i>Psycho-Pass 2</i> , Anime	128
<i>Skinned</i> , Robin Wasserman	132
Cyberpunk, Billy Idol	135

Kurzgeschichten

„Nacht in Neo Tokyo“ von Jeremy Iskandar	138
„Haus aus rotem Licht“ von Judith Madera	156

Impressum

164

Vorwort

Liebe PHANTAST-Leser,

wer aufmerksam unsere bisherigen Ausgaben gelesen hat, wird vielleicht bemerkt haben, dass ich ein gewisses Genre immer wieder in verschiedenen Themen unterbringe: den Cyberpunk.

Schon als der PHANTAST nur eine Idee war, stand für mich fest, dass ich irgendwann eine Ausgabe zum Thema Cyberpunk machen muss. Und da wären wir nun. In vierzehn Ausgaben ist viel passiert, viele Redakteure sind nicht mehr dabei, viele sind dazugekommen und manche mischen je nach Thema mit.

Mit dem Cyberpunk stand ich anfangs relativ alleine da, wobei unsere SF-Jungs sicher hätten etwas beitragen können. Aber „etwas“ war nicht genug. Und es

gab viele Themen, für die sich mehr Leute fanden, die vielleicht auch mehr Leser fanden, denn seien wir ehrlich, Cyberpunk ist nach wie vor ein Nischengenre.

Als ich mit der dreizehnten Ausgabe erstmals das Layout für den PHANTAST gemacht habe, war mir klar, dass die nächste Ausgabe ein Herzblutthema behandeln muss. DAS Herzblutthema. Ich saß mit einem schiefen Grinsen vor dem PC und dachte mir: „Sollen wir das machen? Interessiert das 2015 noch jemanden? Ach scheiße, wir machen das einfach!“

Dann schrieb ich Jeremy Iskandar an, mit dem ich vor einigen Jahren eine Cyberpunkstory geschrieben hatte, und fragte ihn, ob ich erstens seine Story „Nacht in Neo Tokyo“ verwenden könne und zweitens, ob er sich mit Ar-

tikeln beteiligt. Jeremy war schnell Feuer und Flamme und meine Zweifel waren weg, denn Cyberpunk muss einfach sein.

Als nächstes schrieb ich Christian Günther an, der immerhin die Domain www.cyberpunk.de besitzt und zwei Romane sowie diverse Kurzgeschichten im Genre verfasst hat. Von ihm stammen die Illustrationen dieser Ausgabe und das Cover hat er eigens für uns gebastelt.

Über Christian erfuhr dann André Skora von unserem Cyberpunk-PHANTAST und schon war aus der befürchteten Zweiredakteure-Show eine kleine cyberpunkverrückte Gruppe geworden.

Letztlich konnten dann auch unsere geschätzten Kolleginnen Eva Bergschneider und Almut Oetjen etwas mit dem Thema

anfangen und meine anfänglichen Zweifel, dass ich diese PHANTAST-Ausgabe nicht gefüllt bekomme, verkehrten sich ins Gegenteil.

Nun ist sie so umfangreich wie keine Ausgabe zuvor geworden und trotzdem kommt es mir vor, als hätte ich nicht einmal zehn

Prozent von dem unterbringen können, was ich eigentlich unterbringen wollte. Beispielsweise die *Bridge*-Trilogie von William Gibson, die nach einem großen Artikel schrie, aber zu Gunsten der Vielfalt (und aus Zeitmangel) rausgefallen ist. Daher möchte ich sie Euch an dieser Stelle ans

Herz legen (aktuell ist eine Gesamtausgabe mit dem Titel *Idoru-Trilogie* erhältlich)!

Cyberpunk ist einfach mein Herzblutthema und ich hoffe, es ist uns gelungen, eine gute Mischung für Genreliebhaber und Neueinsteiger zu kreieren. Mir ist durch diese Ausgabe zumindest klar geworden, dass der Cyberpunk noch lange nicht so tot ist, wie mancher behauptet!

Wie gehabt würden wir uns über Feedback freuen, einfach eine Mail an madera@literatopia.de - vielleicht erscheint Ihr dann in der nächsten Ausgabe ;)

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

- Judith



Der Illustrator: Christian Günther

Nach ausgiebigen Phasen der Wildwest- und Detektiv-Leidenschaft siegte schließlich die Faszination von Science Fiction & Fantasy, die bis heute anhält. Als begeisterter Rollenspieler schrieb ich schon bald jede Menge Abenteuer und Storys, während ich meist als Spielleiter



agierte und die Spielergruppen die von mir erdachten Geschichten durchleben ließ. Mehrere dieser Abenteuer fanden ihren Weg hin zu Zeitschriftenveröffentlichungen und schließlich entstanden erste Kurzgeschichten, die beständig Zuwachs bekamen.

*Mein erster Roman *under the black rainbow* wurde im Jahr 2003 vollendet und erschien in einem kleinen halbprofessionellen Verlag. In den folgenden Jahren entstanden weitere Kurzgeschichten sowie mein zweiter Roman *Rost*, der als Hardcover erschien. Inzwischen habe ich beide Romane überarbeitet und biete sie per BOD und über amazon als Taschenbücher bzw. eBooks an.*

Danach hatte ich erst einmal genug von dystopischen, cyberpunkigen Settings und begann, eine eigene Fantasy-Welt zu erschaffen.

Diese Welt befindet sich derzeit noch immer im Entstehen, ich habe bereits einige Kurzgeschichten dazu

fertiggestellt, die erste Reisen in den Reichen von Faar erlauben.

Meine Illustrationen erstelle ich mit unterschiedlichen Techniken. Skizzen entstehen auf Papier, werden dann gescannt. Farbliche Bearbeitung und sonstige Ausgestaltung erfolgen dann digital in Photoshop und Illustrator. Ich habe keine Ausbildung in dieser Richtung genossen, sondern mir alles im „Learning by doing“-Verfahren beigebracht. Zurzeit absolviere ich aber mit Begeisterung Zeichenkurse an der Volkshochschule, um einige Basics, insbesondere in der Darstellung von Menschen, zu erlernen.



„Cyberpunk ist tot“

Leitartikel von Judith Madera

Wenn die Frage nach meinen Lieblingsgenres aufkommt und ich, wie aus der Pistole geschossen, antworte „Cyberpunk (!)“, kommen grob zusammengefasst drei unterschiedliche Reaktionen: „Hä? Was ist das denn?“, „Ja man, Cyberpunk ist geil!“ und „Pfff, Cyberpunk ist tot!“. Dieser Artikel richtet sich vor allem an Leute, die die dreckig-neonfarbenen Dystopien (noch) nicht kennen, und an all jene, die (teilweise zu Recht) behaupten, dass der Cyberpunk im 21. Jahrhundert überholt und tot ist.

Hä? Was ist das denn?

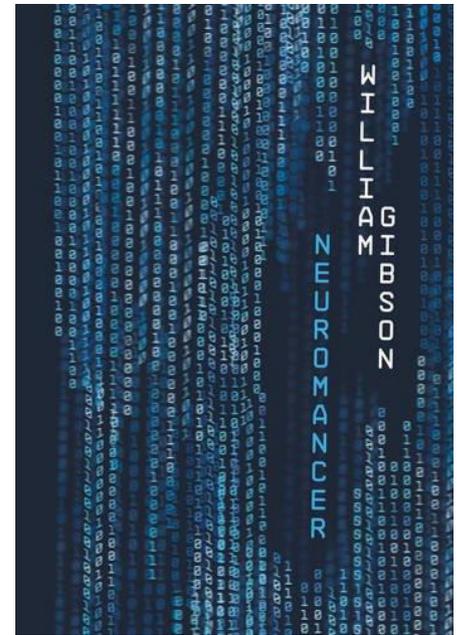
Cyberpunk gehört zu den dystopischen Strömungen der Science Fiction und stellt mitunter die dreckigste und gleichzeitig bun-

teste Variante dar. Zu Recht wird er von vielen als Film noir der SF bezeichnet, da seine Weltsicht trotz aller Begeisterung für die technologischen Möglichkeiten pessimistisch und zynisch ist. Was das (Sub-)Genre vor allem auszeichnet, ist der starke Kontrast zwischen High-Tech und Low-Life, Reichtum und Armut, Cyberspace und Realität.

Diese Kontraste finden sich auch in der Sprache wieder, die zwischen technologischer Metaphorik und derber Gossensprache changiert.

Typische Cyberpunkhelden sind die Verlierer der Zukunft, abgewrackte Hacker, gescheiterte Rebellen, depressive Cops und Privatdetektive, Prostituierte, Fahrradkuriere, Bandenmitglieder, Junkies oder reiche Kids, die

nach dem „echten“ Leben suchen und ordentlich eins auf die Fresse kriegen. Sie haben Ecken und Kanten und sind meistens ziemlich egoistisch – und trotzdem mag man sie irgendwie. Weil sie anders sind. Und weil sie im



Rahmen ihrer erschreckend realistischen Zukunft authentisch sind und selbst die derbsten Egozentriker irgendwann einen Funken Anstand in sich finden.

Cyberpunk als Begriff wurde in den 1980ern geprägt, um Werke wie *Blade Runner* und *Neuromancer* zu beschreiben, die bis heute als reinste Ausprägungen des Genres gelten. Das Internet war damals noch eine vage Vor-

stellung, von der die meisten Laien nichts ahnten, und trotzdem wurde es von William Gibson als weltumspannendes Netz beschrieben, das eine zweite, virtuelle Realität erzeugt. In *Neuromancer* sprach Gibson noch von der Matrix (Neal Stephenson sprach in *Snow Crash* vom Metaverse), wir sagen Internet oder World Wide Web, und heute scheint der einzige Unterschied darin zu bestehen, dass wir un-

sere Gehirne (noch) nicht direkt mit dem Netz verbinden können.

Die Verbesserung und Veränderung des menschlichen Körpers durch mechanische Komponenten ist ein weiteres zentrales Thema des Genres. Da werden nicht nur verlorene Gliedmaßen durch hoch entwickelte Prothesen ersetzt, sondern der menschliche Körper auch durch spezielle Linsen mit Aufzeichnungsfunktion, ausfahrbare Waffen unter der Haut oder durch Implantate für einen direkten Zugang zum Cyberspace erweitert. Teilweise wird gar der ganze Körper durch eine Cyborgvariante ausgetauscht, wobei sich dann die Frage nach dem Wesen des Menschen stellt. Ebenso wie bei Künstlichen Intelligenzen, die oftmals als handelnde Figuren im Cyberpunk auftreten.

Auch die zunehmende Urbanisierung, die im Cyberpunk die Ausmaße gigantischer Städte mit weitläufigem Sprawl annimmt,



Kreuzung in Shibuya, Tokyo (Guwashi / cc-by-2.0): Für William Gibson sind asiatische Großstädte Cyberpunk pur.

wurde damals vorhergesehen. In der Tat beobachten wir heute eine regelrechte Landflucht, während die Einwohnerzahlen in den Städten explodieren und Wohnraum immer schwerer zu bezahlen ist.

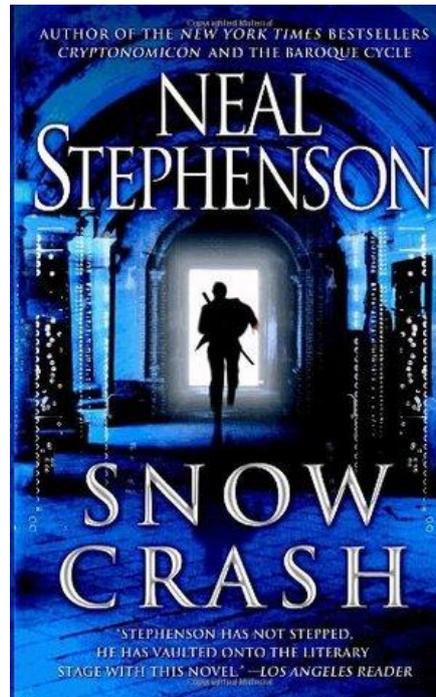
Insbesondere in China ist diese extreme Urbanisierung zu erkennen, inklusive Folgeschäden wie hoher Luftverschmutzung. In Peking gehören Mundschutz und Luftfilter zum Alltag. Insofern ist der Cyberpunk auch heute noch aktuell, da die düsteren Szenarien sich stückchenweise aus der Fiktion in die Wirklichkeit verschieben.

Gleichzeitig wirkt der klassische Cyberpunk aus heutiger Sicht ziemlich retro, da er die technologische Entwicklung zwar in groben Zügen vorhergesehen hat, aber in vielen Details nicht vorhersehen konnte. Auch wenn es bereits Armprothesen gibt, die man mit Gedanken steuern kann, wird es noch lange dauern, bis der Mensch direkt ins Netz einsteigt, wenn das überhaupt mög-

lich ist. Andererseits sind Computer so schnell so klein geworden, dass das Deck, das Case in *Neuromancer* benutzt, wie ein klobiges, altmodisches Ding auf uns wirkt.

Cyberpunk ist tot

Wenn man den Cyberpunk in der Boomzeit der Achtziger meint, kann man diese Aussage durchaus unterschreiben, wobei



das nicht bedeutet, dass die Romane und Filme dieser Zeit nicht mehr aktuell und lesens-/sehenswert sind. Aber auch Genreliebhaber müssen erkennen, dass wir inzwischen in einer Zeit leben, die in einigen Cyberpunkromanen beschrieben wurde. Die Literatur wurde von der Realität eingeholt. Cyberpunk, wie er damals geschrieben wurde, kann man heute nicht mehr schreiben, denn das Genre lebte vor allem davon, aktuelle Entwicklungen in ein düsteres Zukunftsszenario zu verkehren und auf dem Drahtseil zwischen Technologieverherrlichung und -kritik zu balancieren.

Und genau das muss Cyberpunk von heute tun: die Technologien unserer Zeit weiterdenken und daraus eine schmutzige Dystopie kreieren, die unsere Möglichkeiten spiegelt und die Gefahren einer Weiterentwicklung aufzeigt. Eine gehörige Prise Punk gehört natürlich dazu – etwas, das vielen Werken, die in der Boomzeit dem Cyberpunk, quasi

als Verkaufsetikett, zugeordnet wurden, fehlt. Zu nennen wäre hier Greg Bears *Blutmusik*. Der Roman greift durchaus Themen des Cyberpunk auf (und wurde später unter anderem als Biopunk bezeichnet), allerdings unterscheidet sich der Erzählstil doch sehr vom Genrejargon. Diese Etikettierung hat mitunter dazu beigetragen, dass der frische Wind des Cyberpunk sich zu einer schalen Brise abschwächte ...

Cyberpunk lebt

Während sich Genregrößen wie William Gibson, der inzwischen realitätsnahe Cyberthriller schreibt, vom Cyberpunk entfernt haben, gibt es nach wie vor Autoren, die den Cyberpunk lieben und ihn mit altbekannten Elementen und frischen Ideen am Leben erhalten. Deutsche Kleinverlage wie Wurdack oder Begedia haben spannende Anthologien zum Thema veröffentlicht, und Autoren wie Francis

Knight nutzen den Cyberpunk als Setting für dreckige Fantasy (siehe Seiten 99 und 105).

Themen, die früher dem Cyberpunk zugeordnet wurden, treten inzwischen verstärkt in Jugenddystopien in Erscheinung, die sprachlich zahmer und inhaltlich emotionaler daherkommen. Trotzdem gibt es auch unter ihnen einige wenige, die man dem Cyberpunk zuordnen kann, wie beispielsweise die *Wired-Trilogie* von Robin Wasserman oder *Songs of Revolution* von Emma Trevayne (siehe Rezensionen in dieser Ausgabe).

In den vergangenen dreißig Jahren hat sich der Cyberpunk zudem vom dreckig schillernden SF-Genre zum Mainstream-Element gewandelt. Moderne SF-Filme bedienen sich bei Cyberpuntelementen und setzen die Bilder der frühen Romane auf der Leinwand um. Die Neufilmung von *Total Recall* aus dem Jahr 2012 macht aus dem kultigen Marsabenteuer eine action-

geladene Cyberpunkversion (siehe Seite 91). In *Cloud Atlas* erinnert das zukünftige Neo Seoul stark an eine Cyberpunk-Megacity, und die Geschichte der geklonten Somni, die nicht als Mensch, sondern als Besitz gilt, weist diverse Genrelemente auf. Auch *Elysium* lässt sich dem Cyberpunk zuordnen, wobei sich hier die reiche Oberschicht nicht in einen hell erleuchteten Stadtkern zurückgezogen, sondern sich gleich eine eigene kleine Welt im All erschaffen hat. Protagonist Max Da Costa wird im Laufe der Geschichte mit einem Gehirnimplantat und einem Exoskelett ausgestattet, womit er seine Gegner gründlich aufmischt, während *Elysium* mit Hilfe eines Hackerangriffs gestürzt werden soll.

In den kommenden Jahren könnte uns zudem die lang erwartete Verfilmung von *Neuromancer* erwarten. Die Rechte sind gesichert, und Regisseur Vincenzo Natali behauptet, das Drehbuch

sei längst fertig. Trotzdem wird noch nicht gedreht, es mangelt offenbar am Geld. Es ist fraglich, ob Vincenzo Natali die richtige Wahl für dieses Projekt ist, denn auch wenn *Cube* durchaus interessant und unterhaltsam war, war *Splice* beispielsweise ein inhaltliches und visuelles Desaster. Die Verzögerungen lassen nichts Gutes ahnen, aber wer weiß, vielleicht werden Genrefans demnächst mit einem Cyberpunkspektakel der besonderen Art überrascht?

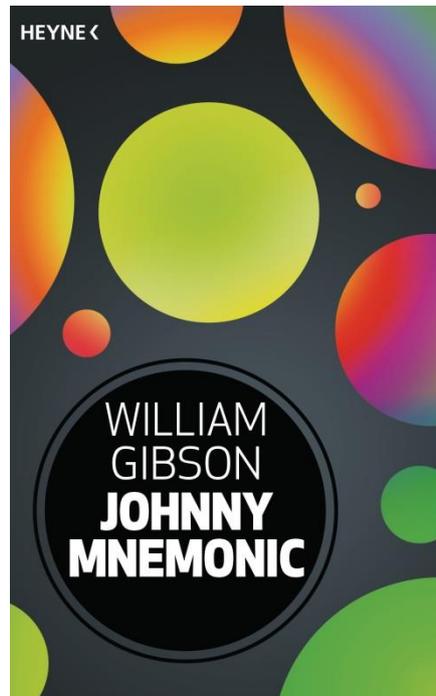
Die Poesie des Cyberspace

Bei einem Wort wie „poetisch“ werden sich bei einigen Genrefans die Fußnägel aufrollen, allerdings ist Cyberpunk auch genau das: Poesie. Cyberspace-Poesie. Auch wenn der Inhalt oftmals düster und schmutzig ist, zeichnen sich gute Cyberpunkgeschichten durch ihre präzise und dem Inhalt angepasste Sprache aus. Als bestes Beispiel dient hier der oft zitierte erste

Satz aus *Neuromancer*: „*The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.*“ Die Umgebung wird mit technischen Begriffen umgeschrieben, der Himmel ist nicht einfach grau, sondern hat die Farbe eines toten Fernsehkanals. Noch deutlicher wird der lyrische Aspekt des Cyberpunk, als Case nach langer Zeit endlich wieder in den Cyberspace eintritt: „*Wie ein Origami-Trick in flüssigem Neon ent-*

faltete sich seine distanzlose Heimat (...) Und irgendwo er, lachend, in einer weiß getünchten Dachkammer, die fernen Finger zärtlich auf dem Deck, das Gesicht mit Freudentränen überströmt.“

Im Gegensatz zu den meisten anderen Dystopien besitzt der Cyberpunk eine zweite, leuchtende Seite, die zwischen aller Düsternis pure Begeisterung verströmt. Die Zukunft, die im Cyberpunk gezeichnet wird, ist nicht erstrebenswert, dennoch wirkt sie nicht so abstoßend wie ihre meisten Vettern. Zudem haben viele Cyberpunkgeschichten eine ausgeprägte philosophische Komponente und zeigen in ihren stillen Momenten eine große Nachdenklichkeit/Traurigkeit. Übrigens finden die weltverändernden Ereignisse im Cyberpunk oftmals beiläufig statt, sodass sich am Ende ein ganz neuer Blickwinkel eröffnet. So wird aus dem oberflächlichen Pulp überraschend komplexe Literatur.



Starke Ladys

Obwohl Cyberpunk tendenziell eher von Männern gelesen wird und weibliche Charaktere in Illustrationen (und Filmen) oftmals klischeehaft vollbusig und knapp bekleidet dargestellt werden, lebt der Cyberpunk auch von starken Frauen, die nicht gerettet werden müssen und sich in ihrer tristen Welt durchsetzen können.

Allen voran Molly aus *Neuromancer*, eine Auftragskillerin mit diversen Modifikationen wie Linsen mit Restlichtverstärker und versteckten Klingen unter den Fingernägeln. Sie soll den Hacker Case im Auge behalten. Zwischen den beiden entwickelt sich eine seltsame Freundschaft inklusive Sex, bei dem Molly die Initiative ergreift. Sie wirkt selbstbewusst und abgebrüht, hat im Leben viel durchgemacht und ihre Konsequenzen daraus gezogen. Doch Molly hat auch eine sensible Seite und erzählt Case beispielsweise von ihrer



einstigen Liebe Johnny, bei der es sich offensichtlich um den Protagonisten aus *Johnny Mnemonic* handelt (im Kinofilm wurde Molly in Jane umbenannt und charakterlich stark verändert).

Nach Molly folgten diverse weitere Damen, die um ihren Platz in der Welt kämpfen und den Männern in nichts nachstehen. Sie sind gleichgestellt und arbeiten als Polizisten, Bodyguards, Computerspezialisten oder betätigen sich illegal als Hacker und Auftragskiller. Eine Genderdiskussion gibt es im Cyberpunk nicht, denn die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Mann und Frau sind kein Thema dieser Zukunftsvisionen – hier muss jeder selbst sehen, wo er bleibt, und im täglichen Kampf im urbanen Dschungel zählt nicht, was du bist, sondern wer du bist.

Auch Major Motoko Kusanagi aus *Ghost in the Shell* ist eine starke Heldin, die die Spezialeinheit Sektion 9 leitet und sowohl im Nahkampf als auch bei Hacker-

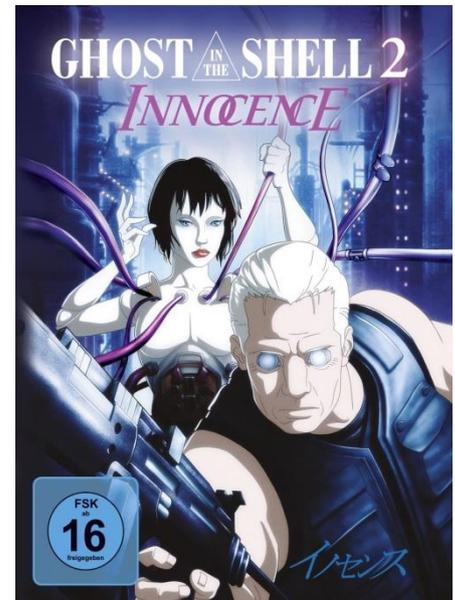
angriffen eine gute Figur macht. Sie ist ein recht unnahbarer Charakter mit einem Cyborgkörper und denkt viel über die Frage nach, wie menschlich sie selbst noch ist. Im Manga ist Major Kusanagi etwas emotionaler, zuweilen auch aggressiv, während im Kinofilm ihre nachdenkliche Seite stärker betont wurde. Akane Tsunemori aus *Psycho-Pass* ist dagegen eine eher untypische Cyberpunkheldin – zwar ist sie auf ihre Art taff, hat sich aber eine gewisse Unschuld und feminine Emotionalität bewahrt. Während die meisten Cyberpunkprotagonisten längst von jedwedem Glauben abgefallen sind, glaubt Akane an die Gerechtigkeit. Ihre anfängliche Naivität wandelt sich im Verlauf der Serie zu einer zwar ernüchterten, aber weiterhin positiven Weltsicht.

Anime und Manga

Während der Cyberpunk in der Literatur immer wieder totgesagt

wird, entwickelte sich in Fernost ein beliebtes Animegenre daraus. Den Anfang dieser Entwicklung stellt die Animeadaption des Erfolgsmangas *Akira* (1982) dar, der visuell begeisterte und mit seinen stimmungsvollen Zeichnungen deutlich besser als damalige Cyberpunkfilme aussah.

Die Protagonisten sind Jugendliche, die der Konsumgesellschaft überdrüssig sind und mit ihren Motorrädern auf der Suche nach Krawall Neo-Tokyo durchstreifen. Als einer von ihnen über-



sinnliche Fähigkeiten erhält, werden Ereignisse in Gang gesetzt, die das Leben aller Bewohner der Stadt nachhaltig verändern werden.

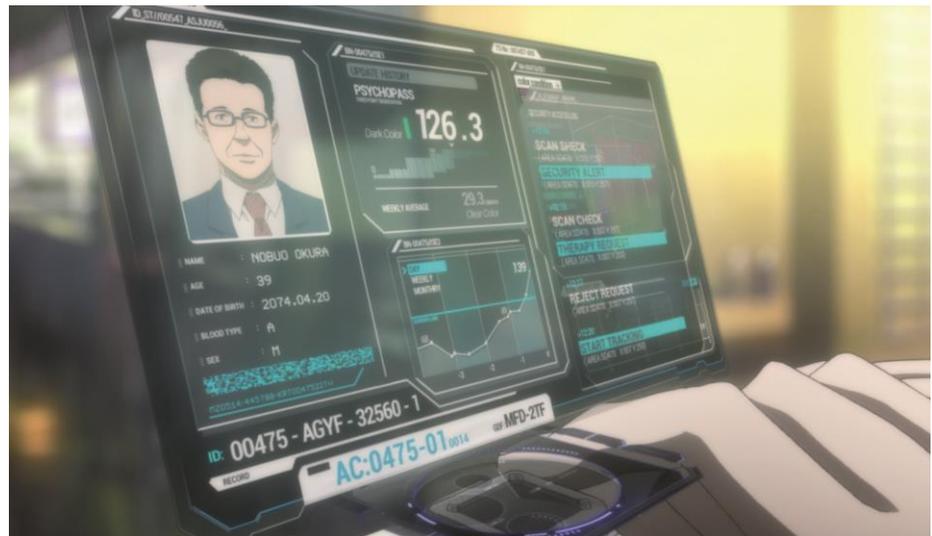
Was anfangs noch reiner Cyberpunk ist, entwickelt sich zu einem phantastischen Animespektakel, über dessen Sinn man besser nicht zu viel nachdenkt. Aus westlicher Sicht wirkt das Ende ziemlich abgedreht, dennoch ist und bleibt Akira einer der ersten und besten Cyberpunkanimés.

Was *Neuromancer* in der Literatur ist, ist *Ghost in the Shell* (1995) im Anime. Die Kinoadaption des gleichnamigen Mangas besticht durch eine grandiose, düstere Optik sowie einen perfekten Mix aus gut durchdachter Story, brutaler Action und nachdenklichen Szenen. In der Zukunft von *Ghost in the Shell* ist es möglich, seinen Geist in einen Cyborgkörper transferieren zu lassen, welcher zwar widerstandsfähig, aber auch anfällig für Hackerangriffe ist. Die Grenzen zwischen Mensch und Maschine verwi-

schen, während die Zukunft in atemberaubend tristen Bildern entsteht. Auch der zweite Film *Innocence* (2004) begeisterte, während die Serie *Stand Alone Complex* und ihre beiden Nachfolger weder optisch noch inhaltlich die Klasse der Filme erreichten. Die Zeichnungen sind gröber, und der rote Faden zwischen den Folgen fehlt meistens. Trotzdem handelt es sich um unterhaltsame Serien, die das *Ghost in the Shell*-Universum ausbauen und Cyberpunkfans Nahrung bieten. Auch Animeserien wie *Texhnoly-*

ze (siehe PHANTAST #6) und *Ergo Proxy* (siehe Seite 78) werden dem Cyberpunk zugeordnet, wobei beide eher Dystopien mit Cyberpunktelementen sind und in der zweiten Hälfte jeweils recht abgedreht bis phantastisch wirken.

Mit *Psycho-Pass* (2012) beweist Production I.G., die bereits für *Ghost in the Shell* verantwortlich zeichneten, dass Cyberpunk auch in den 2010ern aktuell ist. Klassische Genrelemente werden auf die Entwicklungen unserer Zeit aufgebaut, wodurch die



Copyright by PSYCHO-PASS Committee / KAZÉ

Technologie in *Psycho-Pass* oftmals unsichtbar erscheint. Inhaltlich dreht sich alles um das sogenannte Sybil System, ein gigantisches Computersystem, das die psychische Verfassung der Menschen überwacht und potentielle Verbrecher eliminiert bevor sie ein Verbrechen begehen können. Im Laufe der Serie werden die Schwachstellen des Systems aufgedeckt, während man sich an der stilvoll inszenierten Cy-

berpunkvision kaum satt sehen kann.

Die Mangaadaption der Light-*Novel-Reihe No. 6* kann ebenfalls dem Cyberpunk zugeordnet werden, auch wenn hier die Beziehung zwischen zwei jungen Männern aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten in Zentrum steht. Shion stammt aus der perfekten Stadt *No. 6*, während Nezumi außerhalb im Dreck lebt und die Schattenseiten

der Stadt kennengelernt hat. Wichtige Handlungselemente sind die gentechnische Veränderung von Lebewesen sowie skrupellose Experimente mit jenen, die gegen das System aufbegehrt haben. *No. 6* stellt mit seinem jungen Protagonistenpaar, dessen Verhältnis zwischen Freundschaft und Liebe changiert, eine interessante Version von Cyberpunk für Jugendliche dar.



Neo Seoul in *Cloud Atlas* (Copyright by Warner Home Video / Warner Bros. Entertainment Inc.)

William Gibsons *Neuromancer*

Persönliche Eindrücke von Christian Günther, André Skora, Judith Madera und Frank Hebben

The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.

Bei einem PHANTAST zum Thema Cyberpunk darf William Gibsons *Neuromancer* nicht fehlen. Mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, gilt der erste Roman der *Sprawl*-Trilogie bis heute als die erste und reinste Verkörperung des Cyberpunk. Auch für uns war *Neuromancer* die Einstiegsdroge, und statt euch die x-te Rezension zu präsentieren, wollen wir mit euch lieber unsere ganz persönlichen Eindrücke teilen:

Christian Günther

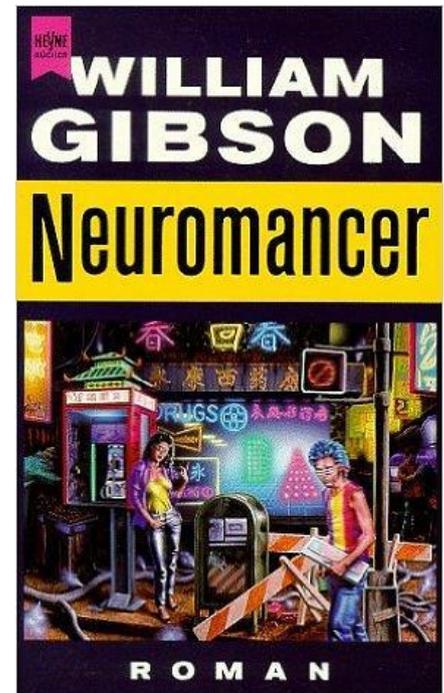
Beim ersten Lesen (auf Englisch) muss ich so 15, 16 gewesen sein.

Geprägt von Rollenspielen und 70er-Jahre-SF-Filmen. Fasziniert von der TV-Serie *Max Headroom* und *Blade Runner*.

Damals habe ich das Buch nicht wirklich verstanden, dennoch gab es viele Szenen, die deutliche Spuren in meinem Gedächtnis hinterlassen haben. Da ich vorher eher von Autoren wie Stephen King geprägt war, faszinierte mich die knappe, präzise Sprache von Gibson, die mit so wenigen Worten so klare Bilder vermitteln konnte. Und das tut sie bis heute.

Als ich das Buch gerade eben aus dem Regal zog, fiel mir das Skript eines Referats für den Englisch-Unterricht in die Hände, in dem ich das Buch vorgestellt habe – vor etwa 25 Jahren. Ich wollte also schon damals

andere an der Faszination teilhaben lassen. Mit mäßigem Erfolg, wenn ich mich richtig erinnere. Dieser Roman hat für mich bis heute einen besonderen Status. Sein faszinierender Stil, die



glaubhafte Zukunftswelt mit ihren zahllosen Details. Der erste Satz meines momentan entstehenden Fantasy-Romans trägt dieser Faszination Rechnung und ist als Hommage zu verstehen:

„Der Himmel über der Küste hatte die Farbe von flüssigem Blei.“

André Skora

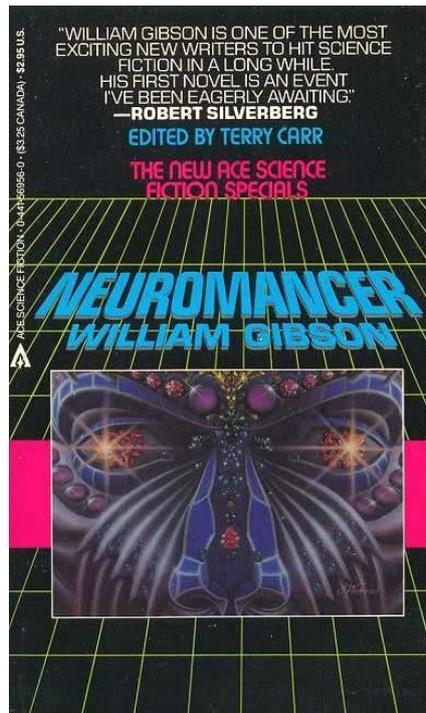
Es war Anfang der 1990er. Ich befand mich auf der FeenCon, einer Pen-&-Paper-Rollenspiel-Convention, welche jährlich in Bonn-Bad Godesberg ihre Pforten öffnet.

Gerade hatten wir, mein Spielrunde und ich, erfolgreich einige Runden *Space Hulk* gezockt und waren immer noch ganz von unserem Erfolg geflasht. So machten wir tapferen Space Marines uns auf den Weg in den Verkaufsbereich der Con. Dort stöberten wir in Kisten, Regalen und wühlten uns durch Boxen.

Nach einigen Minuten hielt ein Mitspieler *Neuromancer* von Wil-

liam Gibson in Händen und fing an, mir dieses Werk schmackhaft zu machen.

Kurzentschlossen wanderte der Roman in meinen Besitz und wurde spät nachts, nach der Con-Heimkehr, noch angefangen. Innerhalb weniger Stunden war ich dann, trotz Schlafmangel, durchgepflügt und hatte den bis dato für mich besten Roman gelesen.



So machte ich mich am kommenden Montag direkt auf den Weg in den örtlichen Buchladen, um mir *Biochips* und *Mona Lisa Overdrive* zu organisieren.

Die Trilogie war beziehungsweise ist für mich als Cyberpunk-Fan eines der Werke schlechthin. Wobei: Es war auch direkt der Einstieg ins Genre, welches mich bis heute, über zwanzig Jahre später, immer noch begleitet, siehe dazu auch *Fieberglasträume*.

Judith Madera

Neuromancer ist eines der wenigen Bücher, das ich mehrmals und sowohl in der Originalversion als auch in der Übersetzung (von 1987, besser als die neue!) gelesen habe. Kurz nach der Jahrtausendwende habe ich den Cyberpunk für mich entdeckt und *Neuromancer* von meinem damaligen Freund (inzwischen Mann ;)) geschenkt bekommen, nicht ahnend, was für ein überwältigendes und krasses Leseerlebnis mich erwartet.

Bereits der kurze Prolog, eine Szene, in der Case in den Cyberspace eintaucht, faszinierte mich, ebenso wie die düstere Stimmung der ersten Kapitel, in denen Case sich selbst bemitleidet. Einen so abgefuckten Protagonisten hatte ich bis dato nicht kennengelernt, und trotz seiner offensichtlichen Fehler war mir der abgewrackte Hacker, der sich die Neuronen verbrannt hatte, irgendwie ziemlich sympathisch. Wie Case schlidderte ich in die verrückte Story hinein, hing mit ihm in düsteren Bars herum, lernte die unglaublich taffe Molly und den zwielichtigen Armitage kennen und stürzte in ein Cyberspaceabenteuer, das mich wie niemals zuvor begeisterte.

Auch wenn mein Verständnis der Geschichte etwa zehn bis zwanzig Seiten hinterherhinkte. In manchen Kapiteln wusste ich nicht einmal, was gerade abgeht, nur um einige Seiten später ein kleines Aha-Erlebnis zu haben. Dieses Gefühl zwischen „woar,

ist das geil“ und „hääää?“ zog sich durch den ganzen Roman, bis sich der Titel offenbarte und mir die Kinnlade herunterfiel. Booom – plötzlich sah ich *Neuromancer* in einem ganz neuen Licht.

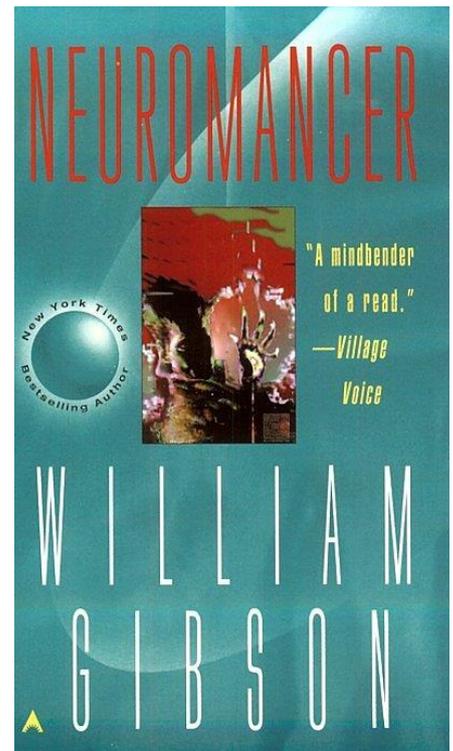
Selten war ich so aufgeregt nach einem Buch, so begeistert und hungrig nach mehr. Ich musste es gleich nochmal lesen, und kurz vor dem Abitur habe ich es im Englischkurs vorgestellt. Der perfekte Anlass, um endlich die Originalversion zu lesen, was ganz schön hart war, da sich Gibsons temporeicher Stil mit schnödem Schulenglisch nicht so leicht verstehen lässt.

Mein Vortrag war trotzdem gut, was sogar mein arroganter Englischlehrer zugeben musste. Allerdings bekam ich trotzdem eine schlechte Note. Begründung: *Neuromancer* sei kein bedeutender Roman (Hallo? Geht's noch?), und obendrein sei Science Fiction keine richtige Literatur. Böse Killerphrase. Mir war's

egal. Meine Mitschüler fanden es cool. Einer hat sich sogar das Buch gekauft. Mission erfüllt.

Frank Hebben

Meine erste ‚Begegnung‘, wohl besser: mein erster, schillernder ‚Drogentrip‘, den mir der *Neuromancer* auf dem Schwarzmarkt vertickt hat, war die deutsche



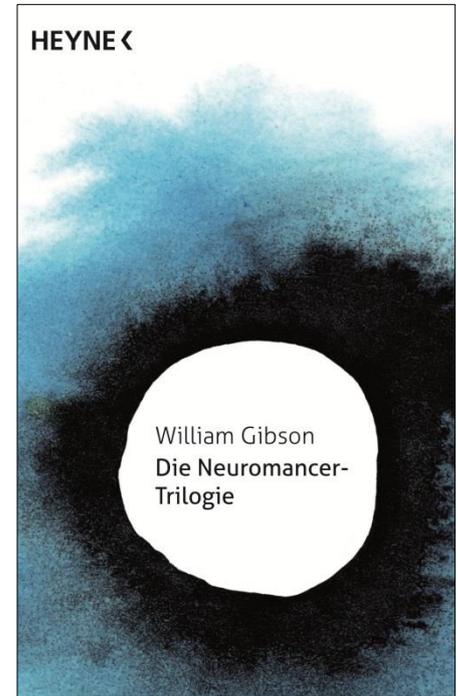
Comic-Adaption: *Schwer Metall SPEZIAL2 - Yeah!* - erschienen in 1990. Von Tom de Haven & Bruce Jensen. Mit einem Nachwort von William Gibson. Umfasst den ersten ‚Run‘ bis zum Telefon. *ring, ring*. Und das ist es! Jedes Bild eine regenbogenbunte Chinalampe, an deren Glühbirne, innen, zischend der Falter festbrennt.

Dialoge wie: „Hey Case! Hab gestern dein Mädchen gesehen. - Mädchen, ich hab keins.“ Pure Wortessenz, aus seinem Buch herausdestilliert, das bis heute das Genre dominiert. Immer noch ‚visionär‘ durch seine bildhafte Sprache, durch sozialkritische Themen, die nichts an Aktualität verloren haben ...

Gibson schreibt im Nachwort des Comics: „Nicht nur sieht ihre Vision ziemlich genauso aus wie das, was ich 1983 in meinem Kopf sah, es bewegt sich auch so. Es ist wahrscheinlich unmöglich, genau zu vermitteln, was ich damit meine, aber ihre Graphic

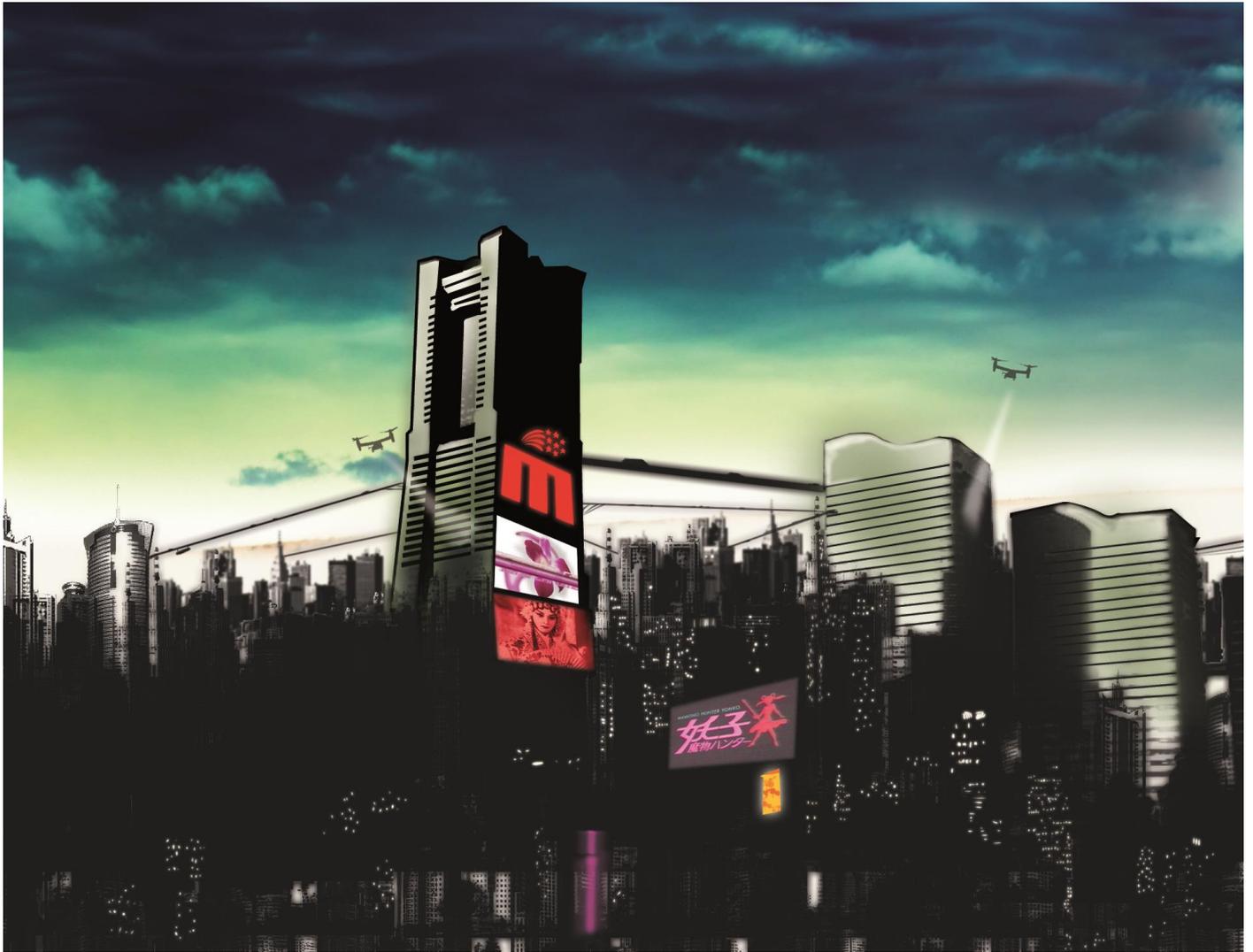
Novel läuft richtig.“ Und hier will ich meinen Finger in die Wunde legen, denn erst danach habe ich seine drei Bücher gelesen - und war vom Meisterwerk enttäuscht. Warum? Weil es eben genau diesen Drive, den Gibson so lobt, verliert! Nach dem Diebstahl der Dixie-Flatrate, wird es - ich war 16 (?), als ich seine Bücher las und seitdem auch nicht mehr - ruhiger, philosophischer, wenn ich mich recht entsinne; und eben auch langweiliger. Irgendwann im Weltraum. Am Strand.

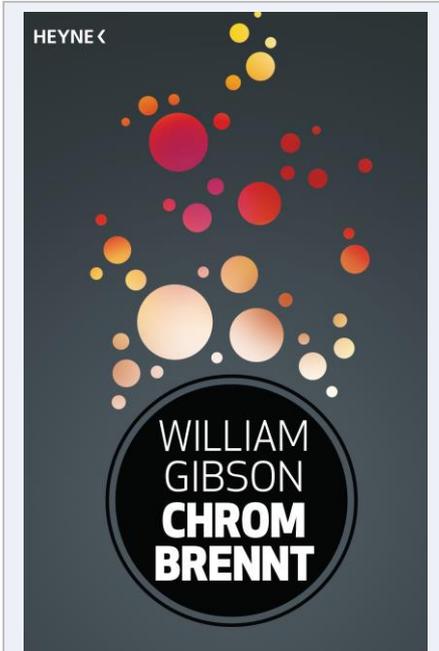
Vage erinnere ich mich, dass im zweiten oder dritten Buch ein neuer ‚Run‘ an einer einsamen Telefonzelle, weit draußen in der Wüste, geplant wird und hatte mich schon auf die Äktschion gefreut, aber: Pustekuchen! Nichts dergleichen. Zwischen durch eine KI, die ein Künstler ist. Und dieser geile Titel: *Mona Lisa Overdrive*. Mehr ist über die Jahre bei mir nicht hängengeblieben, bloß dieser erste Dro-



gentrip, den Gibson, soweit ich weiß, von einer Kurzgeschichte zum Roman gestreckt hat, und das merkt man auch - bin aber immer noch voll drauf!

»Cyberspace war die letzte Grenze. Das grelle, verwobene Gitternetz der Daten in den größten Computernetzwerken der Welt wartete nur darauf, geplündert zu werden.«





Autor: William Gibson

Verlag: Heyne (2015)

Genre: Cyberpunk

eBook (epub)

28 Seiten; 0,99 EUR

ISBN: 978-3-641-16902-2

(Cyberspace: eBook (epub)

circa 200 Seiten; 5,99 EUR

ISBN: 978-3-641-11638-5)

Burning Chrome

Eine Rezension von Judith Madera

„Es war heiß in der Nacht, als wir Chrom verbrannten.“

Bevor Case in *Neuromancer* sich die Neuronen verbrannte, machten sich die Hacker Bobby Quine und Automatic Jack daran, einen der dicksten Fische der Schattengewirtschaft zu vernichten: Chrome. Sie sieht aus wie ein Mädchen, ist aber eine skrupellose und vor allem unermesslich reiche Puffmutter. Und Geld ist nun einmal das Problem von Bobby und Jack, denn die beiden kommen gerade so über die Runden. Mit fast dreißig gelten sie als zu alt fürs Hacken, über Bobby wird gar gemunkelt, er habe seinen Biss verloren.

Da lernt er Rikki kennen, ein heißes Mädchen um die 20, das

davon träumt, SimStim-Star zu werden. Sie ist Bobbys neuer Glücksbringer, sein Leuchtfeuer, das ihm den Weg zur Vernichtung Chromes weisen wird. Auch Jack mag Rikki, und im Gegensatz zu Bobby, der sie abgöttisch liebt und sich keine Gedanken um ihre Wünsche macht, sorgt er dafür, dass sie notfalls verschwinden kann. Falls er und Bobby die Verbrennung verkaufen ...

„Wir räumten Glasfaserleitungen mit der kybernetischen Entsprechung eines Martinhorns frei.“

„Burning Chrome“ ist 1982 im *Omni-Magazin* und später in Deutschland in der Sammlung *Cyberspace* erschienen. Inzwischen sind die darin enthaltenen

Kurzgeschichten von William Gibson als eShorts bei Heyne erhältlich, sodass man sich die Werke einzeln zulegen kann (oder die komplette eVersion von *Cyberspace*).

„Burning Chrome“ gehört zu den Cyberpunkstorys, die man unbedingt gelesen haben sollte, und stellt gleichzeitig einen wunderbaren Einstieg ins Genre dar. Auf knapp dreißig Seiten entfaltet sich ein verrücktes Cyberspaceabenteuer mit zwei derben Protagonisten, die man irgendwie sympathisch findet, auch wenn es sich um zwei abgewrackte Kriminelle handelt. Die beiden sind ein Team, und die Arbeitsteilung ist klar: *„Bobby ist Software, Jack Hardware; Bobby traktiert die Konsole, Jack treibt die netten Kleinigkeiten auf, mit denen man am Ball bleibt.“*

Die Konsole bzw. der Matrix-Simulator ist ein sogenannter Ono-Sendai VII, der von Jack mehrmals umgebaut wurde. Heute würde man schnöde von

einem umgebauten PC oder auch einem Mac sprechen. Und man würde kein diskettenähnliches Programm mehr in einen Schlitz schieben, sondern einen USB nutzen oder sich das Programm aus dem Netz laden. Abgesehen davon liest sich „Burning Chrome“ immer noch aktuell, denn dass Hacker Konten leerräumen, ist Alltag geworden.

Bobby und Jack haben es ausgerechnet auf das größte Miststück ihres Reviers abgesehen, eine knallharte Lady, die die beiden eiskalt beseitigen würde. Also können sie Chrome nicht einfach ein bisschen was von ihrer Kohle klauen, sondern müssen sie komplett verbrennen.

