



PHANTAST



31 - GOTTHEITEN

# Inhalt

## Artikel

|                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gottheiten als Fantasywesen – Vorwort von Judith Madera                                   | 5   |
| Schlangen und Stein – Ein Werkstattbericht von James A. Sullivan                          | 7   |
| Außerirdische Gottheiten (falsche und echte) von Judith Madera                            | 35  |
| Wenn Glaube Berge versetzt – Der Horror von Responsive Realities von Swantje Niemann      | 48  |
| Das Kemet-Universum von Melanie Vogltanz und Jenny Wood                                   | 70  |
| <i>Die Schwerter von Dara</i> - Erzählen mit dem Blick von Gottheiten von Swantje Niemann | 89  |
| Göttliche Romantasy - Buchtipps von Judith Madera                                         | 102 |

## Rezensionen

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| <i>Die Götter müssen sterben</i> , Nora Bendzko           | 18 |
| <i>Anahita</i> , Sven Haupt                               | 31 |
| <i>Terra Ignota</i> , Ada Palmer                          | 43 |
| <i>The House of the Borderland</i> , William Hope Hodgson | 51 |
| <i>Die Schwarze Träumerin</i> , Patricia Eckermann        | 62 |

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| <i>Drei Viertel Tot</i> , Max Gladstone | 66  |
| <i>Totenfluch</i> , Jenny Wood          | 76  |
| <i>Eternals</i> , Chloé Zhao            | 85  |
| <i>Noragami</i> , Kōtarō Tamura         | 93  |
| <i>Oh mein Gott</i> , Tooko Miyagi      | 97  |
| <i>Olympos</i> , Aiki                   | 100 |

## Interviews

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| mit Michael Kleu zu Antikenrezeption                   | 21 |
| mit Lucia Herbst u.a. zu <i>Göttin der Vergessenen</i> | 55 |
| mit Sophie DeLast u.a. zu <i>Nox – Save the Gods</i>   | 79 |

## Kurzgeschichte

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| „Gottessturz“ von Swantje Niemann | 108 |
|-----------------------------------|-----|

|           |     |
|-----------|-----|
| Impressum | 117 |
|-----------|-----|

# Xanathon – Fantastic Multiverses

## Der Illustrator der Ausgabe

Xanathon hat im zarten Alter von 12 Jahren *Star Wars* im Kino gesehen und war danach nicht mehr zu resozialisieren, auch wenn der Erstkontakt mit Science Fiction bereits im Jahr 1972 geschah, als *Star Trek* den Weg ins deutsche Fernsehen fand. Das, sowie dieser bekannte deutsche Raketenheftheld, haben seine Vorlieben in Sachen Film, Fernsehen und Bücher sehr nachdrücklich beeinflusst und führten zu einer ausufernden Fantasie. Daneben existierte ebenfalls früh eine Faszination für Computer und auf dem Amiga gab es in den 1990ern erste Experimente in Sachen 3D-Rendering. Nachdem das einige

Jahre einschloß, wurde das Interesse daran 2013 erneut geweckt und seitdem vergeht eigentlich kaum ein Tag ohne irgendein gerendertes Bild aus den Genres SciFi (mit einer deutlichen Vorliebe für Cyberpunk), Fantasy, Mystery, Horror, gern auch Fanart aus den verschiedensten Franchises. Der Grund für den Output ist oft, dass Xanathon Bilder im Kopf hat, die einfach raus wollen.

Wer mehr vom Künstler sehen möchte, der besucht die Onlinegalerie unter <https://gallery.xanathon.com> Die Webseite findet sich unter <https://xanathon.com>

Im Fediverse ist das Zuhause <https://social.phantanews.de/@xanathon>

Wer ein Buchcover oder eine Illustration sucht, darf gern anfragen:  
[xanathon@xanathon.com](mailto:xanathon@xanathon.com)



# Gottheiten als Fantasywesen

Vorwort von Judith Madera

Eigentlich hätte diese Ausgabe schon im Frühsommer erscheinen sollen, doch es war abzusehen, dass mehrere Beiträge nicht rechtzeitig fertig werden – und nun ist es November, was meine Schuld ist. 2025 ist nicht mein Jahr, die Bücher, die ich lesen will, stapeln sich immer höher und mir fehlen Zeit und Energie, um Literatopia und dem PHANTAST wirklich gerecht zu werden. Letztlich steckt eine Menge unbezahlte Arbeit in diesem Fanzine, die ich noch immer gerne mache, doch nicht mehr in alter Geschwindigkeit bewältigen kann. Aber genug gejammert! Immerhin ist die Ausgabe endlich fertig.

