



PHANTAST

30 - Horror

Inhalt

Artikel

Vorwort von Judith Madera	4
Mary Shelley und Der letzte Mensch- Pandemischer Horror von Almut Oetjen	6
Black Horror: Jordan Peeles Horrorfilm <i>Get Out</i> von Holger Wacker	25
Zombie-Apokalypse in Deutschland – Werkstattbericht zur ZZG von Carolin Gmyrek	56
Der phantastische und reale Horror in Penny Dreadful von Judith Madera	81
Polidoris <i>The Vampyre</i> - Ein Blick in den ersten modernen Vampir-Roman von Swantje Niemann	107
Wie Tote die Lebenden beherrschen – Die Geistergeschichten von Susan Hill von Almut Oetjen	116
Horror im Live-Rollenspiel von Swantje Niemann	131

Rezensionen

<i>Der mexikanische Fluch</i> , Silvia Moreno-Garcia	18
<i>Was die Toten bewegt</i> , T. Kingfisher	21
<i>Forfeit Tissue</i> , C. C. Adams	36
<i>Chronomicon</i> , Hrsg. Detlef Klewer	46
<i>Jenseits der Hoffnung</i> , Ivan Ertlov	52
<i>This Skin Was Once Mine and Other Disturbances</i> , Eric LaRocca	75

<i>Der letzte Traum</i> , Faye Hell	78
<i>The Wasp Factory</i> , Ian Banks	89
<i>Between Two Fires – A Tale of Medieval Horror</i> , Christopher Buehlmann	94
<i>A Dowry of Blood</i> , S. T. Gibson	112
<i>The Eyes Are the Best Part</i> , Monika Kim	127
<i>Berge des Wahnsinns</i> , H.P. Lovecraft und Francois Baranger	134
<i>Frankenstein</i> , Mary Shelley und Georges Bess	136

Interviews

mit S. A. Barnes u.a. zu <i>Dead Silence</i>	40
mit M. H. Steinmetz u.a. zu <i>The Sacred Mother</i> und <i>Shinigami</i>	63
mit Wolfgang Rauh u.a. zu <i>Leichdorf</i>	97

Kurzgeschichte

„Familie Bollmann richtet sich ein“ von Christian Günther	139
---	-----

Impressum	144
------------------	-----

Stille Nacht, finstere Nacht ...

Vorwort von Judith Madera

Im Dezember dominiert Weihnachten fast alles, auch die Buchbranche, doch der Dezember ist auch der dunkelste Monat des Jahres. Draußen ist es meist grau und düster und auch wenn die klirrende Winterkälte vielerorts ausbleibt, ist es oft nass, kühl und ungemütlich. Während die einen sich dann auf dem Sofa in eine Decke kuscheln und einen cozy Winter- oder Weihnachtsroman lesen, wollen sich andere lieber gruseln und tief in menschliche Abgründe blicken. Für mich ist der Dezember der perfekte Monat für eine Ausgabe zum Thema „Horror“, auch weil wir es nicht pünktlich zu Halloween geschafft haben und das Thema im Oktober ohnehin

überall (über-)präsent ist. In unseren Themenausgaben hingegen war Horror bisher unterrepräsentiert und da wir in der Redaktion mehrere Horrorfans haben, wollten wir dem Genre eine eigene Ausgabe widmen, die auf den individuellen Vorlieben und Entdeckungen der Redakteur*innen aufbaut. Insbesondere Almut, Swantje und Holger kennen sich im Genre gut aus, insofern haben die drei diese Ausgabe geprägt und ich bin sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

Almut hat zwei ausführliche Artikel über Mary Shelleys *Der letzte Mensch* sowie die Geistergeschichten von Susan Hill verfasst. Holger widmet sich dem

Black Horror am Beispiel von Jordan Peeles Horrorfilm *Get Out* und arbeitet dabei die Bedeutung von Black Lives Matter und schwarzer Perspektiven heraus. Swantje hat sich einen Klassiker des Vampirgenres vorgenommen – Polidoris *The Vampyre* – und schreibt über Horror im Live-Rollenspiel.

Ich persönlich mag Horrorelemente durchaus gern, aber mehr als düsteren Anteil in Fantasy und Science Fiction. Und ich mag Phantastik, die im 19. Jahrhundert spielt, daher erzähle ich euch in meinem Artikel etwas über den phantastischen und realen Horror in *Penny Dreadful*. Carolin Gmyrek hat einen spannenden Werkstattbericht über

die *Zombie Zone Germany* für uns verfasst, aus welcher wir euch auch eine Kurzgeschichte von Christian Günther präsentieren dürfen: „Familie Bollmann richtet sich ein“ ist die erste Patreon-Story der ZZG und macht Lust auf mehr!

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder drei Interviews und zwar mit S. A. Barnes zu ihren Space-Horror-Romanen *Dead Silence* und *Ghost Station*, mit M. H. Steinmetz zu „old school horror“ wie *The Sacred Mother* und seiner Cyberpunkreihe *Shinigami* und mit Wolfgang Rauh zu seinem

Roman *Leichdorf* und Dingen, die Spuren in der Psyche hinterlassen.

Dazu gibt es natürlich diverse Rezensionen zum Thema, ein Mix aus deutschsprachigem Horror, aktuellen Übersetzungen und englischsprachiger Originalliteratur.

Die Illustrationen stammen zu einem großen Teil von Detlef Klewer, der in der deutschsprachigen Phantastikszenen sehr bekannt ist und zahlreiche Anthologien und Magazine mit seiner Kunst bereichert hat; dazu gibt

es einzelne Illustrationen von anderen Künstler*innen, die entsprechend gekennzeichnet sind.

Das Jahr 2024 geht für uns mit der 30ten PHANTAST-Ausgabe zu Ende und auch wenn wir nicht mehr so regelmäßig wie in den ersten Jahren veröffentlichen können, soll es noch eine Weile weitergehen. Das neue Thema steht noch nicht fest, das überlegen wir uns im nächsten Jahr – es wird auf jeden Fall phantastisch.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

- Judith

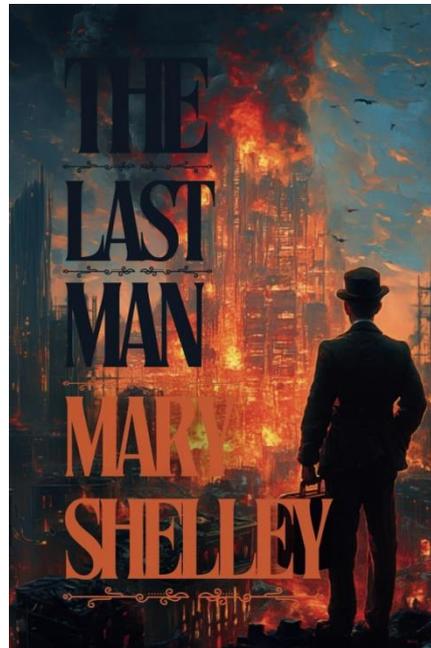
Mary Shelley und *Der letzte Mensch* – Pandemischer Horror

Ein Artikel von Almut Oetjen

(Ein Essay auf Grundlage der englischsprachigen Ausgabe: *The Last Man*, Hogarth Press, London 1985; Übersetzungen: A.O.; enthält Spoiler)

Berühmt wurde Mary Shelley durch ihren Klassiker *Frankenstein*, einem Crossover aus Gothic Novel und Science Fiction, in dem ein idealistischer Wissenschaftler in seiner Hybris Leichen aus ungeweihten Gräbern zu einem neuen Wesen zusammenstückelt, um den neuen Menschen, den Übermenschen, zu erschaffen, es jedoch, kaum ist es in der Welt, zurückweist und damit einen (selbst-)zer-

störischen Prozess auslöst. Kaum jemand weiß, dass die Schriftstellerei Mary Shelleys



Beruf war. Im Lauf der Jahre hat ihre Kreatur die Kurzgeschichten, Biografien, Reisebücher, Magazinbeiträge und fünf weitere Romane überschattet, darunter den zu Unrecht vergessenen *Der letzte Mensch* (*The Last Man*). Sprachlich in seiner Zeit verortet, thematisch jedoch aktuell und mit seinem säkularen Charakter modern, erzählt er von einer Gruppe Außenseitern, Abenteurern und Idealisten, die die pastorale Idylle eines republikanischen England des 21. Jahrhunderts verlässt und in den Krieg zieht, um den Traum von einer gerechteren Welt Wirklichkeit werden zu lassen, bis eine Pan-

demie apokalyptischen Ausmaßes die Menschheit samt ihrer Errungenschaften und Ideale hinwegfegt.

Schlüsselroman und Spekulation über menschliche Anmaßung

Was Mary Shelley in *Frankenstein* auf der Individualebene zwischen Schöpfer und Geschöpf thematisiert - die Tragik der Modernisierung - hebt sie in *Der letzte Mensch* auf eine globale gesellschaftliche Ebene. In dem Streben nach Höherem, der Schaffung einer neuen, besseren Welt, ist immer auch schon das Scheitern angelegt.

Der letzte Mensch: Ein Roman der Romantik über utopische Visionen und die Apokalypse, über die zeitlosen Themen Freiheit und Tod, Liebe und Verlust, literarisches Denkmal einer Lost Generation, ihrer Ideale und Träume, nicht zuletzt mit seinen fiktionalen Porträts von Byron, Shelley und Claire Clairmont ein

wichtiger Schlüsselroman, in dem sich die Schriftstellerin auch selbst porträtiert und persönliche Schicksalsschläge verarbeitet.

Mary Shelley - Ein Leben zwischen Einsamkeit, Liebe und Verlust

Mary Godwin Shelley kam am 30. August 1797 im Londoner Stadtteil Somers Town zur Welt als Tochter von Mary Wollstonecraft, Frauenrechtlerin und Verfasserin des ersten feministischen Manifests *Verteidigung der Rechte der Frau* (*A Vindication of the Rights of Woman*, 1792), und des radikalen Sozialphilosophen und Autoren William Godwin (u.a. *The Adventures of Caleb Williams*). Die Mutter starb elf Tage nach der Geburt an Sepsis. Godwin vernachlässigte Mary und ihre Halbschwester Fanny Imlay (Mary Wollstonecrafts uneheliche Tochter mit dem Amerikaner Gilbert Imlay), die Erziehung überließ er seiner Haushälterin. Daran änderte sich auch nichts,

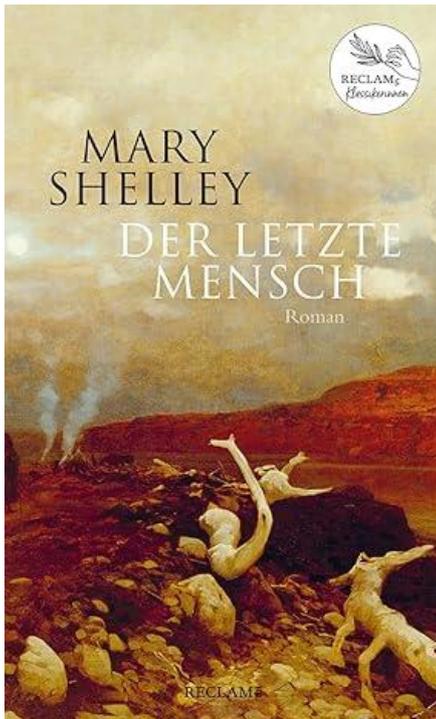
als er 1801 Mary Jane Clairmont heiratete. Die zweifache Mutter zog ihre eigenen Kinder vor, Charles und Clara Mary Jane (die sich später in Claire Clairmont umbenannte), später auch William, ihren Sohn mit Godwin.

Mary litt unter der Einsamkeit und dem Gefühl des Abgescho-benseins, bis sie 1811 auf eine Mädchenschule in Ramsgate kam und im Jahr darauf ins schottische Dundee zu der mit Godwin befreundeten Familie Baxter und ihren vier Töchtern, die sie im Sommer 1813 für weitere zehn Monate besuchte.

Die Godwin-Kinder erhielten nur eine rudimentäre formale Bildung, aber sie hatten einen Tutor und eine Gouvernante, Godwin unterrichtete sie selbst, gewährte ihnen freien Zugang zu seiner umfassenden Bibliothek und Umgang mit den Intellektuellen, die in sein Haus kamen.

Einer der Besucher war Percy Bysshe Shelley. Er war nur fünf Jahre älter als Mary, konnte aber als ältester Sohn und Erbe des

Friedensrichters Sir Timothy, Baron von Castle Goring, eine noble Herkunft vorweisen und trotz seines jugendlichen Alters bereits eine schillernde Vergangenheit. 1811 mit nur neunzehn Jahren verfassten er und sein Freund Thomas Jefferson Hogg als Studenten an der Universität Oxford das Pamphlet *The Necessity of Atheism* und wurden wegen ihrer rebellischen Haltung



gegenüber der Universitätsleitung exmatrikuliert. Im gleichen Jahr heiratete Shelley gegen den Willen seines Vaters spontan die sechzehnjährige Harriet Westbrook. Aus Bewunderung für Godwins aufsehenerregende sozial-utopische Schrift *An Enquiry Concerning Political Justice* (1793) begann er eine Korrespondenz mit dem Autor und besuchte ihn seit dem Herbst 1812 regelmäßig. Godwin hoffte, in ihm einen reichen Gönner gefunden zu haben, doch Shelley lebte vor allem von Anleihen auf sein Erbe. 1813 erschien sein philosophisches Gedicht *Queen Mab*, in dem er die Religion, die politische Tyrannei und die Institution der Ehe angriff.

Wann die erste Begegnung zwischen Mary Godwin und Shelley stattfand, ist unklar, möglicherweise 1813. Das gesicherte erste Treffen erfolgte am 5. Mai 1814. Der idealistische Schwärmer und Revolutionär war fasziniert von Mary, ein Gefühl, das nicht nur, aber auch aus der Tatsache resul-

tierte, dass sie die Tochter von Mary Wollstonecraft und William Godwin war. Am 26. Juni 1814 erklärten sie sich am Grab von Mary Wollstonecraft ihre Liebe. William Godwin wandte sich gegen die Beziehung. Rund einen Monat später verließ Shelley seine schwangere Frau Harriet und sein kleines Kind und brannte mit Mary nach Frankreich durch, begleitet von Claire, mit der Schweiz als Ziel. Fortan galten beide als gesellschaftliche Außenseiter.

Die Reise durch ein von den napoleonischen Kriegen verwüstetes Land, der Kontrast der unbestellten Felder und zerstörten Dörfer zur Schönheit der Natur, die Landschaften von Chaos und Größe hinterließ bei Mary einen nachhaltigen Eindruck, den sie in *Der letzte Mensch* und ihren anderen Romanen verarbeitete.

Mary hatte früh erkannt, dass Shelley uneigennützig, sanft und wohlwollend gegenüber der Menschheit, doch unsensibel und sorglos gegenüber seinen Näch-

ten war. Er lud seine Ehefrau Harriet ein, in der Schweiz zu ihnen zu stoßen, um gemeinsam eine Kommune zu gründen.

Am 13. September 1814 kehrten sie aufgrund ihrer angespannten finanziellen Lage nach England zurück. Mary Godwin war schwanger, ihr Vater lehnte es ab, sie zu sehen. Am 22. Februar 1815 brachte sie eine Tochter zur Welt. Das Baby, eine Frühgeburt, starb nach knapp zwei Wochen. Mary wurde depressiv, schrieb in ihr Tagebuch, sie habe geträumt, ihr Baby sei wieder lebendig geworden, nachdem Shelley und sie es gewärmt hätten.

Ihre finanzielle Lage entspannte sich, als Shelley aus dem Erbe seines am 5. Januar 1815 verstorbenen Großvaters eine jährliche Leibrente von tausend Pfund erhielt, genug um die Schulden zu bezahlen und eine Familie zu ernähren. Mary Godwin und Shelley bezogen ein Haus des verstorbenen Großvaters in Windsor. Am 24. Januar 1816

wurde William geboren. Im Mai reiste das Paar mit dem Baby und Claire erneut in die Schweiz und bezog am Südufer des Genfer Sees das Maison Chapuis unweit der Villa Diodati, die der für seine Dichtung und Abenteuerlust berühmte, für seine Liebschaften bewunderte, verachtete und verhasste Lord Byron mit seinem Privatarzt Dr. John Polidori seit Ende April bewohnte, nachdem er wegen eines veritablen Skandals England für immer den Rücken gekehrt hatte.

Auf Vermittlung von Claire trafen sich Shelley und Byron in der Villa Diodati, später stießen auch Mary sowie „Monk“ Lewis hinzu. Bis auf Claire, die Lord Byron im März des Jahres in England nachgestellt hatte und von ihm schwanger war, führte alle das Interesse an der Literatur zusammen.

1816 ging als das Jahr ohne Sommer in die Geschichte ein. Der Ausbruch des Vulkans Tambora in Indonesien im April 1815 hatte gewaltige Aschemengen in

die Stratosphäre geschleudert und die Sonnenstrahlen von der Erde abgeschirmt, was zu globalen Klimaänderungen führte, einschließlich starker, anhaltender Regenfälle. Die Getreideernte und die Weinlese verzögerten sich. Viele machten die Wetteranomalien für die Typhus- und Choleraepidemien verantwortlich. Zudem herrschte in den Jahren von 1810 bis 1819 eine kleine Eiszeit; die Dekade war die kälteste seit den 1690er Jahren. Eine Sonnenfinsternis und vier Monate ununterbrochener Wind ließ viele Menschen an das Ende der Welt glauben.

Gefangen vom schlechten Wetter, vertrieben sich Byron und seine Gäste die Zeit in der Villa Diodati mit Gesprächen und der Lektüre von unter anderem Gespenstergeschichten, was Byron zu der Idee inspirierte, jeder von ihnen könnte selbst eine Schauer Geschichte schreiben. Die achtzehnjährige Mary begann *Frankenstein*, Polidori seine Erzählung *The Vampyre*.

Im August 1816 kehrten Mary Godwin und Percy Shelley mit William und Claire nach England zurück und zogen nach Bath. Im Oktober beging Marys Halbschwester Fanny Imlay Selbstmord. Im Dezember ertränkte sich Shelleys schwangere Ehefrau Harriet in der Serpentine, einem geschlängelten See im Londoner Hyde Park.

Am 29. Dezember 1816 heirateten Mary Godwin und Percy Shelley in London in Anwesenheit von William Godwin und dessen Frau. Das Sorgerecht für seine beiden Kinder aus erster Ehe wurde dem nun in geordneten Verhältnissen lebenden Shelley dennoch nicht zugesprochen.

Am 2. September 1817 brachte Mary Shelley Tochter Clara zur Welt. Im November 1817 erschien die Reiseerzählung *History of a Six Weeks' Tour*, in der sie ihre beiden Schweiz-Reisen verarbeitete.

Am 11. März 1818, dem Veröffentlichungsdatum von *Frankenstein*, reisten die Shelleys mit

Claire und Allegra, Claires Tochter aus der Beziehung mit Byron, nach Italien in der Absicht, sich dort dauerhaft niederzulassen. Zunächst bezogen sie Byrons Landsitz in Este südlich von Padua.

Doch Mary fühlte sich bald von Shelley vernachlässigt, der immer mehr Zeit mit Byron im siebzig Kilometer entfernten Venedig verbrachte. Im September 1818 folgte sie ihm auf sein Drängen hin mit den Kindern, obwohl Clara da bereits sehr krank war. Kurz nach ihrer Ankunft in Venedig starb Clara. Mary war verzweifelt, Shelley verschlimmerte ihre Lage, indem er jede Verantwortung von sich wies und dem Wetter die Schuld am Tod des Mädchens gab.

Im Dezember 1818 reisten die Shelleys via Rom nach Neapel. Viele in den drei Monaten ihres Aufenthalts gesammelten Eindrücke von der Stadt und ihrer Umgebung finden sich in der semi-autobiographischen Einführung von *Der letzte Mensch*

wieder. Von Neapel aus kehrten sie nach Rom zurück. Als William dort im Juni 1819 starb, fiel Mary in eine tiefe Trauer. Die Geburt ihres vierten Kindes Percy Florence am 12. November 1819 half ihr bei der Bewältigung des tragischen Ereignisses.

Trotz oder gerade wegen der Schicksalsschläge arbeitete sie in dieser Zeit an der Novelle *Mitilda*, schrieb den historischen Roman *Valperga* (Arbeitstitel *Castruccio*) und die Theaterstücke *Proserpine* und *Midas*.

Von November 1821 bis April 1822 lebten die Shelleys in Pisa, danach in der Villa Magni an der Küste nahe San Terenzo bei La Spezia. Im Juni 1822 erlitt Mary eine Fehlgeburt.

Am 8. Juli 1822 ertrank Shelley mit seinem Freund Edward Williams und dem Bootsjungen Charles Vivian im Ligurischen Meer vor Lerici, als ihr Segelboot in einem Sturm kenterte. Zehn Tage später wurden ihre Leichen bei Viareggio angespült. Shelleys Leiche wurde noch am Ufer ver-

brannt, seine Asche in Rom beigesetzt.

Mary Shelley blieb noch über ein Jahr in Italien und fasste den Entschluss, von der Schriftstellerin zu leben. Ihre finanzielle Lage war jedoch prekär. Im August 1823 kehrte sie nach London zurück. In Absprache mit ihrem Schwiegervater Sir Timothy erhielt sie eine kleine Jahresrente von hundert Pfund unter der Bedingung, keine Biografie über Shelley zu schreiben und keine weiteren Gedichtbände von ihm zu veröffentlichen. Dennoch edierte sie 1840 eine gesammelte Ausgabe von Shelleys Prosa und Poesie zur Wahrung seines Andenkens.

In den 1840ern entspannte sich ihre finanzielle Lage, es kehrte mehr Ruhe in ihr Leben ein. Als Sir Timothy 1844 mit neunzig Jahren starb und da Percy Shelleys Kinder aus der Ehe mit Harriet bereits tot waren, erbte Percy Florence als einziges überlebendes Kind der Shelleys den Barontitel und das Shelley-Anwesen

Field Place. Mary Shelley, schon länger bei schlechter Gesundheit, starb 1851 in London mit dreiundfünfzig Jahren.

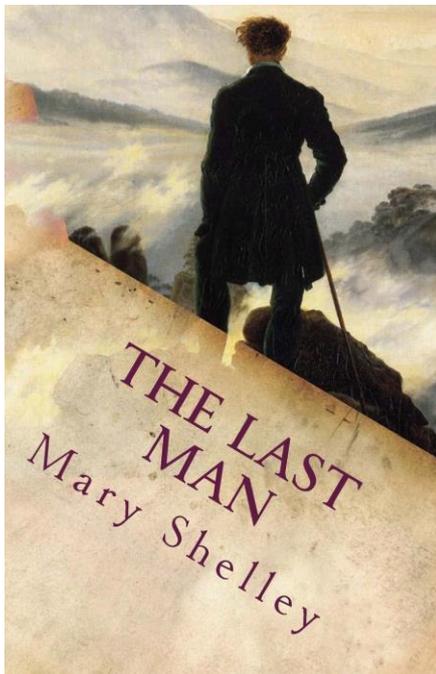
Der letzte Mensch: Ein apokalyptischer Roman, kaum weniger sensationell als die Fakten

Mary Shelley begann im Frühjahr 1824 mit der Arbeit an dem Manuskript von *Der letzte Mensch*, ihrem dritten Roman nach *Frankenstein* und *Valperga* (1823). Der Roman beginnt als Utopie und endet als Dystopie mit der Auslöschung der Menschheit. Das Thema der Apokalypse war nicht neu, man kannte es aus der Bibel und der Literatur, wo es bereits romantische Geschichten und Gedichte zu dem Thema gab. Den Anfang dürfte Jean-Baptiste Cousin de Grainvilles *Le Dernier Homme* von 1805 bilden. Auch Byrons Gedicht *Darkness*, 1816 bei den gemeinsamen Abenden in der Villa Diodati entstanden, dürfte sie inspiriert haben.

Wie *Frankenstein* den Abschluss und Höhepunkt der Gothic Novel seiner Zeit bildete, galt das auch für *Der letzte Mensch* und den apokalyptischen Roman. Unter neuen Vorzeichen wurde dieses Thema erst viel später wieder aufgegriffen, so 1901 von dem englischen Autor M. P. Shiels in dem Science-Fiction-Roman *The Purple Cloud*, wo eine Giftwolke die Menschheit bis auf einen Überlebenden vernichtet. Die Idee der Auslöschung der Menschheit – in *Der letzte Mensch* durch eine Seuche – war weniger Phantasie, als Reflex auf die Angst vor einer realen Gefahr. Beim Erscheinen von *Frankenstein* 1818 erreichte England die Nachricht von einer in Indien grassierenden Epidemie, der Cholera, verursacht durch das damals noch unbekanntes Komabazillus. Der Ausbruch erfolgte in der Nähe von Kalkutta. Von dort eroberte die Cholera den gesamten Subkontinent, breitete sich nach Teheran, Basra, Tigris und Bagdad aus, erfasste Burma,

Siam, die Philippinen und schließlich China.

1822 trat sie erstmals in Südrussland auf. Nach einer kurzen Pause folgte die zweite Welle. Von Moskau aus verbreitete sie sich über das Baltikum. Als sie 1831 das englische Sunderland erreichte, hatte sie bereits Kontinentaleuropa im Griff. Von Sunderland aus gelangte sie nach London und eroberte von dort aus die ganze Insel.



Eine Geschichte über die Pandemie als Held

Der Ich-Erzähler und Protagonist Lionel Verney schildert rückblickend die Ereignisse, die zur Auslöschung der Menschheit führen. Verney wächst Ende des 21. Jahrhunderts mit seiner jüngeren Schwester Perdita in der abgeschiedenen Idylle Cumberlands auf. Die verwitwete Mutter kümmert sich nicht um die Kinder, so dass Verney die meiste Zeit in der Wildnis bei den Tieren verbringt, sich zu einem echten Naturkind entwickelt. Von den politischen Unruhen in England bekommt er nichts mit.

Im Jahr 2073 dankt der letzte englische König, ein alter Freund von Verneys verstorbenem Vater, auf Druck des Volkes ab. Sein fünfzehnjähriger Sohn Adrian, Earl of Windsor, wird nach Cumberland geschickt. Er ist ein von allen geliebter Philanthrop, der Theorien zur Verbesserung der Gesellschaft entwickelt. Trotz

ihrer gegensätzlichen Charaktere freunden sich Verney und Perdita mit Adrian an und ziehen mit ihm nach Windsor. Durch Adrian erfährt Verney eine informelle Bildung, seine geistige und ethische Menschwerdung nach Rousseauschem Vorbild.

Der Freundeskreis in Windsor vergrößert sich um Lord Raymond, einziger Nachfahre einer Adelsfamilie. Lord Raymond heiratet Perdita, auch Verney findet seine große Liebe, in Adrians Schwester Lady Idris.

Lord Raymond, ein leidenschaftlicher, nach Macht und Größe strebender Politiker und Abenteurer, lehrt Verney alles über die englische Politik und Gesellschaft. Das gemeinsame politische Ziel des idealistischen Freundeskreises ist der Umbau Englands zu einem Utopia: Demokratie, Freiheit, Gerechtigkeit und Wohlstand für alle. Mit Adrians Unterstützung gewinnt Lord Raymond die Wahl zum Lord Protector und leitet die Reformen ein.

Adrians frühere große Liebe Evadne strandet verarmt in London und wendet sich Hilfe suchend an Lord Raymond. Die beiden verlieben sich und beginnen eine Affäre. Lord Raymond verlässt England in Adrians Begleitung, um am Freiheitskampf der Griechen gegen die Türken teilzunehmen. Von einem der Kämpfe kehrt sein Lieblingssperd ohne ihn zurück. Lord Raymonds Schicksal bleibt zunächst unklar. Damit endet der erste Band, der ausführlich gesellschaftspolitische und philosophische Themen vor dem Hintergrund einer Verbesserung der Welt behandelt und sie mit dem individuellen Schicksal von vier, fünf befreundeten Außenseitern verknüpft, die im Streben nach dem politischen und persönlichen Ideal politische Intrigen und Eifersucht zu überwinden versuchen und oftmals an sich selbst scheitern.

Der zweite Band beginnt mit Verneys und Perditas Reise nach Griechenland auf der Suche nach

Lord Raymond, Lord Raymonds Befreiung Konstantinopels und seinem Tod im Jahr 2092. Er wird, in seinen eigenen Worten, Opfer seiner Ambitionen. Die unglückliche Perdita begeht Selbstmord. Verney kehrt allein nach Windsor zurück, wo Adrian weiterhin von einer Utopie träumt, während Ryland, der designierte Lord Protector von England und alte Rivale Lord Raymonds, nicht mehr an das Paradies auf Erden, an Frieden und Freiheit, glaubt.

Zum ersten Mal fällt das Wort Seuche. Sie tritt in dem zerstörten Konstantinopel auf. Jeder, der die Stadt nach der Befreiung betritt, um beim Wiederaufbau zu helfen, stirbt daran. Sie dringt nach Athen vor, breitet sich weiter aus. Viele Menschen sehen sie als Strafe Gottes. Verney spekuliert über die Ursachen: „*Dass die Seuche nicht war, was allgemein als ansteckend bezeichnet wurde wie Scharlach oder die ausgerotteten Pocken, war erwiesen. Man nannte sie eine Epi-*

demie. Doch die große Frage, wie diese Epidemie entstanden war und verbreitet wurde, war immer noch ungelöst.“

Weltweite Naturkatastrophen lassen die Menschen verelenden, leiten globale Wanderbewegungen ein. Die Seuche verbreitet sich über die ganze Welt. England ist noch frei, doch erste Versorgungsprobleme zeichnen sich ab. Auf seine Erfahrung vertrauend, erwartet Verney ein Ende der Seuche in ein, zwei Jahren. 2094 erreicht sie London, von dort erfasst sie die ganze Insel. Verneys Hoffnung auf ein Ende des Sterbens und einen Neubeginn löst sich in Luft auf. Er beschließt, England zu verlassen.

Der dritte Band schildert, wie sich Ende 2096 unter Adrians Führung Verney, Idris und die wenigen Überlebenden, die sich in London versammeln, nach Italien aufbrechen. Ziel ist die Heilige und Ewige Stadt Rom. In Frankreich, insbesondere Paris, begegnen sie Menschen, die ihre

Heimat verlassen haben und sich zu gewalttätigen, von Sektierern, Propheten und Fanatikern angeführten Banden formiert haben. Verneys Gruppe muss nicht nur die Seuche, sondern auch diese Menschen fürchten. Die Seuche wütet mit nur wenigen Unterbrechungen weiter. Auch die Gruppe um Verney ist betroffen, bis nur noch Adrian, dessen Frau Clara und er selbst übrigbleiben. Verney infiziert sich mit der Krankheit, wird aber wieder gesund.

Im vorletzten Kapitel, gegen Ende der Reise, rudern die drei Überlebenden von der Adria in den Canal Grande und werden konfrontiert mit dem architektonischen Zerfall Venedigs: See gras und Meerungeheuer werden von der Flut auf den schwarz werdenden Marmor geschwemmt und bleiben liegen; Salzwasser zerfrisst die beispiellosen Kunstwerke an den Mauern; Seemöwen fliegen durch die zerbrochenen Fenster. Von Menschen hervorgebrachte Artefakte

und die Natur bilden einen faszinierenden Gegensatz: „Inmitten dieses fürchterlichen Ruins der Monumente menschlicher Macht setzte die Natur ihre Vormachtstellung durch und leuchtete noch schöner durch diesen Kontrast.“ Die menschengeschaffene Architektur verfällt, wird zerstört, die Natur gewinnt die Oberhand, ihre Größe und Kraft überblendet alle Artefakte. Spontan ändern Adrian und Clara ihren Reiseplan. Nicht mehr Rom soll das Ziel sein, sondern Griechenland, Erbe des klassischen Hellas, Wiege der Demokratie. Verney warnt vor der gefährlichen Reise über das Meer, schließt sich seinen Freunden jedoch an. Ihr Boot gerät in einen Sturm und sinkt.

Einzig Verney überlebt. Das Wissen darum, der letzte Mensch zu sein, gibt ihm das Gefühl von Bedeutungslosigkeit, bis er auf seiner Wanderung die Statuen von Castor und Pollux auf dem Monte Cavallo erblickt, die den Bildhauern Phidias und Praxite-

les zugeschrieben werden. „Wenn diese berühmten Künstler wirklich diese Formen gemeißelt hatten, wie viele flüchtige Generationen hatten ihre ungeheuren Dimensionen überdauert! Und nun wurden sie von dem Letzten der Spezies betrachtet, die sie zu repräsentieren und zu vergöttern gemeißelt waren. Ich war in meinen eigenen Augen zur Bedeutungslosigkeit geschrumpft, als ich an die zahlreichen Lebewesen dachte, die diese steinernen Halbgötter überlebt hatten, doch dieser Nachgedanke gab mir meine Würde, wie ich sie verstehe, zurück. Der Anblick der in diesen Statuen verewigten Poesie zog den Stachel aus diesem Gedanken, schmückte ihn zu einem poetischen Ideal aus.“

Allein in Rom schreibt er seine Geschichte nieder, die Geschichte vom letzten Menschen. Für wen?, fragt er sich. Für die Überlebenden, die es geben und es finden könnten. Es soll ihre Frage beantworten, warum Lebewesen von „gottgleicher Macht“

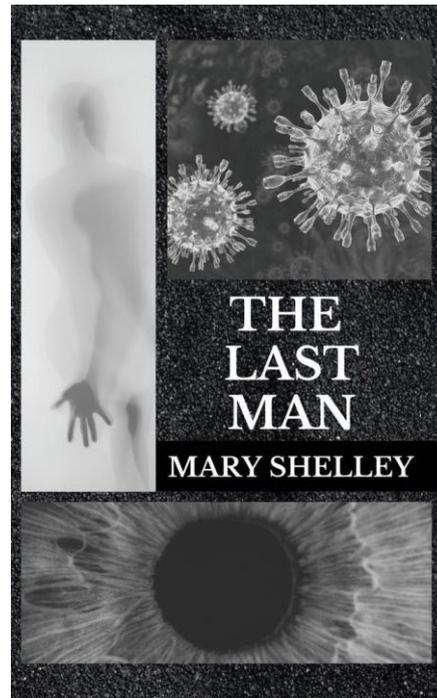
und „unendlicher Imagination“, die so „wunderbare Taten“ vollbrachten, ihre Heimat für ein unbekanntes Land verließen. Das Manuskript widmet er „den glanzvollen Toten“: den Menschen in seinem Leben, die wichtig und die ihm am wichtigsten waren.

Im Jahr 2100, ein Jahr nach seiner Ankunft in Rom, beendet er das Manuskript. Während des Schreibens waren seine Begleiter im Geiste bei ihm. Nun hat er sie wieder verloren. Die Verzweiflung macht ihn ruhelos, er erträgt sein monotones Leben nicht länger. Er verlässt Rom und sticht mit einem Boot in See, mit Proviant, einem Hütehund und Büchern von Homer und Shakespeare, den größten Erzählern ihrer Zeit, die alles überdauert haben. Hoffnungen oder Erwartungen hat er keine.

Vielleicht trifft er auf andere Menschen, ertrinkt im Meer, landet alt und allein an einer einsamen Küste, „beschattet von wür-

zigen Wäldchen der duftenden Inseln des fernen Indischen Ozeans.“

Der letzte Mensch beginnt mit der Selbst-Einführung des namenlosen Autors („author’s introduction“). Darin schildert er, wie er 1818 in der Nähe von Neapel auf die Höhle der Sybille stößt und dort beschriftete Seiten entdeckt, die er entziffert, übersetzt, ordnet und ergänzt, bis eine konsistente



Form entsteht. Am Ende definiert er sich selbst als Autor, nicht als Herausgeber. Die Transformation von fiktivem Leid und Elend – denn als Fiktion betrachtet er Verneys Geschichte - in das dichterische Ideal heitert ihn auf und lenkt ihn von seinem eigenen Leid ab.

Der Roman endet mit einer Reise in lebensfreundliche Helligkeit und Wärme, anders als *Frankenstein*, der in lebensfeindliche arktische Kälte und Dunkelheit führt.

Rezeption und Kritik

Während *Frankenstein* sofort ein großer Erfolg bei Publikum und Presse wurde, erfuhr *Der letzte Mensch* nur geringe Beachtung bei den Lesern und eine kühle Resonanz der Presse. Als der Name Shelley fiel, strich Sir Timothy vorübergehend die Zahlung an Mary und ihren Sohn Percy Florence. Die Rezeption setzte erst ab den 1970ern ein und ist bis heute dürftig. Als

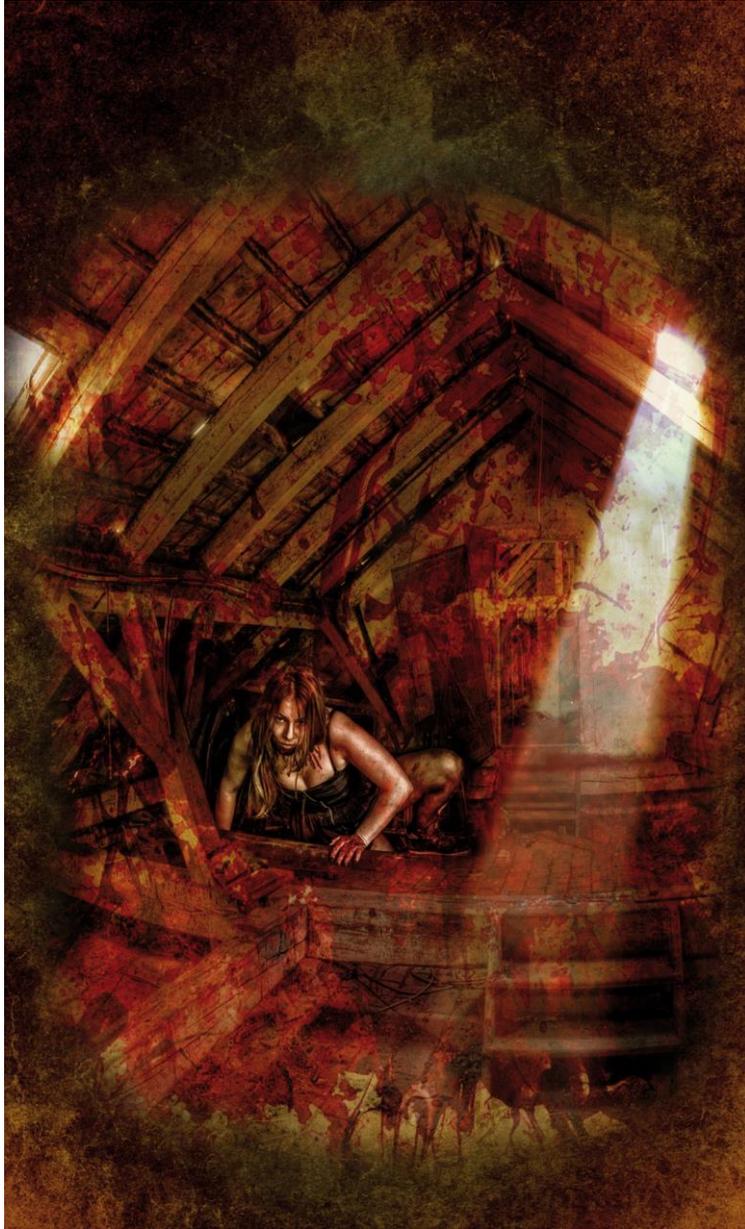
Gründe für die Vernachlässigung nennt Brian Aldiss in seiner Einführung zur Hogarth-Ausgabe: männlicher Chauvinismus, Snobismus der Kritiker, Mary Shelleys eigene Zurückhaltung, die Berühmtheit von Percy B. Shelley und Lord Byron, die alles in ihrem Umfeld in den Schatten stellte.

Der erste Teil wirkt etwas kraftlos, enthält wenig Dialoge, dafür viele Beschreibungen und Ausführungen zu Philosophie und Politik. Mit dem Ausbruch der Epidemie gewinnt die Geschichte an Kraft und Tempo. Die Schilderung der Pandemie, ihrer Ausbreitungsdynamik und der Folgen für Individuum und Gesellschaft ist erschreckend realistisch gelungen. Dass der erste Teil dennoch hochinteressant ist,

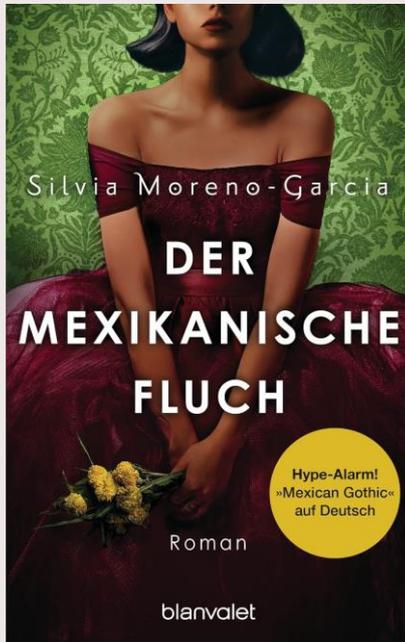
liegt an den sensiblen Figurenporträts, für die einige der bedeutendsten Romantiker Modell standen und die in all ihrer Widersprüchlichkeit, ihren Ambitionen, Bedürfnissen und Schwächen porträtiert werden. Unschwer erkennbar verbirgt sich hinter Verney und dem Autor der Einführung Mary Shelley selbst. Adrian ist Percy Shelley, Raymond Lord Byron, der im April 1824 im Freiheitskampf der Griechen gegen die Türken in Missolonghi, vermutlich an der Malaria, starb, kurz nachdem Mary Shelley mit dem Manuskript begonnen hatte. Ihre Tochter Clara findet sich ebenso wieder wie ihre Stiefschwester Claire Clairmont. Mit *Der letzte Mensch* bewahrte Mary Shelley das Andenken an die Menschen,

die ihr am nächsten waren. Die meisten waren bereits tot, doch in der Poetisierung lebte ihr schöpferisches Ich weiter.

Im Februar 1826 erschien *The Last Man* bei Colburn in einer dreibändigen Ausgabe, anonym mit dem Hinweis, „by the author of *Frankenstein*“. Im gleichen Jahr erschien bei Colburn eine zweite Auflage, tatsächlich war es nur ein Nachdruck. Ebenfalls 1826 druckte Galignani in Paris eine weitere Ausgabe. 1833 kam bei Carey, Lea and Blanchard in Philadelphia ein Raubdruck heraus. Die nächste Ausgabe erschien erst mehr als hundert Jahre später, 1985 bei Hogarth Press, als Nachdruck eines Exemplars der seltenen ersten Ausgabe mit wenigen marginalen Änderungen.



© Detlef Klewer



Autorin: Silvia Moreno-Garcia
 Verlag: Limes (2022)
 Originaltitel: *Mexican Gothic*
 (2020)
 Übersetzung: Frauke Meier
 Genre: Horror

Gebundene Ausgabe
 410 Seiten, 22,00 EUR
 ISBN 978-3809027478

Der mexikanische Fluch

Eine Rezension von Almut Oetjen

Noemí Taboada ist eine 22-jährige Studentin der Anthropologie und lebt mit ihrem Vater in Mexico City. Sie geht gerne auf Partys, raucht Gauloises und fährt Sportwagen. Es sind die 1950er Jahre. Wenig überraschend, ist Noemí eine selbstbestimmte und lebenshungrige junge Frau. Ihre Cousine Catalina ist seit kurzer Zeit mit dem Engländer Virgil Doyle verheiratet. Noemís Vater erhält einen seltsamen Brief von Catalina, die um Hilfe bittet, weil sie sich durch die Familie ihres Ehemannes bedroht fühlt. Noemís Vater schlägt vor, dass sie das abgelegene Anwesen High Place besucht, um sich ein Bild von Catalinas Situation zu machen.