„Ich kam mir vor wie ein Punk, der loszieht, um sich ein Springmesser zu kaufen, und mit einer kleinen Neutronenbombe nach Hause kommt.“

Während uns die Hardware heute eher veraltet erscheint, ist der Cyberspace aus „Burning Chro-

me“ immer noch Fiktion. Die Matrix (quasi das Internet) ist eine „abstrakte Darstellung der Beziehungen zwischen Datensystemen“ bzw. eine „elektronische Konsenshalluzination“, die es den Benutzern ermöglicht, über das weltweite Netz zu interagieren.

Gibson beschreibt diese virtuelle Welt sehr plastisch mit geometrischen Formen und Strukturen, sodass aus einfachen Befehlsketten eine gewisse Action entsteht. Man kann gut nachvollziehen, was Bobby und Jack bei ihrem Hackerangriff tun, wobei sich „Burning Chrome“ für Leute, die sich so gar nicht mit Soft- und Hardware auskennen, sicherlich schwierig liest. Auch wer die Achtziger nicht miterlebt oder sich nicht näher mit ihnen beschäftigt hat, wird so manches Mal die Stirn runzeln, denn die futuristische Technologie basiert auf einer gedachten Weiterentwicklung der Möglichkeiten der Achtziger und erscheint daher relativ retro.

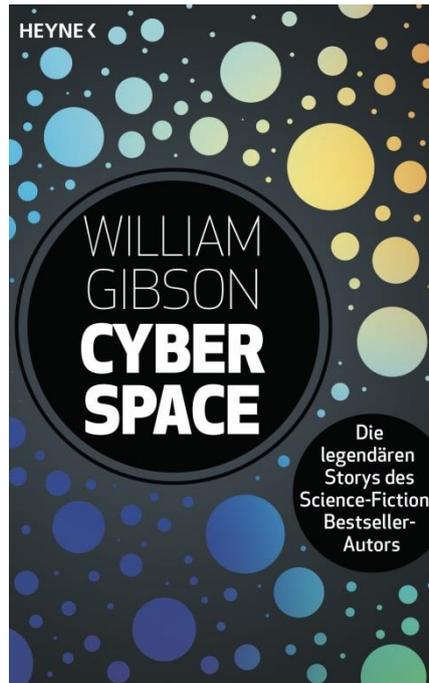
„Schwarzes Eis. Bloß nicht daran denken ... Schwarzes Eis gehört zu den Mythen des Geschäfts. Eis, das tötet. Illegal, aber sind wir das nicht alle?“

Die Sprache changiert zwischen Slang und kreativen metaphorischen Beschreibungen. William Gibson hat das Talent, in einem einzigen Satz die tiefere Wahrheit einer ganzen Geschichte zu verdichten.

„Burning Chrome“ weist zudem eine äußerst gelungene Erzählstruktur auf, denn es werden zwei Geschichten parallel erzählt: der Ablauf des Hackerangriffs auf Chrome und die Vorbereitungen für diesen Angriff.

Die Story wird aus Jacks Sicht erzählt, der abwechselnd beschreibt, was sich im Cyberspace

abspielt und was er alles im Vorfeld erledigen musste, damit die Aktion eine Aussicht auf Erfolg hat. Dabei schweift er auch hin und wieder ab und erzählt, wie Bobby Rikki aufgegebelt hat. Bis zum Schluss kommt dabei keine



Langeweile auf, auch wenn eigentlich nicht viel passiert. Die Beschreibungen der zukünftigen Welt (die unserer Gegenwart teilweise sehr ähnlich ist) sind so gekonnt und eindringlich, dass man unbedingt mehr darüber erfahren will – und natürlich, ob Bobby und Jack der Coup ihres Lebens gelingt oder ob Chrome ihnen für ihre Dreistigkeit den Arsch aufreißen wird.

Fazit

„Burning Chrome“ muss man als Cyberpunkfan einfach gelesen haben, denn die Kurzgeschichte stellt quasi die kleine Version von *Neuromancer* dar. Zudem eignet sich die Story perfekt für Neueinsteiger, die wissen wollen, was Cyberpunk ist und ob er ihnen gefällt.

Ridley Scotts *Blade Runner* – visuelle Blaupause für den Cyberpunk

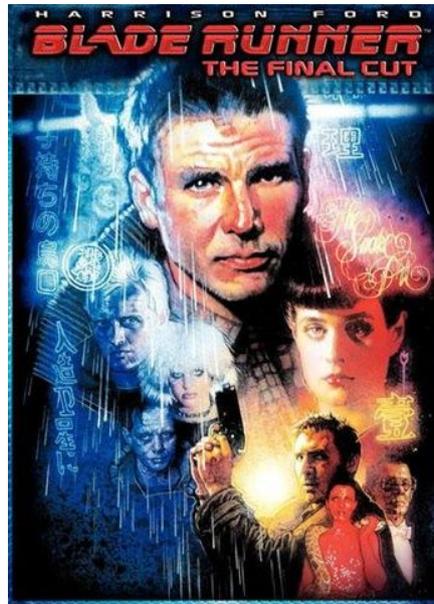
Ein Artikel von Jeremy Iskandar

Wir nehmen unser Leben hin, ohne an unserer Menschlichkeit zu zweifeln. Was aber, wenn wir keine Menschen wären? Nicht geboren, sondern konstruiert? Könnten wir trotzdem menschlich sein?

Im Science-Fiction-Klassiker *Blade Runner* wird die Hauptfigur des Filmes in einer Szene genau mit dieser existentialistischen Fragestellung konfrontiert. Nur leider gestaltet sich die Antwort schwieriger als eingangs gedacht. Und der Zweifel, der uns zuvor als die glorreiche Errungenschaft unseres Denkens vorkam, wird qualvoller Motor einer düsteren und gefährlichen Welt, in der nichts so ist, wie es scheint.

1982 erschuf der britische Filmregisseur Ridley Scott mit *Blade*

Runner einen Meilenstein unter den Science-Fiction-Filmen. Obwohl er bei seinem Erscheinen weder von der Kritik gepriesen wurde noch an den Kinokassen große Erfolge verbuchen konnte, gilt *Blade Runner* heute als filmisches Meisterwerk und hat



über die Jahre hinweg einen regelrechten Kultstatus erlangt. Zu verdanken hat der Film dies unter anderem seinem einzigartigen Produktionsdesign und seiner damit einhergehenden bildgewaltigen und detailreichen visuellen Stilistik. Für das Cyberpunk-Genre ist *Blade Runner* deshalb ein prägendes Element gewesen, vor allem in Bezug auf seine visuelle Ästhetik.

Ridley Scotts *Blade Runner* basiert inhaltlich auf dem 1968 erschienenen Science-Fiction-Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* des visionären Science-Fiction-Autors Philip K. Dick, dessen Romane und Kurzgeschichten seit den Achtzigerjahren als Vorbild für viele bekannte Science-Fiction-Filme

dienten. Der Erfolg des Films führte in der Publikationsgeschichte der Romanvorlage sogar dazu, dass neuere Auflagen seither unter dem Titel *Blade Runner* firmieren. Genau wie seine Vorlage ist auch der Film ein enorm vielschichtiges Werk, in dessen Zentrum Dicks zentrale Fragestellung „Was ist der Mensch? Was zeichnet ihn aus?“ steht.

Rick Deckard, gespielt von Harrison Ford, ist ein sogenannter „Blade Runner“, Mitglied einer speziellen Polizeitruppe, die im Los Angeles des Jahres 2019 illegal eingewanderte Replikanten jagt und zur Strecke bringt.

Bei diesen handelt es sich um künstliche Menschen, die äußerlich in nichts von einem echten Menschen zu unterscheiden sind. Sie sind allerdings weitaus stärker, schneller und ausdauernder, als ein Mensch es sein könnte, sind ihrem Vorbild also physisch überlegen, obwohl sie in der Gesellschaft der Zukunft die Rolle der Sklaven erfüllen. Eine Gruppe aus vier Replikanten unter der Führung des sowohl geistig als auch körperlich beeindruckenden Roy Batty kommt mit einem gekaperten Raumschiff aus den Kolonien, die im Film als ein glücklicher Ort neuer Hoffnung angepriesen werden, zur Erde. Dort ge-

denken sie ihren Schöpfer zu finden, um von ihm das Recht auf mehr Leben zu fordern, wurde ihnen doch aus Sicherheitsgründen eine festgelegte Lebenszeit von nur wenigen Jahren implementiert. Dies führt die Replikanten zur Tyrell Corporation, einem gewaltigen Konzern, dessen Firmenzentrale, einer eigenen kleinen Stadt gleichend, über den anderen Gebäuden von Los Angeles thront. Deren Gründer, Eldon Tyrell, zeichnet für die Erschaffung der Replikanten verantwortlich.

Bei seinen Nachforschungen trifft deshalb auch Deckard mit Tyrell zusammen. Mittels eines Testverfahrens, das Fragen beinhaltet, die auf die Emotionalität des Befragten abzielen, ist es Deckard möglich, Replikanten von wahren Menschen zu unterscheiden. Als er den Test auf Bitten Tyrells zuerst an einem Menschen, der jungen Rachael, ausprobiert, stellt sich heraus,



dass auch sie in Wahrheit ein Replikant ist, sich dieser Tatsache allerdings überhaupt nicht bewusst war. Künstlich induzierte Erinnerungen haben ihr das Selbstbewusstsein eines wirklichen Menschen verliehen, dessen Identität sich darauf gründet, dass er über eine eigene Vergangenheit verfügt. Nachdem Deckard ihr wahres Wesen offenbart hat, sucht sie ihn in seinem kleinen Apartment auf, um ihn mit dieser Erkenntnis, die sie vorerst noch für falsch hält, zu konfrontieren.

Es kommt schließlich zur Schlüsselszene des Filmes, in der Rachael Deckard fragt, ob er sich selbst jemals dem Test unterzogen habe. Der Film spielt damit bewusst mit der Frage, ob Deckard nicht sogar selbst ein Replikant ist. Tatsächlich deuten einige Hinweise im Film genau auf diese Tatsache hin. Obwohl die Frage nach Deckards eigener Identität letztlich offen bleibt, zeigt sich doch in den Gemein-

samkeiten zu den Replikanten der eigentliche Wesenskern des Films: Dicks Frage, was der Mensch denn überhaupt sei und wodurch er sich auszeichne.

Auch Deckard lebt in seinen – vielleicht künstlichen – Erinnerungen, ist Getriebener seiner – vielleicht künstlichen – Vergangenheit, ist auf der Suche nach seinem eigenen Selbst. In dieser Hinsicht unterscheidet er sich in nichts von den Replikanten, die er jagt. Als Folge wirken die Motive und Handlungen der Replikanten im Film noch menschlicher. Ist es überhaupt von Bedeutung, dass sie künstlich und nicht natürlich sind?

Sind sie deshalb weniger Mensch als der wirkliche Mensch, oder, andersherum gefragt, ist der wahre Mensch tatsächlich nur deshalb Mensch, weil er natürlichen Ursprungs ist? Die Beantwortung dieser zentralen Fragestellung lässt der Film in seinem zunehmend undurchsichtigen und von zahllosen Motiven philosophischer, religiöser und psychologischer Art gespickten Verlauf bewusst offen, sodass er auch als – zuweilen etwas langatmige – Jagd Deckards nach den Replikanten konsumiert werden kann.

Da der Film, wie bereits erwähnt, auf einer philosophi-



schen, theologischen und psychologischen Ebene arbeitet, ist es im Prinzip unmöglich, alle seine Facetten in einem einzigen Artikel behandeln zu wollen, ist er doch sogar bereits Gegenstand zahlreicher wissenschaftlicher Abschlussarbeiten und filmtheoretischer Abhandlungen gewesen (siehe zum Beispiel: Theoretische und filmanalytische Aspekte in Ridley Scotts *Blade Runner* von Johannes Sievert oder Ridley Scotts *Blade Runner* von Frank Schnelle). Im Folgenden liegt der Fokus des-

halb besonders auf der Bedeutung der visuellen Gestaltung des Films für das Genre des Cyberpunk und auf dem Aspekt des Dualismus von Natürlichem und Künstlichem.

In *Blade Runner* ist das Los Angeles des Jahres 2019 ein urbaner Moloch, ein Schmelztiegel der Kulturen, in Zwielficht getaucht und von einem steten Regen heimgesucht. Bildgewaltig und detailreich wird die Megastadt im Film inszeniert. Sie verkörpert damit das Konzept des „Sprawl“, das sein literari-

sches Äquivalent in William Gibsons Debüt-Roman *Neuromancer* findet, einem der maßgeblichen Werke der Cyberpunk-Bewegung der Achtzigerjahre. Darin ist Sprawl die Bezeichnung für eine riesige urbane Agglomeration, die sich durch gewaltige Gebäudekomplexe, eine enorm dichte Bebauung, hohe Kriminalität, ein eigenes Mikroklima und die Verschmelzung zahlreicher urbaner Kulturen auszeichnet.

Die High-Tech-Errungenschaften dieser zukünftigen Stadt



haben das Leben der Menschen allerdings nicht wirklich verbessert, sondern eher ärmer gemacht. Die Stadt dient nicht mehr den Bedürfnissen des Menschen, sondern folgt ihren ganz eigenen Regeln, denen sich der Mensch in seinem Kampf ums Dasein untergeordnet hat.

Auch ist sie bei Weitem kein makellooses Zukunftsutopia, sondern krankt vielmehr am Alter ihrer Eingeweide, die wie ein Krebsgeschwür dahinzuwuchern und zum städteplanerischen Alptraum verkommen sind.

Ein ganz ähnliches Konzept verfolgt Ridley Scott mit der Darstellung seines Los Angeles in *Blade Runner*. In Anlehnung an asiatische Großstädte zeichnet Scott das Bild eines überbevölkerten, chaotischen und zwielichtigen Ortes, an dem es ewig Nacht zu sein scheint. Derart hoch haben sich die Gebäude aufgetürmt, dass nur noch selten natürliches Tageslicht in ihre Straßen dringt. All-

gegenwärtig fällt der Regen. Zahllose Subkulturen fristen in diesen Häuserschluchten ihr Dasein, die Sprachenvielfalt ist Legion, und es hat sich aus ihr sogar eine eigene Art der Stadtsprache entwickelt, eine Lingua franca der Bewohner dieses düsteren Ortes.

Hierbei versteht es Ridley Scott meisterhaft, das zukünftige Los Angeles als eine Stadt zu inszenieren, die zwar über zukünftige High Tech wie Schwebefahrzeuge und autarke Gebäudekomplexe verfügt, letztlich aber auf einem alten Gemäuer steht, einem Schatten ihrer Vergangenheit. Erreicht wurde dies auf visueller Ebene durch die Technik des sogenannten „retrofitting“. Bei diesem Vorgehen im Produktionsdesign des Filmes wurden den Fassaden der modernen Gebäudestrukturen in liebevoller Kleinstarbeit zahlreiche Details hinzugefügt: alte Wärmeaustauscher, Aufbauten, Windräder, Verbindungsrohre, Silos usw. Dies erzeugt ein ein-

drucksvolles Bild einer Stadt, deren verschiedene zeitliche Ausprägungen gleichzeitig präsent sind.

Scott hielt es für unwahrscheinlich, dass die gewaltigen Gebäudekomplexe völlig eingerissen würden, um neuen Platz zu machen. Wahrscheinlicher sei es, dass man immer nur wieder Ausbesserungen vornehmen würde, einzelne Teile ergänzt oder ausgetauscht würden. Ein urbanes Flickerwerk gewaltigen Ausmaßes. Dieses Konzept trägt wesentlich zu dem düsteren Charme bei, den die Stadt bei *Blade Runner* verströmt und der seitdem hartnäckig in den Darstellungen der urbanen Orte nachfolgender Cyberpunk-Werke, seien es nun Bücher, Filme oder Videospiele, seinen Niederschlag gefunden hat.

Im Bereich der Lichtgestaltung setzt *Blade Runner* auf starke, überzeichnete Kontraste. Der Tradition des Film Noir folgend, nutzt Ridley Scott die gestochen

scharfen Scheinwerferkegel dahingleitender Werbezepeline, Suchscheinwerfer vorüberfliegender Polizeifahrzeuge und das schimmernde Licht haushoher Neonreklamen, um die Dunkelheit des Sprawl zu durchstoßen und starke Kontraste aus Licht und Schatten zu schaffen. Dieses Konzept verfolgt der Film auch in den Szenen innerhalb der Gebäude konsequent weiter, wenn einzelne Lichtstrahlen mit Brettern zugenagelte Fenster oder Risse in den Wänden durchstoßen, um die Dunkelheit dahinter förmlich zu zerschneiden. Natürliches Licht wird damit weitestgehend vermieden, die Künstlichkeit der Stadtkulisse betont und ihr zwielichtiger Charakter gezeichnet.

In *Blade Runner* ist die Stadt nämlich nicht nur Kulisse für die Handlungen, die sich in ihr abspielen, sondern auch visuelle Darstellung des Innenlebens der Protagonisten. Sie alle sind

mehr oder weniger Getriebene, sowohl Deckard als auch die von ihm gejagten Replikanten. Die zwielichtige, von stetem Regen beherrschte, chaotische, ausufernde Stadt repräsentiert damit das zerrüttete, ins Ungeheure gestürzte Seelenleben der Filmfiguren, das nirgendwo verortet scheint.

Mit der Straße als zentralem Ort des Geschehens wird in *Blade Runner* ein weiteres typisches Cyberpunk-Merkmal illustriert. Auf ihr herrscht ein Chaos aus wildgewordener Technisierung und einem undurchsichtigen Gefüge kultureller Versatzstücke. Sie ist gleichzeitig Ort der Gewalt, der Sünde und eine

Metapher für den gnadenlosen kapitalistischen Fortschritt, der den Menschen längst überholt hat. Zwei der drei Replikantentötungen, die Deckard im Film vollzieht, spielen auf der Straße. In einer Szene versucht eine Straßengang Teile von Deckards Wagen zu klauen, was die allgegenwärtige Kriminalität verdeutlicht.

Die Straßenszenen sind stets von einem Sammelsurium aus Fahrzeugen und einem buntgemischten Menschenschlag belebt, die sich visuell dem sich zeitlich überlagernden Konzept der Stadt anpassen. Das dermaßen suggerierte Chaos wird



über die Tonspur, die sich zahlreicher Offscreen-Töne und nicht zuzuordnender Geräusquellen bedient, zusätzlich verstärkt. Gewaltige Neonreklamen und am Himmel entlangziehende Werbezeppeline illuminieren die Straßen mit ihrem Licht und beschallen sie ohne Unterlass.

Auf der anderen Seite sind sie trotz all dieser Fülle, dieser Reizüberflutung Orte der Einsamkeit. So verkriecht sich Pris, eine der Replikanten, in einer Szene in einem Haufen Müll vor einem verwahrlosten Häuser-

eingang, einsam und allein wirkend. Und auch der Gendesigner Sebastian, den die Replikanten aufsuchen, um über ihn zu Eldon Tyrell zu gelangen, lebt einsam und zurückgezogen in einem leer stehenden, verwahrlosten und düsteren Gebäude, einzig umgeben von den künstlichen Geschöpfen, die er selbst geschaffen hat. Die Straße ist auch der Ort des Geschäfts. Auf der Straße geht Deckard seinem Geschäft nach, befragt, stößt Drohungen aus und feilscht. Letztlich ist die Straße ein zwie-

lichtiger, rauer und dreckiger Ort.

Die düstere Ästhetik des Films hat das Cyberpunk-Genre geprägt. Angefangen bei den detailreich ersonnenen Alltagsgegenständen, wie Regenschirmen mit leuchtenden Stäben, bis hin zu der Art der Kleidung, die die zahlreichen Statisten im Film tragen und die mit einem Sammelsurium an Versatzstücken aus allen Subkulturen und Accessoires ausgestattet ist, ist diese visuelle Ästhetik in den



nachkommenden Cyberpunk-Werken und in der Science-Fiction im Allgemeinen oft kopiert worden. Dabei übt wie auch in der Inszenierung der Stadt der Hauch des Alten, der mit der futuristischen Technologie verschmilzt, einen unwiderstehlichen Reiz aus, so als wäre die dem Menschen innewohnende Sehnsucht nach der Vergangenheit in den Objekten, die wir nutzen und die uns umgeben, gefangen. Sie sind gezeichnet, mit Gebrauchsspuren versehen, schmutzig und teils sogar verwahrlost – ein für das Cyberpunk-Genre absolut typisches Bild.

Die Frage, welche Bedeutung dem Unterschied zwischen etwas Natürlichem und etwas Künstlichem zukommt, ist nicht nur im Film eine zentrale, sondern auch im Cyberpunk-Genre an sich. Der natürliche, biologische Körper des Menschen wird hier oft als schwach und rückständig gezeichnet, getrieben

von seinen primitiven Bedürfnissen. In *Neuromancer* gilt er den mit dem Cyberspace verbundenen Hackern gar als Gefängnis, als ein Kerker des Fleisches – beschränkt, langsam und träge.

Oft spielen deshalb im Cyberpunk technologische Erweiterungen des Körpers eine Rolle. Zumeist treten sie in Form von Implantaten auf, die dem menschlichen Körper zu mehr Leistungsfähigkeit verhelfen sollen. Der natürliche Körper wird damit zu einer Cyborg-Gestalt, der starre Dualismus zwischen Natürlichem und Künstlichem durchbrochen und aufgehoben in der wahrhaftigen Verschmelzung von Mensch und Technologie. In *Blade Runner* spielen zwar solche futuristischen Implantate keine Rolle, aber mit der Verschränkung von natürlichem und künstlichem Menschen wird auch hier der Dualismus aufgehoben und letztlich für nichtig erklärt. Und in der Überlegenheit der Repli-

kanten gegenüber dem Menschen zeigt sich die Unzulänglichkeit des menschlichen Körpers. Sein ethischer Wert ist nahezu zur Bedeutungslosigkeit verkommen, weshalb er zu einer austauschbaren Ware geworden ist.

Abschließend ist zu sagen, dass der Film trotz seines mittlerweile fortgeschrittenen Alters nichts von seiner inhaltlichen und visuellen Faszination eingebüßt hat.

Seine düstere visuelle Ästhetik, seine philosophischen Fragestellungen und die gekonnte Verschmelzung aus Film Noir und dystopischer Science-Fiction haben ihn zu einem zentralen Werk des Cyberpunk der Achtzigerjahre gemacht, das seinen Einfluss im Laufe der Zeit auch weit über das Genre hinaus ausgeübt hat.

Bildmaterial: Copyright by movie-screencaps.com





Autor: Emma Trewayne

Übersetzer: Ulrike Nolte

Verlag: Lübbe one (2015)

Genre: Dystopie / Cyberpunk /
Jugendbuch

Gebundene Ausgabe

445 Seiten, 15,99 EUR

ISBN: 978-3-8466-0018-4

Songs of Revolution

Eine Rezension von Judith Madera

Anthem verkauft als „Akku“ sein Leben, um seine Geschwister durchzubringen und die akustischen Medikamente für seinen dahinsiechenden Vater bezahlen zu können. Wie fast alle Erwachsenen ist auch Anthem süchtig – nach Musik, die ihn in einen Rauschzustand versetzt und das Alltagsgrau erstickt. Ursprünglich wurde codierte Musik als Schmerzmittel verwendet, doch dann entdeckte der Konzern, wie er sich die Menschen mit Hilfe von Musik gefügig machen konnte. Irgendwann enden fast alle wie Anthems Vater: als suchterfressene, lebende Leichen.

Anthem fügt sich öffentlich in diesen Kreislauf, doch er bewahrt ein Geheimnis: Mit seinem besten Freund und drei anderen

jungen Menschen macht er mit selbst gebastelten Instrumenten richtige Musik. Ein Vergehen, für das er hart bestraft werden könnte, doch die Musik ist Anthems große Hoffnung – und bald auch Ausdruck seiner Wut auf den Konzern ...

Songs of Revolution ist erfrischend anders als die meisten Jugenddystopien und setzt die originelle Idee, Musik als bewusstseinsverändernde Droge – und damit als Kontrollinstrument – einzusetzen, gekonnt um. Im zukünftigen New York gehört es zur Bürgerpflicht, abends feiern zu gehen und sich dem Rausch zu ergeben, damit man das System auf keinen Fall in Frage stellt. Wer nicht regelmäßig Musik konsumiert, bekommt Besuch

von den Sicherheitsbehörden, denn selbstverständlich wird jeder überwacht. Um den Menschen zumindest ein bisschen Hoffnung zu geben (und sie damit noch besser zu kontrollieren), hat der Konzern Bibliotheken eingerichtet, in denen die Erinnerungs-Chips von Verstorbenen aufbewahrt werden, deren Aufzeichnungen man sich jederzeit ansehen kann (natürlich zensiert).

Anthem ist zu Beginn des Romans stark musikabhängig und verbringt seine Abende im Club eines Kumpels, während er tagsüber seine Energie für das System opfert. Da nahezu alle Energiequellen weggebrochen sind, nutzt der Konzern Menschen wie Anthem zur Energiegewinnung. Mit jedem Tag an der Drainage verkürzt sich sein Leben, doch das nimmt Anthem in Kauf, um seinen jüngeren Geschwistern ein einigermaßen gutes Leben bieten zu können. Seine geheime Band ist einer der wenigen

Lichtblicke in seinem Leben – ebenso wie Haven, ein Mädchen aus der Oberschicht, das den Konzern ebenfalls verachtet und Anthem offensichtlich Gefühle entgegenbringt. Doch er geht nicht darauf ein, da er sich als „Akku“ minderwertig vorkommt und Haven nicht damit belasten will, dass er jung sterben wird.

Emma Trevayne ist es wunderbar gelungen, Musik in ihrem Roman effektiv und emotional zu beschreiben, sodass man das Gefühl hat, sie tatsächlich zu hören. Man spürt durchweg die unbändige Liebe zur Musik, gleichzeitig ist sie in *Songs of Revolution* etwas Gefährliches. Eine Droge oder sogar ein Tötungsmittel/Bestrafungsmittel. Denn es gibt akustische Sequenzen, die das Gehör eines Menschen auslöschen können. Die sogenannten „Ex-Sonics“ sind damit gebrandmarkt und können nicht mehr am normalen gesellschaftlichen Leben teilnehmen. Die Kontrolle durch den Konzern ist

allgegenwärtig und scheinbar perfekt. Und genau diese scheinbare Unverwundbarkeit machen sich Anthem und seine Band zu Nutze, als sie beschließen, illegale Konzerte zu geben.

Die Charaktere in *Songs of Revolution* sind im Rahmen ihrer Welt sehr authentisch, allen voran Anthem, der zwischen Erschöpfung, verzweifelter Liebe und aggressivem Zorn schwankt. Er macht sich viele Gedanken um seine Familie und Haven, ist durch sie erpressbar, doch es fällt ihm im Laufe des Romans immer schwerer, ruhig zu bleiben und den braven, süchtigen Bürger zu mimen.

Was seine Liebe zu Haven betrifft, legt er sich selbst Steine in den Weg. Sie eröffnet ihm genug Chancen, doch Anthem zweifelt und glaubt, nicht gut genug für sie zu sein. Mit seinem besten Freund Scope hatte Anthem früher eine Beziehung, deren Feuer noch nicht ganz erloschen ist. Dabei erscheint es ganz selbst-

verständlich, dass Anthem mit einem Mann zusammen war und nun in eine Frau verliebt ist. Zu beiden Menschen kann man seine Gefühle gut nachvollziehen, und es ist schade, dass einer der beiden enttäuscht wird.

Songs of Revolution zeigt, wie Cyberpunk als Jugendbuch im 21. Jahrhundert aussehen kann, denn Emma Trevayne hat das derbe Grundgefühl des Genres sowie die starken Kontraste verinnerlicht.

Viele kreative Ideen, wie beispielsweise Implantate in der Haut, die durch akustische Reize aufleuchten und ihre Farbe wechseln, oder auch Chrome-Tätowierungen und Glasfaserhaarschmuck machen Anthems triste Welt bunt, exzentrisch und ein bisschen cyberpunkig.

Auch dass Großkonzerne die herrschende Macht darstellen, ist ein typisches Cyberpunkthema, wobei in *Songs of Revolution* ein Megakonzern die diktierende Regierung darstellt. Er dient als Feindbild, gegen das sich die jungen Protagonisten auflehnen.

Leider fällt die Führung des Konzerns mit ihrem Machtstreben sehr eindimensional aus. Lediglich die einfachen Mitarbeiter zeigen etwas Tiefe, während die Befehlsgebenden eher klischeehaft rüberkommen. Obwohl die Autorin, vor allem in der zweiten Hälfte, mit vielen Überraschungen aufwartet, kommt sie nicht ohne die gängigen Jugendbuchklischees aus. Zudem trüben die sehr traurigen Entwicklungen zum Ende hin den Lesespaß, da einige davon

unnötig und erzwungen dramatisch erscheinen. Nichtsdestotrotz bleibt der Roman mitreißend und einmalig.

Fazit

Songs of Revolution ist eine wahn-sinnig leidenschaftliche und kreative Dystopie, in der (codierte) Musik als Droge und Kontrollinstrument eingesetzt wird. Emma Trevayne begeistert ihre Leser vor allem mit ihrem authentischen Protagonisten Anthem, der viel ertragen muss, Fehler macht und aus ihnen lernt.

Viele originelle Ideen machen die düstere Zukunftsvision zu einem erfrischenden Leseerlebnis, das mitreißt und hungrig auf mehr macht.

Cyberpunk in Deutschland – Die Sehnsucht nach der Heimat

Ein Artikel von Christian Günther

Eine ganz persönliche Reise durch die Jahre, in denen der Cyberpunk nach Deutschland kam.

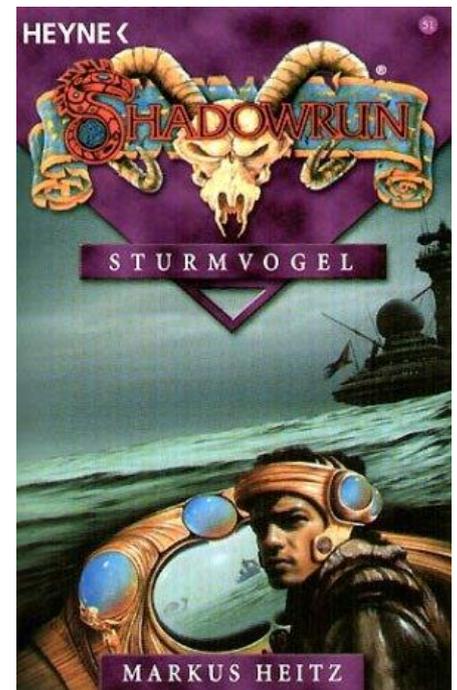
Atomic Avenue war der Titel einer umfangreichen Sammlung amerikanischer Cyberpunk-Kurzgeschichten, die für mich den ersten Kontakt mit dem Genre darstellte. Das war 1990. Dieser Band aus dem Heyne-Verlag bot neben den Geschichten auch Illustrationen von H. R. Giger, diverse sekundärliterarische Artikel sowie eine Bibliographie der bedeutendsten Cyberpunk-Romane. Selbst eine „Playlist“ mit zum Genre passender Musik fehlte nicht. Von den Herausgebern wurde der Begriff sehr eng gefasst, die Zeit des Cyberpunk auf die Jahre zwischen 1977 und 1986 festge-

legt, alles danach nur noch als Derivat der eigentlichen Strömung des Cyberpunk gesehen. Ebenso wurden bei den Geschichten ausschließlich US-amerikanische Autoren berücksichtigt.

Sicher hat sich der Cyberpunk im Laufe der folgenden Jahre gewandelt, häufig wurden seine Motive als Versatzstücke in Kombination mit anderen Genres verwendet, bis viele seiner Themen später in der Alltagswelt der Realität aufgingen, sozusagen von der Wirklichkeit eingeholt wurden.

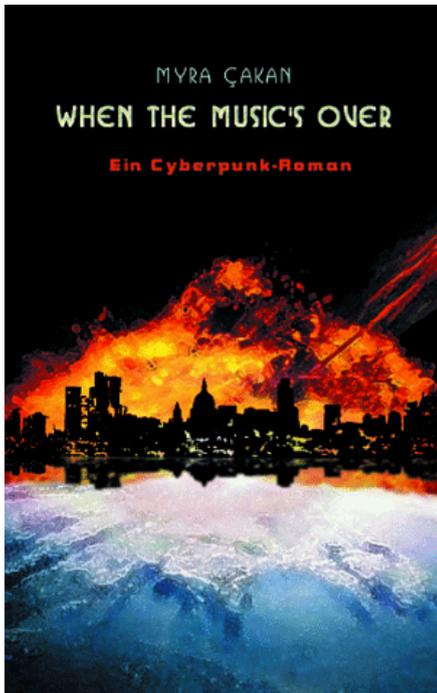
Dennoch gab es immer wieder Autoren, die ihre Liebe zum Genre sehr deutlich ins Zentrum ihrer Werke gestellt haben. So entwickelte sich seit Anfang der

neunziger Jahre auch in Deutschland eine zwar sehr kleine, aber dennoch bemerkenswerte Zahl von Werken, die sich mal mehr, mal weniger der Themen des Cyberpunk bedienen-



ten. Einige dieser Titel möchte ich hier vorstellen, sicher ist die Auswahl sehr persönlich und nicht vollständig, bietet aber vielleicht dem einen oder anderen einige Bücher, die einen näheren Blick wert sind.

Wenn es um Cyberpunk in Deutschland geht, kommt man an *Shadowrun* nicht vorbei. Das Rollenspiel, das bereits Anfang der neunziger Jahre erschien,



war ursprünglich für den nordamerikanischen Markt konzipiert und präsentierte hauptsächlich Schauplätze auf dem Gebiet der heutigen USA. Kurz nach Erscheinen der deutschen Übersetzung ergänzte die umtriebige deutsche Redaktion bei Fantasy Productions den *Shadowrun*-Kosmos um den Band *Deutschland in den Schatten*, mit dessen Hilfe ein detailliertes Bild des ehemaligen Deutschland um das Jahr 2055 entstehen konnte.

Die ersten Cyberpunk-Romane mit Schauplätzen in Deutschland stammten in der Folge ebenfalls aus dem Verlag Fantasy Productions und schilderten die Welt von *Shadowrun*. Jedoch war dies von Haus aus eine knallbunte Action-Kulisse, mit Trollen, Orks und Elfen, Magie und Schamanismus. Dieser Hintergrund entsprach nicht den klassischen Bildern des Cyberpunk, wie sie von den Romanen eines William Gibson

oder den unvergesslichen Bildern aus *Blade Runner* geprägt wurde. Somit waren die Cyberpunk-Anteile in diesen Geschichten nur ein Teilaspekt. Der Kampf von Underdogs gegen übermächtige Konzerne, die Benutzung fortschrittlicher Computertechnik, die düsteren Straßen und glitzernden Paläste aus den Fugen geratener Städte – typische Motive des Cyberpunk, ergänzt um Metamenschen und Magie.

Auch ein inzwischen bekannter Fantasyautor wie Markus Heitz verdiente sich hier seine ersten Sporen. Bis zum Jahr 2008 erschienen regelmäßig neue Romane aus der Welt von *Shadowrun*.

Doch auch jenseits der Rollenspielwelt beschäftigten sich deutsche Autoren mit der nahen Zukunft.

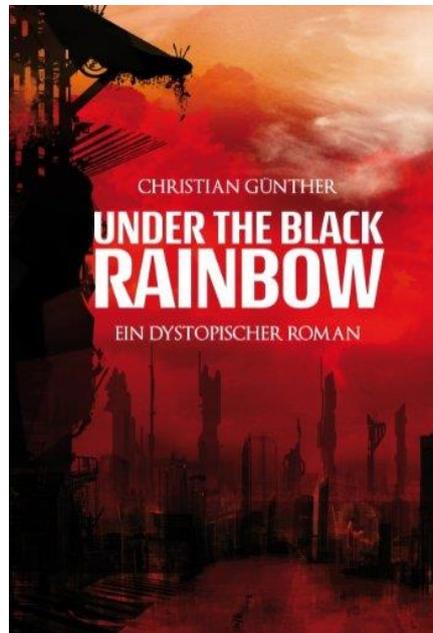
Der bekannte SF-Autor Markus Hammerschmitt veröffentlichte 1997 im Suhrkamp-Verlag seinen Kurzroman *Wind* – Schau-

platz ist eine Windinsel im Meer nahe Emden. Dieses Setting ist durchaus vergleichbar mit heutigen Windparks, allerdings kombiniert er es mit den romantischen Motiven des einsamen Leuchtturmwächters. Aber auch hier: die Protagonisten als kleine Rädchen im Getriebe der großen Konzerne.

Der Ariadne Verlag, ein Hamburger Verlag, der sich auf Frauenliteratur spezialisiert hat, brachte in den 2000er Jahren in der Reihe „Social Fantasies“ zahlreiche Titel der sozialkritischen SF heraus. Neben Übersetzungen bekannter Genre-Autoren wie John Shirley oder Ursula K. Le Guin setzte man dabei auch auf deutsche Autoren. Bekanntestes Beispiel der Reihe ist die Hamburger Autorin Myra Çakan, die mit ihrem Roman *When The Music's Over* eine der ersten in Deutschland angesiedelten Cyberpunk-Geschichten erzählt. Darauf folgte im Jahr 2001 der zweite

Roman der Autorin, *Downtown Blues*.

Weitere Titel aus der „Social Fantasies“-Reihe sind *Digitale Tänzer* von Hartwig Hilgenstein und *Kalter Frühling* von Florian Nelle, spannende Berlin-Dystopien, die ihre lebendigen Settings mit Krimi-Handlungen verbinden. Sie nutzten ihre in der nahen Zukunft angesiedelten Schauplätze, um eine an den klassischen Noir-Krimi erinnernde Handlung zu erzählen,



die einen beträchtlichen Teil ihrer Faszination aus der Verknüpfung dieser Elemente mit „typisch Deutschem“ ziehen, so beispielsweise Mietskasernen in Berlin, die inzwischen unter einer Betonkuppel liegen.

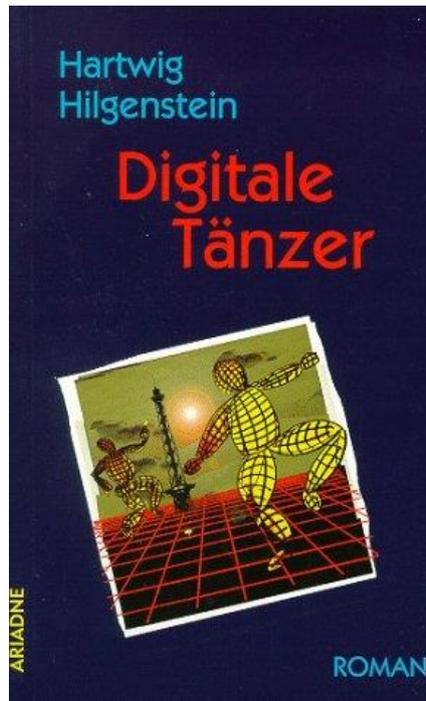
„Wer keinen Netz-Zugang hat, ist unterprivilegiert und lebt fleischlich in den Straßen Berlins unter dem Kunsthimmel oder in Vororten mit Beton-Überbauung.“ Hartwig Hilgenstein, *Digitale Tänzer*

Im Jahr 2003 brachte ich selbst meinen Beitrag zum Thema „Cyberpunk in Deutschland“ heraus, meinen Erstlingsroman *under the black rainbow*. Eine wilde Geschichte, die ich mit der Motivation schrieb, all das, was ich schon immer mal in einem Cyberpunk-Roman lesen wollte, unterzubringen. Und, was mir ebenso wichtig war, die Handlung an Schauplätzen in Deutschland anzusiedeln. Das Ergebnis ist wild und bunt, damals habe ich die handwerkli-

chen Unzulänglichkeiten noch als roh und ursprünglich, eben „Punk“, zu verkaufen versucht. Auch geht das Setting über den Cyberpunk hinaus in den Bereich der Dystopie, so wie bei vielen neueren Werken des Genres, wobei dieser Übergang sicher fließend ist. Doch die Faszination, die aus der Verbindung bekannter Orte mit Motiven des Cyberpunk erwächst, hat mich nie losgelassen. Ebenso wie eine der spannendsten Fragen, die sich Leser und Autoren immer wieder stellen: Wie könnte meine Heimat in der Zukunft aussehen?

Habe ich mich bislang nur auf Romane konzentriert, so möchte ich den Bereich der Kurzgeschichten natürlich nicht unerwähnt lassen, immerhin ist diese kondensierte Form der Erzählung ein zur knappen Sprache des Cyberpunk hervorragend passendes Vehikel. In den vergangenen Jahren haben sich einige Autoren aus dem deut-

schen Sprachraum aufgemacht, dem totgesagten Genre neues Leben einzuhauchen, stellvertretend seien hier Frank Hebben und Thorsten Küper erwähnt, die der Welt des Cyberpunk zahlreiche neue Geschichten hinzugefügt haben. Die Sammlungen *Fieberglasträume* und *Tiefraumphasen* zeugen von der Vielfalt an Cyberpunk-Stories, die jene Festlegung aus *Atomic Avenue*, die das Ende des Genres



im Jahr 1986 verortet hat, eindrucksvoll widerlegen. Man muss lediglich auf Kabelverbindungen und Röhrenmonitore verzichten – die Essenz lebt weiter.

Atomic Avenue – Michael Nagula (Hrsg.) – Heyne Verlag, 1990 – ISBN 3453042875

Wind – Marcus Hammerschmidt – Suhrkamp Verlag, 1997 – ISBN 3518392786

Digitale Tänzer – Hartwig Hilgenstein – Ariadne/Argument Verlag, 1998 – ISBN 3886199347

Kalter Frühling – Florian Nelle – Ariadne/Argument Verlag, 1998 – ISBN 3886199320

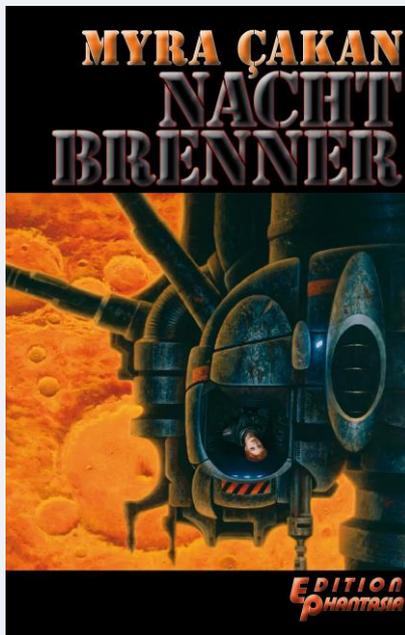
When The Music's Over – Myra Çakan – Ariadne/Argument Verlag, 1999 – ISBN 3886199452

Downtown Blues – Myra Çakan – Ariadne/Argument Verlag, 2001 – ISBN 3886199657

under the black rainbow – Christian Günther – Erstveröffentlichung 2003, Neuauflage bei BOD, 2010 – ISBN 9783839132609

Fieberglasträume – Frank Hebben, André Skora (Hrsg.) – Begedia Verlag 2013 – ISBN 9783943795400

Tiefraumphasen – André Skora, Armin Rößler, Frank Hebben (Hrsg.) – Begedia Verlag 2014 – ISBN 9783957770066



Autorin: Myra Çakan

Verlag: Edition Phantasia (2012)

Genre: Cyberpunk

Hardcover

Limitierte Edition

264 Seiten, 45,00 EUR

ISBN: 978-3-924959-86-9

(Taschenbuch: 14,90 EUR

eBook 6,99 EUR)

Nachtbrenner

Eine Rezension von André Skora

Myra Çakan dürfte den meisten Lesern durch ihre Bücher *Downtown Blues* und *When the Music's over* sowie durch einige Hörspielumsetzungen ein Begriff sein. Dieses limitierte Hardcover enthält dreizehn Kurzgeschichten aus der Tastatur der Autorin. Das Ganze ist auch als Taschenbuch und eBook erhältlich! – Somit ist die Limitierte Edition nicht Pflicht.

Zum Inhalt

Nachfolgend werde ich auf die einzelnen Storys eingehen, um so einen kleinen Einblick ins Buch zu geben und zu zeigen, worum es jeweils geht. Das Vorwort, das einen kurzen Abriss über Musik, Literatur und Entwicklung gibt, kommt von Joachim Körber.

„Zufällige Weggefährten“ eröffnet das Buch. Die Story handelt von der Leere in einer trostlosen Zukunft, wobei sie generationsübergreifend darlegt, dass man Träume verfolgen sollte und welche Kraft von Geschichten ausgeht. Das Ganze gepaart mit Rock'n'Roll und man erfährt den Blues!

Mit „Echtzeit“ geht es weiter. Hier gibt es einen ungeschminkten Einblick in den Alltag eines Roadrunners (Kurierfahrer für heiße Ware). Dabei werden Abhängigkeiten, Techniken und der ganz normale Wahnsinn beleuchtet. Und dabei gibt's auf die Fresse.

Außenmissionen und der anstehende, zur Belohnung ausge-

sprochene Landgang bringen jede Menge Risiken mit sich. In „Fremde Schatten“ wird auf das Endresultat ein Blick geworfen. Man erfährt, wozu der Mensch in unvorhersehbaren Situationen fähig ist.

„Hinter der Biegung des Flusses ...“ ist ein kleiner Abriss der Ereignisse und Illusionen aus Indiansicht.

Als Nächstes folgt „Nachtbrenner“, die Story, der diese Sammlung ihren Namen verdankt. Hierbei handelt es sich um eine Geschichte, die ‚alte‘ Menschheitsträume verwirklicht, denn der Mars wurde besiedelt. Aber damit nicht genug: Wo Sonne scheint, muss es auch Schatten geben, und der ist hier der herrschende Krieg.

In dieser Situation finden zwei Ungleiche als Paar zusammen und zeigen auf, wozu Liebe in einer ausweglosen Situation führen kann, und das ist mehr als Mut!

Damit ist „Nachtbrenner“ aber noch nicht ‚erledigt‘, denn nun folgt die Story als Hörspielfassung.

„Im Netz der Silberspinne“ bringt dem Leser mehrere gescheiterte, süchtige Persönlichkeiten näher, die ihren Alltag abschwanken. Wobei einer dieser Freaks dem Ganzen mit einer Heldentat entkommen will.

Weiter geht es mit Sportlern, Cops und jeder Menge anderer abgewrackter Gestalten. Wir werden in die Geschehnisse rund um ein Sportspiel im Jahre 2027 hineingezogen und dürfen dem verworrenen Alltag der Stadt, dem „Downtown Blues“, folgen beziehungsweise lauschen.

Seinerzeit war *Natural Born Killers* einer der Filme, die man gesehen haben sollte. So ist die Story „Wie Mickey und Mallory“ ein VR-Erlebnisbericht durch einzelne Filmsequenzen, allerdings mit Änderungsoptionen.

Der zukünftig besiedelte Mars dient als Hintergrundwelt für die nächste Story.

„Callista“ ist eine kurze, schnelle und wandlungsfähige Beschattungsaktion, die mit Klischees spielt.

In „Nachtschicht“ bekommt man den ganz normalen Wahnsinn zweier Cops um die Ohren gehauen. Besonders den Wahnsinn, den man erlebt, wenn man seine Nase in Angelegenheiten steckt, die eine Nummer zu groß sind, auch wenn man zu den Besten seiner Einheit zählt. Dazu kommen noch ein paar Verstrickungen, die erst auf den zweiten Blick auffallen, und schon wird die Luft für Neugierige noch dünner.

Die Storysammlung wird durch „Das kalte Licht der Sterne“ beendet. Hier erlebt man, zwischen Realität und Wahnsinn, die letzten Tage, Stunden und Handlungen eines Astronauten auf einer verunglückten Raumstati-

on. Abschließend folgt eine Nachweisübersicht.

Fazit

Mit *Nachtbrenner* liefert Myra Çakan eine gut zusammengestellte Cyberpunk-Storysammlung ab. Man bekommt alles, was den Cyberpunk ausmacht, vom abgebrannten Junkie über korrupte Bullen bis zum recht-schaffenen Bürger.

Die Charaktere zeichnen sich durch ihre Eigenständigkeit und durch ihre überraschenden Handlungen aus. Man hat schnell ein Bild der einzelnen Protagonisten und auch des Hintergrundes vor Augen und erhält so ein tolles Kopfkinoprogramm.

Auch die Dialoge können größtenteils überzeugen, wagt Myra Çakan doch in den meisten Fällen, ‚Straßenslang‘ zu verwenden. So wird der Leser noch schneller in die Storys hineingezogen.

Nun möchte ich noch ein paar Worte zur Aufmachung dieser limitierten Edition verlieren: Das Hardcover, die Bindung und das verwendete Papier machen einen sehr hochwertigen Eindruck und fühlen sich in der Hand sehr gut an. Der Satz ist gelungen, spricht: Schriftart und Größe passen gut zusammen. Der Schutzumschlag fügt sich ins Gesamtbild ein, könnte aber etwas robuster sein. Zum Abschluss möchte ich noch

zwei, drei Sachen erwähnen, die mir ein wenig negativ ins Auge gefallen sind: Zum einen gibt es textlich einige Wiederholungen, die sich durch die Storys ziehen, so zum Beispiel ist der Himmel meistens „smoggelb“. Leider sorgen einige wenige Textfehler für Lesestolperer. Das ist, in Hinblick darauf, dass es sich um eine limitierte Edition handelt, doch etwas ärgerlich. Auch bei der inneren Aufmachung hätte man sich noch einige Gedanken machen können.

Alles in allem bin ich aber von den Storys und der Präsentation angetan und kann *Nachtbrenner* nur empfehlen! Alternativ auch als eBook oder Taschenbuch.

Shadowrun – Cyberpunk meets Fantasy

Ein Artikel von Jeremy Iskandar

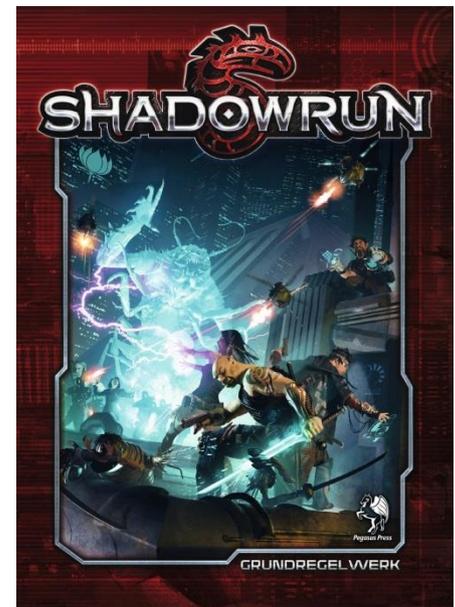
Shadowrun holt den Nervenkitzel an den heimischen Wohnzimmerzimmertisch. Wer in die Welt der Schatten abtaucht, braucht gute Nerven, Durchhaltevermögen und viel Fantasie. Es ist eine gefährliche Welt, die man dort betritt, aber sie verspricht auch eine Menge Spaß und Unterhaltung. *Shadowrun* kann als Hommage an die großen Werke des Achtzigerjahre-Cyberpunks und seine Wegbereiter aus der Science-Fiction der Sechziger und Siebziger gesehen werden.