Das Thema „Gottheiten“ steht schon sehr lange auf unserer Themenliste und ist über die Jahre immer wieder nach hinten gerückt. Nachdem wir in den letzten Ausgaben relativ wenig Fantasy hatten, war es für uns der richtige Zeitpunkt, um sich dem Thema endlich zu widmen. Dabei konzentrieren wir uns auf Gottheiten als Fantasywesen und streifen die größeren Themen Glaube und Religion ein wenig. Insbesondere die antiken Gottheiten inspirieren Fantasyautor\*innen mit ihren Mythen voller Gewalt, Intrigen und Liebe. Aus heutiger Sicht lesen sich diese Mythen wie Fantasygeschichten, entsprechend sind die

Gottheiten des griechischen Pantheons in dieser Ausgabe sehr präsent. Daneben haben wir uns auch mit nordischen, ägyptischen und japanischen Gottheiten beschäftigt, ebenso mit fiktiven und falschen Gottheiten.

Swantje sprach mit Michael Kleu über Antikenrezeption und James A. Sullivan legt in seinem Werkstattbericht zu *Schlangen und Stein* seine Verbindung zur griechischen Mythologie dar. Mit Lucia Herbst sprach ich unter anderem über die nordische Mythologie in *Göttin der Vergessenen* und mit Sophie DeLast über die fiktiven Gottheiten ihrer Wüstenwelt in *Nox – Save the*

*Gods*. Der zweite Werkstattbericht stammt von Melanie Vogltanz und Jenny Wood, die uns Einblicke in die Entstehungsgeschichte ihrer *Kemet*-Reihe mit ägyptischen Gottheiten geben. Swantje hat sich in ihren Artikeln mit dem Horror in Responsive Realities sowie mit Ken Lius *Die Schwerter von Dara* beschäftigt. Ich habe die Gelegenheit genutzt, um über echte und falsche Alien-Gottheiten, unter anderem in *Stargate*, zu schreiben. Und da man momentan schwer um das Thema Romantasy herumkommt und sich in dem Genre sehr viele Gottheiten tummeln, habe ich noch ein paar aktuelle Romantasybuchtipps für Euch zusammengestellt.

Die Kurzgeschichte stammt dieses Mal von Swantje und passt wunderbar zu dieser Ausgabe. Illustrationen musste ich dieses Mal nicht lange suchen, denn Stefan Holzhauer hat sich früh in der Planung bereits angeboten, ein Cover für uns zu entwerfen. Dazu durften wir einige seiner Illustrationen verwenden.

Bevor ich mit der Planung dieser Ausgabe angefangen habe, dachte ich, dass das Thema „Gottheiten“ relativ leicht umzusetzen wäre. War es nicht. Zwar gibt es wirklich viel Phantastik mit Gottheiten momentan, aber wie bereits erwähnt, sehr viel davon ist Romantasy, was die wenigsten von uns regelmäßig lesen.

Auch wollten wir keine Romantasy-Ausgabe machen. Ich hoffe, es ist uns gelungen, verschiedene Facetten des Themas zu zeigen, auch wenn es mir so vorkommt, als würde hier vieles noch fehlen. Aber so geht es mir immer, wenn eine Ausgabe fertig ist.

Vielleicht schaffen wir nächstes Jahr mal wieder zwei Ausgaben, aber eine ist auf jeden Fall geplant. Falls jemand Interesse hat, daran mitzuwirken, meldet Euch gerne bei mir unter [made-ra@literatopia.de](mailto:made-ra@literatopia.de).

Und nun wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen!