High Place erweist sich als ein unheimlicher Ort, dunkel, kalt und mit starkem Schimmelbefall. Catalina macht einen krankhaften Eindruck, spricht von Geistern und hat Halluzinationen. Noemí möchte, dass ihre Cousine psychiatrisch untersucht wird. Catalinas Schwiegervater Howard Doyle ist ein ans Bett gefesselter grausamer und rassistischer Patriarch. Howards Nichte Florence verhält sich Noemí gegenüber feindselig. Während Noemí die Heilerin Marta Duval und den Arzt Julio Eusebio Camarillo als Verbündete im nahegelegenen Ort El Triunfo findet, zeigt sich nach und nach, wer die Doyles sind. Noemí deckt ein Geflecht aus moralischem Verfall und

Verbrechen auf. Bald leidet auch sie unter Krankheitserscheinungen, die sie bei Catalina zuvor beobachtet hat.

Silvia Moreno-Garcia verwendet aus dem Gothic Horror bekannte Elemente. Wie in Daphne Du Mauriers *Rebecca* („Vergangene Nacht träumte ich, ich wäre wieder in Manderley.“), hat eine junge Frau einen ihr kaum bekannten Mann geheiratet. Als Noemí ihrer Cousine zu Hilfe kommt, wird sie am Bahnhof abgeholt von Francis, Florences Sohn, und fährt mit ihm durch dichten Nebel auf die Anhöhe mit dem alten verfallenen Haus. Florence ist so kalt wie undurchsichtig, erzeugt aber einen böartigen Eindruck. Catalina, einst eine lebensfrohe Frau, liegt wie eine Gefangene in ihrem Bett. Ihr Lebenswille scheint kaum mehr vorhanden.

Moreno-Garcia arbeitet sich an die Grenze der Gothic Novel vor und gleitet bemerkenswert sanft

in Lovecraftsches Terrain hinüber. Dort geht es natürlich alles andere als sanft zu. Lovecrafts Erzählung *Das gemiedene Haus*, mit üblem Gestank, Schimmelflecken und Schwämmen, einer Kraft, die den Menschen Alpträume verursacht und ihnen die Lebensenergie nimmt, fällt hier sofort ein. *Der mexikanische Fluch* wird nicht nur vermarktet als post-kolonialer Gothic Horror, die Autorin thematisiert auch Rassismus, Kolonialismus, Klasse und soziale Ungleichheit.

Die Doyles sind vor langer Zeit aus England nach Mexiko gekommen und haben wie Dracula Heimerde mitgebracht. Sie haben ihren Reichtum erworben durch die Ausbeutung von Silbervorkommen und die indigene Bevölkerung. Als Noemí in den Ort El Triunfo fährt, um mit dem Arzt Camarillo über Catalina zu sprechen, bittet sie ihn, nach High Place zu kommen. Der Doktor verweist auf seine Herkunft und darauf, dass High

Place einen importierten englischen Arzt hat, er also dort aus zwei Gründen nicht gerne gesehen ist.

Während Moreno-Garcia uns High Place plastisch näher bringt, bleibt das mexikanische Umfeld ein wenig unscharf. Dies lässt sich auf multiple Weise verstehen. Beispielsweise so, dass die mittlerweile scheinbaren Engländer sich wahrnehmungstechnisch abgekoppelt haben, weil ihre „große Zeit“ in Mexiko vorbei ist. Aber bei Du Maurier spielt das Umfeld von Manderley ja auch kaum eine Rolle. In *Der mexikanische Fluch* erscheint das Haus zu Beginn als ein Marker für etwas anderes, vor allem eine Seelenlandschaft. Später dann zeigt es sich nicht nur als Ausgangspunkt für Körper-Horror.

Das alte finstere Haus ist Bestandteil eines Gewebes, in welches die Doyles nicht nur durch einen Pilz und Schimmel einge-

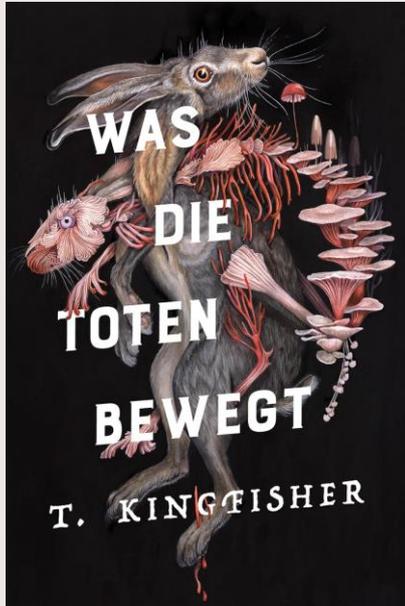
bunden sind. Als Noemí den Patriarchen Howard sieht, erblickt sie einen von übelriechenden Geschwüren entstellten Mann. Dies passt so gar nicht zu dessen eigenem Anspruch, seinem obsessiven Interesse an Eugenik. Nachts hat Noemí seltsame Träume, die mitunter zu Alpträumen werden, in denen sie schlafwandelt oder Virgil erotisch gesehen wird, obwohl sie ihn nicht ausstehen kann.

Fazit

Der mexikanische Fluch ist eine klassische Schauergeschichte, Catalina ist die klassische gefährdete Frau, zu deren Rettung aber nicht ein Mann kommt, sondern ihre Cousine Noemí Taboada. Die selbstbewusste Noemí gerät in ein böses postkoloniales Szenario des Grauens auf dem Anwesen High Place und bekommt es zu tun mit Bei-

nahe-Untoten, Schimmel und einem unheimlichen Pilz. Silvia Moreno-Garcia inszeniert einen sich langsam entwickelnden Alptraum, der erzählt wird in der dritten Person Singular, allerdings aus der Wahrnehmung Noemís, und primär mit Elementen der Gothic Novel arbeitet.

Rezension zu *Die Tochter des Doktor Moreau*



Autorin: T. Kingfisher
Verlag: Cross Cult (2024)
Reihe: *Sworn Soldier*, Band 1
Übersetzung: Elena Helfrecht
Genre: Horror

Gebundenes Buch
192 Seiten, 20,00 Euro
ISBN: 978-3986664572

Was die Toten bewegt

Eine Rezension von Swantje Niemann

Alex Easton (ka/kan) war lange Soldat*in. Diesem Fakt verdankt ka Tinnitus, einen loyalen Begleiter – den Schotten Angus – und ein neues Set Pronomen, das ka auch nach kas Ausstieg aus dem Militär weiterverwendet. Während kas Militärzeit hat Alex Freundschaft mit Roderick, dem Erben des Hauses Usher, geschlossen, und auch dessen Schwester Madeleine kennengelernt. Als ka durch einen Brief von der Krankheit Madeleines erfährt, reist ka nach Ruravia – ein fiktionales osteuropäisches Land –, zum düsteren Haus Usher. Der gotische Koloss von einem Haus thront über einem dunklen Bergsee und frisst nach und nach das Geld, die Gesund-

heit und den Lebenswillen seiner Bewohner. Dort angekommen, lernt Alex den amerikanischen Arzt James Denton kennen, den Roderick Usher gerufen hat, – und stellt fest, dass die Situation der Ushers schlimmer ist, als gedacht. Madeleine ist todkrank und Roderick ist von Ängsten zerrissen.

Alex betont mehrfach, dass ka fest in der empirisch beobachtbaren Welt verwurzelt ist und versucht auf kas ruhige, pragmatische Weise, kas Freunden zu helfen. Aber bald kann auch ka nicht mehr ignorieren, dass sich seltsame Phänomene häufen: Nachts sind merkwürdige Lichter im See zu sehen, Madeleine

schlafwandelt und scheint wie ausgetauscht, und die Tiere rund um den See verhalten sich seltsam. Nach und nach dringt zu kan durch, dass etwas sehr, sehr falsch ist.

Was die Toten bewegt ist der erste Band der *Sworn Soldier*-Reihe und eine Nacherzählung von Edgar Allen Poes Kurzgeschichte „The Fall of the House of Usher“. Sie hält sich sehr nahe an das Original, bis hin zu bestimmten Vergleichen. Sehr früh im Buch wird durch eine Begegnung mit der willensstarken britischen Mykologin Eugenia Potter klar, dass Pilzen – die in der Kurzgeschichte übrigens auch zweimal erwähnt werden – eine besondere Bedeutung für den weiteren Verlauf des Buches zukommt. Aus diesen beiden Bausteinen kann man sich beim Lesen genug über den weiteren Verlauf des Buches zusammenreimen, so dass die Geschichte mit wenig Überraschungen aufwartet. Die Lesenden haben schon sehr früh

einen großen Wissensvorsprung vor den Figuren. Diese und der Plot nähern sich langsam und stetig der Enthüllung der Wahrheit und der großen Konfrontation am Ende.

Mit weniger als 200 Seiten ist *Was die Toten bewegt* ein kurzes Buch. Kingfisher liefert alle notwendigen Informationen, um der Geschichte zu folgen, aber geht nicht weit darüber hinaus. Beispielsweise verwendet sie relativ wenig Zeit darauf, ihre fiktionalen osteuropäischen Länder auszubauen. Viele der Nebenfiguren kommen aus Großbritannien oder Amerika und die osteuropäischen Figuren haben englische Namen. Protagonist*in und Ich-Erzähler*in Alex kommt aus Gallacia, einer kriegerischen (darin aber nicht besonders erfolgreichen) Nation, deren Sprache unter anderem ein spezielles Pronomen für Soldat*innen hat – die gallacische Sprache und damit verbundene Konzepte von Geschlecht sind einer der Wor-

ldbuilding-Aspekte, auf die etwas ausführlicher eingegangen wird.

Die Figuren durchlaufen keine großen Entwicklungen, aber erhalten solide Charakterisierungen. Alex ist eine sympathische, lösungsorientierte Hauptfigur. Ka ist nicht besonders introspektiv – was auch eine Form von Charakterisierung ist –, aber wir erfahren genug über kas Blick auf die Welt und bisherige Geschichte, um kan greifbar zu machen. Mit James Denton, Angus und Eugenia Potter bildet ka ein gutes Team, um einer beängstigenden Situation zu begegnen. Diese drei Figuren sind teilweise etwas klischeehaft, aber auch sympathisch und heben sich klar voneinander ab. Es gelingt Kingfisher, ihre Figuren sehr menschlich wirken zu lassen und sie gibt ihnen auch Momente der Ruhe und Gemeinschaft.

Kingfisher nutzt die aus ihrer Fantasy Romance vertraute

Kombination aus Formulierungen voller dezentem, verspieltem Humor und in einer pragmatischen, bodenständigen, aber auch sehr mitfühlenden Welt-sicht verwurzelten Beobachtungen. Ich fühle mich von ihrem Stil und den Werten, die in ihren Büchern durchscheinen, ein wenig an Terry Pratchett erinnert, auch wenn Kingfishers Bücher deutlich weniger satirisch sind. Dieser Stil und Alex' nüchterne Perspektive fungieren als Filter zwischen den unheimlicheren

Aspekten des Settings und den Lesenden. Dennoch liefert das Buch unbehagliche Momente: Eine Schilderung von Tieren mit Pilzbefall am Anfang des Buches lässt beim Lesen die Haut unbehaglich kribbeln und später gibt es den einen oder anderen gruseligen, spannungsreichen Moment. Nach und nach schleichen sich bestimmte atmosphärische Zeilen als düsterer Refrain in den Text. Kingfishers Prosa – zumindest im englischen Original, die deutsche Übersetzung kann ich

nicht kommentieren – ist flüssig, präzise und originell und passt gut zu Alex' Perspektive.

Fazit

Was die Toten bewegt von T. Kingfisher ist ein Retelling von „The Fall of the House of Usher“, dessen Plot wenige Überraschungen bietet. Dafür wartet das Buch mit auf interessante Weise mit dem Worldbuilding verbundener nicht-binärer Repräsentation und eleganter Prosa auf.



© Detlef Klewer

Black Horror, Black Lives Matter und der Sunken Place – Jordan Peeles Horrorfilm *Get Out*

Ein Artikel von Holger Wacker

Jordan Peeles Film *Get Out* erzählt vom Zusammenhang zwischen Black Lives, Black History und Black Horror in den USA, oder von dem, was Ta-Nehisi Coates (2015, S.111) folgendermaßen beschrieben hat:

„The plunder of black life was drilled into this country in its infancy and reinforced across its history, so that plunder has become an heirloom, an intelligence, a sentience, a default setting to which, likely to the end of our days, we must invariably return.“

Hinweis: In diesem Beitrag wird munter gespoilert.

Black Lives Matter

Am 26.02.2012 erschoss der 28-jährige George Zimmerman, Neighborhood Watch Captain in der 260 Häuser umfassenden Twin Lakes gated community von Sanford/Florida, den 17-jährigen Afroamerikaner Trayvon Martin. Am 13.06.2013 wurde der wegen second-degree murder angeklagte Zimmerman von der Jury freigesprochen. Danach gründeten drei Schwarze Aktivistinnen – Patrisse Cullors, Alicia Garza und Opal Tometi – die Bewegung mit dem Hashtag #BlackLivesMatter. Knapp eine Woche nach dem Freispruch, am

19.07.2013, informierte Präsident Barack Obama die Öffentlichkeit in einer bald 20-minütigen Ansprache darüber, warum die Black Community in den USA dieses Urteil, in dem die Hautfarbe des Opfers nicht thematisiert wurde, schmerzhaft aufnahm. (The White House, Office of the Press Secretary (2013))

Get Out (2017), das Regiedebüt von Regisseur und Drehbuchautor Jordan Peele, bezieht sich in seinem Prolog auf den Mord an Trayvon Martin. Ein Schwarzer geht nachts durch einen typischen weißen Vorort und wird von einem Mann überfallen und

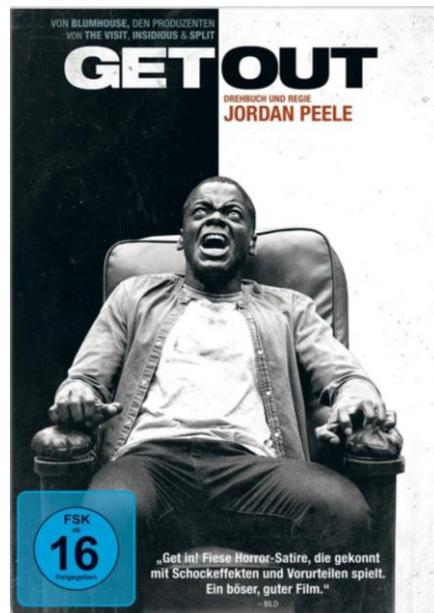
entführt. Suburbia als beschaulicher Ort der Ruhe und des Friedens ist ein sicherer Raum – für Weiße.

Wie in einigen anderen Horrorfilmen auch, beispielsweise Sean S. Cunninghams *Friday the 13th* (1980; dt. *Freitag der 13.*), Wes Cravens *A Nightmare on Elm Street* (1984; dt. *Nightmare – Mörderische Träume*) und *Scream* (1996; dt. *Scream – Schrei!*) sowie David Robert Mitchells *It Follows* (2014; dt. *It Follows*), wird im Prolog die Allgegenwart eines Monsters angedeutet. Die Bedeutung der Szene wird später im Film klar.

Rezeption von *Get Out*

Am 27.02.2017 wurde Jordan Peele für *Get Out* mit dem Academy Award for the Best Original Screenplay ausgezeichnet. In drei weiteren Kategorien wurde der Film nominiert (Best Motion Picture of the Year, Best Achievement in Directing, Best Performance by an Actor in a

Leading Role). Peele ist der erste Afroamerikaner, der in der vorherrschend weißen Filmindustrie den Oscar für das Best Original Screenplay erhalten hat. Der Film bekam 2017/2018 laut **IMDB** mehr als 150 Auszeichnungen, darunter: The Gotham Independent Film Awards (Bingham Ray Breakthrough Director Award, Best Screenplay, Audience Award), Bram Stoker Award (Screenplay), vom National Board of Review (Best Directorial Debut, Best Ensemble), Directors



Guild of America (Outstanding Directorial Achievement in First-Time Feature Film) und den New York Film Critics Circle Award (Best First Film). Außerdem wurde er für über 200 Awards nominiert. Stand 23.10.2024 haben 98% von 402 Kritikern und rund 86% von mehr als 50.000 Zuschauerinnen den Film positiv bewertet.

Bei der 75. Verleihung der Golden Globe Awards am 07.01.2018 war *Get Out* nominiert in der Kategorie Best Motion Picture – Musical or Comedy. Dies führte zu heftigen Reaktionen, insbesondere online. Peele bezeichnete seinen Film nach der Nominierung als Dokumentarfilm.

Black Horror – ein neuer Zyklus

Get Out markiert nicht den Beginn des Phänomens „Black Horror“, auch wenn gelegentlich der Eindruck entstehen mag. Es gibt viele Filme aus den rund hundert vorhergehenden Jahren, in denen People of Colour mitspielen oder

im Stab mitgewirkt haben. Allerdings waren die Rollen oft fragwürdig und die Horrorfilmindustrie nahezu durchgehend weiß, was sich erst in den 1970ern mit Blaxploitation langsam zu ändern begann. Coleman/Harris (2023, S.4) sehen Blaxploitation als wichtiges Pfadelement in der Entwicklung zu modernem Black Horror: „These modern ‚renaissance‘ films owe a debt to the socially relevant, often politically charged, sometimes ridiculous but never boring ‚Blaxploitation‘-era horrorfilms“.

Was aber heute den Unterschied macht: Black Horror ist als Racial Horror oder Horror Noire (Coleman, 2011/2023) ein Feld, das von afroamerikanischen Menschen (vor und hinter der Kamera) und Narrativen bestimmt wird. Coleman (2019) schreibt über Black Horror: „Rather than simply including black characters, many of these films are created by blacks, star blacks or focus on black life and culture“.

Hinzu kommt die repräsentationspolitische Relevanz von Black Horror im Kontext von Black Lives Matter. Und hier beginnt mit *Get Out* ein neuer Zyklus im Black Horror, in dem das Horrorgenre die gesellschaftspolitischen Widersprüche der Zeit der Präsidentschaft Barack Obamas von 2008-2017 und den Beginn von Black Lives Matter in 2013 thematisiert. Peele sagte in einem Interview mit dem Kulturkritiker Jason Zinoman, er habe den Film in der Zeit gemacht, in der Trayvon Martin getötet wurde. „It originally started as a movie to combat the lie that America had become postracial“. Die Journalistin Marjorie Valbrun schrieb bereits 2008 in der *Washington Post*: „Call it the I-Love-Obama-thus-racism-no-longer-exists phenomenon. If only things were that simple.“

Filminhalt mit Spoilern

Rose Armitage, eine junge Weiße, will ihren Freund Chris

Washington, einen jungen afroamerikanischen Fotografen, endlich ihren liberalen Eltern vorstellen, dem Neurochirurgen Dean und der Psychoanalytikerin und Hypnosetherapeutin Missy. Auf Chris Frage, ob ihre Eltern wissen, dass er ein Schwarzer ist, entgegnet Rose, sie seien keine Rassisten. Chris und Rose fahren von Brooklyn nach Upstate New York, haben kurz vor Erreichen des Ziels einen Unfall mit einer Hirschkuh und werden von dem herbeigerufenen weißen Polizisten befragt, wobei Rose, die als Fahrerin dem Polizisten ihren Führerschein gezeigt hat, dem Beamten racial profiling unterstellt, weil der auch den von Chris sehen will.

Chris wird von Missy und Dean herzlich empfangen, nimmt aber manche Seltsamkeiten wahr. So erzählt Dean ihm, Obama sei der beste US-Präsident und er hätte ihn wiedergewählt, wäre er für eine dritte Amtszeit angetreten. Georgina und Walter, das

Schwarze Personal der Armitage, irritieren Chris durch ihr Verhalten. Dean erklärt Chris beinahe herzerweichend, aus welcher Situation heraus er Georgina und Walter eine Feststellung im Haus ermöglicht hat. Beim Essen lernt Chris Roses Bruder Jeremy kennen, einen Medizinstudenten, der eingeführt wird, als sei er das Sorgenkind der Familie.

Chris kann die erste Nacht nicht schlafen und geht vor das Haus, um eine Zigarette zu rauchen. Plötzlich rauscht Walter an ihm vorbei, rennt ihn, geistesabwesend wirkend, beinahe über den Haufen. Dann sieht er Georgina, die sich verhält, als schlafwandle sie. Kurz darauf lässt er sich auf Missys Vorschlag ein, ihm mittels Hypnose das Rauchen abzugewöhnen. Chris erzählt Missy, warum er sich für den Tod seiner Mutter verantwortlich fühlt. Plötzlich hat er das Gefühl, er sei paralysiert und stürze in dunkle Leere. Missy sagt, er befinde sich

nun im „Sunken Place“ (versunkener Ort).

Am nächsten Morgen ist Chris unsicher und glaubt, die nächtlichen Ereignisse geträumt zu haben. Walter erzählt ihm, dass er die Hypnosesitzung beobachtet hat. Chris hat nicht mehr das Bedürfnis nach einer Zigarette.

Im Laufe des Tages kommen einige wohlhabende Leute auf das Armitage-Anwesen, eingeladen zu einer jährlichen Gartenparty. Sie bewundern Chris, vor allem seine äußere Erscheinung. Der blinde alte Galerist Jim Hudson unterhält sich mit Chris über dessen fotografische Arbeit. Chris lernt Logan King kennen, einen jungen Schwarzen, der mit einer älteren Weißen verheiratet ist und sich seltsam verhält. Als er Logan fotografiert, betätigt er versehentlich den Blitz, Logan reagiert aggressiv und ruft Chris zu: „get out“. Dean erzählt Chris später, Logan habe eine epileptische Episode gehabt. Chris schickt seinem Freund Rod Williams von der TSA (U.S. Trans-

portation Security Administration) eine Nachricht mit seinen Beobachtungen. Kurz darauf schreibt Rod zurück, Logan sei tatsächlich Andre Hayworth, der aus Brooklyn spurlos verschwunden ist. Rod erzählt der Polizei von Hayworth, aber dort interessiert man sich nicht für seine Verschwörungsgeschichte.

In seiner Abwesenheit wird Chris von Dean versteigert. Chris will mit Rose nach Hause fahren.



Während er die Sachen packt, findet er in Roses Dingen Fotos von mehreren Schwarzen, mit denen sie vor ihm zusammen war, darunter Andre, Walter und Georgina. Sie hat ihn offensichtlich belogen, als sie ihm erzählte, er sei ihr erster Schwarzer Freund. Chris will verschwinden, wird aber von Rose, ihren Eltern und ihrem Bruder Jeremy aufgehalten. Während einer körperlichen Auseinandersetzung wird Chris ohnmächtig, eine Reaktion auf einen Trigger Missys, die ihn in der Hypnosesitzung manipuliert hat.

Chris erwacht an einen Stuhl gefesselt, vor ihm steht ein altes Fernsehgerät, er sieht ein Video, in dem Deans Vater Roman erzählt, dass die Familie die Gehirne wohlhabender Weißer in die Körper Schwarzer transplantiert und ihnen so präferierte körperliche Eigenschaften verpasst. Das Bewusstsein des Schwarzen Gefäßes wird in den Sunken Place verdrängt, wobei das Opfer dieses Eingriffes alles bewusst, aber

vollkommen macht- und hilflos erlebt. Chris ist vorgesehen für Jim Hudson, der ihm erklärt, er sei nicht an seinem Körper interessiert, sondern an seinen Augen. Missy hypnotisiert Chris, wenig später holt Jeremy ihn für die Operation ab, wird aber von Chris bewusstlos geschlagen: Chris hatte sich zuvor die Ohren mit Stoff vom Stuhlpolster verstopft, damit die Hypnose wirkungslos bleibt. In der Folge tötet er Dean und verursacht ungewollt einen Brand im OP-Raum, in dem der bereits vorbereitete Jim liegt. Chris tötet Missy und Jeremy, schlägt auf der Flucht zum Wagen Georgina bewusstlos, die von Roses Großmutter Marianne okkupiert ist und fährt sie mit dem Wagen tot. Roman, der Walter als Gefäß benutzt, wird von Chris mit dem Kamerablitz außer Gefecht gesetzt, weshalb Walter wieder die Kontrolle über seinen Körper bekommt. Walter schießt auf Rose und tötet anschließend sich. Die Sirene eines Polizeiwagens ist zu

hören: Rod kommt Chris zu Hilfe. Sie verlassen den Ort und lassen die sterbende Rose zurück.

Identitätsverlust durch Zombifizierung

Get Out ist ein Horrorfilm, der Verbindungen zu vielen anderen Werken aufweist. Bereits in Victor Halperins *White Zombie* (1932) werden Menschen durch den Unternehmer Legendre mittels Magie in Zombies verwandelt, die für ihre Besitzer auf Haiti arbeiten, als Kutscher, Hauspersonal, oder in der Zuckermühle Legendres, der sie als seine Arbeiter bezeichnet, die sich niemals über Überstunden beklagen würden. Die Zombifizierung beraubt sie ihrer Identität und macht sie willenlos. In *White Zombie* gibt es eine Szene, in der zwei Mädchen sich angesichts der zombifizierten Madeleine fragen, ob diese sich wohl an etwas aus der Vergangenheit erinnern könne, weil sie immer

wieder scheinbar unmotiviert auf den Balkon gehe. In *Get Out* beobachtet Chris Georgina aus vergleichbarer Position bei ähnlich seltsamem Verhalten am Fenster und Spiegel.

Ein anderer Zombiefilm, auf den Peele sich bezieht (Keegan, 2017), ist George R. Romeros *Night of the Living Dead* (1968; dt. *Die Nacht der lebenden Toten*), in dem die Hauptfigur Schwarz ist, am Ende von einem Weißen erschossen und mit den Zombies verbrannt wird.

Formen von Body Snatching

Kareem Abdul-Jabbar (2017) schließt argumentativ an *The Body Snatchers* an. Hiermit bezeichnet ist eine Reihe von Filmen, die sich lose auf Jack Finneys Roman *The Body Snatchers* (1954; dt. *Unsichtbare Parasiten*, 1962; *Die Körperfresser kommen*, 1979) beziehen. Der erste dieser Filme ist Don Siegels *Invasion of the Body Snatchers* (1956; dt. *Die Dämonischen*), gefolgt von

Philip Kaufmans *Invasion of the Body Snatchers* (1978; dt. *Die Körperfresser kommen*) und Abel Ferraras *Body Snatchers* (1993; dt. *Body Snatchers – Angriff der Körperfresser*). Allerdings werden die Menschen hier durch Doppelgänger ersetzt, was weniger einem Identitätsverlust als einem Totalverlust gleichkommt.

In dem bereits genannten Interview mit der New York Times nennt Jordan Peele als einen Bezugspunkt Ira Levins Roman *The Stepford Wives* beziehungsweise den Film gleichen Titels von Bryan Forbes aus dem Jahr 1975 (Keegan, 2017), einer anderen Form von Body Snatching Horror. Chris in *Get Out* ist erfolgreicher Fotograf, Stepfords Protagonistin Joanna Eberhart ist Fotografin. In beiden Filmen ist die Fotografie für die Hauptfiguren wichtig, für fast alle anderen Figuren jedoch bedeutungslos. Die Gründe sind ähnlich und unterschiedlich. Wichtig ist nur, was die Anderen in ihnen sehen,

welchen Zweck sie ihnen zuweisen. Bei Joanna liegt es daran, dass sie eine Frau ist. Bei Chris ist es nur für eine Person wichtig, den blinden Galeristen Jim, der primär an seinen Augen interessiert ist. *The Stepford Wives* zeigt in zwei Szenen Großaufnahmen von Joannas Augen, die mit Blick auf ihre Transformation bedeutsam sind. Als Chris während der Hypnose in den Sunken Place versinkt, sind ebenfalls Großaufnahmen seiner Augen zu sehen.

In beiden Filmen wird der Verlust der Identität vor allem in Gesprächen zwischen Chris beziehungsweise Joanna und einer Psychiaterin thematisiert. Die Psychiaterin setzt jeweils an der Verletzlichkeit von Chris beziehungsweise Joanna an. Chris wird hypnotisiert und mit einem Triggermechanismus versehen, Psychiaterin Fancher will Joanna ein Medikament verschreiben, durch das sie mit ihrer Situation besser zurechtkommen soll. Schließlich kommt in *Get Out* wie

in *The Stepford Wives* ein Polizist in fragwürdiger Rolle vor, wird Gesellschaftskritik (Rassismus, Feminismus) in einem Horrorsetting verhandelt.

Einen anderen Zusammenhang stellt Bastos da Silva (2019) her. Er betont, dass in *Get Out* unter bestimmten Umständen der natürliche Besitzer des Körpers wieder auftaucht. Das operative Verfahren bringe einen Doppeltgänger hervor, „a perpetual Jekyll and Hyde condition“. Dies ist insoweit nachvollziehbar, als die Operationen in *Get Out* nicht die Auslöschung des Bewusstseins der als Gefäß missbrauchten Schwarzen Menschen erlauben.

Menschenhandel

Für Steven Thrasher ist *Get Out* vor allem „the best movie ever made about American slavery“. Auf der Gartenparty wird deutlich, dass die Familie Armitage zum Order of the Coagula gehört

und eine moderne Form von Sklavenhandel betreibt. Die Veranstaltung ist auf ihrem Höhepunkt ein Markt, auf dem die Ware (Chris) und Kaufinteressant*innen zusammenkommen und eine Auktion durchgeführt wird. Dies geschieht jedoch nicht auf direktem Wege. Vor einem Foto von Chris im Plakatformat spielen Dean und die Gäste schweigend eine Partie Bingo. Dabei ist Chris offensichtlich der Gewinn.

Der gesamte ökonomische Transaktionspfad folgt dieser Logik: Die weibliche Linie der Familie ist zuständig für die Beschaffung der Opfer, Rose „transportiert“ sie zum Zielort, ein Hinweis auf den transatlantischen Sklaventransport, und die psychische Manipulation, betrieben von Missy über Hypnose, das Erlangen von Kontrolle über den Körper durch Unterdrückung des freien Willens – ein weiteres Merkmal von Sklaverei. Allerdings ist auch Jeremy an der

Beschaffung von Opfern beteiligt. Dies wird deutlich in der Fluchtsequenz am Filmende, wenn Chris in den weißen Porsche steigt und nach dem Anlassen des Motors das Lied „Run Rabbit Run“ zu hören ist. Beides ist aus dem Prolog bekannt, in dem der (nicht identifizierbare) Jeremy Andre Hayworth entführt, der offensichtlich von Rose in das Viertel gelockt wurde. Der Zusammenhang zwischen Rose und Andre wiederum zeigt sich, als Chris Roses Fotosammlung findet, mit an Trophäen erinnernden Abbildungen von ihr und den Opfern, darunter Andre, Georgina und Walter.

Die männliche Linie ist für den medizinischen Prozess zuständig. Aktuell ist dies Dean, künftig auch Jeremy, derzeit Medizinstudent. Dean extrahiert ein bestimmtes Gehirnnareal eines Schwarzen Menschen und ersetzt dieses durch das entsprechende Gehirnnareal eines weißen Menschen, auf diese Weise eine zusammenhängende Gehirnmas-

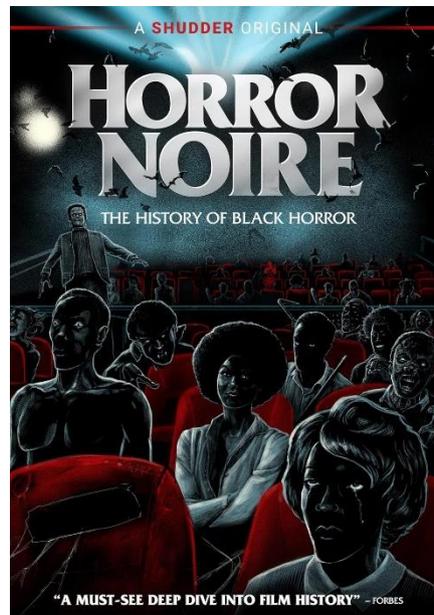
se erzeugend. Ist das nach einer Schlüsselformel der Alchemie (solve et coagula) Coagula Procedure genannte Verfahren erfolgreich, wird das Bewusstsein der Schwarzen Person in den Sunken Place verdrängt, während das Bewusstsein der weißen Person den Schwarzen Körper übernimmt und Kontrolle über ihn und seine Funktionen erhält.

Cutting Edge Technologien

Der Einsatz von Cutting Edge Technologien kann Verbesserungen des Menschen begünstigen oder bewirken. Dabei kann die Grenzlinie zwischen dem Leben und der Technologie unscharf werden, was zur Produktion grotesker Figuren führt. Das Moment des Grotesken weist dabei eine enge Verbindung zur Hybridität auf. Bekannt ist dieses Phänomen beispielsweise aus dem Cyberpunk.

Die medizinischen Forschungen der Familie Armitage dienen

dazu, die tatsächlichen oder im Vergleich angenommenen Unzulänglichkeiten der Weißen zu beseitigen. Diese Unzulänglichkeiten werden in *Get Out* auf multiple Weise und überwiegend in Gesprächszusammenhängen thematisiert. Dabei geht es um genetische Vorzüge, Anlagen zur Entwicklung von Kraft und damit Bestialität (Animalisierung des Schwarzen Körpers), wie Jeremy einmal Chris erzählt, in einem Gespräch über Kampfsport, oder um ästhetische (visu-



elle) Vorzüge wie schöne dunkle Haut, außerdem Hypersexualisierung – also einiges aus dem Katalog rassistischer Motive.

Die Familie Armitage verbindet auf organische Weise ihre technologische und damit – in ihrer Selbstwahrnehmung – intellektuelle Überlegenheit mit der körperlichen Überlegenheit oder körperlichen Vorzügen ihrer Schwarzen Opfer. Das hierin sichtbare Machtgefälle scheint Chris als gegeben zu nehmen, weil er die Gesellschaft, in der er lebt, als systemisch rassistisch und ungerecht verinnerlicht hat. Dies erklärt auch, warum Chris nach dem Unfall auf dem Weg zu den Armitages ohne zu zögern der Aufforderung des Polizisten, ihm den Führerschein zu zeigen, nachkommt, obwohl Rose den Unfall verursacht hat.

Auf anderer Ebene gibt es einen modischen Aspekt, die weiße Fetischisierung des Schwarzen Körpers. Chris fragt einmal: „Why black people?“, und er

bekommt zur Antwort: „...black is in fashion“.

Was die perversen medizinischen Experimente und daraus abgeleitete neue Techniken der Gehirntransplantation angeht, steht *Get Out* auch in der Tradition von *Frankenstein* oder der beispielsweise aus japanischen Animes bekannten Überlegung, menschliche Gehirne in Gefäßen mit Nährlösungen unterzubringen, um den sterblichen Körper zu überwinden.

Durch die Medizintechnologie sind die Armitages in der Lage, White Supremacy über technologische Supremacy zu erweitern. Dies bedeutet, dass Black Horror umfassend Black Lives bestimmt: körperlich, psychologisch, technologisch, sozial.

Um diese Technologie zu verstehen, treten wir mit McLuhan einen Schritt zurück und schauen, wie sie gesellschaftliche Beziehungen gestaltet. Dann ist die Message des (technologischen) Mediums das Monster, welches

sie menschlichen Beziehungen einschreibt. Somit reiht sich diese Technologie in diejenigen Technologien ein, die seit Jahrhunderten die Machtbeziehungen – technologische Überlegenheit des Westens, Empire etc. – bestimmen.

Der Sunken Place

Das Konzept des Sunken Place ist eine kraftvolle Metapher in *Get Out* und beschreibt eine Konstante im US-Rassismuskurs, die Marginalisierung Schwarzer Stimmen im Film wie der Gesellschaft insgesamt. Peele schrieb am 17.03.2017 in seinen Twitteraccount (laut Sharf, 2017): „The Sunken Place means we’re marginalized. No matter how hard we scream, the system silences us.“

An anderer Stelle sagt Peele: „The sunken place is something that exists not just for black people, but for women, for our Latino brothers and sisters, for any marginalized group that gets

told not to say what they’re experiencing. That’s what the sunken place really is... It’s the system. It’s all these cogs in the wheel that sort of keep us where we are... The sunken place is the silencing. It’s the taking away of our expression of our art. It’s the very fact that this movie has never been made before.“ (Dry, 2018)

In seinen Details bekommt der Sunken Place einen persönlichen Zuschnitt. Diesen nimmt Missy bei Chris über die Aktivierung seines Kindheitstraumas vor. Chris leidet darunter, seiner Mutter nicht geholfen zu haben, untätig gewesen zu sein. Dies spiegelt den Sunken Place als Ort, an dem nichts bleibt, als stille Ohnmacht, das Opfer ist alleine in einer Situation, in der es jeglicher Handlungsfähigkeit beraubt ist.

Chris entkommt diesem Sunken Place, indem er sich die Ohren mit Baumwolle abdichtet, um

nicht getriggert werden zu können. Baumwolle wird hier vom Symbol der Sklaverei zu einem Instrument des Widerstandes, der Selbstbefreiung aus der systemischen Unterdrückung. Dieses Entkommen (get out) ähnelt in seinen repetitiven Momenten ein Stück weit dem traditionellen Regelsystem von Horror- und Slasherfilmen, folgt aber einer Schwarzen Überlebenslogik in einem Umfeld der White Supremacy.

Einer der interessantesten Aspekte des Films ist, dass Peele die Welt konsequent durch die Augen des Fotografen Chris abbildet. Er lädt die Bilder so emotional, persönlich und politisch auf. An der Oberfläche ist es die Geschichte von Chris Washington, während darunter zu sehen ist, was Coleman (2023, S. XVII) bezeichnet als „the story of Blackness, as told through horror“. In manchen Momenten erinnert mich *Get Out* mehr als an andere Horrorfilme an den Kurz-

film *Un chien andalou* (1929; dt. *Ein andalusischer Hund*) der Surrealisten Luis Buñuel und Salvador Dalí.

Fazit

Get Out ist als Horrorfilm oder, wie Jordan Peele ihn einmal bezeichnete: Social Thriller, durch insbesondere zwei Themen charakterisierbar, den Warencharakter des Schwarzen Körpers und den Weißen Liberalismus, der sich als post-racial gefällt.

Indem die liberale weiße Community sich als post-racial ausgibt, leugnet sie den (strukturellen) Rassismus, gefällt sich in angenommener Freiheit von Vorurteilen, während ihre unbewussten negativen Gefühle und Vorstellungen ihren Ausdruck in rassistischen Mikroaggressionen finden, die aus dem Alltagsleben bekannt sind und im Film verstreut geäußert werden. Oder, wie Jordan Peele im Interview mit Jason Zinoman sagt: „There are still a lot of pe-

ople who think: We don't have a racist bone in our bodies“.

*

Quellen

Kareem Abdul-Jabbar: Why 'Get Out' Is 'Invasion of the Black Body Snatchers' for the Trump Era. In: *The Hollywood Reporter*, 13. März 2017. Online:

<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/kareem-abdul-jabbar-why-get-is-invasion-black-body-snatchers-trump-985449/>

Jorge Bastos da Silva: Living in the Sunken Place. Notes on Jordan Peele's *Get Out* as Gothic Fiction. In: *Lublin Studies in Modern Languages and Literature*, 43(2) 2019. Online: <http://orcid.org/0000-0003-4349-9756>

Ta-Nehisi Coates: *Between the World and Me*. New York 2015, Spiegel & Grau,

Robin R. Means Coleman: Horror Noire: Blacks in American Horror Films from the 1890s to Present. New York/Abingdon, Oxon 2011, 2. Auflage 2023, Routledge

Robin R. Means Coleman: We're in a golden age of black horror films. In: The Conversation, 29. Mai 2019.

Online:

<https://theconversation.com/were-in-a-golden-age-of-black-horror-films-116648>

Robin R. Means Coleman/Mark H. Harris: The Black Guy Dies First. Black Horror Cinema from Fodder to Oscar. New York 2023, Saga Press

Jude Dry: Jordan Peele Lectures UCLA Film Class on 'Get Out': 'The Sunken Place Is the Silencing' of Marginalized People. In: IndieWire, 7.2.2018.

Online:

<https://www.indiewire.com/features/general/jordan-peeel-ucla-lecture-get-out-video-1201926064/>

Rebecca Keegan: Jordan Peele on the "post-racial lie" that inspired

Get Out. In: Vanity Fair, 30.10.2017. Online:

<https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/jordan-peeel-get-out-screening?srsId=AfmBOooJf6uFJkVVI8WgMmD7cQ6c-OJ8OYYsgshlCHE3rKsx7Qe0VFL>

Zack Sharf: 'Get Out': Jordan Peele Reveals the Real Meaning Behind the Sunken Place. In: IndieWire, 30.11.2017.

Online:

<https://www.indiewire.com/features/general/get-out-jordan-peeel-explains-sunken-place-meaning-1201902567/>

Michael Tesler: Post-Racial or Most-Racial? Race and Politics in the Obama Era. Chicago und London 2016, The University of Chicago Press

Steven Thrasher: Why Get Out Is the Best Movie Ever Made About American Slavery

In: Esquire, 1.März 2017. Online:

<https://www.esquire.com/entertain>

<ment/movies/a53515/get-out-jordan-peeel-slavery/>

Marjorie Valbrun: Race Matters. So Does Hope, Washington Post, 1.2.2008.

Online:

<https://www.washingtonpost.com/archive/opinions/2008/02/02/race-matters-so-does-hope/64a25702-af5d-4cb4-803e-86952cf8d4e6/>

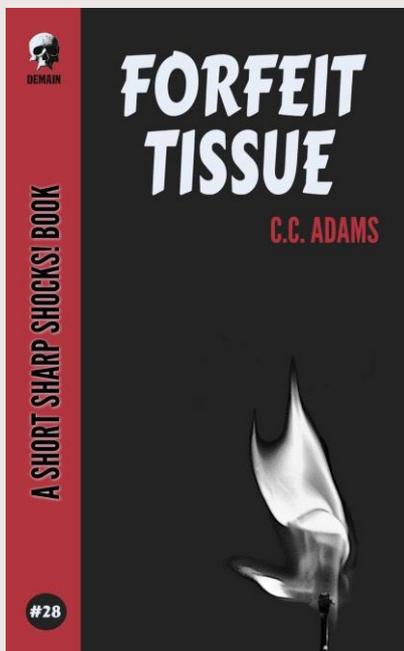
The White House, Office of the Press Secretary, Remarks by the President on Trayvon Martin, 19.7.2013.

Online:

<https://obamawhitehouse.archives.gov/the-press-office/2013/07/19/remarks-president-trayvon-martin>

Jason Zinoman: Jordan Peele on a Truly Terrifying Monster: Racism. In: The New York Times, 16.02.2017. Online:

<https://www.nytimes.com/2017/02/16/movies/jordan-peeel-interview-get-out.html>



Autor: C.C. Adams
Verlag: Demain Publishing (2019)
Genre: Horror

Paperback
62 Seiten, ca. 6,91 EUR
ISBN: 979-8644892105

Forfeit Tissue

Eine Rezension von Holger Wacker

C.C. Adams kommt aus und lebt in London, hat afrikanische Wurzeln und schreibt seit ungefähr 2009 Horrorgeschichten. Er hat bislang fünf Novellen und Romane veröffentlicht, sowie in Magazinen und Anthologien eine Reihe Kurzgeschichten, von denen die meisten zwei narrativen Mikrokosmen („Sunset Is Just The Beginning“ und „Kin, We Are“) zugeordnet sind, die er jeweils Mythos nennt. Sein Spektrum reicht von subtilem Grusel bis zum Splatterpunk. Die einzige Konstante ist die Stadt London, die im Werk von Adams immer auch eine Akteurin ist.

Die Handlung von *Forfeit Tissue* spielt im Raum Kennington und

Camden Town. Kennington liegt im Süden Londons, ist ein multiethnischer Raum. Bekannt ist er unter anderem aus *Bleak House* von Charles Dickens, Charlie Chaplin ist dort aufgewachsen. Kennington ist über die Northern Line der ikonischen London Tube mit dem rund vier Meilen entfernten Camden Town verbunden. Dort befindet sich das bekannte Jazz Café, in dem Musiker*innen verschiedener Richtungen (Hip Hop, Jazz, Reggae, Afrobeat,...) auftreten.