Kenner des Genres finden in der Welt von *Shadowrun* zahlreiche Bezüge zu Werken wie Gibsons *Sprawl*-Trilogie (bestehend aus den Romanen *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) und *Mona Lisa Overdrive* (1988)), Sterlings *Islands in the Net* (1988) oder

Bears *Blood Music* (1985). Die Anleihen reichen sogar noch weiter in die Vergangenheit der Science-Fiction, wenn inhaltlich oder zumindest namentlich an Werke wie Brunners *The Shockwave Rider* (1975) oder gar Delanys *Nova* (1968) angeknüpft wird. Die in diesen Werken geschaffenen Elemente des Cyberpunk treffen bei *Shadowrun* auf klassische Merkmale der Fantasy, um einen einzigartigen Genre-Mix zu erzeugen, der maßgeblich zur enormen Popularität des Spiels innerhalb seines Genres beigetragen hat.

Bei *Shadowrun* handelt es sich um ein so genanntes Pen-&-Paper-Rollenspiel, dessen erste Version im Jahre 1989 beim amerikanischen Spielehersteller FASA er-

schien. Mittlerweile läuft das Spiel in der 5. Edition und hat sich dabei von Edition zu Edition sowohl strukturell als auch inhaltlich weiterentwickelt. Während der Hintergrund der 1. *Shadowrun*-Edition in einer fiktiven Zukunft des Jahres 2050 angesie-



delt ist, startet die aktuellste Edition des Spieles mit dem Jahr 2075.

Ein Rollenspiel ist ein System, das es mehreren Spielern ermöglicht, fiktive Charaktere zu verkörpern, die mit einem ebenso fiktiven Setting interagieren, um dabei im weitesten Sinne Abenteuer zu erleben. Die Grundlage dazu bietet eine erzählerische Darstellung der Handlung. Die Charaktere der Spieler sind ähnlich wie in einem Theaterstück Protagonisten einer Geschichte, deren Handlung allerdings nicht durch ein Drehbuch festgelegt ist, sondern sich wie im Improvisationstheater erst mit der Geschichte selbst entwickelt. Um der Geschichte eine gewisse Rahmenhandlung und Konsistenz zu verleihen, übernimmt einer der Spieler die Rolle des Spielleiters, der das Spiel anleitet und die Welt und ihre Reaktionen auf die Handlungen der Spielercharaktere beschreibt. Der Spielleiter übernimmt damit



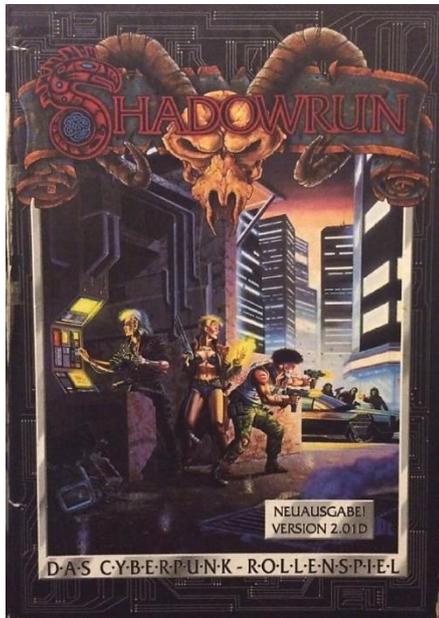
Shadowrun-Würfel Version 4E von Pegasus Spiele (Harley keen / CC BY-SA 3.0)

auch die Rolle aller Nichtspielercharaktere, bei denen es sich um alle Protagonisten einer Geschichte handelt, mit denen die Charaktere der Spieler zusammentreffen. Um die Auswirkungen von Aktionen und Reaktionen in der Spielwelt zu ermitteln, dienen dem Spielleiter und den Spielern gewisse, zumeist auf Würfelwurf basierende Regelmechanismen.

Die Welt, die *Shadowrun* zeichnet, ist die unsere in der nahen Zukunft. Sie trägt die für den

Cyberpunk typischen dystopischen Züge. Einige Teile der Welt sind aufgrund von Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen oder kriegerischen Konflikten unbewohnbar geworden, zahlreiche staatliche Strukturen sind zerbrochen oder haben zumindest an Einfluss verloren, während gewaltige Konzerne, in *Shadowrun* Megakonzerne genannt, ganze Wirtschaftssysteme diktieren und staatengleiche Macht und Kontrolle ausüben. Dabei ist *Shadowrun*, zumindest in seinen ers-

ten Versionen, von einer Erde ausgegangen, in der ein wirtschaftlich übermächtiges Japan die USA als Weltmacht abgelöst hat. Dieser Blickwinkel erklärt sich aus der Entstehungszeit des Spiels in den Achtzigerjahren, als das japanische Wirtschaftswachstum noch grenzenlos und unaufhaltsam schien. Die zweite Komponente, die *Shadowrun* bei der Zeichnung seiner Welt prägt, ist die Rückkehr der Magie auf unsere Erde. Ausgehend von der Systematik des Maya-Kalenders,



ist die Zeitvorstellung in *Shadowrun* auf Zyklen aufgebaut, die jeweils ein Zeitalter bestimmen.

Mit dem Ende der sogenannten 5. Welt im Jahr 2011 begann in der Zeitrechnung von *Shadowrun* die 6. Welt, die die Rückkehr der Magie einläutete.

Erklärt wird dies durch das ansteigende Mana-Niveau, welches der Welt zwar immanent ist, aber von Zeitalter zu Zeitalter in seiner Stärke variiert und deshalb – ähnlich wie klimatische Bedingungen die Entwicklung von Arten beeinflussen – die Nutzung von Magie einschränkt oder verstärkt. So trifft man in *Shadowrun* nicht nur auf High-tech wie Nano- und Biotechnologie, Cyber-Implantate, eine vollsensorische Virtual Reality und gedankengesteuerte Fahrzeuge, sondern auch auf Magier, Geister, Drachen und andere, in der 5. Welt zu Mythen erklärte Fabelwesen.

Feste Charakterkonzepte gibt es in *Shadowrun* nicht, da es sich bei

dem Regelwerk um ein recht offenes System handelt, aber dennoch lassen sich einige Archetypen ausmachen, die den Spielern als Rahmen zur Erschaffung ihres eigenen Charakters dienen. Ihnen allen ist gemein, dass sie sogenannte Shadowrunner sind – Berufskriminelle, die in den Schatten abseits des Systems leben und agieren, für zwielichtige Auftraggeber arbeiten, die aus den Konzernetagen, dem Militär, der Unterwelt oder den um Einfluss ringenden Regierungen stammen können. Sie sind im weitesten Sinne Söldner – Aktivposten, die auf keiner Gehaltsliste auftauchen und bei Bedarf auch fallen gelassen werden können. Das Leben der Shadowrunner ist demnach ein gefährliches, aber für gewöhnlich zahlt es sich aus. Immerhin riskieren Shadowrunner bei einem Großteil ihrer Aufträge (in der Terminologie von *Shadowrun* als Runs bezeichnet) ihr Leben. Ihre Missionsparameter umfassen Datenklau, Einbruch, Entfüh-

rung, Schmuggel, Erpressung und in einigen Fällen sogar Auftragsmord.

Das System *Shadowrun* ist letztlich aber dermaßen flexibel und offen angelegt, dass die Spieler einer Spielgruppe auch in die Rollen von Konzernagenten, Regierungsmitarbeitern, Rettungskräften, Privatdetektiven usw. schlüpfen können. Theoretisch ist es sogar denkbar, dass die einzelnen Spieler gänzlich unterschiedliche Rollen verkörpern. Systemimmanente Grenzen gibt es hier zumindest keine.

Da die Welt von *Shadowrun* auf unserer eigenen basiert, auch wenn sie eine andere Entwicklung genommen hat, sind in Bezug auf das Setting und die Geschichte der Fantasie und dem Detailreichtum des Spieles im Prinzip keine Grenzen gesetzt. Es besteht die Möglichkeit, reale Ereignisse unserer Welt in *Shadowrun* zur Vorlage zu nehmen, oder aber rein fiktive Geschichten zu spinnen.

Shadowrunner arbeiten meist in kleinen, ausgewogenen Teams, die alle wichtigen Bereiche ihrer Arbeit abdecken.

Straßensamurai sind hierbei die Soldaten der Schatten. Sie sind unfassbar stark, übermenschlich schnell und in allen möglichen Waffenarten geschult. Ihr Körper wurde stark durch die Segnungen der modernen Bio- und Gentechnologie sowie mittels sogenannter Cyberware, künstlicher Implantate, verbessert und ist auf dem besten Wege, mehr Maschine als Mensch zu werden.

Rigger und Hacker (in einigen *Shadowrun*-Editionen auch Decker genannt) sind die Technikexperten eines Shadowrunner-Teams. Das Spezialgebiet der Rigger umfasst hauptsächlich das Bedienen, Modifizieren und Warten von Fahrzeugen und Drohnen. Mittels Implantaten stellen sie eine direkte neurale Verbindung zu ihren Fahrzeugen her und ersetzen ihre eigenen Sinne durch die Sensoren der Maschinen. Per Gedankenbefehl

übernehmen sie somit die Steuerung ihrer Fahrzeuge, dienen als überragende Fluchtfahrer für ihre Teamkollegen oder unterstützen diese mit Drohnen bei ihren Operationen.

Hacker sind Computercracks, die über die nötigen Fähigkeiten und das Equipment verfügen, das globale, vollsensorische Computernetzwerk (in *Shadowrun* überwiegend als die Matrix bezeichnet), durch das der überwiegende Teil aller Informationen der Welt läuft, zu ihren Gunsten zu manipulieren.

Die Matrix bei *Shadowrun* ist nach dem Vorbild des Cyberspace in Gibsons *Neuromancer* konzipiert und stellt eine umfassende virtuelle Realität dar, die von den Hackern mit allen Sinnen erfahren werden kann. Während die ersten drei Editionen des Rollenspiels noch von einer auf Kabelverbindungen und stationären Systemen geprägten Matrix ausgehen, hat sich in der 4. Edition mit dem Einzug eines drahtlosen und mobilen Netz-

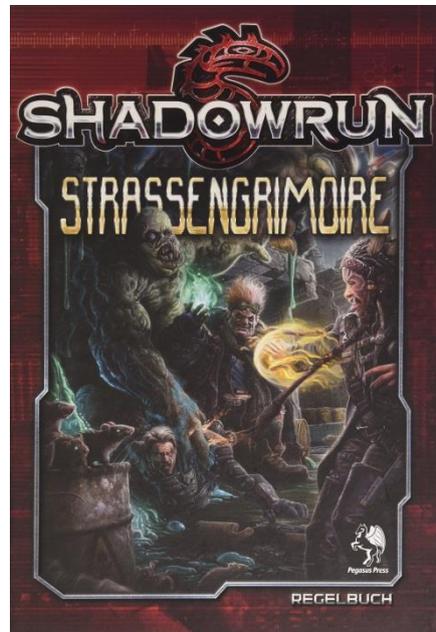
werkes *Shadowrun* der mittlerweile rasch vorangeschrittenen realen Kommunikationstechnologie angepasst. Mit der AR, der Augmented Reality, welche als virtuelle Welt die normale Wahrnehmung ihrer Benutzer überlagert, beschritt *Shadowrun* dann auch den logischen Schritt für eine wahrhaft vernetzte Hintergrundwelt, die der mittlerweile vorhandenen Medienrealität gerecht wird.

Der letzte der klassischen Archetypen innerhalb des Spielekonzepts ist der des Erwachten, wie ein jeder Bewohner der 6. Welt bezeichnet wird, der über magisches Potenzial verfügt. In der Welt von *Shadowrun* existieren hierbei zahlreiche magische Paradigmen, die sich zum überwiegenden Teil an realen Traditionen aus Religion und Mystik orientieren. Sowohl fernöstliche Lehren wie Shintoismus oder Buddhismus als auch Chaostheorie, germanische Glaubensvorstellungen, Christentum und

Islam finden in der Welt von *Shadowrun* ihren Platz und haben dabei ihre ganz eigenen Auslegungen der Magie entwickelt, die das 6. Zeitalter bestimmt. Regeltechnisch kann man bei *Shadowrun* zwei Konzepte erwachter Charaktere unterscheiden.

Der Magier ist ein Magiebegabter, der über die Fähigkeit verfügt, das Mana dergestalt zu manipulieren, dass Zaubersprüche wirksam sind, die verschie-

dene Effekte in der Realität hervorrufen. Er ist außerdem in der Lage, Geister zu beschwören und sie in seine Dienste zu binden. Von zentraler Bedeutung ist hierbei der Astralraum, eine Art Parallelwelt, die die physische Realität überlagert, aber nur von Wesenheiten wahrgenommen werden kann, die über die Fähigkeit der astralen Wahrnehmung verfügen. Beim Adepten handelt es sich um Erwachte, deren magische Begabung eher nach innen gerichtet ist und deren Kräfte sich auf ihren eigenen Körper beziehen. Genau wie jeder Magier einem bestimmten Paradigma folgt, das der Tradition der Kultur entspricht, in der er aufgewachsen ist oder innerhalb derer er ausgebildet wurde, beschreiten auch Adepten verschiedene Wege, je nachdem welche Kräfte sie beherrschen. So gibt es Adepten, die dem Weg des Kriegers folgen, aber eben auch solche, die als herausragende Künstler, Mediatoren oder Athleten tätig sind.



Verschiedene Bücher (mittlerweile auch als PDF zum Download erhältlich) helfen Spielleiter und Spielern dabei, die Regeln und den Hintergrund des Spiels zu definieren.

Die Bücher, die für das Spiel erhältlich sind, lassen sich grob in drei Kategorien unterteilen: Regelwerke, Quellenbücher und Abenteuerbände.

Neben dem Grundregelwerk, das alle Regeln und Hintergründe enthält, um sofort mit dem Spiel starten zu können, zeichnet sich *Shadowrun* durch ein Baukastensystem aus, das einzelne Aspekte des Spiels (die Matrix, die Magie, Fahrzeuge und Waffen, Bio- und Cyberware usw.) in *erweiternden* Regelbüchern beleuchtet und ausbaut.

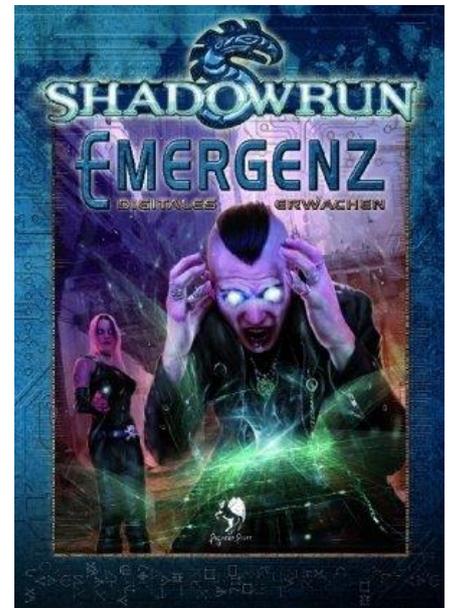
Diese Regelwerke orientieren sich für gewöhnlich an den bereits beschriebenen Archetypen, obwohl letztlich alle Spieler von den Zusatzwerken profitieren können. Neben zusätzlichen Regeln, die dem Spiel einen größe-

ren Detailreichtum bescheren sollen, führt jede dieser Publikationen auch neue Ausrüstungsgegenstände ein, wie Fahrzeuge, Waffen, Implantate oder magische Güter, die Spielleiter und Spieler zur Ausgestaltung ihres Spieles nutzen können.

Bei den Quellenbüchern handelt es sich um mit Hintergrundmaterial versehene Publikationen, die die offizielle *Shadowrun*-Geschichtsschreibung vorantreiben und dabei einzelne, ausgewählte Bereiche der *Shadowrun*-Welt (bestimmte Regionen oder Ereignisse) vorstellen. Die Spielgruppen sind frei, diese offiziellen Informationen in ihre Spielwelt zu integrieren, sie nur teilweise zu übernehmen, sie abzuändern oder gänzlich wegzulassen. Sie dienen hauptsächlich der Inspiration für die Geschichten der Spielrunde.

Abenteuerbände (auch Kampagnenbände genannt) bieten Spielleiter und Spielern komplett aus-

gearbeitete Geschichten oder zumindest deren Grundlagen mit allen relevanten Hintergrundinformationen, Karten- und Bildmaterial sowie Regelerläuterungen und den in der Geschichte auftauchenden Nichtspielercharakteren. Die Abenteuerbände beinhalten entweder Geschichten zu einem bestimmten Aspekt der *Shadowrun*-Welt oder spinnen die offizielle Geschichtsschreibung des Spiels weiter, die in *Shadowrun* auch als Metaplot bezeichnet wird und



alle wichtigen, die Spielwelt stark beeinflussenden Ereignisse umfasst. Auch hier ist jede Spielgruppe allerdings frei, diese Informationen ganz nach eigenem Geschmack zu ignorieren oder zu verändern.

Shadowrun ist ein Spiel ohne vorgeschriebene Spielerzahl. Bewährt hat sich allerdings in den meisten Fällen eine Gruppe aus fünf Spielern, von denen einer den Part des Spielleiters übernimmt. Denkbar sind jedoch auch gänzlich andere Gruppenkonstellationen, wobei größere Gruppen jedoch Gefahr laufen, das Ausspielen der einzelnen Spielercharaktere, das immerhin einen der größten Reize eines Rollenspiels darstellt, zu vernachlässigen. Möchte man einmal über den Tellerrand schauen und den heimischen Spieltisch verlassen, wird man schnell fest-

stellen, dass es dort draußen zahlreiche *Shadowrun*-Spieler samt dazugehörigen Gruppen gibt und sich im Internet im Laufe der Jahre auch im deutschsprachigen Raum verschiedene Internet-Gemeinschaften zum Hobby *Shadowrun* gegründet haben. Die größte Community in Deutschland stellt der *Shadowrun*-Nexus dar, zu erreichen unter www.sr-nexus.de.

Hier kann man sich mit anderen *Shadowrun*-Fans austauschen, Charakterkonzepte vorstellen, Regel- und Hintergrundfragen klären oder an den so genannten Forenruns teilnehmen, die das Rollenspiel *Shadowrun* als schreibbasierte Version ins Internet verlagern. Mittlerweile hat der Erfolg des Spieles dazu geführt, dass neben dem Rollenspiel *Shadowrun* auch Computerspiele, Kartenspiele und sogar Merchandising-Artikel zur Ver-

fügung stehen, die entweder separat gespielt oder mit dem klassischen Rollenspiel verbunden werden können.

Ein Abtauchen in die Schatten lohnt sich also. In diesem Sinne: „Halte dir den Rücken frei, spar Munition und lass dich nie mit Drachen ein“ (altes *Shadowrun*-ner-Sprichwort).





Interview mit Frank Hebben

geführt von Eva Bergschneider

„Ich habe letzten Monat die 40 geknackt, ich darf über alles ablästern, was nach mir so kommen mag.“

PHANTAST: Frank, wir haben 2008 schon einmal ein Interview miteinander geführt. Damals hast Du mir erzählt, dass Dich Fantasy-Klötze wie *Der Herr der Ringe* langweilen und Du deshalb Kurzgeschichten bevorzugst und schreibst. Ist das immer noch der Stand der Dinge, oder hast Du inzwischen mal daran gedacht, einen Roman zu verfassen? Oder gar etwas ganz anderes?

Frank Hebben: Tatsächlich breite ich mich gerade aus, was sich nicht allein auf mein aktuelles Kampfgewicht beschränkt, *heul,*

sondern meine Texte sind tatsächlich größer geworden, im Sinne von: komplexer. Schwieriger.

Josefson vom standard.at hat über mich geschrieben: „Denn trotz aller Begeisterung über Erzählungen wie ‚Kinder der großen Maschine‘ oder ‚Zeit der Asche #Rheingold‘ ist biomechanoider Wahnsinn nur an der Oberfläche das typische Hebben-Element; in Wirklichkeit ist es die erzählerische Reduktion aufs Wesentliche.“

Darum geht es mir: jedes Wort an die richtige Stelle zu setzen. Oder, wie Christian Günther es so hübsch ausgedrückt hat: „Hebben feilt an jedem Wort, bis es weg ist.“ Daran arbeite ich hart: komplexe Handlungen runterzudestillieren, um maximale

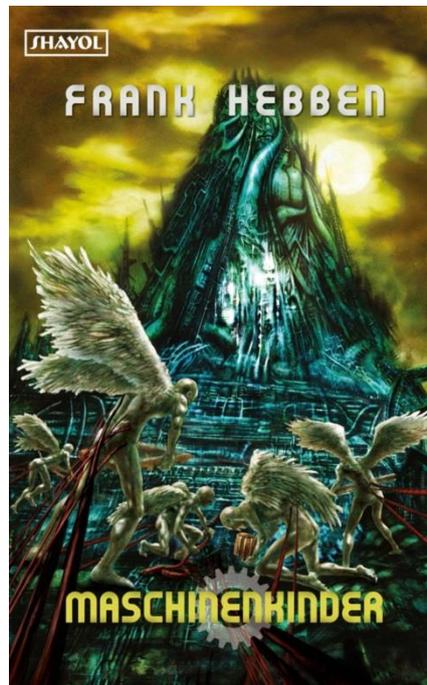
Wirkung beim Lesen zu erzielen. Wenn man den ganzen Ballast abwirft, hat man danach viel Platz für Details – das reicht zwar nicht für einen Roman, aber eine längere Erzählung kriege ich so hin.



PHANTAST: Würdest Du sagen, dass Kurzgeschichten zu schreiben mehr Kreativität und Phantasie erfordert, weil der Autor von Kurzgeschichten sich ständig einen neuen Plot, ein anderes Szenario einfallen lassen muss, während der Roman-Autor eine Weile an einer Idee festhalten kann.

Frank Hebben: Vor allem mehr Können. Kurzgeschichten, die eine Resonanz, einen Nachhall im Kopf erzeugen, sind selten – und schwer zu schreiben. Man kann es nicht erzwingen. Anders als bei einem Roman, bei dem man Plotstrukturen wie die Heldenreise oder den Drei- oder Fünfkakter schamlos anwenden kann und bei denen auf den ersten dreißig, vierzig Seiten erst mal gar nicht viel passieren muss, leben (!) Kurzgeschichten von guten Protagonisten, die sofort fesseln, von einer genialen Idee – oder eben vom guten Schreibstil. Ich bastle derzeit an einer neuen Erzählung, die in der

freien Natur spielt, genauer: Eine Frau stapft seitenlang durch den Wald. Interessant? Kommt drauf an! Das kann man eben mit gutem Stil hinkriegen, so eine Hintergrundspannung, eine ‚Tension‘ mitaufbauen, die zwischen den Zeilen schwebt. Form follows function. Thematisch jetzt mehr so: Stalker, Picknick am Wegesrand. Alles noch recht wacklig, aber ich glaube, ich krieg’s hin.



PHANTAST: Hast Du Schreibrituale? So etwas wie zu einer bestimmten Tages- oder Nachtzeit zu schreiben, eine passende Musik zur Szene zu hören. Oder schreibst Du ablenkungsfrei in vollkommener Klausur, allein, nur Du, Dein Schreibwerkzeug und die Story?

Frank Hebben: Anders als meine Kollegen komponiere ich meine Texte: Ich nehme Beschreibungen, die Dialoge, die ich schon vorher aufgeschrieben habe, und niete sie zusammen. Ich führe immer ein Notizbuch mit mir, in das ich jeden Tag neue (Halb-) Sätze reinschreibe – an der Bushaltestelle, im Supermarkt. Überall. Und dann ins Dokument abtippe, das nach Szenen geordnet ist. Dafür brauche ich keine Extra-Software: Die losen Überschriften, die Suchfunktion reichen mir.

PHANTAST: Das Vorwort zu *Maschinenkinder* hat Myra Çakan geschrieben und erwähnt, dass

Du gern über Friedhöfe und durch verlassene Gemäuer streifst. Ist das ein Ausgleich für Dich zu den apokalyptischen Welten in Deinem Kopf? Oder dient es der Ideenfindung?

Frank Hebben: Ha! Tatsächlich war ich letzte Woche noch auf dem Johannisfriedhof in Bielefeld, bewaffnet mit Kamera und Stativ, um die holden Grabstatuen zu fotografieren. Graues Wetter, leider. Wenn ich fotografiere, bin ich ‚ganz bei der Sache‘, ohne zu denken – anders beim Marsch durch den Teutoburger Wald: Da kommen die Ideen automatisch. Vielleicht auch zu viel Sauerstoff.

PHANTAST: In Deinen Dark-Industrial- und Cyberpunk-Geschichten schickst Du zumeist gebrochene Figuren in verwüstete und menschenfeindliche Welten, in ein Abenteuer mit ungewissem, meist üblen Ende. Könntest Du trotzdem eine Welt nennen, in der Du gern mal einen

Tag verbringen würdest? Oder eine Figur, in deren Haut (sofern vorhanden) Du mal schlüpfen würdest?

Frank Hebben: Ich habe – als Kontrapunkt – den „Algorithmus des Meeres“ geschrieben: eine Dystopie, die, für mich, aber eine Utopie ist: eine Kommune aus schrägen Typen, die ein gemeinsames Schicksal teilen, künstlerisch oder handwerklich begabt sind, aufeinander achtgeben. Obwohl es kein fließendes Wasser gibt. Und alles verfällt. Da würde ich sehr gerne leben. Danke ich wohl.

PHANTAST: Die Story „Schwarz-Weiß“ ist recht deutlich als Parabel zum Thema Rassismus erkennbar. Die Gründe für Rassismus sucht man ja oft in Emotionen wie Angst oder Neid. Nun hast du dieses Thema auf Roboter übertragen und bewusst darauf geachtet, ihnen keine Emotionen anzudichten. Sollte eine Message der Story sein, dass

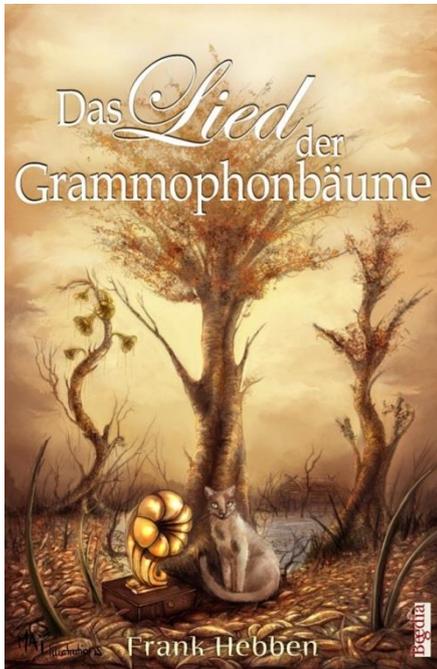
Rassismus einfach die Folge eines fehlerhaften Denkprozesses ist?

Frank Hebben: Es gibt einen coolen Spruch hierzu: „Ich bin kein Rassist, ich hasse alle Menschen.“ Das ist ehrlich. Warum? Weil es alle Menschen auf eine Linie setzt. Genauso könnte man sich bewusst machen, dass alle Menschen – oder eben Roboter als ihr Spiegelbild – körperlich und geistig soweit gleich sind, ohne jetzt die ehernen Menschenrechte daraus ableiten zu wollen – hier: „Die Abweichung lag an der hastig programmierten Konstruktionsmatrix, spielte aber für die Funktionalität der Roboter keine Rolle; ihr Innenleben, Lichtgehirn und Mechanik, war absolut identisch.“

Somit, ja: Es ist ein fehlerhafter Denkprozess, der Gleiches verschieden macht. Oder, auch ein schönes Zitat: „Gesetzt den Fall, wir würden eines Morgens aufwachen und feststellen, dass

plötzlich alle Menschen die gleiche Hautfarbe und den gleichen Glauben haben, wir hätten garantiert bis Mittag neue Vorurteile. [Georg Christoph Lichtenberg] Darum geht es in „Schwarz-Weiß“. Um wissenschaftliche Scheinargumente, die zur Katastrophe führen.

PHANTAST: In „Elysian“ geht es darum, dass in einer Reality-TV-Spielshow Kandidaten Kör-



perteile als Pfand setzen und amputieren lassen, wenn sie verlieren. 2004 war das Format Reality-TV noch vergleichsweise neu, es hat sich mit den Jahren in die unterschiedlichsten Richtungen entwickelt. Warst Du damals schon der Meinung, dass diese Art von Shows immer bizarrere Formen annehmen werden? Und wie beurteilst Du diese Shows heute?

Frank Hebben: Da sind der Phantasie wohl keine Grenzen gesetzt: *Running Man*, *Die Tribute von Panem* oder eben auch „Elysian“: „[...] für Geld tut jeder alles! Das sollten Sie am besten wissen, Schäfer. Das erleben Sie gleich hautnah ... Machen Sie mich stolz.“ Ich kann mir diese Shows nicht angucken. Da ist zu viel Fremdschämen mit im Spiel bei mir. Finde sie auch langweilig. Habe auch gar keine Glotze mehr. Und das ist gut so.

PHANTAST: „Schwarzfall“ ist die neueste Geschichte und die

einzigste, die nur in der Anthologie *Maschinenkinder* veröffentlicht wurde. Das Setting erinnert an Steampunk. Der Handlungszeitraum könnte das frühe 20. Jahrhundert sein, und in der Story wird die Tesla-Spule (zwar kein Dampf, aber trotzdem auch ein beliebtes Steampunk-Element) zum fast gottgleichen Fortschrittsmotor erhoben. Hast du Dich ein wenig vom Steampunk-Hype mitreißen lassen und diese literarische Richtung öfter eingeschlagen?

Frank Hebben: Ein Wort: Steampunk! Wobei alles mit *.punk cool klingt. Arbeite noch an einer Kartoffelpunk-Anthologie; es geht um Kartoffeln. Und nein, ich habe das Thema Steampunk für mich in der Geschichte „Kinder der großen Maschine“ bereits abgehandelt: eine Tour de Force durch die industrielle Revolution, mit Maschinenengeln, Zahnradern, Webstühlen und Schafen. Ich liebe sie. Aber so richtig steampunkig ist die auch nicht.

PHANTAST: Wir treffen in der Anthologie *Maschinenkinder* auf einige Mensch-Roboter-Hybride. Oder auf Menschen, die jegliche Menschlichkeit eingebüßt haben, beziehungsweise auf Maschinen, die menschlich erscheinen. Die Beschaffenheit der ‚Künstlichen Intelligenz‘ ist immer wieder Thema in Deinen Geschichten. Hältst Du es für möglich, dass KI-Systeme irgendwann eine Art emotionale Intelligenz haben, wie zum Beispiel der Automat in „Brause“?

Frank Hebben: Haben wir doch schon: Siri! Also fast. Das liegt wohl daran, dass wir Menschlein alles empathisch aufladen müssen. Es gibt eine Doku: „Marsroboter – Totgesagte leben länger“; oder der US-Soldat, der geheult hat, weil seine Drohne abgestürzt ist.

Das Problem beginnt, wenn Computer diese Schwachstelle, diesen menschlichen Exploit ausnutzen, um uns zu hacken: Ich bin süß; hab mich lieb!

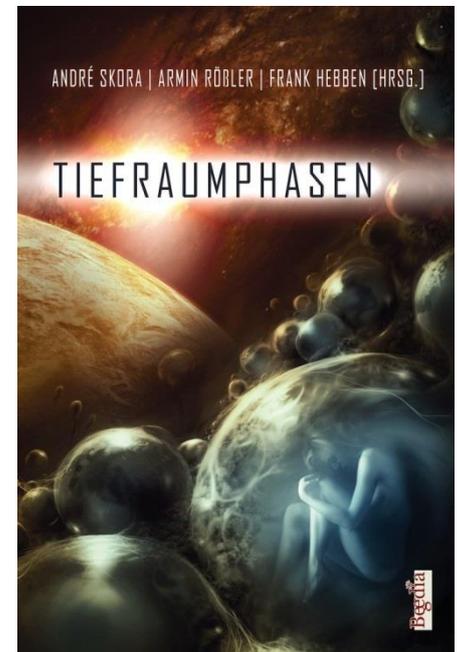
PHANTAST: Virtuelle Realitäten ziehen sich durch viele Deiner Geschichten, in *Maschinenkinder* beispielsweise in „Das Lichtwerk“ und „Machina“. Die Handlung in „Machina“ kann man fast schon auf unseren Alltag übertragen, denn wir sind inzwischen den ganzen Tag, in fast jeder Lebenslage online. Sag, Frank, wie viel Realität außerhalb des VR brauchen wir eigentlich noch?

Frank Hebben: Keine. Und jede. Dadurch, dass ich Computerspiele wie *The Vanishing of Ethan Carter* anschau, ja: Im Let’s Play – ich lasse zocken! – habe ich ein schärferes Auge für unsere Wirklichkeit gewonnen; die Steine am Boden, die Zigarette, weggeworfen, ein Stoppschild. Oder auch: Das Leben ist doof, aber die Grafik ist geil!

Diese kleinen Details machen die Welt so real. Pars pro toto. Nicht nur in Büchern oder Spielen – auch ganz in echt. Dass die festgefügte Realität vielleicht gar

nicht existieren muss, wissen wir von Philip K. Dick; und während die Wissenschaftler sich über zidimensionale Hologramm-Universen zanken, schau ich mir lieber die nächste Spiele-Folge auf YouTube an, gerne auch bei Gronkh.

PHANTAST: Erinnerungen als gespeicherte Daten, abrufbar auch nach der Apokalypse, das ist ein Thema in „Côte Noir“. Auch das ist nicht mehr so weit



hergeholt, denn wir vertrauen heute Tagebucheintragungen, Bilder, Videos, einfach alles, was unser Leben dokumentiert, dem Computer und dem Internet an. Was wird Deiner Meinung nach aus unserer Zeit in 500 Jahren noch erhalten sein? Alles oder viel weniger als aus der Vergangenheit, in der wichtige Daten und Ereignisse auf Schriftstücken festgehalten wurden, die zum Teil Jahrhunderte überdauert haben?

Frank Hebben: Da könnte man jetzt trennen zwischen Wissenschaft – und Kunst, Letztere gerade: Bilder, Bücher, Filme, Musik, alles in seltsamer Dauerschleife, oszillierend zwischen den alten Epochen, ohne etwas wirklich Neues zu schaffen; schlimmstenfalls: Leuchtreklame mit sinnreichen Sprüchen für 3000 Euro aufwärts – *schauder*. Hauptsache verkaufen! Achtzigerjahre, Neunzigerjahre, dann wieder die Sechziger. Und wieder von vorne. Wobei ich nicht

so laut rumkrakeelen sollte, weil ich mit meinen Cyberpunk-Storys auch irgendwie knietief in den Achtzigern festhänge. Egal. Dieser ganze Plunder darf gerne unter einer meterdicken Schicht aus radioaktivem Wüstensand begraben liegen – das braucht kein Mensch! Und auch kein Affe mit Knochenkeule.

Wissenschaftliche Erkenntnisse werden, so hoffe ich, erhalten bleiben, vielleicht auf einem staubigen USB-Stick oder in einer uralten Datenbank, während die Zombies an den Scheiben kratzen. Und, so hoffe ich, auch ein vages Gefühl von Religion; dass man eben mehr ist als die Summe seiner Teile: das Staunen, die Sterne, der Kosmos. Gott.

PHANTAST: Wir haben 2008 auch über Deine Weltsicht gesprochen, und Du meintest, dass einem bei der Betrachtung der Menschheitsgeschichte sterbenselend zumute wird. Wenn Du heute in die Zeitung oder die Nachrichten schaust, wovon

wird Dir schlecht? Und wie wird dies in Deine zukünftigen Geschichten einfließen?

Frank Hebben: Ich bin Misanthrop; Pessimist. Ich glaube – und nein, ich kann es nicht beweisen – dass Menschen letztlich für ihren eigenen Vorteil handeln. Immer. Bei reinem Altruismus, bei Nächstenliebe bin ich also extrem skeptisch. Aber jeder, wie er will.

PHANTAST: Eine Moral schimmert zwischen den Zeilen Deiner Geschichten stets hervor, doch oft auch eine politische Message. Wie der Aufruf zum Widerstand gegen die Tyrannei eines unmenschlichen, totalitären Systems, zum Beispiel in „Outage“ oder auch „Krematorium“. Wie politisch darf oder sollte Cyberpunk aus Deiner Sicht sein?

Frank Hebben: So politisch wie möglich! Ich habe heute die letzte Folge vom *Mr. Robot* gesehen:

Das ist es! Little Brother ist es, und *The Circle* ist es – George Orwell würde sich im Grab umdrehen! Und er tut es sicher auch.

PHANTAST: Cyberpunk-Geschichten sind naturgemäß mit einer Fülle futuristischer Technik durchsetzt: Maschinenmenschen, KIs, virtuelle Welten, Maschinenwelten. Jetzt mal ganz ehrlich, wie viel Prozent Nerd muss man sein, um Deine Geschichten zu verstehen? Und wie viel Prozent Nerd, sie zu schreiben?

Frank Hebben: Ich bin weder Nerd noch Geek – und finde diese Begriffe mittlerweile recht albern, weil wir doch alle – zwei, drei Generationen – mit Computern aufgewachsen sind. Hipsterbrille auf, langer Bart? Oder ganz neu: geflochtene Haare bei Männern. ARGH! Hauptsache schlau aussehen. Oder schräg. Und im Hirnkasten flimmern dann doch die Logos von ir-

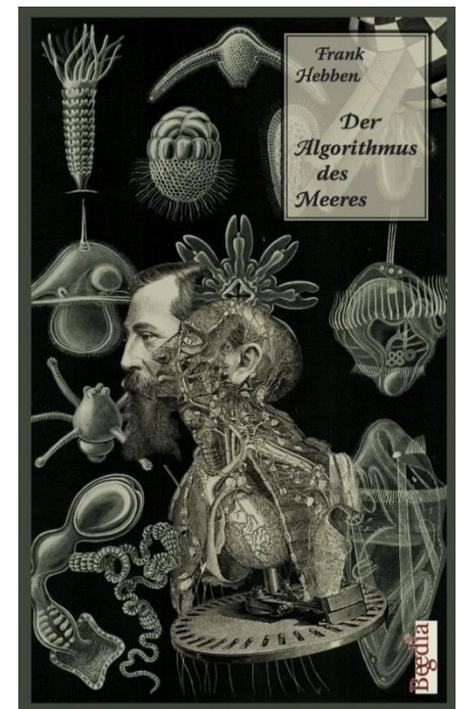
gendwelchen Markenprodukten und die neue Soap auf RTL2 – „In leeren Höhlen haust das Grauen“ ist ein beliebter Spruch von meinem Vater.

So sieht es dann wohl also aus bei dieser Generation Nerd: coole Haltung, keine Ahnung! Ich habe letzten Monat die 40 geknackt, ich darf über alles ablästern, was nach mir so kommen mag ... Helfen Sie mir bitte über die Straße.

In meinen Geschichten kommen die gängigen Cyberpunk-Themen vor, von VR-Helmen, Hackern und Graffiti runter bis zur Neonröhre – wobei Niklas Peinecke jetzt und hier aus dem Off rufen würde: „Das ist ‘ne Leuchtstoffröhre, Alter!“ Also: schön retro alles. Gab es in den Achtzigern, gibt es auch bei mir. Da braucht man kein großes Vorwissen für. Kam sicher auch letztes noch in einem Hollywood-Blockbuster vor. Mir geht es mehr darum, diese Versatzstücke zu nehmen und daraus

etwas ganz Neues zu schaffen: eine interessante Variation, die trotzdem anders ist. Und hoffentlich schön düster!

PHANTAST: Deine Geschichten enden fast immer im Chaos, im Tod, in der Zerstörung. Hattest Du je das Bedürfnis, mal eine Geschichte zu schreiben, in der die Welt gerettet wird? Oder gibt es eine solche?



Frank Hebben: Im „Algorithmus“ wird die Welt gerettet. Happy End. Gott sei Dank! Gut, auch nicht so wirklich.

PHANTAST: Welche Bücher/Anthologien sind von Dir in letzter Zeit auf den Markt gekommen beziehungsweise kommen in nächster Zeit?

Frank Hebben: Von mir nicht sehr viel. Wie gesagt: Ich komponiere meine Texte, und das dauert seine Zeit. Hier die aktuelle Liste:

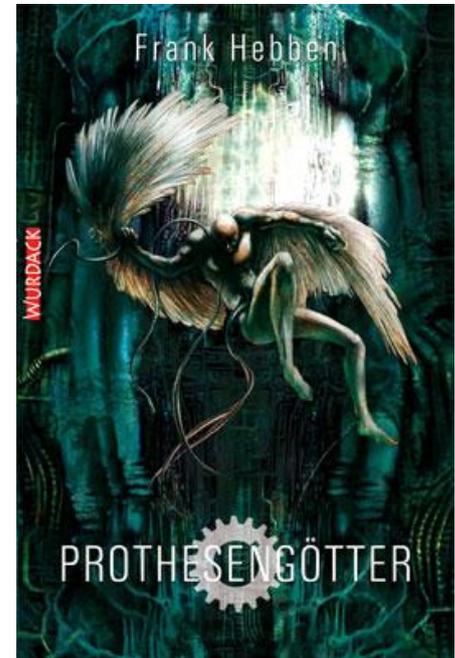
Prothesengötter (SF-Stories) (2008)
Maschinenkinder (SF-Stories) (2012)
Das Lied der Grammophonbäume (Stories, Phantastik) (2013)
Oubliette (Gedichte) (2014)
Der Algorithmus des Meeres (Erzählung) (2015)
Nächstes Jahr kommt *GAMER* bei Begedia heraus, eine SF-Anthologie, bei der ich – als Mit-Herausgeber – wie gewohnt die Grafikredaktion übernommen

habe. Darin ist auch eine Geschichte von mir enthalten. Es geht um Computerspiele, auch viel Retro mit dabei, und: Sie wird geil! Bitte einmal vormerken. Danke.

Und vielen Dank für deine Fragen.

PHANTAST: Ich danke für Deine konkreten Antworten. Es war mir wieder einmal ein Vergnügen.

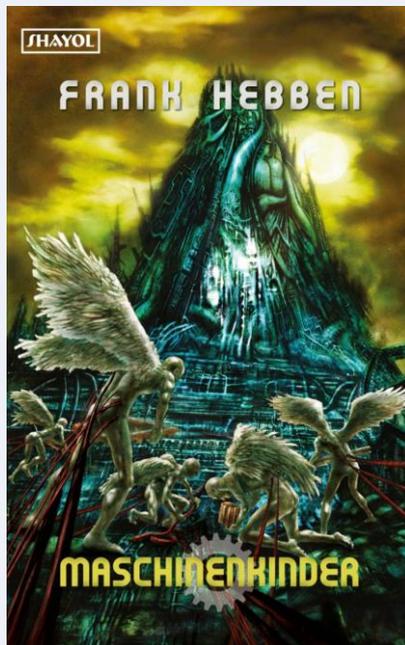
Autorenhomepage:
www.schwarzfall.de



Frank Hebben, 1975 in Neuss geboren. Neuromancer, Werbetexter; Technischer Redakteur (tekom) und Magister der Germanistik/Philosophie. Hat jahrelang in Düsseldorf zwischen Kunst und Chaos gehaust, lebt nun friedlich und frei in Bielefeld.

Veröffentlichungen in der c't, in NOVA, EXODUS, Space View, phantastisch!, ALIEN CONTACT und diversen Anthologien. Seine erste Story-Sammlung *Prothesengötter* ist 2008 bei Wurdack erschienen. Band 2, die *Maschinenkinder*, 2012 im Shayol-Verlag. Seitdem auch für Begedia aktiv, sowohl als Herausgeber – *Fieberglasträume. Tiefraumphasen* – aber auch schriftstellerisch mit *Das Lied der Grammophonbäume* und *Oubliette*, zwei neuen Büchern, die mehr schwarzromantisch sind als elektrische Ekstase. Im September 2015 dann meine erste, längere Erzählung: „Der Algorithmus des Meeres“.





Autor: Frank Hebben

Verlag: Shayol Verlag (2009)

Genre: Science Fiction / Cyberpunk / Kurzgeschichten

Taschenbuch

220 Seiten, 16,90 EUR

ISBN: 978-3943279078

Maschinenkinder

Eine Rezension von Eva Bergschneider

Frank Hebben schreibt überwiegend Dark Industrial und Cyberpunk, gelegentlich auch Steampunk und Science-Fiction-Kurzgeschichten, die überwiegend in Magazinen wie *c't*, *NOVA*, *Exodus*, *Space View* und *phantastisch!* veröffentlicht werden. Verschiedene Anthologien bereicherte Frank Hebben mit seinen Storys oder fungierte als deren Herausgeber.

Im Jahr 2008 veröffentlichte der Wurdack-Verlag seine erste eigene Story-Sammlung *Prothesengötter*, die in der Science-Fiction- und Cyberpunk-Szene gefeiert wurde. So erhielten die Beiträge „Imperium Germanicum“, „Das Fest des Hammers ist der Schlag“ und „Memories“ Nominierungen für den Deutschen Science-Fiction Preis bezie-

hungsweise den Deutschen Phantastik Preis.

„Côte Noir“ ist eine Story aus Frank Hebbens hier besprochenem zweiten Kurzgeschichten-Band *Maschinenkinder*, der 2012 vom Shayol-Verlag veröffentlicht wurde. Die Story wurde 2009 gleichzeitig für den Kurd Laßwitz Preis, den Deutschen Science-Fiction Preis und den Deutschen Phantastik Preis nominiert. Inzwischen publizierte der Begedia-Verlag zwei weitere Anthologien des Autors, 2013 *Das Lied der Grammophonbäume* und im September 2015 *Der Algorithmus des Meeres*.

Maschinenkinder beschreibt, wie der Titel schon vermuten lässt, Welten und Lebensräume, in denen der Mensch mehr oder

weniger zur Maschine geworden ist beziehungsweise sich die Maschine nicht wesentlich vom Menschen unterscheidet. In diesem Spannungsfeld spielen sich düstere, verwirrende und zum Teil surreale Szenen ab, die mehr Fragen aufwerfen als beantworten.

Wer nette, erheiternde und in sich abgeschlossene Geschichten bevorzugt, ist bei Frank Hebben definitiv an den falschen Autor geraten. Wer aber gern über den Tellerrand hinaus liest und sinniert, hinterfragt, Hypothesen verwirft und vielleicht erst auf den zweiten Blick versteht, dem sei die Lektüre des Autors schon an dieser Stelle wärmstens empfohlen. Auf was sich der Leser, der dieser Empfehlung folgt, einlässt, erfährt ihr im Folgenden.

In „**Das Lichtwerk**“ umgibt die Immernacht die jugendlichen Überlebenskünstler Paul und Lisa und den Veteranen Rhom-

bus. Ihr Lebensraum befindet sich unter einer verdreckten, dunklen Glaskuppel. Tagsüber durchsucht Paul die Reste der Hafenstadt nach allem, was Rhombus für den Bau eines Lichtwerks gebrauchen kann. Denn des Nachts dringen Gefahren aus einer anderen Welt in die Immernacht, derer sie sich erwehren müssen. Doch wie konnte es so weit kommen?

„Lichtwerk“ ist zunächst eine bodenständige postapokalyptische Cyberpunk-Story. Wir folgen den Protagonisten durch die Gefahren ihres Alltags und erfahren von Rhombus, wie diese Welt zu dem wurde, was sie ist. Zum Ende prägen diese Geschichte zunehmend surreal anmutende Szenen und Bilder, die das vom Leser zusammengesetzte Weltbild in Frage stellen.

Vor dem „**Schwarzfall**“ kommen mit den Teslaspulen die industrielle Revolution und der Wandel zu einer Gesellschaft der Prothesenmenschen. Alles, was der

Dame oder dem Herrn an ihrem oder seinem Körper missfällt, wird durch Prothesen ersetzt. Doch dann fällt der Strom aus, und die Annehmlichkeiten der Technik bleiben den Menschen monatelang versagt.

Die Story „Schwarzfall“ lehnt sich deutlich an das Steampunk-Genre an, das sich gern der Tesla-Energie bedient und häufig im deutschen Kaiserreich spielt. Mittlerweile verwendet man allerdings auch den Begriff Tesla-Punk für Geschichten, die sich dieser Theorie bedienen. Frank Hebben zeichnet den Verfall einer von Technik abhängigen Gesellschaft. Und erzählt mit sarkastischem Unterton, was passiert, als scheinbar Rettung naht.

Der junge Maurice lebt in seiner virtuellen Computerwelt „**Machina**“. Hier kann er kreativ sein, ist einfach er selbst. Seine Schwester Sophie zwingt ihn regelmäßig, in die reale Welt zurückzukehren. Bis eines Tages ein Unglück geschieht.

„Machina“ ist eine der emotionalsten Geschichten, denn der Leser kann die Wut und die Sehnsucht beider Charaktere nachempfinden. Ihr *turning point* verändert die Atmosphäre jedoch in unerwarteter Weise. Obwohl „Machina“ in der Form der Kurzgeschichte das genaue Gegenteil zu Tad Williams' opulenter Tetralogie zu sein scheint, erinnert sie an Orlandos Geschichte aus *Otherland*. „Machina“ vermittelt eine ähnliche Gefühlsmischung aus Verträumtheit und Trauer.

In „Elysian“ ist Cyrill Schäfer Quizmaster einer TV-Show, in der Kandidaten, die Geld brauchen, ihre Körperteile verwetten, um zu gewinnen. Wer eine Wettunde verliert wird live amputiert. Ein Zwischenfall stört den üblichen Ablauf der Show empfindlich.

„Elysian“ mag ein wenig an den Plot aus *Die Tribute von Panem* erinnern, entstand allerdings Jahre vor dem Bestseller von

Suzanne Collins. Vielmehr stellt „Elysian“ einen satirischen Gegenentwurf zu einer Dystopie dar.

Im Erscheinungsjahr 2004 ging in Deutschland gerade *Big Brother* in die fünfte Staffel, die Lebensbereiche „Arme“, „Normale“ und „Reiche“ wurden für die Kandidaten eingerichtet. Heute sehen wir finanziell angeschlagenen Mächtigen-Promis beim Verzehr von Käfern zu. Es stellt sich damals wie heute die Frage, wie weit unsere TV-Landschaft noch von dem in „Elysian“ beschriebenen menschenverachtenden Szenario entfernt ist.