- Judith

# Schlangen und Stein – Ein Werkstattbericht

Ein Artikel von James A. Sullivan

Wie viele, die Phantastik schreiben, wurde ich als Kind stark von Märchen und Sagen geprägt. Insbesondere die griechische Mythologie hatte großen Einfluss auf mich. Dabei sticht eine Gestalt für mich besonders heraus: Medusa. Wenngleich mein erster Kontakt noch unkritisch gegenüber Perseus war, wuchs meine Abneigung gegen ihn und meine Sympathie für Medusa mit der Zeit.

War mein Bild von den Gorgonen am Anfang vor allem von Nacherzählungen geprägt, die sich stark von Ovids *Metamorphosen* orientierten, fand ich später mit Hesiods *Theogonie* eine ältere Quelle, die mir stimmig erschien und die Basis für mei-

nen Blick auf Medusa, ihre Schwestern und ihre Widersacher bildete. Seit den frühen 1990ern schwebte mir ein Stoff vor, bei dem eine Medusa im Zentrum der Handlung stehen sollte. Damals ahnte ich nicht, dass ich nicht nur einen, sondern zwei Romane zu den Gorgonen und ihren Verbündeten schreiben würde.

Mit *Chrysaor* erschien 2016 eines der beiden Projekte. Damals habe ich im [PHANTAST #16 – Space Opera](#) einen Werkstattbericht dazu verfasst, der die Verarbeitung des Stoffes nachzeichnet und zeigt, wie ich meine Rezeption der griechischen Mythologie in einen Science-Fiction-

Roman einbette. Einige Jahre später kehrte ich zu Medusa zurück, um im Rahmen eines Urban-Fantasy-Romans eine Alternativgeschichte zu den Sagen um sie zu erzählen.

## Ein anderer Ansatz

Hatte ich bei *Chrysaor* die griechische Mythologie auf eine Space Opera in einer fernen Zukunft abgebildet, die am Ende grundlegende verschiedene Interpretationen anbietet, ließ mich der Gedanke an einen Fantasy-Roman nicht los. Ich hatte nach den Arbeiten an *Die Elfen* 2005 bereits mit dem Gedanken gespielt, einen Urban-Fantasy-Roman zu schreiben, der von

Medusa und ihren Verbündeten erzählt. Dieser Einfall existierte parallel zu der Idee, Medusas Geschichte über ihre Söhne fortzusetzen, was schließlich in *Chrysaor* mündete. Obwohl ich viel Aufbauarbeit geleistet und sogar Exposés verfasst hatte, fühlte sich dieser Stoff lange nicht reif an. Erst nach dem Erscheinen von *Chrysaor* nahm die Geschichte allmählich Gestalt an. Die Grundidee bestand darin, dass wir in einer Welt leben, in der die Wesen der griechischen Mythologie tatsächlich existiert haben und viele von ihnen noch immer existieren. Manche dieser Zauberwesen sind einst in andere Welten gegangen, andere sind in einen tiefen Schlaf gesunken, einige wenige leben heute im Verborgenen.

In dieser fiktiven Wirklichkeit war Medusa nicht sterblich, sondern wurde, nachdem sie von Perseus erschlagen wurde, zusammen mit ihren Kindern, Pegasos und Chrysaor, aus ihrem

eigenen Blut wiedergeboren – allerdings in neunfacher Gestalt. Stheno und Euryale, die Schwestern Medusas, brachten die Neugeborenen an unterschiedliche Orte, um sie zu schützen. Eines Tages sollen sie zusammenkommen, um schließlich wieder eins zu werden. Beim Tod einer der sogenannten Medusenschwestern geht deren Macht und Erinnerung zum Teil auf die Verbliebenen über, ein anderer Teil dringt in das entwendete Medusenhaupt.