Die Einführung in die Geschichte exponiert den Ort und die Zeit, die Hauptfigur Omar sowie die existenzielle Bedrohung Omars. Erzählt wird in der dritten Per-

son Singular aus Omars Perspektive, was insbesondere bedeutet, dass nichts vermittelt wird, was außerhalb seiner Wahrnehmung geschieht. Die ersten Seiten beschreiben verdichtetes Grauen, einen Großbrand im Jazz Café am 21. Januar 2016, zerstörte Architektur, verbrannte Leichen, im Sterben liegende Menschen und Omar, der unter Leichenteilen langsam wieder zu sich kommt, sich zu orientieren und dieser Hölle zu entkommen sucht. Omar hat vergleichsweise leichte Verletzungen, stolpert über verbrannte Körper und wird schließlich erstversorgt vom Feuerwehrmann David, dessen „boyish smile“ ihm auffällt. Dann muss er an eine Figur denken, die in den Flammen gestanden und ihn angesehen hat. Und an seinen Freund Rashid, der diesmal nicht mit im Jazz Café war. Der Großbrand markiert das Jahr 350 nach dem Great Fire of London.

Eine Stunde später ist Omar zuhause in seinem Zwei-Zimmer-

Apartment in Kennington und versucht sich wieder zu beruhigen. Sein Chef Gary, Besitzer des Red Dog Music Stores, gibt ihm frei, solange er braucht. Aber am zweiten Tag nach dem Unglück fährt Omar wieder zur Arbeit. Als er nachmittags auf dem Nachhauseweg an einer Ampel hält, steigt jemand in seinen Wagen, eine verbrannte Figur, detailliert beschrieben, die ihn auffordert, ihm zu geben, was er ihm schulde: „*You left me to burn in there with the rest of them. I'll tear every inch of that damned skin off you. Your life is forfeit (...)*“.

Später sucht Omar im Internet Beiträge über den Brand, öffnet schließlich eine Seite mit der Überschrift: „Thirteen Urban Legends That May Be Unlucky For You“. Er liest etwas über den Chupacabra, den Wendigo und Char-Man, Geist eines Feuer Toten, der Lebende angreift, ihnen die Haut abzieht und sie für sich verwendet. Er glaubt, bei der

Figur handle es sich um den Char-Man.

Omar besucht Rashid und erzählt ihm von seinen Recherchen. Rashid schlägt vor, in der U-Bahn zur Polizei zu fahren und Anzeige zu erstatten. Während der Fahrt entfaltet sich ein Horror-Szenario, das in ein Finale im Krankenhaus mündet, dessen ultimatives Grauen an Lovecraft erinnert und in einer kurzen Aussage auf den Punkt gebracht wird, die in anderen Zusammenhängen als befreiend interpretiert werden kann. Dabei bleibt die Story immer gerdet und erlaubt verschiedene Zugänge, darunter den extremen, dass Omar die ganze Handlung über schon als Komapatient im Krankenhaus liegt.

Vielleicht sucht ihn auch einer der furchterregenden böartigen Rachegeister heim, einer von denen, die nur einen vagen bis keinen Anlass brauchen, oder gar einen konstruieren, um einem Menschen das Leben zur

Hölle zu machen. Eine Repräsentation des Chaos, nicht an einen Ort (wie ein Spukhaus) oder ein Ereignis gebunden und mit erheblicher destruktiver Macht ausgestattet.

Ein wichtiger Teil der Story konstruiert ein moralisches Problem, mit dem sich Omar auseinandersetzen muss, was aber nur punktuell und teils indirekt erzählt wird. Die von ihm für den Char-Man gehaltene Entität wirft ihm vor, nur an sein eigenes Leben gedacht zu haben, obwohl er hätte helfen können. Er war leicht verletzt, aber traumatisiert. Hatte er in dieser Situation eine

Wahrnehmung dafür, was er alles hätte machen können? Hätte er helfen können, ohne sein Leben zu gefährden? Wie viele Opfer hätte er gegebenenfalls retten können, und: welche? Machen die Toten ihm, wie das Wesen einmal sagt, tatsächlich Vorwürfe, oder hat er als Überlebender Schuldgefühle? Am Ende findet er heraus, ob solche Überlegungen überhaupt von Bedeutung sind.

Im Personal von *Forfeit Tissue* bildet Adams die Diversität der Bevölkerung Kenningtons ab. Omar kommt ursprünglich aus Kairo und fragt sich einmal, was

ihn in London hält. Ihm fallen dann aber einige gute Gründe ein. Adams zeigt, wie die Figuren in der als hässlich und schmutzig wahrgenommenen Stadt ihr Leben gestalten.

Forfeit Tissue ist ein Trip in das Unbekannte, die Ungewissheit. Eine Horrorstory, die von Resilienz erzählt, von Beharrlichkeit bei der Verfolgung eines Ziels, auch wenn das Ende unklar ist. Diese beiden Fähigkeiten treiben die Hauptfigur der Geschichte, in der die Angst unterschwellig durchgehend dabei ist und die Vergangenheit integrales Element der Gegenwart ist.



© Detlef Klewer

Interview mit S. A. Barnes

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Stacey! In dieser PHANTAST-Ausgabe widmen wir uns dem Thema „Horror“, zu dem Deine beiden SF-Romane *Dead Silence* und *Ghost Station* sehr gut passen. Wie bist Du dazu gekommen, Science Fiction und Horror im Weltall zu verbinden?

S. A. Barnes: Ich schreibe die Geschichten, an denen ich selbst Freude habe. Zu meinen Lieblingsfilmen gehören Science-Fiction-Horrorfilme wie *Aliens* und *Event Horizon*. Außerdem wollte ich Science Fiction schreiben, die sich eher auf die Notlage der Charaktere als auf die Technologie konzentriert. Horror ist eine großartige Möglichkeit, das

umzusetzen, da man sich mit dem Schrecken der Charaktere verbinden muss, um ihn den Lesern zu vermitteln.

PHANTAST: Warum eignet sich Deiner Meinung nach Science Fiction, insbesondere im Weltall, gut als Setting für Horrorgeschichten?

S. A. Barnes: Ich denke, weil der Weltraum immer noch ein so großes Unbekanntes ist. Die Erforschung des Weltraums steckt für uns noch in den Kinderschuhen und wir lernen im Laufe der Zeit dazu. Der Schrecken des Unbekannten ist sehr mächtig. Aber ich denke auch, dass Science Fiction und Horror eine

gute Kombination sind, weil jeder Fortschritt auch Angst mit sich bringt. Das sehen wir zum Beispiel bei Künstlicher Intelligenz und den Befürchtungen, dass sie empfindungsfähig wird (und sich beispielsweise dazu



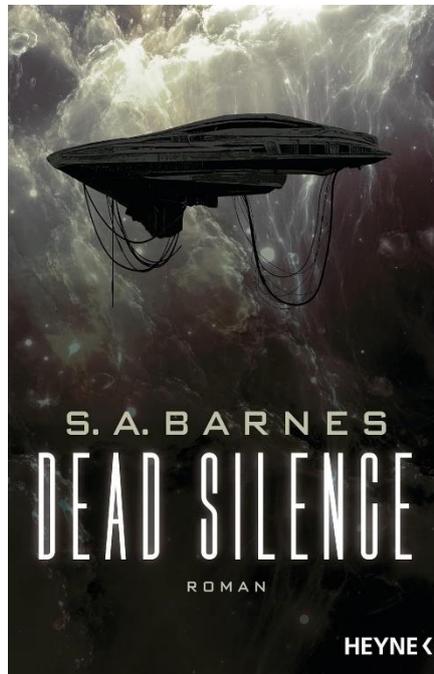
© privat

entschließt, Menschen zu eliminieren) oder auch, auf einer praktischeren Ebene, dass KI Arbeitsplätze vernichtet, die Menschen benötigen, um Geld für ihre Familien zu verdienen. Bei jedem Vorstoß ins Unbekannte ist unklar, wie sich unsere Gesellschaft dadurch verändern wird. Und das bringt Angst und manchmal auch Entsetzen mit sich. Das passt gut zusammen!

PHANTAST: Anfang des Jahres ist die Übersetzung von *Dead Silence* bei uns erschienen. Würdest Du für uns kurz umreißen, was Claire Kovalik und ihre Crew auf dem Luxus-Raumschiff *Aurora* entdecken?

S. A. Barnes: Claire und ihre Crew sind kurz davor, ihren Job zu verlieren, als sie die *Aurora* finden: ein Luxus-Raumschiff, das vor zwanzig Jahren auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Die Chance, einen Bergungsanspruch in Millionenhöhe geltend zu machen, treibt sie dazu, das

Schiff zu betreten. Aber sobald sie drinnen sind, erkennen sie, dass es sich bei dem, was auch immer der Besatzung und den Passagieren zugestoßen ist, nicht um eine einfache Fehlfunktion des Schiffes oder gar eine Krankheit gehandelt hat. Jeder an Bord ist durch Gewalt oder durch Selbstmord gestorben. Also müssen Claire und ihre Crew entscheiden, ob es das Risiko wert ist, dass ihnen für den



möglichen Gewinn dasselbe passiert – auch wenn sie nicht sicher sind, was die Passagiere und die Crew dazu veranlasst hat, sich gegenseitig anzugreifen.

PHANTAST: In einem Interview mit dem Grimdark Magazin sagst Du, Du seist besessen von der Titanic. Inwiefern hat Dich die Titanic zu *Dead Silence* inspiriert?

S. A. Barnes: Die Titanic hat mich schon immer fasziniert – die Tragödie des Ereignisses selbst, die Hybris der Menschen, die an ihrem Untergang beteiligt waren, und die atemberaubenden Artefakte, die geborgen wurden. Die allererste Kurzgeschichte, die ich je geschrieben habe, handelte von jemandem auf der Titanic.

Ich würde mich nie auf den Grund des Ozeans begeben wollen, um die Wrackteile und Relikte zu sehen. Allein der Gedanke daran löst bei mir ein Engege-

fühl in der Brust aus! *Dead Silence* war also meine Version, die Titanic zu erkunden.

PHANTAST: Deine Protagonistin Claire ist gezeichnet von einem Trauma und soll nun auch noch ihren Job verlieren. Nach außen wirkt sie hart und abweisend – wie sieht es in ihr drin aus?

S. A. Barnes: Ich würde sagen, dass Claire sich für sehr verletztlich hält. Sie errichtet Mauern, um sich vor weiteren Verlusten zu schützen. Jeder, der ihr jemals am Herzen lag, ist gestorben, und einige dieser Todesfälle waren ihre Schuld. Sie kämpft mit der Vorstellung von mehr Tod, mehr Schuld. Sie kann diesen Schmerz nicht nochmal ertragen, also stößt sie alle, einschließlich ihres eigenen Teams, weg. Sie möchte lieben und geliebt werden, kann sich aber nicht vorstellen, dieses Risiko einzugehen. Deshalb sind ihre Gefühle für Kane so schwierig für sie.

PHANTAST: Dein neuer SF-Roman *Ghost Station* führt uns auf den Planeten Lyria 393-C. Wo liegt dieser Planet? Und was erwartet uns dort?

S. A. Barnes: Lyria 393-C ist ein toter Planet in einem anderen Sonnensystem. Er hat eine gebundene Rotation (das heißt, eine Seite ist immer hell und die andere immer dunkel, mit Ausnahme eines Streifens in der Mitte). Der Planet ist heute lebens-



© privat

feindlich, aber das war nicht immer so. Es gibt Überreste einer außerirdischen Zivilisation, die Tausende von Jahren alt und inzwischen ausgestorben ist.

Das Team soll das Gebiet für sein Unternehmen dokumentieren und erkunden, aber es wird nicht wie geplant verlaufen. Das tut es nie! :)

PHANTAST: Deine Protagonistin Ophelia Bray ist Psychologin und Expertin für ERS – was genau ist das? Und inwiefern beeinträchtigt es die Mission?

S. A. Barnes: ERS steht für Eckhart-Reiser-Syndrom. Es handelt sich um einen fiktiven Zustand, der auf dem sehr realen Winter-Over-Syndrom basiert, das Wissenschaftler an den arktischen und antarktischen Polen erleben können. Die Idee ist, dass, wenn Menschen zu lange von der Erde entfernt sind und im Weltraum oder auf einem anderen Planeten leben und arbeiten, ihr Tages-

rhythmus gestört wird. Das verursacht Depressionen, Angstzustände, Gewalt, Selbstmordgedanken usw. Und es kann in einem Team, dessen Mitglieder alle in unmittelbarer Nähe zueinander operieren, ansteckend sein, genauso wie Selbstmord ansteckend ist.

Ophelias Aufgabe ist es, mit diesem Team zusammenzuarbeiten, das (vermutlich) kürzlich eines seiner Mitglieder an ERS verloren hat. Sie versucht zu helfen und sich gleichzeitig zu beweisen. Das Problem besteht darin, dass es angesichts der Möglichkeit von ERS schwierig ist, sich auf sein eigenes Urteilsvermögen zu verlassen, wenn seltsame Dinge passieren.

Verliert Ophelia durch ERS den Verstand oder liegt es an etwas anderem?

PHANTAST: Ophelia reist auf einem Raumschiff mit dem Namen *Resilience* – wie resilient ist sie selbst?

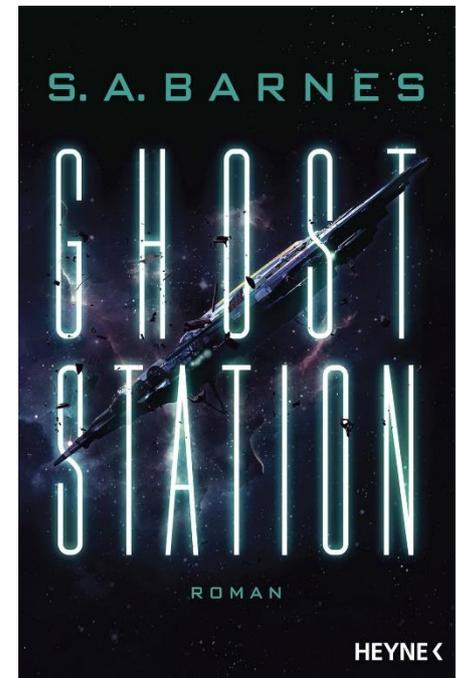
S. A. Barnes: Ich habe das Schiff *Resilience* genannt, weil ich ein Buch gelesen habe – *Grit* von Angela Duckworth –, an das ich oft zurückdenke. Im Wesentlichen geht es darum, dass man schlau und talentiert sein kann – beides hilft –, aber was wirklich den Unterschied ausmacht, ist Belastbarkeit. Streugut. Deine mangelnde Bereitschaft aufzugeben, wenn es schwierig wird. Das ist etwas, das mir als Autorin wichtig ist, aber mir gefiel auch die Idee, dass Ophelia diese Widerstandsfähigkeit für sich selbst entdecken muss.

PHANTAST: Mit Claire und Ophelia hast Du jeweils zwei starke weibliche Hauptfiguren. Hast Du Dich ganz bewusst für Frauen entschieden?

S. A. Barnes: Ja, das habe ich. Ich wollte diese Geschichten mit Frauen an der Spitze erzählen, die Entscheidungen treffen und mit den Konsequenzen leben. Mittlerweile wird es besser, aber

lange Zeit wurden Frauen auf bestimmte Rollen beschränkt – die Geliebte, die bissige Freundin oder sogar „die Figur, die sterben muss, um eine männliche Figur zum Handeln zu bewegen“. Ich wollte, dass Frauen als Hauptfiguren in Science Fiction und Horror im Rampenlicht stehen.

PHANTAST: Was zeichnet guten Horror für Dich aus? Was



lässt Dir das Blut in den Adern gefrieren?

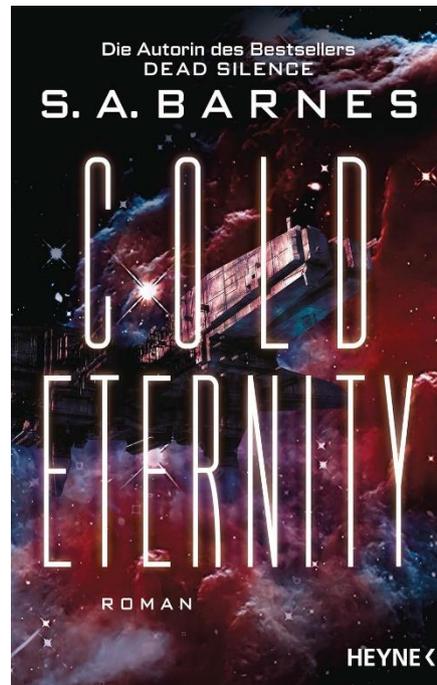
S. A. Barnes: Das Erschreckendste für mich ist, wenn ich meiner eigenen Wahrnehmung der Realität nicht vertrauen kann. Alles, was wir haben, sind unsere Sinne. Wenn deine Augen dir sagen, dass da etwas ist, was niemand sonst sehen kann, wie beängstigend muss das sein! Verlierst du den Verstand oder geht etwas anderes vor sich? Woran erkennst du das? Wie beweist man es sich selbst oder anderen? Was sind die Konsequenzen, wenn dir niemand glaubt?

Ich gebe zu, dass ich aufgrund meiner Erziehung als Kind eines Pfarrers alles, was ein religiöses Thema hat, absolut gruselig finde. Ich habe *Der Exorzist* noch nie gesehen – ich bin mir nicht sicher, ob ich das jemals schaffen werde, diesen Film anzusehen.

PHANTAST: Tagsüber arbeitest Du in der Bibliothek einer High

School – wie viele Horrorbücher findet sich dort? Und sprichst Du mit den Schülern auch über Deine Horrorbücher oder mehr über Deine YA-Werke unter dem Namen Stacey Kade?

S. A. Barnes: Wir haben eine wachsende Horrorabteilung in unserer Bibliothek – viele der Bücher werden häufig ausgeliehen! Ich spreche mit meinen Schülern über meine Horrorbü-



cher, weil ich glaube, dass das Interesse an diesem Genre heutzutage größer ist. Sie wissen jedoch auch, dass ich auch andere Dinge geschrieben habe.

PHANTAST: Hast Du ein paar unheimliche Buchtipps für uns?

S. A. Barnes: Natürlich! Hier sind einige meiner Lieblingsbücher:

The Return von Rachel Harrison
Dead Space von Kali Wallace
Paradise-1 von David Wellington
Salvaged von Madeleine Roux
Ninth House von Leigh Bardugo

PHANTAST: Verrätst Du uns abschließend, woran Du gerade arbeitest? Wird es in naher Zukunft neuen Space Horror von Dir geben?

S. A. Barnes: Oh ja! Ich freue mich, mitteilen zu können, dass im Frühjahr 2025 ein neues Buch von mir erscheint: *Cold Eternity*, ein weiterer Space-Horror-

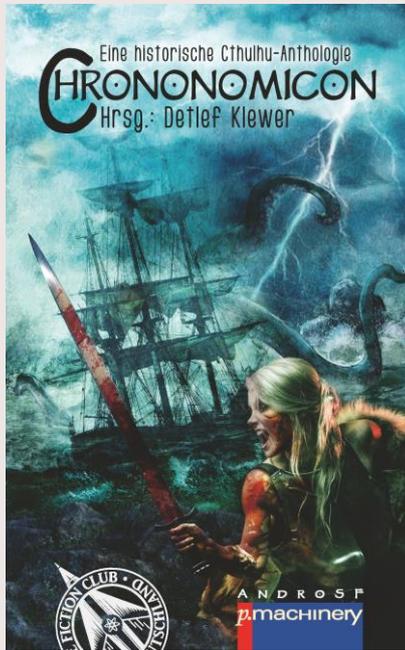
Roman. In dieser Geschichte ist Halley Zwick nach einem politischen Skandal auf der Flucht, der sie zur Zielscheibe gemacht hat. Sie versteckt sich auf der *Elysian Fields*, einem „toten Schiff“, als Hausmeisterin. Die *Elysian Fields* beherbergt Hunderte von kryogen eingefrorenen Menschen aus Jahrhunderten zuvor, meist wohlhabende oder berühmte Menschen – diejenigen, die es sich leisten konnten, für den Dienst zu bezahlen. Ihre Aufgabe besteht lediglich darin, das Schiff im Auge zu behalten und sicherzustellen, dass etwaige Schäden gemeldet werden. Aber es dauert nicht lange, bis Halley erkennt, dass hinter den Kulissen der *Elysian Fields* mehr vor sich geht und dass sie jetzt möglicherweise in größerer Gefahr schwebt als zuvor.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

S. A. Barnes: Vielen Dank, dass ich dabei sein darf!



© Detlef Klewer



Herausgeber: Detlef Klewer
Reihe: AndroSF 195
Verlag: p.machinery (2024)
Genre: Cosmic Horror / Historik

Paperback
260 Seiten, 18,90 EUR
ISBN 978-3957653956

Chrononomicon

Eine Rezension von Judith Madera

Nach *Biomechanomicon* und *Necrosteam* ist mit *Chrononomicon* die dritte Cthulhu-Anthologie von Herausgeber Detlef Klewer erschienen, die sich dieses Mal dem kosmischen Grauen der fernerer Vergangenheit widmet und die Spuren der Großen Alten von der Steinzeit bis in die frühe Neuzeit verfolgt. Vierzehn Geschichten erzählen von erschreckenden Ereignissen auf unterschiedlichen Kontinenten und führen unter anderem zu den Maya, den Azteken, ins alte Ägypten, in den Nahen Osten, nach Japan, zu einer Kolonie in der Neuen Welt, auf hohe See zu den Wikingern und ins christliche Europa, wo Mönche dunklen Kulte nachgehen. *Chronono-*

micon begeistert mit viel Abwechslung, jede Story bietet ein neues Setting, das oftmals herrlich schaurig und beklemmend umgesetzt wurde. Die Autor*innen erzählen von bekannten Schrecken aus dem Mythos und orientieren sich stilistisch an Lovecraft. Entsprechend beginnen die Geschichten oft mit unheimlichen Begebenheiten, für die es harmlose Erklärungen geben könnte, doch mit jeder Seitenzahl steigert sich das Unwohlsein und die Anwesenheit der Großen Alten wird zur verstörenden Gewissheit.

Wer die beiden anderen Cthulhu-Anthologien gelesen hat, wird einige bekannte Namen

entdecken. Hinzu kommen mehrere neue Autor*innen, die den Mythos mit ihren Schreckensvisionen erweitern. Manchmal können die menschlichen Protagonist*innen den Großen Alten und deren Kreaturen etwas entgegensetzen, oft scheitern sie jedoch auch im Kampf gegen den kosmischen Horror. So bleiben die Geschichten spannend, denn man weiß nie, ob die Menschen etwas ausrichten können oder nicht, ob sie den Kampf gegen die Großen Alten aufnehmen, ob sie die Flucht ergreifen und gar deren bösen Einflüsterungen erliegen und dem Wahnsinn verfallen.

Die Geschichten sind chronologisch angeordnet und beziehen sich überwiegend auf reale alte Kulturen und Orte. Auch wenn manches fremdartig und erfunden klingt, lohnt es sich, im Internet zu recherchieren und spannende historische Details zu entdecken. Viele der Beiträge basieren auf realen Ereignissen,

realen Orten oder historischen Überlieferungen. Für die, die den Mythos kennen, sei gesagt: Nyarlathotep und Azathoth begegnen uns in mehreren Geschichten, ebenso wie unterschiedliche Meereswesen/Fischmenschen. Daneben begegnet man auch weniger prominenten und neuen kosmischen Entitäten, die ebenso grauenerregend sind. Auch so manche Anspielung auf den Mythos lässt sich entdecken - Vorkenntnisse sind jedoch nicht nötig, um die Geschichten zu genießen. Auch wer Lovecraft und den Cthulhu-Mythos nicht kennt, wird das Grauen spüren und nach der Lektüre vermutlich mehr davon lesen wollen.

Für alle, die mehr darüber wissen wollen, was sie in den Geschichten konkret erwartet, wird nun auf die einzelnen Beiträge näher eingegangen:

Manuel Otto Bendrin eröffnet die Anthologie mit „Meister, der nicht ist“ und erzählt vom Kampf

gegen grauenerregende Kreaturen, die das steinzeitliche Taliانكي überfallen (einer Siedlung der Cucuteni-Tripolje-Kultur in der heutigen Ukraine). Während sich Krieger Kahuul den Monstermassen im Kampf stellt, beschwört Priesterin Nabraziti einen Alten Gott, um ihn und seine Kreaturen zu vernichten. Das Grauen in dieser Geschichte zieht schnell wie ein Gewitter auf und lässt einen Regen aus Wahnsinn und Blut über Taliانكي niedergehen. Schade, dass sich der Autor keine Zeit genommen hat, um Einblicke in den Alltag der steinzeitlichen Kultur zu gewähren, sondern nach einer sehr kurzen Einführung schnell mit dem Gemetzel beginnt.

Wie zu erwarten (und erhofft), entführt uns Roxane Bicker wieder einmal ins alte Ägypten. „Tor zur Ewigkeit“ ist eines der dunklen Highlights dieser Anthologie und erzählt von den Medjay, Elitekriegern, die den Pharao unterstützen und für

Ordnung sorgen. Medjay Nesra bekommt es mit Grabräubern zu tun, nicht ahnend, welches Grauen in einem der Gräber lauert. Roxane Bicker gelingt es auf wenigen Seiten spannende Einblicke in die altägyptische Kultur und das Leben der Medjay zu geben und überzeugt mit einprägsamen Figuren, über die man gerne noch mehr gelesen hätte. Auch eignet sich das Setting im alten Ägypten perfekt für das Grauen des Mythos.

Mit „Engel“ von David Grade geht es in den Nahen Osten, wo der Protagonist mit seiner Familie unter Hunger leidet. Eine schreckliche Dürre hat längst alles dahingerafft. Wahnsinnig vor Hunger zieht der Protagonist los, um einen Eremiten zu finden und wird Teil einer Gemeinschaft, die über die Wüste wacht, in die Gott jene hinabstürzt, die dem Flüstern der Großen Alten zu lange zugehört haben. Der Protagonist vergisst seinen Namen und wird zu einem Werk-

zeug Gottes. Eine sehr atmosphärische, verstörende Geschichte, bei der sich am Ende ein Kreis schließt und über die man lange nachdenken kann.

„Das Gold von Kaschtammu“ von Leif Inselmann erzählt von Fischmenschen. Babylon vermutet, dass die Meerländer einen Krieg vorbereiten und schickt Napsi-Addu aus, der herausfinden soll, woher das Gold stammt, mit dem die Meerländer Soldaten bezahlen. Getarnt als Händler reist er mit einer Delegation nach Kaschtammu, wo die Menschen einem unheimlichen Kult nachgehen und wo Napsi-Addu Zeuge der grauenerregenden Vereinigung von Menschen und Fischwesen wird. Die Geschichte überzeugt mit ihrer düsteren, modrigen Atmosphäre und der langsamen Enthüllung des Grauens.

Jelena Moesus widmet sich in „Rex Rerum Omnium“ dem römischen Kaiser Nero und erzählt

eine andere Version der brennenden Stadt. Der Dichter Lucanus ist mit dem Kaiser befreundet und berichtet ihm von Gerüchten über Menschenopfer. Nero nimmt ihn zunächst nicht ernst, doch Lucanus ist überzeugt, dass in Rom etwas nicht stimmt und geht den Gerüchten nach - und wird Zeuge der Beschwörung des Dämonensultans Azathoth, der Chaos über Rom bringt. Das Grauen geht in der Auflösung leider verloren, dafür gibt es eine gelungene Wendung und einen Seitenhieb gegen die römische Dekadenz.

Bereits in *Necrosteam* hatte sich Regine D. Ritter eher kurz gefasst, so auch dieses Mal in ihrer Geschichte „Metamorphosen“. Auch hier geht es um einen Dichter - und um eine mysteriöse Frau, eine Hexe, die Männer in Kröten verwandelt. Dieses Mal überzeugt die Autorin in der Kürze leider nicht, es mangelt ihrem Beitrag an Atmosphäre und Finsternis.

Sandra Volterra bringt in „Das Ende ist erst der Anfang“ das legendäre Necronomicon ins Spiel und lässt die Protagonistin eine wahrlich grauenerregende Geschichte aus dem Reich der Maya lesen. Diese wird aus zwei Perspektiven erzählt: der eines Herrschers, eines kosmischen Wesens, das in einer Pyramide lebt und nachts als dunkler Schatten durch die Stadt streift und Opfer fordert - und der eines Kindes, das sich aus Unwissenheit mit der unermesslich alten, finsternen Kreatur anfreundet. Als das Kind begreift, was der Herrscher ist und was er seinem Volk antut, beschließt es, ihn zu vernichten. Eine komplexe und beklemmende Horrorgeschichte, deren Grauen nach ihrem Ende weiterexistiert.

„Aus Furcht und Finsternis geboren“ ist das Wesen, das die Besatzung eines kleinen Wikingerschiffs in den Wahnsinn stürzt. Aslaug spürt zuerst den unheilvollen Schatten, der in der

Tiefe lauert, und als das Wetter plötzlich in einen schrecklichen Sturm umschlägt, ahnt sie, welche böse Kreatur sich aus dem Meer erheben wird. Auch ein mysteriöser Fremder weiß um den Schatten und Aslaug erkennt, dass sie diesen Mann besser niemals an Bord gelassen hätten. Anna Eichenbach steigert das Grauen mit jeder Seite und inszeniert die unheilvolle Fahrt des Wikingerschiffes mit viel Atmosphäre.

In einer Cthulhu-Anthologie darf Ivan Ertlov nicht fehlen. In „Unter der Moldau“ muss sich der gealterte böhmische Ritter Vladan einer finsternen Kreatur, die unter der Moldau haust, stellen. Diese hat ein junges Paar ermordet und die Leichen grausam entstellt zurückgelassen. Vladan sträubt sich, in seinem Alter auf Monsterjagd zu gehen, doch sein König erlaubt ihm, seine Mitstreiter frei zu wählen. Vladan überzeugt die mysteriöse Evadne, ihm zu helfen, eine un-

ermesslich alte Frau, die noch immer jung aussieht und die weiß, welcher Schrecken auf sie wartet. In dieser Geschichte sind die Figuren dem Grauen nicht ganz so schutzlos ausgeliefert wie in manch anderer Geschichte und gehen entschieden gegen die bössartige Kreatur vor. Die Action mindert allerdings das Grauen.

Lisa-Katharina Hensel überzieht in „Götterwind“ Japan mit Finsternis. Krieger Tsuyoshi blickt auf das Meer hinaus und erwartet die Ankunft der Mongolen, die in seine Heimat einfallen wollen. Ihn erwartet eine grausame, blutige Schlacht, die für sein Volk den Untergang bedeuten könnte. Um seine Familie zu retten, geht Tsuyoshi einen Pakt mit einem finsternen, kosmischen Wesen ein, den er bald bereut. Eine chaotische, blutige Geschichte, die die historische Mongoleninvasion mit dem Mythos verknüpft und dabei leider nur wenig vom historischen Japan zeigt.

In „Condenação - Verdammnis“ erzählt Christ Schlicht von unheimlichen Vorgängen in der Ordensburg der Christusritter in Tomar im historischen Portugal. Ein Mönch soll diesen nachgehen und erlebt Verstörendes auf der Burg, der nachgesagt wird, dass dort noch immer die Templer geheimen Kulte nachgehen. Was sich in der Burg verbirgt, ist weitaus schlimmer als das Treiben der Templer. Der Autor erzählt aus der Perspektive des alten Mönchs, der aus seiner Vergangenheit erzählt und quasi eine Beichte ablegt, denn er hat seinen Teil zum Erwachen des Grauens beigetragen.

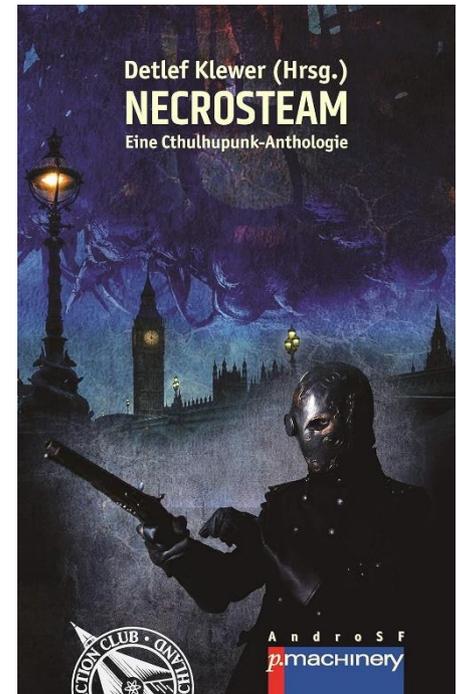
Florian Krenn widmet sich in „Das Tempelfest“ dem Gründungsmythos des Aztekenreichs, wobei die Azteken sich hier mit einer finsternen, kosmischen Macht verbünden - einem dunklen Gott, der in einem Berg lebt. Dieser flüstert dem kriegerischen Volk seinen Wahnsinn ein und treibt es zu ungeheuerlichen Ta-

ten. Eine wahrhaft schaurige, morbide Geschichte, die auf einer ebenso morbiden Überlieferung basiert.

Wie der Titel „Briefe aus Roanoke“ vermuten lässt, berichtet M. W. Ludwig in Form von Briefen von schrecklichen Sirenen, die in der Neuen Welt Siedler verführen und in den Wahnsinn stürzen. Der Protagonist trägt passenderweise den Namen Lovecraft und ist ein junger Mann, der von seinem Vater auf eine unheilvolle Mission in die Neue Welt geschickt wurde, um aus ihm einen „richtigen Mann“ zu machen. Doch Lovecraft hält an seiner Liebe zu Will fest und schreibt diesem Briefe, deren Inhalt immer verstörender wird. Eine schaurige Geschichte, die den Mythos perfekt ergänzt.

Auch in „Der verschwundene Kavalier“ erzählt ein Mönch. Dieser ist im 17. Jahrhundert als Lehrer für junge Adlige tätig und hat eine besondere, väterliche

Beziehung zur Erbprinzessin von Braunschweig-Lüneburg, Sophie Dorothea von Celle, die eine politische Heirat ins Unglück stürzt. Mit ihrer ersten und einzigen Liebe hatte sie eine Affäre, doch nun ist der Mann verschwunden und der Mönch soll ihn auf ihrem Schloss finden. Dort findet er eine höchst beklemmende Stimmung vor, einen Kurfürsten, der unter dem Bann seiner Mätresse steht und keine



Spur von Sophie oder ihrem Geliebten. Und tief unter dem Schloss verbirgt sich etwas Dunkles, abgrundtief Böses. Paul Sanker hat mit dem Schloss und seinen vielen dunklen Ecken ein spannendes, düsteres Setting, doch die Figuren bleiben leider blass.

Wie bereits in den Vorgängeranthologien gibt es zu jeder Story eine farbig gedruckte Illustration von Herausgeber Detlef Klewer, der dieses Mal leider nichts Literarisches beigesteuert hat. Die Illustrationen passen jeweils sehr gut zu den Beiträgen und stimmen auf das folgende Grauen

ein. Schade, dass auch *Chrononomicon* nur als Taschenbuch erhältlich ist. Trotzdem ist es ein schönes Sammlerstück für alle, die phantastische Kurzgeschichten lieben. Die Vitae der Autor*innen finden sich wieder am Ende der Anthologie, alphabetisch sortiert.

Fazit

Chrononomicon erzählt in vierzehn finsternen Geschichten vom Grauen kosmischer Entitäten, die von der Steinzeit bis in die frühe Neuzeit verstörende Spuren in der Geschichte der Menschheit hinterlassen. Menschen aus un-

terschiedlichsten Kulturen werden in die dunklen Machenschaften der Großen Alten und ihrer abscheulichen Kreaturen verstrickt, werden in den Wahnsinn und zu schrecklichen Taten getrieben. Die Mehrheit der Geschichten überzeugt mit sich langsam entfaltendem, verstörendem Grauen, während es nur wenigen Beiträgen an Atmosphäre mangelt. Detlef Klewer hat wieder einmal eine sehr gute Auswahl getroffen und bereichert den Mythos mit einer weiteren gelungenen Horror-Anthologie.

Rezension zu Necrosteam



Autor: Ivan Ertlov
Verlag: p.machinery (2023)
Genre: Steampunk / Alternative
Geschichte / Horror

Taschenbuch
196 Seiten, 15,90 EUR
ISBN 978-3957653178

Jenseits der Hoffnung

Eine Rezension von Judith Madera

Das Britische Empire liegt im Krieg mit dem Deutschen Bund, die Soldaten sterben wie die Fliegen und der Adel vergnügt sich weiterhin auf opulenten Bällen, wo sich junge Damen heiratswilligen Herren präsentieren. Shiara Kirwashi ist all dies zuwider, sie will keine gute Partie, ist ohnehin als uneheliches Kind, noch dazu mit brauner Haut, eine Ausgestoßene ohne Wert. Ihrem Vater und seiner Frau, die Shiara wie eine eigene Tochter liebt, ist dies herzlich egal. Sie unterstützen Shiara in ihrem Wunsch, Luftoffizierin zu werden und für das Empire zu kämpfen, auch wenn sie um ihr Leben fürchten. Es steht so schlecht um die Royal Air Navy,

dass die Königin angeordnet hat, dass jeder, der willens ist, das Vaterland zu verteidigen, dies tun darf - unabhängig von der Herkunft oder dem Geschlecht. Shiara ergreift die Chance und lässt sich zur Offizierin ausbilden. Sie beißt sich durch, besteht gegen unfaire Bedingungen, auch dank weniger Unterstützer. Kaum hat sie ihr Ziel erreicht, muss sie sich dem Grauen des Krieges stellen ...

"Der Krieg hat nicht viel mit Ehre zu tun, mehr mit Machtgier, Eitelkeit und der Unfähigkeit, Kompromisse zu schließen. Es gibt kein erhabenes Gemetzel, keinen edlen Kampf, keine ritterlichen Duelle in den Wolken.

Nur ein Töten und Sterben für Land und Krone." (Seite 27)

Shiara Kirwashi dürfte manchen Leser*innen aus der Anthologie *Necrosteam* bekannt sein. In *Jenseits der Hoffnung* erzählt Ivan Ertlov, wie Shiara zum Lieutenant wurde, und dass sie bereits in jungen Jahren einem unvorstellbaren Grauen gegenüber treten musste. Der Roman spielt in einer alternativen Realität, in der der Schmiedemeister und Erfinder Hans Kreissler eine neuartige Dampfmaschine erfunden hat, sodass Kriege in der Mitte des 19. Jahrhundert bereits in der Luft mit gewaltigen Kriegszeppelein ausgetragen werden. Shiara wird Zeugin einer gigantischen Luftschlacht und später selbst Teil einer noch viel größeren, grausameren Schlacht, einer irrsinnigen Materialschlacht, in der Menschen regelrecht zermalmt werden. Doch dieses brutale Spektakel ist nicht etwa das Finale des Romans, viel mehr ist es die Aus-

gangslage dafür, dass Shiara auf einer mysteriösen Insel strandet. Diese besteht aus einem unbekanntem Gestein, das jede Wärme aufzusaugen scheint, und verbirgt in ihrem Inneren einen kosmischen Alptraum.

Die Ballsaison wird von Ivan Ertlov recht schnell abgehandelt, immerhin hat Shiara kaum Interesse daran. Einzig das Schicksal ihrer Freundinnen interessiert sie und auch für ein wenig Klatsch und Tratsch ist sie zu haben. Doch das, wofür sie wirklich brennt, ist die Luftfahrt. Shiara ist fasziniert von den gewaltigen Zeppelinen und sie will kämpfen, für das Vaterland, das ihr mit Ablehnung aufgrund ihrer Herkunft begegnet, und vor allem für sich selbst, für ihre Selbstständigkeit und ihre Freiheit. Zudem bewundert sie ihren Vater, den Flaggenoffizier Lord Lockerby, der seine beste Freundin geheiratet hat, um ihr unter dem Schutz dieser offiziellen Ehe die Beziehung mit ihrer wahren

Liebe, einer Frau, zu ermöglichen. Dies erklärt, warum Lady Lockerby Shiara bereitwillig aufgenommen hat, worüber sich die Londoner Gesellschaft wundert. Das Empire profitiert allzu gern vom Kolonialismus, doch die Menschen aus den Kolonien akzeptieren sie nicht. Shiara erlebt Diskriminierung und Rassismus und verfolgt umso verbissener ihre Ziele. Als sie diese endlich erreicht, wandelt sich der Roman von Steampunk zu Military SF zu Kosmischem Horror á la Lovecraft.

"Da lag etwas in seiner Stimme, eine Schwingung, die sich an jene der Laute aus der Tiefe annäherte, eine Dissonanz, die ihr kurz Schwärze vor die Augen trieb. Sie roch nach Tod und Verderben, nach einer falschen Existenz, einem Grauen, das jenes des Krieges lächerlich erscheinen ließ." (Seite 139)

Shiara ist eine starke Protagonistin, die von ihrem sympathischen

Vater viel gelernt hat und zudem hochmotiviert an ihre Ausbildung herangeht. Sie hat gelernt, Rassismus zu ertragen, kann sich jedoch verständlicherweise nicht immer zusammenreißen, wenn ihr Unrecht widerfährt. So ist sie auf Unterstützung angewiesen, wenn ihre Ausbrüche keine zukunftsbedrohenden Konsequenzen haben sollen. Erfreulicherweise dient sie in der Royal Air Navy an der Seite von Männern, die eine Offizierin in ihren Reihen akzeptieren. So klingt auch ihr Spitzname "Prinzessin" nicht misogyn, da sie diesen lediglich aufgrund der mangelnden Kreativität ihrer Besatzung trägt - Shiara ist nämlich tatsächlich eine Prinzessin, die Enkelin eines Maharadschas.

Zu den einprägsamen Nebenfiguren zählen zudem ein verarmter österreichischer Adliger und sein böhmischer Koch, die gemeinsam mit Shiara und einem ihrer Matrosen auf der unheimlichen Insel stranden. Dabei zeigen sich auch Shiaras Vorurteile

als Angehörige des Empires gegenüber Österreichern, die sie als "niedereres Bergvolk" ansieht. Sie wird auf humorvolle Weise eines Besseren belehrt.

Der Titel *Jenseits der Hoffnung* ist nicht unbedingt unpassend, aber unglücklich gewählt, liest er sich doch wie der Titel einer kitschigen Liebesgeschichte in den Kolonien. Analog zur Kurzgeschichte „Das Dorf der Anderen“ wäre vielleicht „Die Insel der Anderen“ passender gewesen. Auch erlebt man Shiara selten im Kleid, sondern eher in Uniformen, die ihrer weiblichen Anatomie nicht immer gerecht werden. Im Innenteil des Taschenbuchs finden sich drei weitere Farbillustrationen von Detlef Klewer, von dem auch das Cover stammt. Ivan Ertlov stellt dem Romantext zudem eine kurze Zusammenfassung der Alternativen Geschichte voran, sodass man die Ausgangssituation besser erfassen kann. In der ersten Romanhälfte bleibt dennoch zu

wenig Zeit, um das alternativ-historische Setting umfassend darzustellen und so greift der Autor auf Genreklichees zurück. Dennoch würde man sich sehr über ein weiteres Abenteuer von Shiara Kirwashi freuen.

Fazit

Alternative Geschichte, Steampunk und Lovecraft Horror verschmelzen in *Jenseits der Hoffnung* zu einem unheimlichen Abenteuer, in dem auf die Grauen des Krieges ein verstörendes, kosmisches Grauen folgt. Shiara Kirwashi ist eine schlagfertige Protagonistin, die Misogynie und Rassismus trotzt und Luftoffizierin wird - überwiegend aus eigener Kraft, aber auch dank der Unterstützung von Menschen, die auf unterschiedliche Weise den gesellschaftlichen Zwängen ihrer Zeit entgehen.