In „**Byte the Vampire**“ lockt das Mädchen Popcorn Junkies an, die im Kopf I/O-Buchsen für den Eintritt in virtuelle Welten implantiert haben. Ihr Boss Raven missbraucht sie für einen speziellen, grausamen Trip.

„Byte the Vampire“ ist die vielleicht typischste Cyberpunk-Story in der Anthologie *Maschinenkinder*. Bilder aus virtuellen

Spielwelten treffen auf Drogenphantasien und in Neonlicht getauchte Asphaltwüsten. Lässigkeit zeichnet die Sprache aus. Trotz des düsteren Ambientes und Themas könnte es sich auch um eine flippige *Coming-of-Age*-Geschichte handeln.

Der Atomkrieg hat ein Paradies zerstört, die Côte Azur hat sich in die „**Côte Noir**“ verwandelt. Migränegeplagt und mit rudimentärer Erinnerung rast Gabriel auf seinem Motorrad die Küstenstraßen Südfrankreichs entlang. Irgendwo in einem Labor oder auf einem Militärgelände befinden sich Datenträger mit seinen Erinnerungen und dem Schlüssel zu der Katastrophe.

„Côte Noir“ spielt in einem typischen postapokalyptischen Setting, garniert mit ein wenig obskurer Religion und KI-Biotechnologie. Das Rätsel, wer Gabriel ist und wie es zu der Apokalypse kam, steht im Mittelpunkt. Die vergleichsweise lange Geschichte (36 Seiten) lockt

den Leser auf einige falsche Fährten, bevor sie auf das ernüchternde Finale zusteuert. Auf eine Ende, das zwar nicht vollkommen überrascht, aber trotzdem erschüttert.

In „**Schwarz-Weiß**“ fertigen Fabriken auf einem Mond Roboter, die wiederum Kampfschiffe erbauen. Eine der Roboterfabriken produziert schwarze Roboter mit einem weißen Arm, eine andere weiße Roboter mit einem schwarzen Arm. Für die Funktionalität und Leistung des Roboters spielt die uneinheitliche Farbgebung keine Rolle.

„Schwarz-Weiß“ ist eine eindrucksvolle Parabel zum Thema Rassismus. Sie beschreibt Ereignisketten und Konsequenzen, die den Leser überraschen, obwohl oder gerade weil sie vollkommen naheliegend und schlüssig sind. Eine einfach gehaltene, lineare Sprache unterstreicht die Unausweichlichkeit der Entwicklung.

In „**Outage**“ ist für Singh, Bewohner einer Zukunftsstadt im Ruhrgebiet, der entscheidende Tag gekommen: *„Ich sehe aus, wie ein verdammter Messias-Abklatsch. [...] Aber glaubt mir, ich bringe Euch nicht den Frieden.“* [S. 188] Setzt der Junkie die Revolution gegen ein System in Gang, das jeden Lebensbereich seiner Bürger kontrolliert?

Ähnlich wie in „Byte the Vampire“ spielt „Outage“ im Betondschungel einer typischen Cyberpunk-Metropole. Allgegenwärtig sind TV-Bildschirme, auf denen rund um die Uhr „Breaking News“ gesendet werden. Von einem Moment zum anderen fällt der Strom aus. Was sich tatsächlich im Dunkeln abspielt, wird erst ganz am Ende klar.

Diese Geschichte haben drei Autoren geschrieben, neben Frank Hebben Thorsten Küper und Uwe Post. Das merkt man der Schreibe nicht an, denn die Handlung in „Outage“ wird von vier Ich-Erzählern geschildert,

deren Rollen sicherlich auf die Autoren verteilt wurden.

Die Verschiedenartigkeit der abwechselnd auftretenden Protagonisten wird schnell offensichtlich, ihre Motive bleiben zunächst rätselhaft. Bis zum spektakulären Showdown.

Ein Wesensmerkmal der Literaturgattung Kurzgeschichte – die Schnellebigkeit – steht in vielen von Frank Hebbens Geschichten in *Maschinenkinder* im Vordergrund. Man erfährt kaum etwas über die Vorgeschichte der Protagonisten. Oder darüber, wie ihre Lebenswelten, ob alternativ, virtuell oder im Weltraum, zu dem wurden, was sie sind.

Es ist oft nur ein kurzer Blick, den der Leser auf die Szenerie wirft, doch der ist dafür umso intensiver. Ob in grellen Farben schillernd oder in dunkelste Tristesse getaucht, die Schauplätze, Handlungen und Emotionen erzeugen nachhaltige Bilder im Kopf des Lesers. Die Detailgenauigkeit der Beschreibungen

geht oft über das hinaus, was man als „angenehm lesbar“ bezeichnen möchte. Doch genau das verleiht diesen Storys ihren Kick, einen Tiefgang, den viele weitaus umfassendere Werke oft vermissen lassen.

Ein häufiges Motiv der Geschichten ist die Einsamkeit der Protagonisten – Mensch, Maschine oder beides – in der technisierten Welt.

Die Menschen sind ihrer Menschlichkeit beraubt, während die Maschinen Freude, Trauer, Verzweiflung und Wut empfinden, gar ein Gewissen haben. Sie kämpfen einen verzweifelten Kampf, den sie nicht gewinnen können. Sie begeben sich auf eine Queste, die allenfalls zu einer Verschnaufpause im Zerfallsprozess oder direkt ins Verderben führt. Ein unmittelbares oder zumindest langfristiges Systemversagen ist oft die Folge ihrer Aktionen, geschieht manchmal aber auch ohne jegliches Zutun.

So vielfältig und ideenreich wie ihre Schauplätze und Figuren ist auch die Sprache, mit der die Geschichten erzählt werden. Von lakonisch-rudimentär über sarkastisch oder trashig bis hin zu überschwänglich bildhaft – Frank Hebben hat ein feines Gespür dafür, welche Stilelemente am wirkungsvollsten die Atmosphäre unterstreichen und prägen.

Und so sind diese Kurzgeschichten in der Anthologie *Maschinenkinder*, genauso wie die der *Prothesengötter*, ungemein faszinierende Ausflüge in schrecklich-schöne, düstere Cyberpunk-Welten und die Erlebnisse ihrer Bewohner. Wir begegnen Robotern und Maschinen mit Identifikationspotential und fast zur Unkenntlichkeit verfremdeten Menschen, die ihre Welt verändern – oder einfach nur Momentaufnahmen mit uns teilen. Sie alle haben etwas zu sagen, drängen uns ihre Botschaft jedoch nicht auf. Diese herauszu-

finden ist das Spannendste an den Geschichten der *Maschinenkinder*.

Inhaltsübersicht:

Seite 9: Vorwort

Seite 11: Das Lichtwerk

Seite 44: Schwarzfall

Seite 55: Machina

Seite 66: Elysian

Seite 78: Krematorium

Seite 89: Kinder der großen Maschine

Seite 108: Byte the Vampire

Seite 117: Highscore

Seite 119: Cyst

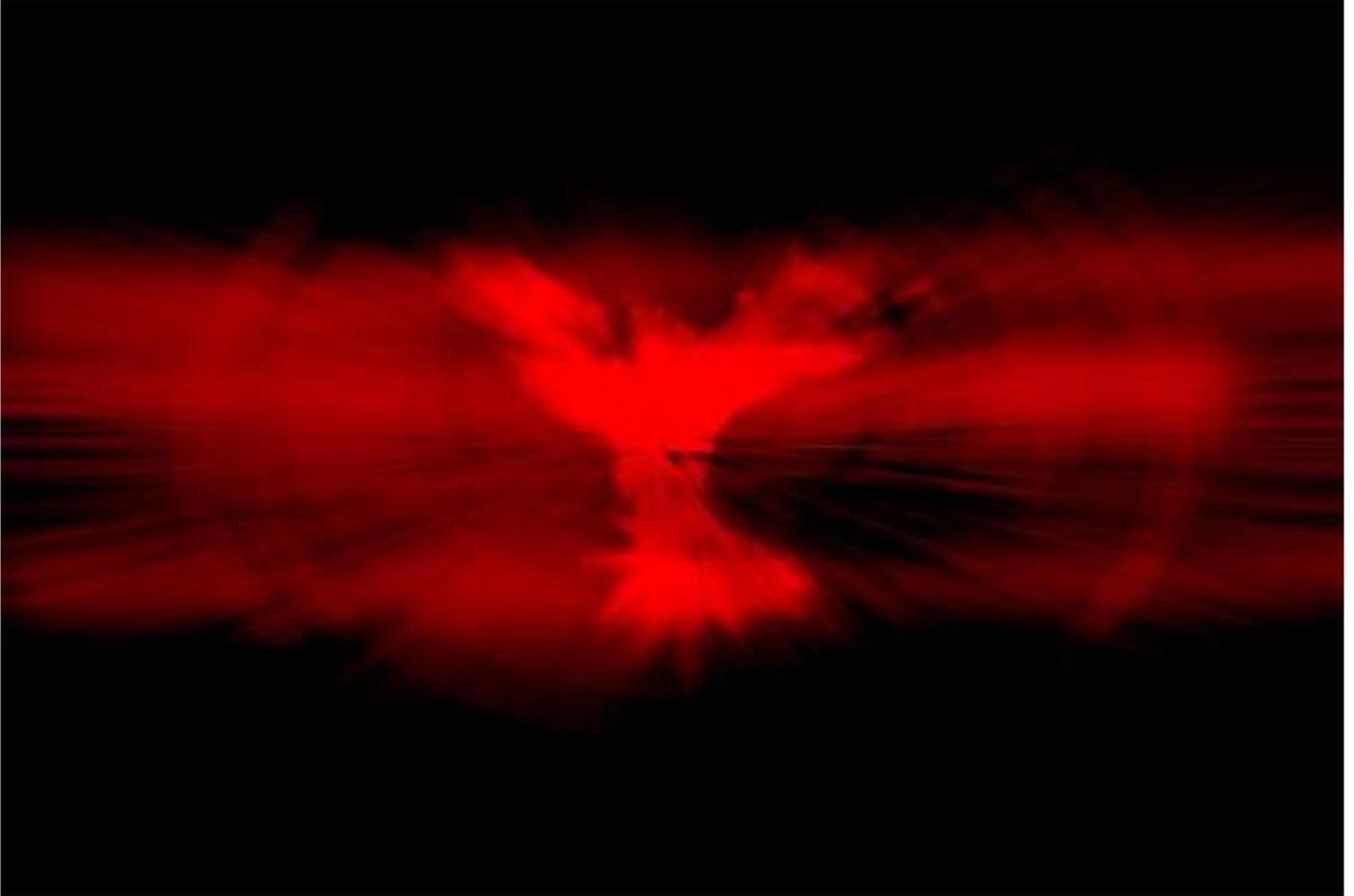
Seite 125: Côte Noir

Seite 161: Muschelplanet

Seite 165: Schwarz-Weiß

Seite 180: Brause

Seite 216: Outage



Ein Blick hinter die Kulissen von *Fieberglasträume*

Ein Bericht von André Skora

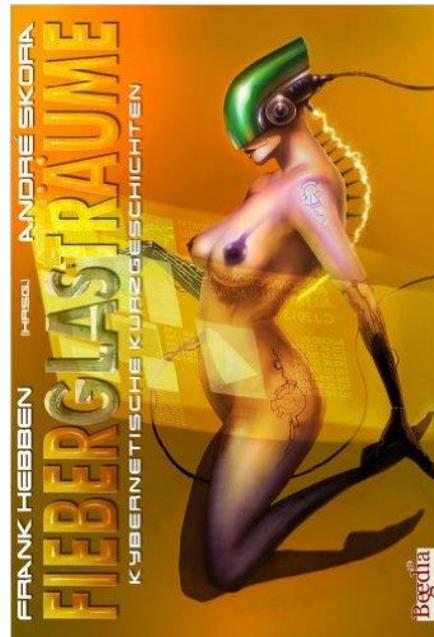
Fieberglasträume (FGT) ist eine erstmals im März 2013 auf der DortCon vorgestellte, im Begedia Verlag erschienene Cyberpunk-Anthologie, die fünfzehn Kurzgeschichten zwischen ihren Deckeln vereint und bei der jede Story mit einer entsprechenden Storygrafik versehen wurde. Wie es zu diesem Projekt kam und wie sich der Weg bis zur Veröffentlichung darstellte, soll an dieser Stelle näher beschrieben werden.

Die Idee

Anfang März 2012 stand ich in Duisburg in einer Buchhandlung vor dem Science-Fiction-Regal und wollte mir cyberpunkigen Lesestoff zulegen. Leider musste ich feststellen, dass es nur die

Neuromancer-Trilogie (*Sprawl*-Trilogie) von William Gibson gab. Auf Nachfrage kam auch nur ein Schulterzucken, und somit war der angedachte Kauf schnell erledigt.

Abends in gemütlicher Runde



kamen wir auf die Thematik zu sprechen, und ich, naja, frei nach Schnauze, meinte: „Das kann doch nicht so schwierig sein, neuen Cyberpunk auf den Markt zu bringen ...“

Ein paar Stunden später – mittlerweile war es Sonntag – machte ich mich dann frisch ans Werk. So wurde schnell ein kleines Konzept (Stichpunkte) zusammengetragen und gut war es.

Das Team und der Verlag

Voller Tatendrang und mit viel Selbstbewusstsein setzte ich mich also an mein Mailprogramm und versuchte einige mir bekannte Autoren, in diesem Falle Leute, die ich über viele Jahre durchs Pen-&-Paper-Rollenspiel und Convention-Besuche her kannte,

anzuschreiben. Ja, eine Neigung zu *Shadowrun* ist nicht abzustreiten, da ich seit ungefähr 1992 die weltweiten Schatten sicherer mache und den einen oder anderen Megakonzern schon in den Hinterhof *PIEP* ...

Schnell kamen damals die ersten Zusagen zurück, sodass ich anfang, auf Verlagssuche zu gehen. Zwar waren mir einige Großverlage und der ein oder andere RPG-Verlag ein Begriff. Schnell war aber klar, dass der Versuch bei einem großen Verlag unterzukommen, zum Scheitern verurteilt wäre; also ab ans Buchregal, mal die Verlage checken. Anschließend galt es noch eine Suchmaschine zu befragen.

So fand ich schnell einen Verlag, welchen ich umgehend anschrieb. Zu meiner Verwunderung bekam ich sehr schnell eine Antwort und, nein, es war keine automatisch erstellte, sondern von einem realen Menschen aus Fleisch und Blut.

Der Verlagsleiter bedankte sich, musste aber ablehnen, da Anthologien nicht mehr bei ihm erscheinen würden. Allerdings gab er mir den Tipp, dass ich es mal bei Harald Giersche und seinem Begedia Verlag probieren sollte.

Also schrieb ich Harald kurzerhand an und hatte nach ein paar Mails die Zusage, dass das Projekt wahnsinnig genug sei, um eine Chance zu bekommen.

Als dies geklärt war, steckten der Verlag und ich ein wenig die Terrains ab und stellten fest, dass noch Autoren an Bord mussten. So stellte der Verlag den Kontakt zu Frank Hebben her.

Frank zeigte direkt, dass wir *Fieberglasträume* auf einen höheren Level holen könnten; so beschlossen wir, uns die Herausgeberschaft zu teilen. Durch seine Zeit beim *NOVA*-Magazin konnte Frank noch seine Beziehungen zu einigen Illustratoren mit einbringen. Da man Beziehungen nicht nur pflegen, sondern auch nutzen sollte, beschlossen wir

genau dies zu tun, denn schließlich lebt Cyberpunk auch viel vom visuellen Effekt. Ich für meinen Teil kümmerte mich dann weiterhin um die Autoren und sonstige benötigte Leute.

Die Autoren

Wie bereits erwähnt, gestaltete sich die Autorensuche einfach. Am Anfang konnten wir auf ein starkes Feld aus der Rollenspiel-



szenen zurückgreifen. Um aber auch ein paar andere Aspekte berücksichtigt zu bekommen, klopften Frank und ich noch einige Autoren ab. So erhielten wir schlussendlich ein gutes Team.

Hier gingen wir, im Nachhinein betrachtet, auch cyberpunkig vor, denn die Autoren erhielten das Konzept, wir dagegen die Zusage, und so ging es ans Werk – kein Storykonzept, kaum Hin-



weise, einfach freie Entfaltung! Da Freiheit herrschte, konnten sich tolle Ansätze entwickeln. Als Beispiel seien hier die Duo-Story von Frank Hebben und Christian Günther erwähnt, welche sich, durch die entgegengesetzte Sichtweise, erst richtig entfalten kann. Ein weiteres Beispiel ist die Verwendung von Technik, wie sie Thorsten Küper vorausschauend verwendete.

Wie geschrieben, das sind Beispiele, denn ich kann heute noch, ohne Ausnahme, die Storys empfehlen und habe die ein oder andere Idee schon am Rollenspieltisch genutzt.

Schlussendlich haben wir ein buntes Autorenteam, sowohl „alte Hasen“ als auch „Neulinge“, zwischen die Deckel bekommen, und das macht u. a. den Reiz an FGT aus.

Zu den Illustratoren

Diese wurden durch Frank Hebben betreut, und so war meine Aufgabe in diesem Fall auf

„Meinung sagen“ beschränkt, wobei: Einen der „Stifte“ konnte ich überzeugen ...

Das Netz und seine Nutzung

Ja, das weltweite Netz hat uns bei der Entstehung von FGT geholfen. Nicht nur, dass man einiges zu den Storys recherchieren konnte, nein, wir haben auch die ein oder andere Umfrage, wie zum Beispiel für die Covergestaltung, gestartet. Weiterhin wurde am Klappentext auch ein wenig durch die Crowd gebastelt.

Aber die größte Hilfe, die das Netz parat hält, ist die Möglichkeit der schnellen Kommunikation. Diese wurde zwischen allen Beteiligten auch ausgiebig genutzt.

Herausgeber schreiben viel ...

Die Kommunikation zwischen uns Herausgebern lief meist über Messenger ab. Wenn man die Texte die wir dort geschrieben haben, zusammentrüge und als

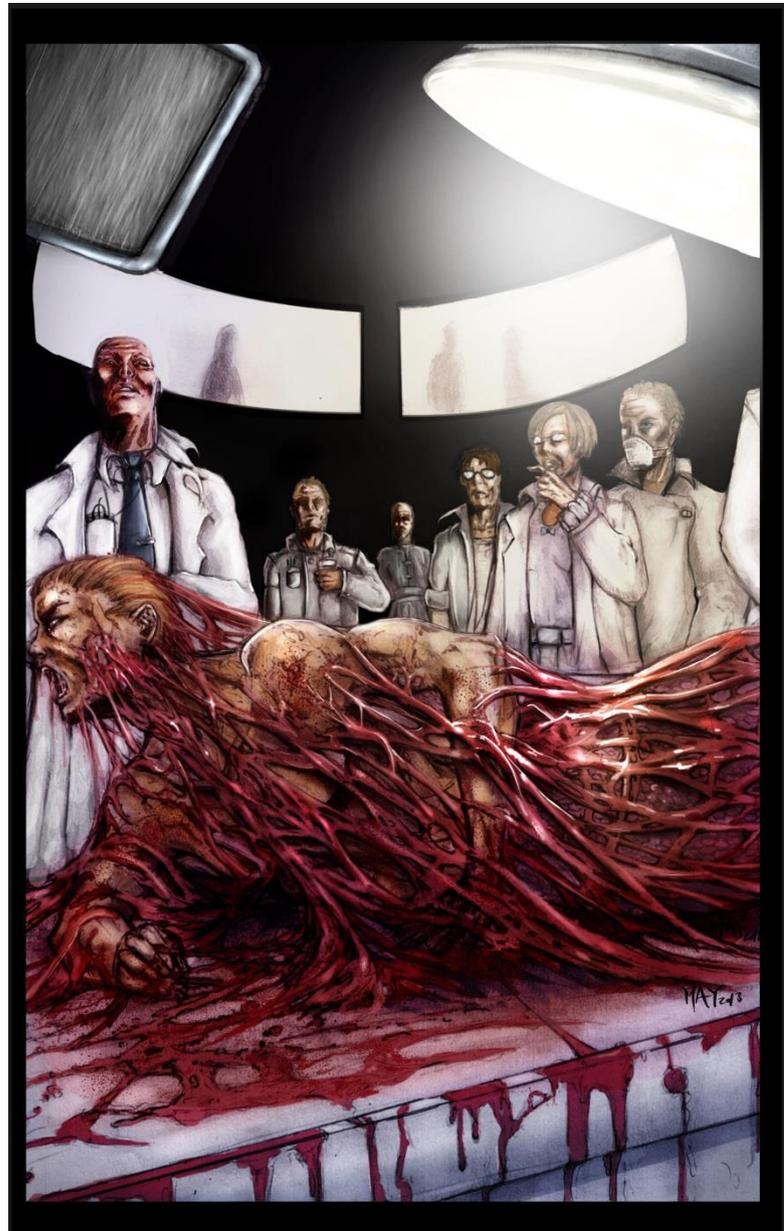
Buch veröffentlichte, könnten wir damit ohne Übertreibung an die 700 Buchseiten füllen.

Daran kann man schon ablesen, dass es viel Diskussionsbedarf gab, aber wir sind immer zu einem Ergebnis gelangt, und das ging nur durch ein gewisses Maß an Kompromissbereitschaft.

Du bist, wen Du kennst ...

So in etwa lautet ein altes Schatten-Spruchwort. Aber dies hat sich auch bei FGT bewiesen, denn es stand ja noch die Thematik von Lektorat und Korrektorat vor der Türe. Zum Glück konnten wir hier von dem einen oder anderen Kontakt - teils aus dem Team heraus, teils durch Teamkontakte - profitieren.

Und diese Kontakte nutzten wir dann auch beim Vorwort, schließlich sollte das nicht irgendjemand tippen. Dank Peer Bieber konnten wir Rob Boyle, einen Shadowrunner allererster Stunde, gewinnen. Somit kam dann nochmals Teamnutzung ins



Spiel, denn Michael K. Iwoleit machte sich an die Übersetzung von Robs Text.

Wie man sieht: Prüfe deine Mitwirkenden dreimal, denn sie verbergen Talente!

Der Feinschliff

Am Ende eines solchen Projektes steht natürlich der Feinschliff. Hier gab es lange Nächte und kurze Tage, weil wir Fieberglassträume pünktlich zur DortCon präsentieren wollten und somit einen Drucktermin einhalten mussten. Nun hieß es, die Storys zu setzen, die Grafiken einzufügen, das Vorwort entsprechend zu platzieren – und die Vitae mussten selbstverständlich auch mit rein. All das wurde dann hin und her geprüft, geändert und angepasst, bis wir zufrieden waren.

Pünktlich und mit vielen neuen Erfahrungen konnten wir *Fieberglassträume* auf der DortCon 2013 mit Live-Lesungen von Thorsten Küper und Niklas Peinecke präsentieren. Bei Interesse kann man sich dazu auf YouTube einiges ansehen.

[Der Werbetrailer](#)

[Thorsten Küpers Lesung](#)

[Niklas Peineckes Lesung](#)

Wenn ich so zurückblicke, muss ich mir selbst eingestehen, dass ich mich ein wenig wundere, wie wir das Projekt so gut gestemmt haben. Natürlich haben wir auch während der Umsetzung dazu gelernt und haben dies bei unseren neuen Projekten mit einfließen lassen. So zum Beispiel bei *Tiefraumphasen*, einer Scifi-Anthologie.

Allerdings möchte ich an dieser Stelle auch dazu aufrufen, wenn

jemand eine gute Idee mit sich herumschleppt, sich ans Werk zu machen; es gibt genügend Verlage, die nur auf geniale Ideen warten und die sich nicht scheuen, etwas auf die Beine zu stellen.

Mit einer guten Idee, einiger Überzeugungskraft und natürlich dem richtigem Feuer wird das dann auch was!

Ansonsten bleibt mir noch zu sagen: Auch an dieser Stelle einen Dank ans ganze FGT-Team, ohne Euch wäre das damals nicht machbar gewesen.

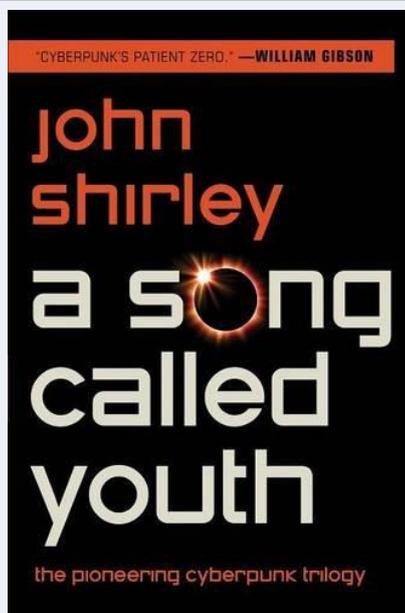
Und natürlich: LEST MEHR CYBERPUNK!

Bildquellen:

Seite 67: Santana Raus

Seite 68: Volker Konrad

Seite 69: Jessica May Dean



Autor: John Shirley

Verlag: Prime Books (2012)

Genre: Cyberpunk / Dystopie

Gebundene Ausgabe

728 Seiten, circa 25,00 EUR

ISBN: 978-1607013303

(eBook ab 6,20 EUR)

A Song Called Youth

Eine Rezension von Almut Oetjen

In einer nahen Zukunft herrscht Krieg zwischen Russland und den Bündnisstaaten der NATO. In Russland ist es rechten Hardlinern gelungen, die Demokratisierungsbestrebungen zu beenden. Neo-Sowjets sind in Westeuropa eingedrungen, das in einem verheerenden konventionellen Krieg teilweise verwüstet wurde. Die NATO hat für den Bereich hinter den Fronten das größte internationale Privatpolizei-Unternehmen unter Vertrag genommen und als Polizeitruppe eingesetzt, um die Anarchie zu bekämpfen.

Dieses Unternehmen, die Zweite Allianz (Second Alliance, SA), ist eine beängstigende und mächtige Schutzorganisation mit eigenen Zielen. Sie besteht aus Neofaschisten des 21. Jahrhunderts,

hat Teile der USA, Europas und die Raumkolonie FirStep besetzt und strebt im Geheimen die Weltherrschaft an. In einem Internierungslager im französischen Lyon hat sie eine abscheuliche Versuchsanordnung mit rigider Rassentrennung in Pferchen und unglaublichem Leid für die Opfer eingerichtet. Am Ende herauskommen soll die Auslöschung aller minderwertigen Rassen und deren Ersetzung durch eine Unterrasse von Arbeitern, die nicht klüger als Hunde oder Pferde sein sollen, kenntnisreiche Idioten für niedere technische Tätigkeiten.

Eine Gruppe von Außenseitern und Freiheitskämpfern bildet eine Widerstandsorganisation, den Neuen Widerstand, und

bekämpft das sich auf der Erde ausbreitende faschistische Regime.

Eine düstere Vision Europas im Niedergang

Shirleys Hauptwerk, die Trilogie *A Song Called Youth*, bestehend aus *Eclipse* (1985), *Eclipse Penumbra* (1988) und *Eclipse Corona* (1990), zählt zu den wichtigsten Werken des Cyberpunk. Die Bücher wurden 1990/1991 bei Heyne in der Übersetzung von Peter Robert unter den Originaltiteln veröffentlicht.

Shirley hat die ursprüngliche Trilogie überarbeitet und ein Upgrade aus der Zeit des Kalten Krieges in die des Millenniums durchgeführt. Statt im Jahr 2020 beginnt die Geschichte im Jahr 2029. Das Grobe des Ausgangsmaterials ist dabei erhalten geblieben, Shirley hat keine Hochglanzlackierung dieses Upgrades vorgenommen, das in den Jahren 2000 (Band 1: *Eclipse. Sonnenfinsternis* und 2: *Eclipse. Halbschatten*)

und 2001 (Band 3: *Eclipse. Feuersturm*) im Argument Verlag in deutscher Übersetzung veröffentlicht wurde. Roberts Übersetzung wurde mit der Neuausgabe abgeglichen und überarbeitet. Die letzte Veröffentlichung des Originals erfolgte in einem Sammelband bei Prime Books, ergänzt um eine Einführung und einen biografischen Beitrag.

Shirley legt sehr viel Wert auf die Entwicklung plausibler Charaktere und Schauplätze. Heutige Leser mögen mitunter wenig Zugang haben zu den ideologischen Sprengkörpern, mit denen er sein Werk durchsetzt hat. Aber das wesentlich Interessantere sind ohnehin die Details. Gegenwart und Zukunft sind sich sehr nahe. Die Ausgangslage aus der Zeit des Kalten Krieges, wie Shirley sie in der ersten *Eclipse*-Veröffentlichung thematisierte, hat er unter Berücksichtigung von Entwicklungen aus der Zeit nach Auflösung der Sowjetunion modifiziert, Glasnost und

Perestroika sind hier nur zwei bekannte Schlagworte. Dann hat er die Handlung in das Jahr 2029 verlegt, den Brennpunkt von „Cyber“ auf „Punk“ verschoben und, wie es so schön heißt, die Hölle entfesselt.

Die Zweite Allianz (Second Alliance, SA) bedient sich tradierter Mittel, wie der Unterwanderung, der Werbung, der wirtschaftlichen Einflussnahme, arbeitet mit Instrumenten des Terrorismus und verwendet den neuesten Stand verfügbarer Hochtechnologien zur Zielerreichung. Sie kauft die größte PR-Firma der Welt, „Weltsprech“, zur Programmierung der Öffentlichkeit. Hier ist natürlich „Neusprech“ die Referenz, aus George Orwells Klassiker 1984. Und eine Entwicklung in der Zukunft ist es auch nicht wirklich.

Die Zweite Allianz träumt von einer genetisch reinen Welt. Sie hat die bekannten Feindbilder: Künstler jenseits des Main-

streams, Drogenabhängige, Schwule, Farbige, Linke. Während die Masse der Menschen sich in dieser Welt einrichtet und sich von den herrschenden Medien beim Denken helfen lässt, rekrutiert sich aus den Reihen derer, die dem Feindbild der Zweiten Allianz entsprechen, der Neue Widerstand.

Dieser nimmt seinen Ausgang in Paris unter Führung des früheren Mossad-Agenten Steinfeld und wird erweitert um Wissenschaftler, Ärzte und andere Menschen, die gegen die neuen Herren aufbegehren. Eher widerwillig gerät der ausgebrannte Retro-Rockmusiker Rickenharp in den Widerstand, zu dem auch der frühere Schriftsteller Jack Brendon Smoke und Dan „Stahlauge“ Torrence, der im Widerstand erst politisiert wird, gehören.

Das Paar Dan und Claire, er auf der Erde, sie auf der Station im All, bildet die Hauptachse in der Trilogie – die Achse des Guten? Die Liebe, der Wille, auch unter

den gegebenen Bedingungen und der räumlichen Distanz aneinander festzuhalten, machen sie zu einer Art kosmologischer Kraft. An der Bedeutung beider ändert auch nichts, dass Claire Dan schreibt: „Wenn du Zeit hast, lebe einfach“ und er kurz darauf mit der Französin Bibisch ins Bett steigt.

Ein Reiseführer in die Tiefenschichten des Menschseins

Shirley bietet den Lesern eine ausgewogene Mischung von Material für den Kopf und den Bauch, die Actionszenen sind fein choreographiert. Er behauptet nicht nur, dass die Welt seines Romans gewalttätig sei, er zeigt es auch eindrücklich.

Der Aufbau der Handlung hin zu einem gewalttätigen Konflikt ist nachvollziehbar, alles wirkt unausweichlich. Die Erzählperspektive ist die einer dritten Person, die sich an verschiedenen Schauplätzen auf der Erde und im Weltraum befindet und eine

klare politische Haltung hat, die zuerst einmal antifaschistisch ist. In Shirleys Welt gibt es eigenartige technologische Entwicklungen: operativ entnommene menschliche Gehirne als Interfaces; Attack-and-Kill-Hirnkontrollinstrumente der Army; Hirnimplantate zur Verbesserung bestimmter Funktionen; Junkies lassen sich im Hollow Head destillierte Neurochemikalien in die Venen spritzen, wodurch Gedanken und Gefühle der ehemaligen Hirnträger wahrnehmbar werden; Sauger ermöglichen die Extraktion von Informationen aus dem Gehirn; Gangs überfallen in U-Bahnen Fahrgäste und entnehmen ihnen Organe für den Handel; es wird ein Grippevirus entwickelt, um die Menschen zu disziplinieren.

In Shirleys Dystopie ist die Welt ein böser und dreckiger Ort. In ihr findet nicht einfach Gewalt statt, sie erscheint vielmehr als der natürliche Raum der Gewalt. Folgerichtig haben Shirleys Figu-

ren auch nur ein begrenztes Spektrum an Reaktionen. Zuerst wäre da die Gegengewalt zu nennen, um die Gewalt zu überwinden. Außerhalb dieser Welt lässt sich dieser Ansatz moralisch in Frage stellen. Innerhalb dieser Welt jedoch macht man sich auch mitschuldig, wenn man der Gewalt gegen Dritte nur als Zuschauer beiwohnt oder sie zivilisiert diskutiert.

Es gibt im Wesentlichen vier Gruppen von Menschen in der Welt, wie Shirley sie beschreibt: die Täter, die Opfer, die Zuschauer, schließlich die, die etwas unternehmen, sich zur Wehr setzen gegen die Täter. Also die Menschen, die nichts zu verlieren haben und sich deshalb nicht in dem ihnen gegebenen Status quo einrichten wollen.

Shirley lehnt die Option ab, die darin besteht, sich träge zurückzulehnen und den Dingen ihren Lauf zu lassen. Der böse Wolf

wird die Schafe immer finden und in Stücke reißen. Auch wenn sie sich zu Hause verstecken.

Die Struktur der Eclipse-Trilogie ist komplex, es gibt sehr viel Personal (mindestens zwei Dutzend Figuren, die sich in einem transparenten Beziehungsgefüge finden, teils und vorübergehend eine unklare Rolle in diesem Gefüge spielen oder aber eine eindeutige Rolle, die irgendwann gut vorbereitet und begründet wechselt) und viele Schauplätze, zwischen denen häufig gewechselt wird. Für seine Zukunftsvision bedient sich Shirley in der Historie. Institutionen aus der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts, wie die Gestapo und Résistance, werden verbunden mit Institutionen der Nachkriegszeit, namentlich der NATO.

Die Trilogie ist somit Ausdruck von Entwicklungen im Cyberpunk, die im frühen 21. Jahrhun-

dert Gestalt annehmen als dunkle Seite kultureller Entwicklung: die Rückkehr beziehungsweise Ausbreitung faschistischer Bewegungen, wachsende rassistische Ressentiments, Widerstand gegen Immigration, Demagogen, die sich in diesem politischen Feld manipulativ betätigen. Ein weiteres Thema ist das Bestreben von Machteliten, über neue Technologien die Massen zu kontrollieren und zu steuern, das Anliegen von Medien, dergestalt in das Bewusstsein von Menschen einzudringen, dass sie darin ihre Vorstellungen von Realität implementieren können, um anschließend Vorteile daraus zu ziehen.

Die Zukunft ist so intelligent in ein historisches Bezugssystem eingebettet, dass wir beim Lesen den Eindruck gewinnen können, diese Zukunft stehe direkt vor unserer Tür, weil uns vieles so bekannt vorkommt.

Coming soon: Cyberpunk 2077

Eine Vorschau von Judith Madera

Eine düstere, urbane Kulisse. Mittendrin eine wunderschöne Frau, in knappen, blutbesudelten Stoff gehüllt. Sie blickt in zahlreiche Gewehrmündungen, als ein Schuss fällt. Die Kugel fliegt in Slow Motion auf ihr Gesicht zu – und zerschellt an ihrer Wange. Es folgt ein regelrechter Kugelregen, der an der Cyborglady wie Regentropfen zerplatzt. Sie kniet inmitten von Leichen, aus ihren Unterarmen ragen blutverschmierte Sichel. Warum hat sie das getan?

Der Trailer zum Rollenspiel Cyberpunk 2077 lässt die Herzen von Genrefans höher schlagen, verspricht er doch einen hochtechnisierten Großstadtschunegel und reichlich blutige Action. Verantwortlich für den dystopi-

schen Augenschmaus zeichnet das polnische Entwicklerstudio CD Projekt RED, die kürzlich The Witcher fertig gestellt haben. Laut Aussagen der Macher soll Cyberpunk 2077 wesentlich größer werden und spätestens 2077 erscheinen (Scherz, geplant ist 2017). Inhaltlich stützt sich das RPG auf die Pen-&-Paper-Vorlage Cyberpunk 2020 von Mike Pondsmith aus dem Jahr 1988. Dessen Zukunft ist düster,

die Gesellschaft degeneriert, die Straße der Schauplatz zahlloser Überlebenskämpfe. Der technologische Fortschritt verhilft den Reichen zu einem immerwährenden Rausch, doch er bringt genauso das Schlechteste im Menschen zum Vorschein.

Zur Story

Die Technik wurde auch der bildhübschen Massenmörderin zum Verhängnis. Zum Vergnü-



gen hat sie einen sogenannten „Brain Dance“-Chip genutzt, der dem User ein virtuelles Leben als Superstar, Sportlegende oder was auch immer man will erfüllt (eine Technologie ähnlich wie SimStim in *Neuromancer*). Die Dame aus dem Trailer wollte einfach nur berühmt sein, stattdessen findet sie sich umringt von einem Sondereinsatzkommando wieder. Sie hat einfach zu viel an sich herumpfuschen lassen, zu viele Upgrades, und nun ist der Brain-Dance-Chip durchgebrannt und hat sie zu einem „Psycho“ gemacht – damit ist sie auf dem besten Weg, ein fremdgesteuerter Cyborg zu werden ...

Schauplatz der Tragödie ist Night City, ein urbaner Dschungel, in dessen Wipfeln die Reichen im grellen Neonschein feiern, während es nach unten hin immer dunkler wird. Kaltes Kunstlicht flutet die grauen Straßenzüge, bunte Reklamen versuchen heller als die brennenden Mülltonnen zu strahlen. Die Re-



gierung hat hier längst nichts mehr zu sagen, stattdessen teilen Großkonzerne die Stadt mit Hilfe ihrer Privatarmeen unter sich auf. Der Konkurrenzkampf hat sich in einen blutigen Krieg verwandelt, und die Masse bekommt davon kaum etwas mit, da sich die meisten mit Hilfe der Brain-Dance-Chips in wunderschönen Träumen verlieren. Für die Dame aus dem Trailer hätte das tödlich enden können,

doch ein Polizist namens Hammerman rettet ihr das Leben und will sie für seine Einheit rekrutieren. Wohin das führt, ist allerdings noch nicht bekannt ...

Zum Spiel

Cyberpunk 2077 richtet sich an ein erwachsenes Publikum, bietet als RPG mehrere Handlungsstränge, die nicht komplett linear aneinanderhängen, und soll wesentlich größer und komplexer als



das Mammut-RPG *The Witcher 3* werden. Der Spieler kann sich außerdem in Night City frei bewegen und diverse Sidequests und Läden, die Upgrades für Waffen und Körper anbieten, entdecken.

Es soll verschiedene Charakterklassen zur Auswahl geben, die sich eventuell an der Pen-&

Paper-Vorlage orientieren (Cop, Dealer, Konzernner, Netrunner, Nomade, Reporter, Rockstar, Solo, Tech sowie MediTech). Ansonsten gibt es bislang kaum Informationen, da die Entwickler noch mit *The Witcher 3* beschäftigt waren. Allerdings wollen sie sich bald ganz auf *Cyberpunk 2077* konzentrieren und spätes-

tens 2017 konkretere Informationen (und hoffentlich bald darauf das fertige Spiel) liefern. Da bleibt nur zu hoffen, dass das Spiel auch umsetzen kann, was der Trailer verspricht (und dass es vor 2077 erscheint) – Potential ist jedenfalls genug vorhanden.

www.cyberpunk.net



Ergo Proxy – Mystischer Cyberpunk

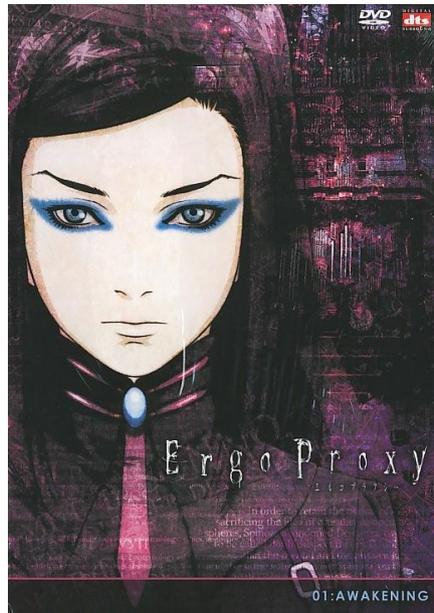
Ein Artikel von Judith Madera

Nach einer globalen Katastrophe leben die letzten Menschen in Kuppelstädten wie Romdeau, umsorgt von ihren Autoreivs – Androiden, die als Arbeitskräfte oder auch berufliche/private Begleiter fungieren. Mensch und Maschine leben friedlich in einem diktatorischen System, das seine Bürger permanent überwacht. Doch die soziale Ordnung gerät ins Wanken, als immer mehr Autoreivs am Cogito-Virus erkranken und dadurch eine Seele und einen eigenen Willen erhalten. Viele von ihnen begehren plötzlich gegen das System auf und müssen eliminiert werden.

Re-1 ist die Enkelin des Regenten und soll als Inspektorin der Sicherheitsabteilung die Verbrechen infizierter Autoreivs unter-

suchen. Ihr zur Seite steht ihr persönlicher Autoreiv Iggy, der ihr als Bodyguard, Berater und Freund dient.

Im Zuge ihrer Ermittlungen wird Re-1 auf den Immigranten Vincent Law aufmerksam, der sich sehr bemüht, ein vollwertiger



Bürger der Stadt zu werden. Doch in Vincent schlummert ein Geheimnis, das er konsequent verdrängt: Er ist ein sogenannter Proxy, ein dem Menschen überlegenes Wesen mit mysteriösen Kräften. Re-1 will unbedingt mehr über die Proxys herausfinden, während Vincent nicht weiß, ob er sich überhaupt an sein früheres Leben erinnern will ...

Die Charaktere

Re-1 ist privilegiert aufgewachsen und erscheint in ihrer Position als Inspektorin hart und mürrisch. Der Autoreiv Iggy ist stets an ihrer Seite, ansonsten meidet sie jedoch soziale Kontakte. Ihr einziger Freund ist der junge Arzt Daedalus (der aufgrund

seines androgynen Aussehens und der hellen Synchronstimme zunächst für eine Frau gehalten wird).

In den ersten Episoden scheint Re-I verwöhnt und gelangweilt, allerdings offenbart sie bald einen tief sinnigen und klugen Charakter. Als sie das erste Mal mit einem Proxy in Kontakt kommt, verändert sich etwas in ihr und sie will unbedingt die Wahrheit über dieses Wesen herausfinden. Dabei wird schnell klar, dass Romdeau noch mehr düstere Geheimnisse bereithält.

Re-I ist außerdem fasziniert von Vincent, der auf den ersten Blick angepasst, ruhig und unbeholfen erscheint und gleichzeitig ganz anders als die Bürger von Romdeau ist.

Vincent Law will unbedingt als Bürger anerkannt werden und ein ganz normales Leben führen. Dabei ist ihm nicht bewusst, dass er sich aus der Zeit vor Romdeau an nichts erinnert. Selbst als die Wahrheit allmählich ans Licht

kommt, schiebt er sie von sich und glaubt, das alles könne nichts mit ihm zu tun haben.

Aus dem unsicheren und etwas tollpatschigen Vincent wird jedoch schnell ein sympathischer junger Mann, der viel Menschlichkeit zeigt und mit anderen rücksichtsvoll umgeht. Er akzeptiert sogar den Autoreiv Pino als lebendiges Wesen mit Herz und Verstand.

Pino ist die dritte Protagonistin der Serie, ein mit dem Cogito-Virus infiziertes Androidenmäd-

chen, das als Kindersatz herhalten musste. Sie schließt sich Vincent und Re-I bei deren Suche nach Antworten an.

Als Autoreiv kann Pino mehr als gleichaltrige Menschenkinder und verfügt über diverse Zusatzfunktionen, allerdings verhält sie sich meist wie ein Grundschulkind, für das die triste Außenwelt ein großer Spielplatz ist. Sie schlüpft gerne in ein Hasenkostüm und ist äußerst wissbegierig. Dabei erfährt sie auch die Grenzen ihrer Programmierung, denn sie kann beispielsweise keine





eigenen Bilder malen, sondern nur andere kopieren. Dafür kann sie jedoch sehr offen und herzlich lächeln.

Romdeau

Die Zukunft in *Ergo Proxy* ist kein typisches CyberpunkszENARIO: Die Erde wurde größtenteils verwüstet, und nur in Kuppelstädten wie Romdeau ist ein Überleben überhaupt noch möglich. Die Stadt selbst wirkt hell und eintönig, ein blühender Schwarzmarkt und Computerkriminalität sind in dieser streng

überwachten Umgebung nicht möglich. Die Regierung kontrolliert einfach alles und schreibt den Bürgern vor, wann es Zeit ist zu konsumieren und wann man zu Gunsten der Gemeinschaft verzichten soll.

Ein ganz typisches Cyberpunkthema hingegen stellen die Autoreivs dar: In Romdeau scheint es mindestens so viele Autoreivs zu geben wie Menschen. Die Androiden sind in alle Lebensbereiche eingebunden, sei es als Dienstmädchen, Fabrikarbeiter oder gar als Ehepartner

und Kind. Jeder Autoreiv wird den Bedürfnissen seines Besitzers angepasst und kann von diesem seinen Wünschen entsprechend unprogrammiert werden. Das Cogito-Virus führt jedoch zu einer Art Beseelung der Autoreivs, die fortan keine Maschinen mehr sind, sondern denkende und fühlende Wesen. Die Regierung merzt solche Fehlfunktionen aus, doch schnell stellt sich die Frage, mit welchem Recht sie das tut und ob das Cogito-Virus tatsächlich eine Krankheit oder eine natürliche Evolution der hochentwickelten Maschinen ist. Das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine wird im Verlauf der Serie zu einem der zentralen Themen von *Ergo Proxy* und wird vor allem über Pino vielschichtig aufgearbeitet.

Die Außenwelt

Ihre Suche nach Antworten führt Vincent und Re-l in die triste und verseuchte Außenwelt. Unweit

von Romdeau hat sich eine kleine Gruppe Abtrünniger niedergelassen, die gegen das System aufbegehrt haben.

Inzwischen wollen jedoch die meisten von ihnen zurück unter die schützende Kuppel, denn außerhalb davon haben sie nichts außer ihrer vermeintlichen Freiheit, die in ihrer perspektivlosen Lebenssituation belanglos erscheint.

Je weiter Re-I und Vincent in die äußere Welt vordringen, desto seltsamer erscheint einem die zukünftige Erde. Es gibt zwar noch andere Kuppelstädte, doch die meisten von ihnen sind verlassen. In einer sehr ländlich gehaltenen Kleinstadt beispielsweise verrichten die Maschinen weiter ihre Arbeit, während es schon lange keine Menschen mehr gibt, die sie umsorgen könnten. Trotzdem werden weiterhin Pflanzen gegossen, Straßen gekehrt und Zeitungen ausgetragen. Die grüne, menschenleere Stadt erzeugt ein beklemmendes



Gefühl – und sie ist nur der erste von weiteren geisterhaften Orten.

Gentechnologie

Ein weiteres typisches Cyberpunkthema in *Ergo Proxy* ist die Gentechnologie, mit deren Hilfe die Bevölkerung von Romdeau reguliert wird. Menschen werden nicht mehr geboren, sondern designt. Kinder werden nicht gezeugt, sie werden einem auf Antrag zugeteilt. Wessen Antrag nicht bewilligt wird, der erhält einen Autoreiv als Kindersatz.

Zwischen der Gentechnologie und den Proxys scheint ein enger Zusammenhang zu bestehen, doch es ist lange nicht klar, ob die mysteriösen Wesen gentechnisch erzeugt wurden oder eine natürliche Erscheinung sind. Da Proxys als unsterblich gelten, ist Romdeau bemüht, einen von ihnen zu fangen und zu untersuchen, um die menschliche Rasse robuster und vielleicht sogar unsterblich zu machen.

Die Thematik wird im Verlauf der Serie zunehmend philosophischer, und bald fragt man sich, was in dieser tristen Zu-

kunftsvision überhaupt noch natürlich ist und worin der Unterschied zwischen designten Menschen und denkenden/fühlenden Autoreivs besteht.

Die Schöne und das Biest

Ähnlich wie *Texhnolyze* wird *Ergo Proxy* mit zunehmender Episodenzahl tiefsinniger und verworrener. Anfangs ist noch eine klare Storyführung zu erkennen, doch dann wird die Serie sehr philosophisch und künstlerisch. Einzelne Episoden erscheinen gar ganz aus dem Rahmen gerissen, beinhalten aber wichtige Informationen über die Hintergründe der Geschichte. Zudem stellt sich immer mehr die Frage, wer und was Vincent genau ist und in welcher Beziehung Re-l zu ihm und den Proxys steht.

Zwischen den beiden entwickelt sich eine seltsame Liebesgeschichte, in der Vincent offen zu seinen Gefühlen steht, während

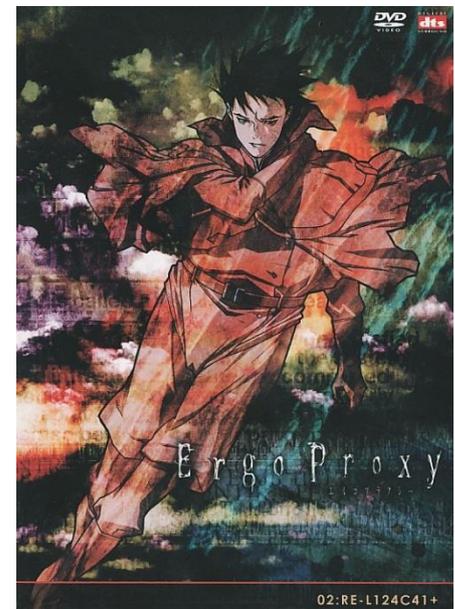
Re-l ihre verleugnet und darauf beharrt, Vincent zu töten, sobald sie ihre Antworten hat. Dem Zuschauer fällt es dabei schwer, Re-ls abweisende und oftmals kratzbürstige Art nachzuvollziehen. Sie ist zerrissen zwischen ihrer Faszination für Vincent und ihrer Angst vor dem, was in ihm schlummert. Auch wenn es den einen oder anderen Moment der Nähe gibt, erscheint das Verhältnis zwischen Vincent und Re-l lange Zeit unterkühlt und einseitig. Ein wenig erinnert ihre Beziehung an *Die Schöne und das Biest*, wobei hier oftmals nicht klar ist, wer welche Rolle einnimmt.