Während ich diese Idee noch ausarbeitete, schrieb ich für die Anthologie *Urban Fantasy: Going Intersectional* (2021) die Erzählung „Die letzte Heimkehr“, die auf den bereiteten Boden aufbauen sollte. Die Hauptfigur ist Elena, die Vertraute der Medusenschwester Sema. Elena ist eine Gargoyle, eine Frau, die von Sema im 19. Jahrhundert dadurch vor dem sicheren Tod gerettet wurde, dass sie sie zu einer lebenden Statue gemacht

hat, die zwischen ihrer Steingestalt und ihrer menschlichen Gestalt wechseln kann. Sie ist seither immer an Semas Seite gewesen. Früher hatten sie eine große Gemeinschaft um sich herum, doch ihre Feinde, die sogenannten Söhne der Perseus, kamen ihnen auf die Spur, und es gelang Elena, für Sema eine geheime Zuflucht in Dublin zu finden, wo sie seit Jahren unerkannt leben. Die Erzählung handelt da-



von, wie Elena auf ihrem Heimweg überfallen wird, sich mit ihren Gargoyle-Kräften behaupten kann, dann aber feststellen muss, dass Sema in Gefahr schwebt. Sie wurden aufgespürt. Sema, die jahrelang in einem Schlaf versunken war, erwacht und lässt ihre Widersacher zu Stein erstarren. Gemeinsam verlassen sie Dublin. Sie sind nun wieder Verfolgte, aber Sema ist sich sicher, dass die Zeit der Zusammenkunft nahe ist.

Nach der Erzählung hatte ich den Eindruck, gerade die Vorgeschichte für einen Roman verfasst zu haben. Und tatsächlich knüpft *Schlangen und Stein* direkt an die Erzählung an: Elena und Sema werden von den Söhnen des Perseus gejagt. Unter den Verfolgern befindet sich auch ein Magier, doch sie können sich behaupten und nehmen Kontakt zu einer anderen Medusenschwester auf, die ebenfalls spürt, dass die Zeit der Zusammenkunft näher gerückt ist.

Für einen Roman jedoch braucht es mehr Hintergrund als für eine Kurzgeschichte. Die grundlegende Frage bestand darin, wie sich die Mythologie mit unserer Welt vereinbaren lässt und genug Raum lässt für andere Mythologien. Es war nötig, auf dem Hintergrund der Quellen ein intensives Worldbuilding zu betreiben und in der Fiktion so zu tun, als wäre die Mythologie die Abbildung der ausgedachten und dann erzählten Ereignisse, und nicht umgekehrt. Es brauchte im Grunde eine eigene Sage, die den Boden für die Handlung bereitet. Im Roman habe ich sie in Zwischenkapiteln erzählt, hier fasse ich sie auf das Wesentliche zusammen.

### Aus dem Buch der Gorgonen

Die Gottheiten leben in anderen Welten, die durch einen Zwischenraum von der unseren getrennt ist. Dieser Raum wird Weltenozean genannt und ist ein scheinbar unendliches Meer, in

dem es nur wenige Inseln gibt und aus dem Tore zu den einzelnen Welten herausragen. Viele Orte aus den griechischen Sagen liegen auf diesen Inseln – unter anderem auch die Stadt, die wir als Troja kennen.

Die Gorgonen sind Kinder der Göttin Keto und des Gottes Phoryks, und ihre Heimat ist die Welt Soralûn. Sie werden in den Gefilden der Menschen auf unterschiedliche Weise als Göttinnen verehrt, unter anderem als Medusa, Stheno und Euryale.

Ähnlich wie in den Sagen unterscheidet sich Medusa von ihren beiden Schwestern. Wie die meisten anderen Unsterblichen würden Euryale und Stheno, sollten ihre Körper das Leben verlieren, in ihrer Heimat wiedergeboren: in den Quellen, in denen Keto ihnen das Leben schenkte. Medusa aber kam nicht in Soralûn zur Welt. Keto gebar sie auf einem Schiff zwischen den Welten. Aus der Ferne vermochte Keto es nicht, Medusas Seele an die Quellen ihrer Hei-

mat zu binden. Bei ihrer Tochter Echidna hatte Keto den Zauber begonnen und unvollendet gelassen, sodass Echidna bei jedem ihrer Tode bei neuen Eltern wiedergeboren wurde und von Vergessen und Ahnungslosigkeit umgeben aufwuchs. Um Medusa vor diesem Schicksal zu schützen, knüpft Keto deren Seele an deren eigenes Blut.