Rezension zu *Necrosteam*



© Detlef Klewer

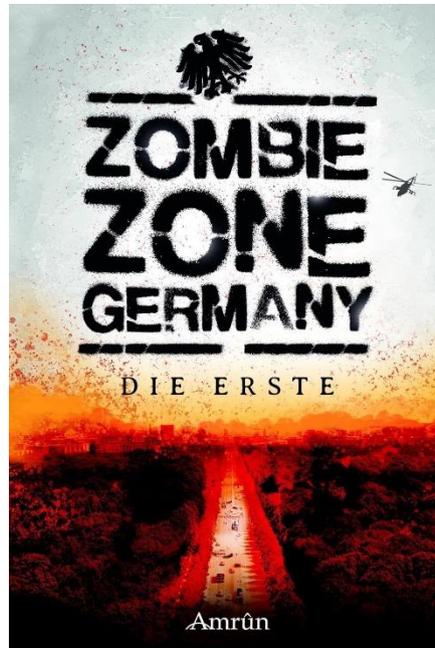
Zombie-Apokalypse in Deutschland

Ein Werkstattbericht zur *Zombie Zone Germany* von Carolin Gmyrek

Die Figur des Zombies hat in der Popkultur längst einen festen Platz eingenommen – von George A. Romeros bahnbrechendem Film *Night of the Living Dead* bis hin zu modernen TV-Serien wie *The Walking Dead*. Der Zombie verkörpert dabei nicht nur den reinen Horror, sondern auch gesellschaftliche Ängste: Er ist das Sinnbild für den Verlust der eigenen Identität, den Zerfall von Ordnung und die ständige Bedrohung durch das Unkontrollierbare.

In der Literatur nimmt der Zombie seit den frühen 2000er Jahren eine besonders interessante Rolle ein. Schreibende nutzen ihn als

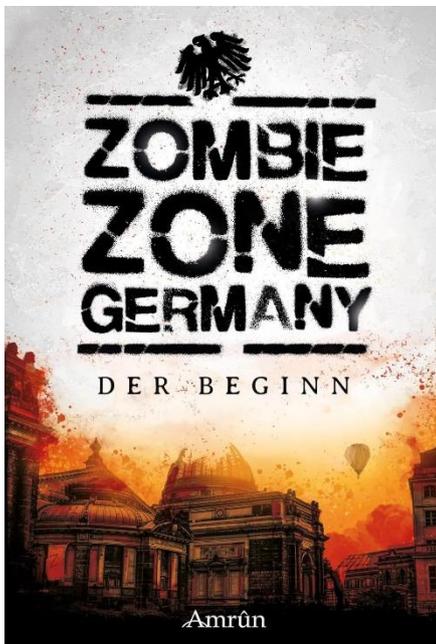
Medium, um tiefere Themen zu verhandeln: Das Untote wird zur Projektionsfläche für Themen wie Überleben, Ethik in Extrem-



situationen und die Grenzen des Menschseins. Die Buchreihe *Zombie Zone Germany* greift diesen Ansatz auf, indem sie das Zombie-Motiv in die deutsche Kulturlandschaft überträgt und dabei aktuelle gesellschaftliche Probleme sowie regionale Eigenheiten in den Fokus rückt. In dieser Verbindung von Horror und sozialer Reflexion verleiht *Zombie Zone Germany* dem Untoten eine neue, spannende Dimension, die das vertraute Motiv gleichzeitig neu und furchteinflößend wirken lässt.

Die Idee zur Zombieapokalypse mit Lokalkolorit hatte Torsten Exter 2013. Die Zombies brechen

in unsere Welt, in unsere Realität ein und sind nicht mehr nur ein Hirngespinnst im fernen Amerika, in dem sich die Helden mit Hollywood-Endlos-Magazinen zu verteidigen wissen. Beinahe über Nacht breitet sich die Seuche aus, überzieht Städte und Land und frisst sich in die Gedärme unserer Gesellschaft. Es gab nur wenige Anhaltspunkte, die uns als Schreibende zur Verfügung standen: Die Ursache der Verwandlung in menschenfressende



Untote ist ein madenähnlicher Parasit. Dieser kann das tote Fleisch reanimieren und kontrollieren, sodass der tote Körper den Parasiten zu einem Hotspot neuer Wirte bringt, wo er sich vermehren kann. Auch in bereits beerdigte Leichen kann er erneut „Leben“ hauchen, wodurch sich die Untoten sogar aus ihren Gräbern graben.

Während die Menschen in Deutschland um ihr Überleben kämpfen, versuchen die umliegenden Länder die Katastrophe irgendwie zu kontrollieren. Nach Torsten Exter wurden ganze Mauern um Deutschland herum gebaut. Niemand darf in das Land hinein oder hinaus. Unausgesprochen wird sich darauf geeinigt, dass an jeder Grenze das Feuer eröffnet werden kann – auf alles, was sich bewegt. Die Überlebenden werden sich selbst überlassen.

Das ist das Gerüst, das uns gegeben wurde und die Autor*innen

sollen es füllen. Mit Figuren. Mit Geschichten. Mit vielen Zombies. Im Amrûn Verlag fand die *Zombie Zone Germany* ein Zuhause. Ich erinnere mich, dass mir Torsten Exter auf der Leipziger Buchmesse, während eines Kaffees, von seiner Idee erzählte und ich als Autorin direkt viele Ideen hatte, die ich als Geschichte umsetzen wollte. Jürgen Eglseer hat eine ähnliche Erinnerung:

„Ich glaube mich zu erinnern, dass Dinge wie Novellen oder Romane noch gar nicht im Raum standen, es gab die Vorbereitung zu der ersten Anthologie und einige Autor*innen, die schon dafür etwas vorbereiteten. Damals waren Zombies sehr in Mode – es gab die erfolgreiche US-Serie *The Walking Dead*, Kinofilme wie die *28 days / weeks later*-Reihe oder im Buchmarkt zahlreiche Zombieromane, die auf diesen Trend aufsetzten. Vorbild für das *Zombie Zone* Projekt war die Anthologie *Hunger* aus dem Scratch Verlag, die allerdings wie viele andere Veröffentlichungen

die Zombies in den Vordergrund stellten – während Torsten und ich uns in unserem längeren Gespräch einig waren, dass den Menschen in den Geschichten das Hauptaugenmerk gelten sollte.“

Auch die Autor*innen legten meistens das Augenmerk auf die Menschen, die versuchten zwischen Trauer und Schrecken irgendwie zu überleben. Der Kampf gegen die Untoten, die eben auch die Gesichter geliebter Personen trugen, wurde zu einem zentralen Thema, wobei dieser Kampf auch bedeutete, eine Unterkunft zu finden, Nahrung zu beschaffen oder sich der eigenen Psyche zu stellen.

Was die ZZG jedoch nicht hatte, war ein roter Faden. Die Welt sollte sich durch die Anthologien und Novellen selbst bauen, immer neue Details offenbaren und sich auf natürliche Weise finden. Mit der Zeit hätte alles passieren können. So ein Projekt fordert einen großen Zeitaufwand und

ein detailliertes Lektorat, um die einzelnen Zusammenhänge und Informationen zu einen. Die Zombies wurden zu einer unüberwindbaren Masse, die zwar keine Menschen, dafür aber Zeit und Arbeit fraß.

„Nach der erfolgreichen Anthologie und den ersten Novellen, die dann das Licht der Welt erblickten, wurde es auch im Hintergrund der Reihe wild. Sie brauchte Zeit, Zeit und noch mehr Zeit – was eine Person alleine kaum bewältigen konnte. Zudem war, wie bei den allermeisten Kleinstverlagsprojekten, für große Sprünge nie Geld vorhanden.“ (Jürgen Eglseer)

Während sich Torsten Exter zurückziehen musste und die Herausgebenden wechselten, hielt der Amrûn Verlag an dem Projekt fest, hielt die Untoten am Leben. Als erstes übernahm Piper Marou, 2019 ging die Herausgeberschaft an Claudia Rapp, die neue Maßstäbe setzte. Sie zerterte die Zombies zurück ins

Rampenlicht, indem sie nicht nur eine neue Anthologie *Der Beginn* zusammenstellte, sondern auch Janika Rehak mit *Elegie* für die Reihe gewann. Die Zombies machten sich wieder auf den Weg, um ihre Lesenden zu begeistern und konnten nur von einer Sache aufgehalten werden: Corona.

„Nach einem Gespräch mit Jürgen Eglseer auf der Leipziger Buchmesse 2019 über die Zukunft der ZZG habe ich spontan vorgeschlagen, die Herausgeberschaft zu übernehmen, weil ich die Reihe für originell und voller guter Storys halte. Ich habe dann die zweite Anthologie *Der Beginn*, die Novellen *Fressen und Gefressen werden* von Thomas Williams, *Hoffnung* von Hanna Nolden, *Auf Sendung* von Lea Baumgart sowie *Elegie* von Janika Rehak betreut ... und den Staffelfstab an Carolin Gmyrek weitergegeben, Janikas Fortsetzung *Elegie 2 - Der letzte Pianist* aber noch mit durchs Lektorat begleitet. Warum [habe ich den Staffel-

stab abgegeben]? Nun, ich habe gemerkt, dass ich mit anderen Tätigkeiten, nicht zuletzt mit der ehrenamtlichen Organisation der Metropolcon in Berlin, irgendwann zu viel auf dem Teller hatte - und gleichzeitig war ich geflasht von der Dynamik, mit der Carolin und ihr Team aus der Pandemie-Idee eines "kleinen" Rollenspiels ein immer besser durchdachtes und stimmigeres Universum aus der ZZG entwickelt haben - eigentlich keine Frage, hier den Platz für die größere Vision zu räumen!" (Claudia Rapp)

Die Pandemie bremste viele Projekte aus, die *Zombie Zone Germany* war eines davon. Doch Untote kommen immer zurück, in diesem Fall in Form einer Pen-and-Paper-Rollenspielidee, die seitdem in Entwicklung ist. Es soll ein Zombierollenspiel werden, das mit Lokalkolorit die Überlebendengruppen in moralisches Dilemma zwingt, sie den Mangel einer Apokalypse zeigt

und vor harte Kämpfe stellt. Es folgten das Soloabenteuer, ein Computerspiel, viele Ideen und noch viel Arbeit an dem ambitionierten Projekt.

Für das Rollenspiel musste auch das Worldbuilding sowie die zeitlichen Zusammenhänge der bereits existierenden Geschichten und Novellen zusammengefügt und vereinheitlicht werden. Der Parasit, der die Apokalypse auslöst, war zwar durchdacht,

brachte jedoch viele Fragen auf, die es zu klären gab. Die *Zombie Zone Germany* bekam endlich ihren roten Faden. Daraus entwickelten sich neue Ideen. Das vierköpfige Team Carolin Gmyrek, Oliver Bayer, Janika Rehak und Christian Günther arbeiteten nun nicht mehr nur an dem Rollenspiel, sondern auch um eine Wiederbelebung der gesamten Reihe. Die Zombies zogen auf Messen und Conventions, eine



Website wurde eingerichtet, sowie verschiedene Social-Media-Kanäle aufgebaut. Die beinahe vergessene Reihe gewann neue Fans.

2023 übernahmen Carolin Gmyrek und das Rollenspielteam die gesamte Herausgeberschaft der *Zombie Zone Germany*. Die Untoten sollen nicht nur wandeln, sie sollen wieder zu dem Schrecken werden, den der Zombie-Mythos ausmacht. Während für Kurzgeschichten und Novellen eine neue Dauerausschreibung aufgesetzt worden ist, werden die alten Novellen überarbeitet. Mit einem frischen Lektorat und einem neuen Cover erscheinen jährlich die alten und neuen Werke. Die Grundidee bleibt die alte: verschiedene Autor*innen schreiben über die Menschen, die versuchen in einem abgeriegelten Deutschland während einer Zombiapokalypse zu überleben. Um die Reihe zu finanzieren und die ganzen Projekte umzusetzen, wurde u.a. ein Patreon

(patreon.com/ZombieZoneGermany) angelegt. Dort können Fans der Reihe die *Zombie Zone Germany* unterstützen, Hintergrundinformationen erfahren, Con-Berichte und jeden Monat eine Kurzgeschichte von verschiedenen Autor*innen lesen. Diese Geschichten werden dann im folgenden Jahr auf der Leipziger Buchmesse als Anthologie veröffentlicht.

Zur Leipziger Buchmesse 2024 erschien bereits die neue Novelle



Elegie 2 - Der letzte Pianist von Janika Rehak, eine Fortsetzung zu *Elegie*. Beide Werke erhielten das neue Coverdesign und markieren somit den Auftakt der Überarbeitung der Reihe.

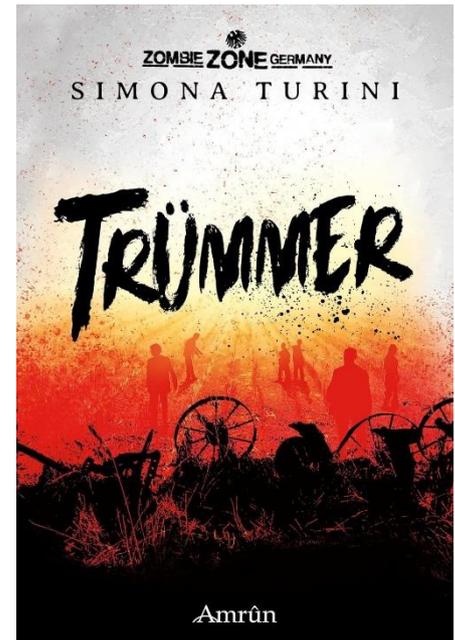
Ein Jahr nach dem Herausgeberwechsel erscheinen nun die beiden Anthologien im neuen Design, *Trümmer* von Simona Turini frisch überarbeitet und das Soloabenteuer *Der letzte Band* endlich im öffentlichen Buchhandel. Die neue Anthologie ist für 2025 geplant, weitere kleine Projekte sitzen in der Pipeline und viele Novellen warten auf ihre Verschriftlichung. Allein das Rollenspiel zieht sich hinter der massigen Arbeit der neuen Projekte etwas zurück.

Die *Zombie Zone Germany* wäre ohne die großartige Unterstützung von so vielen wunderbaren Menschen nicht stemmbar. Sei es das Rollenspielteam, das bis heute diesen schwierigen Weg begleitet, sei es durch das Design

von Christian Günther, der Hilfe durch Claudia Rapp oder das massive Vertrauen, das der Amrûn Verlag und Jürgen Eglseer in das Projekt stecken. Ohne diese vielen, tollen Autor*innen, die uns ihre Geschichten verantworten, könnte es die Reihe nicht geben, ohne die vielen Fans, die uns mit Wertschätzung überschütten, hätten wir vielleicht längst aufgegeben. Und dafür wollen wir uns ebenso bedanken, wie auch das Versprechen geben, dass wir so lange weitermachen, bis der letzte Untote gefallen ist. „Für mich ist die *Zombie Zone Germany* immer noch ein riesiger

Berg, den man bislang nur ansatzweise bestiegen hat. Die Idee eines abgeschotteten und sich selbst überlassenen Deutschlands voller Untoter hat so viele Möglichkeiten und Geschichten, auf die ich mich sehr freue, sie zu lesen. Und wenn ich als Verleger meinen Beitrag leisten kann, diese Welt nicht nur am Leben zu halten, sondern wachsen zu lassen, dann ist das nicht nur eine Aufgabe, sondern auch ein persönliches Interesse – an spannenden und berührenden Geschichten von Menschen in einer für sie kaum fassbaren Extremsituation.“ (Jürgen Eglseer)

Mehr unter:
www.zombiezonegermany.de





Zombie-Meerjungfrau © Amalia Zeichnerin

Interview mit M. H. Steinmetz

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Mario! Diese Ausgabe widmen wir ganz dem Thema Horror – einer Spezialität von Dir. Was hat Dich ursprünglich für das finstere Genre begeistert?

M. H. Steinmetz: Für mich war und ist Horror auch immer eine Demaskierung. Der Blick auf das Dahinter. Als Fan von *Dracula* und *Frankenstein* gab mir Horror die Möglichkeit, das innere, gut verborgene Ich des Menschen zu erfahren. Hinzu kommt natürlich auch immer der Ewiges-Leben-Aspekt, sei es in einer anderen Daseinsform oder einfach nur verrottend als Zombie durch die Straßen torkelnd.

Ein weiterer, sehr wichtiger Aspekt ist für mich der Blick hinter den Vorhang. In meiner Vorstellung existieren Parallelwelten wie ganz profan gesagt Himmel



© M. H. Steinmetz

und Hölle jenseits einer hauchdünnen Membran, welche die Diesseits- von der Jenseitswelt trennt. *Hellraiser* ist hier ein wunderbares Beispiel. Wie verändern wir uns, wenn wir tot zur Hölle fahren? Leben wir dort unsere Perversitäten aus oder versuchen wir, den Lebenden zu helfen?

Außerdem liebe ich den Gedanken, von einem anderen Bewusstsein beeinflusst, wenn nicht sogar besessen zu sein. Stimmen im Kopf, du weißt?

Kurzum sind es Grenzerfahrungen, welche den Horror so interessant für mich macht. Geh ins Dunkle, aber nimm die verdammte Taschenlampe mit.

PHANTAST: Der erste Band Deiner aktuellen Horror-Reihe *The Sacred Mother* führt uns ins New York der 1970er. Was erwartet Deine Protagonist*innen zwischen Gluthitze, Psychedelic und Post-Punk?

M. H. Steinmetz: New York hat mich vor Jahren schon bei einem Besuch ziemlich geprägt, was Horror betrifft. Damals gab es Dauerregen, Dampf stieg aus den Gullis, Cops in durchsichtigen Regenmänteln und abgefahrene Underground-Clubs. Die Stadt ist ein alles verschlingender Moloch, von Röhren, Schächten und tief ins Erdreich reichenden Tunneln durchzogen. In Zeiten des Bürgerkrieges lebten Menschen tief unter der Oberfläche, bildeten Stämme und Kulturen heraus, die bis heute nachklingen. Es ist der Untergrund, der die LeserInnen in meinem New York erwartet, die Subkultur.

Warum ich das in die 70er gepackt habe? Na, weil *The Sacred*

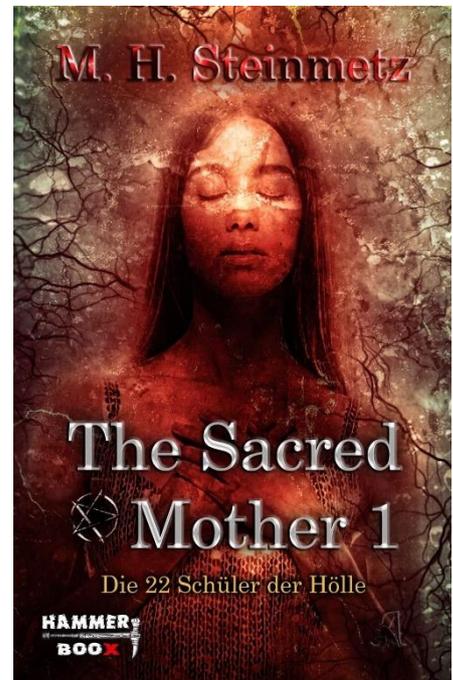
Mother zum einen auf *Mudlake – Willkommen in der Hölle* aufsetzt und zugleich die Vorgeschichte der „*Hells Abyss* Trilogie“ erzählt und des Weiteren ich diese abgefahrene, grellbunter, zugleich aber auch mystisch düstere Zeit Liebe. Coole Musik, experimentelle Kunst, Warhol, die Factory, Velvet Underground. Ich bin mit Post-Punk groß geworden, das spielt natürlich auch eine nicht unerhebliche Rolle. Musik steckt in all meinen Geschichten.

Im New York der 70er konnte man schrille Kunst mit schwarzer Magie verknüpfen und niemanden hat's gejuckt. Menschen lebten und leben noch heute in Abbruchhäusern und bilden ihre eigene Subkultur heraus. Die Stadt ist nicht vertikal, sondern horizontal. Über und unter der Oberfläche. Das erwartet die LeserInnen, gepaart mit dem Style der coolsten aller Jahre.

Und da du eigentlich nach den Protagonisten gefragt hast. Was passiert, wenn Landeier in die

große Stadt gehen? Genau, sie werden vom Moloch gefressen, umgeformt, verdaut und wieder ausgespuckt. Bäm. Sie blühen daran auf oder zerbrechen.

PHANTAST: Mit Cherryll, Hope, Jason und Vivian hast Du vier junge, sehr unterschiedliche Protagonist*innen, einen von ihnen sogar untot. Sie eint der Hass auf die 22 Schüler der Hölle – was noch?



M. H. Steinmetz: Die Vier können sich eigentlich gar nicht so gut ab. Es ist eine Zweckgemeinschaft, die sie zusammenschmiedet. *The Sacred Mother* ist eine eigenständige Geschichte, die im Hochsommer in New York beginnt. Ich schneide bewusst nur vage an, wie es dazu kam, dass sie zusammen in einer verdammten coolen Karre durch die Stadt ziehen und einen satanistischen Zirkel sprengen wollen. Wie es tatsächlich dazu kam, erfährt man in meinem Roman *Mudlake – Willkommen in der Hölle*. Ist aber für die Mother kein Muss, dieses Buch gelesen zu haben. Es liefert allerdings schon das ein oder Steinchen, das für Aha-Effekte sorgen kann.

Was die Protagonisten eint? Nun, das gemeinsame Ziel, die 22 Schüler der Hölle zu vernichten, bevor sie selbst von ihnen oder dem, was sie heraufbeschwören wollen, vernichtet werden. Die 22 Schüler streben danach, Tore zu öffnen, die oben

bereits erwähnte Membran zu durchstoßen und für Wesenheiten jenseits dessen durchlässig zu machen. Das ist es, was die Protagonisten vereint. Doch ihr Bund ist fragil, denn die Vier sind so extrem verschieden, dass es eigentlich nur eine Frage der Zeit ist, bis der Bund zerbricht. Hier empfehle ich dringend, *The Sacred Mother 2 – Mudlake* zu lesen. Am Ende des ersten Buches verlassen die Vier ja bekanntlich New York und gehen dorthin zurück, wo alles seinen Anfang nahm.

PHANTAST: Ist *The Sacred Mother* das, was Du auf Deiner Website als #oldschoolhardcore bezeichnest? Was sind typische „old school“ Horrorelemente?

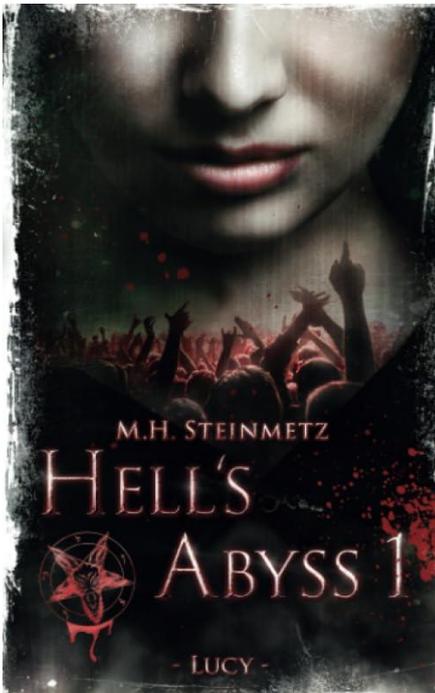
M. H. Steinmetz: Der Begriff Oldschoolhardcore kommt eigentlich aus der Musikszene als Ableitung des Hardcore Punk. Übertragen auf das Schreiben sind das harte, schnelle Stories mit Elementen der 70er bis 80er.

Da fallen dann typische Szenen aus den Slasherfilmen dieser Zeit mit rein, die auf den klassischen Horror aufbauen. Psychedelische Elemente und Surreales spielen da genauso mit rein wie harte, unverblühte Gewalt. *Hellraiser* passt da meiner Meinung nach ganz gut mit rein, aber auch Filme wie *Freitag, der 13.* oder *The Hills have Eyes*.

PHANTAST: In unserem Interview 2017 meinstest Du „Blut und Hirn müssen nur dann spritzen, wenn es der Story zuträglich ist“ – funktioniert Horror auch ohne Gewalt? Oder ist es dann kein richtiger Horror mehr?

M. H. Steinmetz: Blut, Hirn und Körperflüssigkeiten sind Stilmittel, die man in bestimmten Szenen im Horrorgenre einsetzt, um die Perversität des Todes darzustellen. Die zerstörerische Kraft, die vor nichts Halt macht. Das alles muss aber von einer schlüssigen und stabilen Story getragen werden.

Horror hat meiner Meinung nach nicht zwangsläufig etwas mit Blut und Gewalt zu tun. In erster Linie ist es ein Gedankenspiel mit der Angst vor Dingen, die wir nicht verstehen oder für surreal halten. Es ist ein Spiel mit der Angst vor dem Tod, dem Verlust, des Ausgeliefert sein. Das spielt sich vorwiegend im Kopf ab, da braucht es nicht zwangsläufig Gewalt. Cronenberg oder Filme wie *The Void*



kombinieren das hervorragend. Mit schlichtem Core oder Gailo kannst du mich jagen ...

PHANTAST: Du recherchierst gerne vor Ort, um Land und Leute kennenzulernen. Warst Du für *The Sacred Mother* in den USA unterwegs?

M. H. Steinmetz: Tatsächlich habe ich *Mudlake – Willkommen in der Hölle* und später *The Sacred Mother* weitgehend an den Originalschauplätzen geschrieben. Ich war mehrmals zum Arbeiten in Iowa und South Dakota, Nebraska und hatte genug Zeit, mich in Land und Leute hineinzusetzen und all die Kleinigkeiten aufzusaugen, die es für solche Storys braucht. Es ist immer wieder überraschend, wie sich Klischees bestätigen und als heute noch gelebt erweisen. Bist du vor Ort und beobachtest die Menschen, bekommst du ein ganz anderes, sehr intensives Feeling für die Szenerien und Leute. Oft sind es kleine Hand-

lungen und Details, wie zum Beispiel, das es in Iowa in den Taverns keine Fenster gibt, aber niemand sagen kann, warum. Den Mudlake gibt es übrigens wirklich und der Ort, der als Purgatory erhalten musste, ebenfalls. Eins zu Eins. Hoffentlich erfahren die das nie, hahaha. Das New Yorker Setting habe ich auf einer bereits länger zurückliegenden Reise gesetzt. Damals war ich in Manhattan im Hotel Pennsylvania gegenüber des Madison Square Garden untergebracht und schrieb dort die ersten Seiten von *Hells Abyss*. Nachts auf den Straßen oder in der Metro ist das ein unglaubliches, wenn auch nicht ungefährliches Erlebnis.

PHANTAST: Die Hölle ist ein wiederkehrendes Motiv in Deinen Romanen. Inwiefern ist christliche Mythologie für Dich eine Quelle des Horrors?

M. H. Steinmetz: Die christliche Religion ist eine überaus faszi-

nierende Quelle. Wenn man tief genug recherchiert stößt man auf Querverbindungen, die bis ins Sumerische reichen. Vor allem Lilith ist hier eine omnipräsente Persönlichkeit, die als Opfer der Umstände in ihre Rolle genötigt wurde. Dazu kommt dann ein nahezu unerschöpflicher Pool an Dämonen, übernatürlichen Wesenheiten und Wunder, die nicht erklärt werden können und so genug Raum für surreal abgedrehte Geschichten bieten.

Oft geht es auch um Besessenheit, also wenn ein übernatürliches Wesen, wie zum Beispiel ein Dämon, den Körper eines Menschen in Besitz nimmt und so ein Zwiespalt zwischen Mensch und Dämon entsteht. Ein Dilemma, das Narben hinterlässt und den Mensch verändert.

Wie gesagt, man muss nur tief genug graben ...

PHANTAST: Aktuell widmet Du Dich mit Deiner *Shinigami*-Reihe dem Cyberpunk, in dem durchaus auch ein wenig oder

auch mal mehr Horror steckt. Was erwartet uns in New Babylon?

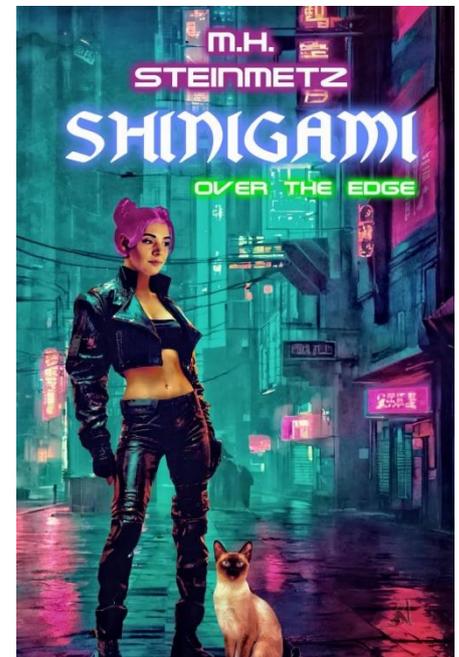
M. H. Steinmetz: In Cyberpunk steckt mehr Horror, als die meisten vermuten. All die Implantate, die sogenannte Cyberware, verwandeln den Menschen immer mehr in eine Maschine, was dann schon stark in Richtung Bodyhorror geht. Ich sag nur Cyberpsychose ...

Die Welt ist vernetzt, jeder ist online und somit angreifbar. Augen werden durch kybernetische Implantate ersetzt, Nerven nanotechnisch verbessert. Wenn eine KI beschließt, den neuralen Prozessor eines Menschen zu hacken, ist das auch nichts anderes als die Besessenheit durch einen Dämon, denn im Hirn ist nur für ein Bewusstsein Platz, das andere muss weichen oder elendig zugrunde gehen.

Der New Babylon Megaplex ist eine neonschillernde, laute Stadt, die man vielleicht mit denen aus *Blade Runner* und *Ghost in the*

Shell vergleiche kann. Der Verkehr kommt niemals zur Ruhe, die Werbung ist aufdringlich und auf Holoscreens und animierten Werbetafeln allgegenwärtig. Die Schere zwischen den Leuten auf der Straße – den sogenannten Edgerunners – und den superreichen Konzernern ist weit geöffnet. Die Natur ist schlichtweg im Arsch.

Shinigami ist in der japanischen Mythologie der Gott des Todeswunsches, also zu vergleichen



mit unserem Sensenmann. In meinem Abenteuer besetzt ausgerechnet eine echt fiese KI diesen Namen, mit der die Protagonistinnen Amy (Netrunnerin) und Kumiko (Ex-Militär) in der schnellen und kompromisslos harten Story aneinander geraten. Allerdings gehe ich auch hier sehr tief in die Charaktere, beleuchte ihre Geschichte und somit ihr ganz eigenes Dilemma. Dann wären da noch die göttlichen Katzen aus dem Buch des Tamra Maew, die beschlossen haben, sich zu digitalisieren, um nicht gänzlich in Vergessenheit zu geraten und im Abenteuer eine wichtige Rolle spielen. Ich sag nur Besessenheit, hahaha. Retro meets Hightech, der Cyberspace trifft auf echte Götter, Schönheit auf das hässliche Gesicht der im Müll erstickenden Straße. Ein Menschenleben ist nur die Kugel wert, die man dafür vergeudet, es zu beenden. Hinter der grellbunten Neonfassade verbirgt sich allerdings auch eine abgrundtiefe Finster-

nis, gegen welche die Hölle echter Kinderfasching ist.

Inzwischen ist die Trilogie abgeschlossen und es gibt die *Chrome Runners* Heftserie, die alle wichtigen Sidestories behandelt.

PHANTAST: Würdest Du uns Deine Protagonistinnen Amy und Ghost näher vorstellen? Wer sind sie? Was treibt sie an? Und was hilft ihnen, zu überleben?

M. H. Steinmetz: Aber so was von gerne. Amy lebt in New Babylon und ist eine Netrunnerin, also eine Art Hackerin, die im Cyberspace unterwegs ist. Sie stiehlt im Kundenauftrag Daten von Konzernen und kann ganz gut davon Leben. Ursprünglich stammt sie aus Texas, wo ihre Eltern (Illegale aus Mexiko) auf einer Ranch arbeiteten – bis eines Tages der ... na, keine harten Spoiler. Jedenfalls ist sie wegen ihrer dreisten Hacks dem Megakonzern Hattori ein schmerzender Dorn im Auge, denn sie

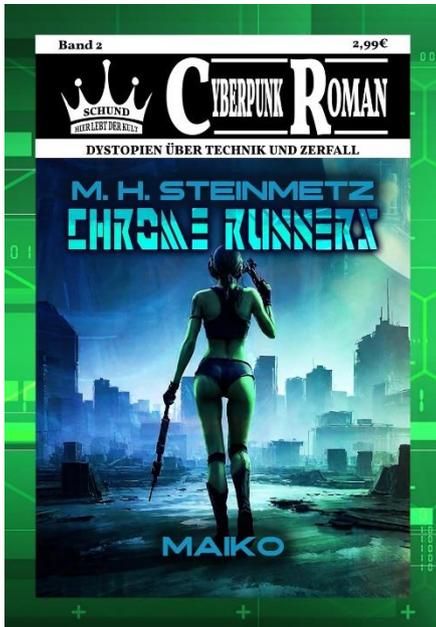
hat etwas gestohlen, was nicht unbedingt in die Öffentlichkeit gehört.

Hier kommt Ghost ins Spiel, die eigentlich Kumiko heißt und im letzten, mittelamerikanischen Krieg gekämpft und tiefe Narben – körperlich wie seelisch – davongetragen hat. Aufgewachsen im Rostgürtel bei ihrer Mutter Hina, der die Megacity wie eine Faella einschnürt, träumt sie davon, zur Legende zu werden, indem sie einen, großen Run durchzieht. Wie ihr Name vermuten lässt, ist sie gebürtige Japanerin. Warum sie sich Ghost nennt, wird natürlich erklärt. Sie lebt am unteren Limit auf der Straße und ist total abgebrannt, als sei den Anruf ihres Dealers erhält, der ihr einen wirklich gut bezahlten Auftrag erteilt: Sie soll Amy beseitigen.

Natürlich kommt es anders, als geplant. Ghost tötet Amy nicht, sondern macht mit ihr einen Deal, aus dem sich dann im Lau-

fe der Story eine echte, ziemlich innige Beziehung entwickelt, wenn nicht sogar Liebe.

Ich habe einfach mal die Charakterbeschreibungen und Bilder – die übrigens meine Tochter gezeichnet hat – ans Interview angehängt. Dass die Protagonisten eigene Bilder haben, ist übrigens nicht die einzige Besonderheit der Trilogie. Und das sind wesentlich mehr als nur Amy und Ghost.



Am Ende des ersten Teils *Shinigami – Over the Edge* erwartet die LeserInnen eine besondere Überraschung.

Natürlich gibt es einen Soundtrack zum Buch, der auf Youtube [als Playlist kostenlos zur Verfügung steht](#).

Und es wird den ersten Band 2025 bei der Hörbuch Manufaktur Berlin als Hörbuch geben :-)

PHANTAST: Welche Horrorelemente gibt es in *Shinigami*? Und wo siehst Du allgemein Überschneidungen zwischen Horror und Cyberpunk?

M. H. Steinmetz: Da gibt es zwei wichtige Elemente. Zum einen wären das die oben bereits erwähnten Implantate und Cyberware, mit denen man seinen Körper in jeder nur erdenklichen Weise verändern, umbauen, verbessern kann. Die Maschine ersetzt das Fleisch, verändert den Menschen, um ein ganz neues Wesen zu erschaffen. Kommt die Psyche damit klar? Bis zu einer

Grenze sicherlich, aber jenseits derer wird es kritisch. Das geht dann schon stark in Richtung Borg und wagt die Blutgrätsche in den Bodyhorror.

Das zweite Element ist die absolute Vernetzung des Menschen. Mit neuromorphen Prozessoren im Kopf, die über kybernetisch implantierte Augen Daten in Dauerschleife in den menschlichen Verstand projizieren, lebt der Mensch in einer Art permanenter virtuelle Realität. Ständig Online warten wilde Kis oder Hacker nur darauf, die eigene Hirn-CPU zu besetzen und die Kontrolle über Fleisch und Technik zu erlangen. Shinigami geht hier sogar noch weiter und hackt ganze Menschenmengen über die Verkehrsüberwachung, um den Protas Probleme zu bereiten. Das ist Besessenheit pur, wenn du nur noch Passagier im eigenen Körper bist und feststellst, das ein fremder Code dein Bewusstsein nach und nach überschreibt ...

Na, wenn das kein Horror ist, weiß ich auch nicht :-)

PHANTAST: Passend zu *Shinigami* gibt es mit *Chrome Runners* eine Hefroman-Reihe von Dir, mit dem Motto „Style over Substance“ - wie düster wird es hier?

M. H. Steinmetz: Also *Chrome Runner Vol.1 - Razor* ist schon extrem düster. Es beginnt damit, das eine junge Konzern-Netrunnerin aus der wohl behüteten Arcologie fliehen muss, weil ihre Eltern Mist gebaut haben. So kommt sie das erste Mal in ihrem jungen Leben nach New Babylon und fällt direkt einer Cybergang in die Hände, die es mit Implantaten ernster meinen als mit Menschlichkeit. Es kommt direkt zur harten Auseinandersetzung, bei der die Netrunnerin stirbt und Razor aus Feuer und extrem ätzender Säure geboren wird ...
Da geht's dann wirklich steil in den Abgrund der Cyberhölle.

Die Story ist schnell und verdammt schmutzig, da kommen sogar hartgesottene Horrorfreaks auf ihre Kosten.

Chrome Runners Vol.2 - Maiko beleuchtet das Dilemma von einer anderen Seite, aber im gleichen Setting. Hier gerät eine Straßenkämpferin bei einem Run in Schwierigkeiten.

Chrome Runners Vol.3 - Death Metal Barbie kommt in Kürze und an Vol.4 - *The Rebel Path* schreibe ich gerade. Und damit ist die Reihe natürlich längst nicht zu Ende ...

PHANTAST: Auf Deiner Website findet sich die Ankündigung zu *13 Tales of Cyberhorror* - ursprünglich geplant für Herbst 2024. Erscheint die Anthologie noch dieses Jahr? Was erwartet uns darin?

M. H Steinmetz: Hier sei nur so viel verraten, das Jacqueline Mayerhofer und ich als Herausgeber eine Anthologie bringen, bei der Cyberpunk auf teils extrem har-

ten Horror trifft. Da hat sich alles eingefunden, was in beiden Genren einen Namen hat.

Aktuell befinden sich die Storys im Lektorat, teils schon beim Verlag. Ein Veröffentlichungstermin steht allerdings noch nicht fest.

PHANTAST: Hast Du abschließend ein paar Buch- und Filmtipps für uns? Was hat Dich zuletzt so richtig gegruselt oder schockiert?

M. H. Steinmetz: Wer ins Genre Cyberpunk schnuppern möchte, dem seien die Filme *Blade Runner* (beide Teile), *Ghost in the Shell* (Anime, aber auch die Realverfilmung) und *Altered Carbon* (Serie und Buch) ans Herz gelegt. Ach ja, und ich habe da auch so ein paar komische Bücher dazu geschrieben ;-)

Longlegs, *Barbarian* und *Evil Dead Rise* kann ich in Sachen Horror sehr empfehlen. *A Quiet Place - Tag Eins* hat mich positiv über-

rascht, dürfte aber nicht für jeden was sein. *Run, Rabbit, Run* ist ebenfalls nen Blick wert.

Bücher lese ich in diese Richtung aktuell keine, weil ich gerade am neuen Spielbuch *The Coven* schreiben, das wirklich düsterer Horror ist und ich mich nicht von anderen Werken beeinflussen lassen will. Allerdings kann ich hierzu die Serie *Penny Dreadfull* sehr empfehlen.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

M. H. Steinmetz: Ich habe zu danken. Es war mir wie immer eine verdammt große Freude, die coolen Fragen zu beantworten. Liebe Grüße an Euch alle da draußen. Immer schon böse bleiben!

Interview mit M. H. Steinmetz (2017)

Kumiko (Ghost) Shimizu - Straßensamurai

Kumiko (Ghost) Shimizu, geboren am 25. August 2050 im New Babylon Megaplex.

Tochter von Hina Shimizu, Prostituierte. Vater unbekannt.

Sternzeichen Jungfrau / Virgo im Element Erde

»Ich bin eine Shintô, also eine Amerikanerin mit japanischen Wurzeln, wie man unschwer an meiner porzellanfarbenen künstlichen Haut und den schmalen, schrägstehenden Mandelaugen erkennen kann, und sage Scheiß auf die alten Werte und Traditionen, es gibt keine Erleuchtung für einen Edgerunner wie mich.«



Du willst etwas über mich wissen? Echt jetzt? Okay, deine Entscheidung. Ich bin das, was man ein glückloses Kind nennt. Vielleicht gab mir meine Mutter deshalb den Namen Kumiko. Ewiges Kind, dass ich nicht lache ...

Geboren wurde ich in einem abrisssreifen Wohnhaus am Rande von Stadt und Gesellschaft, dem Rostgürtel New Babylons. Ein Hundewelpe unter vielen, zum Rinnstein verdammt. Absoluter Lowtech. Stell dir vor, du hast kein fließendes Wasser und Strom nur von der provisorischen Abzweigung oben an der Kreuzung, wo die Masten stehen und sich Kabel wie die Beine einer tausendfüßigen Spinne in alle Himmelsrichtungen erstrecken. Shimizu bedeutet reines Wasser und ist in diesem Bezug 'ne echte Farce.

Meine Mutter Hina - japanisch für Puppe - arbeitete als genau das in einem illegalen Braindance-Club hinter einem Diner an der fünfzehn. Ein Fick in einer der Kabinen ging schief. Und

das, wo man sich in diesen Clubs doch nicht anfassen soll, hat wohl das schnell verdiente Extrageld gelockt. Das Resultat steht vor euch, ungeliebt und ohne Ehre, wie sie oft und gern betonte.

Sie hat mir nie erzählt, warum sie aus Japan hierher kam und was zu ihrem Absturz führte, doch insgeheim glaube ich, nein, bin ich mir sicher, dass sie in mir den Spiegel ihres Versagens sah. Deswegen schloss sie mich lieber weg und setzte mich mit dem notdürftig geklebten Headset auf dem Kopf vor ihr billiges Taiwan-Holodeck, damit ich mir Animes ansah, anstatt mich zur Schule zu schicken. Warum ich in der Vergangenheit von ihr rede? Ich habe abgeschlossen. Mit ihr, dem Rostgürtel und meinem gescheiterten Leben, auch wenn ich insgeheim daran glauben möchte, dass sie mich liebte.

Was ich weiß, habe ich auf der Straße gelernt. Gangs, Drogen, Alkohol, schneller Sex, das Übli-

che halt, wenn man keine andere Perspektive hat. Mit achtzehn ging ich zum Militär. Sie sagten, ich sei für die mobile Infanterie mehr als nur geeignet - was vermutlich an meinem seitenlangen Vorstrafenregister lag - und schickten mich auf die Schlachtfelder Mittelamerikas, wo Konzerne gegen Konzerne kämpften. Eine Knochenmühle der Extraklasse. Brennender Dschungel und ölverseuchter Panamakanal. Das hinterlässt Narben und Bilder auf der Haut. Macht dich gefühlsarm, bis du denkst wie ein kalter, verdammt Fisch. Der Krieg hat mich zu einem Schatten gemacht, einem Geist, den du erst bemerkst, wenn es zu spät für dich ist. Aus Kumiko wurde Ghost, aus schmerzlichen Erinnerungen ein verblässender Schemen.