Der Stil

Ergo Proxy orientiert sich visuell am Stil eines Comics und arbeitet bewusst bestimmte Details heraus, während unwichtige Elemente unscharf und blass erscheinen. Es dominieren matte Grau- und Brauntöne, sodass Farben extrem auffallen, wie

beispielsweise Re-ls blau geschminkte Augen, die orange Arbeitskleidung von Vincent oder auch Pinos violettes Haar. Auch dadurch unterscheidet sich *Ergo Proxy* von anderen Cyberpunkanimen, die mehr zwischen Dunkel und Bunt changieren.

Die Serie enthält zudem diverse europäische Zeichenelemente, was dem westlichen Betrachter nicht unbedingt auffällt, da *Ergo Proxy* trotzdem noch ziemlich japanisch aussieht. Für den Genrefan sind die Unterschiede je-



doch offensichtlich, insbesondere was das Design der Charaktere betrifft. Vincent hat dabei auch optisch zwei Gesichter: Als braver Bürger hat er glattes Haar und lächelt verhalten, während er in der Außenwelt durchwühltes Haar und einen eher ernsten Gesichtsausdruck hat. Re-I hingegen lächelt selten, sie wirkt meist genervt und nachdenklich. Umso intensiver sind die Mo-

mente, in denen ein Lächeln ihre kalte Fassade aufbricht.

Ergo Proxy ist 2008 auf DVD mit deutscher Synchronisation und sattem DTS-Sound erschienen. Die Bildqualität ist dem Format entsprechend für neuere TV-Geräte akzeptabel, der Sound hingegen brilliert mit einem schönen Volumen und Hintergrundeffekten.

Inzwischen werden alle sechs Volumes der Serie als Komplettsset für circa 79,95 € bei nipponart angeboten. Die limitierte Collector's Edition mit schickem Schmuckkarton, Postkarten, Booklet und anderen Extras ist vergriffen, kann jedoch auf eBay erstanden werden. Bei der normalen Ausgabe gibt es zu jeder DVD lediglich ein Miniposter als Extra.



Szenenbilder: Copyright by manglobe / GENEON / GENEON (USA) / WOWOW / SPVision

Zeromancer: Sex, Drugs und Cyberpunk

Ein Artikel von Judith Madera

Schillernde Synthies und harte Gitarren, schräge, düstere Texte, Melancholie, Gesellschaftskritik, Aggression und Romantik – kaum jemand verkörpert den dreckigen Sound des Cyberpunk so perfekt wie die norwegische Band Zeromancer. Wie un schwer zu erkennen ist, basiert der Bandname auf William Gibsons *Neuromancer* (und *Less than Zero* von Bret Easton Ellis).

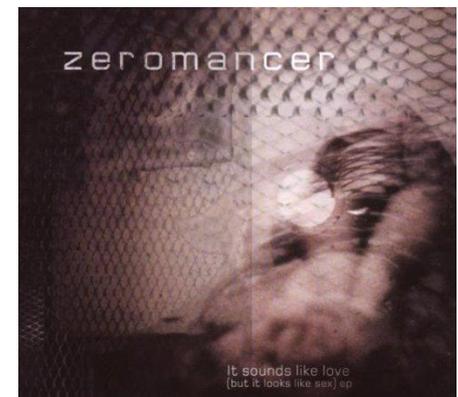
Bassist und Bandgründer Kim Ljung ist bekennender Cyberpunk-Fan, was sich in seinen tiefschürfenden, kritischen und oftmals nicht unbedingt leicht verständlichen Texten spiegelt. Vordergründig geht es oftmals um kaputte Liebe und negative Emotionen, doch zwischen den Zeilen schimmert als Ursache für die zwischenmenschliche Misere

das moderne Leben hindurch, die Fokussierung auf das eigene Ego und das Gefühl, in unserer schnelllebigen Zeit etwas zu verpassen. Der (Liebes-)Schmerz bei Zeromancer entsteht überwiegend aus der emotionalen Abstumpfung und der Verlorenheit in einer Zeit, die den Menschen gnadenlos überrennt.

Zwar spielen diverse Texte von Zeromancer auf typische Cyberpunkelemente an, doch was die Band vor allem auszeichnet, ist das Gefühl, das sie mit ihrem einzigartigen Sound heraufbeschwört. Eine Einordnung fällt relativ schwer, am treffendsten ist wohl die Bezeichnung Synth Rock, da zwischen den harten Gitarrenriffs stets klare Synthesizerklänge hindurchklingen, die

an die Achtzigerjahre (und damit an den Ursprung des Cyberpunk) erinnern. Andere sprechen bei Zeromancer auch von „Industrial/Alternative Rock“ oder auch – abwertend – von „Emo Rock“, wegen der Fokussierung aufs Negative.

In vielen Songs spürt man die Einsamkeit im Angesicht der rasanten technologischen Entwicklung, die zunehmend einer



Entmenschlichung gleicht, während sie ebenso neue Möglichkeiten eröffnet. Das Individuum bleibt dabei auf der Strecke, und in den grauen Schluchten des urbanen Molochs regieren Depression und Wut auf eine Welt, die ebenso cool wie kalt ist.

Zeromancer bedienen sich dabei cyberpunktypisch außergewöhnlicher, teils technologischer Metaphern ebenso wie unschöner Kraftausdrücke und derber Gossensprache. Trotz vieler wiederkehrender Elemente, sowohl was Sound als auch Texte betrifft, ist jedes Album eine kleine, düstere Cyberpunkwelt für sich. Die außergewöhnliche Stimme von Leadsänger Alex Møklebust changiert dabei zwischen verzweifelt, aggressiv, verführerisch und wahnsinnig und stellt eines der Wiedererkennungsmerkmale der Band dar. Møklebust setzt die verquerten Texte von Kim Ljung perfekt um, als würden sie seine eigenen dunklen Gedanken spiegeln.

Flagellation Flagellation
Take the pain of a modern nation

Bereits mit ihrem Debüt *Clone Your Lover* griffen Zeromancer Motive des Cyberpunk auf und setzten sie, damals noch ungeschliffen, in einer verquerten Mischung aus kreativem Trash, Industrial und eingängigem Synth Rock um. Harte Gitarrenriffs treffen auf leicht technoide Rhythmen, melodische Passagen wechseln sich mit dissonantem Wahnsinn ab. Schon damals konnte man sich die Band wunderbar in düsteren Bars, wie sie

beispielsweise William Gibson in *Neuromancer* beschrieb, vorstellen, gleich einem tosenden Hintergrundrauschen, während Case sein geschädigtes Nervensystem betrauert.

Clone Your Lover handelt von verschmähter Liebe, vom Abstumpfen der Gefühle, von der Verlorenheit des Individuums in der modernen Welt, inklusive Wut und (Auto-)Aggression. Songs wie „Clone Your Lover“ und „Need You Like a Drug“ klingen rotzig-frech und erinnern an cyberpunkigen Elektrorock, während „Something for



Alex Møklebust (NRK P3 / CC BY-NC-SA 2.0)

the Pain“ mit seinen coolen Gesangsparts wie ein Virus in die Gehörgänge kriecht.

„House of Cards“ stellt die einzige Ballade des Albums dar, eine Tradition, die die kommenden Alben fortsetzen. Dabei handelt es sich um keinen klassischen Lovesong, sondern um eine melancholische, düstere Komposition über Selbstverleugnung und das Zerschneiden der Liebe/Freundschaft.

*We are nothing but Eurotrash
We take Plastic and we take Cash
We sell our hearts second class
We slit our throats on tinted glass*

Während sich *Clone Your Lover* vor allem auf negative Emotionen stützte, treten beim zweiten Album, *Eurotrash*, die gesellschaftskritischen Aspekte deutlicher hervor. So handelt der titelgebende Song „Eurotrash“ beispielsweise vom Verfall der Werte und maßloser Vergnügungssucht, die im Gefühl, absolut alles haben zu können, gipfelt:

The future is here / Dreams have no end / Everything must go. Doch der Rausch hat eine dunkle Seite, und während sich der industrialisierte Mensch alles nimmt, was er kriegen kann, verkauft er sich selbst und zerbricht in seiner Scheinwelt aus Glaspalästen und Neonglanz. Der Synthiesound klingt, als würde er schmerzhaft leicht durch eine hell erleuchtete Megacity hallen, und die Ironie des Textes spiegelt sich wunderbar in Møklebusts pseudofreudigem Gesang wieder.

In „Doctor Online“ wird dieses Bild weiter auf die Spitze getrieben, und die Selbstbestimmung des Menschen endet in seiner absoluten Wertlosigkeit. Synthies und brachiale E-Gitarren ergänzen sich perfekt und kreieren einen finsternen, druckvollen Song. „Plasmatic“ hingegen überzeugt mit technoidem Rhythmus und schrägen Gesangsparts.

Die Ballade des Albums ist das düstere und endzeitlich klingende „Cupola“, das Motive aus

„House of Cards“ aufgreift. Die leisen, melancholischen Töne, die nach einem deprimierten Blick über den Hafen von Chiba City klingen, werden von brutalen Gitarrenriffs und Schreien aufgebrochen, ehe diese sich im ungewohnt sanften Gesang auflösen.

*Kill your senses
It can't be right
Isn't it funny how it hurts*

Mit ZZYZX gaben sich Zeromancer plötzlich unerwartet poppig, und auch emotional beklemmende Balladen wie „Famous Last Words“ konnten nicht über die Schwäche des dritten Albums hinwegtäuschen. Zu belanglos und zahm klangen Zeromancer plötzlich, es mangelte schlicht an harten, dissonanten Passagen, die einen Kontrast zu den durchaus spannenden, elektronischen Melodien boten. Bei ZZYZX ist das Gefühl des Cyberpunk nahezu verloren gegangen, und auch der eingängige

Track „Blood Music“, offenbar angelehnt an Greg Bears gleichnamigen Roman, konnte daran nichts ändern. Nachdem ZZYZX scheiterte, vergingen sechs lange Jahre, in denen mancher Fan bereits befürchtete, die Band habe sich aufgelöst. Doch dann ...

Sinners International

Hello

You don't know the meaning of the word

Pain

... kehrten Zeromancer 2009 mit ihrem vierten Album *Sinners International* zu ihren Wurzeln zurück und begeisterten sowohl



mit den Stärken der Anfangszeit als auch mit einer spürbaren Reifung. Endlich war Zeromancer wieder Cyberpunk pur. In der Singleauskopplung „Doppelgänger I Love You“ bringt die Band das Spiel mit den Gegensätzen, das Sound und Texte (und den Cyberpunk) auszeichnet, kurz und knapp auf den Punkt.

Endlich funktioniert die einzigartige Symbiose aus melodischen Synthies und harten Gitarrenklängen wieder. Insbesondere „It Sounds Like Love (But It Looks Like Sex)“ ist ein herrlicher Auf-die-Fresse-Song, während „Fictional“ mit seinem kühlen Cyberspacesound begeistert.

Nach wie vor stehen bei Zeromancer negative Emotionen sowie tiefe romantische Gefühle im Vordergrund, garniert mit Gesellschaftskritik und wirren Gedankengängen, die einzelne Songs über viele Jahre hinweg interessant gestalten. Hervorzuheben ist hier die schmerzliche Ballade „Ammonite“, die mit ihrem Wechselspiel aus me-

lancholischer Ruhe und aggressiven Brüchen ganz in der Tradition ihrer Vorgänger steht und gleichzeitig eine neue Tiefe eröffnet.

We are the Industrypeople

Don't feel anything

Choose your kin

Rendezvous and let the chaos begin

Bereits ein Jahr später knüpften Zeromancer mit *The Death of Romance* an ihre wiedergefundene Stärke an und ließen unter glatten Neonklängen die hässliche, dunkle Wahrheit wie Eiter austreten.

Ausgerechnet der titelgebende Song „The Death of Romance“ verblasst im Angesicht düsterer Tracks wie „Revenge Fuck“ und „The Pygmalion Effect“, wo gar der „Grand Prix of self destruction“ besungen wird. *The Death of Romance* zeichnet sich gleichermaßen durch finstere Texte und harte Töne wie durch seine Eingängigkeit aus, denn nahezu jeder Song kriecht direkt in die

Gehörgänge und bleibt darin hängen.

„Mint“ stellt die bislang romantischste Ballade von Zeromancer dar und geht mit dem wie eine Beschwörung wiederholten *You are the only one ... (who can erase this)* direkt unter die Haut. Der Cyberpunk-Lovesong schlechthin, sofern man hier überhaupt von einem Lovesong sprechen kann.

*It's not the end of the world
It's just another black hole*

Das 2013 erschienene sechste Album *Bye Bye Borderline* lässt derbe Songs weitgehend vermischen und setzt mehr auf gleichermaßen emotionale wie eingängige Klänge.

In der CD-Hülle wird der legendäre erste Satz aus *Neuromancer* zitiert, womit Zeromancer nochmals ihre Nähe zum Cyberpunk unterstreichen: *The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.* Da

werden Erinnerungen wach, und wer *Bye-Bye Borderline* hört, spürt unweigerlich die Stimmung, die in den stillen Momenten des Cyberpunk aufkommt, beispielsweise in den ruhigen Szenen aus *Ghost in the Shell*.

Stärker als zuvor stehen bei Zeromancer die zwischenmenschlichen Töne im Vordergrund, gescheiterte Liebe, aber auch verspielte Freundschaft und die vernichtende Kraft des Egoismus: *Raise your glas / To pain and suffering / Let's make a toast / To how much I hurt you / Let's drink to that / And all sadness.* Ähnlich wie in „Manoeuvres“, woraus das vorangegangene Zitat stammt, wird in den zehn Songs der Schmerz zelebriert, die Bitterkeit der Erkenntnis angenommen und subtil Kritik an der modernen Welt geübt, in der die menschliche Wärme in den eigenen Bedürfnissen erstickt.

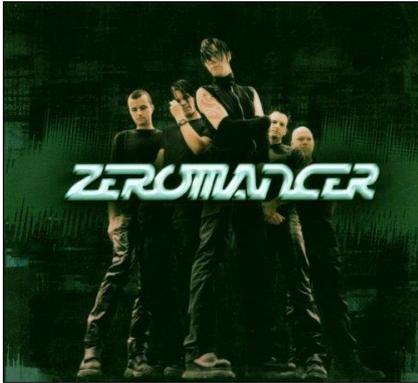
Die Synthies in „Weakness“ (und auch anderen Songs) erinnern an

den Sound von New Order aus den Achtzigern, womit erneut der Bogen zur Entstehungszeit des Cyberpunk geschlagen wird. Zeromancer vermischen den experimentellen Sound des frühen Synthie Pop mit modernem Alternative Rock und Industrial und schaffen damit Klänge, die durchweg an grell erleuchtete Megastädte, das wuchernde Sprawl oder auch schillernde Cyberspacewelten erinnern.

Die Ballade des Albums heißt „Montreal“ und erzeugt die Stimmung eines trüben Novembormorgens hinter einer dreckigen Glasscheibe.

Kurz nach *Bye-Bye Borderline* ist übrigens ein Best-Of-Album (*Something For The Pain*) erschienen, welches allerdings nur be dingt die besten Songs von Zeromancer enthält. Es fehlen schlichtweg einige der herausragenden Stücke, und wer sich einmal in die Band verliebt hat, wird damit nicht satt.

Anspieltipps



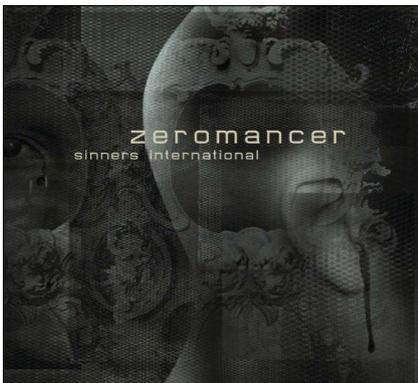
Clone Your Lover
Something for the Pain
House of Cards



Doctor Online
Plasmatic
Cupola



Famous Last Words
Blood Music



Sinners International
Fictional
Ammonite



Industrypeople
The Pygmalion Effect
Mint



Manoeuvres
Lcyd
Montreal





Darsteller: Colin Farrell, Kate Beckinsale, Bryan Cranston, Jessica Biel

Regisseur: Len Wiseman

Format: Dolby Digital 1.5, PAL, Widescreen, 16:9 - 2.40:1

Sprache: Japanisch, Deutsch, Türkisch, Englisch

Sony Pictures Home Entertainment (2012), Blu-ray, FSK 16, 130 Minuten, circa 8,00 EUR

Total Recall

Eine Rezension von Judith Madera

Wie bereits der SF-Kultfilm *Die totale Erinnerung – Total Recall* mit Arnold Schwarzenegger basiert auch das Remake *Total Recall* von 2012 auf der Kurzgeschichte „Erinnerungen en gros“ von Philip K. Dick – allerdings mit einigen Veränderungen, die aus dem düsteren Marsabenteurer eine effektvolle Cyberpunkversion werden lassen. Mancher spricht da von einem schlechten Abklatsch und dass *Total Recall* niemals an die frühere Umsetzung herankommen könne; allerdings wurden Story und Setting so stark verändert, dass man beide Filme nur schwer miteinander vergleichen kann.

Total Recall interpretiert die Geschichte von Dick auf eine ganz neue Weise und bedient sich

dabei der Bildästhetik von *Blade Runner*, inklusive wuchernder Architektur, Dauerregen und einer allgegenwärtigen Düsternis, die von leuchtenden Farben (hauptsächlich Rot) aufgebrochen wird.

Nachdem der dritte Weltkrieg mit Chemiewaffen ausgetragen wurde, hat sich ein starkes Ungleichgewicht zwischen den letzten bewohnbaren Arealen entwickelt. In der United Federation of Britain (UFB) herrscht Wohlstand, während die Kolonie (das zukünftige Australien) einen finsternen Schmelztiegel verschiedenster Kulturen darstellt.

Douglas Quaid, der von Colin Farrell gespielt wird, arbeitet in der UFB an Polizei-Androiden, kann sich jedoch nur eine kleine

Wohnung in der Kolonie leisten. Täglich pendelt er mit dem sogenannten „Fall“, einem gigantischen Aufzugsystem, das den Erdkern durchquert, von einer Seite der Erde zur anderen, während er abends sein Gehalt in Alkohol investiert.

Quaid ist getrieben von dem Gefühl, dass sein Leben leer und bedeutungslos ist – und dass es einmal anders war. In seinen Träumen ist er ständig auf der Flucht, aber er tut dort etwas Sinnvolles. Etwas, woran es sich lohnt zu glauben. Seine Unzufriedenheit treibt ihn schließlich zu Rekall, wo ihm versprochen wird, ihm mittels künstlicher Erinnerungen ein ganz neues Leben zu schenken. Allerdings müsse er aufpassen, dass sich seine Wunscherinnerung nicht auf das reale Leben bezieht. Quaid entscheidet sich für das aufregende und unrealistische Szenario, ein Doppelagent zu sein.

Kaum wird er an die Maschine, die seine neuen Erinnerungen

implantieren soll, angeschlossen, bricht die Hölle los und ein Sonderkommando stürmt die Rekall-Niederlassung. Quaid entdeckt unglaubliche Fähigkeiten an sich und wird zum Gejagten. Anscheinend war er wirklich ein Agent, und seine Erinnerungen wurden bei Rekall aktiviert. Denn die Prozedur hatte noch gar nicht begonnen – oder etwa doch?

Wie auch der Originalfilm beherrscht *Total Recall* das Spiel mit der Frage, ob irgendetwas ab dem Besuch bei Rekall wirklich passiert, geradezu meisterhaft. Als Quaid zum Gejagten wird, bleibt kaum Zeit, über diese Frage nachzudenken, doch später im Film wird sie sehr präsent. Seine Verfolger versuchen, ihm weiszumachen, dass er immer noch bei Rekall sei und dass er endlich aufwachen müsse. Quaid beginnt an der Echtheit seiner Erlebnisse zu zweifeln, doch letztlich entscheidet er sich dafür, weiter-

zumachen und dem Mysterium um seine Agentenvergangenheit auf den Grund zu gehen.

Total Recall entwickelt sich zu einem Actionspektakel, das vor allem visuell überzeugt. Sowohl die düstere Kolonie als auch die scheinbar makellose Welt der UFB werden stimmungsvoll inszeniert und warten mit allerhand futuristischen und cyberpunkigen Details auf.

So erinnert die Kolonie beispielsweise an eine überfüllte asiatische Metropole mit florierendem Schwarzmarkt und sündigen Vergnügungen, während die Menschen in der UFB ihre lichtdurchfluteten Straßen mit grünen Flecken schmücken, als hätte die Natur noch irgendeine Bedeutung. Spannend ist vor allem die Technologie der Zukunftsvision, in der Quaid sein Telefon als Implantat in der Hand trägt und mittels Druck auf eine Glasscheibe das passende Bild dazubekommt. In der Kolonie sind zudem leuchtende

Tätowierungen angesagt, und Schönheitsoperationen kennen kaum noch Grenzen, wie eine dreibusige Dame beweist (die gleichzeitig eine Hommage an *Die totale Erinnerung* darstellt).

Die Polizeiarbeit wird währenddessen von speziell für den Kampf entwickelten Androiden übernommen, die zwar stark, aber noch nicht intelligent genug für einen Einsatz ohne menschliche Anführer sind. Was die wuchernde Architektur betrifft, geht *Total Recall* weiter als *Blade Runner*, denn die wie ein Irrgarten in einen dunkelgrauen Himmel wuchernden Betongebäude scheinen in der Luft zu hängen und sind mit allerhand Metallbrücken verbunden.

Bei all der unterhaltsamen Action und den visuellen Highlights lässt *Total Recall* die inhaltliche und charakterliche Tiefe vermissen. Der Film ist eine durchgängige Hetzjagd, die kaum Raum für Nebencharaktere lässt, die für die Lebendigkeit

der Welt entscheidend wären. Die beiden Frauen in Quaid's Leben sind (cyberpunktypisch) taffe Ladys, bestens für den Kampf ausgebildet und natürlich verdammt attraktiv. Leider artet ihre Interaktion in einen an ein Eifersuchtsdrama erinnernden Catfight aus.

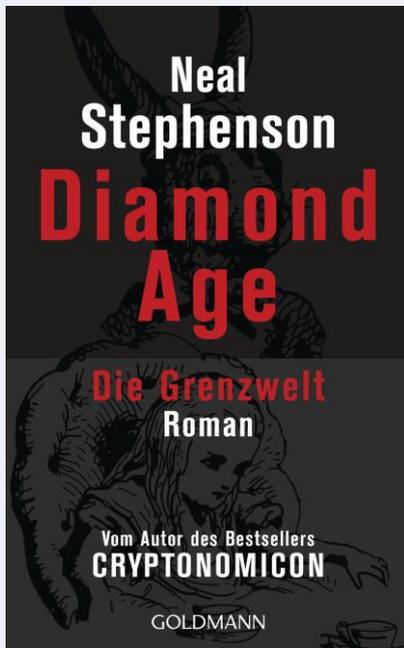
Die Antagonisten sind recht stereotyp geraten, und das Ende könnte man glatt als kitschig bezeichnen. Dazu mangelt es Colin Farrell als Quaid an Ecken und Kanten, er wirkt schlichtweg zu smart und zu gefällig. Das bedeutet weniger, dass Farrell keinen guten Job macht, vielmehr wurde seine Figur schwach ausgearbeitet, und so

dient er mehr als Frauenschwarm denn als kantiger Cyberpunkheld.

Wer nicht permanent Vergleiche mit der früheren Verfilmung zieht und Lust auf Daueraction in einem coolen Cyberpunksetting hat, wird mit *Total Recall* seine Freude haben. Zudem zeigt der Film eindrucksvoll, dass Cyberpunk nach wie vor ein aktuelles Thema ist, und stellt eine gelungene Mischung aus klassischen Genreelementen und frischen Ideen dar. Den Director's Cut (der länger und damit empfehlenswert ist) auf Blu-ray kann man inzwischen recht günstig bekommen.



Copyright by Sony Home Entertainment



Autor: Neal Stephenson

Verlag: Goldmann (2014)

Genre: Post-Cyberpunk / Steampunk

eBook (epub)

559 Seiten, 8,49 EUR

ISBN: 978-3-641-14682-5

(es gibt diverse alte Taschenbuchausgaben)

The Diamond Age

Eine Rezension von Almut Oetjen

In einer zeitlich unbestimmten Zukunft erhält der neoviktorianische Nanotechniker John Percival Hackworth von dem Großindustriellen Lord Alexander Finkle-McGraw den Auftrag, für dessen vierjährige Enkelin Elizabeth die „Illustrierte Fibel für die junge Dame“ zu erstellen, ein interaktives Buch als Basis für die Erziehung des Mädchens. Es soll ein Substitut für sämtliche erzieherischen Institutionen sein, das Mädchen optimal auf seine Zukunft vorbereiten und es gleichzeitig mit einem rebellischen Geist ausstatten, der den Herrschenden von Nutzen sein kann.

Hackworth erstellt jedoch nicht nur das gewünschte Unikat, sondern einen weiteren Band für seine Tochter. Dieser Band gerät

in den Besitz eines Mädchens aus der Unterschicht, der vierjährigen Nell. Nell lernt mithilfe der Fibel, zu lesen, zu schreiben und ihr Äußeres sowie ihr Urteilsvermögen zu entwickeln.

Little Nell und der digitale Erziehungsratgeber

Wie könnten Medien der Zukunft aussehen, die der Bildung und Erziehung des Menschengeschlechts oder dessen Elite dienen sollen? Stephenson verbindet dieses alte Anliegen mit einem Szenario gesellschaftlicher Entwicklung, die getrieben ist durch Herstellung und Absicherung von Machtinteressen. Er arbeitet die Nanotechnologie nicht literarisch in Haarwaschmittel und Tomatenketchup ein,

sondern überträgt sie in den Sektor humanistischer Bildung und politisiert sie konsequent. Die gesellschaftlichen Folgewirkungen des Einsatzes nanotechnologischer Entwicklungen, namentlich im Erziehungsbereich, sind eins seiner Themen.

Hierzu verwendet er drei Charaktere als Hauptfiguren: die kleine Nell mit der Fibel, John Percival Hackworth, den Entwickler der auf Smart-Paper verfassten Fibel, und Miranda, eine Schauspielerin, die die Texte der Figuren in dieser Fibel spricht und an der Schnittstelle die Verbindungsfigur für die Netzwerkbeziehung zu Nell ist. Zusammengefasst scheint die Fibel die Hauptfigur zu sein.

The Diamond Age erzählt in zwei Handlungssträngen vom Niedergang John Percival Hackworths und vom Aufstieg Nells. Die beiden Stränge weisen Querverbindungen auf, bis sie nach rund zehn Jahren Handlungszeit von Stephenson auf ein Gleis

gesetzt und gegeneinander auf Crashkurs geschickt werden.

Stephenson kombiniert in seiner Erzählung eine Dickens'sche Geschichte vom Erwachsenwerden und gesellschaftlichen Aufstieg eines Kindes – man erinnere sich an Little Nell aus dem Dickens-Roman *Der Raritätenladen* (*The Old Curiosity Shop*) – mit einer Zukunftswelt, die durch Nanotechnologie bestimmt wird.

Daraus ist keine der mittlerweile in beträchtlicher Anzahl existierenden Parallelweltgeschichten in viktorianischem Setting geworden, sondern eine Zukunftsgeschichte, in der Wertvorstellungen des 19. Jahrhunderts bestimmend sind und die Elemente des Steampunk enthält.

Insoweit er Science Fiction erzählt und diese gesellschaftspolitisch verortet, handelt es sich bei *The Diamond Age* um Cyberpunk. (Teile der Rezeption sehen ihn als Nicht-Cyberpunk, andere als Post-Cyberpunk.) Wichtige Cyberpunk-Komponenten sind der

Kollaps der Nationalstaaten und chirurgisch in den menschlichen Körper implantierte Technologien: Kameras, die die Größe von Mikroorganismen haben, Schusswaffen, die in den Schädel gearbeitet sind und über Gedanken gesteuert werden, phantaskopische Systeme auf der Retina, Soundsysteme im Trommelfell. Es gibt auch in das Rückenmark implantierte „telæstetics“, die jedoch nicht unproblematisch sind. Für Medienkonzerne arbeitende Hacker können sich Zugang zu ihnen verschaffen und Werbung in das periphere Sichtfeld, manchmal auch direkt auf die Fovea übertragen.

Stephenson hat den Erzählstrang um die Fibel so konstruiert, dass er darin seine Gedanken über künstliche Intelligenz, die er auch Pseudo-Intelligenz nennt, die Unterscheidung zwischen künstlicher und menschlicher Intelligenz, insbesondere im ökonomischen Kontext, und über Turingmaschinen unterbringen

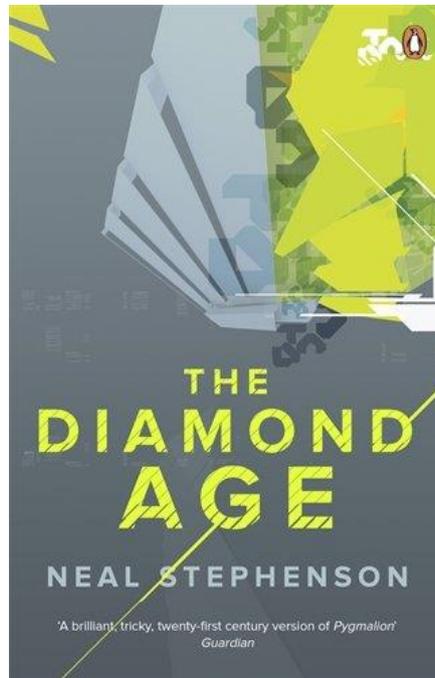
kann. Die Fibel ist aber nicht vollständig und ausschließlich eine Turingmaschine, wie sich bald zeigt, weil reale Menschen hinter den digitalen Konstrukten stehen.

Weltenbau

In *The Diamond Age* bildet nicht mehr Energie, sondern die Nanotechnologie den Blutkreislauf, ohne den Wirtschaftsleben nicht mehr möglich ist. Materie-Compiler sind die alles beherrschende und erzeugende Produktionstechnologie. Die Welt wird durch freie Märkte bestimmt. Diese Entwicklung wurde eingeleitet durch den global unbeschränkten elektronischen Transfer von Kapital und Informationen. Regierungen haben keinen Zugriff mehr auf Kapitalströme, die Steuererhebung ist eine bedeutungslose Restgröße im politischen Handeln.

Von nennenswerter ökonomischer Bedeutung sind eigentlich nur Eigentumsrechte an den

Bauplänen, den Produktionsinformationen für die Materie-Compiler, außerdem die Steuereinrichtungen für die Compiler und Fabriken für atomare Bausteine, schließlich die Feederleitungen für die Versorgung der Compiler mit Material. Stephenson greift hier auch die in den 1990er-Jahren intensiv geführte Diskussion um Eigentumsrechte und freien Zugang bei Internettechnologien (beson-



ders Software) auf.

Die Welt von *The Diamond Age* wird in ihrer Struktur bestimmt durch Phyles, Stammeskulturen, die mitunter von Stephenson auch als Tribes bezeichnet werden. Sie haben Nationalstaaten ersetzt und grenzen sich gegeneinander ab durch vor allem ethnische Herkunft, Religion und einen Moralkodex.

Die Phyles verhalten sich zueinander wie Nationalstaaten. Grundlage ihres friedlichen Zusammenlebens ist das „Common Economic Protocol“ (CEP). Dieses Protokoll ist eine rechtsverbindliche Vereinbarung, durch die Handlungen bis hin zum wirtschaftlich bewerteten Tötungsdelikt geregelt sind.

Stephenson unterscheidet drei große Phyles: die Han-Chinesen, die Neo-Viktorianer und Nippon. Als möglicher vierter Phyle diskutiert wird Hindustan, wobei unklar ist, ob es sich um eine Ansammlung kleinerer Stämme handelt. Weiter gibt es hunderte

kleiner und weltpolitisch unbedeutender Phyles, darunter CryptNet und die Drummers. Während Neu-Atlantis und Nippon territorial nicht gebundene Konstrukte sind, die sich nach Bedarf dank vorhandener Technologien einfach neue Offshore-Inseln schaffen können, sind die meisten Chinesen territorial gebunden.

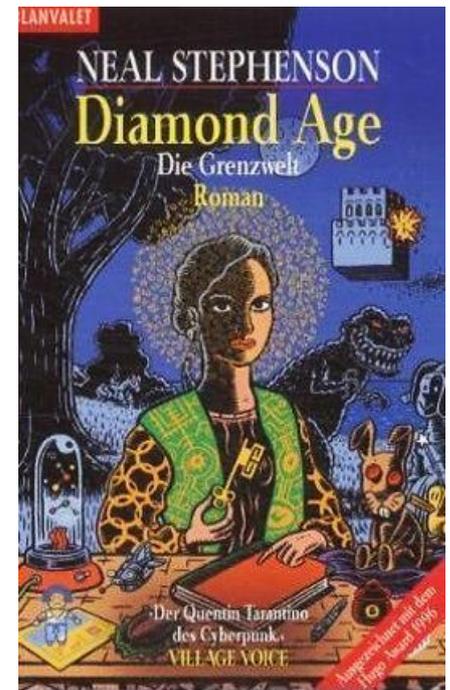
Die Neo-Viktorianer, zu denen John Percival Hackworth gehört, sind eine wirtschaftsaristokratische Elite, deren Mitglieder sich Dividenden-Lords nennen. Sie sprechen einen gepflegten Dialekt, den sie dem viktorianischen Englisch entlehnt haben. Sie kontrollieren die Weltproduktion an Konsumgütern und Immobilien, befinden sich in wirtschaftlicher Konkurrenzbeziehung mit Nippon und betreiben Außenposten in der Küstenrepublik im Süd-

chinesischen Meer, von wo aus sie den letzten Nationalstaat wirtschaftlich erschließen wollen, das Reich der Han-Chinesen. In Leasing-Parzellen, die in der Küstenrepublik bestehen, existiert eine ökonomische Unterschicht, die durch Alimentierung abgesichert und ruhig gestellt ist. Die Befriedigung von Grundbedürfnissen schließt jedoch Bildung und einen sozialen Aufstieg in einen der Stämme aus.

Fazit

Neal Stephenson's vierter Roman, *The Diamond Age*, ist ein breit angelegtes Werk, dessen Lektüre eine hohe Aufmerksamkeit erfordert. Auf den ersten Blick wirkt er etwas verwirrend, viele neue beziehungsweise fremde Begriffe werden nicht erklärt und erst später im erzählerischen

Zusammenhang deutlich. Der Autor entwirft eine feine Erziehungs- und Bildungsgeschichte, die in einer durch die Nanotechnologie geprägten Zukunft spielt. Neal Stephenson zu lesen bedeutet immer Arbeit, macht aber auch immer Spaß.





Interview mit Francis Knight

geführt von Judith Madera



PHANTAST: Hallo, Francis! In unserer aktuellen Ausgabe dreht sich alles um Cyberpunk – was verbindest Du persönlich mit dem Genre?

Francis Knight: Ich glaube, am meisten verbinde ich damit den Gebrauch von Technik (jeglicher

Art) und seine negativen Auswirkungen auf die gewöhnlich dystopische Gesellschaft.

Was die Atmosphäre angeht, erinnert der Cyberpunk oft an den Film noir und die Kriminalliteratur. Hauptfiguren sind meist Einzelgänger oder auf eine andere Weise Außenseiter. So in der Art von Raymond Chandler trifft auf SF über die nahe Zukunft.

PHANTAST: Welche Cyberpunkromane/-autoren hast Du gelesen? Und was / wer hat Dir am besten gefallen?

Francis Knight: William Gibson, Phillip K. Dick, Richard K. Morgan und Charlie Stross kommen mir da in den Sinn – ich bewege mich als Leser in allen Genres,

konzentriere mich also eher nicht auf ein einziges.

Am meisten mag ich Phillip K. Dick. Ich liebe, wie er Erfindung oder Entwicklung X eine Gesellschaft verändern lässt, vor allem wie sie anfangs gut erscheinen kann und letztlich ungeahnte Auswirkungen zeitigt.

PHANTAST: Die ersten Kapitel von *Weg ins Nichts* lesen sich durchaus wie Cyberpunk, später klingt die Story eher wie dreckige Dark Fantasy. Kannst Du grob umreißen, was die Leser erwartet?

Francis Knight: Es finden sich durchaus Elemente des Cyberpunk – etwa bei der Atmosphäre und der Hauptfigur. Auch Technik spielt eine Rolle, aber

der Unterschied ist, dass der Technik eine unvollständig verstandene Magie zugrunde lag, zumindest bis Magie verbannt wurde – Magie trieb Kutschen an, beleuchtete Häuser usw.

Als jedoch Synth erfunden wurde, benötigte man nicht länger Magier, da diese synthetische Energiequelle für alles brauchbar war. Leider ergaben sich –



wie bei vielen Erfindungen – unbeabsichtigte Folgen! Man hat eine Notlösung gefunden, aber die ist nicht perfekt. Man versucht davon abzugehen, die Magie als Energiequelle fürs alltägliche Leben zu benutzen, und forscht ausgiebig in dieser Richtung – jüngst wurden Schusswaffen entwickelt, und einige wirklich gute Alchimisten stehen kurz vor einem Durchbruch im Bereich der Elektrizität –, aber dann beginnt das Buch, und es sieht so aus, als werde die Magie mehr benötigt, als man dachte ...

Vielleicht kann man das Buch als eine Art Fantasy-Cyberpunk mit Noir-Elementen beschreiben.

PHANTAST: Was ist Dein Protagonist Rojan für ein Typ? Anfangs erscheint er recht egoistisch und depressiv ...

Francis Knight: Das beschreibt ihn haargenau! Zu Beginn ist für

ihn wenig von Bedeutung (inklusive er selbst), und er denkt äußerst zynisch von der Gesellschaft, in der er lebt. Im Verlauf der Serie lernt er dann ständig dazu und beginnt den Wert anderer Menschen – und den eigenen – zu erkennen. Zynisch bleibt er aber trotzdem!

Ich glaube, was mir an Rojan am besten gefällt, ist der Gegensatz aus ruppigem Auftreten und einem ganz anderen Innenleben. Er ist einfach ein Mensch, der versucht, die konfuse Welt zu verstehen, in der er lebt, und damit kaum Erfolg hat.

PHANTAST: Welchen der Charaktere Deiner *Rojan Dizon*-Serie magst Du am liebsten? Und was sagen Deine Leser?

Francis Knight: Ich glaube, Rojan ist jemand, mit dem man gut rumwitzeln könnte. Meine Lieblingsfigur (und die der meisten Emails, die ich erhalten habe) ist jedoch Pasha. Der ist sich auch nicht für witzige Sprüche zu

fein, aber vor allem hat er ein weiches Herz und ist fast schon das Gewissen, das Rojan anfangs fehlt.

Pasha trägt tiefe emotionale Narben mit sich herum, aber er tut sein Bestes, damit klarzukommen. Während Rojan aufgrund seiner Erfahrungen die herrschende Religion ablehnt, findet Pasha Trost darin, leidenschaftlich an sie zu glauben, obwohl in seiner Heimat die Göttin eigentlich ganz anders verehrt wird. Er sieht in Rojan den bitteren Mann, der er selbst hätte werden können, dank harter Arbeit an sich aber nicht geworden ist. Er ist im Wesentlichen ein von moralischem Denken geleiteter Mensch, und Rojan ist ziemlich neidisch auf ihn.

PHANTAST: Wie ist die Gesellschaft in *Weg ins Nichts* aufgebaut? Und welchen Stellenwert haben die Magier?

Francis Knight: Zu Beginn des Buches genießen Magier keiner-

lei Ansehen – sie sind Ausgestoßene. Schon deshalb benutzt Rojan Magie sehr umsichtig (ganz abgesehen davon tut sie weh, und er ist in Sachen Schmerz ein Feigling).

Vor vielen Jahren übten die Magier – ziemlich repressiv – die Herrschaft aus. Als Folge kam es zu einem Staatsstreich, und die Priester übernahmen die Macht. Unglücklicherweise erwiesen die sich als ebensolche Gewaltherrscher.

Da die Stadt vertikal aufgebaut ist, lebt es sich am besten ganz oben, wo man regelmäßig die Sonne scheinen sieht. Dort leben auch all die Bischöfe und Kardinäle. Unterhalb befinden sich verschiedene Schichten – je ärmer man ist, desto näher kommt man dem Boden und dem tödlichen Synthtox.

PHANTAST: Magie wird in *Weg ins Nichts* mit Hilfe von Schmerz gewirkt. Wie funktioniert das? Und gibt es auch andere Formen von Magie?

Francis Knight: Hm, für mich muss jede Magie eine Kraftquelle besitzen, sei sie nun innerlich oder äußerlich. Ich spielte mit einigen Ideen herum, die Magie als Energie mit Eigenschaften wie Elektrizität behandeln: Ist sie einmal erzeugt, fließt sie unter bestimmten Bedingungen, entlädt sich sogar in einer Art Überspannung, wenn man sie lässt. Schmerz ist die innerliche Turbine, die sie in Gang setzt.

Es gibt noch andere, schwächere Formen von Magie, aber die kommen ziemlich selten vor. So kann ein Magier Magie mittels Schmerz wirken, und das muss nicht der eigene sein. Was offensichtlich Möglichkeiten des Missbrauchs eröffnet ...

Rojan benutzt nur seinen eigenen Schmerz, aber eigentlich hat er Angst vor seiner Magie, und das nicht nur, weil sie wehtut. Bei zu häufigem Magiegebrauch kann ein Magier ins Nichts fallen – und ist dann verloren. Die Geschichte der Stadt ist übersät

mit Magiern, die völlig wahn-sinnig wurden.

PHANTAST: Nach welchem Vorbild hast Du den urbanen Moloch Mahala geschaffen? Wie ist die Stadt aufgebaut?

Francis Knight: Mir scheint, dass Mahala einerseits von [Judge] Dredds Mega-City One und zum anderen von der Stadt



aus *Blade Runner* inspiriert wurde. Im ersten Fall durch ihre Größe und die Art, wie sie gewachsen und gewuchert ist, im zweiten durch ihre Atmosphäre. Ursprünglich einmal war die Stadt eine Burg in einem tiefeingeschnittenen Gebirgstal, das als Pass zwischen zwei großen Staaten diente.

Diese konnten nur über Mahala miteinander Handel treiben, wodurch die Stadt stetig wuchs. Ohne Raum sich auszubreiten, füllte sie schließlich das Tal aus bis zu seinem oberen Rand – und noch höher. Eine Gebäudeschicht über der anderen, und die besten und exklusivsten Gebäude ganz oben an der freien Luft.

PHANTAST: Was befindet sich eigentlich außerhalb von Mahala? Gehst Du darauf im zweiten oder dritten Band ein?

Francis Knight: Die Theokratie, die in Mahala herrscht, erzählt den Menschen (die sonst wo-

möglich fortziehen wollten) gern, es gebe nichts außerhalb der Stadt. Obwohl es logischerweise eine Außenwelt geben muss, immerhin treibt man Handel. Aber, wie Rojan sagt: Man kann gleichzeitig an zwei sich widersprechende Sachen glauben, etwa den Sonnenschein und den Regen. Zweifellos gibt es keinen Weg aus der Stadt hinaus, zumindest am Anfang des Buches. Im weiteren Verlauf der Bücher werden aber Menschen von außerhalb auftreten, wenn die Theokratie die Täuschung nicht mehr aufrechterhalten kann.

PHANTAST: Du erwähnst *Blade Runner* als Inspiration. Was gefiel Dir an der Geschichte? Was gefällt Dir besser: Phil K. Dicks Roman oder Ridley Scotts Film?

Francis Knight: *Blade Runner* ist einer meiner absoluten Lieblingsfilme, aber ich bin mir nicht sicher, ob ich das näher begrün-

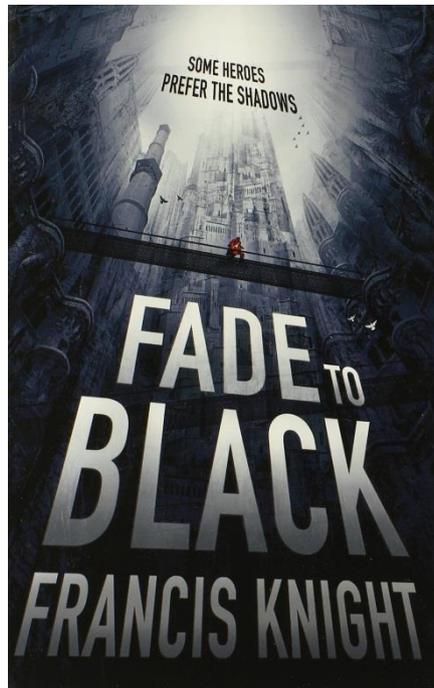
den könnte. Vielleicht liegt es am düsteren Stil? Dass die ganze Gesellschaft – mithilfe kleiner Einzelheiten hier und dort – lebendig wird, wodurch letztlich eine pulsierende, sehr reale Welt entsteht. Wie der Film mit Vorstellungen davon, was unsere Menschlichkeit ausmacht, umgeht (und spielt). Wie er diese böartigen Killer einführt ... und dann unser Mitleid (auf jeden Fall meines) für sie erweckt. Das ist ein Meisterwerk der Erzählkunst.

Do Androids Dream of Electric Sheep? ist da ganz anders – obwohl gleichzeitig sehr ähnlich. Das Buch befasst sich mit denselben Themen, nur auf andere Art, und fügt ihnen noch die religiöse Bewegung des Mercurismus hinzu, um die Vorstellung zu untersuchen, dass das Leiden eines Einzelnen die Welt empathisch vereinen kann. Ich könnte mich nicht zwischen beiden Werken entscheiden – mir gefallen an ihnen ihre Un-

terschiede genauso wie ihre Ähnlichkeiten.

PHANTAST: Kannst Du Dir eine Verfilmung der *Rojan-Dizon*-Romane vorstellen? Welchen Schauspieler sähest Du gern als Rojan?

Francis Knight: Oh, ein Wunschtraum! Das könnte ich mir gut vorstellen. Ich bin ein sehr visuell denkender Autor,



das heißt, die Geschichte läuft beim Schreiben wie ein Film vor meinen Augen ab. Das ist ja schon der halbe Weg.

Was die Schauspieler angeht – alle, die für mich perfekt passen würde, sind heute schon ein bisschen zu alt.

Eigentlich ist es eine ziemlich schwierige Frage, weil ich so ein genaues Bild in meinem Kopf habe – ich würde also die Entscheidung dem Regisseur überlassen! Aber ich könnte mit Pedro Pascal leben (dem Oberyn Martell in *Game of Thrones*).

PHANTAST: Hast Du Feedback aus Deutschland erhalten, von Fans oder Deinem deutschen Verlag?

Francis Knight: Ja, und sehr positives. Besonders gefiel mir die Nachricht der Übersetzerin (Melanie Vogltanz), die schrieb, sie hätten die letzten Seiten von Buch drei in einer Marathonsitzung fertiggestellt, weil sie un-

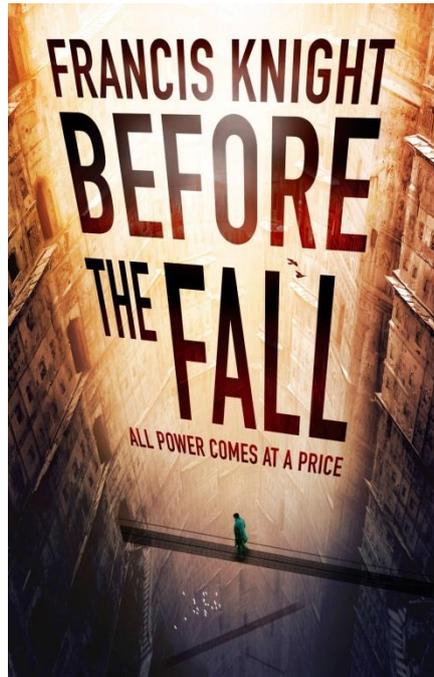
bedingt wissen wollten, wie es ausgeht!

PHANTAST: Last but not least eine der wichtigsten Fragen: Wann und warum begannst Du zu schreiben? Und wovon handelte Deine erste Geschichte?

Francis Knight: Ich habe schon immer kleine Geschichten in meinem Kopf erfunden; mir war nur nicht klar, dass irgendjemand mir Geld dafür geben würde, sie lesen zu dürfen.

Dann wurde ich jahrelang von ME umgeworfen (Myalgische Enzephalomyelitis – das Chronische Erschöpfungssyndrom). Körperliche Anstrengung war mir fast unmöglich, ich war praktisch ans Haus gebunden.

Ich war bei Tabletop-Rollenspielen immer Spielleiter gewesen, darum fing ich an – als Verteidigungsstrategie gegen die Erbärmlichkeit des Nachmittagsfernsehens –, eine ausführli-

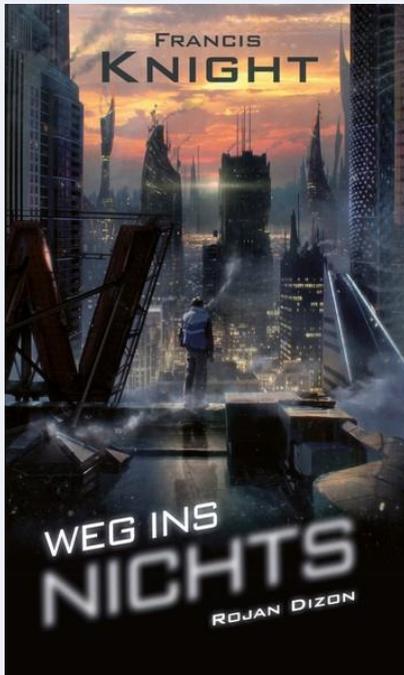


chere Geschichte zu schreiben. So entstand mein erstes Buch: Ein lang verschollener Zauberer, der mit einem Bann belegt wurde, wird zufällig von einer jungen Frau von geheimnisvoller Herkunft herbeibeschworen.

Das war ... nicht das originellste Konzept aller Zeiten, aber die Lust am Schreiben hatte mich gepackt und ich habe seitdem einfach immer weitergemacht. Ich fand einen Kleinverlag, der das Buch veröffentlichte. Und es gewann sogar einen klitzekleinen Preis!

PHANTAST: Herzlichen Dank für das schöne Interview, Francis!

Francis Knight: Danke gleichfalls!