Von Tod und Wiedergeburt wollen die Gorgonen nichts wissen. Sie fühlen sich sicher und nutzen ihre Macht, um ihren Gemeinschaften zu helfen. Sthenos Berührung und Euryales Stimme sind für jene, die unter ihrem Schutz stehen, besänftigend, tröstend und manchmal sogar berauschend. Für die Feinde der Gemeinschaften jedoch halten sie nur Schrecken bereit: Lebewesen und Gegenstände verwandeln sich unter der Macht Sthenos zu Schlangen und zerfallen unter der Macht Euryales zu Steinmehl. Unter Medusas Blick jedoch verwandeln sie sich in Stein.

Das Wirken der Gorgonen bleibt den Nachkommen des Uranos, vor allem den Göttern des Olymps, nicht verborgen. Athene sieht ihre eigene Macht bedroht, während Poseidon in den Kindern der Meeresgottheiten Seelenverwandte erkennt. Während Stheno und Euryale den olympischen Göttern aus dem Weg gehen, gibt Medusa ihrer Neugier nach und kommt mit Poseidon in der Welt der Menschen auf unberührten Inseln des Südens zusammen. Auf blühenden Wiesen (vgl. Hesiod) mit klaren Teichen und im Schatten sanfter Bäume gestehen sie sich ihre Geheimnisse, ihre Sehnsüchte und schließlich ihre Liebe. Sie begegnen sich dabei in ihren verschiedenen Gestalten – mal in ihren menschlichen Körper, mal in der Gestalt von Pferden: Poseidon falb mit blauschwarzer Mähne, und Medusa grau mit nachtschwarzen Schwingen.

Die Nähe zwischen Medusa und Poseidon betrachtet Athene mit

Eifersucht und Missgunst. Vor allem aber beneidet sie die Gorgonen um ihre Gefolgschaft und ihre Macht. Beides will sie sich aneignen, und so wendet sie sich an Perseus, den Sohn des Zeus und der Danaë. Seine Ambitionen schürt sie, um ihn bald gegen die Gorgonen zu wenden. Da Stheno zu stark, und Euryale zu aufmerksam ist, und beide sofort in Soralûn wiedergeboren würden, richtet Athene ihren Blick auf Medusa. Sie weiß, dass die Gorgone zwischen den Welten geboren wurde und nimmt an, dass sie Echidnas Schicksal teilt und in der Fremde als Kind göttlicher Eltern wiedergeboren würde. Medusa, als Kind, das vielleicht nie von seiner wahren Herkunft erfährt, würde losgelöst von den Gorgonen womöglich nie auf Rache sinnen. Die Macht der Gorgonen wäre auf lange Zeit geschwächt.

So stattet Athene Perseus mit allem aus, was er für sein Vorhaben benötigt und es geschieht das, was alles, das folgt, prägen

wird: Perseus gelangt über den Weltenozean nach Soralûn, schleicht sich unbemerkt zu Medusa und schlägt ihr den Kopf ab. Nachdem er mit dem Haupt entflohen ist, erwachsen Chrysaor und Pegasos aus Medusas Blut, und dann wird sie selbst in neun identischen Schwestern wiedergeboren. Dies tröstet Stheno, Euryale und die Gemeinschaft der Gorgonen, macht die Tat aber nicht vergessen.