Als ich nicht mehr funktionierte und die Albträume schlimmer wurden, spuckten sie mich in den Rinnstein der Straße zurück. Eine Veteranin, die keiner wollte, denn man kennt sie ja, die Psy-

chos aus dem Krieg. Unberechenbar und vollgepackt mit Altmetall-Implantaten.

Aber ich gebe die Hoffnung nicht auf, vielleicht bekomme ich heute diesen einen Job, den ich brauche, um ganz nach oben zu kommen, damit ich meiner Mutter beweisen kann, dass es doch ein Entkommen aus der Gosse gibt ...

Amy Lucia Flores - Netrunnerin

Amy Lucia Flores, geboren am 10. März 2055 in Purgatory, Texas.

Tochter von Maria Valentina, Putzfrau, und Diego Mateo Flores, Rancharbeiter.

Sternzeichen Fische / Pisces im Element Wasser

»Nimm das Ding und steck's in deinen Port. Die Software wird deinen Neuro stabilisieren und dafür sorgen, dass du die Sache nicht verkackst, nur weil du 'nen Systemfehler hast. Der Chip installiert 'ne Software, mit der wir

autark vom Netz kommunizieren können. Das bedeutet, dass ich dir auf virtueller Ebene – dem Cyberspace – den Weg freiräume und wir uns dabei übers Wetter unterhalten können. Cool, oder? «

Ich erinnere mich gern an meine Kindheit. Bin auf 'ner Ranch im staubigen Ödland von Texas aufgewachsen, wo die Sandstürme einem die Haut vom Körper schmirgeln und die Sonne brennt wie siedendes Öl in 'ner Fritteuse eines abgefuckten Highway-Diners. Na ja, Ranch ... Fleischfarm wohl eher. Ein nach Scheiße stinkender Ort, wo genmanipulierte Rinder in dunklen Ställen vollgestopft mit Medikamenten vor sich hin vegetieren. Hat nichts mehr von dieser Cowboyromantik, in die sich mein Vater mit 'ner Flasche Whiskey gerne flüchtete. Aber egal. Die Zeiten sind hart. Meine Eltern haben mich wirklich geliebt. Ich war ihr Stern, der Sinn ihres Lebens. Deswegen nannten sie mich Amy, abgeleitet

vom französischen Aimer, was Lieben heißt. Oder Amare, wenn du auf Latein stehst. Hab ein Faible für Sprachen, darum weiß ich das. Hatte 'nen guten Online-Lehrer. 'Ne KI, die billigen Unterricht anbot, weil nicht genug Geld für 'ne richtige Schule da war.

Ich denke oft an das kleine Blumenbeet im Gewächshaus von Mum hinter unserer Hütte. Wusstet ihr, dass Flores Blumen bedeutet? Maria Valentina hat den schönsten Jasmin angebaut, den ich in meinem Leben gesehen habe, bin dem Duft regelrecht verfallen. Ich selbst kann nicht so mit Landwirtschaft, aber Technik und Cyberspace sind geil. Das Eintauchen ins virtuelle Licht ist Orgasmus pur.

Mein Glück starb, als ich sechzehn war. Der Sheriff, ein pockennarbiger Bastard, der mir immer auf den Arsch starrte, kam mit seinen Deputys und sagte, Mum sei illegal. Geht das denn, als Mensch illegal zu sein? Ich mein ja nur.

Dad flippte aus, griff zur Flinte, und ich wurde zur Waise. Der Ranchverwalter setzte mich auf die Straße, meinte, er könne sich nicht leisten, 'ne Göre durchzufüttern, außerdem bräuchte er die Hütte. Daher wehte also der Wind.

Auf dem Parkplatz eines Diners versteckte ich mich in einem Fleischtransporter und wär' fast erfroren dabei. So kam ich nach New Babylon, der Stadt, die niemals schläft, der Albtraum aller Träume. Leben und Sterben in einem Satz. Krass, oder?

Hört sich vielleicht blöd an, aber mit dem Tod meiner Eltern ging mein geheimer Wunsch in Erfüllung, denn mal ehrlich, was macht ein Cyberspace-Freak in Texas? Genau. An Langeweile sterben!

Plötzlich konnte ich alles sein, vor allem aber das, was ich wollte. Netrunner!

Der Cyberspace ist meine Heimat, das, wofür ich lebe. Die endlose Weite ist Revolution, Anarchie, ewiger Kampf gegen

die Unterdrückung durch Konzerne. Alles auf einmal.

Die Realität? Ich drehe virtuelle Pornos für schmierige Brain-

dance-Clubs. Breche gegen Geld schwarzes Eis und stehle Daten für Leute, die ich nicht kenne. Von irgendetwas muss man ja leben ...





Autor: Eric LaRocca
Verlag: Titan Books (2024)
Genre: Horror

Paperback
233 Seiten, 11,99 EUR
ISBN: 978-1803366647

This Skin Was Once Mine and Other Disturbances

Eine Rezension von Holger Wacker

Seit *Things Have Gotten Worse Since We Last Spoke* legt Eric LaRocca es mit allen Erzählungen und Novellen sowie dem Roman *Everything the Darkness Eats* darauf an, Leser*innen zu provozieren, zu verwirren, zu schockieren, oder, zusammengefasst: sie über die Auseinandersetzung mit den Texten aus der Komfortzone herauszuholen.

LaRoccas Bücher beschäftigen sich überwiegend mit den dunklen Seiten der menschlichen Natur, Grausamkeit, Bösartigkeit, und dem Umgang mit den Schwachen in der Gesellschaft. Und so wird den vier Geschichten in *This Skin Was Once Mine*

and Other Disturbances eine Inhaltswarnung vorangestellt, in der LaRocca die (potentiellen) Leser*innen persönlich anspricht. Es geht um menschlichen Schmerz, Traumata, explizite Beschreibungen von Kindesmissbrauch und Selbstverletzungen.

1. This Skin Was Once Mine

Jillian Finch, genannt Jay, erhält einen Anruf. Ihr Vater ist unter seltsamen Umständen gestorben. Ihre Mutter möchte, dass sie zur Beisetzung kommt. Jillian hat ihren Vater geliebt und bewundert, zur Mutter hat sie ein span-

nungsgeladenes Verhältnis. Als Kind wurde sie von ihr aus dem Zuhause fortgeschickt. Nun, zwanzig Jahre später, erfährt Jillian, dass sie nicht viel über ihren Vater weiß und warum sie damals fortgeschickt wurde. Die Wahrheit bringt Jillians monströse Natur ans Licht. Eine Giftschlange, Haut/Häutung und Vögel spielen in dieser Story eine Rolle.

2. Seedling

Ein Vater informiert seinen Sohn über den Tod der Ehefrau und Mutter. Als der Sohn nach langer Zeit ins Elternhaus zurückkommt, liegt dort noch der Leichnam der Mutter. Der Vater übt Zwang auf den Sohn aus, will ihm vorschreiben, wie er zu trauern hat. Später entdecken Vater und Sohn jeweils eine schwarze Wunde an sich, die sich schnell verändert. Eine Geschichte darüber, wie Menschen in der Kindheit Keimlinge eingesetzt werden, die sich von ihnen

ernähren und sich irgendwann in voller Blüte zeigen. Sie ranken und versuchen zu kommunizieren.

3. All The Parts Of You That Won't Easily Burn

Enoch Leadbetter will für seinen Ehemann ein Küchenmesser kaufen. Der Händler zeigt ihm ein besonderes Exemplar und schenkt es ihm. Im Gegenzug lässt Enoch sich von ihm in den Arm schneiden und eine Glasscherbe in die Wunde legen. In der Folgezeit entwickelt Enoch eine psychische und sexuelle Obsession, und gerät an einen Kult, der seltsame Bräuche pflegt.

4. Prickle

Mr. Chessler und Mr. Spirro, zwei Freunde in den siebziger Jahren, spielen noch einmal Prickle, ein Spiel aus früherer Zeit, bei dem sie Menschen kleine Grausamkeiten zumuten. Mit

jedem „Spielzug“ wird es extremer, wobei die Steigerungen den Eindruck von Selbstermächtigung und Kontrolle schaffen.

Zitat:

„There's nothing glorious or wonderful about being a survivor. Those that like to hurt other people know this for a fact. (...) Maybe they get their kicks out of knowing that someone will survive their desecration and will be forever marked by what they've done - permanently stained.“

Die vier Horrorstories und Dark Tales beginnen im Alltäglichen, haben queere Protagonist*innen, die auf den ersten Blick normal wirken, verschiedene Erzählperspektiven, und sie sind motivisch miteinander verbunden (z.B. Missbrauch, verstorbene Elternteile, Trauer, offene Wunden, Wirkung der Vergangenheit auf die Gegenwart, Traumata, Heimkehr oder Wiedersehen nach langer Zeit, Kontrollverlust).

LaRocca fokussiert den menschlichen Körper, welcher sowohl Objekt von Gewalt ist als auch dunkles und unbekanntes Terrain, Ort von Entdeckungen. Zwei Menschen kommen zusammen, wirken aus einer psychischen Interaktion heraus aufeinander und entwickeln körperliche Symptome. In ihrer engen Welt bleiben ihnen Affekte wie Trauer, Wut, Verzweiflung, die verkörperlicht werden können. Der biologische Körper bekommt etwas Fluides, und wird offen, geöffnet für Veränderung. Es entwickelt sich eine Simultanität zwischen physiologischen und psychischen Prozessen. Im Grenzbereich lässt sich nicht einmal sagen, wie hier die Richtung von Ursache und Wirkung verläuft, ob beides einander bedingt oder verstärkt. Dies wird sichtbar in einzelnen Geschichten, über *This Skin Was Once Mine and Other Disturbances* hinaus

auch in Titeln LaRoccas, die zu den interessantesten in der Horrorliteratur zählen und eigene Einfälle sind: *Things Have Gotten Worse Since We Last Spoke And Other Misfortunes, The Trees Grew Because I Bled There, They Were Here Before Us: A Novella in Pieces, The Strange Thing We Become and Other Dark Tales*.

Eric LaRocca ist mit zumeist kurzen Geschichten und Novellen eine der stärksten und auffälligsten Stimmen der heutigen Horrorliteratur geworden, greift aktuelle Diskurse auf, besonders Genderprobleme, und verbindet sie mit Geschichten der Grenzüberschreitung, mit Körper-Horror, untersucht emotional aufgeladene Beziehungen im Bezugsfeld existenzieller menschlicher Probleme.

In *This Skin Was Once Mine and Other Disturbances* ist es mal so-

ziale Kontrolle, mal neues Wissen, das zu viszeralen Reaktionen führt. Die Transformation erfolgt fließend, nicht abrupt, wie bei der Verwandlung in einen Werwolf oder Vampir. Dies ist auch in „All The Parts Of You That Won't Easily Burn“ zu beobachten. In LaRoccas klaustrophobischen Kammerstücken, die am ehesten noch an Clive Barker erinnern, geschieht dies in einer Sphäre der Intimität, wie dem Elternhaus, in dem der eigene Körper zum Fremden, eine neue Subjektivität entwickelt wird.

LaRoccas Geschichten mögen unterhaltsam sein, aber nicht aus der entspannten und komfortablen Distanz einer Lektüreposition, die nur auf angenehmen Horror aus ist, sondern die Lust am Lesen verbindet mit Ekel. Die Reaktion auf die Lektüre, das Verhältnis zum Text, dürfte damit ambivalent sein.



Autorin: Faye Hell
Verlag: ohne ohren (2022)
Genre: Horror

Taschenbuch
342 Seiten, 12,99 EUR
ISBN: 978-3903296428

Der letzte Traum

Eine Rezension von Almut Oetjen

Der Titel dieses Romans von Faye Hell ist auch der eines Liedes von Tony Marshall, *Der letzte Traum*, von dem zwei Zeilen als Motto dem Buch hätten voranstehen können:

Wenn du glaubst, die Welt sei
ewig dein
Es kommt der Tag, es wird der
letzte sein

Die Ich-Erzählerin, deren Namen wir im letzten Kapitel erfahren, hat eine Fahrt vor sich, 23 Stunden Dauer, 1670 Meilen bis Carlsbad, New Mexico, mit dem Pick-up-Truck. Sie startet in Detroit, der mittlerweile ziemlich fertigen Motor City, die so gar nichts mehr mit der Zeit zu tun

hat, von der Detroiters vermutlich bekannteste Band in ihren Stücken erzählt. Die Band heißt MC5, MC für...ist klar. Eine erste Vorstellung davon, was sie am Ziel erwartet, bekommen wir, als sie feststellt, dass ihre verbleibende Zeit bei einer Fahrt mit dem Auto zu kurz ist. Also nimmt sie ein Fahrrad, das sie Esel nennt.

Am Wegesrand blühen popkulturelle Verweise, offene oder indirekte auf Filmtitel wie *E.T.* – *Der Außerirdische*, *Die Wüste lebt*, *Wie ein wilder Stier*, *Zombie - Dawn of the Dead*, dann Musikstücke, aber nicht von Tony Marshall. Weiter finden sich wie beiläufig eingestreute indirekte Verweise auf Philosophie, Witt-

genstein wird in abgewandelter Form zitiert. Für einen Übergang werden auch schon mal Monty Python bemüht. And now for something completely different.

Auf ihrer Radtour macht sie sechs, nun ja, Bekanntschaften, die sie ein Stück des Weges begleiten. Aber nur, wenn Weg zurückgelegt wird, was nicht immer der Fall ist. Manchmal steckt sie auch eine Zeitlang fest. Sie lässt sich von den sechs Personen deren Geschichten erzählen. Die Geschichten von Mariem, Anuk, Papst, Sebana, Mateo und Claudia haben es in sich. In ihnen geht es beispielsweise um die Flucht vor Gewalt in der Beziehung im Kampf Mann gegen Frau und Hund, um die Folgen eines Verrates, einen Sektenführer und Serienmörder, der Snuff-Filme produziert. Ein Schulmassaker und Kannibalismus, Spielsucht mit bösen Folgen und der Tod eines Kindes kommen hinzu. Nicht jede dieser Begegnungen ist für die Ich-Erzählerin

ungefährlich. Eine überlebt sie nur mit fremder Hilfe.

Das letzte Kapitel ist überschrieben mit „Ich“. Hier erfahren wir den Namen der Erzählerin und wie alles mit allem zusammenhängt. Hier relativiert sich vieles. Zum Beispiel die Frage, warum zu Beginn dieser Rezension, die vielleicht keine ist, nicht erwähnt wurde, dass *Der letzte Traum* ein Roman über den Untergang der oder einer Welt ist, mit vielen Hinweisen auf Stephen King, für die es an dieser Stelle, weil sie sehr auffällig sind, keine Beispiele geben muss.

Die Ich-Erzählerin erzeugt einen zeitlinearen Start-Ziel-Handlungsbogen in acht durchnummerierten Kapiteln. Zwischenmontiert sind die Kapitel, in denen aus der jeweiligen Perspektive der Bekanntschaften erzählt wird. Wie die Begegnungen vermuten lassen, erzeugt die Autorin einen relativ hohen Bedarf an Inhaltshinweisen oder Content Notes. So verwundert es

nicht, dass der Roman einen externen Rahmen hat, in dem genau dies erfasst wird. Gleichsam als Prolog gibt es eine Anmerkung des Verlags zu Content Notes. Und auf Seite 342, am Ende des Romans, folgt eine Übersicht mit Inhaltswarnungen, mit 25 Spiegelstrichen. Diese Übersicht deckt so einiges ab, von Nekrophilie bis Wohnungslosigkeit.

Fazit

Faye Hell präsentiert in *Der letzte Traum* eine andere Form eines Reiseberichts. Die brutale Abenteuergeschichte ist zeitgemäß mit Inhaltswarnungen versehen. Wer Bücher von Faye Hell kennt, weiß, was auf ihn oder sie zukommt. Der Rest kann es mit einer Leseprobe versuchen und sich dann entscheiden. Das Buch wird häufig als Dystopie bezeichnet. Da ich aber immer weniger Interesse an Dystopien habe und mir dieser Roman gefällt, sortiere ich ihn unter Horror ein.



© Detlef Klewer

Der phantastische und reale Horror in *Penny Dreadful*

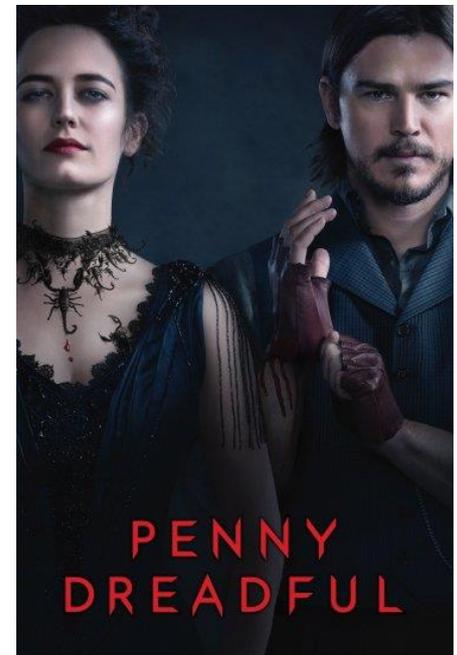
Ein Artikel von Judith Madera

Late to the party – aber sicher gibt es noch andere, an denen die geniale Gothic-Horror-Serie *Penny Dreadful* aus unerfindlichen Gründen vorbeigegangen ist. Die Netflixserie ist inzwischen auf Amazon Prime zu sehen und wurde mir kürzlich in die Timeline gespült – und hat mich zwei Wochen und drei Staffeln später ziemlich verstört wieder ausgespuckt.

Aber fangen wir von vorne an: Ich habe eine Vorliebe für düstere Phantastik, die im 19. Jahrhundert spielt, insofern hatte mich *Penny Dreadful* schon mit dem Setting im Viktorianischen London. Dazu treten in der Serie verschiedene literarische Figuren

wie Dr. Frankenstein, Dorian Gray oder Dracula auf und was anfangs wild zusammengewürfelt erscheint, ergibt eine packende Story voller Schockmomente und mit einer unheimlichen, sehr dichten Atmosphäre. Die Rahmenhandlung ist relativ simpel: Vanessa Ives und Sir Malcolm Murray wollen ihre beste Freundin bzw. Tochter Mina vor einem blutsaugenden Monster, das sie entführt hat, retten. Sie heuern den Revolverhelden Ethan Chandler für die Jagd auf Vampire an und nehmen Kontakt zu dem Arzt und Leichenforscher Dr. Frankenstein auf, der ein Heilmittel für Mina finden soll. Im Verlauf der Handlung stellt sich heraus, dass es

den Vampiren nicht um Mina, sondern um Vanessa geht. Diese hat spirituelle Kräfte und galt einst als vom Teufel besessen, weshalb sie grauenvolle psychi-



atrische Behandlungen – Folter – erdulden musste. Vanessa zieht das Böse an, wird von ihm begehrt, da sie der Schlüssel zu ewiger Dunkelheit ist, und es fällt ihr immer schwerer, sich gegen die Einflüsterungen zu wehren. Vor allem da die Menschen nicht viel besser als die bösen Mächte, die sie locken, sind – einige sogar schlimmer. Dazu gibt es zahlreiche Nebenhandlungen, die nicht minder spannend sind, und sich dem realen Horror des 19. Jahrhunderts widmen. Dazu zählen Krankheiten wie die Tuberkulose, grassierende Armut und Ungerechtigkeit, die Verbrechen des Kolonialismus und (sexuelle) Gewalt gegen Frauen und Minderheiten. So manches Monster verblasst neben der Monstrosität der Menschen, die ihresgleichen ausbeuten, missbrauchen und misshandeln, die sich an Gewalt berauschen und ihresgleichen im Namen der Wissenschaft quälen. Doch es gibt auch unerwartete Momente der Menschlichkeit

und Güte, verlorene Seelen, die einander zuhören und Anteil an ihren Schicksalen nehmen. Im Zentrum der Handlung steht eine Art Found Family mit leider nur einer Frau, Vanessa, in ihrer Mitte:

Die Wahlfamilie

Die Protagonist*innen sind allesamt von ihren Leben gezeichnete und moralisch fragwürdige Figuren, die vieles verbindet, die sich ihre dunklen Gedanken anvertrauen, aber zugleich viele Geheimnisse voreinander haben. In einer Welt voller Gewalt und Horrorgestalten gilt es, sich und sein Leben zu verteidigen. Der Wunsch, „gut“ zu sein, scheitert zunehmend an der Realität in *Penny Dreadful*.

Vanessa Yves ist die zentrale Figur der Geschichte, eine spirituelle Person, katholisch erzogen und überzeugt davon, „böse“ zu sein, obwohl sie zu den „Guten“ gehören will. Sie hat ihre beste

Freundin ins Unglück gestürzt und will Wiedergutmachung leisten. Vanessa kämpft gegen das Böse, wird aber ebenso von diesem angezogen – und das Böse von ihr. Der Teufel begehrt sie, ebenso Dracula, und beide wollen sie zur Aufgabe verführen.

Vanessa kennt Sir Malcolm seit ihrer Kindheit, sie ist zusammen mit seinen Kindern aufgewachsen und war wie eine Tochter für ihn. Durch Mina kam es jedoch zum Bruch. Sir Malcolm hat zudem seinem Sohn während einer Expedition in Afrika verloren und gibt sich die Schuld daran. Er ist ein harter, verbitterter Mann, der unter dem Verlust seiner Kinder leidet, zugleich aber seine persönlichen Ambitionen über die Familie gestellt hat.

Zu Beginn der Handlung gibt es zwischen Vanessa und Sir Malcolm mehr ein Zweckbündnis, zu sehr belasten die Schatten der

Vergangenheit ihre Beziehung, doch schließlich erkennt Sir Malcolm, dass es für Mina keine Rettung gibt und er dennoch eine Tochter hat: Vanessa. Umgekehrt ist für sie Sir Malcolm die einzige Familie, die ihr geblieben ist.

Ethan Chandler ist vor seinem Vater und seiner Vergangenheit in Amerika geflüchtet. Bei Vollmond verwandelt er sich in eine Art Werwolf und tötet auf brutale Weise Menschen. Danach erinnert er sich kaum daran. Er wird von Vanessa und Sir Malcolm als Vampirjäger angeheuert und freundet sich mit Vanessa an. Die beiden erkennen einander als Ausgestoßene und Ethan glaubt ebenso wie Vanessa, dass er „böse“ ist. Aus dieser intensiven Freundschaft könnte mehr werden, doch Vanessa schreckt davor zurück, da sie fürchtet, die Kontrolle zu verlieren.

Sir Malcolm entwickelt väterliche Gefühle gegenüber Ethan, mehr noch gegenüber dem jungen Vik-

tor Frankenstein, der ihn an seinen verstorbenen Sohn erinnert. Viktor steht Vanessa, Sir Malcolm und Ethan mit seiner Expertise zur Seite und wagt sich mit ihnen in höchst gefährliche Situationen, doch er verheimlicht, woran er forscht: dem Wiederbeleben von Leichen. Selbst als seine „Monster“ zur Gefahr für ihn werden, vertraut er sich den anderen nicht an.

Ebenfalls zur „Kernfamilie“ der Serie gehört Sir Malcolms Diener Sembene, den er aus Afrika mitgebracht hat und der eine mysteriöse Figur bleibt. Zwischen ihm und Ethan entsteht eine tiefe Freundschaft und Sembene scheint oft mehr über die Geschehnisse zu wissen, hält sich jedoch mit seinem Urteil zurück und steht Vanessa und Sir Malcolm bedingungslos bei.

Die literarischen Figuren

Eine der spannendsten Figuren der Serie ist Dorian Gray, ein

reicher, selbstbewusster und unheimlicher junger Mann, der rauschende Feste feiert und sich mit Männern und Frauen vergnügt. Niemand ahnt etwas von seinem Geheimnis: er bleibt ewig jung, da ein Gemälde für ihn altert und auch all seine Verletzungen tilgt. Dorian hat Interesse an Vanessa, ebenso an anderen Figuren der Serie und ist äußerst höflich und charmant zu seinen Angebeteten. Seine dunkle Seite ist für viele überraschend, wirkt aber schnell anziehend. Dorian ist ein ambivalenter Charakter, der sich für alles Schöne begeistert, im Umgang mit Menschen durchaus empathisch und progressiv ist, doch er ist ebenso machthungrig und egoistisch. Als Unsterblicher sucht er stets nach einem neuen Kick, denn obwohl er alles hat und immer schön und jung bleibt, ist er vor allem schrecklich gelangweilt und dadurch auch grausam.

Frankensteins „Monster“ wurde von seinem Schöpfer im Stich

gelassen. Viktor reagierte panisch auf die Wiedererweckung seiner ersten Leiche und ergriff durch die lauten, gequälten Schreie die Flucht. Seine Kreatur war auf sich gestellt und nannte sich selbst Caliban, später John Clare. Aufgrund seiner Narben und blassen Gesichtsfarbe reagieren Menschen ablehnend und feindselig auf ihn, sie verspotten und misshandeln ihn. John Clare versteckt sich und entdeckt durch Bücher seine Liebe zur Poesie. So ist er zugleich eine sanfte, traurige Figur, aber durch seinen Hass auf seinen Schöpfer und Menschen auch brutal und grausam. Er will Viktor zwingen, ihm eine Braut zu erschaffen, und tötet Menschen, die seinem Schöpfer nahestehen. In der ersten Staffel überwiegt seine grausame Seite, doch im weiteren Verlauf der Serie stellt sich immer mehr die Frage, wer das wahre Monster ist. John Clare lernt zufällig Vanessa kennen und erfährt durch sie Freundlichkeit und Respekt.

Im Gegensatz zu Mary Shelleys Roman erschafft Viktor Frankenstein weitere „Monster“. Eines davon wird früh ermordet. Seine dritte Schöpfung ist Lily Frankenstein, die Braut, die John Clare verlangt hat. Viktor verliebt sich in sie und sie scheint seine Gefühle zu erwidern. Doch sie erinnert sich an ihr Leben vor der Wiedererweckung und sinnt auf Rache. Männer haben sie zu oft wie Dreck behandelt, zu oft hat



sie patriarchale Gewalt erfahren. Lily verlässt Viktor und will auch von John Clare nichts wissen. Sie beginnt, Männer zu verfolgen und zu töten und rekrutiert junge Frauen, um es ihr gleich zu tun.

Viktor will sie in die unsichere und ihm ergebene Lily, die sie kurz nach ihrer Wiederbelebung war, zurückverwandeln und arbeitet dafür mit seinem Studienfreund Dr. Jekyll zusammen. Dabei wird angedeutet, dass dieser zugleich Mr. Hyde ist, doch in der dritten Staffel der Serie bleibt neben der Haupthandlung und den vielen Nebenhandlungen zu wenig Zeit für diese spannende literarische Figur. So bleibt es bei den Andeutungen und man lernt nur Dr. Jekyll kennen als einen frustrierten jungen Mann indischer Abstammung, der von der Gesellschaft ausgegrenzt wird und sich mit seiner Forschung Respekt verschaffen will. Auch die Freundschaft zwischen ihm und Viktor kommt zu kurz.

Dracula lebt als Wissenschaftler getarnt in London und widmet sich insbesondere den Wesen der Nacht. Während die Männer in ihrem Leben mit ihren eigenen Dämonen beschäftigt sind, weilt Vanessa allein in London und freundet sich mit Dracula an, ohne zu wissen, wer er wirklich ist. Bis auf den Namen erinnert bei diesem Dracula wenig an seine literarische Vorlage, er wird eher als ein Dämon wie der Teufel dargestellt.

Der reale Horror des 19. Jahrhunderts

Penny Dreadful hat viele ziemlich blutige, teils auch eklige Gewaltszenen zu bieten, ebenso wie explizite Erotik, welche manchmal auch blutig, meistens aber ästhetisch dargestellt wird. Was den phantastischen Horror betrifft, ist dieser oft so extrem, dass er Horrorfans wenig schocken dürfte. Dazu sieht auch vieles, wie beispielsweise zerplatzte Schädel, heraushängende

Organe oder Schnitte in der Haut, zu künstlich aus.

Schockierender ist der reale Horror, der sich auf historische Begebenheiten stützt. Krankheiten wie die Tuberkulose rafften massenhaft Menschen dahin. Frauen, die Blut husten, werden am Straßenrand liegen gelassen, während die anderen Menschen unbewegt an ihnen vorbeigehen. Kinder sterben viel zu früh in Armut, während ihre Eltern nicht mehr tun können, als ihnen das Blut aus dem Gesicht zu wischen. Manchmal bleibt ihnen nur die Möglichkeit, das Leiden schneller zu beenden. Zwar können sich Reiche eine bessere bzw. überhaupt eine medizinische Versorgung leisten, doch Infektionskrankheiten bedeuten im 19. Jahrhundert oftmals noch einen qualvollen Tod.

Schockierender als Seuchen sind die Menschen selbst und was sie einander antun. Im viktorianischen London gibt es riesige

Standesunterschiede und die Reichen glauben, sich alles erlauben zu können. Frauen bzw. Mädchen sind oft nicht mehr als Ware und werden von ihren reichen Freiern misshandelt und missbraucht – und teilweise auch noch um ihr bitter verdientes Geld betrogen. In den dunkelsten Ecken Londons treffen sich Männer, um verstörte Tiere im Kampf aufeinander zu hetzen oder um junge Frauen zu schlagen, zu demütigen und anschließend zu töten, aus reiner Lust an der Gewalt. Entsprechend kann man den Hass Lily Frankensteins und ihren mörderischen Rachezug gut nachvollziehen. Zugleich werden historische Kämpfe von Frauen gezeigt. So blickt Lily einmal auf eine Gruppe Suffragetten, die für Frauenrechte demonstrieren – und belächelt ihren gewaltlosen Kampf, der gewaltvoll niedergeschlagen wird.

Die Grausamkeiten und Ungechtigkeiten des Kolonialismus

spürt man bereits in den ersten beiden Staffeln, in der dritten geht es dann nach Amerika, wo weiße Menschen die indigene Bevölkerung abschlachten und sich gegenseitig. Im „Wilden Westen“ gilt das Recht des Stärkeren, des Grausameren und der Männer, die die meisten Männer und Waffen um sich versammelt haben. Ihre Grausamkeit führt wiederum zu Grausamkeiten, die Indigene gegen weiße Menschen begehen. Unendliche Gewalt, die Ethan hinter sich lassen wollte und in die er hart zurückgeworfen wird.

Am beklemmendsten ist die Ablehnung, die John Clare entgegenschlägt. Er arbeitet zeitweise in einem Theater, erfährt dort erstmals Freundlichkeit vom Betreiber und von einer Schauspielerin, für die er Gefühle entwickelt. Doch letztlich bleibt er auch für sie ein Monster und erfährt Spott von den anderen Schauspielern. Für die Arbeit im Hintergrund ist er gut genug,

doch sobald er es wagt, diesen auch nur für einen Moment zu verlassen, wird er brutal abgestraft. Auf der Straße wenden sich die Menschen ab, wenn sie sein Gesicht sehen, kaum jemand verbirgt seinen Ekel. Später arbeitet John Clare in einem Wachsfigurenkabinett, das sich auf die Nachstellung bestialischer Verbrechen spezialisiert. Die Menschen, die ihm eine Chance gegeben haben, wenden sich abermals gegen ihn und behandeln ihn wie ein Monster, wollen gar noch Geld damit verdienen, ihn vorzuführen. Hier zieht die Serie Parallelen zu den unmenschlichen Freak Shows des 19. Jahrhunderts, in denen Menschen zur Unterhaltung zur Schau gestellt und gedemütigt wurden.

Progresssiver Horror mit Abstrichen

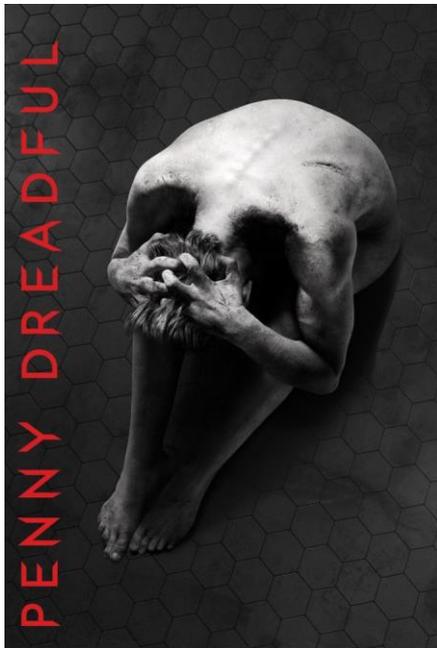
Penny Dreadful gibt sich progressiv, feministisch und antirasistisch, hat beim Cast dennoch

einen deutlichen Männerüberschuss und lässt den einzig relevanten Schwarzen Charakter unnötig sterben. Das Viktorianische London ist eine reiche und grausame Stadt und während Männer viele Freiheiten genießen (oft auf Kosten anderer), werden Frauen zu oft noch in klassische Rollenbilder gedrängt – und bestraft, wenn sie daraus ausbrechen.

Das Schicksal der Frauen in *Penny Dreadful* ist meist ein bitteres, schmerzhaftes und tödliches. Vanessa bewegt sich recht selbstverständlich in der hohen Gesellschaft und weckt das Interesse vieler Männer, doch sie bricht auch regelmäßig mit den Konventionen und wird dafür abgestraft. Verschiedene Traumata haben zu psychischen Problemen geführt, die in der damaligen Zeit von der männerdominierten Psychiatrie mit Folter gelöst werden sollen. Vanessa wird eingesperrt, isoliert, ihr wird der Kopf rasiert, sie wird

am Gehirn operiert, mit einem Schlauch mit kaltem Wasser abgespritzt. Männer quälen sie, um sie wieder zu einer gehorsamen, den gesellschaftlichen Erwartungen entsprechenden Frau zu machen.

Wirkliche Hilfe erhält Vanessa (fast) nur von Frauen. Eine Hexe, Joan Clayton, nimmt sie bei sich auf und bringt ihr bei, sich gegen andere, böse Hexen (und Männer) zu verteidigen. Junge Frau-



en kommen zu Joan, wenn sie eine ungewollte Schwangerschaft abbrechen wollen, weshalb die Hexe auch „Engelmacherin“ genannt wird. Die Gesellschaft verachtet sie dafür und selbst die jungen Frauen, denen sie geholfen hat, verraten sie (aufgrund von gesellschaftlichem Druck).

In der dritten Staffel wird Vanessa erstmals von einer Psychiaterin, Florence Seward, behandelt, die neue Therapiemethoden anwendet und Vanessa wirklich helfen will und echtes Interesse an ihrer Geschichte hat. Florence ist eine starke Frau, die sich in einem männlich dominierten Beruf behauptet. Sie ist streng, kompetent und empathisch. Sie will Vanesa nicht zurück in die Rolle einer anständigen Dame pressen, sondern ihr helfen, ihre Traumata zu überwinden und glücklich zu werden.

In der zweiten Staffel sind die Antagonistinnen Hexen, die zu sehr gängigen Klischees entspre-

chen. Der eine oder andere Seitenhieb gegen das Patriarchat ist immerhin drin.

Zum Ende hin stößt noch eine Vampirjägerin zu den Protagonist*innen, offenbar im Bemühen den Frauenanteil zu erhöhen, doch man erfährt nur wenig über sie. Immerhin hat sie ein paar coole Auftritte, die jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass trotz progressiver Ansätze auch in Penny Dreadful überwiegend Männer die Ereignisse beeinflussen.

Queere Menschen teilen das Schicksal von Frauen und müssen oft noch Schlimmeres erdulden. Sie können nur im Verborgenen sie selbst sein – zum Beispiel bei Dorian Gray, der so unverschämt reich ist, dass er sich alles erlauben kann. Er geht Beziehungen zu den unterschiedlichsten Menschen ein, das Geschlecht spielt für ihn keine Rolle, wenn Menschen ihn faszinieren. Man könnte Dorian als pan-

sexuell bezeichnen. Doch so offen er gegenüber unterschiedlichsten Identitäten ist, lässt er letztlich fast alle fallen. So stirbt auch eine sehr interessante trans Person einen tragischen Tod.

Penny Dreadful ist inzwischen zehn Jahre alt, was man insbesondere an der Umsetzung progressiver Themen merkt. Es sind viele gute Ansätze vorhanden, zugleich ist die Serie noch in alten Mustern verhaftet. Doch auch heute noch entwickeln die hier erzählten Geschichten schnell einen Sog und wenn es die Zeit zulässt, kann man locker eine Staffel am Tag anschauen.

Serieninformationen:

Aktuell im Stream auf Amazon Prime und Apple TV

Genre: Drama, Fantasy, Horror, Thriller

Altersbeschränkung: FSK ab 16 Jahren

Episoden: 27 in 3 Staffeln (je 48 bis 54 min)

Erscheinungsjahr: 2014

Produktionsland: Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich

Drehbuch: John Logan

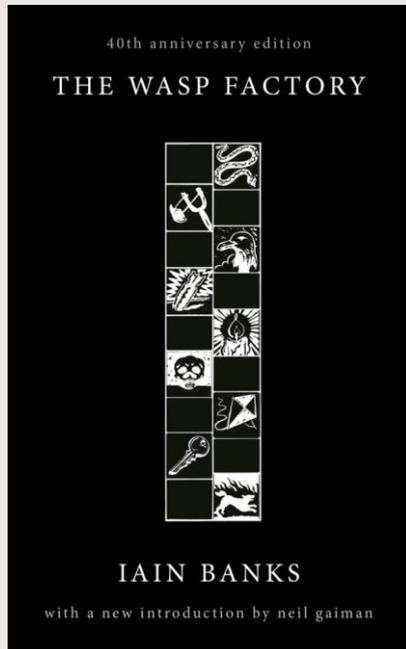
Produktionsunternehmen:

Neal Street Productions
Desert Wolf Productions

Produktion:
John Logan
Sam Mendes
Pippa Harris
James Flynn

Hauptdarsteller:
Josh Hartnett
Timothy Dalton
Eva Green
Reeve Carney
Harry Treadaway
Rory Kinnear
Billie Piper
Simon Russell Beale
Danny Sapani
Helen McCrory

Musik: Abel Korzeniowski



Autor: Ian Banks
 Verlag: Abacus (Juli 2024)
 Genre: Horror

40th Anniversary Edition
 Gebundene Ausgabe
 272 Seiten, ca. 21,00 EUR
 ISBN: 978-0-349-14716-1

The Wasp Factory

Eine Rezension von Holger Wacker

Eine der brutalsten und perver-
 sestesten Ausformungen des min-
 destens seit der *Theogonie* des
 Hesiod (6. Jahrhundert v. Chr.)
 in der Literatur bekannten Vater-
 Sohn-Konfliktes findet sich in
 dem Roman *The Wasp Factory*
 (*Die Wespenfabrik*) des schotti-
 schen Autors Iain Banks (1954-
 2013). Vater-Sohn-Konflikt, Psy-
 chose, Trauma, Rache, freier Wil-
 le (Familie, Psychiatrie), Serien-
 mord, grausame Zuweisung von
 Geschlechtsidentität, explizite
 Grausamkeiten gegen Tiere - so
 würden sich wohl angemessene
 content notes lesen.

Das Original *The Wasp Factory*
 wurde 1984 als Debüt veröffent-
 licht. Die deutsche Erstausgabe

erschien in Übersetzung von
 Irene Bonhorst 1991 bei Heyne,
 (Science Fiction & Fantasy Bd.
 4783), eine Neuauflage 1997
 (Heyne allgemeine Reihe Nr.
 10270). Eine von Thomas Ball-
 hausen und Karin Kaltenbrunner
 ergänzte und überarbeitete Neu-
 aufgabe hat 2011 der Milena Ver-
 lag herausgegeben. Am
 11.07.2024 ist im Abacus Verlag
 in London mit einer Einführung
 von Neil Gaiman die 40th Anni-
 versary Edition erschienen.

Der Autor, dessen wichtigstes
 Werk der SF-Zyklus *The Culture*
 ist, verwendete den Namen Iain
 M. [= Menzies] Banks für seine
 Veröffentlichungen im Genre der
 Science Fiction, die anderen Tex-

te zeichnete er mit Iain Banks. Seine Veröffentlichungen sind charakterisiert durch die Auflösung von Genregrenzen, das Hinterfragen von Genrekonventionen und Formexperimente. Dies ist bereits offensichtlich in *Walking on Glass* (1985), der zwar als zweite Veröffentlichung nach *The Wasp Factory* erschienen ist, aber bereits in den 1970er Jahren geschrieben wurde. *The Bridge* (1986) hat seinen Ort in der realistischen und der Science Fantasy.

Die Hauptfigur in *The Wasp Factory*, Francis Leslie Cauldhame, genannt Frank und sechzehn Jahre alt, lebt mit Vater Angus auf einer kleinen Insel an der Nordostküste Schottlands. Franks älterer Halbbruder Eric ist Insasse einer psychiatrischen Anstalt mit geringer Sicherheitsstufe. Zu Beginn der Erzählung bricht er dort aus. Mit Frank hält

er telefonisch Kontakt und stellt seinen baldigen Besuch in Aussicht.

Frank sieht sich als Wächter der Insel. Er patrouilliert entlang einer Reihe an der Küste aufgespießter Köpfe von Tieren, die er selbst getötet hat. Er macht gerne lange Spaziergänge und betrinkt sich im Pub mit seinem Freund Jamie. Er hat sich Waffen gebaut, eine Steinschleuder, einen Flammenwerfer und Bomben, um damit die Insel kontrollieren zu können.

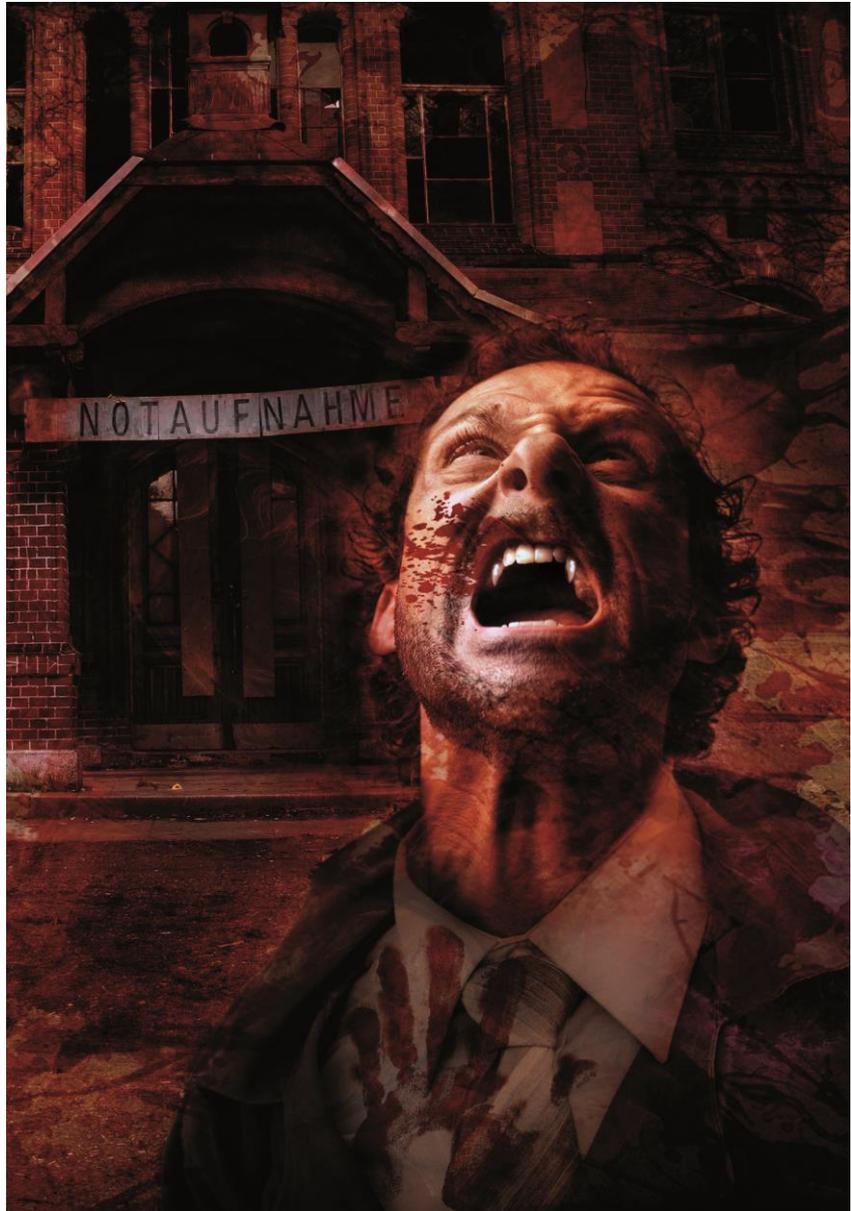
Auf dem Dachboden des Elternhauses befindet sich ein von Frank bearbeitetes Uhrengehäuse von einem Meter Durchmesser, die Wespenfabrik. Sie enthält zwölf Kammern, Fallen, in denen Wespen einen bestimmten Tod sterben, zerdrückt werden, in Franks Urin ertrinken oder verbrennen. Frank hält sie für ein Orakel und glaubt, dass die To-

desart, für die eine Wespe sich angeblich entscheidet, Vorhersagen über die Zukunft ermöglicht. Als Eric, der von der Polizei gesucht wird, dem Haus näherkommt, wird die Situation für Angus bedrohlich. Angus erzählt Frank, der einige ihn irritierende Dinge entdeckt hat, etwas, was sein Leben bis in die Eingeweide verändern wird.