Autorin: Francis Knight

Verlag: Papierverzierer (2014)

Cover: Tony Andreas Rudolph

Übersetzerin: Melanie Vogltanz

Genre: Fantasy / Cyberpunk

Klappenbroschur

416 Seiten; 14,95 EUR

ISBN: 9783944544205

Weg ins Nichts

Eine Rezension von Judith Madera

Als Kopfgeldjäger fängt Rojan Dizon hauptsächlich Ausreißer und Kleinkriminelle ein und versucht sich aus großem Ärger herauszuhalten. Er lebt in den tieferen Ebenen der Stadt, um nicht als Schmerzmagier erkannt zu werden, da Magie offiziell verboten ist. Wirklich unglücklich ist er damit nicht, er nutzt seine Kräfte ohnehin nur für simple Tricks und will seine Grenzen nicht ausloten – viel lieber betrinkt er sich und geht mit mehreren Mädchen gleichzeitig aus.

Als jedoch sein Bruder angeschossen und dessen Tochter entführt wird, ist Rojan gezwungen, sein bequemes, egozentrisches Leben aufzugeben und seine Nichte in der düsteren Unterstadt zu suchen ...

Weg ins Nichts spielt in der fiktiven Stadt Mahala, einem zwischen hohen Bergen eingekesselten Handelszentrum, das statt in die Breite in die Höhe gewachsen ist.

Häuser wurden auf Häusern gebaut, und die Reichen leben in Höhen, die wie Inseln über der Stadt hängen, verbunden durch schwingende Straßen. Mahala ist ein riesiges architektonisches Durcheinander, doch die Gesellschaftsschichten sind klar abgegrenzt: Unten leben die Verlierer des Systems, in der Mitte die Händler und Arbeiter und oben, wie zu erwarten, die Reichen und Führer des Ministeriums, das einer Kirche gleicht und im Namen der Göttin hart durchgreift. Früher lieferte die Schmerzmagie die Energie für

Maschinen, Fahrzeuge, Beleuchtung etc., danach war es das Synth, welches sich als hochgiftig herausstellte und durch einen Stoff namens Glimm ersetzt wurde.

Rojans Mutter ist an einer Synthvergiftung langsam und qualvoll gestorben, während sich sein Vater verpisst hat. Geprägt von dieser unglücklichen Kindheit, ist Rojan ein zynischer Egoist geworden, der seine wahre Natur vor dem Ministerium verbirgt und durch die Abgründe der Stadt schleicht, um sich mit Alkohol und Frauen abzulenken. Der Roman ist aus seiner Sicht in Ich-Perspektive geschrieben, wodurch man in den Genuss einer herrlich derben Sprache kommt, die perfekt zu Rojan als selbstsüchtigem Anti-Helden mit einem kleinen Funken Anstand passt.

Als seine Nichte, von der er bisher nichts ahnte, entführt wird, beginnt Rojan sich zu verändern, schließlich tut er zum ers-

ten Mal etwas Uneigennütziges. Zudem taucht er in die dunkelsten Geheimnisse Mahalas ein und entdeckt, dass in der Höhle unter der Stadt, dem früheren Mahala, immer noch Menschen leben – und ihr Leben erscheint ihm trotz der katastrophalen Zustände lebenswerter als das der abgerichteten Bevölkerung der Oberstadt.

In der Unterstadt wird Rojan relativ schnell vom Ministerium verfolgt, doch er erhält Hilfe von zwei Bewohnern der finsternen Höhle, Jake und Pasha, die ihren Einfluss nutzen, um entführte Kinder zu befreien. Denn in der Höhle verschwinden ständig Mädchen und Jungen und werden von Schmerzmagiern gequält.

Um ihre Rettungsmissionen zu finanzieren, kämpft die taffe Jake in einer Arena zur Belustigung der Bevölkerung. Man merkt früh, dass sie eine hochemotionale Frau mit Geheimnissen ist, doch diese versteckt sie

unter einer kühlen und steinharten Fassade. Pasha wird dagegen von Rojan als „Äffchen“ beschrieben, er ist freundlich und zurückhaltend. Doch Pasha hat noch eine andere Seite und kann von einer Sekunde auf die andere jemandem den Lauf einer Waffe ins Gesicht halten und eiskalt drohen.

Zwischen Rojan, Pasha und Jake entwickelt sich langsam ein freundschaftliches Verhältnis, doch in diesem Dreiergespann gibt es bald diverse Konflikte, die neben der dramatischen Entführungsgeschichte zusätzliche Spannung in die Handlung bringen.

In den letzten Kapiteln verliert sich die Autorin allerdings etwas im Gefühlschaos, das im harten Thrillerplot deplatziert wirkt. Auch scheint es Francis Knight schwer zu fallen, Szenen mit vielen Charakteren zu schreiben, denn sobald mehr als drei die Handlung tragende Personen anwesend sind, gehen

die restlichen unter, und man wundert sich, wenn diese plötzlich etwas sagen. Das betrifft sogar den großen Antagonisten am Ende, der beinahe in Vergessenheit gerät und nur durch eingestreute gehässige Kommentare auffällt.

Die ersten Kapitel von *Weg ins Nichts* lesen sich wie Cyberpunk, wobei sich nach und nach Fantasyelemente in die dystopische Geschichte mischen. Mahala erinnert dabei, wie von Francis Knight beabsichtigt, an düstere Cyberpunkstädte à la Blade Runner, während Jake genretypisch eine starke Frau ist, ähnlich wie Molly aus *Neuromancer*. Überhaupt werden Genrefans einige Parallelen zu bekannten Cyberpunkwerken entdecken.

Schmerzmagie scheint die einzige Form von Magie zu sein, allerdings kann jeder seinen oder auch den Schmerz anderer für

verschiedene Begabungen nutzen. Rojan kann beispielsweise Menschen ausfindig machen, und er kann sein Gesicht verändern – Fähigkeiten, die sich für das Gelingen seiner Mission als essentiell erweisen. Auf der Grundlage dieser Magie hat Francis Knight einen sehr eigenwilligen, dreckigen Roman verfasst, dessen zentrales Thema die Wandlung des Protagonisten Rojan ist. Gleichzeitig ist sein Weg eng mit dem Schicksal Mahalas verwoben, wo die technische Entwicklung zu schnell zu weit getrieben wurde.

Die Geschichte lässt sich als Einzelroman lesen, endet aber offen und schafft damit Raum für die kommenden Bände. Der Papierverzierer-Verlag hat *Weg ins Nichts* als „besondere“ Klappenbroschur veröffentlicht, womit die erweiterte Rückseite des Buches gemeint ist. Diese lässt sich nämlich um das Buch

herumklappen, sodass es von allen Seiten geschlossen ist, und als Lesezeichen nutzen (wobei das auf den letzten Seiten schwierig wird, zumindest wenn man den Umschlag nicht zerknittern will). Leider stört diese erweiterte Klappe beim Lesen.

Fazit

Weg ins Nichts ist eine dreckige Fantasy-Dystopie mit Cyberpuntelementen, die die Leserschaft durch eine knackig-derbe Sprache und einen egozentrischen Anti-Helden mit gutem Kern überzeugt. Rojan muss sein mieses, aber bequemes Leben verlassen und sich seiner größten Angst stellen: seiner Magie. Seine Entscheidungen beeinflussen das Schicksal einer Stadt, die ihren Zenit überschritten hat und aufs Chaos zusteuert – Hochspannung für weitere Bände garantiert!





Autorin: Barbara Canepa

Zeichner: Alessandro Barbucci

Verlag: Splitter (2014)

Genre: Science Fiction / Cyberpunk

Hardcover

48 Seiten; 14,80 EUR

ISBN: 978-3-86869-710-0

Sky Doll – Die gelbe Stadt

Eine Rezension von Judith Madera

Sky Doll ist wieder da! Noch dazu in einer schicken Hardcoverausgabe, inklusive Ankündigung des lang ersehnten vierten Bandes *Sudra*. Aber kommen wir erst einmal zum Auftakt, der bei Splitter in neuem Glanz erstrahlt:

Noa ist eine sogenannte Sky Doll, vollkommen rechtlos und den Launen ihres Besitzers Gott, des Eigentümers einer Astrowaschanlage, ausgeliefert. Ihr Versuch, für sich und die anderen Sky Dolls bessere Arbeitsbedingungen zu schaffen, scheidet kläglich. Trotzdem geht sie ihrer Arbeit mit professioneller Freude nach – bis einige Kunden ablehnend auf ihren reizvollen Körper reagieren und damit einen Unfall verursachen. Gott gibt Noa die Schuld und will sie umpro-

grammieren – da wagt sie den Sprung in die Freiheit ...

Auch die beiden Diplomaten Jahu und Roy sind in den Unfall in der Waschanlage verwickelt und freunden sich später mit Noa an. Sie sind unterwegs zum Planeten Aqua, um eine Mission für die Päpstin Ludowika zu erfüllen. Diese herrscht auf dem Planeten Papathea und beeindruckt ihre Gläubigen mit Wundern – die allerdings nichts weiter sind als eine ausgeklügelte und übertriebene Show.

Trotzdem gelingt es Ludowika, große Teile der Bevölkerung für sich einzunehmen – doch es gibt auch Widersacher, die der verschollenen Päpstin Agape dienen. Dabei handelt es sich um niemand Geringeren als Ludo-

wikas Schwester, mit der sie einst gemeinsam regierte. Doch die Anhängerschaft der Schwestern bekriegte sich untereinander, und letztlich wurden dadurch auch Ludowika und Agape entzweit. Die Feindschaft der Päpstin ist das zentrale Motiv der Reihe, und Noa gerät zwischen die Fronten.

Die Mischung aus dreckiger Science Fiction, schwarzem Humor und beiläufiger Erotik wird von kritischen und nachdenklichen Tönen ergänzt. Die Welt ist stark überzeichnet, doch gleichzeitig nicht ganz an der Wirklichkeit vorbei. Im Chaos der technischen Möglichkeiten und im Auseinanderklaffen der gesellschaftlichen Schichten klammern sich viele an den Pop-Art-Kult der Päpstin Ludowika, während sich andere vor der grausamen Herrscherin fürchten und ihre Liebe zur abtrünnigen Agape im Verborgenen ausleben. Neben der Gesellschaftskritik wird zudem der Frage nachge-

gangen, wie Persönlichkeit entsteht und inwiefern ein Androide wie eine Sky Doll ein lebendiges Wesen mit Gedanken und Gefühlen ist.

Auch nach all den Jahren, die zwischen der deutschen Erstausgabe und dem Erscheinen der Neuauflage liegen, ist es erstaunlich, wie viel dieser Comic seinen Lesern bietet. Obwohl Barbucci mit *Ekhö* und Canepa mit *END* zwei wundervolle neue Reihen begonnen haben, bleibt *Sky Doll* ihr grelles Glanzstück.

Sky Doll fällt vor allem durch die schrillen, knallbunten Zeichnungen auf, die in hartem Kontrast zu den sterilen Metalltönen der Hintergründe stehen. Visuell erinnert der Comic stark an Cyberpunk à la William Gibson, der ebenfalls einen gewissen Hang zur Farbe Pink hat.

Hinzu kommen Elemente, die leicht an die siebziger Jahre erinnern und perfekt in diese schrille Welt passen. Die Sky Dolls verfügen trotz Serienproduktion

allesamt über individuelle Merkmale. Noa sticht dabei am meisten heraus, denn im Gegensatz zu den anderen ziert ihr hübsches Gesicht kein Dauerlächeln. Allein durch ihre vielfältige Mimik trifft sie den Leser mitten ins Herz.



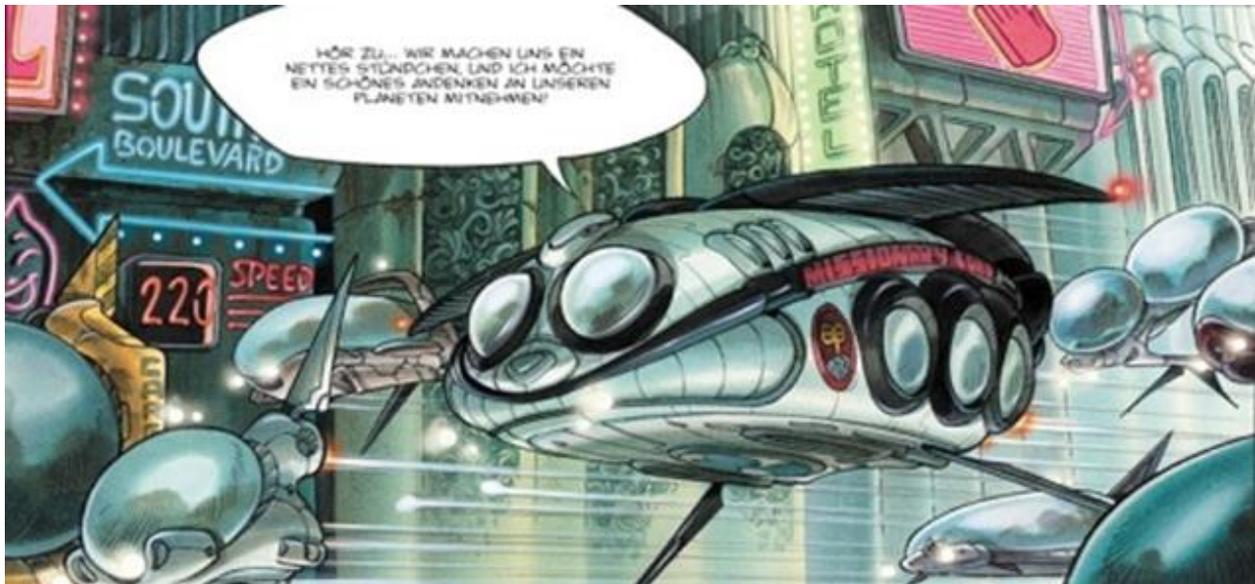
Sehr schick ist zudem das Design der Gebäude und der fliegenden, teils weltraumtauglichen Gefährte.

Im Vergleich zur früheren Carlsen-Ausgabe kommen die Zeichnungen im größeren Albenformat besser zur Geltung. Zudem wurde für den Dialogtext eine andere Schriftart verwendet, die besser zum Comic passt.

Fazit

Sky Doll ist und bleibt ein plastisches Meisterwerk: Als rechtlose Puppe in einer dystopischen Welt kämpft Noa für ihr Recht auf Persönlichkeit. Die supersympathische Sky Doll wächst dem Leser rasend schnell ans Herz, und ihre Geschichte wird mit so viel Humor, Nachdenklichkeit und beiläufiger Erotik

erzählt, dass man sich einfach unsterblich in diesen Comic verlieben muss. Die schreiend bunten Farben mit den kühlen Hintergründen erzeugen eine bizarre Cyberpunk-Atmosphäre, wie man sie selten geboten bekommt. Ein Must-have für alle, die Andersartigkeit lieben und sowohl den oberflächlichen Glanz als auch den tiefsinnigen Dreck zu schätzen wissen!



Bildausschnitte: Copyright by Alessandro Barbucci und Barbara Canepa / Splitter Verlag 2014

Interview mit Marko Djurdjevic

geführt von André Skora

PHANTAST: Hallo, Marko, vielen Dank, dass Du Dir die Zeit für dieses Interview genommen hast. Stellst Du Dich bitte kurz vor?

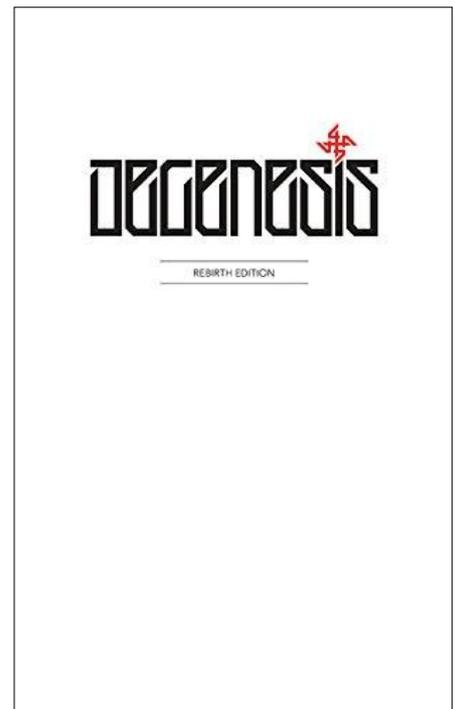
Marko Djurdjevic: Mein Name ist Marko Djurdjevic, 1979 in Koblenz geboren, seit 1996 als freischaffender Illustrator tätig. Ich habe seit meinen frühen Anfangstagen als Illustrator für die Feder&Schwert-Produkte von White Wolf gezeichnet, später für *Shadowrun*, englische White-Wolf-Produkte und vieles mehr. 2004 habe ich zusammen mit Christian Günther *Degeneration* auf den deutschen Markt gebracht und bis 2005 begleitet.

Seit zehn Jahren arbeite ich als Conceptartist für Videospiele &

Filme und habe gute fünf Jahre unter Exklusivvertrag bei Marvel Comics hunderte von Titelbildern entworfen, unter anderem für *Spider Man*, *X-Men*, *Avengers*, *Thor* und viele andere namhafte Titel. Vor vier Jahren habe ich SIXMOREVODKA in Berlin gegründet. Meine Firma produziert Conceptart, Ideen, kreative Entwürfe für Videospiele, Titelbilder von Magazinen, Filmen etc. und beliefert damit einige der wichtigsten Kunden im Entertainment-Bereich - von Warner Brothers, Sony, Riot Games bis Hasbro ist alles dabei.

Ich bin selbst leidenschaftlicher Rollenspieler und habe mich mit dem Hobby, seit ich dreizehn bin, intensiv beschäftigt. Rollenspiele sind in meinen Augen das

einzigste Medium, das von den Entwicklern erfordert, gesamte funktionierende und in sich geschlossene Settings und Welten zu entwerfen. Während andere



Medien durch ihren auf Charaktere und Protagonisten bezogenen Blickwinkel nur Ausschnitte aus einem Setting zeigen müssen, erfordert es viel mehr Weitblick und Detailreichtum, ein Rollenspielsetting einzufangen. Die Kameralinse ist weitwinklig eingestellt, und man muss das gesamte Panorama einer Welt in einem Buch einfangen.

Meine Lieblingssettings, die mich jahrelang begleitet haben, sind *RuneQuest/Glorantha*, *Vampire: Die Maskerade* und natürlich *Degeneration*.

PHANTAST: Du und Christian Günther habt für einigen Wirbel gesorgt, als Ihr anhand eines Trailers bekanntgegeben habt, dass es zum Pen-&-Paper-Rollenspiel *Degeneration* eine Neuauflage geben wird. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Marko Djurdjevic: Der Trailer war von langer Hand geplant. Wir haben den bereits im Mai

2013 geschossen und produziert. Die *Rebirth Edition* war über zwei Jahre in Arbeit. Wir wussten von Anfang an, dass es sich nur lohnt, mit dem Produkt zurückzukommen, wenn wir das mit dem größtmöglichen Begleitorchester, das uns zur Verfügung steht, durchziehen.

Durch meine Arbeit als Concept-Artist habe ich ein gewaltiges Netzwerk aus kreativen Menschen, auf die ich zurückgreifen kann, um solche Projekte zu stemmen, und es war seit langer Zeit ein Traum, auch filmisch unserer Idee einen Stempel aufzudrücken. Als visueller Mensch fällt es mir extrem leicht, die Welt von *Degeneration* im bewegten Bild vor Augen zu haben. Diese Welt wollte ich mit den mir zur Verfügung stehenden Mitteln auch unseren Fans und Supportern überreichen.

PHANTAST: Hat der Trailer seine Wirkung erzielt, sprich: Wie war aus Eurer Sicht die Resonanz?

Marko Djurdjevic: Ich denke, seine Wirkung konnte der Trailer gar nicht verfehlen. Es war vor allen Dingen eine verrückte Idee, so etwas zu realisieren, weil es so etwas für ein klassisches Pen-&-Paper-RPG noch nicht gab, und verrückte Ideen sind immer gut. Der Trailer ist inzwischen über 40.000 Mal auf Youtube angeklickt worden, wir haben ein starkes und breites Medienecho bekommen, vor allen Dingen international, und, was noch viel wichtiger ist, wir haben Aufmerksamkeit außerhalb der relativ isolierten RPG-Szene erregt. Das ist für mich ein gutes Zeichen. Das Interesse an dem Medium ist nach wie vor da. Was wir als Entwickler langfristig schaffen müssen, ist, Leuten, die wenige Berührungspunkte mit der Szene haben, den Einstieg zu erleichtern.

Das funktioniert immer gut durch das Einbinden anderer Medien. Ein Trailer ist schneller konsumiert als unsere beiden Bücher und kann neue Leute auf

ein Produkt neugierig machen, das außerhalb ihrer Wahrnehmung liegt.

PHANTAST: Nach dem Trailer folgten dann die ersten Ausstattungsdetails zu den Büchern. Da habt Ihr die Messlatte hoch angesetzt, oder?

Marko Djurdjevic: Na ja, ich sehe das aus einem etwas anderen Blickwinkel. Wir haben mit dem uns zur Verfügung stehenden Budget und unserer Expertise das Beste rausgeholt, was unserem Team möglich war. Die Frage sollte doch aber eher sein, warum man so ein Maß an Qualität nicht überall und ständig bekommt.

Warum setzen wir als Außenseiter die Messlatte hoch? Sollten es nicht wir sein, die sich mit etablierten Verlagen messen müssen? Warum ist die Messlatte im Bereich RPG so niedrig angesetzt, dass ein Buch wie *Degeneris* sofort auffällt? Das sind Fragen, die



sich Käufer und Konsumenten von Rollenspielen stellen sollten, denn schließlich geben sie eine Menge Geld für ihr Hobby aus. Was ihnen im Gegenzug dafür geboten wird, finde ich fast schon eine Frechheit.

Gerade vor ein paar Wochen habe ich durch ein Konkurrenzprodukt geblättert. 400+ Seiten. Gerade mal ca. 40 Illustrationen

im A6-Format. Davon einige an mehreren Stellen des Buches recycelt. Da muss ich doch die Augenbraue hochziehen und ehrlich fragen, wie so etwas 2014 noch durchgehen kann.

PHANTAST: Wie kam es zu der Entscheidung, *Degeneris* einen kompletten Facelift zu verpassen und in dieser Version auf den Markt zu bringen?

Marko Djurdjevic: Weil wir Rollenspiele lieben und weil wir an unser Produkt glauben. Weil wir zehn Jahre später reifer und mit mehr Planung an unser Projekt gehen können. Weil wir eine Geschichte weitererzählen wollen, die wir damals begonnen haben und die uns umgetrieben hat. Und weil wir *Degeneration* endlich so aussehen lassen wollten, wie wir glauben, dass es sich für dieses Projekt gehört. Es ist weniger ein Facelift als eine Version des Spiels, wie es damals schon hätte sein können, wenn wir Budget, Erfahrung und Zeit gehabt hätten.

Was Leute immer gerne vergessen: Die alte Edition ist damals als Garagenprojekt von zwei Idealisten aus dem Boden gestampft worden. Ohne nennenswertes Produktionsbudget und nur mit Hilfe unserer Fans. Denen schulden wir diese neue Version am allermeisten.

PHANTAST: *Degeneration Rebirth* basiert ja auf einem postapoka-

lyptischen Hintergrund und trägt auch den Beinamen „Primal Punk“. Was ist darunter zu verstehen?

Marko Djurdjevic: Primal Punk ist ein definierender Genrebegriff, den wir benutzen, um das Setting zu beschreiben. Urtümliche Wildheit, die Abkehr von zivilisatorischen Normen, primitive Instinkte, Waffen, Ziele in Kombination mit organisierten, kultischen Handlungen, Gruppierungen und der Umkehr von klassischen Hierarchien.

PHANTAST: Die Kultur und das Miteinander haben sich verändert. Was ist unter Kulturkreis zu verstehen?

Marko Djurdjevic: Kulturen, wie wir sie in *Degeneration* präsentieren, sind übriggebliebene Gemeinschaften von menschlichen Gruppen, die miteinander verschmolzen sind und nun über einen großen Landstrich hinweg die Kultur, deren Eigenheiten

und Mentalität dominieren. Diese Kulturen sind keineswegs homogen zu verstehen, sondern sind eine Folge von Vermischung der Überlebenden des Eshatons. Die Kultur Frankas beispielsweise ist eine Mischung, die aus französischen, englischen, walisischen und belgischen Überlebenden hervorgegangen ist.

Was nach 500 Jahren von diesen Menschen übriggeblieben ist, nennen wir im Spiel die Kultur Franka.

PHANTAST: Tektonisch hat sich einiges getan, so sind das heutige Europa und Afrika nicht mehr wiederzuerkennen. *D:RE* spielt da auch mit Ängsten, Hoffnungen bzw. auch Vorhersagen (Klimawandel als Beispiel). Was war der Hintergedanke?

Marko Djurdjevic: *Degeneration* ist eine rein fiktive Welt. Wir machen keine Zukunftsprognosen, aber wir diagnostizieren heutige Zustände, die wir überspitzt in

die Zukunft projizieren. Das gibt uns die Möglichkeit, eine realistische Welt zu zeichnen, was definitiv ein starkes Stilmittel ist, das wir in unserem Setting benutzen können.

Nahe an der Realität zu sein macht es für Spieler einfacher, sich in der Spielwelt zurechtzufinden, wenn man einen Anker zurück in die Gegenwart auswerfen kann.

PHANTAST: Ihr habt *D:RE* ein neues Regelsystem verpasst. Warum, und was erwartet uns nun?

Marko Djurdjevic: Das alte Regelsystem war seinerzeit etwas, mit dem wir komplett zufrieden waren. Auch wenn es seine Schwierigkeiten hatte, haben wir gerne damit gespielt. Es erfüllte seinen Zweck, nämlich, seinen Charakter innerhalb der Welt

von *Degeneration* zu manövrieren. Mehr sollte es damals nicht tun, und einen größeren Anspruch daran hatten wir nicht.

Mit den Jahren haben wir aber festgestellt, dass es diesbezüglich Unmut gab und nicht alle Fans damit zufrieden waren bzw. dass es viel Jammer nach sich zog. Also haben wir das Katharsys völlig neu erdacht, samt Würfelmechanismus, Charaktererschaffung und Kampfsystem. Wir wollten es über das Setting hinaus schaffen, den Spielern Freude am Spieltisch zu bereiten. Diesen Spielspaß haben wir früher nur im Setting vermutet und das Spielsystem zu wenig mit einbezogen.

Das neue Katharsys erfüllt diese Aufgabe viel besser, es verbindet Setting und Regeln miteinander und erlaubt eine größere Vielfalt, die sich eben auch aus den Regeln ergibt und nicht nur aus dem erzählerischen Aspekt des Spiels.



PHANTAST: Wie viele Stunden Arbeit habt Ihr, über den Dauern gepeilt, in die *Rebirth Edition* investiert, und hat es sich aus Deiner Sicht gelohnt?

Marko Djurdjevic: Stunden? Ha. Das kann ich nicht sagen. Die Rechnung hat noch niemand aufgestellt. Aber wir haben zwei volle Jahre daran gesessen. Im Endeffekt könnte man sagen, wir haben eine Seite pro Tag fertiggestellt, auch wenn es sicher nicht so pauschalisierbar ist.

Manche Sachen gehen leichter von der Hand, andere Bereiche dauern ewig. Die Geißler beispielsweise waren einer der härtesten Brocken überhaupt. Chris und ich haben bestimmt zwei Wochen nur damit zugebracht, den Kult auseinanderzunehmen, wieder zusammensetzen und dann trotzdem alles zu verwerfen. Es gab so viele Anläufe, die am Ende alle in der Tonne gelandet sind, während andere Bereiche wie selbstverständlich

mit neuen Ideen bestückt werden konnten.

Und ob sich die Investition in ein RPG lohnt, steht wirklich außerhalb jeder Debatte. *Degenesis* ist ein Liebhaberprojekt mit größtmöglicher Ambition, jede Stunde, die man investiert, macht das Produkt nur besser und schöner. Das ist das Lohnenswerteste an dem ganzen Produkt.

PHANTAST: Wie schwer war es, die Motivation zu behalten?

Marko Djurdjevic: Sehr schwer. Gerade weil das Ausmaß nicht immer von vornherein abschätzbar war. Ursprünglich hatten wir 500 Seiten veranschlagt, um die *D:RE* neu aufzulegen, aber schnell wurde klar, dass sie an allen Ecken und Enden immer dicker wurde. Fast wöchentlich mussten wir die Seitenzahl neu festlegen und neue Kostenvorschläge beim Drucker bestellen. Das kann auf Dauer demoralisierend wirken, vor allem wenn man den Punkt erreicht, an dem

man zu glauben beginnt, dass dieses Projekt niemals fertig werden wird. Wenn man dann bedenkt, dass man zwei Jahre Arbeit in etwas investiert hat, das inzwischen jeden Rahmen sprengt, schlägt das schon aufs Gemüt.

Der Vorteil an Teamarbeit wiederum ist, dass man solche Motivationslöcher gemeinsam überwinden kann und dann trotzdem wieder aufsteht und weitermacht.

PHANTAST: Ausstattungstechnisch kommt *D:RE* gewaltig daher. War Dir/Euch schnell klar, dass die *Rebirth* so gewaltig daherkommen soll?

Marko Djurdjevic: Der Plan war von Anfang an, es optisch so eindrucksvoll wie möglich zu gestalten. Dadurch, dass die Seitenzahl jedoch immer weiter nach oben ging, wirkte sich das ebenfalls auf den Illustrationscount aus, was dazu führte, dass

wir viel mehr Graphiken und Bilder erstellen mussten als ursprünglich geplant. Weil aber auch die reine Textmasse immer größer wurde, mussten wir im Nachgang circa 40 Illustrationen wieder rausnehmen und werden diese nun anderweitig verwerten müssen. Wir hoffen, dass wir sie in Nachfolgeprodukten entsprechend unterkriegen.

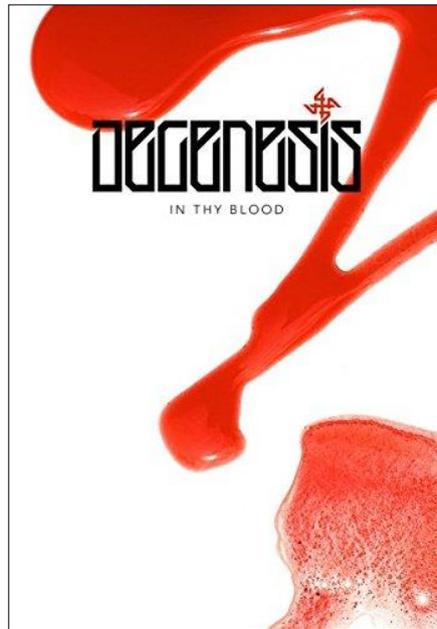
PHANTAST: Was ist für *Degene-sis Rebirth* noch geplant?

Marko Djurdjevic: Eine ganze Menge. Unser Verlagsplan ist relativ weit aufgefächert. *Degene-sis: Black Atlantic* wird unser erstes Nachfolgeprodukt für das Rollenspiel. Ein intensiver Kampagnenband, der die Spieler an die Westküste Frankas entführt und einige der großen Geheimnisse enthüllt, die wir schon in der Rebirth Edition gestreut haben. Weiterhin arbeiten wir an zwei sehr aufwendigen Quellenbüchern, zu denen ich in diesem Augenblick noch nichts verraten

möchte. Da wird es in den kommenden Wochen und Monaten noch spannende Enthüllungen geben. Einfach die Füße still halten, wir geben Bescheid, wenn es etwas zu gucken und kaufen gibt.

PHANTAST: Was steckt hinter dem Label SIXMOREVODKA?

Marko Djurdjevic: SIXMORE-VODKA ist meine Firma, ein Conceptart- und Designstudio in



Berlin, 2010 gegründet. Früher habe ich das Label schon für mich selbst genutzt, der Name ist relativ alt – bereits 2004 in Amsterdam nach einer durchzechten Nacht entstanden. Ich hatte mir immer vorgenommen, später irgendetwas mit dem Namen zu machen, schlussendlich wurde es der Firmenname selbst.

SIXMOREVODKA produziert Konzepte, Ideen, Skizzen, Marketing-Artwork, Illustrationen für eine riesige Bandbreite internationaler Kunden. Wir beliefern Größen wie Warner Brothers, Sony und Riot Games mit einer Vielfalt an Artwork, Konzeptionszeichnungen und dergleichen, die wiederum in die Preproduction von Videospielen oder Filmen einfließen. Das ist streckenweise eine sehr spannende und vielfältige Arbeit, da wir unsere Fähigkeiten in verschiedenen Genres anwenden müssen und meist bei den ersten Schritten, die ein Videospiel oder Film auf sich nimmt, mit dabei sind.

PHANTAST: Was hältst Du Leuten entgegen, die sagen, dass das Ganze nur als Imageprojekt für SIXMOREVODKA zu sehen ist?

Marko Djurdjevic: Also, so gesagt hat mir das noch niemand, aber was soll es denn auch anderes sein? Kein Imageprojekt für die Firma? Ich wäre ja schön blöd, etwas zu produzieren, wofür ich mich im Nachhinein schämen muss. Wenn mit der Frage gemeint ist, ob wir Rollenspiele ernst nehmen, dann kann ich getrost „Ja“ sagen.

Ich liebe RPGs, bin selbst damit groß geworden. Ich habe meine Kindheit und Jugend damit verbracht, Rollenspiele zu wälzen, zu spielen und zu lesen. Ich finde, es gibt kaum ein Medium, das so reich an Inspirationen ist wie Rollenspiel, und ich bin froh, dass wir die Möglichkeiten besitzen, unser eigenes Projekt zum Leben zu erwecken.

Das machen wir natürlich mit dem höchsten Anspruch an uns selbst, denn es soll ja auch der

Liebe für das Medium gerecht werden. Nichts wäre bescheuerter, als so ein Nischenprodukt herauszubringen und es zu behandeln, als ob es ein Nischenprodukt wäre. Welchen Sinn würde das machen?

PHANTAST: Wie bist Du zum Rollenspiel gekommen?

Marko Djurdjevic: Als 13-jähriger in einem kleinen verstaubten Spielwarenladen in meiner Heimatstadt. Das Regal war gefüllt mit *DSA*-Boxen und einer einzigen *RuneQuest*-Ausgabe, die mich förmlich hypnotisierte. Von *DSA* wusste ich, dass Freunde es spielten, aber von *RuneQuest* hatte ich zuvor nie gehört. Das Cover und den marmorierten Einband fand ich moderner als die *DSA*-Titelbilder, es wirkte extravaganter neben all den anderen Boxen.

Ich schlug also zu und verbrachte die nächsten zwei Wochen damit, das Regelwerk zu lesen

und meinen Schulfreund Lars zum Spielen zu überreden. Kurze Zeit später hatten wir eine vierköpfige Gruppe und spielten unsere erste Kampagne über gute drei Jahre, in den Sommerferien fast jeden Tag im Garten oder auf dem Balkon und im Winter am Küchentisch. Von allen Hobbys begleiten mich Rollenspiele am längsten, und ich habe damit vielleicht den Großteil meiner Jugend verbracht.

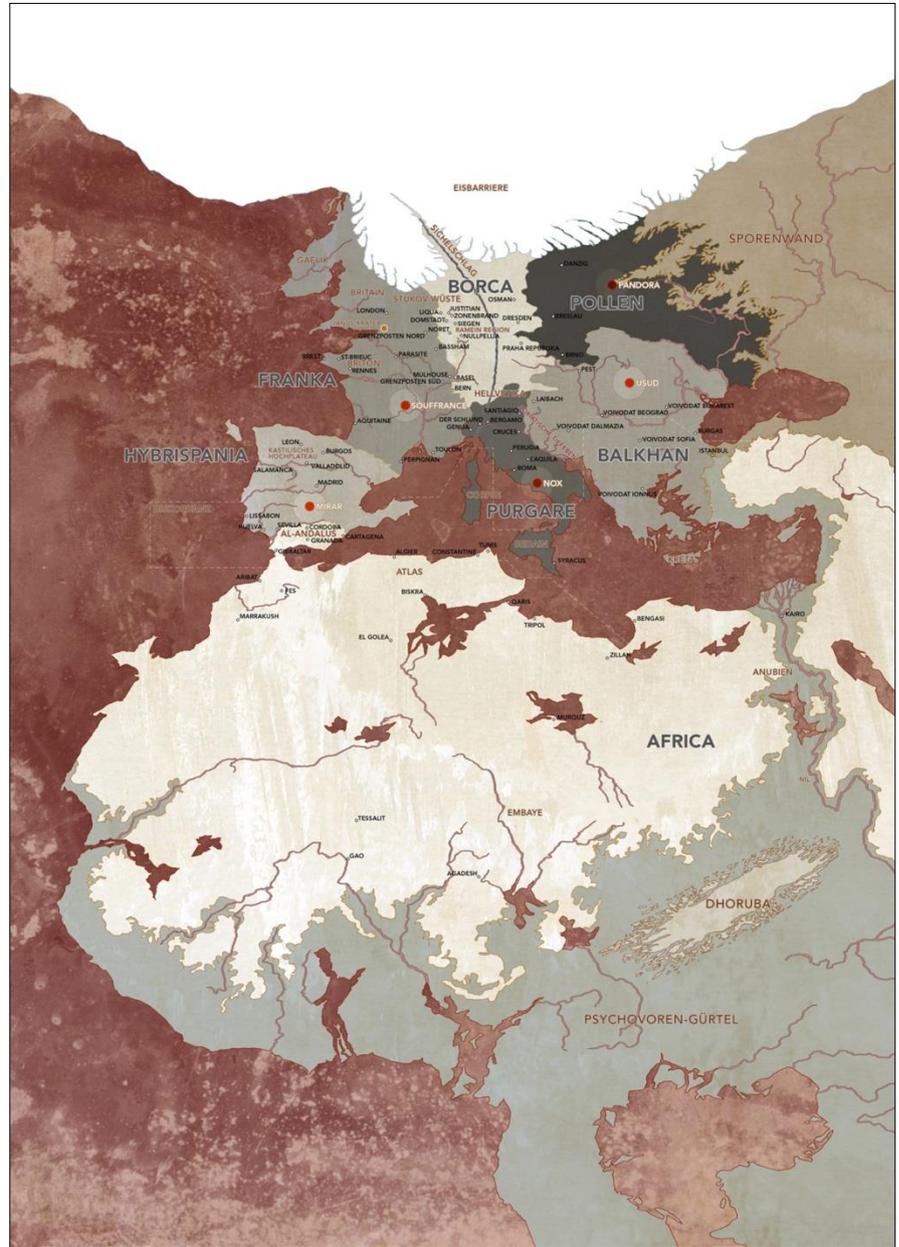
PHANTAST: Findest Du heute noch die Zeit zum Spielen?

Marko Djurdjevic: Leider kaum, wobei wir gerade versuchen, im Studio wieder eine Gruppe entstehen zu lassen. Ich leite Kampagnen enorm gerne, aber ich tendiere auch zu einem sehr aufwändigen Perfektionismus in der Vorbereitungsphase. Bereits Wochen vor Spielbeginn zeichne ich tonnenweise Ingame-Kartenmaterial, altere es mit Kaffee und backe es dann im Ofen, um es wie echte Filmrequisiten

aussehen zu lassen. Ich mache Aufnahmen von Tonträgern, stelle die perfekte Musik für jedes Abenteuer zusammen, zeichne Portraits für NSCs oder schreibe ganze Zeitungen, die von den Spielern im Spiel erworben werden können. Das ist extrem zeitraubend, und das kann man nur mit einer vernünftigen Gruppe lange Zeit durchhalten.

PHANTAST: Du hast auch bei einigen anderen Rollenspielprojekten neben *Degenesis* Deine Spuren hinterlassen. Wie kam es dazu, dass Du Dein Talent zum Zeichnen entdeckt hast?

Marko Djurdjevic: Ich habe von Kindesbeinen an gerne gezeichnet. Das war mein großes Hobby, und ich habe viel von meiner Freizeit damit verbracht, Dinge zu entwerfen, zu denen es keine Bilder gab. Nehmen wir das *RuneQuest*-Beispiel von vorhin. Im Regelwerk gab es kaum Bilder, doch viele Kreaturen und Charaktere hatten tolle Namen:



Bruus, Oger, Wyvern etc. Die Beschreibungen weckten bestimmte Ideen in meinem Kopf, die ich auf dem Papier umgesetzt sehen wollte.

Dass ich als Illustrator zuerst im Bereich der Rollenspiele tätig war, ist vielleicht am meisten *Vampire: Die Maskerade* geschuldet. Das Buch hat mich von der Aufmachung her damals als 15-jähriger sprichwörtlich vom Hocker gehauen. Waren Rollenspielbücher bis zu dem Zeitpunkt oft Textwüsten und Tabellenlandschaften gewesen, gab es plötzlich eine kleine Revolution: Bücher voller Bilder, ganzseitige Darstellungen von Charakteren, eigene Logos für Fraktionen und vieles mehr. Das war mein Einstieg, da wollte ich mit dabei sein und meine Ideen beisteuern.

PHANTAST: Da sind wir dann wieder bei *Degeneration* angekommen. Da legt Ihr ja die Messlatte extrem hoch. Meinst Du, dass die anderen Verlage folgen werden/können?

Marko Djurdjevic: Das will ich wirklich hoffen bzw. ich finde, dass die Verlage es dem Medium schuldig geblieben sind. Seit *D&D 3* habe ich keine echte optische Revolution mehr im RPG-Bereich gesehen.

Vielmehr gibt es einen Rückschritt in der generellen Qualität der Bücher, vor allem in Deutschland. Das ist ein Armutszeugnis für das Medium. Schlechte Typographie, schlechte Produktqualität; Textwüsten wie vor 25 Jahren werden als das Nonplusultra gepriesen, sind es aber nicht.

Das Schlimmste ist, dass den Fans eingebläut wird, es gehe gar nicht anders und man solle gefälligst glücklich sein mit dem, was

man hat. Das finde ich im Kern falsch, denn ohne Risiko und Einsatz entwickelt sich nichts weiter.

Und dass man Rollenspiel nicht auf hohem Niveau produzieren kann, ist ebenfalls Quatsch. Die Riesensummen, die bei Kickstarter für manch ein Projekt an Land gezogen werden, sollten die Erwartungshaltung der Fans gehörig nach oben schrauben und sie fragen lassen, warum es dann nicht möglich ist, ähnlich hohe oder sogar höhere Qualität zu erwarten als von einem Independent-Projekt wie *Degeneration*.

PHANTAST: Wie beurteilst Du die Entwicklung auf dem deutschen Rollenspielmarkt bzw. siehst Du da eine Entwicklung?



Marko Djurdjevic: Mit dem deutschen RPG-Markt habe ich persönlich nicht viel am Hut bzw. er interessiert mich auch nicht wirklich. Mir sind unsere Fans wichtig. Diese Leute liegen uns am Herzen, und unser Rollenspiel bedeutet uns viel.

Der Markt selbst ist träge, konservativ und zu sehr mit sich selbst beschäftigt. Ihm fehlt auch das Verlangen, dass es besser werden könnte, denn in einer kleinen gemütlichen Mulde suhlt es sich besser.

Degensis erfährt viel mehr Sup-

port, Zustimmung und Lob aus dem Ausland, als es in Deutschland je möglich wäre. Die Vorurteile gegenüber Neuerungen und der Hang zum nostalgisch Altmodischen ist eine typisch deutsche Affekthaltung.

PHANTAST: Was wünschst Du Dir für die Zukunft unseres gemeinsamen Hobbys?

Marko Djurdjevic: Mehr Qualität. In Text und Bild. Und Fans, die sich nicht mit schlechtem Material zufriedengeben, sondern die Verlage unterstützen,

die sich Mühe mit ihren Produkten geben.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

[Rezension zu *Degensis Rebirth - Limited Edition*](#)

Bildmaterial: Copyright by SIX-MOREVODKA

Degensis Rebirth Edition:

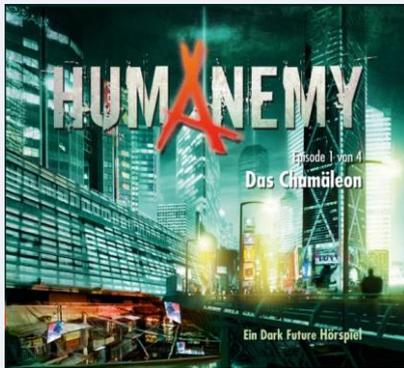
Verlag: SIXMOREVODKA

Gebundene Ausgabe

704 Seiten, 99,00 EUR

ISBN: 978-3000463365





Verlag: Lindenblatt Records
(2013)

Sprecher: diverse

Genre: Cyberpunk / Dark Future

Laufzeit: 65 Minuten

ASIN: B00BLMIZOS

Digipack: 12,00 EUR

Download: 6,90 EUR

HUMANEMY – Das Chamäleon

Eine Rezension von André Skora

Als ich in letzter Zeit ein wenig Ausschau nach Hörspielen aus dem Bereich Cyberpunk hielt, stieß ich unweigerlich auf *HUMANEMY*. Die gefundenen Informationen und Besprechungen machten mich neugierig. Somit wanderte *Das Chamäleon*, der erste Teil, schnell in meinen Player und wurde konsumiert.

Zur Story

Bei *HUMANEMY* handelt es sich um eine vierteilige Cyberpunk-Hörspielserie aus dem Hause Lindenblatt Records.

Die Geschichte beginnt in einem Hotel, in dem das Chamäleon verwertbares Material gegen den aufmüpfigen Reporter Yamal sucht. Bei seiner Suche

wird es allerdings von besagtem Reporter und seiner angeheuernten Security-Tussi überrascht. Seine Flucht in den Schrank endet mit einer Spannerei bei Umschnalldildo-Spielchen.

Dadurch erhält er das korrumpierende Material. Allerdings wird der Agent fast im selben Augenblick darüber in Kenntnis gesetzt, dass der Reporter „safe“ sei und er somit alles vergessen, löschen usw. solle. Und das Chamäleon sei nun auf sich gestellt. Als ob das nicht schlimm genug wäre, wird er von den Dildospielern entdeckt, was diese das Leben kostet. So wird das Chamäleon innerhalb einiger Augenblicke vom Jäger zum Gejagten.

Um seine aktuelle Situation zu verstehen, wendet er sich an

fragwürdige Geschäftspartner und alte Freunde. Die Jagd nach der Wahrheit kann beginnen.

Zum Feeling

HUMANEMY versetzt einen in eine nahe Zukunft, in der das Gesetz des Stärkeren noch mehr ausgeprägt ist als heute. Dabei gibt es etliche Anlehnungen an die bekannten Welten aus den Filmen *Blade Runner* und *Verzerrt* oder das Pen-&-Paper-Rollenspiel *Shadowrun*. Wobei Letzteres wohl auch Pate für den Ablauf stand, denn einiges erinnert daran, wie etwa die Hinterhältigkeit, der Schmidt (Auftraggeber), die Ganger, das Anwerben und das Chaos.

Zu den Klängen

HUMANEMY braucht sich bei der Klangkulisse nicht zu ver-

stecken, sind die über siebzig Rollen doch mit etlichen bekannten Persönlichkeiten, wie etwa Holly Loose, Martin Duckstein oder auch Alex Wesselsky besetzt worden. Aber auch Stimmen, die sonst über die Mattscheibe in unsere Gehörgänge transportiert werden, sind dabei.

Der Soundtrack und die Geräuschkulisse passen sich gut in das stimmliche Aufgebot ein und sorgen so für eine durchweg gleichbleibende Qualität.

Mein Fazit

HUMANEMY - Das Chamäleon ist ein gut gelungener Auftakt zur vierteiligen Cyberpunk-Hörspielserie.

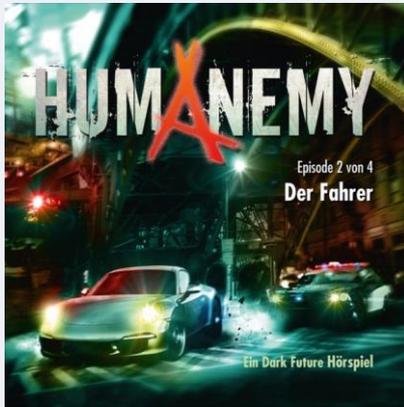
Das düstere Feeling, das verzweifelte Freistrampeln des Protagonisten und der Sound haben mich wirklich gut unterhalten

und wussten an einigen Stellen zu punkten.

Leider erinnert mich das Ganze aber zu sehr an *Shadowrun*. Auch die ein oder andere gezwungene Coolness oder Steifigkeit der Charaktere fühlt sich falsch an, da wäre „einfach machen lassen“ besser als „scripten“ gewesen. Auch manch abgenudelter Spruch sorgt für Haarerufen. Aber die auf der anderen Seite reingesteckte Leidenschaft ist spürbar und lässt hoffen.

Alles in allem hat mich der Auftakt zu *HUMANEMY* gut unterhalten. Es ist eines der Cyberpunk-Hörspiele, die man sich auf jeden Fall mal anhören sollte! Meine Wertung: 4 von 5 Kopfschüssen

[Zur Hörspielreihe im Netz](#)



Verlag: Lindenblatt Records
(2013)

Sprecher: diverse

Genre: Cyberpunk / Dark Future

Laufzeit: 78 Minuten

ASIN: B00DCNW97Y

Digipack: 12,00 EUR

Download: 6,90 EUR

HUMANEMY – Der Fahrer

Eine Rezension von André Skora

Der erste Teil der Cyberpunk-Hörspielserie kam bei mir gut an, sodass es mir nicht schwer fiel, den zweiten Teil ins Abspielgerät zu schieben und die Ohren zu spitzen.

Zur Story

Die Geschichte beginnt mit einem Drohneneinsatz. Hier wird dann auch direkt einer der Protagonisten auf eine harte Bewährungsprobe gestellt, nämlich vor die Wahl zwischen Gehorsam und Moral.

Das Chamäleon, ehemaliger Staatsagent auf der Flucht, stellt ein Team zusammen, um brenzlige Daten zu beschaffen und so ein wenig Geld in seine Kasse zu spülen. Wie sich herausstellt,

müssen die Daten durch einen Einbruch in die Oberstaatsanwaltschaft beschafft werden. Um sein Ziel zu erreichen, geht das Team auch den Weg der Liebe.

Der Einbruch wird gut geplant und läuft wie am Schnürchen. Als dann aber verbotenerweise Blicke in die Daten geworfen werden, entsteht ein Konflikt im Team, denn auch Kriminelle haben ein Gewissen.

Zum Feeling

HUMANEMY - Der Fahrer versetzt einen wieder in die düstere Zukunft, die aus dem ersten Teil bekannt ist. Der Übergang erfolgt reibungslos, da man einige alte Bekannte aus dem ersten

Teil wiedertrifft und somit direkt wieder im *HUMANEMY*-Universum ankommt.

Zu den Klängen

HUMANEMY - Der Fahrer bietet hier noch mehr Individualität und „Auf die Fresse“-Sound als im ersten Teil. So werden hier die einzelnen Frequenzen mit den unterschiedlichsten Musikgenres unterlegt, und der Hörer wird noch schneller in die jeweilige Szene versetzt.