### Die Trennung der Welten

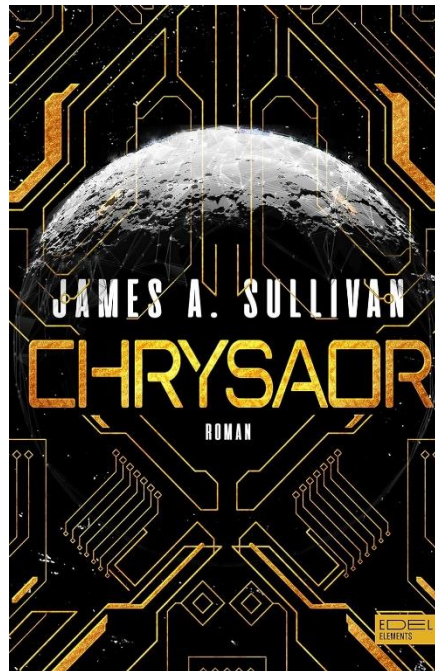
Nachdem ich den Hintergrund erarbeitet hatte, stellte sich die Frage, was aus den Gottheiten geworden ist. Warum sind sie in unserer Zeit nicht mehr anwesend? Wo sind Stheno und Euryale? Und warum hat Poseidon nichts unternommen, wenn er doch (wie bei Hesiod angedeutet und im Gegensatz zur Darstellung bei Ovid) Liebe für Medusa verspürte?

An dieser Stelle hat mich die Kurgeschichte „Medusas La-

chen“ von Iva Moor beeinflusst, die in der Zeitschrift *Queer\*welten* (Ausgabe 7, S. 11-20) erschienen ist und Athenes Rolle nicht ganz so finster zeichnet, wie ich es angelegt hatte und auch fortführen wollte. Ich fragte mich nach der Lektüre, ob es für Athene einen redeeming arc geben könnte. Nachdem Perseus und dessen Söhne eine der Medusenschwestern in ihrem Tempel vergewaltigt (vgl. mit Ovid)

und später tötet, überkommen sie nun Schuldgefühle, aber sie wagt es zunächst nicht, Stheno und Euryale gegenüberzutreten. Da bietet Poseidon seine Hilfe an. Er hatte ihr vorausgesagt, dass Schuldgefühle in ihr erwachen würden und ist bereit, sich mit Stheno und Euryale zu treffen. Die Gorgonen, die Poseidons bisherige Untätigkeit anprangern, lassen sich auf Verhandlungen ein und haben klare Forderungen: Sie wollen das Haupt ihrer Schwester haben, die Überreste der getöteten Medusenschwester und den Kopf von Perseus.

Athene ist dazu unter einer Bedingung bereit. Denn sie wird sich vor Zeus rechtfertigen müssen. Dessen Blick ist aber auf den Weltenozean gerichtet, wo in den Tiefen etwas erwacht, das aufsteigen und alle, sowohl die Sterblichen als auch die Unsterblichen, bedrohen wird. Für diesen Kampf benötigt er Heroen wie Perseus. Würden die Gorgo-



nen und die ihren aber zusagen, gegen die aufsteigenden Schatten anzutreten, würde Athene Perseus aufgeben. Stheno und Euryale wurden von Keto auf diese Bedingung vorbereitet und erklären sich einverstanden.

Als Athene zu Zeus zurückkehrt, erwartet sie von seiner Seite getadelt zu werden, doch er ist bereit, Perseus aufzugeben, um mit den Gorgonen mächtige Verbündete im bevorstehenden Kampf gegen die Schatten aus der Tiefe zu bekommen. Andere Kinder der Keto würden deren Beispiel folgen.

Am Ende erfüllt Athene die Forderungen, und nachdem die Schatten aus der Tiefe emporgestiegen sind und als Geister von Wesen Besitz ergriffen haben, kämpfen Athene und Poseidon schließlich Seite an Seite mit Stheno und Euryale gegen die Übermacht an. Die Gorgonen bringen das Haupt der Medusa in die Welt der Menschen, wo die Medusenschwestern sind,

damit im Falle einer Niederlage niemals eine Welt zwischen ihnen und dem Haupt liegt. Während die Medusenschwestern ihre Mächte entwickeln, um eines Tages für die Verschmelzung bereit zu sein, ziehen Euryale und Stheno in die Stadt, die wir Troja nennen und in deren Gewölben die Macht der Weltentore zusammenläuft. Wenn die Geister, die aus der Tiefe emporgestiegen sind, die Tore kontrollieren, werden sie früher oder später in die anderen Welten gelangen. Die Lage ist bald aussichtslos. Da fassen die vier Verbündeten den Entschluss, die Verknüpfungen zu den Weltentoren zu kappen und damit die Welten voneinander zu trennen, um die unmittelbare Gefahr zu bannen. Dabei vergehen ihre Körper, und sie werden in ihrer jeweiligen Heimat wiedergeboren. Die Welten sind fortan getrennt, und es ist nicht absehbar, ob die Weltentore sich je wieder öffnen werden und wer sie dann öffnet.