The Wasp Factory ist in seiner Gesellschaftskritik und erheblichen Grausamkeit eine Geschichte, die verständlicher wird vor dem Hintergrund radikaler Veränderungen im Großbritannien der späten siebziger und frühen achtziger Jahre, der Deregulierung, der Entfesselung der Finanzmärkte, dem Umgang mit Arbeitsrecht und Gewerkschaften, sowie kriegsbesessener Maskulinität, die schließlich in den Falklandkrieg von 1982 führte.

Ein Thema in *The Wasp Factory* ist das der Macht und ihres Missbrauchs im männlich bestimmten sozialen Raum. Angus hat Frank auf der Basis einer furchtbaren Lüge erzogen. Komplement ist die Selbsttäuschung, bis hin zu den Leserinnen, die am Ende gezwungen sind, das Bild, welches sie sich von Frank gemacht haben, grundlegend zu hinterfragen.

Angus ist Chemiker oder Biochemiker, Frank weiß dies nicht genau, und besessen von Ordnung und Regelmäßigkeit. Er verfügt über viel Wissen und Halbwissen, das er für bedeutsam hält und Frank vermittelt. Dazu gehören auch manche abstrusen Ansichten: die Erde sei ein Möbius-Streifen, die Persönlichkeit eines Menschen lasse sich aus der Qualität seiner Blähungen bestimmen. Angus erzählt Frank, Pathos sei einer der drei Musketiere und Fellatio ein Charakter in Shakespeares Hamlet. Beide Ehefrauen haben ihn nach



© Detlef Klewer

der Geburt ihrer Kinder verlassen. Angus' zweite Frau hat ihm ein Bein gebrochen. *The Wasp Factory* ist ein Buch über Gender, in dem Mädchen und Frauen scheinbar vollkommen abwesend sind.

The Wasp Factory lässt sich auch wie ein Entwicklungsroman lesen, in dem die Hauptfigur ein Sadist und Psychopath ist. Wir erfahren, was Frank bewegt und ängstigt, wie er aufgewachsen ist und lernen musste, sich in der Welt zurechtzufinden. In diesem Bemühen schuf er eine Art persönliche Religion, bestimmte deren Rituale und Reliquien.

Frank macht einen sehr intelligenten Eindruck, wirkt gelegentlich redundant und pflegt einige befremdliche und brutale Riten. Schon früh gibt es Hinweise darauf, dass in Franks Kindheit etwas geschehen sein musste, was er jedoch nicht versteht. Es gibt keine Geburtsurkunde, keine staatliche Versicherungsnummer, keine offiziellen Unter-

lagen, die darauf hinweisen, dass es ihn gibt. Er weiß, dass dies nicht in Ordnung ist und gibt seinem Vater die Schuld daran. Das Fehlen solcher Dokumente bedeutet, dass Frank in öffentlichen Narrativen nicht existiert. Frank ist in extremer Weise ein Missbrauchsoffer, aber, worauf seine Gewalttätigkeit und Grausamkeit hindeuten, auch Täter. Da Frank eine instabile Person ist, ist die Gewalt für ihn eine Form von Steuerungsmechanismus, um die Kontrolle und Hoheit über das Chaos zu erlangen und zu behalten.

Frank bezieht sich wiederholt auf ein unangenehmes Ereignis, das Eric nachhaltig verändert hat, eine traumatische Erfahrung während seiner medizinischen Ausbildung in einem Krankenhaus. Er bekam ein Alkoholproblem, beendete seine Ausbildung, wurde aufgrund psychischer Probleme in verschiedenen psychiatrischen Einrichtungen untergebracht. Auch hat er Hunde verbrannt sowie Kinder ge-

zwungen, Maden und Würmer zu essen.

Frank ist doppelt isoliert, geografisch, weil er auf einer Insel lebt, sozial, weil er mit anderen Menschen so gut wie gar nichts zu tun hat. Damit die Lebenszeit schneller vergeht, spielt er sich als Herr der Insel auf, gibt Plätzen eigenartige Namen, hält Gericht über Tiere, führt eingebilddete Kriege, von denen einer gegen ein tollwütiges Kaninchen in all seiner Grausamkeit beschrieben wird. Er hat eine lebhaftere Einbildungskraft.

Frank hasst Frauen, jede Vorstellung von Weiblichkeit und das Meer, letzteres aufgrund seiner symbolischen Bedeutung. Er hat keine männlichen Geschlechtsteile. Angus hat ihm erzählt, der Familienhund Saul habe sie ihm in der Kindheit abgebissen. Frank versieht sich in seiner Isolation auf extreme Weise mit einer männlichen Identität. In Details beschreibt er nach und nach, wie er seine Cousinen Blyth und Esmerelda sowie sei-

nen Bruder Paul tötete, noch vor Vollendung seines zehnten Lebensjahres. Danach war mit dem Morden Schluss, denn diese Zeit war, wie Frank einmal sagt, nur eine Phase, die er durchlief.

Ein Gegenentwurf zu Frank ist Eric, der aus der Anstalt flieht, sich versteckt halten muss und sich auf die Begegnung mit seinem Vater vorbereitet. Nachts telefoniert er mit Frank, der die Gespräche vor dem Vater geheim hält.

Eric entspricht dem Männlichkeitsideal Franks. Frank liebt Eric und bewundert ihn, der aus einem angeblichen Abenteurergeist heraus nach London gezogen ist, um dort zu studieren. Frank dagegen führt ein hoffnungsloses Leben, weil es außerhalb der Insel nicht möglich ist. Er kann sich nicht einmal vorstellen, sein "Revier" zu verlassen. Als Eric wahnsinnig wird, findet

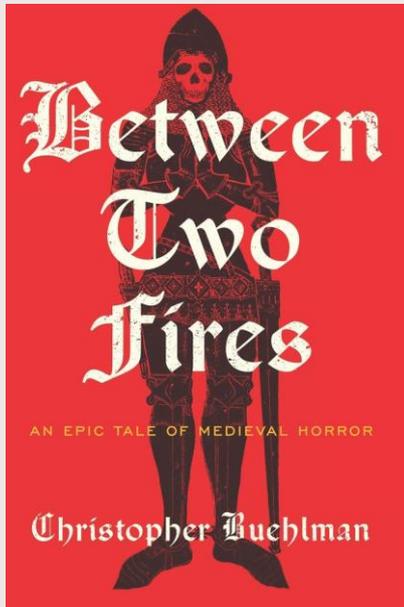
Frank eine Erklärung, mit der er seine Enttäuschung und seinen Abscheu eingrenzen kann. Erics Schwäche führt er insbesondere darauf zurück, dass sein Bruder zu dominante weibliche Anteile in sich trage. Er selbst hält sich für äußerst männlich, was auch seine extreme Grausamkeit belegen soll, die er in der biologischen Natur des Mannes verortet. Frank spürt trotz und gerade wegen seines Unfalls in der Kindheit seine Männlichkeit in seinen "nicht kastrierten Genen". Frank nimmt Medikamente, angeblich gegen die Folgen der Kastration. Als Eric schließlich zu Hause eintrifft, erfährt Frank etwas über sich, was er sich nie hätte träumen lassen.

The Wasp Factory entwickelt eine satirische Perspektive auf Geschlechterrollen, Männlichkeit, Religion, die Formung eines Menschen durch seine Erziehung

und Umwelt. Franks Leben basiert auf einem grotesken Irrtum. Dies versteht er, als er gegen Ende der Erzählung Zugang zum Arbeitszimmer seines Vaters erhält und erfährt, dass er von Angus männliche Hormone verabreicht bekommt und die Kastration durch den Hund eine Lüge ist. Tatsächlich wurde er als Frances geboren. Seine Maskulinität war eine soziale Konstruktion in einem Experiment seines Vaters. Banks' Roman dürfte einer der konsequentesten und brutalsten Beiträge zur Gender-Diskussion sein.

Fazit

The Wasp Factory ist weder ein schöner noch hoffnungsvoller, gleichwohl ein sprachlich und inhaltlich hervorragender Roman. Er präsentiert eine Welt, in der es keine Hoffnung gibt, es sei denn als Illusion.



Autor: Christopher Buehlmann
Verlag: Self-published (2012)
Genre: Horror / Historik / Fantasy

Taschenbuch
436 Seiten, 18,02 Euro
ISBN: 979-8662731349

Between Two Fires – A Tale of Medieval Horror

Eine Rezension von Swantje Niemann

Between Two Fires ist eines dieser Bücher, die auf Reddit immer wieder empfohlen werden – und eine spannende Mischung von Genres: Fantasy trifft hier auf historischen Roman und auf Horror. Das Buch spielt im Frankreich des 14. Jahrhunderts. Die Pest fordert unzählige Opfer und stürzt das Land ins Chaos. Hinzu kommen übernatürliche Bedrohungen: Monster und Dämonen sind in einer Welt unterwegs, die Gott scheinbar aufgegeben hat.

Der Ritter Thomas, der sich zunächst Straßenräubern angeschlossen und eigentlich gründ-

lich mit seinen Idealen abgeschlossen hat, findet sich zu seiner eignen Überraschung in der Rolle des Beschützers eines ungewöhnlichen Mädchens wieder: Delphine ist fest davon überzeugt, dass Engel zu ihr sprechen, dass sie von Gott auserwählt ist und dass in Avignon, wohin sich der Papst zurückgezogen hat, eine Aufgabe auf sie wartet. Was tatsächlich dahinter steckt, was ihre echten Motive sind und was sie ausrichten kann, bleibt bis kurz vor dem Ende ein Geheimnis.

Bald kommt noch ein dritter Reisegefährte dazu: der Priester Michael, der als schwuler Mann ein

Ausgestoßener ist (ihm begegnet Homophobie von anderen Figuren, aber sein Framing in der Geschichte zeigt, dass höhere Mächte ihn wahrscheinlich weit aus positiver sehen als seine Zeitgenossen). Es wird aus den Blickwinkeln von Thomas, Michael und auch einigen Nebenfiguren geschrieben, während Delphine größtenteils geheimnisvoll bleibt.

Die drei durchleben verschiedene Episoden, in denen sie Horrorgestalten begegnen, die sich tief im mittelalterlichen Setting verwurzelt anfühlen. Das Wassermonster, mit dem Thomas kämpft, könnte beispielsweise auch den Marginalien eines Manuskripts entstammen, und am Ende entfaltet sich eine apoka-

lyptische Vision in all ihrer blutigen, ekligen Pracht. Buehlmann setzt Motive und Elemente der christlichen Mythologie sehr effektiv für Horror ein, zeigt korumpierte Symbole und Institutionen des Glaubens. Es zieht sich jedoch auch ein starker Faden von Vergebung und Erlösung durch das Buch, der auch für nicht religiöse Lesende emotionale Resonanz hat.

Die Geschichte „gebrochener, zynischer Mann begleitet Kind durch ein gefährliches Land und findet dabei zu einer besseren Version seiner selbst zurück“ ist wahrscheinlich den meisten Lesenden schon mehrfach begegnet, aber sie funktioniert hier wieder sehr gut und passt gut zu dem Setting.

Die unheimlichen oder brutalen Momente des Buchs sind wirkungsvoll. Es vermittelt auch, dass die Figuren tatsächlich in einer anderen Welt leben und mit deutlich anderen Referenzrahmen unterwegs sind als moderne Menschen. Es kommt viel Spannung auf, Figuren leiden und sterben und ihr Erfolg und Scheitern wirken ungefähr gleich wahrscheinlich.

Fazit

Between Two Fires entführt seine Lesenden in ein spätmittelalterliches Frankreich, das von irdischen und überirdischen Übeln heimgesucht wird, und bietet eine düstere, mythische, immersive Leseerfahrung, die sich einprägt.



© Phoarto

Interview mit Wolfgang Rauh

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Wolfgang! In dieser PHANTAST-Ausgabe widmen wir uns den dunkelsten und abgründigsten Seiten der Phantastik. Was fasziniert Dich persönlich an Horror? Und was zeichnet richtig guten Horror für Dich aus?

Wolfgang Rauh: Hi Judith! Ich mag vor allem die kreativen Möglichkeiten, die (übernatürlicher) Horror mit sich bringt. Gleiches trifft natürlich auch auf andere Subgenres der Phantastik zu, aber aus irgendeinem Grund erschien mir Horror immer ein wenig freier, ein wenig mehr dazu in der Lage, sich seine eigenen Regeln und Plausibilitäten zu erschaffen. Vielleicht, weil

Untote und Monster so weit jenseits der Realität sind, oder weil meine bevorzugte Art von Horror sich sehr stark mit der Psyche der jeweiligen Figuren befasst.

Das beantwortet auch gleich deine zweite Frage: ich bevorzuge es, wenn der Schrecken in der Geschichte etwas mit den Charakteren zu tun hat – entweder direkt daraus entspringt, oder sich auf irgendeiner von mir aus metaphorischen Ebene mit ihnen verknüpft. Ich finde es am spannendsten, wenn der übernatürliche Schrecken zu einer Überspitzen des Realen wird, in dem das Monster (welcher Art auch immer) nicht austauschbar ist, sondern genau zu den davon

unabhängigen Problemen der Figuren passt. Folglich ziehen mich eher Geschichten an, die von ihren Figuren getragen wer-



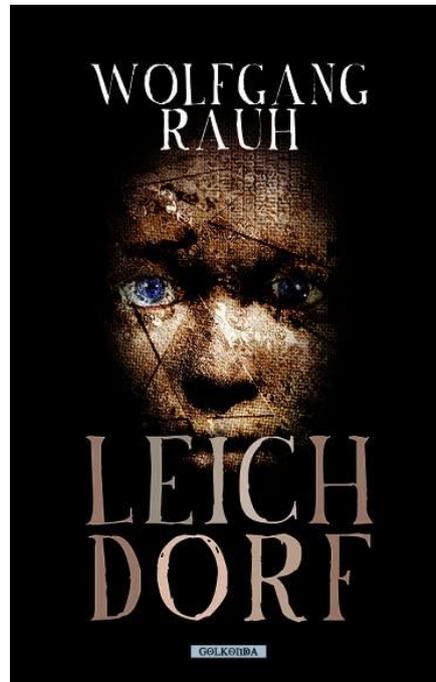
© Lang.lebig Fotografie

den als vom Plot, und lieber übernatürliche als vollkommen in der Realität verankerte. Wenn nur der Mensch allein das Monster ist, dann macht mir das mehr Angst als alle Kreaturen, die ich mir in meinen Geschichten ausgedacht habe. Nachrichten sind oft beängstigender als Fiktion – Horror, mit seiner überspitzten Schilderung schlimmer Dinge, kann aber ein sehr gutes Gegengewicht dazu sein. Fiktiver Schrecken, um mit dem realen besser klar zu kommen.

PHANTAST: Wie viel Blut und Gewalt braucht Horror, um die Leser*innen zu gruseln und zu schocken?

Wolfgang Rauh: Ich glaube, dass wir inzwischen ein sehr Genregebildetes und vielleicht auch desensibilisiertes Publikum sind, was sich aber nicht zwangsläufig darin äußert, dass Geschichten immer blutiger und brutaler werden müssen, um etwas bei

den Leserinnen und Lesern auszulösen. Schock um seiner selbst willen finde ich eher langweilig. Klar kann ich mir extrem gewalttätige und verstörende Situationen ausdenken, und natürlich werden die in abgestufter Form beim Publikum Ekel oder was auch immer auslösen, aber Gewalt um der Gewalt willen erscheint mir als kalkuliertes Element leicht durchschaubar und dadurch technisch. Wenn eine



kaum ausgearbeitete Nebenfigur brutal ermordet wird, ist das schnell eine Fußnote im Gesamtbild. Wenn derselbe Mord allerdings einer Figur geschieht, die mir zuvor nahegebracht wurde, deren Ängste, Schwächen und Vorlieben ich vielleicht kenne, dann hat dieser eine vollkommen andere Wirkung und braucht dazu nicht mal so explizit geschildert werden. Da müssen Buch und Publikum natürlich zusammenpassen – nicht alle haben Interesse daran, sich auf seitenweise Aufbau und Hintergrund einzulassen, und die Gefahr von Langatmigkeit besteht natürlich auch. Aber für meinen ganz persönlichen Geschmack braucht es weder viel Gewalt, noch viel Blut, sondern in erster Linie eine Nähe zu den Figuren.

Ein Beispiel wäre *The Devil All The Time* von Donald Ray Pollock. Keine Horrorgeschichte, aber in diesem Punkt passend. Die Geschichte ist sehr brutal, sehr blutig und sehr trostlos.

Aber als Leser lässt sie mich an Leben teilhaben, die von diesen Dingen bestimmt sind, sie versucht nicht, mir den Magen umzudrehen, um dadurch eine Resonanz in mir hervorzurufen. Vieles wird eher angedeutet als in allen Einzelheiten beschrieben, und dieses Weglassen lässt Platz für meine eigene Phantasie – was die Geschichte für mich als Leser wiederum persönlicher werden lässt.

PHANTAST: In Deinem Horrormoman *Leichdorf* bleibt ein Serienmörder lange Zeit unbemerkt – bis er eine Frau gefangen nimmt anstatt sie zu töten. Was passiert dann?

Wolfgang Rauh: Sie wird für ihn zu einer Art therapeutischer Projektionsfläche, mit der er das zu füllen versucht, was auch immer in seinem Inneren leer geblieben ist. So bizarr es klingt – im Austausch mit ihr erhofft er sich Verständnis und unter Umständen Erlösung, denn was diesen Seri-

enmörder neben anderen, offensichtlicheren Dingen ausmacht, ist seine anhaltende Einsamkeit. Diese wird er nicht los, und vielleicht war er sich ihr bis zu diesem Punkt nicht mal bewusst. Man kann versuchen Dinge, die einem unerträglich werden, zu akzeptieren oder aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Man kann allerdings auch versuchen, sie zu zerstören. In ihr sieht er Hoffnung auf Veränderung, die sich für ihn schlussendlich nicht erfüllt, weil sie sich gar nicht erfüllen kann.

PHANTAST: Würdest Du uns die wichtigsten Charaktere aus *Leichdorf* kurz vorstellen?

Wolfgang Rauh: Gern. Der Roman wird aus mehreren Blickwinkeln erzählt, wodurch man die einzelnen Charaktere näher kennen lernt, inklusive ihrer Denkweisen und Erfahrungen: Dwiggi, ein als Nebenfigur geplanter Herumtreiber, der sich während der ersten Fassung als

heimliche Hauptfigur herauskristallisierte, ist ein vom Verlust seiner Familie und langanhaltender Verdrängung geprägter junger Kerl, der nach Jahren des Herumstreunens wieder nach Leichdorf zurückkehrt und dort mehr findet, als er erwartet hätte.

Barbara kämpft mit den Entscheidungen ihrer Vergangenheit und den Auswirkungen, die diese immer noch auf ihre Gegenwart haben. Sie verliebt sich in Dwiggi, nachdem beide ihre Masken fallen lassen und dem anderen zeigen, wer sie wirklich sind.

Roland und Sandra sind ein weitestgehend unbeschwertes Pärchen – jung, verlobt und vielleicht mit Familienwunsch, vielleicht aber auch nicht. Mehr als bei allen anderen werden ihre Probleme in der Geschichte von außen definiert, nicht von innen.

Dann gibt es noch einen Witwer, dessen tote Frau regelmäßig

nachts zu ihm ins Bett kriecht; eine unscheinbare Figur mit dunklen Geheimnissen und einen Mann, der als Junge die verbrannte Leiche seines Vaters fand und seither eine Stimme hört, die von schrecklichen Dingen erzählt und diese für ihn rechtfertigt.

PHANTAST: In Leichdorf gibt es ein Schauermärchen über einen Schneider, der seine tote Familie als Puppen aus Jutesäcken nachbildete. Puppen spielen in vielen Horrormromanen eine unheimliche Rolle - Was findest Du persönlich gruselig an Puppen?

Wolfgang Rauh: Puppen sind natürlich ein absolut ausgewaschenes Horrorklischee, aber ich finde sie dennoch jedes Mal unheimlich. Vielleicht, weil sie naturgemäß reglos sind und man sich der Illusion einer möglichen Lebendigkeit dennoch nicht ganz erwehren kann, ich weiß es nicht. Dieses Schauermärchen war ei-

gentlich die Grundlage für eine Kurzgeschichte von mir („Das geviertelte Herz“, erschienen in: *Im Bann der Seelendämmerung*, Arcanum Fantasy, 2019), aber ich hatte damals das Gefühl, die Idee verschenkt zu haben, deshalb brachte ich sie leicht verändert in *Leichdorf* noch einmal zurück. Unheimlich daran finde ich vor allem den Schmerz des Schneiders, der ihn den Verstand verlieren lässt und so weit bringt,



© Lang.lebig Fotografie

sein eigenes Leben brutal zu beenden, verblendet von der Illusion, dadurch seine Liebsten wiederzuerwecken. Und weil das eine Horrorgeschichte ist, lässt sich in ihr die Frage stellen: Was, wenn das tatsächlich funktioniert? Das finde ich spannend.

PHANTAST: Ein Rezensent bescheinigt *Leichdorf* das „nötige Quäntchen Wahnsinn“. Ist es wirklich nur ein Quäntchen? Wie viel Wahnsinn braucht guter Horror?

Wolfgang Rauh: Vermutlich ist es nicht nur ein Quäntchen, aber das empfindet natürlich jeder anders. Die Rezensionen nach der Veröffentlichung pendelten wild hin und her zwischen zu viel Blut, zu wenig Blut, zu verrückt, zu gewöhnlich, und so weiter. Was der einen Leser gefiel, gefiel der nächsten ganz und gar nicht. Manche empfanden *Leichdorf* als Gewaltorgie, manche als zahmes Büchlein ohne echten Grusel. Für mich

war das interessant, weil man es nicht allen recht machen kann und so breit gefächerte Reaktionen es leichter machen, sich dessen bewusst zu sein.

Mit dem Wahnsinn verhält es sich gleich: Was für den einen ein Quäntchen ist, ist für den anderen ein Supergau. Horror hat die Möglichkeit uns an Orte zu bringen, die wir sonst nicht entdecken würden – auch, weil wir vielleicht gar nicht wollen, oder wissen, dass es außerhalb der Seiten eines Buches dort gefährlich ist. Das trifft vor allem auf die geistigen Orte zu. Gezwungen zu sein, fremden Denkweisen zu folgen, die wir selbst als abstoßend oder falsch empfinden ist schlimm genug, aber darin am Ende Logik (so verworren diese auch sein mag) und Verständnis zu finden ist glaube ich schlimmer.

Ich habe nie versucht, über besonders verstörende Personen zu schreiben, sondern mich in mög-

lichst ehrlicher Weise mit ihnen zu befassen – das trifft auf den Mann, der gerade eine simple Trennung durchmacht genauso zu wie auf die Frau mit der Sammlung von Leichenfotos im Keller. Der Wahnsinn in *Leichdorf* entblättert sich eigentlich nur aus der sturen Verfolgung der Frage nach dem Warum. Es ist leicht, andere zu verurteilen, wenn man sie oberflächlich bewertet und als Klischee betrachtet. Sobald ihre Taten und Gedanken aber in zumindest begrenztem Ausmaß nachvollziehbar werden und damit unter Umständen ungewollte Empathie aufkommt, wird die Sache komplexer.

Eine der für mich verstörendsten Stellen in der ersten Fassung von *Leichdorf* (hat es nicht in die finale geschafft), war nichts weiter als eine Protagonistin, die über hundert Seiten schleichend den Verstand verloren hat und eines Tages das Haus verlässt, nur um im Garten im Kreis zu gehen. Von außen betrachtet war das

merkwürdig, aber aus ihrem Blickwinkel machte ihr Verhalten Sinn. Es war verstörend, ihren Gedanken in jene verwinkelten Gänge zu folgen, in denen sie sich verlaufen hatte, weil unsere eigene Wahrnehmung von Wahrheit und Realität manchmal vielleicht instabiler ist als wir akzeptieren wollen.

PHANTAST: *Leichdorf* wird vom Verlag als Horror im Stil von Stephen King beworben – trifft es das? Und würdest Du Stephen King als Vorbild bezeichnen?

Wolfgang Rauh: Mit Stephen King verglichen zu werden ist natürlich gefährlich, weil man eigentlich nur verlieren kann. Wozu Rauh lesen, wenn's King gibt? Das Ganze als qualitative Gleichstellung zu sehen wäre vollkommen selbstverblendet, aber der Vergleich hilft dabei, schnell und unkompliziert zu beschreiben, um welche Art von Horror es sich handelt – langer Aufbau, viel Fokus auf die Figu-

ren, Blut und Gewalt eher sporadisch.

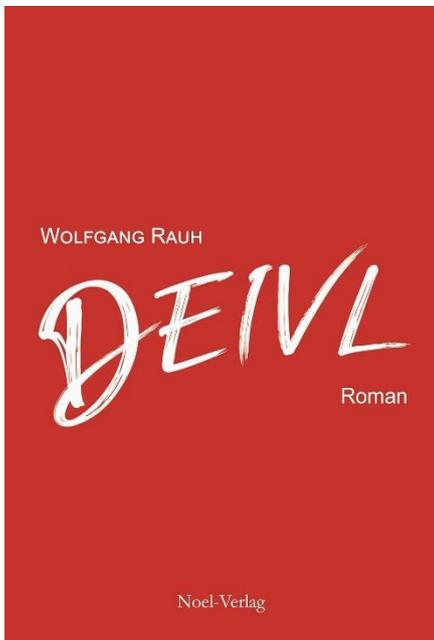
King hat mich sicherlich weit mehr geprägt als andere Autorinnen und Autoren. Seine Geschichten waren auch die, die mich überhaupt erst zum Schreiben brachten. Ich schrieb meine erste Kurzgeschichte mit neun Jahren (enttäuschende eineinhalb Seiten), und da war ich schon King-Fan, auch wenn ich damals noch weniger Geduld für seine

langen Charakteraufbauten hatte. Mittlerweile interessieren mich aus rein horrortechnischen Gründen eher andere Autorinnen und Autoren, aber Kings Umgang mit seinen Figuren ist für mich immer noch das, was ihn hervorhebt.

PHANTAST: Auch Dein Roman *Deivl* hat ein dörfliches Setting. Würdest Du sagen das Kleinbürgertum ist prädestiniert für abgründige und finstere Geheimnisse? Was macht ein Dorf zu einem atmosphärischen Horror-Schauplatz?

Wolfgang Rauh: Das finde ich eigentlich nicht, weil diese Vorstellung für mich immer ein wenig nach „Blick von außen“ klingt. Das abgeschiedene Dorf, in dem die Zeit stehen geblieben ist und die Bevölkerung engstirniger als außerhalb, und so weiter. Natürlich gibt es diese Elemente auch in meinen Geschichten, aber nicht nur. Und mein Blick ist keiner von außen – ich

bin in einem Dorf aufgewachsen, bevor ich ein Drittel meines Lebens in Städten verbrachte. Somit kenne ich beides, hatte aber immer das Gefühl, ein ländliches Setting besser und ehrlicher beschreiben zu können als ein städtisches. Das hat sicherlich auch damit zu tun, dass ich gerne am Land und in der Natur bin, und dort meine kleinen Oasen finde, an denen ich mich sicher fühle. Einsamkeit macht mir weniger aus als jemandem, der es gewohnt ist, von Menschen umgeben zu sein – und so jemanden wiederum machen Menschenmengen sicher weniger nervös als mich. Vielleicht schreibe ich auch deshalb lieber über kleine Orte, weil sie mir durch ihre Vertrautheit eine gewisse Sicherheit bieten, und die Fallhöhe des Horrors zunimmt, wenn er sich an einem sicher geglaubten Ort ausbreitet. Wäre ich in München aufgewachsen würde ich wahrscheinlich eher Stories schreiben, die in einem urbanen Setting spielen.



PHANTAST: Du wolltest eigentlich Koch oder Paläontologe werden, hast Dich dann aber für die Schauspielerei und das Schreiben entschieden. Inwiefern beeinflussen Deine Erfahrungen als Schauspieler Deine Geschichten?

Wolfgang Rauh: Worauf meine Erfahrung als Schauspieler in erster Linie sehr großen Einfluss hat ist die Figurenzeichnung. Einer der Grundsätze der Schauspielerei ist, dass man den Charakter, den man darstellt, nicht verurteilen darf. Selbst wenn er etwas tut, das man selbst als abstoßend empfindet, hilft es nichts, sich die ganze Zeit über zu denken, wie furchtbar das ist – weil die Figur das nicht so sieht. Das bedeutet nicht, dass man sich reinsteigert und plötzlich Gewalt an kleinen Tieren o.ä. als neues Hobby entdeckt, sondern man zerplückt die Taten und Einstellungen, bis man genug kleine Teile hat, zu denen man einen positiven Bezug fin-

det und baut diese wieder neu zusammen. Damit schafft man es, etwas wahrhaftig darzustellen, ohne dieselben Denkmuster oder Abgründe annehmen zu müssen wie die Figur. Nicht jeder Künstler und jede Künstlerin braucht diesen Abstand, aber mir war der immer sehr wichtig, weil ich glaube, dass die Dinge, mit denen wir uns befassen, Spuren in unserer Psyche hinterlassen. Und sowohl als Schauspieler wie auch als Autor habe ich einen Platz in der ersten Reihe, und der ist nicht immer angenehm.

Mit dem Schreiben verhält es sich in meinem Fall ähnlich: Natürlich finde ich es nicht toll, was der Serienmörder in *Leichdorf* macht, und natürlich wird beim Schreiben auch nicht meine moralische und ethische Sichtweise ausgehebelt. Aber in dem Moment, in dem ich über die Dinge schreibe, die mein Antagonist/Monster/Was-auch-immer tut, versuche ich nicht zu verurteilen, sondern so ehrlich wie

möglich dessen Sichtweise zu beschreiben.

Dummerweise schafft das allerdings auch eine Tendenz zur literarischen Überbewertung von Nichtigkeiten, aber zum Glück gibt es hervorragende Lektorinnen und Lektoren.

PHANTAST: Du hast Dich mit vierzehn an Deinen ersten Roman gewagt und beschreibst die Erfahrung als „kurz, zeitraubend und ernüchternd“ – was hast Du für weitere Geschichten daraus gelernt?

Wolfgang Rauh: Das waren drei Monate, in denen ich nach der Schule am Computer saß und meine Nachmittage mit quälend langsamer Tipperei verbrachte. Der Roman ist nicht sehr lang und kostete mich fast so viel Zeit wie heute ein 500-seitiges Manuskript. Mit vierzehn hatte ich kaum nennenswerte Lebenserfahrung, über die es sich zu berichten lohnte, und mir fehlten Kontext, unterschiedliche Sicht-

weisen und Erfahrungen, die so große Teile meiner späteren Geschichten ausmachten. Aber ich lernte, dass Schreiben nicht immer nur Spaß macht, und dass ich mich auch hinsetzen muss, wenn dem nicht so ist. Mich zu fokussieren war damals einfacher, vielleicht weil es weniger Sorgen aus der realen Welt gab, die mich von der fiktiven fernhalten wollten. Bis heute ist es so, dass ich am besten schreibe, wenn ich ausgeglichen bin. Morgens, nicht mehr abends, ausgeruht, gesund und nüchtern, und weder von ausufernden To-do-Listen, noch von emotionalen Belastungen abgelenkt. Auch wenn in vielen meiner Geschichten eigene Erfahrungen, wie Trennungen oder anderer Verlust verarbeitet werden, so ist es mir dennoch ein Rätsel wie jemand unter Alkoholeinfluss schreiben kann. Ich bringe keine vernünftige Zeile aufs Papier, solange mein Verstand nicht klar ist. In gewisser Weise lässt sich meine Erfahrung beim Schreiben

ein wenig mit Sport vergleichen: Vorher hat man nicht immer Lust, aber sobald es läuft, läuft und hinterher bleibt Euphorie.

PHANTAST: Wie gehst Du heute beim Schreiben vor? Plottest Du die Handlung schon vor dem Schreiben durch oder gehörst Du zu jenen, die eine grobe Richtung im Kopf haben und ansonsten drauf los schreiben?

Wolfgang Rauh: Das hat sich mit den Jahren ein wenig verändert, und ist auch projektabhängig. Früher war ich ganz der Drauf-

los-schreib-Typ, und im Kern bin ich das heute auch noch, aber je weiter das Manuskript voranschreitet, umso mehr plane ich, wegen der Einschränkungen, die jede Entscheidung in der weiteren Geschichte mit sich bringt. Die erste Seite ist immer noch heilig und nie geplant, auch wenn sie es vielleicht nicht in die finale Fassung schafft. Aber ich liebe diesen Moment, in dem noch alles möglich und alles offen ist, und der ist nie klarer als auf Seite eins.

Für jeden Roman habe ich ein kleines Notizbuch, in das ich



© privat

notiere, was notiert werden will. Oft werfe ich Ideen wieder um, wenn ich an die entsprechende Stelle im Manuskript komme, falls ich das Gefühl habe, dass ich der Geschichte eine Wendung aufzwinge, in die sie nicht will. Drehbücher hingegen plane ich stärker vor, was auch an der Struktur liegt und der Art, wie diese geschrieben werden. Ich habe nicht das Gefühl, dass der Unterschied zwischen Kopf- und Bauchschrreiber wirklich so groß ist, wie gern behauptet wird. Die Arbeit, die vorausplanendere Kolleginnen und Kollegen vorm eigentlichen Manuskript erledigen, mache ich nur später. Mit Sicherheit muss ich mehr Logik- und sonstige Lücken ausbessern, und meine zweiten Versionen unterscheiden sich oft drastisch von den ersten. Außerdem kommt es nicht selten vor, dass ich ein Drittel oder sogar die Hälfte des Buches ein zweites Mal vollkommen neu schreibe. Das könnte man sich mit besserer Vorarbeit sparen, aber leider

muss ich meine Figuren erst kennenlernen, bevor ich weiß, was ich mit ihnen anfangen kann, und das funktioniert für mich am besten direkt beim Schreiben. Allerdings auch nur, weil ich psychologischen Horror schreibe. Einen Krimi würde ich auf diese Art wohl nicht hinbekommen.

PHANTAST: Würdest Du uns abschließend einen kleinen Ausblick auf kommende Veröffentlichungen geben? Wird es wieder Horror?

Wolfgang Rauh: Momentan sind zwei weitere Romane fertig und nochmal zwei work in progress. Einer der beiden fertigen soll im Frühjahr 2025 erscheinen und ist wieder charakterbasierter Horror, hat mit *Leichdorf* aber nichts zu tun. Es geht um die Frau eines Schriftstellers, die sich in der Phantasiewelt ihres Mannes verliert und dort nicht nur von dessen Vergangenheit eingeholt wird, sondern auch von ihrer

eigenen. Eine Geschichte über Schuld und Verdrängung, mit wenig Blut, aber ausreichend anderen bizarren und erschreckenden Dingen.

Für den zweiten fertigen Roman suche ich derzeit noch nach einem Verlag. Er ist viel kürzer als meine anderen Geschichten und hat ein wesentlich höheres Erzähltempo. Eine Fantasy-Geschichte in einer fiktiven, dem feudalen Japan nachempfundenen Welt, in der ich versucht habe meiner langjährigen Erfahrung in und Begeisterung für traditionelle Kampfkunst einen erzählerischen Rahmen zu geben. Es geht um einen Schwertkämpfer, der die Liebe seines Lebens verliert, Rache übt und sich am Ende dem Übel stellen muss, dass seine Welt verschlingt – erkennend, dass seine Taten einen wesentlichen Anteil daran haben.

Dann arbeite ich noch an einem Psychothriller ohne übernatürli-

che Elemente, in dem es um den Tod eines Kindes geht und den Mann, der darauf hätte aufpassen sollen. Eine weitere Geschichte über Verlust und Schuld und Verantwortung, und wie weit wir unter den richtigen Umständen bereit sind, unsere eigenen moralischen Grenzen zu dehnen, wenn die daraus resultierenden Taten als gerechtfertigt empfunden werden.

Und zuletzt bin ich kurz davor, die erste Fassung von *Leichdorf 2* abzuschließen. Der Roman setzt beinahe nahtlos nach Teil 1 an, und während es in diesem kriminalistisch um Serienkiller ging, dreht sich in Teil 2 alles um Glauben, Sekten und Manipulation. Der okkulte Zirkel aus Teil 1 und *Deirol* kehrt in gewisser Form zurück, und natürlich auch einige der Protagonistinnen und

Protagonisten – wenn auch aus Platz- und Übersichtsgründen nicht alle.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Wolfgang Rauh: Vielen Dank für die tollen Fragen, es war mir eine Freude!

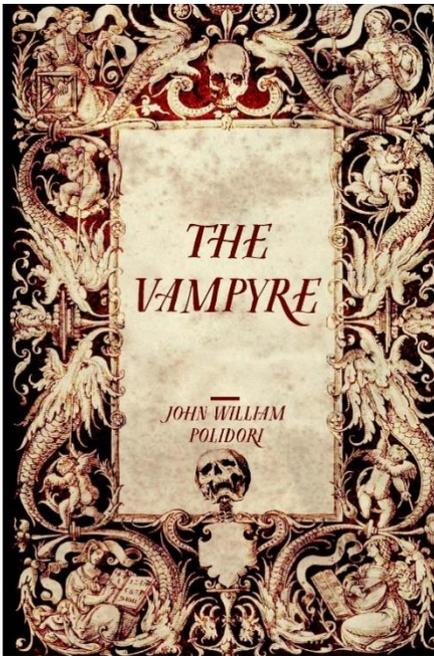
www.wolfgang-rauh.at

Polidoris *The Vampyre*

– Ein Blick in den ersten modernen Vampir-Roman

Ein Artikel von Swantje Niemann

Vampire sind nicht mehr aus der Literatur wegzudenken - sei es im Horror-Genre, in der Roman-



tasy oder in der Urban-Fantasy. Wenn es um den Vampir in der Literaturgeschichte geht, wird immer wieder ein Werk erwähnt: John Polidoris *The Vampyre*, der erste Vampirroman, in dem erstmalig der Archetyp des aristokratischen, verführerischen Vampirs auftaucht. Da so einige Ausgaben davon im Internet herumschwirren, habe ich mich entschieden, die Erzählung auch einmal zu lesen.

Die Handlung

Und darum geht es: Aubrey, ein naiver junger Mann, macht die Bekanntschaft des charismati-

schen Lord Ruthven, der sich einen Spaß daraus macht, Menschen um sich herum die Werkzeuge in die Hand zu geben, um ihre Leben zu ruinieren. Unser Ich-Erzähler wird von Ruthven als Reisegefährte ausgewählt und befreit sich nur langsam aus dem Bann seines vermeintlichen Freundes. Briefe über dessen Verhalten anderswo und seine eigenen Beobachtungen bringen ihn dazu, Ruthven in Rom zu verlassen.

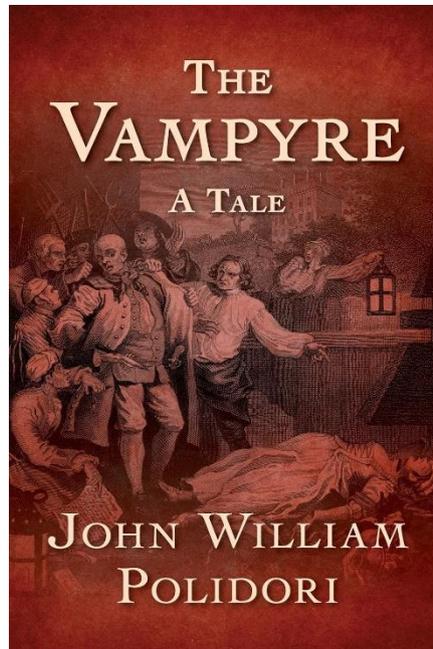
In Griechenland verliebt sich Aubrey in Ianthe, die ihm auch von Sagen über Vampire erzählt und tatsächlich an sie zu glauben scheint. Aubrey hingegen ist

skeptisch – bis Ianthe getötet wird. Ausgerechnet dann taucht Ruthven wieder auf und der verzweifelte Aubrey erlaubt es ihm, ihn von neuem zu begleiten. Im Wald werden sie von Räufern angegriffen und Ruthven anscheinend tödlich verwundet. Im Sterben fordert er Aubrey auf, seine Leiche im Mondlicht zurückzulassen und ein Jahr und einen Tag Schweigen über seinen Tod zu bewahren.

Aubrey hält sein Versprechen – was er nicht hätte tun sollen. Denn als er nach London zurückkehrt, will seine Schwester einen mysteriösen Adligen heiraten – niemand anderen als Ruthven. Verzweifelt will er sie warnen, denn mittlerweile weiß er, was Ruthven ist und dass Menschen, die diesen lediglich für einen gefährlichen Verführer halten, die Gefahr unterschätzen. Aubreys Warnungen fallen auf taube Ohren oder kommen zu spät an. Ruthven und Aubreys Schwester reisen ab, Aubrey stirbt allein und verzweifelt.

Die Entstehungsgeschichte

Der Anfang von *The Vampyre* entstand 1816 in einer Villa am Genfer See. Anlass war ein Wettbewerb, bei dem George Byron, Mary und Percy Shelley und John Polidori ihre Fähigkeiten im Schreiben von Schauergeschichten maßen. 1816 ist als „Das Jahr ohne Sommer“ in die Geschichte eingegangen – von einem Vulkanausbruch hochgeschleuderte Asche verdunkelte den Himmel



und führte zu Missernten. Ein Resultat des Abends war ein noch ikonischeres Werk der Literatur: Mary Shelleys clever konstruierter, düsterer „Science Fiction“-Roman *Frankenstein* – ein Buch, das nicht nur als ein Fenster in eine andere Zeit funktioniert, sondern auch sehr spannende Dinge mit der Erzählperspektive macht und zwei spannende Antihelden miteinander konfrontiert.

Aber zurück zu Polidori und *The Vampyre*: Die Geschichte umfasst gerade einmal 40 Seiten und erschien zunächst fälschlicherweise Byron zugeordnet in einem Magazin (ich halte es für ziemlich wahrscheinlich, dass es kein Versehen war, dürfte doch Byrons Name das Interesse vieler Leser geweckt haben) und war ein großer Erfolg.

The Vampyre im Kontext der Zeit

Es ist nicht das erste Werk, das sich mit der Vampir-Thematik

beschäftigt (zum Beispiel waren ihm da Goethe mit *Die Braut von Korinth* oder Coleridge mit der unvollendeten Ballade *Christabel* voraus, die beide verführerische, vampirhafte Frauen schildern), aber doch ein frühes und einflussreiches Werk zu dem Thema und – so weit ich weiß – der erste Prosa-Vampirroman.