Der zweite Teil bietet wieder eine hohe Vielzahl an Stimmen, wobei auch hier der Mix stimmt, denn man stößt auf alte Bekannte. Und keine der Stimmen liegt quer im Gehörgang.

Mein Fazit

HUMANEMY - Der Fahrer ist eine gelungene Fortsetzung der

Serie. Das liegt aus meiner Sicht zum einem daran, dass man auf alte Bekannte trifft, die ihrer Rolle treu bleiben und nicht zu „Superhelden“ oder „Guten/Bösen“ mutieren.

Zum anderen wurden der Soundtrack beziehungsweise die Geräuschkulisse erweitert. Dadurch sind einzelne Szenen schnell voneinander zu unterscheiden und das Erlebnisfeeling steigt an.

Der Ablauf der Story ist bis zu einer gewissen Stelle sehr geradlinig – und erhält dann doch noch einen guten Twist und ein schönes Ende, das genügend Spielraum für den dritten Teil lässt.

Ob beabsichtigt oder nicht, sticht der Anfang von *HUMANEMY - Der Fahrer* aufgrund seiner Aktualität, nämlich

Drohnenangriffe, etwas hervor. Obwohl das im Cyberpunk „alltäglicher Stoff“ ist, zeigt es die andere Seite sehr gut! Der Teamkonflikt ist gut dargestellt, und man nimmt den Protagonisten ihre Handlungsweise auch ab.

Eine kleine Vorahnung befiel mich aber schon. Allerdings macht die Geradlinigkeit die Story an manchen Stellen zu vorhersehbar und weckt, wie der erste Teil, Erinnerungen an einen *Shadowrun*-Spieleabend.

Alles in allem bin ich vom zweiten Teil gut unterhalten worden, sogar besser als vom Ersten, und freue mich nun auf die Fortsetzung! Meine Wertung: 4,25 von 5 geplatzten Airbags.

[Zur Rezension von Teil 3 und 4](#)





Daten Volume 1:

Verlag: KAZÉ (September 2015)

Regie: Kiyotaka Suzuki

Format und Sprache: 16:9 –
1920 x 1080 p, PAL, Region 2,
Deutsch / Japanisch (DTS-HD 2.0)

Genre: Science Fiction / Psycho-
logical / Cyberpunk

Blu-ray Digibox mit Sammelschu-
ber, circa 150 Minuten

UVP 46,95 EUR, FSK 16

EAN: 7630017501752

Psycho-Pass 2

Eine Rezension von Judith Madera

Verbrechen gehören der Vergangenheit an, denn das Sibyl System überwacht permanent die psychische Gesundheit der Menschen und sortiert potentielle Verbrecher aus, bevor sie überhaupt ein Verbrechen begehen können. Die Inspektoren und Vollstrecker der Einheit 1 sind dafür zuständig, Menschen aufzuspüren, deren Psycho-Pass sich verfärbt hat, und sie entweder einer Besserungsanstalt zuzuführen oder an Ort und Stelle zu eliminieren. Akane ist die Leiterin der Spezialeinheit und wurde in ihrer kurzen Amtszeit bereits auf mehrere harte Proben gestellt ...

Inzwischen kennt Akane die Wahrheit über das Sybil System – und arbeitet dennoch weiter-

hin als Inspektorin. Sie ist fest davon überzeugt, die Welt nur verbessern zu können, indem sie sich richtig verhält.

Gemeinsam mit ihrer neu besetzten Einheit 1 macht Akane wieder Jagd auf latente Verbrecher und wird prompt mit dem nächsten großen Fall konfrontiert: Ein Bombenleger stiftet Unruhe in der Stadt, kurz darauf verschwindet eine Inspektorin, und überall taucht die mysteriöse Nachricht „WC?“ auf.

Zudem treten immer häufiger Fälle auf, in denen sich Psycho-Pässe sehr plötzlich trüben – und all diese Personen behaupten, ein gewisser Kamui könne sie wieder hell machen. Während die meisten Inspektoren und Vollstrecker Kamui als er-

fundenes Phantom abtun, glaubt Akane an seine Existenz – und steht bald einem Gegner gegenüber, der das System durch blutige Grausamkeiten zugrunde richten will ...

Psycho-Pass 2 spielt nach dem dramatischen Finale der ersten Staffel, in dem die Einheit 1 auseinander gerissen und dezimiert wurde. Der Psycho-Pass eines ehemaligen Inspektors ist inzwischen stark getrübt, weshalb er nun als Vollstrecker für Akane arbeitet. Er selbst ist damit sogar recht zufrieden, muss sich aber mit Anfeindungen auseinandersetzen, u. a. von Seiten der neuen Inspektorin Shimotsuki, die dem System absolut treu ergeben ist und Vollstrecker als minderwertige Menschen – eben latente Verbrecher – betrachtet. Akane hingegen pflegt weiterhin einen respektvollen Umgang mit ihren Vollstreckern und bezieht auch die beiden neuen in ihre Entscheidungen mit ein.

Im Vergleich zur ersten Staffel wird die zweite von vielen Fans schlechter bewertet, was wohl vor allem daran liegt, dass bestimmte Charaktere nicht mehr dabei sind. Lässt man sich auf die neue Besetzung ein, kann man jedoch einen ebenso perfekt inszenierten Cyberthriller wie in der ersten Staffel genießen.

Der neue Fall wird von der ersten Episode an mit hohem Tempo aufgebaut, sodass man als Zuschauer kaum zum Durchatmen kommt und alle elf Episoden am Stück verschlingen will. Die Geschichte bietet fortlaufend Überraschungen sowie eine intelligente und unerwartete Auflösung, die die Schwächen des Systems gnadenlos aufdeckt und gleichzeitig dessen Fortentwicklung beinhaltet.

Akane ist spürbar reifer und härter geworden (und damit mehr eine klassische Cyberpunk-Heldin). Trotz neuer schlechter Angewohnheiten und

der vielen emotionalen Tiefschläge, die sie verkraften musste, bleibt Akanes Psycho-Pass hell und rein. Nichts scheint ihn trüben zu können. Trotzdem erscheint sie oftmals abgekämpft und leicht verbittert. Hinzu kommt, dass ihr zunächst niemand glauben will, dass Kamui wirklich existiert, wodurch Akane an sich selbst zu zweifeln beginnt.

Letztlich siegt jedoch ihr Gerechtigkeitssinn und sie tut alles dafür, um Kamui einer gerechten Bestrafung zuzuführen.

Ähnlich wie im Fall Makishima in der ersten Staffel gibt es auch in der zweiten Staffel Fälle, in denen ein Psycho-Pass sich trotz brutaler Gewalttaten nicht trübt bzw. wieder hell wird.

Allerdings ist der Ansatz dieses Mal ein ganz anderer: Kamui testet zunächst aus, was möglich ist, und startet schließlich einen Feldzug, der sich erst gegen Inspektoren und Vollstrecker und schließlich gegen das Sys-

tem richtet. Seine kranken Experimente zeigen früh Wirkung, beispielsweise als Vollstrecker und Inspektoren mehrere Menschen eliminieren, da sich deren Psycho-Pass als Folge emotionaler Belastung getrübt hat. Dabei wird keinerlei Unterscheidung zwischen einem echten Verbrecher und einer traumatisierten Person, die (noch) niemandem etwas zu Leide getan hat, getroffen – und man fragt sich unweigerlich, wie lange dieses System noch bestehen kann?

Animationen, Soundtrack und Synchronisation

Dass hier ein neues Produktionsstudio (Tatsunoko Production) samt neuem Regisseur (Kiyotaka Suzuki) am Werke war, merkt man kaum, denn auch *Psycho-Pass 2* ist allerfeinster Cyberpunk auf der Höhe der Zeit. Die Animationen sind supperlüssig und zeigen die futuristische Stadt mit Licht- und Schattenseiten, wie man sie sich

von heute an weitergedacht vorstellen könnte (und wie man sie in der ersten Staffel bereits kennen gelernt hat). Klassische Cyberpunktelemente treffen auf frische Ideen, die visuell mit viel Liebe zum Detail umgesetzt wurden.

Verspiegelte Wolkenkratzer, viel Grün und Neonglanz treffen auf heruntergekommene Ghettos und düstere Hafenkulissen, so wie man sie sich in William Gibsons *Neuromancer* vorstellen könnte. Hinzu kommen die Alltagstechnologien der Zukunft, die ein Spiegel der aktuellen Entwicklung sind.

Auch die Charaktere sind überdurchschnittlich gut animiert und punkten neben dem individuellen Style mit natürlichen Bewegungen und einer lebhaften Mimik und Gestik. Lediglich bei Ginoza hat man das Gefühl, dass er etwas anders aussieht als in der ersten Staffel, aber der Unterschied ist minimal.

Der Soundtrack fügt sich ebenso wie in der ersten Staffel perfekt

in die düstere Zukunftsvision ein, wobei Opening- und Ending-Theme relativ belanglos sind. Im direkten Vergleich zur ersten Staffel ist das Opening allerdings etwas melodischer. Als Untermalung eignet sich der Soundtrack perfekt, doch ohne Bilder funktioniert er nicht. Die Synchronsprecher bei den bereits bekannten Charakteren wurden glücklicherweise beibehalten, und auch die Stimmen der neuen Figuren fügen sich gut ein.

Blu-Ray-Ausgabe

Wie bereits sein Vorgänger wartet *Psycho-Pass 2* als Blu-Ray mit einer hervorragenden Bild- und Klangqualität auf. Die Farben sind kräftig, und jedes Detail der wuchernden Stadt ist sichtbar. Die Lautstärkedifferenz zwischen Dialogen und Actionszenen ist angenehm, sodass man nicht ständig nach der Fernbedienung langen muss. Die Möglichkeiten des DTS-

Sound-formats werden dabei auch dieses Mal nicht gänzlich ausgereizt, dafür ist der Klang jederzeit klar und voluminös.

Psycho-Pass 2 kommt in der limitierten Erstauflage in einem schicken Digipack samt stabilem und beidseitig bedrucktem Sammelschuber daher (auf dem das FSK zum Glück nicht fest aufgedruckt ist).

Als Extra gibt es jeweils drei Postkarten und auf der Disk das

Clear Opening und Ending. Leider fehlt auch dieses Mal ein Booklet. Das ist aber auch der einzige Kritikpunkt an dieser rundum gelungenen Ausgabe.

Fazit

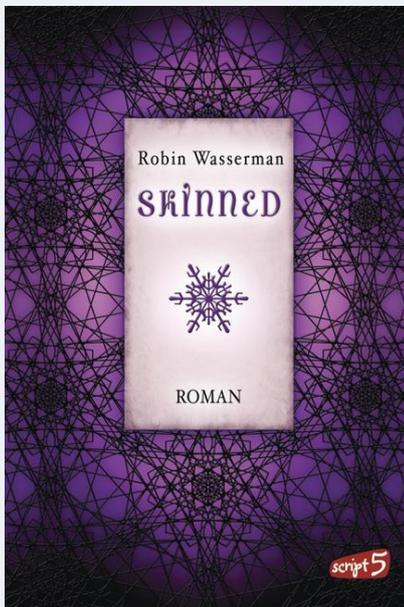
Schockierender, härter und temporeicher – *Psycho-Pass* 2 geht von der ersten Episode an in die Vollen und bietet einen wahnsinnig spannenden Cyber-

thriller auf der Höhe der Zeit. Erneut wird das Sybil System von einem kriminellen Genie angegriffen und auf den Prüfstand gestellt. *Psycho-Pass* ist heute das, was *Ghost in the Shell* 1995 war – allerfeinster Cyberpunk mit Tiefgang und einer grandiosen Optik.

Ein Artikel zur ersten Staffel von Psycho-Pass findet ihr im PHANTAST #12 „Fernost“



Copyright by PSYCHO-PASS Committee / KAZÉ



Autorin: Robin Wasserman

Verlag: Script5 (2010)

Übersetzerin: Claudia Max

Genre: Science Fiction / Cyberpunk / Jugendbuch

Hardcover mit Schutzumschlag

376 Seiten, 16,90 EUR

ISBN: 978-3-839-00106-6

Skinned

Eine Rezension von Jessica Idczak

Lia ist siebzehn, als sie bei einem Autounfall beinahe getötet wird. Nur der deutliche technologische Fortschritt im Vergleich zur heutigen Zeit verschafft ihr – im wahrsten Sinne des Wortes – ein neues Leben: Indem ihr Gehirn aus dem toten menschlichen Körper entfernt und auf Datenchips geladen wird, kann ihr Erinnerungsvermögen erhalten und auf einen neuen, künstlichen Körper übertragen werden.

Einen Körper, der nach außen hin zwar völlig normal erscheint, innerlich aber rein mechanisch ist – Lia ist nicht länger ein Mensch, sondern eine Maschine. Damit umzugehen, muss Lia erst lernen, und es ist ein langer Weg, vor allem ohne die

Unterstützung ihrer Freunde und Familie, die sich abwenden, weil Lia einfach nicht mehr die Alte ist und sie lange gegen diese Tatsache ankämpft.

Ihre Freunde werden schnell zu Leuten von früher, von „vor dem Unfall“, einzig der ewige Außenseiter Auden steht ihr zur Seite und zeigt ihr, dass sie noch immer liebenswert ist. Außerdem ist da auch Quinn, die Lia im Krankenhaus kennen lernt und die sie zu einer Gruppe weiterer Mechs führt, deren Anführer Jude noch eine wichtige Rolle für Lia spielen wird. Gemeinsam mit diesen Charakteren geht Lia die ersten Schritte ihres neuen Lebens, immer in der Trauer um ihr altes Ich. Sie schafft es nicht, die Vergangen-

heit loszulassen, und bringt damit alle in Gefahr, die ihr etwas bedeuten.

Der erste Teil einer geplanten Trilogie, Robin Wassermans Debüt, spielt in einer Welt, die lange nach unserer Zeit Realität sein könnte. Radioaktiv verseuchte Städte, sämtliches Leben passiert virtuell, das Network ist 24 Stunden am Tag eingeschaltet, reale Veranstaltungen sind uninteressant, Nachwuchs gibt es sozusagen auf Bestellung. Die Welt, in der Lia Kahn aufwächst, ist unwirklich und oberflächlich; solange genügend Bonus auf dem eigenen Konto liegt, ist alles möglich. Als hübsches und intelligentes Mädchen gehört Lia zu den Beliebtesten ihrer Schule, ihre Schwester Zo hingegen schert sich nicht um Trends und läuft lieber in Retro-Klamotten rum.

Lia und Zo hatten nie eine wirklich schwesterliche Beziehung, und man sollte meinen, dass der Unfall mit dem computerge-

steuerten Wagen – in dem eigentlich Zo sitzen sollte – etwas daran ändern würde. Doch weit gefehlt, denn Zo nimmt plötzlich den Platz ihrer Schwester ein. Das ist nur einer der ersten Schritte auf Lias mühsamem Weg hin zu der Erkenntnis, dass ihr Leben nie wieder so sein wird wie vor dem Unfall.

In einem Amerika, das nach Atomkrieg und zahllosen Naturkatastrophen eine neue Menschheit hervorgebracht hat, lässt Robin Wasserman ihre Charaktere ein überwiegend virtuelles Leben führen. Network, EgoZones, nahezu von überall mögliches Einlinken – das ist die Welt, in die der Leser entführt wird und die unserer heutigen Zeit zumindest in Teilen zu ähneln scheint.

Die Autorin zeigt dem Leser eine Welt, zu der die unsere werden könnte, irgendwann in ferner Zukunft. Fast ein wenig beängstigend, aber auch seltsam anmutend sind die Aussichten,

die in *Skinned* vermittelt werden.

Mit einem nicht wirklich neuen Thema, aber einer jugend- und erwachsenenfreundlichen Umsetzung, teilweise poetischer Sprache, realistischen Schauplätzen und lebensnahen Charakteren wird der Debütroman der Autorin zu einem sehr speziellen Werk der Science Fiction, das nicht nur während des Lesens erschüttert, sondern auch in den Lesepausen nachdenklich macht. Welche Möglichkeiten wird es in den nächsten Jahren, Jahrzehnten und Jahrhunderten geben? Was erwartet die Menschheit, wenn sie weiter so mit der Erde umgeht, wie sie es in den letzten Jahren getan hat? Und der einzelne Leser fragt sich, wie er sich an Lias Stelle fühlen, wie er handeln würde.

Als Einstieg in eine Trilogie eignet sich *Skinned* sehr gut. Die ersten Schritte im neuen Leben Lias und Einblicke in die Welt, wie sie irgendwann sein könnte,

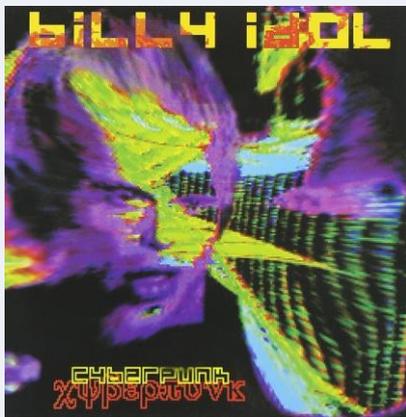
fesseln ausreichend und bieten eine Grundlage, um neugierig nach dem nächsten Band zu greifen und sich bereits jetzt auf das Erscheinen des dritten Teils zu freuen. Selbst für Leser, die der Science Fiction sonst nichts abgewinnen können, präsentiert der Roman eine Geschichte, die neben der passenden Aufmachung (der Schutzumschlag erinnert entfernt an Schlangen-

haut) nicht nur unterhält, sondern auch nachdenklich macht.

Robin Wasserman ist auf dem richtigen Weg, zu einem wichtigen Bestandteil der Science Fiction, vor allem im Jugendbereich, zu werden. Bereits mit ihrem Debüt kann sie die Leserschaft überzeugen – man darf gespannt auf weitere Werke sein.

Fazit

Robin Wasserman bietet mit ihrem Debüt *Skinned* einen Einblick in eine mögliche Zukunft und zeigt, dass auch in einer hochentwickelten Gesellschaft nicht alles reibungslos verläuft. Ein Science-Fiction-Roman für Jugendliche und Erwachsene, der nicht nur unterhält, sondern auch nachdenklich stimmt.



Interpret: Billy Idol

Label: Chrysalis (1993)

Producer: Robin Hancock

Genre: Hard Rock / Dance Rock

Audio-CD, je nach Zustand für 3
bis 20 EUR erhältlich

Cyberpunk

Eine Rezension von Judith Madera

*I'm bathing in warm liquid colour
Feel every cell in my body is music
Floating in hyperspacial sound
Visualizing the landscapes of my
mind
I'm opening the door to inner space
I'm feeling the vibrasound*

Mit dem 1993 erschienenen Konzeptalbum *Cyberpunk* entfernte sich Billy Idol von seinem bisherigen Sound und überraschte die Fans mit experimentellen elektronischen Klängen. *Cyberpunk* ist Idols Interpretation des Nischengenres, ein Versuch, futuristische Elektroklänge mit dem derben Gefühl des Cyberpunk zu kombinieren.

Aus heutiger Sicht wandelt *Cyberpunk* an der Grenze zwischen dem Hard Rock und Synthie-Pop der Achtziger und der aufblü-

henden Techno- und Elektrokultur der Neunziger. Damit klingt das Album gleichermaßen modern wie retro und fängt die Stimmung des ursprünglichen Cyberpunk durchaus ein.

Was *Cyberpunk* vor allem auszeichnet, ist seine Experimentierfreudigkeit. Das Album ist ein verrücktes Crossover aus verschiedenen Spielarten des Rock, Synthie-Pop und frühen Techno, kombiniert mit experimentellen Klangeffekten, die teilweise cool und teilweise etwas lächerlich daherkommen, wie beispielsweise die dunkel verzerrte, pseudo-spirituelle Stimme bei „Adam in Chains“.

Wer sich mit dem Thema Cyberpunk beschäftigt, sollte dieses Album dennoch zumindest ein-

mal gehört haben. Neben vielen Songs, die zwar interessant sind, aber schnell vergessen werden, gibt es auch einige eingängige und cyberspaciige Stücke.

Eine Inspirationsquelle für *Cyberpunk* war – kaum verwunderlich – William Gibsons *Neuromancer*, dem Idol auch einen Track auf dem Album widmet. Thematisch orientiert sich der Song an den düsteren Seiten des Romans, an der Tristesse des urbanen Molochs und der zunehmenden Entmenschlichung: „*It's the age of destruction / In a world of corruption.*“ Der treibende Elektrobeat reibt sich an schroffen Gitarrenklängen, was „*Neuromancer*“ einen ungeschliffenen Touch verleiht.

„*Shangrila*“ ist einer der ruhigeren Tracks und erinnert ein wenig an Ethno-Pop oder auch an den Psychedelic Rock aus den Siebzigern. Der Text hebt sich vom pessimistischen und teils aggressiven Ton des Albums ab,

da er Liebe und Freiheit in den Mittelpunkt stellt. Die erste Strophe liest sich dabei wie ein Eintauchen in den Cyberspace – oder auch wie ein beginnender Drogentrip, was einer Cyberspaceerfahrung allerdings recht nahekommt.

Zu den eingängigen Songs des Albums zählt auch das melancholische „*Concrete Kingdom*“, das durch seinen ruhigen, leicht orientalisch anmutenden Gesang und wunderschöne Synthesizermelodien überzeugt. Untermalt von einem sanften, aber dennoch treibenden Beat – ein herrliches Stück zum Sichtreiben lassen.

Auch „*Power Junkie*“ wartet mit coolen Synthesizersequenzen auf, die teilweise an Videospiele aus den frühen Neunzigern erinnern. Aufgebrochen durch harte Gitarrensounds und einen leicht irren Gesangspart (Idol singt schließlich „*I'm going crazy*“), stellt der Song zudem schön die

Kontraste dar, die den Cyberpunk auszeichnen.

„*Tomorrow People*“ klingt schon mehr nach Billy Idol, ebenso wie das rockige und schnelle „*Shock to the System*“. Cyberpunkthemen sind hier eher versteckt zu erkennen, da sich beide Songs stärker um Emotionen wie Hoffnungslosigkeit und Aggression als um Gesellschaftskritik oder Beschreibungen des zukünftigen Lebens drehen.

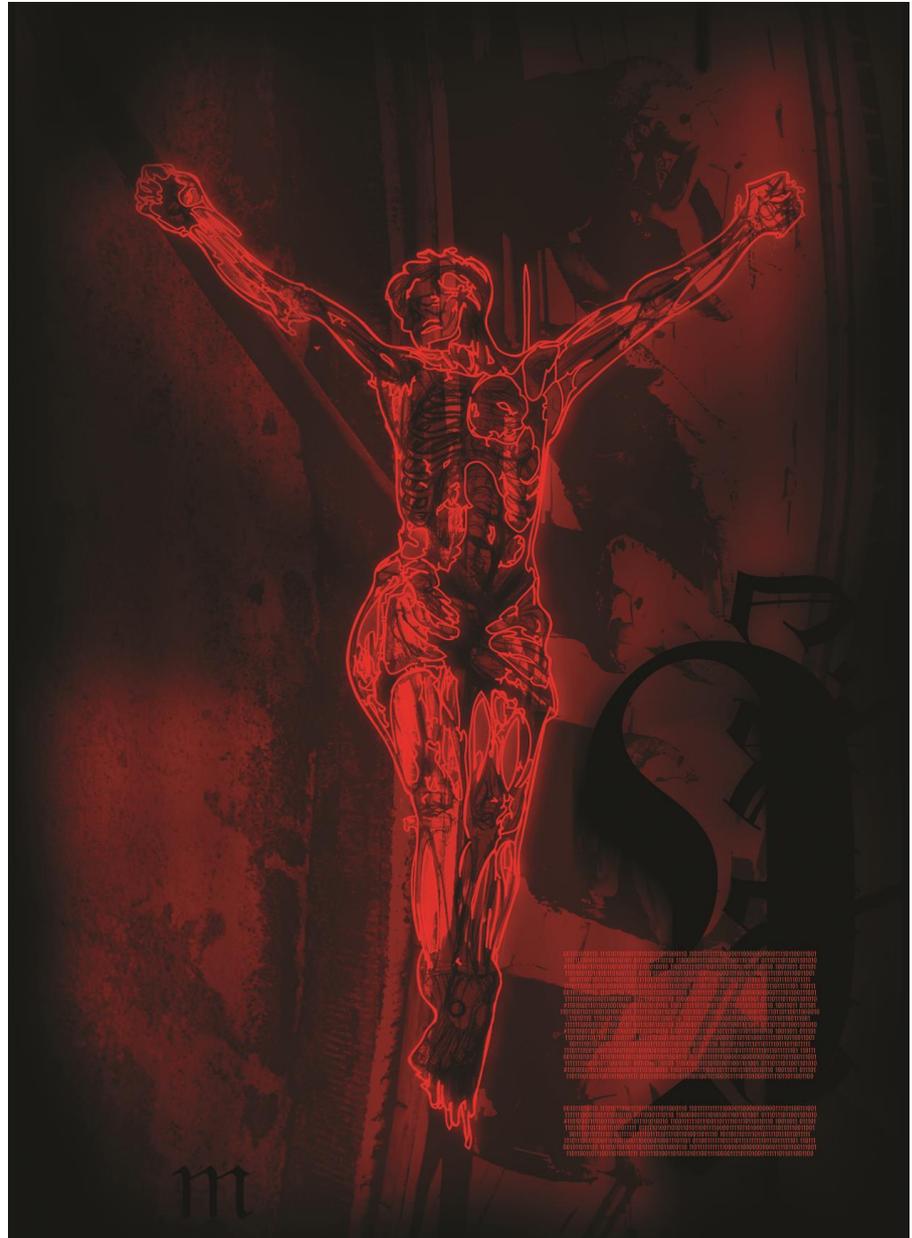
Cyberpunk wurde damals relativ kritisch aufgenommen und verursachte unter anderem eine Art Shitstorm in einem Onlineforum, in dem Idol vorgeworfen wurde, auf einen Trend aufspringen zu wollen und nichts über Themen wie Cyberpunk und Computertechnologie zu wissen. Das Argument, Idol habe nur Dollarzeichen in den Augen gehabt, war fraglich, da der Zenit des Cyberpunk 1993 längst überschritten war und das Genre ohnehin nie einen Boom wie beispielsweise

die Fantasy nach der Verfilmung von *Der Herr der Ringe* erlebte. Auch klingt Cyberpunk für den Massengeschmack der Neunziger zu experimentell und elektronisch.

William Gibson äußerte sich übrigens irritiert über *Cyberpunk*, da für ihn eine Verbindung zur Literatur nicht erkennbar war. Er hält ohnehin wenig von einer sogenannten „Cyberkultur“, die Idol in seinem Album sieht.

Fazit

Cyberpunk ist ein extrem ausgefallenes und gewöhnungsbedürftiges Konzeptalbum, das neben einigen sehr melodischen und cyberspacigen Stücken experimentelle Rock- und Elektrotracks bereithält, die mindestens interessant sind. Die Kombination aus Synthesizern und harten Gitarrenriffs passt eigentlich gut zum Cyberpunk, allerdings klingt Billy Idol für das derbe Gefühl des Genres zu lasch und rockig.



Nacht in Neo Tokyo

von Jeremy Iskandar (2005)

I.

Das Wasser in der Bucht von Neo Tokyo glich einem schwarzen Spiegel, auf dessen düsterer Oberfläche die verwaschenen Lichter des Sprawl zu zerfließen schienen. Vom Meer her wehte eine leichte Brise durch die Bucht und ließ die dünnen Signalmasten des Frachters mit einem bleicheren Schepfern erbeben.

Cross stand an der Reling, sein Mantel flatterte leicht im Wind. Die Nachtluft wirkte erfrischend und hätte ihn fast vergessen lassen, warum er hier war. Als sich der alte Frachter den gigantischen, automatisierten Hafenanlagen des Sprawl näherte und Cross das Licht des Kerns förmlich dabei beobachten konnte, wie es in wirren Bahnen in die Bucht hinabfloss, überkam ihn

ein eigenartiges Gefühl. Es war dieser Hauch, der einem durch den ganzen Körper fährt, sanft, aber dennoch kühl, erregend, aber beängstigend. Er war schon lange nicht mehr hier gewesen, verdammt lange. Und hätte er vor zwei Nächten nicht diesen eigenartigen Traum von seiner kleinen Schwester gehabt, er wäre sicherlich nicht wieder hierher zurückgekehrt.

Neo Tokyo ist ein düsteres Pflaster, ein Moloch, getaucht in Zwielflicht, hatte man ihm damals gesagt, und Cross wusste, dass es die Wahrheit war. Im Schein endloser Kaskaden aus animierten, grell leuchtenden Neonreklamen und in den Schatten glitzernder Stahl- und Glasbauten stand der Mensch zerrissen zwischen Tradition und Moderne, wogte er in der Masse dahin und

war doch einsam und hilflos im Strom der Veränderung gefangen.

Neo Tokyo war ihm fremd und vertraut zugleich. Wie so oft seit gestern Nacht fragte er sich nun, ob es in einem urbanen Labyrinth wie diesem überhaupt möglich war, einen einzelnen Menschen ausfindig zu machen. Aber er hatte schließlich keine andere Wahl. Die Überfahrt auf dem chinesischen Frachter hatte seinen Stick fast gänzlich geleert, und Neo Tokyo war berüchtigt für seine enormen Preise. Ein Zurück gab es für ihn nun also nicht mehr, und abgesehen davon war er auch einfach nicht der Typ, der angefangene Sachen nicht zu Ende brachte.

Trotzdem, der Traum hatte ihn stutzig gemacht. Er hatte noch nie von seiner Schwester ge-

träumt, geschweige denn an sie gedacht. Doch seit einigen Tagen stiegen immer häufiger die dunklen Fragmente ihrer gemeinsamen Zeit in ihm empor, erinnerten ihn an ihre gemeinsame Kindheit auf den staubgepeitschten Straßenzügen des Ostküsten-Sprawl. Die Bilder schienen ihm unbewusst und ungewollt, doch sie kamen und ließen ihn nicht mehr in Ruhe.

Wie war das noch gleich? *Man kann seiner Vergangenheit nicht davonlaufen.* Cross erinnerte sich daran, diesen Spruch schon einmal gehört zu haben. *Vergangenheit. Was ist das schon? Vielleicht eine endlose Spirale aufgereihter Momente, Erinnerungsfetzen, zerfließender Bilder?* Aber ganz egal, was es war, es ließ ihn schwindeln.

Und er erinnerte sich, ohne dass er es wollte: Dreckige Wände hatte ihre Bude damals gehabt und ein einzelnes Fenster zum Hinterhof hin, das sich nicht mehr richtig schließen ließ. Die Nachbarschaft war das reinste

Loch gewesen. Altmodische Drogendealer, Neo-Kommunisten, Prostituierte. Sie hieß Stacy, seine Schwester. Ein verdammter hübscher Name, fiel ihm nun auf. Warum ihm das nicht schon früher aufgefallen war, wusste er nicht.

Stacy war sechs Jahre jünger als er, und er war ihr nie ein guter Vater gewesen. Warum auch, schließlich war er nur ihr Bruder und hatte keine Ahnung davon, was es hieß, ein Kind großzuziehen, noch dazu ein Mädchen. Aber dennoch schien es ihm, als wäre es eine unvergessliche Zeit gewesen. Die Jungs hatten sich ständig um Stacy gekümmert, wenn er wieder einmal damit beschäftigt gewesen war, eine Kurierfahrt für die örtlichen Syndikatsbosse durchzuführen. Irgendwoher musste die Kohle schließlich kommen.

Dann war seine Schwester älter geworden, hatte sich im Untergrund herumgetrieben und ihre Nächte in den Discotheken alter Bunkeranlagen verbracht, die

aus Zeiten stammten, in denen man Krieg noch mit Raketen und Flugzeugen geführt hatte. Er hatte sie nie verstanden, sie waren einfach zu verschieden gewesen. Hatte er sie überhaupt gekannt? Aber wann kennt man schon jemanden, sagte er sich, versuchte sein Gewissen, oder was auch immer ihn zum Nachdenken antrieb, zu beruhigen, wusste aber nicht, ob es ihm auch gelang.

Zumindest hatte er sich alle Mühe gegeben, sie zu beschützen. Es war gefährlich, einen heißen Körper sein Eigen zu nennen, vor allem wenn man ein Mädchen war. Und einen heißen Körper, ja, den hatte sie gehabt, sie war wunderschön gewesen. Aber auch er war schließlich machtlos gewesen, als dieser Japaner aufgetaucht war.

Ein merkwürdiger Typ, so wie alle Japaner eben merkwürdige Typen waren. Dann war sie gegangen, war ihm gefolgt ins düstere, von Zwielflicht gebadete Neo Tokyo und hatte Cross allein

gelassen. Er hatte sie schon fast vergessen gehabt, als er plötzlich diesen Fetzen Wirklichkeit geträumt hatte.

Es musste einfach wirklich gewesen sein, er hatte es irgendwie tief in sich gespürt. Am Tag zuvor hatte er sich von Lenny eine Dosis Resire besorgen lassen und natürlich auch gleich davon gekostet. Resire war der neueste Schrei und erst seit einigen Monaten auf dem freien Markt erhältlich. Trotzdem hatte Cross seine erste Dosis bereits vor über einem Jahr intus gehabt.

Von den Konzernfabriken schwamm das Zeug praktisch direkt auf die Schwarzmärkte der Straße, wo die Stammkundschaft es testen konnte. Waren die Abteilungsleiter der Multis dann mit der Wirkung zufrieden, erließen sie neue Verbrauchergesetze und schafften das Produkt auf die großen Märkte der urbanen Moloche, allen voran natürlich ins grell schimmernde, am Rande ständiger Ekstase bebende Neo Tokyo.

Angeblich machte Resire nicht abhängig, zumindest nicht mehr, als es Cyberspace-Spiele, virtuelle Welten und SimStim taten. Aber Resire war anders, hatte einen anderen Thrill. *Erleben Sie eine völlig neue Form der Wahrnehmung, einen neuen Zustand berauscher Erfahrung*, hieß es in einem der Slogans, die man tagtäglich auf den Holoschirmen der zahllosen Werbedrohnentlang des grauen Himmels erhaschen konnte. Vielleicht hatte er deswegen geträumt, und vielleicht war es ihm deshalb so wirklich vorgekommen.

Vage erinnerte er sich daran, im Trid postanalytische Forscher davon reden gehört zu haben, wie sich Resire auf die Traumwelt des Menschen auswirken konnte, aber an Einzelheiten konnte er sich bereits gar nicht mehr erinnern. Wo käme man auch hin, wenn man den ganzen Mist aus dem Trid ständig mit sich herumschleppen würde. Es spielte keine Rolle, sagte sich Cross. So oder so. *Ich kann nicht*

mehr zurück. Also, warum nicht sein Glück versuchen? Einfach nur eintauchen in den hypnotischen Reigen des japanischen Asphalttschungels und sich von ihm treiben lassen.

Die Hafenanlagen Neo-Tokyos erinnerten Cross an die düstere Version eines Spielplatzes für metallene Giganten. Überall ragten sie über ihm empor, gewaltige Lastkräne, vollautomatische Arbeitsdrohnen und Lagerhäuser, soweit das Auge reichte. Nur vereinzelt konnte er in den grellen Flutlichtern der Verladedocks einen Menschen erkennen. Meist waren es Konzernarbeiter, die das Heer aus Robotern und Drohnen überwachten, das sich um das Be- und Entladen der Containerschiffe kümmerte, die tagtäglich zu Hunderten in die Bucht des Sprawl einliefen und damit dessen Versorgung gewährleisten.

Die Hände tief in die Taschen seines Mantels vergraben, schlenderte Cross durch die fins-

teren Gassen zwischen den hoch aufragenden Lagerhäusern und folgte dem bunten Licht, das ihm entgegenfloss. Langsam fing er an, sich darüber Gedanken zu machen, was er hier eigentlich tat. Bisher hatte er nämlich nicht den geringsten Schimmer, wie er die Sache angehen konnte. Oder sollte er sich einfach nur treiben lassen? So, wie er es in den letzten beiden Tagen getan hatte, als er beschlossen hatte, auf dem chinesischen Frachter anzuheuern.

Der Kapitän des Schiffes, ein hagerer Asiat mit grellrotem Haar, hatte sich als alter Hase im Schmuggelgeschäft herausgestellt. Natürlich ging es um Drogen. *Die Yakuza*, hatte er Cross erklärt. *Wenn du im Sprawl etwas erreichen möchtest, dann musst du dich mit den Yaks organisieren.* Und so lief auch das Geschäft. Gehüllt in ihre teuren, schnittigen schwarzen Anzüge, tauchten die Yaks auf, waren Geschäftsleute und Kriminelle in einem und sorgten dafür, dass ganze

Schiffsladungen an Porno-Stims, psychotropen Softs und Headburnern ihren Weg auf den Schwarzmarkt oder die Chefetagen der Konglomerate fanden. Die Yakuza. Aber wie sollte Cross an diese verschwiegenen, traditionsgeilen Geschäftsleute herankommen? Er hatte den Chinesen zwar dafür bezahlen können, seine ID im japanischen Verwaltungssystem für registriert erklären zu lassen, aber für einen Kontrakt mit den Yaks war sein Stick dann doch nicht prall genug gefüllt gewesen.

Ich werde sie schon noch finden, redete er sich ein. Ich muss einfach nur in den heißesten, schmutzigsten und aufregendsten Club im Sprawl gelangen, dann wird sich das eine schon aus dem anderen ergeben. Endlich hatte er den Hafen hinter sich. In der Grauzone vermischte sich der eigenartige Geruch aus Metall und Meer, der ihm am Hafen allgegenwärtig erschienen war, mit dem Regen der Straße. Ein elektrischer Wald breitete

sich nun um ihn herum aus und brannte sich förmlich als Abbild auf seiner Retina ein. Geblendet vom künstlichen Licht, rauschte er durch die Straßen, ließ sich vom Strom tragen. Die Menschen waren überall und schienen doch nirgendwo. Ihre Körper wogten unentwegt, aber ihre Geister blieben ihm verschlossen. Er kam an endlosen Galeriefassaden vorbei, in denen jede nur erdenkliche Ware angepriesen wurde, zuzüglich zu einigen Dingen, die er in seinem Leben noch nie zuvor gesehen hatte.

Auf den Straßen mühte sich ein Strom chromblitzender Fahrzeuge damit ab, endlich vorwärtszukommen, während an jeder Straßenecke zahlreiche Drohnen den Verkehr zu regeln versuchten oder mit großflächigen Videoschirmen, auf denen Nachrichten und Werbespots flimmerten, die Menge beschallten.

Cross taumelte orientierungslos umher, marschierte einige Blocks weit und warf dabei immer wieder einen Blick zu den pulsie-

renden Glasfassaden der Arkologien, die wie bizarre Skulpturen aus dem betonierten Boden zu ragen schienen. Dann erreichte er einen Taxistand. Am Rande der Straße gab es eine kleine Bucht mit mehreren Terminals und einer Leinwand, auf der er ein Geflimmer aus japanischen Schriftzeichen erkennen konnte. Hastig umrundete er eine Gruppe schwarz gekleideter Konzernarbeiter und hielt auf die Parkbucht zu. In einer fein säuberlichen Reihe standen hier die Taxis entlang der Terminals.

Cross wählte das erstbeste Drohnenfahrzeug, verschaffte sich mit seinem Stick Zugang und atmete tief durch. Für einen Moment war ihm das Chaos des Sprawl entschwunden. Mit leicht zitternden Fingern kramte er in seiner Manteltasche und führte die Sprachsoft, die er vom Chinesen erhalten hatte, in die Buchse unter seinem schwarzen Haar ein. In fehlerfreiem Japanisch wies er den Drohnenpiloten des Fahrzeugs dazu an loszufahren

und versuchte sich dabei auf dem Navigationsdisplay eine grobe Orientierung zu verschaffen. Erst mal raus hier, sagte er sich. Seine Blicke glitten über den schimmernden Schirm, der mit wild blinkenden Icons dermaßen überladen war, dass es Cross schwer fiel, ihm einzelne Informationen zu entnehmen. Dann hatte er sein Ziel gefunden. In einem schattigen Blau stach ihm das Logo des Clubs entgegen, den er anzusteuern gedachte.

Moon Lady. *Hört sich gut an,* dachte er zufrieden und spürte eine Woge neuer Kraft in sich emporsteigen. Die Augen geschlossen lehnte Cross sich im Sitz zurück, ließ das wogende Spiel der Leuchtreklamen an den Scheiben des Taxis vorbeiziehen und genehmigte sich seine erste Dosis Resire im pulsierenden Neo Tokyo.

II.

Im Schneidersitz auf einem kleinen Kunststoffteppich auf dem

Boden hockend, atmete Musashi ein letztes Mal tief ein und wieder aus. Langsam öffneten sich seine Sinne, und sein Geist füllte sich mit den Eindrücken der ihn umgebenden Realität. Er spürte, wie der Boden in gleichförmigen, rhythmischen Mustern erzitterte, und hörte den wogenden Klangteppich, der ihm von unten aus dem Clubraum entgegenkam.

Noch vor dem Beginn seiner Meditation hatte Musashi den Raum in Dunkelheit gehüllt und seine hölzernen Schalen um sich herum auf dem kahlen Boden aufgestellt. Nun stieg ihm der Geruch verbrannter Kräuter in die Nase, reizte seine Sinne, so als wären sie von neuem erwacht, wie neugeboren. Dann öffnete der junge Samurai die Augen und erhob sich, das lange schwarze Haar noch immer straff zu einem altmodischen Zopf gebunden.

Das Zimmer, in das er sich zurückgezogen hatte, konnte man schwerlich mit der Ruhe eines Tempels vergleichen, aber es

erfüllte trotzdem seinen Zweck und war zudem auch noch äußerst preisgünstig. Schweigsam schritt der Samurai zum Bett, das im Grunde genommen nicht mehr als ein gespanntes Kunststofftuch war, welches sich automatisch an Gewicht, Größe und Schlafgewohnheiten des Gastes anpasste. Aber Musashi benötigte kein Bett, denn er schlief grundsätzlich im Sitzen, und das auch nur, wenn er festen Boden unter den Füßen hatte.

Mit einem geübten Griff schnappte sich der junge, athletisch gebaute Japaner sein Bündel vom Bett und schlüpfte in seinen Urban Survival Suit, den er wie immer das Aussehen schlichter traditioneller Kleidung annehmen ließ.

Das Letzte, was er tat, bevor er dem Raum den Rücken kehrte, war das Befestigen seiner beiden Schwerter am Gürtel und das Einsammeln seiner kleinen Holzschalen, die noch immer auf dem Boden des Zimmers verteilt standen. Dann schritt er gemäch-

lichen Tempos wieder nach unten und betrat den Innenraum des Moon Lady.

Mittlerweile hatte sich der Club gut gefüllt. Musashi hockte sich im Schneidersitz auf den letzten freien Barhocker direkt an der Wand und erntete dafür einige belustigte Blicke von den Typen an der Bar. Ohne darauf einzugehen, aber sich dennoch jeder Präsenz in seinem näherem Umfeld bewusst, musterte der junge Samurai eingehend das vor ihm ausgebreitete Treiben.

Die trockenen Elektrobässe einer neumodischen Clubmusik ließen die leeren Gläser auf dem transparenten Tresen in schnellen Schlagfolgen erbeben. Musashi kannte den Titel des Songs zwar nicht, aber von dem Interpreten hatte er bereits gehört. Li-X250, wobei die Ziffernfolge gleichzeitig Seriennummer der künstlichen Intelligenz war, von der auch der heutige Hit stammte. Sicherlich war er nicht der Einzige hier, der den Titel nicht beim

Namen nennen konnte. Was war schon ein einzelner Name, wenn sich ein Hit im Sprawl ja sowieso nie länger als nur einen Tag lang halten konnte? Und morgen würden sie wieder hier sein. Dieselben Leute, derselbe Thrill, und sie würden tanzen und feiern zu einem Song ähnlich wie diesem, dessen Namen niemand kannte. Ob dieses Gedankenganges konnte Musashi sich ein leichtes Grinsen nicht verkneifen. Immer mehr junge Leute strömten nun auf die Tanzfläche aus bebendem Neonlicht.

Wie in den meisten Clubs war sie auch hier ein interaktiver Raum. Je mehr Menschen den gläsernen, in Licht fließenden Boden betraten, desto wilder, unberechenbarer und schneller zuckte das Farbenspektrum und desto hypnotisierender gestalteten sich die Animationen auf den gläsernen Säulen um die Tanzfläche herum, wanden und räkelteten sie sich, bis sie schließlich zu einem verzerrten Abbild ihrer Tänzer verkommen waren.

Doch das Moon Lady hatte weit-
aus mehr zu bieten als nur Ef-
fekthascherei. In Zwielflicht ge-
taucht verteilten sich traditionell
geschmückte Logen für die ver-
schwiegeneren Gäste, und im
Hintergrund konnte Musashi die
Umriss der Cyberspacekonsolen
erkennen, die an der gegenüber-
liegenden Wand angebracht wa-
ren. Abgesehen davon war es im
Club faktisch die Regel, dass die
Gäste selbst zum Dekor wurden.
Und wenn Musashi einen Blick
auf die jungen, sich räkelnden
Mädchen mit ihrem schimmern-
den Glasfaserhaar und den ani-
mierten Ganzkörper-Tattoos
warf, dann konnte der junge Ja-
paner dieser Einschätzung
durchaus das ein oder andere
abgewinnen.

Nachdem Musashi seinen Blick
wieder zur Bar hatte zurück-
schweifen lassen, mixte er sich
mit Hilfe des Displays, das im
gläsernen Tresen eingelassen
war, seinen Wunschdrink und
lehnte sich entspannt zurück, in
dem Wissen, dass in dieser

Nacht sicherlich noch einiges
passieren würde.

Die Fahrt durch den Sprawl war
Cross wie eine halbe Ewigkeit
vorgekommen. Während das
automatisierte Taxi sich seinen
Weg durch den Strom an Fahr-
zeugen entlang der japanischen
Schnellstraßen gesucht hatte, war
in Cross die Müdigkeit emporge-
stiegen. Wann hatte er eigentlich
das letzte Mal geschlafen? Er
wusste es nicht mehr, und es
schien ihm auch belanglos.

*Ich muss wach sein, wenn ich meine
Schwester in diesem Betonschungel
finden will. Und vor allem muss ich
vorsichtig sein, mich vor den urba-
nen Raubtieren schützen, die hinter
den schattigen Fassaden der Häu-
serzeilen auf mich warten könnten.
Gewiss sind sie dort und warten auf
mich, den Fremden, der in ihr Land
gekommen ist.* Unbewusst glitten
seine Finger unter den Mantel,
wo seine beiden Waffen gut ver-
steckt in zwei Holstern bereit
lagen, um von ihm benutzt zu
werden.

In den letzten Zügen der Resire-
Dosis schwelgend, wurde Cross
durch ein Piepen im Taxi darauf
aufmerksam gemacht, dass er
sein Ziel fast erreicht hatte. Mit
einem misstrauischen Blick mus-
terte er das Treiben der Nacht.
Das Moon Lady war ein großes,
säulenförmiges Gebäude, dessen
Oberfläche eine einzige, riesige
Projektionsfläche zu sein schien,
die auf gekonnte Weise mit den
Blicken des Beobachters spielte
und ihn zum Narren hielt. Im-
mer wieder verschwand das
große Gebäude scheinbar spurlos
im Schleier der Dunkelheit, nur
um kurze Zeit später als gläserne
Hülle oder brennender Wald
wieder aufzutauchen.

Das Taxi hatte seine Fahrt ver-
langsamt und glitt nun seicht
durch die Einfahrt in den Tiefga-
ragenkomplex des Clubs. In
konzentrischen Kreisen reihte
sich hier unten, im Schein greller
Neonröhren, eine Luxuskarosse
an die nächste. Vor einem eben-
falls kreisrunden, gläsernen Auf-
zug hielt das Taxi schließlich an,

und Cross stieg aus. *Ob sie die Waffen bemerken werden?* Cross wusste, dass die Waffen mit Standarttechnik nicht zu entdecken waren, aber er befürchtete, dass dieser Club hier mehr zu bieten hatte. So oder so. *Ich muss hier rein.* Also, warum es nicht einfach drauf ankommen lassen? Es wäre nicht das erste Mal in seinem Leben, dass er jemanden umlegen müsste. Mit vorsichtigen Schritten betrat Cross den Aufzug und glitt in der gläsernen Röhre nach oben.

Bereits bei seinen ersten paar Schritten in den Club hinein spürte Cross die Blicke der Leute auf sich haften. Interessiert wurde er von einigen japanischen Mädchen angetanzt, deren Augen wie leuchtende Röhren glänzten und um deren Fingernägel eigenartiges Licht tanzte. Unbeeindruckt bahnte sich Cross seinen Weg durch den Laden, während die dumpfen Schläge des Basses tief durch seinen Körper fuhren. Dann sah er es. Es

war eine Art Skulptur mitten im Raum, die ein aufrecht stehendes Einhorn zeigte. Das Fabeltier überragte ihn um gut einen halben Meter und war gänzlich aus Glas. Kaskadenartige blaue Blitze zuckten in seinem durchsichtigen Körper umher, unkontrolliert und völlig unberechenbar. *Stacy*, kam es ihm plötzlich in den Sinn. Stacy hatte Einhörner über alles geliebt. Einmal hatte sie gar die Holotapete ihres Zimmers das Motiv eines durch den Schnee laufenden Einhornes zeigen lassen, und Cross hatte in dem anmutigen, durch Schneewehen preschenden Tier stets sie gesehen. *Sie muss hier gewesen sein*, sagte er sich nun. *Ich weiß es.* Mit neuem Antrieb blickte er sich um. Vor ihm lag die Tanzfläche, ein undurchsichtiger Wald aus Lichtblitzen und heißen Körpern. Rechts konnte er die auf einer erhöhten Plattform liegende Bar erkennen, weiter hinten einzelne Logen, die fein geschmückt durch altmodische Reispapierwände voneinander getrennt

waren. Die Logen: genau das Richtige für solch verschwiegene Leute wie die Yakuza. Innerlich spürte er, wie er seinem Ziel immer näherkam. Langsam nahm ein Plan in ihm Gestalt an. Wenn Stacy tatsächlich hier gewesen war, und dessen war er sich mittlerweile ziemlich sicher, dann würden es die Yakuza wissen. Und sie würden es ihm sagen.