## Die Medusenschwestern

Auch wenn es nach der Trennung der Welten danach aussieht, als könnten die Medusenschwestern sich bald mithilfe des Medusenhauptes verschmelzen, ist die Folgezeit von vielen Rückschlägen geprägt. Die Söhne des Perseus (inzwischen ein Bund, der von Magiern dominiert wird) machen Jagd auf die Medusenschwestern, und es gelingt ihnen, das Medusenhaupt zu erbeuten. Sie wollen die Medusenschwestern töten, damit sich am Ende alle Macht im Medusenhaupt sammelt und die Magier es als Kraftquelle für große Zauberei verwenden können.

Wenngleich es den Medusenschwestern über Jahrhunderte nicht gelingt, das Haupt zurückzuholen, wächst ihre Macht. Sie können untereinander per Gedanken kommunizieren, sammeln Vertraute um sich herum und beeinflussen manchmal den Verlauf der Geschichte. Sie sind

zuversichtlich, dass sie eines Tages ihr Ziel erreichen werden.

### Die Verbindung von Quellen

Die Idee der neun Medusenschwestern ist in einer Hinsicht besonders hilfreich gewesen: Sie ermöglichte mir, mit der vielfältigen Quellenlage umzugehen, ohne wichtige Lesarten fallen lassen zu müssen. Auch wenn Hesiod meine Hauptquelle war, wollte ich die anderen Quellen nicht einfach beiseiteschieben. Auf Ovid baut viel der Medusa-Rezeption auf. Über die Medusenschwestern konnte ich auch solche Überlieferungen abbilden. Beispielsweise wird die Medusenschwester Beldyrae in Athenes Tempel in Gortyn Opfer von sexueller Gewalt, aber der Täter ist nicht Poseidon, sondern Perseus. Da Beldyrae ihre Macht nicht auf dem Anwesen des Tempels der Athene ausspielen kann, verwandelt sie sich erst beim Verlassen des Anwesens in ihre Gorgonengestalt. Die Men-

schen, die sie dabei sehen und nicht von ihr versteinert werden, nehmen an, Athene habe ihr die Gorgonengestalt als Strafe auferlegt. Innerhalb der Fiktion deute ich damit an, dass hier Ovids Geschichte auf Beldyraes Schicksal verweist und nicht auf das der ursprünglichen Medusa. Auf diese Weise lassen sich viele Überlieferungen aufgreifen, die unvereinbar wären, würden sie sich auf die ursprüngliche Medusa beziehen.

Die Quellen ließen sich aber nicht nur durch die sieben Medusenschwestern abbilden, selbst bis in Randbereiche erwies sich die Idee der neun Schwestern als nützlich. Als ich mich zum Beispiel näher mit den Nachkommen Medusas beschäftigte, stieß ich bei Chrysaors Sohn Geryon, Medusas Enkelkind, auf überraschende Beschreibungen. Geryon wird oft als dreileibig bezeichnet. Das wurde auf verschiedene Weise interpretiert und kam mir für meinen Stoff gerade recht. Wenn Medusa in neun Gestalten

wiedergeboren wurde, könnte Geryon ihr Erbe derart in sich vereinen, dass er in drei Gestalten wiedergeboren wird. Wenn also Herakles nun Geryon begegnet und ihn erschlägt, greife ich das auf, indem Herakles ihm später erneut begegnet und sich wundert, dass der zuvor Erschlagene wieder lebt. Er kommt hinter Geryons Geheimnis, und so erfahren Perseus' Erben später vom Geheimnis der Medusenschwestern.