The Vampyre passt ausgezeichnet in seine Zeit. Die Geschichte sortiert sich in das Genre der Gothic Novels ein und spiegelt auch die verbreitete Faszination für Griechenland wieder. In *The Vampyre* ist es der Ort, wo das Wissen über Vampire überliefert ist und wo das Übernatürliche unübersehbar in Aubreys Leben einbricht. (Dort spielt auch *Die Braut von Korinth* – und tatsächlich sind aus dem griechischen Altertum mehrere Sagen vampirischer Wesen überliefert, beispielweise trinken Geister in der Odyssee Blut, um temporär ins Leben zurückzukehren, und haben es Wesen wie die Lamia oder Stri-

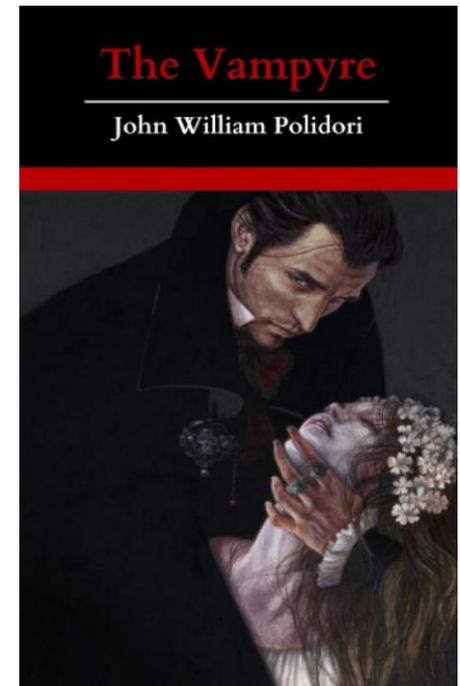
ges auf menschliches Blut abgesehen.

Vor allem scheinen aber Schreibende der Romantik Griechenland und Italien gerne zu romanisierten, altertümlichen Orten zu machen, wo Realität und Mythos nicht so klar getrennt sind wie anderswo – in Eichendorffs *Marmorbild* tritt hier zum Beispiel eine heidnische Gottheit in Erscheinung). Die Tendenz der Figuren, schwer zu erkranken, wenn Schuld und Schreck zu viel werden, erinnert mich an *Frankenstein*.

Auch einige der unsympathischeren Trends der Zeit kommen im Buch durch – Damen der Gesellschaft werden als eitel, oberflächlich und allzu anfällig für Ruthvens Charme geschildert. Ianthe hingegen kommt besser und würdiger weg, weil sie naturverbunden, kindlich und unschuldig ist. Was sie jedoch nicht davor bewahrt, für Plot und Gruselfaktor geopfert zu werden. Ein Brief Polidoris, welcher der Ausgabe von *The Vampyre*, die

ich gelesen habe, beigelegt war, zeigt auch, dass der Autor kaum einer Frau zugesteht, Männern intellektuell gewachsen zu sein (gnädigerweise nimmt er Germaine de Stael von diesem Urteil aus).

Frauenfiguren scheinen so eine Schwachstelle der Literatur der Romantik zu sein. Selbst in *Frankenstein*, einem in vieler Hinsicht überraschend fortschrittlichen



Roman, sind die sanften, aufopferungsvollen Frauen im Vergleich zu den moralisch ambigen Männern einfach langweilig.

Ruthven als Trendsetter

Interessant ist, dass in *The Vampyre* tatsächlich viele Eigenschaften des modernen Vampirs angelegt sind: Ruthven ist offensichtlich ein Außenseiter, aber er weiß Menschen zu faszinieren und zu beeinflussen. Er bewegt sich elegant in der feinen Gesellschaft und tritt vor allem als Verführer in Erscheinung, vielleicht gerade weil er spürbar einen Fuß außerhalb der sozial akzeptierten Welt hat. Auch in seiner Beziehung zu Aubrey gibt es Anklänge davon.

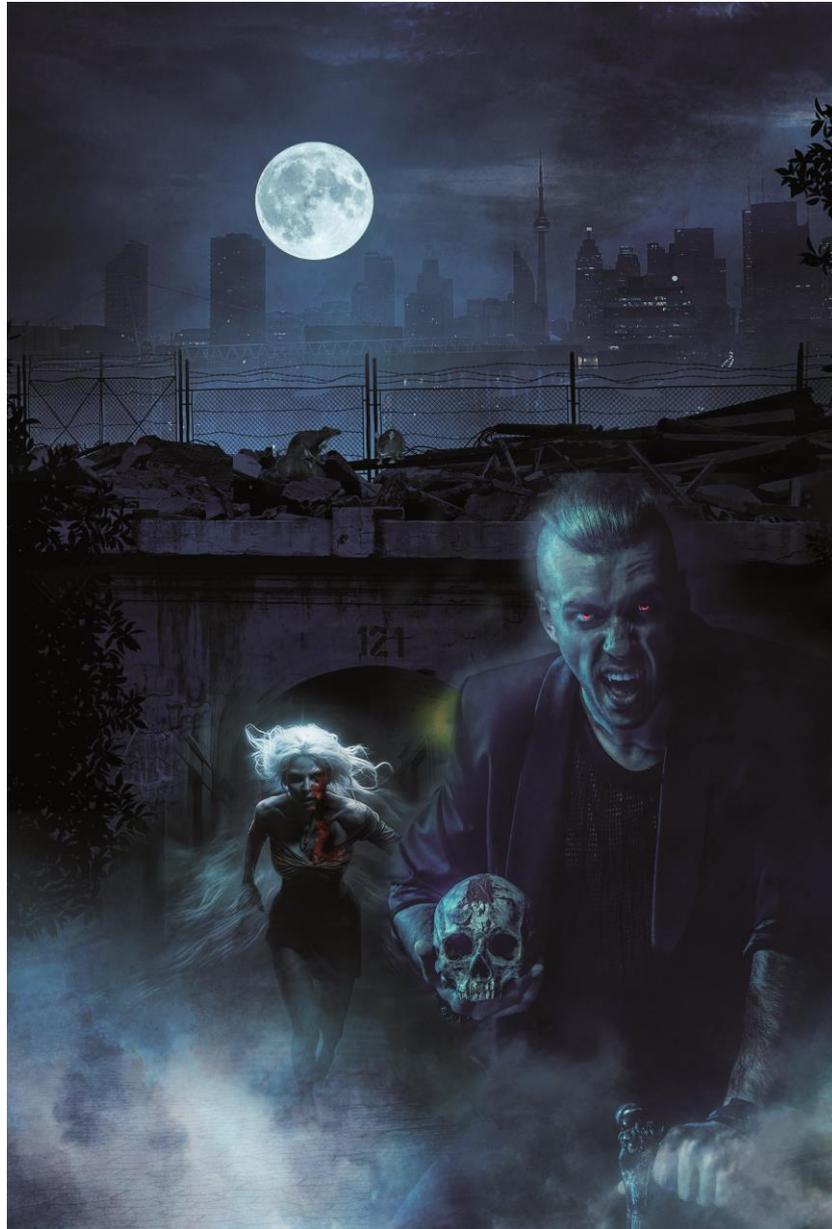
Ruthven kann sich von Verletzungen erholen, die einen Menschen getötet hätten (hier scheint es das Mondlicht zu sein, das ihn zurückbringt – eine Idee, die später in dem Fortsetzungsroman *Varney der Vampir* aufgegriffen wird) und er ist unter zahlreichen Namen unterwegs. Auch das ist ein beliebter Trope in klassischen Vampirromanen, zum Beispiel in Sheridan le Fanus *Carmilla*.

Ruthven ist bei weitem keine positive, aber eine durchaus interessante Figur und scheint von Byron inspiriert zu sein, der ebenfalls ein skandalumwitterter, aber auch mit Faszination betrachteter Außenseiter war und in dem auch Züge der „by-

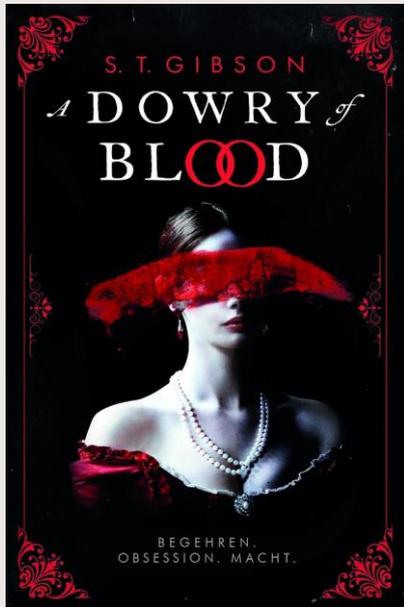
ronischen Helden“ steckten, über die er geschrieben hat.

Ist *The Vampyre* empfehlenswert?

Ist *The Vampyre* heute noch lesenswert? Gute Frage. Mit gerade einmal 40 Seiten ist der Roman auf jeden Fall kurz genug, dass man für die Lektüre nicht allzu viel Zeit aufwenden muss, und er stellt ein interessantes Fenster in die Wertevorstellungen des frühen 19. Jahrhunderts und in die Ursprünge eines für lange Zeit sehr einflussreichen Vampir-Archetyps dar. Für den Spannungs- und Gruselfaktor und die Frauenfiguren würde ich aber eher zu moderner Literatur greifen.



© Detlef Klewer



Autorin: S. T. Gibson

Verlag: Cross Cult (2025)

Genre: Horror

Hinweis: gelesen wurde die englische Originalausgabe von RedHook Books / Orbit 2023

Paperback

304 Seiten, 18,00 EUR

ISBN: 978-3986667184

A Dowry of Blood

Eine Rezension von Holger Wacker

Ein wiederkehrendes Thema in Vampirgeschichten ist die Grenzverletzung, global betrachtet die Aufhebung der Grenze zwischen Leben und Tod, was immer auch dazu führt, Vorstellungen von Gut und Böse zu hinterfragen. Über die Zeit beziehungsweise gesellschaftliche Veränderungen erweist der Vampirmythos sich als wandlungsfähig. So werden darin Diskurse sichtbar.

Wenn Stephenie Meyer in ihrer *Twilight*-Saga/*Bis(s)*-Serie männliche Halbwesen ihre Rolle gelegentlich hinterfragen lässt, wobei sich Vampir Edward vom dominanten Männchen zu einem empathischen und verletzbaren Partner entwickelt, dann mag

dies in Vampir-Romanzen der Folgezeit zu einem Standard geworden sein für die Repräsentation von Männlichkeit im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert.

A Dowry of Blood dagegen gehört zu der Gruppe von Vampirerzählungen, in denen das klassische Monster als hypermännlich wieder die Bühne betritt. Insofern *A Dowry of Blood* gelesen wird als ein Beitrag zum Genderdiskurs, untersucht die Autorin S.T. Gibson normative Männlichkeit als toxisch.

Die Geschichte beginnt damit, dass eine Bande ein rumänisches Dorf überfällt, die Zeit ist unbestimmt. Allein die Ich-Erzählerin überlebt den Angriff, schwer

verletzt, dem Tod nahe. Ein Vampir findet sie, ist von ihrer Schönheit und Stärke beeindruckt, vampirisiert sie und gibt ihr den Namen Constanta. Ihren ursprünglichen Namen erfahren wir nicht, auch nicht den des Vampirs. Nachdem Constanta sich an den Mörderin ihrer Familie gerächt hat, nimmt der Vampir sie mit in sein Schloss. Fortan betrachten sie sich als verheiratet. Der Vampir zeigt Constanta einmal seinen Arbeitsbereich, in dem er Forschungen betreibt, durch die er mehr über Humanphysiologie und Vampirismus erfahren will.

Als die Pest ausbricht und ein Arzt den Vampir und Feudalherrn bittet, den Menschen in der Umgebung zu helfen, tötet der Vampir den Arzt. Die Pest kann Vampiren zwar nichts anhaben, aber die Umgebungsqualität gefällt dem Vampir nicht mehr, weshalb er mit Constanta nach Wien reist. Da es Constanta missfällt, menschliches Blut trinken

zu müssen, ernährt sie sich nur von bösen Menschen.

Im 15. Jahrhundert überfällt die Osmanische Armee Wien. Das Paar flieht nach Spanien. Bald findet sich Constanta mit der durch ihren Mann vampirisierten Magdalena in einer Dreierbeziehung wieder. Zu Beginn ist sie eifersüchtig, aber die beiden Frauen kommen einander näher. Eines Tages entdeckt Constanta im Arbeitsraum ihres Mannes Belege dafür, dass sie nicht seine erste Frau ist. Er hatte bereits mehrere Ehemänner und Ehefrauen. Immer, wenn er ihrer überdrüssig war, hat er sie getötet. Constanta hat Angst und fühlt sich zunehmend unwohl in der Beziehung. Magdalena verliert die Existenzlust und bekommt Depressionen.

„This is my last love letter to you, though some would call it a confession.“

A Dowry of Blood ist ein langer Brief, den Constanta an ihren

Ehe-Vampir schreibt, in der Absicht, ihm zu erklären, warum sie ihn getötet hat. Dass der Vampir tot ist, nicht nur untot, sondern tot im traditionellen Wortsinn, erfahren wir zu Beginn der Erzählung. Der Brief ist in Abschnitte unterteilt, die mitunter Cliffhanger enthalten. Der Name Constanta könnte einer rumänischen Stadt am Schwarzen Meer entlehnt sein, von der aus Touristen Exkursionen nach „Schloss Dracula“ unternehmen können. *A Dowry of Blood* ist keine Art Nacherzählung des Romans *Dracula* von Bram Stoker aus der Perspektive einer Vampirin, eher eine Korrespondenz mit diesem. Gibson bezieht sich in Szenen und Motiven auf *Dracula*.

Stokers *Dracula* ist ein übelriechender, böser und monströser Vampir, dem kein Innenleben zugeschrieben ist, so kein Verhältnis zu Werten. In Filmen des 20. Jahrhunderts wurde *Dracula* zunehmend attraktiv und „sympathisch“, wie in John Badhams

Dracula (1979), in dem Frank Langella einen kultivierten Vampir spielt, dem Lucys Stärke und Unabhängigkeit gefallen. Lucy kritisiert ihn, als er Mina hypnotisiert und ihres Willens beraubt.

Der Vampir in *A Dowry of Blood* hat mit Badhams *Dracula* mehr Ähnlichkeiten als mit *Stokers*. Ein weiterer Bezugspunkt ist *The Vampire Chronicles* von Anne Rice, die eine neue Vampirdynastie kreiert; ihr Lestat ist erotischer und weniger animalisch als *Dracula*. Die Rice-Vampire haben Gefühle, freuen sich insbesondere, böse sein und Gewalt ausüben zu können. Die Grundlage für *A Dowry of Blood* ist Gibsons Kurzgeschichte „Brideprice“, enthalten in der von Celine Frohn im Jahr 2022 bei Haunt Publishing herausgegebenen Anthologie *Unspeakable. A Queer Gothic Anthology*.

A Dowry of Blood ist bisweilen blumig erzählt, wie eine Vampir-Romanze, woran auch das Co-

ver-Design denken lässt. Vor allem aber ist es die Geschichte einer emotionalen, körperlichen und sprachlichen Missbrauchsbeziehung. Als wichtigste Triggerwarnungen zu nennen wären laut Angaben der Autorin: Body Horror, Sadomasochismus, Sex, Mord, blutige Gewaltszenen, Gaslighting, Depressionen und Alkoholkonsum. Entlastung und Abwechslung bringt die Erweiterung auf, wie bei *Stoker*, drei „Bräute“ durch Magdalena und, viel später in Russland, durch den jungen Künstler Alexi. Wie bei John Badham und Anne Rice gibt es auch Ausflüge in das Nachtleben und Romantik. Gibsons Vampire erleben Enttäuschungen, entwickeln Eifersucht und, wenn es sich bei Untoten so bezeichnen lässt: Muttergefühle und Lebensfreude. Dafür hat die Autorin auf Standardzutaten wie Heimerde und den obligatorischen Ruhesarg verzichtet.

Im Lauf der Jahrhunderte wird die obsessive Liebesbeziehung

für Constanta unerträglich, die-
ser, wie sie schreibt „cycle of
brutality and tenderness“.

Subtrahieren wir aus der Ge-
schichte alles Übernatürliche,
bleibt das Bemühen einer Frau,
sich aus einer Missbrauchsbe-
ziehung zu lösen. Anders als
Magdalena und Alexi, die den
Vampirfürsten schon mal an sei-
ne Grenzen treiben können, ist
Constanta die meiste Zeit damit
beschäftigt, eine brave Ehefrau
zu sein, bis sie nach einigen
Jahrhunderten die Kraft findet,
gegen ihren Mann aufzubegeh-
ren. Die im Brief vermittelte
Handlung hat ein recht hohes
Tempo, seine erzählerische Kon-
struktion ist zugleich ein Instru-
ment zur Selbsterkundung
Constantas sowie Rechtfertigung
ihres Handelns.

In jüngerer Zeit erhalten mythe-
sche Frauengestalten in literari-
schen Fiktionen eine eigene
Stimme. Damit einher geht ein
perspektivischer Wechsel auf

Geschichten, die bislang männlich geprägt überliefert sind. In *A Dowry of Blood* wird die Erzählperspektive ähnlich verschoben, darüber hinaus dem Vampir der Name genommen. Constanta ist die Hauptfigur ihres Briefes und der darin erzählten Geschichte, auch wenn sie verdeutlicht, dass ihr Mann sie kontrolliert und ihre Handlungsmöglichkeiten stark beschneidet.

Als er in Spanien Magdalena über Vampirisierung zu seiner zweiten Ehefrau macht, wird sie

übergangen, wirkt aber kurz darauf in der Hochzeitsnacht mit. Vor ihrer Vampirisierung war Magdalena eine selbstbestimmte Frau, danach ist sie einfach nur Geliebte ohne Aufgabenbereich und bekommt Depressionen. Natürlich entgeht diese Entwicklung dem Vampir nicht, und schon bald holt er, mehr für sie als für sich, Alexi in die Familie.

Es fällt auf, dass der Vampir Constanta zur Frau nimmt, weil

ihm ihre Schönheit und Stärke gefallen. Stärker noch als Constanta ist Magdalena, die Erfolg und Einfluss hatte, nie heiraten und ihr eigenes Leben führen wollte. Dem Vampirfürsten gefällt es offenbar, starke Frauen zu brechen und zu beherrschen. Ein Buch, das zumindest diesbezüglich passt zur wachsenden urzeitlichen Inszenierung von Männlichkeit und zur Provokation, die selbstbestimmte Frauen für solche Männer darstellen.

Wie Tote die Lebenden beherrschen

– Die Geistergeschichten von Susan Hill

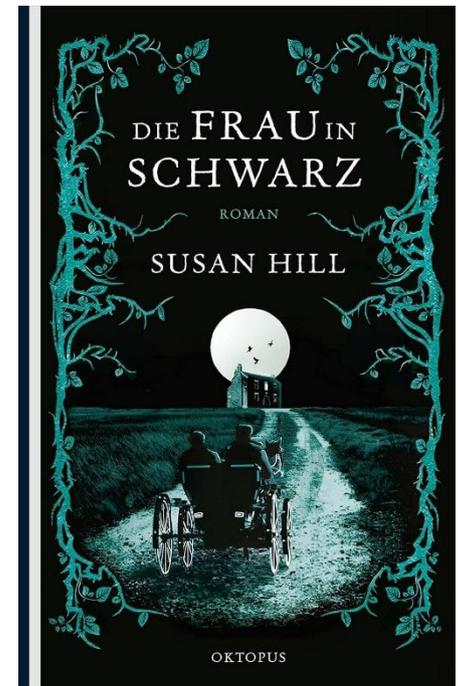
Ein Artikel von Almut Oetjen

Hinweis: enthält Spoiler.

Susan Hill wurde 1942 in Scarborough geboren, besuchte dort und in Coventry das Gymnasium und studierte am King's College, London, Englisch. Sie schreibt seit mehr als sechzig Jahren, hat zahlreiche Romane, Erzählungen und Sachbücher veröffentlicht, darunter ab 2008 die Kriminalromane um Simon Serrailler. Sie lebt in einem Landhaus in Gloucestershire, wo sie neben dem Schreiben auch einen eigenen kleinen Verlag betreibt. In den Fokus der Aufmerksamkeit ist sie durch *Strange Meeting*, *I'm the King of the Castle*, *In the*

Springtime of the Year und nicht zuletzt ihren Schauerroman *Die Frau in Schwarz* gerückt, der von 1987 bis 2022 am Theater im Londoner West End gespielt und 2011 mit *Harry-Potter*-Darsteller Daniel Radcliffe verfilmt wurde. Der Roman ist Auftakt zu einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt zu Variationen des Sub-Genres Geistergeschichten und geisterhafte Geschichten. Bisher erschienen sind: *The Woman in Black* (1983, *Die Frau in Schwarz*, 1993), *The Mist in the Mirror* (1992), *The Man in the Picture* (2007, *Das Gemälde*, 2009), *The Small Hand* (2010, *Die kleine Hand*, 2019), *Dolly* (2012), *Prin-*

ter's Devil Court (2014), *The Travelling Bag and Other Ghostly Sto-*



ries (2016; Inhalt: *The Travelling Bag, Boy Twenty-One, Alice Baker, The Front Room*).

Traditionelle Geistergeschichten

Susan Hills Interesse gilt den traditionellen englischen Geistergeschichten, die ihre Wirkung durch Spannung und Atmosphäre erzielen, ähnlich den klassischen Geistergeschichten von M. R. James und den Romanen von Daphne du Maurier, zu deren *Rebecca* sie die Fortsetzung *Mrs de Winter* (*Rebeccas Vermächtnis*) schrieb.

In ihrem Zyklus von Geistergeschichten folgt Susan Hill formal M. R. James (1862-1936), dem Schriftsteller und Gelehrten von der Universität Cambridge, der für seine Geistergeschichten ein klassisches Muster entwickelte:

1. Der Held ist ein etwas naiver Gentleman und Gelehrter.
2. Es gibt drei wesentliche Handlungsorte: eine Abtei oder Universität; einen malerischen Ort in

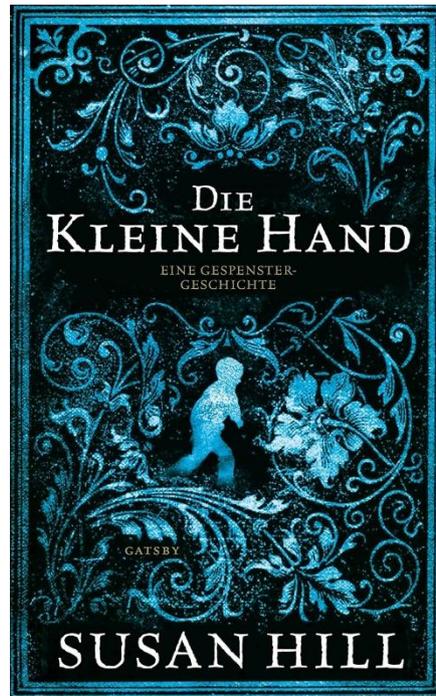
England; eine alte Stadt auf dem Kontinent.

3. Ein altes Objekt (Buch, Gemälde) wird zur Bedrohung.
4. Eine geisterhafte Erscheinung verhält sich in böser Absicht gegen Lebende.

Auf die Frage, ob sie an Geister glaube, lautet Susan Hills Antwort, sie sei aufgeschlossen. Geisterhafte Kinder oder Kinder in Geistergeschichten empfindet

sie als besonders beunruhigend. Der Junge und das Mädchen in Henry James' *The Turn of the Screw* (*Die Drehung der Schraube*), nach ihrer Einschätzung die vielleicht größte Geistergeschichte, die je geschrieben wurde, sind keine Geister, sie sind Opfer; aber sind Quint und Miss Jessel real? Rudyard Kiplings Geschichte *They* mit seinen Geisterkindern in einem Garten sei sowohl verstörend als auch schön.

Entgegen einer weit verbreiteten Meinung hat die Geistergeschichte ihren Ursprung nicht in der Gothic Novel des 18. Jahrhunderts oder im Werk von Charles Dickens, denkt man an seine großartige Geschichte *A Christmas Carol* (*Ein Weihnachtslied*), die sowohl eine ernste moralische Erzählung, als auch erstklassige Unterhaltung darstellt. Diese Form des Geschichtenerzählens ist in allen Kulturen verbreitet und hat eine lange Tradition bis in die mündliche Überlieferung hinein. Doch es gibt, so



Hill, kulturelle Unterschiede. In Ländern mit einer immer noch lebendigen Tradition im Übernatürlichen sei diese Literaturform auch heute noch sehr beliebt, in als rational beschriebenen Ländern scheitere das Genre. Das Theaterstück von *Die Frau in Schwarz* sei in Ländern wie Mexiko, Japan und Indien gut angekommen, Deutschland habe es nie verstanden, so Susan Hill. Tatsächlich wurden nur wenige ihrer Geistergeschichten ins Deutsche übersetzt.

„Ist sie gruselig? Ist sie auch wirklich gruselig?“

Diese bange Frage stellt Jane Austens Heldin und begeisterte Schauerroman-Leserin Catherine Morland in dem Roman *Northanger Abbey* (*Kloster Northanger*), einer ironisch-satirischen Auseinandersetzung mit den zeitgenössischen Horrorromanen von Horace Walpole, Ann Radcliffe und Matthew Gregory „Monk“ Lewis.

Die Annahme, dass eine Geistergeschichte Gänsehaut und Furcht erregen muss, um erfolgreich zu sein, trifft nicht unbedingt zu, man denke nur an A. S. Byatts *The July Ghost*, der in einem Londoner Sommergarten spielt und sehr bewegend, aber nicht im Geringsten Angst einflößend ist, oder an Oscar Wildes *The Canterville Ghost* (*Das Gespenst von Canterville*), in dem ein Schlossgespenst beim Versuch, die neureichen Besitzer aus Amerika in Angst und Schrecken zu versetzen, kläglich scheitert und am Ende durch das Mitleid eines kleinen Mädchens von seinem Fluch erlöst wird.

In Susan Hills Geschichten werden die Geister nicht durch natürliche Ursachen rationalisiert oder wegerklärt, sie sind reale Phänomene: kein über das Fenster gleitender Schatten eines Baumes im Wind; keine Frau, die das geisterhafte Kind imaginiert, weil sie hysterisch ist; keine Möwe, deren Schrei mit dem

eines gequälten Kindes verwechselt wird; kein Junge, der sich aus Einsamkeit und Trauer einen Freund herbeifantasiert.

Als Prämisse für Susan Hills Geistergeschichten gilt, dass sie Angst machen sollen, auf eine angenehme Art. Sie sollen neben dem Unterhaltungswert ein grundlegendes menschliches Bedürfnis bedienen: die jedem Menschen innewohnende Furcht vor dem Realen und Gefährlichen in Geschichten durchspielen und katalysieren, um mehr oder weniger auf den realen Schrecken vorbereitet zu sein.

Dabei unterscheidet sie zwischen Geister- und Horrorgeschichte. Eine Geistergeschichte kann und sollte Schrecken und Horror erregend sein, aber die Sub-Genres sind verschieden. Eine Geistergeschichte muss einen Geist enthalten, eine Horrorgeschichte braucht das nicht. Die Gothic Novel ist wiederum anders und hat sich leicht verändert seit ihrem vermutlichen Ursprung im 18. Jahrhundert, als sie beinahe

notgedrungen ein eiskaltes Schloss oder eine verfallene Abtei enthielt. Shirley Jacksons *The Haunting of Hill House* (1959) ist eine sehr atmosphärische und Schrecken erregende Geschichte mit gotischen Horrorelementen und Geistern. *The Turn of the Screw* ist gotisch, aber darüber hinaus noch weitaus mehr.

Die Geschichten werden nahezu ausschließlich aus der rückschauenden Perspektive verschiedener Personen vermittelt, mit wenigen Ausnahmen (*The Front Room* und die Back Story von *Dolly*) in der Ich-Form. Typisch ist außerdem ein deskriptiver Stil und eine ruhige, einfache Erzählweise: das Unerklärliche dringt durch die ruhige rationale Oberfläche in unsere Welt ein. Hill verzichtet auf Schockelemente, spielt dafür mit überraschenden Wendungen und Entwicklungen, mitunter auch mit einer schockartigen, unerwartet niederschlagenden Auflösung. Die Leserin glaubt oft schon nach ein paar Seiten zu wissen, wie

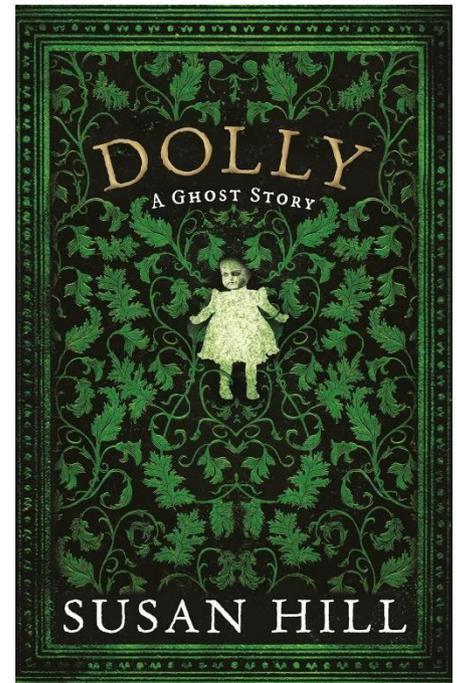
sich eine Geschichte weiterentwickeln könnte. Doch am Ende zeigt sich, dass weder der Ursprung des Phantastischen, noch die Auflösung des Mysteriums den Erwartungen entspricht, die sich während der Lektüre gebildet haben.

Das Grauen kommt auf leisen Sohlen

Horror und Grauen entstehen nicht durch Hysterie, Drama, und Brutalität, sondern werden erzeugt durch die Stimulation der menschlichen Vorstellungskraft. Das Grauen schleicht sich langsam in den Kopf der Romanfiguren und der Leserin, deren alptraumhafte Vorstellungen, Fantasien und Ängsten auf suggestiver Ebene getriggert werden: eine unerwartete und verunsichernde Phrase als Vorbote, ein seltsamer, unerklärlicher Schatten, ein seltsamer Geruch oder Blick, ein unpassendes Geräusch als Menetekel. Das Zurückhalten von Informationen

lässt der Fantasie Spielraum und bewirkt gleichzeitig eine seltsam verunsichernde Art von Spannung. Die Art und Weise, wie sich der Geist zeigt, ist dabei weniger bedeutungsvoll als die Wirkung auf die Figuren in der Geschichte und natürlich die Leserin. Etwas stimmt nicht, aber dieses Etwas entzieht sich lange Zeit dem Zugriff.

In *Die Frau in Schwarz* ist es der Ausdruck des Schreckens, der



bei Arthur Kipps' Erwähnung der Frau auf dem Friedhof über das Gesicht seines Gesprächspartners huscht; die Kinder mit bleichen ernstern Gesichtern und großen runden Augen, die still und reglos hinter einem Eisenzaun der Beerdigung beiwohnen; ein seltsam saugendes, blubberndes Geräusch im Nebel, begleitet vom panischen Wiehern eines Pferdes und einem Schrei; ein leises Geräusch, ein gleichmäßiges Rumpeln in einem verschlossenen Zimmer des alten Hauses.

Es ist das unerklärliche Gefühl, das den Helden in *Dolly* auf dem nebligen Friedhof überkommt, als er Jahrzehnte später an den alten Ort eines schrecklichen Kindheitserlebnisses zurückkehrt; die seltsame, fast halluzinatorische Ausstrahlung eines Bildes in *Das Gemälde*, das den Betrachter in sich hineinzuziehen scheint; der Junge mit dem blassen Gesicht in *The Mist in the Mirror*, der an einem späten Abend auf einer regennassen

Straße Londons steht; die unerklärliche Anziehungskraft, die in *Die kleine Hand* von der verlassenen Villa in dem überwucherten Garten ausgeht.

Die Protagonisten, meistens einsame, sensible Menschen, vernünftig und klug, mit Berufen wie Arzt, Anwalt, Antiquar, Professor, Abteilungsleiterin, klammern sich an eine rationale Erklärung, leiden aber zunehmend unter verwirrenden Träumen und Halluzinationen, seltsamen Gerüchen und Stimmen. Sie machen sich auf die Suche nach Antworten, die zu einer detektivischen Reise in die Vergangenheit wird.

Viele der Geschichten spielen Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts und in der Zwischenkriegszeit, einige aber auch Ende des zwanzigsten Jahrhunderts mit Flugzeugen oder dem Internet wie in *Dolly* oder *Die kleine Hand*. Trotzdem habe ich das Gefühl, ich befände mich immer eher im neunzehnten Jahrhundert als im modernen England.

Was an verschiedenen Faktoren liegt. Zum Beispiel am Ausklammern von heutigen Themen, am Vertrauen auf analoge Techniken wie das persönliche Gespräch, Bücher, Fotos, nicht zuletzt an den Örtlichkeiten, die für das Alte stehen: eine gottverlassene Gegend in den Fens, eine einsame Hügellandschaft Yorkshires, ein düsteres Herrenhaus, eine altherwürdige Universität, ein luxuriöser Landsitz in einer entlegenen Gegend Nordenglands, ein französisches Kloster in den Bergen, die Bodleian Library. Die teilweise Verweigerung gegenüber der Moderne führt dazu, dass Adam Snow in *Die kleine Hand*, der in einem modernen Apartment in London wohnt und für die Arbeit das Internet einsetzt, als einzige Person in dem Roman heutig wirkt.

Böse, verlorene und gute Geister

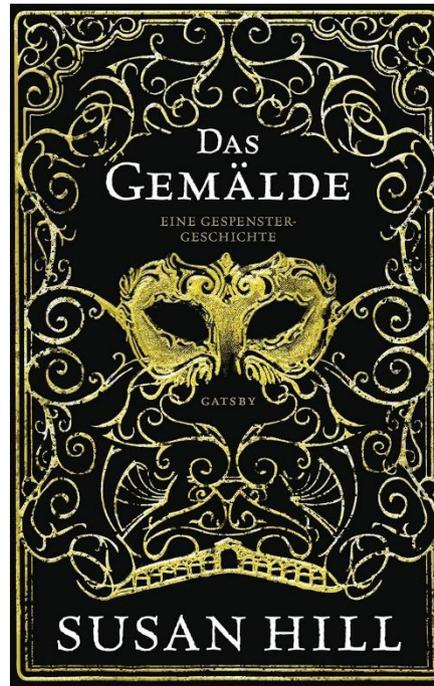
Die Geister verkörpern mit wenigen Ausnahmen, wie *Printer's*

Devil Court oder *Boy Twenty-One*, in denen der Geist verloren beziehungsweise gut ist, das ultimative Böse oder Dämonische und sind weder zu besänftigen noch zu erlösen. Sie bringen Krankheit, Tod, Verderben über ihr Opfer, und wenn sie mit ihm fertig sind, suchen sie ein Neues. Ein ewiger Kreislauf, der nicht zu durchbrechen ist: das Böse wird es immer geben.

Ihr Ursprung variiert. In *The Mist in the Mirror* geht es um einen Fluch, der seit Generationen auf einer Familie lastet und zeitlich so weit zurückliegt, dass der letzte Nachfahre in völliger Unkenntnis davon lebt und den Grund nicht mehr erfahren wird. In *Die kleine Hand* gelingt es dem Protagonisten, die Ursache des Familienfluchs herauszubekommen. Mancher Fluch geht durch einen zufälligen Kontakt auf eine andere Person über wie in *Die Frau in Schwarz*. In *Das Gemälde* ist der Fluch an den Besitz eines alten Ölbildes geknüpft. In *The Travelling Bag and Other Ghostly*

Stories und *The Front Room* bringen die Protagonisten das Böse über sich selbst, aber aus ganz unterschiedlichen Gründen: Rachsucht, aber auch – und das ist bitter – Nächstenliebe kann böse zurückschlagen.

Mit wenigen Ausnahmen wie *Printer's Devil Court* oder *Alice Baker*, wo der Geist nicht zur Ruhe kommt, weil er erlöst werden kann wie Oscar Wildes Geist in *Das Gespenst von Canterville*,



sind die Geister in ihrer Natur böse und rachsüchtig.

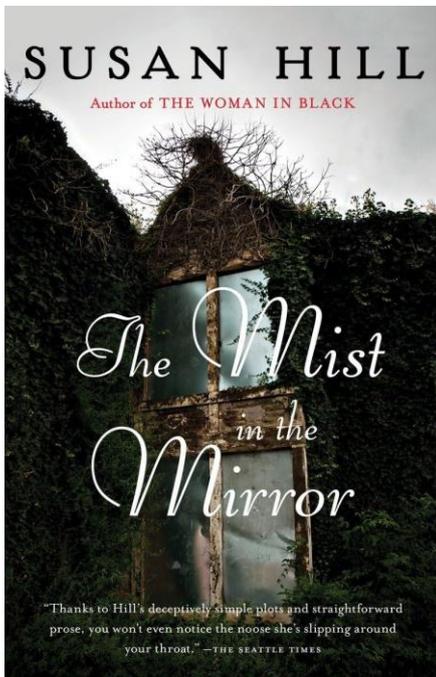
Wirklich beängstigend jedoch sind eigentlich nicht die Geister, sondern immer zuerst die Menschen, die Auslöser sind mit ihrem unendlichen Hass und Zorn und gelegentlich auch mit einem unüberlegten Akt der Gewalt.

Die Geschichten und ihr Inhalt

The Woman in Black (Die Frau in Schwarz)

Der junge Anwalt Arthur Kipps wird von seinem Arbeitgeber Mr. Bentley in ein abgelegenes Dorf in die ostenglische Marsch geschickt, um die Kanzlei bei der Beerdigung einer alten Klientin zu vertreten und deren Nachlass zu regeln. Mrs. Drablow lebte abseits des Dorfes in einem nur bei Ebbe über einen Damm erreichbaren Haus, das sich seit langem im Verfall befindet. Während Arthur die Unterlagen in Eel Marsh House sichtet, ereignen sich unerklärliche Dinge.

Er hört die Schreie eines Kindes und das Wiehern eines Pferdes, als ein Kutscher im Nebel vom Weg abkommt und im Schwemmsand versinkt. Aus einem verschlossenen Kinderzimmer dringen Geräusche eines Schaukelstuhls. Und immer wieder sieht er die Frau in Schwarz, die er nicht zu fassen bekommt. Die Dorfbewohner schweigen und gehen ihm aus dem Weg. Bei seinen Nachforschungen



kommt er dem Geheimnis der Frau in Schwarz auf die Spur und gerät in Lebensgefahr. Allein der reiche Mr. Daily, sein einziger Verbündeter im Ort, steht ihm bei. Zurück in London glaubt Arthur, alles hinter sich gelassen zu haben.

The Mist in the Mirror

Ein Geschäftsmann lernt in seinem Club in Pall Mall den alten Anwalt Sir James Monmouth kennen, der ihm seine Geschichte aufschreibt.

Der Waisenjunge James Monmouth hat Jahrzehnte im Ausland gelebt, zunächst in Kenia mit seinem Vormund, später in Asien, als er aufgrund einer schweren Krankheit nach England zurückkehrt. Er beabsichtigt, eine Biographie über sein mysteriöses Kindheitsidol, den geheimnisumwitterten Abenteurer Conrad Vane, zu schreiben und beginnt mit Recherchen über dessen Leben, findet sich aber stets gewarnt. Bald stellt er

fest, dass ihm ein blasser, dünner Junge folgt, der bei jedem Versuch, ihn zu stellen, auf mysteriöse Weise verschwindet. Und was ist mit den schauerlichen Schreien und dem verzweifelten Weinen des Kindes, das nur er hören kann? In einem Internat stößt er auf eine mögliche Verbindung zwischen Vane und einem Jungen, der sich in der Schule erhängt hat und möglicherweise einer seiner Vorfahren ist. Er will mehr über ihn erfahren, seine eigene Familie, seine Herkunft, über die er so gut wie nichts weiß. Seine Suche führt ihn zu der alten Besitzerin von Kittiscar Hall in Yorkshire, wo er eine schreckliche Entdeckung macht.

The Man in the Picture (Das Gemälde)

Cambridge-Professor Theo Parmitter erzählt seinem ehemaligen Studenten Oliver die Geschichte eines alten Ölgemäldes, das in seinem Arbeitszimmer hängt. Es

stellt eine venezianische Karnevalsszene dar: Gondeln auf dem Canal Grande, bunte Masken, Gaukler, Jongleure und Musikanten. Parmitter, ein passionierter Kunstsammler, ersteigert als junger Mann das Bild. Ein Mitinteressent, der sich verspätet und es ihm unbedingt abkaufen will, warnt ihn, er werde den Kauf bereuen. Parmitter beobachtet, dass sich das Bild verändert: eine Figur taucht auf, die vorher nicht da war, ein Besucher glaubt in einer Figur einen alten Freund wiederzuerkennen. Das mysteriöse Gemälde besitzt eine dunkle Macht: Statt sie abzubilden, verschlingt es die Menschen und macht sie im Bild sichtbar.

Die alte Gräfin Lady Hawdon aus Yorkshire will Parmitter das Gemälde abkaufen, ganz gleich zu welchem Preis. Es war ein Hochzeitsgeschenk von Clarissa Vigo, der rachsüchtigen Exverlobten ihres Mannes. Lady Hawdon ist überzeugt, dass ihr auf der Hochzeitsreise in Venedig verschwundener Ehemann

Lawrence darin gefangen ist. Parmitter sträubt sich gegen den Verkauf, was er allerdings bald bereut. Denn er ahnt nicht, dass die Geschichte sich fortschreibt und der Fluch des Gemäldes auf den nächsten Besitzer übergehen will.

The Small Hand (Die kleine Hand)

An einem späten Sommerabend fährt der Antiquar Adam Snow von einem Kundenbesuch in Sussex zurück nach London, nimmt die falsche Abzweigung und findet sich vor einem verlassenen Edwardianischen Haus namens White House wieder. Von Neugier gepackt, steigt er aus, geht zu dem verwilderten Garten, unwiderstehlich angezogen von dem seltsamen Anwesen, als plötzlich eine kleine kalte Hand nach seiner greift.

Erst ist er bloß verwirrt von dem seltsamen Erlebnis, aber dann wird er von schrecklichen Alpträumen und Panikattacken

heimgesucht und von der kalten Hand, die immer bedrohlicher wird und ihn ins Wasser zu ziehen versucht. Er beginnt mit Nachforschungen über das einst großartige Haus mit dem nun verwilderten Garten und entdeckt, dass der Enkel der Besitzerin vor vielen Jahren bei einem tragischen Unfall ertrank. Auch stößt er auf ein altes Foto, das ihn selbst als kleines Kind in dem Garten zeigt, neben seinem älteren Bruder Hugh und einem unbekanntem Jungen.

Dolly

Der achtjährige Waisenjunge Edward Cayley wird von seinem Vormund zu seiner verwitweten Tante Kestrel nach Iyot House geschickt, einem heruntergekommenen alten Herrenhaus in der trostlosen Einsamkeit der Fens. Damit Edward eine Spielgefährtin hat, lädt Tante Kestrel seine verzogene Cousine Leonora ein. Zuerst scheinen Leonoras Gehässigkeiten und kleinen Ge-

meinheiten einfach nur darauf abzielen, die Gleichmut des schüchternen Edward zu zerstören. Aber als Leonora an ihrem Geburtstag statt der ersehnten Puppe, einer indischen Brautprinzessin, eine Babypuppe bekommt, wird sie zur Furie und zerschmettert sie. Ist sie wirklich von einem Dämon besessen, wie die Haushälterin und Kinderhaserin Mrs. Mullen meint?