Cross schritt an der Bar vorbei, schenkte dem gläsernen Tresen nicht mehr als nur einen flüchtigen Blick und erreichte dann den hinteren Bereich des Raumes. Die geschickt angelegte Architektur des Clubs machte es möglich, dass man in diesem Bereich des Raumes zwar noch etwas von der Musik mitbekam, der Geräuschpegel aber bereits soweit heruntergefahren war, dass man sich in annehmbarer Lautstärke miteinander unterhalten konnte. Nur wenige rotschimmernde Lichter, die als japanische Laternen verkleidet waren, erleuchteten die Sitzecken zwi-

schen den aufgestellten Reispapierwänden, hinter denen man die schwarzen Schatten der dort versammelten Gäste erkennen konnte. Noch einmal ließ Cross seine Hand zu den Waffen unter seinem Mantel gleiten und schöpfte Kraft aus ihrer Anwesenheit. Bisher hatte niemand versucht ihn aufzuhalten. Niemand war gekommen, um ihn wegen seiner Waffen festzunehmen, oder hatte ihn, außer wegen seines unpassenden Bekleidungsstils, schief angesehen. Die Ruhe war fast trügerisch, doch Cross ließ sich nicht davon beirren. Irgendwo hier lauerten sie, die urbanen Raubtiere, und er würde von ihnen schon noch erfahren, was mit seiner kleinen Schwester geschehen war und was sie ihr angetan hatten.

Musashi hatte den unpassend gekleideten Mann bereits in dem Augenblick wahrgenommen, als dieser die Aufzugsröhre verlassen hatte. Immer wieder kurz an seinem Drink nippend, verbann-

te der Samurai das Rauschen des Clubs in den Hintergrund seiner Wahrnehmung und fokussierte seine Aufmerksamkeit auf den hageren Typen, der in seinen Mantel gehüllt mit eiligen Schritten den Laden durchquerte. Noch bevor Musashi hätte wissen können, dass der Typ auf den Bereich der Logen zugehen würde, wusste er bereits, dass es Ärger geben würde. Instinktiv legte er die Hände ruhig in die Nähe seiner Schwertgriffe und wartete ab, tat so, als nippte er weiterhin nur an seinem Getränk.

Der fremde Mann war kein Japaner, wie Musashi sofort erkannt hatte. Er trug ebenfalls nicht die Kleidung, die ihn als einen Konglomeratsangehörigen auswies, sondern eher einen leicht heruntergekommenen Straßenstil, der typisch für die rauerer Gegenden des Sprawl war. Sein Gang verriet dem Samurai, dass der Fremde körperlich gut in Form war, und die Bewegungsabläufe ließen ihn

wissen, dass sich der Mann wahrscheinlich sehr wohl zu verteidigen wusste.

Aber irgendetwas stimmte mit ihm nicht. Es waren diese kurzen Aussetzer in der ansonsten flüssigen Bewegung des Fremden, die Musashi stutzig machten. Es schien dem Samurai, als hätte der Mann eine Art Wahrnehmungsstörung, die sein Gehirn erst einmal verarbeiten musste. Eine Verzögerung in der Koordination zwischen Rezeption und Aktion. Dann hatte der Typ den in fades rotes Licht getauchten Logenbereich des Moon Lady erreicht. In dem Moment, wo der Fremde seine Hand leicht unter seinen Mantel hatte gleiten lassen, wusste Musashi, dass er bewaffnet war. Und bereits jetzt hatte er eine Entscheidung gefällt.

Cross tauchte ein in den Schein rot fließenden Lichts. Auf dem Boden der Loge lag eine Tatami ausgebreitet, auf der sich ein kleiner, schwarzer Kunststoff-

tisch befand, um den herum sich eine Gruppe gepflegt gekleideter Japaner versammelt hatte. Erste verschlossene Blicke musterten ihn, als er sich der Loge näherte und keine Anstalten machte stehenzubleiben. Unter treibendem Zigarettennebel starrten ihn die Japaner an, und ihre Körper schienen bis zum Zerreißen angespannt zu sein, obwohl sie immer noch ruhig auf dem Boden saßen und sich in lautstarkem Japanisch miteinander unterhielten. Ohne zu zögern, stellte sich Cross vor den Tisch. „Konnichiwa“, grüßte er auf Japanisch und deutete eine leichte Verbeugung an. Schwitzende, in Falten gelegte Gesichter starrten ihn an. Die meisten davon zierte mehr als nur eine Narbe, und dass, obwohl es heutzutage bereits Routine war, ganze Gesichtsabschnitte praktisch nach Belieben verändern zu können. Bei einem der Männer konnte Cross die kunstvolle, animierte Tätowierung eines asiatischen Drachen erkennen,

der sich in einem wilden Farbens Sturm vom Halsansatz abwärts auf der Haut des Japaners bewegte.

Stille. Die Yakuza hatten ihre Gespräche verklingen lassen, aber niemand schien auf Cross eingehen zu wollen. Also redete er einfach weiter.

„Stacy. Ich suche Stacy. Ich glaube, dass sie hier war ... sie ...“, krampfhaft versuchte sich Cross daran zu erinnern, wie seine Schwester ausgesehen hatte. Schwarzes Haar? *Nein, es muss blond gewesen sein. Groß und schlank war sie sicher auch und natürlich im neuesten Hype gekleidet.* Aber auf wen traf das hier nicht zu? „Blond. Sie hat blondes Haar. Sehr hübsch. Von der Ostküste. Sie kommt von der Ostküste.“ Keine Reaktion. Nur die schwitzenden Gesichter und der treibende Rauch der Zigaretten. Mittlerweile spürte auch Cross den Schweiß an seinem Gesicht herablaufen, aber er dachte gar nicht daran, jetzt noch aufzubeugen.

„Seid ihr taub, ihr Wichser, oder wollt ihr nur nicht mit mir reden? Ich suche Stacy, verdammt, meine kleine Schwester. Und sollte ich erfahren, dass ihr etwas angetan wurde, dann werde ich euch eure kleinen, dreckigen japanischen Ärsche aufreißen ...“ Mittlerweile hatte Cross seine Hände starr zu Fäusten geballt, und die letzten Worte kamen ihm so bitter über die Lippen, dass er die Japaner dabei fast angespuckt hätte.

Dann kam Bewegung in die Szenerie. *Na ja, zumindest etwas,* dachte sich Cross, der im Augenwinkel wahrnahm, wie einer der Japaner seine Hand langsam und kontrolliert zu dem Katana neben seinem Sitzkissen gleiten ließ. Ihm blieb nicht mehr viel Zeit. Anscheinend waren die Yaks nicht kooperationswillig. *Wenn ich hier jetzt noch lebend raus will,* sagte sich Cross, *dann muss ich handeln. Einfach mal schauen, was geschieht. So oder so. Eine Wahl habe ich jetzt nicht mehr.* Blitzschnell stürzte Cross zur Seite,

riss seinen Mantel auf und langte nach seinen Waffen. In einer Bewegung, die er in seinem Leben sicherlich schon Tausende von Malen vollbracht hatte, spürte Cross, wie sich seine Finger um das kalte Gehäuse seiner Waffen legten und diese aus den Schnellziehholstern rissen.

Wie ein Mann sprangen die Japaner nun auf, ließen altmodische Teetassen und schwarze Plastikaschenbecher zu Boden fallen, während sie ebenso gewandt wie Cross nach ihren Waffen griffen. Dann drückte Cross ab, mehrmals.

Das Donnern seiner Waffen gesellte sich zu dem trockenen Beat des Basses hinzu, und aus nächster Nähe fetzten die Hochgeschwindigkeitsprojekte in die Brust des Yaks, der genau vor ihm stand. Obwohl dessen makelloser Anzug sicherlich gepanzert war, hatten die panzerbrechenden Geschosse nicht die geringste Mühe, tief in dessen Fleisch einzudringen und dort zu detonieren. Blutüberströmt ging

der tote Japaner zu Boden. Doch seine Landsleute waren nicht untätig geblieben.

Zwei von ihnen waren mit einem gekonnten Satz über den kleinen Tisch gesprungen und hatten ihre Schwerter zum Ausholen angehoben. Ein schrilles Pfeifen ging durch die Luft, als Cross die Klängen zu sich hinabsausen hörte und instinktiv versuchte, sich von ihnen wegzudrehen, während er weiter rückwärts taumelte. Es gelang ihm, einer der Klängen gänzlich auszuweichen, während sich die zweite wie ein Rasiermesser durch den Mantel schnitt und seinen Oberarm aufschlitzte. Eine Welle des Schmerzes schoss ihm durch den Körper und Cross biss die Zähne zusammen. Erneut brachte er seine Waffen in Anschlag und betätigte wieder und wieder die Auslösesensoren, die auf die Biometrie seiner Fingerabdrücke reagierten. Der Mann vor ihm wurde mehrmals getroffen, nach hinten geschleudert und regelrecht zerfetzt. Dann spürte Cross, wie er

das Gleichgewicht verlor und rücklings durch eine der Reispapierwände taumelte.

Das Imitatholz brach sofort und ging mit ihm zu Boden. Über das Rauschen der Musik hinweg konnte er erste Entsetzensschreie neben sich hören. Der andere Yak war nun genau über ihm und seine silberne Klinge glänzte unwirklich im bunten Neonlicht der Clubbeleuchtung. Wie ein elektrischer Blitz fuhr sie auf ihn hinab, und Cross schloss in der Erwartung seines nahen Todes die Augen.

Ein Klirren von Metall auf Metall ließ ihn wieder zu sich kommen. Über ihm stand ein anderer Mann, ebenso unpassend gekleidet wie er selbst, und hatte den Hieb des Yaks mit seiner eigenen Klinge, einem kunstvoll verzierten Katana, pariert.

Noch immer lag Cross auf dem Boden und starrte wie hypnotisiert auf das Schwert des Fremden, in dessen Klinge ein wütendes Feuer zu brennen schien. Mit einer wilden, aber vollkom-

men kontrollierten Attacke, drängte der Fremde den Yak zurück, sodass es Cross gelang, sich langsam wieder aufzurichten. Um ihn herum hatte sich ein Halbkreis gebildet. Immer mehr Leute nahmen nun wahr, was sich hinter ihrem Rücken im Club abspielte. Sicherlich würde es nicht mehr lange dauern, bis die Sicherheit auftauchte. Cross schaute sich um, sein Schweiß nahm ihm nun fast jede Sicht, und in seinem Arm breitete sich allmählich eine unangenehme Taubheit aus. Der Fremde war durch die zerfetzte Reispapierwand getreten und focht gleichzeitig gegen zwei seiner Gegner. Anmutig und tödlich zugleich erschien Cross dieses Klingspiel, so völlig losgelöst von Raum und Zeit.

Es musste nur wenige Augenblicke gedauert haben, obwohl es Cross wie eine Ewigkeit vorgekommen war. Dann konnte er erkennen, wie der Fremde dem ersten Yak den Bauch sauber aufgeschlitzt hatte und dem

zweiten einen kräftigen Schlag versetzte, sodass dieser rücklings zu Boden fiel und den Tisch unter sich begrub.

Der Fremde blickte sich um, starrte ihn an und gab Cross mit einem Wink zu verstehen, dass er ihm folgen sollte.

Natürlich folgte er ihm.

III.

Irgendwann hatte Cross die Orientierung verloren. Nachdem der Fremde ihn aus dem Club gelotst hatte, waren sie auf dessen Motorrad in bahnbrechender Geschwindigkeit durch den Kern gerauscht, hatten die große Masse des Verkehrs hinter sich gelassen und kilometerlange, trostlose Tunnelröhren durchfahren. Dann hatte die Intensität des Lichtes langsam abgenommen. Als sie langsamer geworden waren, hatte Cross Stacheldrahtzäune erkennen können, die im Schein einiger weniger Neonröhren im Wind leicht hin und her schwankten. Die Ladenfronten in

diesem Teil des Sprawl waren dreckig und größtenteils zerstört. Der Asphalt der Straße war grobem Kies gewichen, der ihre Fahrt weiter verlangsamt hatte. Dann hatte der Fremde plötzlich gestoppt. Irgendwo im Hintergrund konnte Cross die Umrisse alter Fabrikgebäude erkennen, und er spürte jetzt zum ersten Mal, seitdem sie losgefahren waren, dass er zitterte. Sein Arm war mittlerweile ganz taub geworden, er konnte ihn kaum noch bewegen. Als er sich umblickte, sah er nicht viel mehr als Finsternis. Irgendwo, weit entfernt, nahm er ein schimmerndes Licht wahr, das vermutlich aus den Arkologien im Zentrum stammte.

„Dein Arm. Du bist dort getroffen worden, nicht wahr?“, hörte er plötzlich den Fremden sagen. Er nickte nur, während er unbeholfen von dem schnittigen Motorrad stieg.

„Weißt du, unsere Gesellschaft ist hochtechnisiert, aber Leute wie die Yakuza benutzen immer

noch altmodische Klingen. Das spirituelle Band zwischen einem Krieger und seinem Schwert kann man nun einmal nicht durch industrielle Fertigung erreichen.“

Cross schüttelte den Kopf. Was, zum Henker, erzählte ihm der Typ da? Verschwommen hallten die Worte in seinem Kopf nach, aber Cross konnte ihre Bedeutung nicht wirklich zuordnen, also gab er wieder nur ein Nicken von sich. Langsam kam der Japaner auf ihn zu und half ihm, seinen Mantel abzulegen. Cross wusste nicht, ob er dies wollte, aber er war einfach zu schwach, sich dagegen zu wehren, also ließ er es geschehen. Scheinbar fachmännisch verarztete der andere Cross' Schnittwunde mit einigen wenigen Habseligkeiten, die er dem Fach seines Motorrads entnahm. Als der Blutverlust langsam abebbte, fühlte sich Cross schon wesentlich besser. Unbewusst, so als würde er es brauchen, griff er nach seinem Mantel, durchwühlte kurz des-

sen Taschen und fand sie endlich: seine Resire-Rationen. Schnell nahm er gleich zwei Dosen direkt hintereinander.

„Was ist das für ein Zeug?“, fragte der Fremde ihn.

„Resire. Kennst du es?“, antwortete ihm Cross, während er spürte, wie die Kraft und das Leben zu ihm zurückkamen. Neue Kraft, neue Gedanken. Es geht weiter, sagte er sich.

„Ja, ich habe davon gehört. Aber ich bevorzuge das innere Wesen der Dinge ...“, ließ der Fremde ihn nach einiger Zeit wissen, aber in der Woge neuer Existenz schwelgend, hatte Cross ihn einfach überhört.

„Cross. Man nennt mich Cross. Ach, und danke. Du hast mir den Arsch gerettet.“

Der Fremde deutete eine leichte Verbeugung an und stellte sich ihm dann ebenfalls vor.

„Musashi. Das ist der Name, den ich angenommen habe, zu Ehren eines großen Kriegers aus den Tagen, die vergangen sind. Und dank mir nicht, Cross-San. Der

Kampf war unfair, und ich habe etwas gegen unfaire Kämpfe. Sie beschämen mein Gefühl von der Ansicht einer rechten Ordnung.“ Erneut konnte Cross mit dem Gefasel des Japaners nicht viel anfangen, aber er ließ es dennoch auf sich beruhen. Dann schoss es ihm wie ein Blitz wieder durch den Kopf. Stacy! Er war hier, um Stacy zu finden. Er hatte diesen Traum gehabt. Wie war er nur hierhergekommen? In diesen fremden Sprawl, diesen Neonwald? Vage erinnerte er sich an einen Traum, in dem er auf einem Schiff gewesen war. Ein alter chinesischer Frachter. Überall um ihn herum hatte das finstere Meer gewogt, und matte Lichterzeilen waren am Horizont zu erkennen gewesen. Unwichtig. So oder so. Ich muss Stacy finden.

„Stacy“, sagte er dann, weil er Angst hatte, Musashi könne sich, ob seiner langen Stille, einfach dazu entscheiden, ohne ihn weiterzufahren.

„Ist das die Frau, nach der du

suchst?“, fragte der andere ruhig. Cross nickte bestätigend. „Sie muss sicherlich eine schöne Frau sein, wenn du eine so weite Reise wegen ihr gemacht hast.“ Woher wusste der Typ, woher Cross kam? Aber nein. Er vermutete nur, dass Cross ein Fremder war. Es war ja auch nicht schwer, auf diese Schlussfolgerung zu kommen, schließlich war er kein Japaner. Und waren nicht alle irgendwie fremd in der Wahrnehmung des jeweils anderen? Cross schüttelte den Kopf. Zu viel Wirklichkeit ist benebelnd, schien es ihm, aber er wusste nicht, warum er daran dachte. „Also. Wenn du sie finden möchtest, dann müssen wir los“, sagte Musashi und schritt wieder zu seinem Motorrad. „Hast du denn einen Anhaltspunkt, dem wir folgen können?“ Cross dachte nach, während er sich ebenfalls wieder auf das Motorrad setzte. Als er Musashi allerdings nicht antwortete, startete dieser, ohne etwas Weiteres zu sagen, den

Motor und fuhr mit Cross auf der Maschine in die Dunkelheit davon.

Du musst dich erinnern, Cross. Wenn du sie finden willst, dann brauchst du deine Erinnerungen. Der Fahrtwind trieb ihm Tränen in die Augen. Langsam rannen sie sein kaltes Gesicht entlang, dehnten sich zu einem kleinen, filigranen Rinnsal aus und verschwanden schließlich in der grauen Röhre des Tunnels, durch den sie hindurchrauschten. Genauso wie seine Erinnerungen. *Sie perlen davon, werden eingesogen in den düsteren Schlund der Vergessenheit. Und wenn sie alle fort sind, dann werde ich sie niemals wiederfinden. Mich selbst finden. Erinnere dich, Cross.*

Stacy hatte SimStim geliebt. Sie hatte davon geträumt, ein SimStim-Star zu werden, so wie es wohl jedes Mädchen mindestens einmal im ihrem Leben träumte. Aber wenn man aus einer trostlosen Asphaltwüste kam, in den Tag hinein lebte, von einem Bild ins nächste, aneinandergereihte,

einsame Momente, ohne Sinn und Verstand, dann blieb es meist ein Traum. Aber war dieser Traum denn weniger wirklich als das Dasein selbst, das man tagtäglich über sich ergehen ließ?

Mit einem Schulterklopfen machte Cross sich bei dem Japaner bemerkbar. Langsam drosselte dieser die Geschwindigkeit, und sie kamen zwischen den hoch aufragenden Schatten gleichförmiger Wohnblocks, die aus der Luft vom sprawlweiten Drohnennetzwerk versorgt wurden, zum Stehen. Irgendwo über ihnen zog ein Zeppelin lautlos seine Bahnen, und sein leuchtender Reklameschirm sah aus wie ein Gemälde, das einsam über den Himmel zog.

„SimStim. Stacy kannte diesen Typen, einen Japaner. Er hat sie mit nach Neo Tokyo genommen. Er stellt SimStims her. Hat da so einen Laden in Shinjuku, in der Nähe des alten Bahnhofs. Glaube ich zumindest. Es muss einfach stimmen ...“

Musashi nickte. „Shinjuku ist nicht weit von hier. Ich kenne das Bahnhofsviertel. Dort sind schon viele Träume zerflossen.“ Dann fuhren sie weiter, und in Cross hallte noch lange dieser letzte Satz des Japaners nach, während er sich innerlich zu fragen begann, ob vielleicht auch sein Traum dort endlich enden würde.

IV.

Der alte Bahnhof von Shinjuku hatte etwas Düsteres an sich. Es war dieser Schatten, in das ein lange verfallenes Gebäude getaucht war, wenn sich in seinen Eingeweiden der Staub der Zeit zu neuem, zwielichtigem Leben erhoben hatte. Auf den großen elektronischen Anzeigetafeln flimmerten die Szenen eines gewaltsamen Vorgehens von Konzernmilitär gegen demonstrierende Arbeiter, die von den Hackern einer der zahlreichen Piratenkanäle in den Schlund des Neo-Tokyo-Cyberspace geladen

worden waren. Auf den metallenen Treppenstufen zu den einzelnen Terminals hin konnte Cross eine Gang aus japanischen Teenagern erkennen, die Sim-Stim-Decks bei sich trugen und gerade dabei waren, eine Verkehrsleitdrohne auseinanderzunehmen, um deren Einzelteile auf dem Schwarzmarkt unter der Bahnhofshalle verkaufen zu können.

Es hatte wieder zu regnen angefangen, sodass das allgegenwärtige Licht der Neonreklamen verwaschen auf den Platz strömte, der sich vor dem alten Bahnhofsgebäude ausbreitete.

Musashi hatte das Motorrad in einer Gasse zum Stehen gebracht und die Diebstahlsicherung eingeschaltet, die jeden röste würde, der sich ohne gültigen Zugangscodes an dem Motorrad zu schaffen machte.

Cross schaute sich um, während er spürte, wie das Resire seine Synapsen emporstieg, sie elektrisierte und neue Bilder der Wirklichkeit in ihm heraufbeschwor.

Er war hier schon einmal gewesen, wusste er nun. Aber vielleicht hatte er es auch nur geträumt. Schwer zu sagen. Langsam schritt er los, einfach so, und hörte dann nach einiger Zeit, wie der Japaner ihm still folgte. Von der Straße gelangte Cross auf den Platz, der wegen des Regens nun wie blank poliert aussah und auf dem sich verzerrte Abbilder der Leuchtreklamen widerspiegelten.

All diese Bilder. Fragmente meines Lebens. Verwaschen, verzerrt und unleserlich. Ich muss sie wieder zu mir holen, mich daran erinnern, was ich hier tue. Schritt für Schritt marschierte er über den Platz, während der Regen sein Haar durchnässte, durchquerte die verschwommenen Bilder und ließ sie hinter sich zurück.

Seine Knie fingen wieder zu zittern an. Alles sah plötzlich so gestochen scharf aus, spiegelte sich gar deutlich im Regen wider, so als würde das Gefüge der Wirklichkeit sich lösen, abblät-

tern wie der Putz auf einer alten grauen Betonwand.

Er taumelte. Und dann sah er sie. Aber er sah sie nicht nur mit seinen Augen, nein, es war vielmehr, als würde er sie spüren. Sein Ziel. Es musste dieses Ziel einfach geben, diese letzte Instanz, in der sich alles verlor. Oder sollte sein Leben tatsächlich nur eine wirre Abfolge verschwommener Bilder gewesen sein, ein neonfarbenes Meer, so wie jenes auf dem Platz, über den er sich nun bewegte? Als er stehen blieb, blickte er auf den Laden. Über dem Eingang blinkte in leuchtenden Lettern ein Schriftzug. Tempel der Träume - SimStim made by Anaki Fukama.

Wie in wiederkehrenden Phasen sah er nun die langmähnige Blondine durch den Ladeneingang schreiten, nach der er schon so lange gesucht hatte. „Stacy!“, brüllte er, aber sie war bereits im Gebäude verschwunden. Von den Treppenabsätzen her schauten die japanischen Kids tu-

schelnd zu ihm hinüber. Ein leichtes Anschwellen der Geräuschkulisse ließ ihn nach rechts blicken. Durch den Regen und das Licht tauchte in gemächlichem Tempo eine schwarze Limousine auf und näherte sich dem Platz.

„Cross-San. Wir kriegen Besuch. Yakuza ...“, ließ ihn Musashi wissen, der bereits mit einer fließenden Bewegung seine Schwerter zog.

„Stacy ... ich, sie war dort. Sie ist den Laden gegangen ...“, stammelte Cross, vergaß dabei aber nicht, ebenfalls seine Waffen zu ziehen. Die Limousine war stehen geblieben. Bedrohlich wirkte ihre düstere Front, als die Scheinwerfer erloschen. „Lauf!“, hörte Cross den Japaner plötzlich rufen, und er gehorchte sofort. Die Türen des großen Wagens öffneten sich, und ein Yak nach dem anderen erschien im prasselnden Regen, bewaffnet, kampfbereit und mit ausdrucksloser Miene. Cross fing an zu laufen, hechtete, so schnell er

konnte, über den Platz und feuerte wahllos einige Schüsse in Richtung der Limousine ab. In einem unwirklichen Klang donnerten seine Waffen durch den Regen und trieben die Yakuza dazu, sich in Deckung zu werfen. Das Letzte, was er sah, bevor er durch den Eingang des Tempels der Träume hechtete, war ein lautlos durch den Regen sprintender Musashi, der seine beiden kunstvoll verzierten Schwerter zum Angriff erhoben hatte.

Das Innere des Gebäudes war geheimnisvoll wie ein Labyrinth. Überall aufgestellte altmodische Wandspiegel und monoton summende Holoprojektoren verwandelten den zugestellten Raum in ein Kaleidoskop aus Illusion und Wirklichkeit. Cross' Atem ging schnell, er hörte das Blut in seinem Kopf rauschen, und die Schärfe seiner Wahrnehmung raubte ihm fast den Verstand. Zielloos schritt er umher, tastete sich mit seinen Händen, die die Waffen immer

noch fest umgriffen hatten, durch ein Labyrinth aus buntem Licht und konnte einfach nicht mehr erkennen, was Hologramm und was wirklich war. Am Ende seiner Kräfte angekommen, ging er schließlich in einem Durchgang zum nächsten Raum auf die Knie nieder. Das vor ihm liegende Gewölbe schien eine Art Testraum zu sein. In den zahlreichen Sitzcken lagen oder saßen junge Frauen, die gerade dabei waren, neue Stims auszuprobieren. Viele von ihnen waren japanischer Herkunft, aber ebenso viele schienen aus dem Ausland zu stammen. Einige trugen durchsichtige Regenmäntel, andere moderne Kunststoffdamenjacken oder langärmelige Pullover mit integrierten Holoschirmen in Brusthöhe. Niemand schien ihn zu beachten, sie alle waren ihren Träumen erlegen, während sie in einem virtuellen Meer dahinglitten, auf

dem auch er sich lange Zeit hatte treiben lassen. Das blonde Mädchen, das er noch vor wenigen Momenten am Eingang beobachtet hatte, hockte nun in einem großen, sich der Körperform anpassenden Sessel, das SimStim-Deck vor sich auf dem Schoß seiner schwarzen, ausgefranzten Jeans.

Es war nicht Stacy, wusste er nun. Das hieß, sie war zumindest nicht mehr Stacy, als es jede andere Frau hier oder sonst wo in Neo Tokyo hätte sein können. Aber wenn Stacy gar nicht existierte, wenn das Bild von ihr nur ein verwaschener Traum aus zerfließendem Licht war, was war dann mit ihm selbst? Mit all den anderen Bildern in seinem Kopf, den Erinnerungen, Gefühlen und seinem Leben. Hatte Stacy seine Sehnsucht nach dem Ziel entfacht, oder hatte seine Sehnsucht Stacy erst entstehen lassen? Cross schloss die

Augen, spürte seinen heißen Atem aus sich herausströmen, das Schlagen seines Herzens. Es ist doch egal, ob ich weiß, ob es wirklich war oder nicht. Ich bin hier und damit muss ich nun zurechtkommen.

Hinter sich hörte er Schritte, und als er sich umblickte, noch immer auf dem Boden kniend, sah er Musashi, durchnässt und in Blut getränkt, die beiden Schwerter in seinen starren Händen haltend.

„Komm mit mir, Cross-San. Ich werde dir zeigen, wie du das innere Wesen der Dinge finden kannst. Komm mit mir.“ Stumm erhob er sich und ging hinaus, folgte dem Japaner über den Platz, der nun, wo es zu regnen aufgehört hatte, ihm keine verschwommenen Bilder mehr zu zeigen vermochte.

So oder so. Die Wahl lag bei ihm. Warum sich also nicht einfach treiben lassen?



Haus aus rotem Licht

von Judith Madera (2012)

Blutiges Licht und ein Kuss für die Nacht.

Sang stützte sich auf das blauglühende Glasgeländer, das sein unverschämt teures Apartment von der Wirklichkeit trennte. Hier, am Rande des leuchtenden Stadtkerns, wirkte das Sprawl wie eine endlose graue Masse, durchflackert von Neonfunken. Eigentümlich trist und schön. Vor einem Jahr noch war ihm diese Welt fremd gewesen, nur der trübe Schatten seiner sterilen Existenz. Nun war es die Wahrheit, die seine Sehnsucht stillte.

Cherrys Wahrheit.

Sang konnte das Erythra von hier oben aus sehen, ein Gebäude aus rotem Glanz, das in der ewigen Finsternis des Sprawl in einer stetigen Supernova strahlte. Dort

verglühte Cherrys Leben im Rausch niederer Begierden. Ihm wurde kotzübel, wenn er daran dachte, wie dreckige Hände ihre weiße Haut zerkratzten, wie sich gescheiterte Gestalten schwitzend und keuchend in sie ergossen. Sang würde sie da rausholen. Bald schon.

Er schenkte der Nacht einen letzten Kuss und betrat sein kleines Stück Chaos in der geordneten Welt des Kerns. Instant-Nudel-Packungen in verschiedenen Grüntönen lagen auf dem Boden, und die pinke Plexiglasscheibe seines Tisches war unter dem Wust von Holochips und Mikro-Festplatten kaum noch zu erkennen. Über vierzehn Bildschirme flossen verschlüsselte Datenströme, aus denen seine Programme Informationen nagten

und sie dem Alterreal-Netzwerk zur Verfügung stellten. Sang erledigte währenddessen die wichtigen Jobs.

Er ließ sich aufs Sofa fallen und tastete nach den Verbindungskabeln. Zärtlich führte er sich die mit Platinkuppen versehenen Glasfaserschlangen in seine Headbuchse ein, zwei für Wahrnehmung und Interaktion und eine für den Datentransfer zu seinem Deck. Ein Samsung Xstasy VII, Spezialanfertigung für Alterreal. Ein Designerteil, das die Synchronisation mit vierzehn anderen Decks ermöglichte und mit einer wahnsinnigen Simulationsqualität aufwartete.

Erregung schoss durch Sangs Körper, als das Netz zu einem glühenden Datenstrom erblühte, visualisiert in lichtfarbenen Pho-

tismen. Kantige Programmstrukturen schoben sich in sein Sichtfeld. Sangs Finger vollführten einen bizarren Tanz auf dem Touchscreen, während neue Anweisungen von Alterreal sein Bewusstsein fluteten.

Ihre nächste Zielperson war ein gewisser Michael Donelli, Leiter der Beta-Forschungsabteilung der Telti Corporation. Sang sollte dafür sorgen, dass er bald ungestörten Besuch empfangen konnte. Ein Spaziergang. Der neue Vollstrecker war ein Junge aus dem Kern, naiv und unerfahren, leicht steuerbar und bei bester Gesundheit. Man konnte den Kerl richtig hoch dosieren, sodass er die wahnsinnige Fluchtroute mit Leichtigkeit schaffen würde. Und wenn nicht – Pech gehabt. Er war ein guter Fang, aber sicher nicht der letzte.

Sang wählte sich ins Telti-Firmennetz ein, das sich in schimmernden Rottönen vor ihm entblätterte. Ein grauenhaftes Design für den öffentlichen Bereich. Sang kratzte an der Ober-

fläche und überschrieb seine Identität mit der eines Verwaltungsangestellten, der offenbar das letzte Sicherheitsupdate verpasst hatte. Mit einem schiefen Grinsen auf den Lippen checkte Sang die Überwachungssysteme. Brandneue Software, die er in seinem Tagelaben mitentwickelt hatte. Es war geradezu lachhaft leicht.

Bis er zu tief eindrang und eine aggressive Firewall aktivierte. Wie ein kristallblauer Panzer legte sich das EIS um die internen Kontrollen der Kameraüberwachung. Sang registrierte einen sprunghaften Anstieg der Datentransferrate. Schwarzes EIS also. Früher hatte man sich erzählt, dass es töten könne. Das Deck grillen – ja. Den User killen? Schwachsinn.

Die kristallene Wand vor Sang blieb eisblau. Unscheinbar. Unerfahrene Idioten würden jetzt versuchen durchzubrechen. Doch Sang aktivierte sein Reflektorprogramm und leitete den vergifteten Datenstrom auf ein an-

deres Deck. Während das EIS seinen Dummy zerstörte, hackte sich Sang eine Lücke in den Kristallpanzer. Kaltes Violett umgab ihn. Mit ruhiger Präzision platzierte er einige Cookies im System und tarnte sie als alte Aufzeichnungen. Danach schlich er durch dieselbe Lücke wieder heraus und nahm geringfügige Veränderungen an den Dienstplänen vor. Zufällig würde Michael Donelli allein auf dem gesamten Stockwerk sein, wenn der Tod an seine Tür klopft.

Sang atmete tief durch, als er durch die Verbindungsrohre hinaus ins Sprawl trat. Noch immer war der Übergang ein Schock für ihn, ein harter Wechsel von der sterilen Konturlosigkeit in den scharfkantigen Dreck. Kaum hatte er den Betonwall des Stadtkerns hinter sich gelassen, wurde er von einem fahrigen Kleindealer angequatscht.

„Alter, brauchst du Synth? Explosion? Guter Stoff aus der alten Zeit, knallt dich total weg.“

Er grinste Sang mit seinen gelben, stumpfen Zähnen an. Eine weitere gescheiterte Gestalt. Synth war ein blasses Nichts gegen das, was Alterreal ihm bot. Sang drängte sich an dem stinkenden Kerl vorbei und zog seinen Mantel etwas enger um seinen dünnen Körper. Er brauchte keine Drogen. Er brauchte Cherry. Ihre süßen Lippen.

Der rote Glanz der Erythra schien sich an den feuchten Häuserwänden zu spiegeln. In den zahllosen Pfützen des Kondenswassers, das aus einer höheren Ebene herabrieselte. Im Plastikmüll, der sich wie Eingeweide aus einem aufgebrochenen Container ergoss. Selbst in den Pupillen der grauen Gestalten, die träge an ihm vorüberwogten. Viele trugen Atemmasken, doch Sang liebte das Brennen in seinen Lungen. Es war das Brennen jener Welt, in der Cherry lebte.

Zwischen den hohen Betonbauten des Sprawl war das Erythra ein Tempel aus rotem Glas. Im Stil einer altertümlichen Villa

leuchtete das Etablissement die triste Umgebung aus, lockte die Verlierer der Zukunft aus ihren Löchern. An Säulen rannen Bilderströme hinab, Mädchen in obszönen Posen, sinnlich geöffnete Lippen. Circle Eyes, wie Cherry sie hatte. Wunderschöne pink-schwarz gesprenkelte Iriden.

Sang schluckte schwer und trat durch das flackernde Portal. Ein enger Flur aus dunkelrotem Samt und eine Finsternis, die der strahlenden Fassade spottete, erwarteten ihn. Sang schob sich an betrunkenen Typen vorbei in die Table Dance Bar, wo Cherry bereits auf einem Podest ihren traumhaften Körper präsentierte. Musik rauschte, ein elektronischer Genremix. Hypnotisch und einlullend, so wie Cherrys Bewegungen. Das Auf- und Abwogen ihrer milchweißen Brüste.

Sang schob einen zugehörnten Kerl zur Seite und machte es sich vor dem Podest bequem. Cherry zwinkerte ihm zu und leckte sich über die blutrot geschminkten

Lippen. Ein schwarzer Fetzen bedeckte ihre Scham. Glitzernde Tätowierungen schimmerten auf ihrem schweißnassen Körper. Ihr Erdbeerhaar war zu einem schwindelerregenden Lockenstrudel aufgetürmt. Cherry war eine Göttin.

Sie hatte die Beine weit gespreizt, als der Sound sich schlagartig veränderte und sie ihr Podest für eine finstere Vampirlady räumte. Sang zog sein Mädchen zur Seite, durch enge Flure, vorbei an gaffenden Gesichtern. In ihr herrlich kitschiges Separee, voller Plüsch und roter Seide. Ihre Lippen fanden sich, und er verlor sich in ihrem süßen Geschmack. In ihren riesigen Augen zerrann die Wirklichkeit zu einem trüben Nebel. Sang spürte ihre zierlichen Hände, die seine Erektion massierten. Ihren feuchten Schoß, der sich hungrig auf ihn senkte und ihn in einem blutroten Orgasmus verschlang.

„Bist immer noch mein bester Kunde“, flüsterte Cherry. Unendlich zärtlich. Sie schmiegte

sich näher an ihn. War so viel weicher als das herzförmige Plüschbett, auf dem er lag, nassgeschwitzt und mit rasendem Herzen.

„Bald gibt's keine anderen Kunden mehr“, sagte Sang. „Ich hol dich hier raus. Wie ich's versprochen hab.“

„Wie du's versprochen hast.“

Als er aufwachte, zitterten seine Hände wie nach einem Stromschlag. Diffuses Licht brannte in seinen Augen. Sang spürte die trügerische Weichheit einer Kunststoffliege unter sich. Der Alterreal-Tempel. Er musste hergekommen sein, als Cherry ihn für einen anderen Freier verlassen hatte. Sang setzte sich auf. Böser Fehler. Der ganze Raum drehte sich. Oder drehte sich nur sein Gehirn?

„Scheiße.“

Er übergab sich auf den gekachelten Boden. Erst als er sich die Reste vom Mund wischte, bemerkte er, dass er nicht allein war. Ein Kerl mit grünen Dread-

locks hatte ihn die ganze Zeit beobachtet.

„Hey, du bist doch der, der mich rekrutiert hat?“, stellte Sang erstaunt fest. Ihm wollte der Name des Hackers nicht mehr einfallen. Case? Nein. Aber so ähnlich.

„Du hättest den Kelch nicht leertinken sollen, Sang. Tut dir nicht gut.“

Sein Gegenüber sah verdammt jung aus. Die grünen Dreads waren gut gepflegt, was man von seinen Klamotten nicht behaupten konnte. Sang wuchtete seinen zittrigen Körper von der Liege und ging auf den Hacker zu. Chain. Der Name war Sang ganz plötzlich in den Sinn gekommen. Doch nun war er sich ganz sicher. Der Kerl hieß Chain und war eine Traumgeburt des Kerns, genau wie er.

„Setz dich lieber wieder“, meinte Chain und machte sich an seiner Manteltasche zu schaffen. Sang nickte verständnislos. Die ganze beschissene Welt rotierte in seinem Schädel. Sitzen war gut. Sang sah eine Nadel aufblit-

zen und verstand. Beobachtete stumm, wie Chain eine rötliche Flüssigkeit aufzog und ihm spritzte. Schlagartig blieb die Welt stehen. Sein Herz setzte aus – und schlug in einem ruhigeren Takt weiter.

„Komm mit“, sagte Chain.

Der Boden schwankte noch ein wenig, doch Sang schaffte es, dem Hacker zu folgen. Sie traten durch einen Saal aus blau schimmerndem Licht, das sich in den gläsernen Säulen und dem Boden tausendfach spiegelte. Eine kleine Gruppe verhüllter Personen stimmte in der Mitte des Raumes einen tiefen Gesang an. Ein paar andere, Leute von der Straße, bestaunten den religiösen Akt. Damit lockte Alterreal neue Anhänger. Sang war immer noch fasziniert von der okkulten Beschwörung, die ein neues Leben versprach. Auch er hatte ein neues Leben erhalten – ein besseres als diese ahnungslosen Schafe, die sich dem technoïden Kult opferten. Sie konnten nicht einmal im Ansatz erahnen,

zu was Alterreal fähig war. Die ganze Welt würde in Flammen aufgehen, und Sang würde mit Cherry aus der Asche steigen.

„Im Gegensatz zu denen da“, Chain deutete auf die neue Kundschaft, „weißt du, dass man nicht zu viel aus dem Kelch trinken sollte.“ Er klang sauer. „Du hast einen verdammten Job zu machen. Oder kriegst du das nicht hin?“

Schales Misstrauen.

„Klar krieg ich das hin.“ Sang bemühte sich um Gleichgültigkeit. Als wäre es lachhaft, an seinen Fähigkeiten zu zweifeln. Er hatte nur seine Dosis gebraucht, um einen klaren Kopf zu bewahren. Sie alle mussten hin und wieder aus dem Kelch trinken.

„Hab schon alles vorbereitet“, erklärte Sang, als Chain ihn weiter skeptisch musterte. „Alles easy, wird ein Spaziergang morgen.“

„Morgen? Die Party steigt in fünf Stunden!“ Scheiße, war er so lange weggetreten gewesen?

„Kein Problem. Bringt ihr euren Killer an den Start, ich mach den Rest.“

Er grinste, doch Chain war offensichtlich nicht zu Scherzen aufgelegt.

„Wir verlassen uns auf dich, Sang. Und Cherry tut das auch. Du willst sie doch da rausholen? Wir sind unseren Zielen so nah. Alterreal wird alles regeln. Also enttäusch uns nicht.“

Der Alterreal-Tempel kotzte ihn aus, und Sang fand sich allein in der ewigen Dunkelheit des Sprawl wieder.

In seinen Gedanken leuchtete das Erythra wie Sternenfeuer. Ein Haus aus Glas, hinter dessen flackernder Fassade Cherry tanzte. Sang wollte ihre Hitze spüren, sich in ihren wunderschönen Augen verlieren. Circle Eyes. Doch es galt, einen guten Job zu machen. Damit Alterreal diese beschissene Welt ins Chaos stürzen konnte. Die Grenzen würden fallen. Die Grenzen zwischen dem Kern und dem Sprawl, zwi-

schen seiner Welt und Cherrys Welt. Und sie würde frei sein.

Sang konzentrierte sich auf die flackernden Strukturen vor ihm. Die Cookies hatten ihn problemlos durchs EIS gleiten lassen, sodass er die präparierten Aufnahmen leerer Gänge ins Überwachungssystem einspielen konnte.

Lange würden diese das System nicht täuschen können, aber lange genug, um dem Vollstrecker sicheren Zugang zu ermöglichen. Wenn der Alarm losschrillte, wäre der Kerl längst entkommen. Oder in den Abgrund gestürzt. Egal – Michael Donelli wäre dann tot.

Sang war erstaunt, wie zierlich der Typ war, den Alterreal geschickt hatte. Ein hagerer Junge mit pinken Haaren, wie Neonblut. Er sah ihn durch die Gänge marschieren und lenkte die KI des Sicherheitssystems mit harmlosen Angriffen ab, damit sie erst gar nicht auf die Idee kam, etwas Seltsames an seinen gefälschten Kamerabildern zu finden.

Der Junge hatte den irren Blick eines Junkies, doch seine Bewegungen waren koordiniert. Er ging ruhig, fast schon unnatürlich aufrecht. Verschwendete keine Sekunde mit einem Blick zur Seite. Wie Alterreal Sang angekündigt hatte, war der Vollstrecker mit einer gefälschten Identität durch den unterirdischen Personaleingang gekommen. Nun war er im zentralen Aufzugsschacht und kletterte doch tatsächlich die Drahtseile hoch. Die Linsen in den Röhrenwänden zeichneten alles auf, aber das System bekam nur die leeren Schächte zu sehen. Sang schaffte inzwischen die echten Bilder beiseite.

Doch plötzlich rauschte seine Verbindung, das Telti-System färbte sich schlagartig dunkel. Scheiße, der Kerl hatte eine der Fallen ausgelöst. Die KI wusste jetzt, dass etwas nicht stimmte. Sang wechselte sein Sichtfeld und startete einen Frontalangriff auf das EIS des internen Forschungsnetzwerks. Er musste der

verdammten KI mehr bieten, und wenn der Kerl mit Michael Donelli fertig war, waren die Forschungsdaten ohnehin fällig. Also warum nicht jetzt damit anfangen.

Die KI wehrte sich, wie erwartet. Aber sie biss an. Die Forschungsergebnisse waren wichtiger als ein Freak, der durch die Aufzugsschächte kletterte. Natürlich wurden die Sicherheitsleute alarmiert, aber den meisten hatte Sang freigegeben oder ihre Schichten getauscht. Niemand würde rechtzeitig da sein.

„Zeig mir, was du kannst.“

Sang schickte der KI ein paar seiner neuesten Viren zum Spielen, während er sich am EIS zu schaffen machte. Schneeweiß, wesentlich dichtere Struktur als beim Überwachungssystem. Keine Chance, eine Lücke reinzuschießen. Er musste den Panzer zerbrechen. Mit schwarzem Code, nicht ganz ungefährlich, da hochinfektiös, aber durchschlagend. Sangs Finger kratzten über den Touchscreen seines

Decks, sein Herzschlag pulste unter seiner Schläfen. Das Netz wurde von dunklen Schatten durchlöchert, ebenso wie das EIS. Sang glaubte, das Knirschen zu hören. Seine Finger zuckten in einem wilden Tanz. Und dann brach das beschissene weiße EIS zu einem glitzernden Scherbenhaufen zusammen.

Nachdem der Panzer durchbrochen war, radierte er Donellis Daten aus dem System aus und hinterließ ein paar fiese Tretminen für die armen Schweine, die den Kram restaurieren sollten. Währenddessen war der Vollstrecker bei seinem Ziel. Sang sah zu, wie der Junge die Laserwaffe zog und Donelli knallhart zwischen die Beine schoss. Seine Mundwinkel zuckten nicht einmal. Dann ein weiterer Schuss, mitten in die Fresse. Eine blutige Explosion.

Plötzlich flog die Tür auf, Sicherheitspersonal stürmte den Raum. Doch der Junge sprang einfach durchs Fenster und war weg. Genauso wie Sang, der sich aus

dem System ausklinkte und seine Spuren verwischte.

Rot glitzernde Schatten begleiteten Sang durch die labyrinthartigen Gassen des Sprawl. Unten, wo die alten Asphaltstraßen verliefen, war es immer dunkel. Die oberen Ebenen fraßen das Sonnenlicht, bevor es auf den Grund der Stadt treffen konnte. Umso schöner blühte das Erythra, wie eine Neonrose im Dreck. Auch andere Etablissements hatten gläserne Fassaden, über die verstaute Bilderströme rannen. Schrilles und doch wärmendes Licht. Viel echter als die Makellosigkeit des Kerns. Doch nur das Erythra glühte in diesem wundervollen, blutigen Rot.

Die Reflektionen auf den Häuserwänden erschienen Sang intensiver als sonst. Ihr Funkeln hatte etwas Unheilvolles. Dabei war er in Hochstimmung. Hatte den Job locker über die Bühne gebracht. Würde Cherry gleich tanzen sehen und sich anschließend in ihren heißen Schoß ver-

senken. Alterreal würde alles regeln. Würde die Welt in Flammen aufgehen lassen, und Cherry würde mit ihm ein neues Leben beginnen.

Sang lächelte, als er das Erythra sah. Ein Glaspalast, der seine niederen Sehnsüchte gestillt hatte. Bis Cherry dort eingezogen war. Nun gab es nur noch sie. Sang schritt an den Säulen vorbei, über die Bilder von Mädchen mit erdbeerrotten Haaren flossen. Sein Herzschlag beschleunigte sich. Das Erythra verschluckte Sang, zog ihn unweigerlich in seine Gedärme, in deren Windungen Cherry ihren sündigen Körper schwang. Die sonst so dunklen Flure waren hell erleuchtet, die Wände von Hologrammen übersät. Circle Eyes in verschiedensten Farben.

Sang zitterte und schwitzte, während er sich durch die Gänge schob. Kein anderer Gast begegnete ihm. Keines der leichtbekleideten Mädchen. Nur Datenströme in mannigfaltigem Rot. Das Gefühl, dass irgendetwas

nicht stimmte, klopfte dumpf an seine Schädelknochen. Doch Sang verdrängte es, konzentrierte sich nur auf das Bild seiner tanzenden Cherry. Auch die Table Dance Bar war leer. Das Licht flackerte, wurde von Codefragmenten aufgebrochen. Cherry war nicht da. Sie war einfach nicht da.

Sang konnte nicht begreifen, was hier passierte. Panisch rannte er durch die Flure, deren flackernde Wände lebendig geworden waren. Flammen züngelten an nackten Körpern empor. Sang stolperte in ihr Separee und sah Cherry auf dem herzförmigen Bett liegen. Umgeben von blutrottem Feuer, das sie knisternd und fauchend verbrannte.

„Cherry!!!“

Sang stürzte in den Raum, wurde vom Feuer zurückgeworfen. Alles brannte lichterloh. Die Bilder brachen aus den Wänden, spuckten Flammen und unmögliche Farben. Sang schrie mit brennender Kehle. Alles zerfiel in purpurrote Scherben, er spür-

te, wie sein Körper krampfte und zuckte, wie er sich auf die Zunge biss. Er schmeckte heißes Blut. Rotes Licht zerstob in seinen Gedanken – und dann war alles schwarz.

Sangs Arm glitt vom Sofa. Er spürte, wie jemand seinen Kopf berührte, ihn unsanft drehte. Vor seinen Augen nichts als Dunkelheit und blutrote Blitze.

„Du hast eine Überwachungsdrohne übersehen, Sang.“

War das Chain?

„Solche Fehler kann sich Alterreal nicht leisten. Das verstehst du

doch?“

Nein. Er verstand gar nichts.

„Cherry ...“ Seine Worte waren ein blutiges Keuchen. Jemand lachte. Es waren noch andere da, mindestens zwei. Ein Krachen erfüllte den Raum, dumpfes Gepolter und Splittern.

„Vernichtet den ganzen Schrott“, hörte er Chain sagen.

Sang spürte, wie der Hacker sich neben ihn setzte, konnte sein Gesicht jedoch nicht erkennen.

Alles zuckte unkontrolliert in blutigem Rot.

„Armer Sang, hast dich in eine

Idoru verknallt.“

Was quatschte der Kerl da?

„Ganz schön heiß, deine Cherry, was? Viele Alterreal-Priester genießen ihre Dienste, ist ein richtig geiles Luder.“

Chain lachte.

„Tja, wir hatten gedacht, du krepierst an dem Schock. Aber du lebst immer noch, dumme Sache.“

Kaltes Metall schmiegte sich an Sangs Schläfen.

„Lässt sich aber schnell bereinigen, meinst du nicht?“

Klick

Impressum

PHANTAST 14

„Cyberpunk“

kostenlose PDF-Version

Erschienen im Januar 2016

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de

www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Madera

Satz und Layout: Judith Madera

Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Eva Bergschneider, Christian Gün-
ther, Jessica Idczak, Jeremy Iskan-
dar, Almut Oetjen, André Skora,
Judith Madera

Bildquellen:

Christian Günther: Cover und Seiten
5, 6, 12, 20, 32, 50, 59, 65, 90, 98,
108, 127, 137, 155

Alle Bilder mit Creative-Commons-
Lizenzen sind direkt als solche ge-
kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autorenfotos unterliegen dem
Copyright der jeweils darauf Abge-
bildeten. Alle Cover unterliegen

dem Copyright der entsprechenden
Verlage bzw. des jeweiligen Künst-
lers.

Alle Szenenbilder aus Filmen und
Serien unterliegen dem Copyright
der Rechteinhaber, die jeweils am
Ende des Textes / beim letzten Bild
angegeben sind.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Auto-
ren. Nachdruck, Vervielfältigung,
Bearbeitung, Übersetzung, Mikro-
verfilmung, Auswertung durch Da-
tenbanken und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen
Systemen bedarf der ausdrücklichen
Genehmigung des Copyrightinha-
bers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

Literatopia

Judith Madera

www.literatopia.de

madera@literatopia.de

fictionfantasy

Jürgen Eglseer

www.fictionfantasy.de

eglseer@fictionfantasy.de