Edward nimmt die Puppe an sich, und als er sie weinen hört, begräbt er sie aus Mitleid und Furcht auf dem Friedhof, doch die Angst verfolgt ihn weiter. Nach dem Tod von Tante Kestrel knapp drei Jahrzehnte später kehren Edward und Leonora als einzige Hinterbliebene und Erben nach Iyot House zurück. Als Edward die Puppe ausgräbt, hat sie sich seltsam verändert. Doch Leonoras Wutausbruch hat noch viel schlimmere Folgen, die Edward und Leonora weder vorhersehen noch verhindern können.

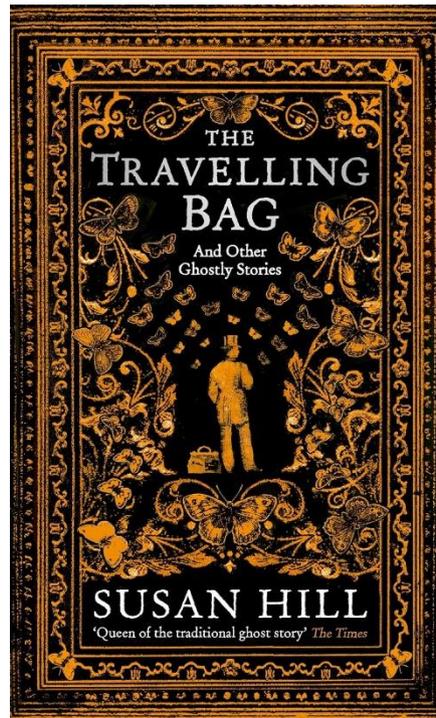
Printer's Devil Court

Der Arzt Hugh Meredith schreibt ein Büchlein mit seinen Erinnerungen, das sein Stiefsohn im Nachlass findet und zunächst für reine Fantasie hält.

Die Geschichte beginnt an einem düsteren Novemberabend vor siebzig Jahren, als das Gespräch zwischen den vier Medizinstudenten James, Hugh, Walter und

Rafe eine seltsame Wendung nimmt. Walter und Rafe erzählen von ihrem Plan, Tote wieder lebendig machen zu wollen. James distanziert sich sofort, wechselt Wohnung und Studienfach. Im Keller ihrer kleinen Wohnung am Printer's Devil Court nahe der Fleet Street üben Walter und Rafe zunächst an der Katze der Vermieterin. Ein paar Monate später experimentieren sie in einer kaum benutzten Leichenhalle eines unterirdischen Annexes ihres Krankenhauses mit zwei im Sterben liegenden Menschen, einem alten Mann und einer jungen Frau. Sie bitten Hugh, Zeuge ihres außergewöhnlichen, aber auch unethischen und Furcht erregenden Experiments zu sein. Das Experiment gelingt. Doch Hugh ist überzeugt, dass das Ganze nur ein Trick von Walter und Rafe war.

Vierzig Jahre später hat Hugh die Möglichkeit, sein altes Studentenumfeld noch einmal zu



besuchen. Dabei werden mehr als nur unangenehme Erinnerungen geweckt. Auf dem alten Friedhof begegnet er einer seltsamen Frau auf einer verzweifelten Suche, und langsam dämmert ihm die grauenhafte Wahrheit.

The Travelling Bag and Other Ghostly Stories

In der Titelgeschichte *The Travelling Bag* erzählt der parapsychologisch veranlagte Privatdetektiv Gilbert Roper einem pensionierten Bischof seinen denkwürdigsten Fall, der sich in ihrem Londoner Tabor Club in St. James zugetragen hat.

Vor vielen Jahren macht der geniale, aber scheue Wissenschaftler Walter Craig eine großartige Entdeckung, muss aber wegen einer Krankheit aussetzen. Kurz darauf verschwindet sein Assistent Silas Webb mitsamt den For-

schungsergebnissen. Craig findet wegen seiner Krankheit nie wieder zu seiner alten Form zurück, doch als er herausfindet, dass Webb seine Forschungsarbeit gestohlen hat und im Tabor Club verkehrt, schmiedet er einen Racheplan.

In *Boy Twenty-One* trifft der einsame Internatsschüler Toby Garrett bei einem Schulausflug zum Herrenhaus Cloten Hall auf den Jungen Andreas, der sein ständiger Begleiter wird, bis er unvermittelt wieder verschwindet. Toby erleidet einen Zusammenbruch. Jahre später brennt Cloten Hall nieder, und der mittlerweile erwachsene Toby fragt sich, ob sein Freund den Brand überlebt hat und welcher Natur seine Freundschaft überhaupt war.

Alice Baker erzählt die Geschichte einer mysteriösen neuen Büroangestellten, von der ein seltsa-

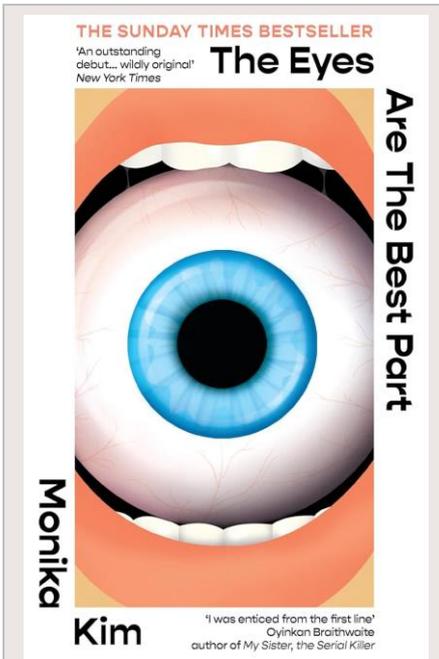
mer Geruch nach Verfall und Tod ausgeht. Die Abteilungsleiterin versucht mehr über sie zu erfahren und macht eine schreckliche Entdeckung, die zu ihrem Zusammenbruch führt. Nach ihrer Genesung findet sie eine Erklärung für das Mysterium, doch die ist durchaus beunruhigend.

In *The Front Room* nehmen Belinda und Norman Irwin aus christlicher Nächstenliebe Normans verwitwete Stiefmutter Solange bei sich auf. Solange ist eine böse Frau und vergiftet das Leben der Familie, insbesondere das der drei Kinder. Belinda versucht ihre Kinder vor dem bösen Einfluss ihrer Großmutter zu schützen, zu deren Lebzeiten und danach.

Rezension zu *Dolly – A Ghost Story*



© Detlef Klewer



Autorin: Monika Kim
 Verlag: Octopus Publishing
 Group, Imprint: Brazen (2024)
 Genre: Horror

Paperback
 288 Seiten, ca. 21,15 EUR
 ISBN: 9781840918397

The Eyes Are the Best Part

Eine Rezension von Holger Wacker

Monika Kim ist, wie Ji-won, die Hauptfigur ihres Debüts *The Eyes Are the Best Part*, eine koreanische Amerikanerin zweiter Generation und lebt in Koreatown, Los Angeles.

Ji-wons Leben gerät aus den Fugen, als ihre Eltern sich wegen einer Affäre des Vaters („Appa“) trennen. Ihre Collegenoten werden schlechter, Kommilitone Geoffrey hilft ihr, weil er gerne mit ihr zusammen sein möchte. Ihre fünfzehn Jahre alte Schwester Ji-hyun ist stark verunsichert, ihre Mutter („Umma“) bekommt Depressionen. Sie sucht die Schuld bei sich („I haven't been a good wife to you lately. I understand this now. I can do better.“)

und hofft, ihren Mann zurückgewinnen zu können.

Ein paar Monate später hat die Mutter einen neuen Freund, George. Der redet gerne aufgeblasen über seinen Beraterjob, wirft in Restaurants den weiblichen Bedienungen begehrtliche Blicke zu und verhält sich gegenüber Ji-won und ihrer Schwester herablassend. Mit dem Auftauchen, oder dem Eindringen, von George kommt es zu einer fundamentalen Störung in der fragilen Familienbeziehung. George ist ein Weißer, bezeichnet sich diskriminierungsunsensibel als Liebhaber „asiatischer Kultur“, zu deren Kenner

ihn aus eigener Sicht Aufenthalte in China und Korea machen.

Dabei findet er die Namen der beiden Töchter schon so schwierig, dass er ihnen andere gibt. George, sein fragwürdiges bis übergriffiges Verhalten, und die Zuneigung, die die Mutter ihm entgegenbringt, lassen Ji-wons Zorn-Kapital schnell anwachsen. Ji-won wird von Alpträumen geplagt, in denen sie durch blutige Zimmer voller blauer Augen wandelt. Blaue Augen hat auch George, der Mutters uneingeschränkte Zuwendung will und bekommt. Sein mieses Verhalten den Mädchen gegenüber ignoriert sie oder nimmt es nicht wahr. Ji-won will, dass all dies ein Ende hat. Da sie diesen Zorn und ihren Hass auf George in der Familie nicht ausleben kann, richten sich ihre negativen Gefühle gegen andere Menschen.

Monika Kims Roman *The Eyes Are the Best Part* beschreibt den Prozess des Zerfalls einer Familie, in Gang gesetzt durch den

Vater, auf die Spitze getrieben durch George, weiter die Bemühungen, wieder zueinander zu finden. Ji-won erzählt die Geschichte ihrer Familie, während die Handlung langsam und folgerichtig fortschreitet. Anfangs gibt es zwar Horrorbezüge in Gestalt von Hinweisen, indirekt auch auf die Dinge, die noch geschehen werden. Aber das Hinübergleiten vom Familiendrama in den Horror braucht eine gewisse Zeit.

Der psychologische Horror entwickelt sich auf einem Pfad, auf dem ein weiblicher Serienkiller entsteht. Dieser Pfad beginnt nicht mit der Trennung der Eltern, sein Ausgangspunkt liegt zeitlich weiter zurück, er ist bestimmt durch insbesondere rassistische und sexistische Alltagserfahrungen, die ihren Kulminationspunkt darin finden, dass zwei weiße Männer in Ji-wons Leben treten und Kontrolle über sie ausüben wollen. Das Augenmotiv des Buchtitels und die Alpträume Ji-wons sind mit

Blick auf eine Szene zu verstehen, in der die Mutter Ji-won beim Essen erzählt, dass das Beste am Fisch die Augen seien; ihr Verzehr bringe Glück und damit vielleicht auch den Vater zurück („*Fish eyes are good luck. If I eat one, maybe it will bring your father back.*“).

Ji-won ist die Figur, die durch die temporeiche Handlung trägt. Durch ihre Alpträume und Sinnestäuschungen ist sie als Erzählerin nicht immer zuverlässig. Ihre Träume werden detailreich beschrieben und sind intensiv. Trotz ihrer Entwicklung ist sie Sympathieträgerin, eine junge Frau mit massiven Problemen, die noch massivere Auswirkungen haben, und bei allem fällt die Hoffnung leicht, sie möge ihre Probleme lösen können. Die Männer in ihrer Welt kommen schlecht weg, der Vater, der sich seiner Geliebten zuwendet und gleich die ganze Familie hinter sich lässt, die beiden Geos, George und Geoffrey, beide ver-

halten sich rassistisch und sexistisch, letzterer bezeichnet sich dabei als Feminist.

Bei allem Horror, den die Geschichte bereithält, so problematisch die familiäre Situation auch ist, beim gemeinsamen Essen ergibt sich beinahe automatisch eine gewisse Intimität. Diese und wenige andere kleine alltägliche Momente bilden ein Gegengewicht zu den Belastungen. Die Familiendynamik, der schrittweise erfolgende Spannungsaufbau entlang der Desintegration der Familie und die Versuche, sie wieder zusammenzuführen, sowie die Klimax am Schluss sind

erzählerisch fein entwickelt. Wer bisher nicht nachvollziehen kann, was mit dem Begriff des Mikro-Sexismus und des Mikro-Rassismus gemeint ist, bekommt in der schon fast wutbestimmten Geschichte *The Eyes are the Best Part* eine schöne und behutsame Einführung. Ist George eine ganz offensichtlich rassistische und sexistische Person und hält sich für etwas anderes, so setzt Kim ihn in ein bizarres Verhältnis zu Ji-wons Mitschülern und Mitschülerinnen, die ihren Rassismus maskieren.

„Back when I was a child, ‘Asian’ and ‘Oriental’ had the same me-

aning.“ (...) „It's nothing to be offended about. Like the word ‘mongoloid’.“

Sollte Bedarf an Triggerwarnungen oder Content Notes bestehen, wäre ganz vorne Kannibalismus zu nennen. Der Roman enthält ein paar eklige Beschreibungen kannibalischer Handlungen. Gewaltakte sind frei von Selbstzweckhaftigkeit in Verbindung mit Ji-won zu sehen.

Die Serienkillerin im Werden ist eine facettenreiche Figur, ihr Abstieg in den Wahnsinn plausibel. Die insgesamt düstere Erzählung ist gelegentlich komisch, vor allem in Dialogen.



© Phoarto

Horror im Live-Rollenspiel

Ein Artikel von Swantje Niemann

Es gibt so einige Szenen aus Horror-Romanen, an die ich mich noch lange nach dem Lesen gut erinnern kann - aber eine meiner einprägsamsten Begegnungen mit dem Genre kommt aus einem anderen Format: Eines der ersten Mini-LARPs, an denen ich teilgenommen habe, ist ziemlich immersiver Weltraumhorror, und ich habe eine intensive Erinnerung daran, mit klopfendem Herzen hinter einem Tisch zu hocken und zu hoffen, dass mich das Monster ignoriert.

Ein Plot, der mich in geschriebenem Format vielleicht nicht abgeholt hätte, wurde in einem Format, bei dem man „mitten-drin“ ist plötzlich sehr mitreißend.

Mini-Exkurs: LARP - was ist das eigentlich?

Für diejenigen, die noch nicht so vertraut mit der Thematik sind: LARP steht für „Live Action Role Playing“, also Rollenspiel, bei dem die Spielenden ihre Figuren direkt verkörpern und durch ihre Entscheidungen die Handlung beeinflussen. Je nachdem, um was für ein LARP-Format es sich handelt, können sie sich ihre Rollen selbst ausdenken oder bekommen Rollen zugeteilt. Neben den Spielenden, die recht frei entscheiden können, was sie tun, gibt es auch Nicht-Spieler*innen-Charaktere (NSC), welche das Geschehen im Auftrag der Spielleitung beeinflussen. Im LARP

können die verschiedensten Genres und Stimmungen bespielt und die verschiedensten Themen verhandelt werden.

Von der Entwickler*innen-Perspektive, in die ich auch mittlerweile ein bisschen Einblick bekommen konnte, ist es auch eine ganz andere Art des Geschichtenerzählens als lineare Erzählformate, bei denen man als Autor*in wenig physische Beschränkungen und jede Menge Kontrolle über das Geschehen hat: Plötzlich spielen Geräusche, Requisiten und Räume und die Frage, was eigentlich mit den vorhandenen Mitteln realisierbar ist, eine große Rolle, niemand hat wirklich alle Informationen über

das Geschehen und Spielende machen überraschende Dinge aus den Plot-Anregungen.

Science-Fiction-Horror

Um mehr darüber herauszufinden, was eigentlich zu einem guten Horror-LARP gehört und was die Dinge sind, über die sich die Orga dabei Gedanken macht, habe ich mich an Merle Lotz - erfahrene LARP-Spielerin und Organisatorin - gewandt. Sie erzählte mir unter anderem von einem Science-Fiction-Horror-LARP, bei dem sie als NSC teilgenommen hat. Ein wichtiger Grund, wieso die Atmosphäre funktioniert habe: die Location. Dabei handelt es sich um ein ehemaliges Kaufhaus, in dessen Inneren Metallverkleidungen und LED-Stränge für Raumschiff-Flair sorgen und zahlreiche versteckte Winkel bespielt werden können. Enge Gänge und eine schummrige Beleuchtung beschwören eine beklemmende Atmosphäre herauf.

Ein weiterer Faktor: die eingespielte Geräuschkulisse. Merle meint: „Ich bin ein sehr auditiver Mensch. Geräusche und Musik machen viel mit mir. Dass ich viel im Keller war und dass wir da diese Maschinengeräusche hatten, hat das sehr immersiv gemacht.“

Kosmischen Horror darstellen

Merle ist großer Lovecraft-Fan und kann auch von Cons erzählen, die den Cthulhu-Mythos aufgreifen. „Wir haben versucht, das Ganze möglichst diffus zu halten und eher wenige Monster auftreten zu lassen und wenn dann eher kleinere Monster. Auf unseren Cons gab es daher wenig Interaktionen mit Gottheiten - mit einer Ausnahme. Wir haben versucht, auch viel mit Sound zu arbeiten und mit anderen Möglichkeiten, um Stress zu erzeugen - räumliche Enge, Sinnesentzug in einzelnen Szenen, seltsame Texturen, die den Spielenden begegnen, Zeitdruck, Schlaf-

mangel ... Wann immer es möglich war, haben wir Monster nicht direkt auftauchen lassen, weil es im LARP meiner Erfahrung nach schwierig ist, große Monster wirklich cool auftreten zu lassen.“

Merle macht einen Ausflug in ein anderes Genre, um das zu verdeutlichen: „Du kannst zum Beispiel einen Drachen im Fantasysetting in Menschenform auftreten lassen und sie mit Effekten oder Musik in Szene setzen. Oder du könntest einen Drachen bauen, aber dann wird das teuer und wahrscheinlich trotzdem nicht überzeugend. Als dritte Variante könntest du, wenn du die Location ausreichend kontrollierst, zum Beispiel Berichte auftauchen lassen oder einzelne Schuppen oder Leute vielleicht mal den Ausläufer des Schwanzes des schlafenden Drachen sehen lassen ... Hier haben sie Gerüchte und Geschichten und nicht so viel direkte Interaktion, aber das ist für das Theater of

Mind sehr wichtig. Bei Horror und bei Cosmic Horror ist es besonders wichtig, das Theatre of Mind richtig zu nutzen und dass man da als Orga genug Futter hinschmeißt, auf dessen Grundlage sie sich dann vorstellen können, was da im Schatten lauert, aber es nicht selber ausdefiniert.“

Große Gefühle - auch eine Sicherheitsfrage

Eine weitere Besonderheit beim LARP: Man hat es mit echten Menschen statt Figuren zu tun. Das klingt trivial, aber führt dazu, dass sich die Spielleitung Gedanken um die Spielenden machen muss. Gerade bei LARPs, die düstere Settings und sensible Themen bespielen, ist es wichtig, das Wohlergehen der Spielenden im Blick zu behalten. Nach Best Practices dazu gefragt, meinte Merle unter anderem, dass es sinnvoll ist, in Con-

Ankündigungen neutral auf potenziell triggernde Themen hinzuweisen, damit sich zum Beispiel keine Person mit Klaustrophobie für ein Spiel in engen Gängen anmeldet, und beim Casting von Rollen Trigger-Themen der Spielenden abzufragen und diese bei der Rollenverteilung zu berücksichtigen.

Wichtig sei auch, dass sich Leute im Spiel aus der Situation entfernen können: „Ich würde mittlerweile auch schauen, dass ich zumindest einen Safety-Mechanismus habe, der es Spielenden erlaubt, eine Szene zu verlassen, ohne dass es Konsequenzen für den Charakter hat. Eine gängige Mechanik dafür ist das 'Look Down': Nach unten Schauen und Augen Beschirmen signalisiert, dass man gerade aus OT-Gründen [OT: Out-Of-Time, also wenn jemand als er*sie selbst und nicht in der Rolle agiert] unterwegs ist.“

Ein genre-unabhängiger Aspekt, auf den Spielanleitungen achten müssen: Verhindern, dass Spielende hangry werden. Merle dazu: „Das macht auch als gezielte Stresserzeugung keinen Spaß, das macht Leute reizbar.“

Der Reiz von Horror-LARPs

Zu guter Letzt habe ich Merle noch gefragt, was eigentlich den Reiz von Horror-LARPs für sie ausmacht: „Die emotionale Intensität und die Leute, die ich darüber kennenlerne. Ich fand das Unheimliche, das Düstere schon immer spannend, zum Beispiel Lovecraft, und ich habe viel Spaß an LARPs in dem Setting. Da ist diese Faszination für menschliche Abgründe, Wahnsinn, Verzweiflung, Ausnahme- und Grenzsituationen. Das will ich nie real erleben, aber in die Haut von Figuren in Extremsituationen zu schlüpfen ist interessant.“



Autor: H.P. Lovecraft
Illustrator: Francois Baranger
Verlag: Heyne (Oktober 2023)
Originaltitel: *The Illustrated At The Mountains of Madness, Book 1*
Genre: Kosmischer Horror

Gebundene Ausgabe
64 Seiten, 25,00 EUR
ISBN: 978-3453322554

Berge des Wahnsinns – Erster Teil

Eine Rezension von Markus Drevermann

H.P. Lovecrafts Novelle ist zäh und langatmig, wodurch der Leser etwas Durchhaltevermögen benötigt, denn *Berge des Wahnsinns* ist fast bar jedweder Spannung. Erst auf den letzten Seiten der Novelle wird es etwas spannender. Bis dahin muss man sich aber durch einen Wust von dermaßen genauen Beschreibungen kämpfen, dass sie fast eine wissenschaftliche Abhandlung sein könnten. Dadurch entsteht zwar die passende Atmosphäre und das Grauen kann sich anschleichen, aber es liest sich, wie bereits gesagt, unglaublich zäh. Trotzdem sollte man Lovecrafts Novelle nicht unterschätzen, vor allem nicht ihre Bedeutung. Denn er leitete unter anderem

hiermit eine kleine Revolution im Horrorgenre ein, das sich bis dahin eher immer auf den persönlichen Horror der Protagonisten konzentrierte. H.P. Lovecraft hat mit seinem Mythos über die Großen Alten eine neue Tür geöffnet und seine Kreaturen ziehen natürlich andere Künstler in ihrer Groteskheit an. Die Bedeutung von H.P. Lovecrafts Werk ist damit eigentlich unbestritten.

Majestätisch und wunderschön ragen Eisberge und Berge aus der Umgebung bei Francois Baranger hervor, bis das Grauen und der Horror über die Expedition hereinbricht, der auf den Seiten von *Berge des Wahnsinns* zu finden ist. Anders als Gou

Tanabe, der bereits eine sehr beeindruckende Mangaverion von H.P. Lovecrafts Geschichte vorgelegt hat, muss Francois Baranger den Text mit seinen Bildern nur begleiten und illustrieren und nicht auch noch umsetzen. Das macht es höchstwahrscheinlich einerseits leichter, aber auch schwieriger, denn seine Bilder müssen den Text treffend widerspiegeln und dürfen ihn nicht dominieren. Aber Francois Baranger ist glücklicherweise ein solch guter Künstler, dass er diese Erwartungen problemlos erfüllen kann.

Während anfangs noch alles in unserer Welt und unseren Erwartungen verortet ist und somit ein Gefühl des Bekannten vermittelt, ändert sich dies spätestens mit der Obduktion eines der fremden Wesen und das Grauen beginnt sich anzuschleichen, bis schließlich William Dyer und Danforth in der Stadt der Großen Alten landen. Francois Barangers Bilder begleiten den Text und

ergänzen ihn. Er erschafft Bilder, die zu Lovecrafts Bildern passen und genau in dem richtigen Maße etwas außerhalb des Erwarteten stehen, um die richtige Wirkung zu erzielen. Da *Berge des Wahnsinns* deutlich umfangreicher als andere Erzählungen von Lovecraft sind, wurde die Novelle in zwei Teile geteilt. Und der zweite Teil, der von Francois Baranger illustrierten Ausgabe, wird dann auch die Shoggothen zeigen, bei denen es richtig interessant wird, wie er sie umgesetzt hat. Bis hierhin kann nur erneut gesagt werden, dass Francois Baranger genau der Richtige ist, um Lovecrafts Geschichten in Bilder zu fassen.

Heyne hat sich für die Übersetzung von Rudolf Hermstein entschieden, die bereits 1970 erstellt wurde und die sich deutlich besser und flüssiger liest als die Neuübersetzung von Florian F. Marzin, der doch so manch seltsame Entscheidung traf und auch den ein oder anderen Über-

setzungsfehler machte. Rudolf Hermstein übersetzt für die Geschichte dienlich und klingt meist moderner als sein Nachfolger.

Fazit

Die Geschichte ist bekannt und wurde bereits öfter umgesetzt. Francois Baranger präsentiert nun seine Version der *Berge des Wahnsinns* und die ist düster, opulent, in ihren Panoramen episch und schafft es, das sich anschleichende Grauen zu illustrieren. Die Ausgabe mit seinen Zeichnungen ist eine klare Leseempfehlung und so manche zähe Stelle wird vernachlässigbar beim Anblick von Francois Barangers Bildern.

Rezension zu H.P. Lovecrafts Berge des Wahnsinns (von Gou Tanabe)

Rezension zu Die Berge des Wahnsinns – Zweisprachige Ausgabe



Autorin: Mary Shelley / Georges Bess

Zeichner: Georges Bess

Verlag: Splitter (Juli 2022)

Genre: Graphic Novel / Horror

Gebundene Ausgabe
208 Seiten, 39,80 EUR
ISBN: 978-3967923629

Frankenstein

Eine Rezension von Markus Drevermann

Schon in jungen Jahren interessiert sich der in Genf geborene Viktor Frankenstein für die Wissenschaften und studiert sowohl die Werke von Wissenschaftlern seiner Zeit als auch solche von Alchemisten der Vergangenheit wie Paracelsus und Albertus Magnus. Er geht später nach Ingolstadt, um dort zu studieren und es ist dort, wo seine Besessenheit Leben zu schaffen, voll entflammt. Aus Leichenteilen kreierte er ein Wesen, welches monströs aussieht. Beim Betrachten seiner Schöpfung erfasst ihn die Angst und er verjagt das Wesen, welches nicht weiß, wer oder was es ist. Jahre vergehen, in denen das Monster verloren durch die Welt irrt, bis es be-

schließt, sich an seinem Schöpfer zu rächen und es zu einer finalen Konfrontation von Schöpfer und Schöpfung im ewigen Eis kommt.

Zu sagen, Mary Shelleys 1816 entstandener und 1818 veröffentlichter Roman wäre einer der Klassiker der Schauerliteratur, wäre wie Eulen nach Athen zu tragen. Seit über zweihundert Jahren schon fasziniert die Geschichte über den wahnwitzigen Wissenschaftler und seine Kreatur die Menschen und findet nach wie vor neue Leser. Das liegt vor allem daran, dass die von Mary Shelley behandelten Themen nach wie vor aktuell sind, vielleicht sogar so aktuell

wie nie zuvor, in Anbetracht der ethischen Fragen, denen sich zum Beispiel die Genetik stellen muss. Um es kurz zu machen: Der Roman hat nichts von seiner Relevanz verloren und es wird ihm eigentlich überhaupt nicht gerecht, ihn auf das Monster und die Gewalt zu reduzieren, wie es häufig genug in Filmen, Comics und anderen Umsetzungen getan wird.

Neben den offensichtlichen Fragestellungen einer entfesselten Wissenschaft beschäftigt sich *Frankenstein* damit, was einen Menschen zu einem Menschen macht. Wie Gut und Böse zwei Seiten einer Medaille sein können und wie jemand bis zum Äußersten getrieben werden kann. Letztlich steht die Frage, wer das wirkliche Monster ist.

Bess hat sich nun nach Bram Stokers *Dracula* dieses Klassikers angenommen und in schwarz-weiß Zeichnungen umgesetzt. Er folgt dabei sehr dicht dem Roman, nimmt sich aber auch man-

che Freiheiten heraus. Im Roman hat Frankenstein keinen Helfer, bei Bess mit Sven schon und ebenso wird gezeigt, woher die Leiche für Frankensteins Schöpfung stammt. Beide Entscheidungen sind jedoch nachvollziehbar und begründbar. Das Auftauchen Svens lässt sich mit der Theateradaption von Richard Brinsely Peake aus dem Jahr 1823 begründen, die so erfolgreich war, dass sie dem Roman überhaupt zu seinem großen Erfolg verhalf. In ihm tauchte erstmals ein Assistent Frankensteins auf und auch die Worte „Es lebt“ wurden darin zumindest so ähnlich gesprochen. Mittlerweile gehört ein Assistent einfach zu Frankenstein. Dieser bekommt aber glücklicherweise nicht viel Raum. Bess konzentriert sich auf Frankenstein und auf das Monster und auf ihre Beziehung zueinander, die an Tragik kaum zu überbieten ist. Gerade die Kreatur ist einfach zu bedauern, da sie zunächst naiv und dann voll Güte ist, bevor sie am Ende an

ihrer Einsamkeit, ihrer Verzweiflung und der Ablehnung der Menschen zerbricht. Bess setzt diese tragische Geschichte ruhig erzählt um und lässt beide Seiten zu Wort kommen. Sowohl Viktor Frankenstein als auch sein Geschöpf, dürfen ihre Seite der Geschichte erzählen.

Und um dies möglichst effektiv und effektiv zu tun, hat Bess atemberaubende Zeichnungen geschaffen, die mit ihrem Schwarz-Weiß sofort den richtigen Ton und die richtige Atmosphäre setzen. Bess gibt den Bildern Raum und Zeit, um ihre Wirkung zu entfalten. Hektische Actionszenen sucht man meist vergeblich. Nur wenn es sein muss, wird der Erzählrhythmus etwas schneller. Das gibt Bess die Gelegenheit, die ganze Tragik der Figur der Kreatur einzufangen. Ihre Verzweiflung, ihr Unverständnis gegenüber Feindseligkeit und ihre anfängliche Güte und Naivität. Zu jedem Zeitpunkt ist ihre eigentlich emp-

findsame Seele unter dem monströsen Äußeren zu sehen. Bess fängt dies auf unnachahmliche Art ein und lässt den Leser an dem Innenleben der Kreatur teilhaben. So entsteht ein Werk, welches den Leser auch nach dem Zuschlagen so schnell nicht loslässt.

Als Bonus gibt es ein paar Illustrationen, die Bess' ganzes Können ein weiteres Mal zeigen

Fazit

Dracula wurde bereits unglaublich gut von Georges Bess umgesetzt, aber mit *Frankenstein* übertrifft er sich noch selbst. Wunderschöne, düstere Bilder treffen auf eine schaurige Erzählung und daraus ergibt sich eine der besten Adaptionen von Mary Shelleys klassischem Schauerroman.

Rezension zu *Dracula*



© Phoarto

Familie Bollmann richtet sich ein

Eine Kurzgeschichte aus der „Zombie Zone Germany“ von Christian Günther

Es war schon später Nachmittag, als Jürgen endlich die Haustür aufbekommen hatte. »Ich muss das gleich wiederherrichten«, sagte er mit Blick auf die Bruchstücke des Schlosses am Boden, »doch kommt erst mal rein. Wir wollen unser neues Haus begutachten.«

Sie hatten es wegen der guten Lage ausgewählt. Und weil es einiges an Wohnkomfort versprach. Leicht abseits von den anderen Häusern gelegen, thronte es auf einer Anhöhe in der Nähe des Waldes. Es bot einen Blick über die zwei Dutzend Neubauten hinweg bis zur Hauptstraße. Die Gärten der Doppelhäuser am Fuß des Hü-

gels lagen größtenteils jungfräulich da. Improvisierte Stege aus Brettern führten zwischen Sandhaufen hindurch, Plastikbassins für Gartenteiche lehnten an Hauswänden. Überall Werkzeug, Gartengeräte, Betonmischer. Die Straßen waren unter einer Schicht aus Sand und Schmutz kaum zu erkennen.

Alles wartete darauf, hergerichtet zu werden, und doch war niemand zu sehen.

Natürlich nicht.

Sylke und Klara folgten Jürgen ins Haus. Drinnen war es kühl und schattig, vom langen Flur aus konnten sie direkt bis ins Wohnzimmer sehen. Auf den großen Glasfronten lag eine di-

cke Staubschicht. Dahinter fiel eine Rasenfläche zum Wald hin ab. Das Schilf, das früher am Rand des großzügigen Teiches gewachsen war, hatte sich im gesamten Garten breitgemacht, so dass ein hüfthohes Dickicht hinter den Scheiben wucherte. »Der Rasen muss dringend abgemäht werden. Man sieht ja gar nichts mehr.«

»Mach ich. Gleich morgen früh. Ich glaube aber, der Garten ist versumpft.«

»Trockenlegen?«

»Erstmal nicht. Weiß nicht, ob das lohnt. Jetzt hole ich erstmal unsere Sachen rein und wir essen und richten uns ein. War eine lange Fahrt.«

Jürgen nahm seine rote Ferrari Baseballkappe vom Kopf und wischte sich mit der Hand über die verschwitzte Stirn. »Seht euch doch schon mal um, ich lade den Wagen aus.«

Sylke nickte und suchte gemeinsam mit Klara die Küche, während Jürgen sich wieder auf den Weg nach draußen machte. Natürlich war auch er neugierig, wie es in den übrigen Räumen aussah. Aber was sein muss, muss sein, sagte er sich und begann, die Kisten und Kartons aus dem Wagen in den Hausflur zu schleppen.

Jedes Mal, wenn er am Laderaum des Geländewagens ankam, ließ er seinen Blick einmal über die Siedlung schweifen. Alles ruhig. Sehr übersichtlich. Er könnte sich mit diesem Ort anfreunden. Da hatten sie schon in beachtlich schlechteren Gegenden gewohnt.

»Es gibt sogar eine Tischtennisplatte. Im Keller!«, rief Klara begeistert.

Jürgen ließ sich bereitwillig hinunterführen, er wollte ohnehin das Untergeschoss begutachten.

»Du hättest auf mich warten sollen, bis du in den Keller gehst. Weißt du doch«, murrte er, mehr aus Gewohnheit als aus Sorge. »Ja ja, nun komm.«

Klara zog ihn weiter. »Siehst du, hier.«

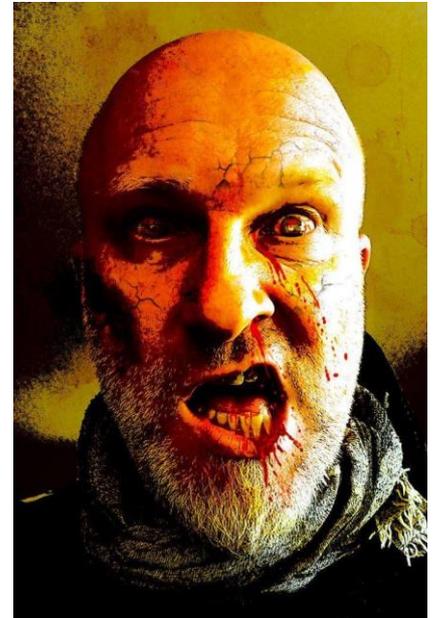
Jürgen sah: eine nagelneue Tischtennisplatte füllte den halben Raum aus. Doch noch viel mehr begeisterten ihn die Regale, die die Wände bedeckten – Wein, Konserven, Lebensmittelkartons. Ein Glückstreffer.

»Bleiben wir hier?«, fragte Klara vorsichtig, während Jürgen seine Brille hervorholte und die Vorräte in Augenschein nahm.

»Ja Liebes.«

»Ich meine – länger als beim letzten Mal?«

»Ja, ich glaube hier werden wir uns erst einmal einrichten. Hol mir doch bitte eine von den Plastikkisten aus der Küche, ich will ein paar von den Sachen hier nach oben bringen.«



Der Autor: Christian Günther aka "eisengünther"

„Lasst mich in Ruhe, ich muss noch Blut auf diese Axt malen.“

Er kümmert sich um alle grafischen Belange der Zombie Zone Germany. Vor dem Tag X schrieb er Geschichten und Bücher, malte Bilder und arbeitete als Mediengestalter. Fähigkeiten, die in einer zombieverseuchten Welt ziemlich nutzlos sind.

Klara nickte und rannte los. Jürgen traf seine Auswahl, während seine Tochter weg war, und stapelte Müsli Packungen, H-Milch-Kartons, Konservendosen, Gläser mit eingelegten Gurken und ein Paket Erdbeertortemischung auf die Tischtennisplatte. In einer Ecke des Raumes stand sogar ein leicht verstaubter Kasten Bier, daneben ein Träger aus Korbgeflecht für sechs Flaschen. Jürgen war begeistert. Klara kehrte zurück und brachte ihm die Kiste, die sie gemeinsam mit Vorräten füllten. Von oben dröhnte das beständige Rumpeln des Dieselsaggregats, das er auf der Terrasse aufgebaut hatte, in der Küche klapperte seine Frau mit Geschirr. Sylke war offenbar schon bei den Essensvorbereitungen. Höchste Zeit, die restlichen Arbeiten zu erledigen. Er nahm die Vorratskiste und stieg die Kellertreppe hoch, während Klara in Kartons mit Spielsachen wühlte. Das Licht im Kellerraum wurde immer trüber, die Sonne ging bald unter.

»Komm, Schatz, dazu ist morgen noch Zeit. Du musst mir beim Aufbau helfen.«

Murrend folgte Klara ihm. Er grinste.

Das Abendessen war ein Fest. Sie hatten sich an den schweren Eichenholztisch im Esszimmer gesetzt, Sylke hatte das Festtagsgeschirr aus dem Schrank gekramt und Kerzen angezündet. Es gab Königsberger Klopse mit Kartoffeln und Sülze. Klara stocherte lustlos in dem eingelegten Fleisch herum, während Jürgen seine zweite Flasche Bier aus dem Tragekorb nahm und sie öffnete. »Herrlich, nicht wahr?«

Sylke lächelte. »Ja, so nett haben wir schon lange nicht mehr bei einander gesessen. Nach dem eiligen Aufbruch gestern ...«

»Lass uns nicht mehr darüber reden«. Jürgen schnitt ihr das Wort ab. »Noch Soße, mein Engel?«

»Ja, gern.«

»Was ist das hier?«, fragte Klara und deutete auf ihren Teller.

»Sülze.«

»Das mag ich nicht. Sieht eklig aus.«

»Aber Schatz, deine Mutter hat sich solche Mühe gegeben. Bitte, tue ihr den Gefallen und probier es wenigstens.«

»Hast du dir eigentlich die Hände gewaschen?«

Klara zeigte die schwarzen Finger. »Nö.«

Schuldbewusst wischte auch Jürgen die öligen Hände am Bezug des Stuhls ab. »Hoppla, da hat uns der Duft des Essens wohl die Sinne verwirrt.« Jürgen lachte. »Ich muss nochmal nach den Magazinen sehen.«

Er machte Anstalten sich zu erheben.

»Aber Jürgen.« Ein vorwurfsvoller Blick von Sylke. »Wir essen gerade. Du musst doch nicht jetzt schon wieder weglaufen. Das hat doch auch Zeit bis gleich. Ich habe schließlich noch Nachtschisch vorbereitet.«

Jürgen sank auf seinen Stuhl zurück. »Na gut.«

Klaras Augen hellten sich auf. »Nachtschisch? Was denn?«

Sylke lächelte nachsichtig. »Gib't erst, wenn du deinen Teller leer gegessen hast.«

»Lass gut sein«, warf Jürgen fröhlich ein und schnappte sich Klaras Teller.

Sylke ging derweil in die Küche und kehrte mit einer gläsernen Schüssel zurück, die mit einer rosafarbenen Masse gefüllt war.

»Erdbeertorte. Leider hatte ich keinen Tortenboden, da habe ich einen Pudding daraus gemacht.«

Jürgen nahm nur eine kleine Portion, er hatte nicht viel für Süßes übrig, Klara machte ihre Schüssel randvoll und löffelte drauflos.

»Lecker, Mama!«

Sylke strahlte. »Schmeckt tatsächlich. Ich war mir nicht ganz sicher.«

Jürgen schlang den für seinen Geschmack viel zu süßen Brei herunter und freute sich über die Begeisterung seiner Tochter. Er selbst hatte nur eine kleine Portion genommen, er hatte nicht viel für Süßes übrig.

»Jetzt muss ich aber wirklich.« Er stand auf und ging zu den Stati-

ven hinüber, die er am Rande der Terrasse aufgestellt hatte.

Nach einigen Minuten kehrte er zurück. »Alles bestens, wir haben nichts zu befürchten.« Strahlend öffnete er ein weiteres Bier, bemerkte, dass er das vorherige noch gar nicht ganz geleert hatte, trank den Rest in einem Zug aus, ignorierte Sylkes tadelnden Blick und griff sich die neue Flasche.

»Man muss es trinken, solange es noch frisch ist.« Er deutete auf das Etikett. »Läuft nächste Woche ab.«

Sylke schüttelte den Kopf und räumte den Tisch ab. »Du warst noch nie um eine Ausrede verlegen.«

Nachdem der Tisch abgeräumt war, ging die Familie zu Bett. Jürgen rauchte eine Zigarette auf der Terrasse und machte einen letzten Kontrollgang um das Haus herum, bevor er sich zu seiner Frau legte. Der Schlafsack wärmte ihn und er schlief fast augenblicklich ein.

In der Nacht schreckte Jürgen hoch, als er gedämpftes Maschi-

nengewehrfeuer hörte, gefolgt von gurgelnden Schreien. Danach Stille. Auch Sylke war hochgeschreckt. »Alles in Ordnung, Liebes, schlaf nur weiter.« »Gehst du nachsehen? Bitte.« Jürgen seufzte. »In Ordnung. Bin gleich zurück.«

Er zog sich an, stieg die Treppe hinunter, lief kurz in die falsche Richtung - diese ständigen Umzüge und dauernd wechselnden Häuser ließen ihn nachts oft desorientiert umhertappen - fand dann den Weg zum Wohnzimmer und sah hinaus. Die hoch bewachsene Wiese war hell erleuchtet von den Scheinwerfern, die er aufgestellt hatte. Das Dieselaggregat brummte, und die Läufe der Maschinengewehre dampften im leichten Nieselregen. Im Garten war eine Schneise zu erkennen, jemand lag regungslos zwischen den Halmen. Jürgen stapfte hinaus, zog die Kapuze fest und machte sich daran, den Körper des erlegten Zombies zu beseitigen. Wenige Minuten später hatte er sich den

widerlichen Geruch von den Händen gewaschen und kroch wieder zu seiner Frau ins Bett.

»Und?«

»Alles gut, nur ein Verirrter. Die Horden sind noch weit weg. Wir sind hier bestimmt noch zwei Wochen sicher. Schlaf jetzt, mein Schatz.«

»Du auch«, murmelte Sylke, rollte sich auf die Seite und atmete regelmäßig.

Jürgen wurde bewusst, wie sehr

er seine Frau liebte. Dieses Haus hier gefiel ihm. Früher, zu einer anderen Zeit, hätte er sich gerne ein eigenes gebaut, vielleicht eines wie dieses hier. Wahrscheinlich hatte er es deshalb auch ausgesucht. Er fühlte sich geborgen. Bis die Horde kam, blieb ihnen genug Zeit. Wenn sie kamen, würden sie wieder fliehen müssen. Doch bis dahin war dies ihr Heim. So wie es schon viele Häuser davor gewesen wa-

ren und wie es auch noch viele Häuser danach sein würden.

Morgen würde er gleich nach dem Aufstehen den Rasen mähen.

Was sein muss, muss sein.

<https://zombiezonegermany.de>

<https://www.patreon.com/ZombieZoneGermany>

Impressum

PHANTAST 30
„Horror“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Dezember 2024

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: Swantje Niemann und
Judith Madera

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

© 2024 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter*innen dieser Ausgabe:
Markus Drevermann, Carolin Gmy-
rek, Swantje Niemann, Almut Oet-
jen, Holger Wacker, Judith Madera

Bildquellen:

Cover: Detlef Klewer
Seite 17, 24, 39, 45, 55, 80, 91, 111,
126: Detlef Klewer
Seite 96, 130, 138: Phoarto / pixa-
bay
Seite 62: Amalia Zeichnerin

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

kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autor*innenfotos unterliegen
dem Copyright der jeweils darauf
Abgebildeten, sofern nicht anders
gekennzeichnet. Alle Cover unter-
liegen dem Copyright der entspre-
chenden Verlage bzw. des jeweili-
gen Künstler*innen.

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

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

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