### Die Form des Erzählens

Neben dem Inhalt ist mir bei Romanen auch immer die Form wichtig. Ich neige nicht dazu, von vorneherein, eine Form festzulegen, sondern versuche eine Form zu wählen, die zu dem Stoff passt. Bei so viel Hintergrundgeschichte war es für mich naheliegend, Quellenkapitel zu schreiben, in denen ich Sagen darlege. Für diese Kapitel habe ich den Titel „Aus dem Buch der Gorgonen“ gewählt und darauf

verwiesen, dass die Medusenschwestern für ihre Gemeinschaften Wissen verschriftlicht haben, das ihre Geschichte erzählt. Wir erhalten in der Fiktion also die Sagen der Gorgonen.

Die Hauptkapitel hingegen werden aus der Sicht Elenas erzählt, also aus der Sicht der Vertrauten einer Medusenschwester. Als Gargoyle, die ihren Körper zwischen Stein und Fleisch verwandeln kann und nicht altert, erlebt sie die Welt anders als normale Menschen, obwohl sie einmal ein Mensch gewesen ist. Als Vertraute der Medusenschwester Sema versucht sie alles, um den Blicken der Söhne des Perseus und der Öffentlichkeit zu entgehen. Über sie betrachten wir Sema von außen, und obwohl Elena und Sema schon seit mehr als hundert Jahren zusammenleben, ist Sema für Elena immer noch ein großes Rätsel.

Sema selbst ist zwar die zweite Hauptfigur, aber aus ihrer Sicht erhalten wir weniger Einblicke, dafür dreht sich aber alles um

sie. Ihre Unterkapitel heißen „Medusenblicke“ und bilden die besondere Wahrnehmung der Medusenschwester ab. Sema schaut mit magischem Blick auf die Welt und kann per Gedanken mit den anderen Schwestern und auch mit Elena kommunizieren.

Was die Erzählsituation angeht, schienen mir Ich-Erzählungen angemessen, weil sie die unterschiedlichen Stimmen der beiden Figuren besonders deutlich hervorheben. Dazu kommt ein zusätzliches Unterscheidungsmerkmal: Elenas Kapitel werden im Präteritum erzählt. Die Dinge sind vergangen und die Erzählerin blickt auf die Geschehnisse zurück. Semas Kapitel sind jedoch im Präsens verfasst und drücken ihre besondere Sicht auf die Welt aus. Sie erlebt die Vergangenheit oft so, als würde sie diese gerade erleben.

Die meisten Kapitel sind aus der Sicht von Elena erzählt. Die Quellenkapitel liefern über den Roman verteilt Hintergrund – am Anfang mehr zu den Gotthei-

ten, später mehr zu den Medusenschwestern. Im Grunde haben wir es also mit drei Stimmen zu tun: die Hauptstimme des Romans (Elena), die Zauberstimme (Sema) und die Sagenstimme (Quellenkapitel).

Neben der Erzählsituation passe ich auch gerne die Erzählgeschwindigkeit an die Wahrnehmung der Hauptfiguren an. Bei *Nuramon* (2013) variierte ich szenisches Erzählen mit raffendem Erzählen und zeichnete so die Wahrnehmung eines Elfen, für den die Jahre dahinrauschen können, aber manche Augenblicke so viel Gewicht tragen wie ganze Jahrzehnte. In dem Zweiteiler *Chroniken von Beskadur* (2021-22) passt sich die Erzählgeschwindigkeit immer mehr an die Verstrickungen der Hauptfigur Ardoas an. Am Anfang bewegen sich die Dinge langsam in ausführlichen Szenen, aber die Reise durch die schnelllebige Welt außerhalb seiner Heimat erlebt Ardoas wie ein Vorbeirau-

schen. Und doch hat er das Gefühl, in wenigen Jahren Dinge getan zu haben, die mehr wiegen als all die Jahre zuvor.

Auch in *Schlangen und Stein* haben wir es mit Wesen zu tun, die durch die Jahrhunderte gehen. Sema schläft oft über Jahre, während Elena sich (früher mit anderen Vertrauten) um ein unauffälliges Leben bemüht. Wie reagieren diese Wesen, wenn die Feinde sie aufgespürt haben und sie

jagen? Wie gehen sie damit um, wenn Orte, an denen sie sich Zuflucht erhoffen, sich schnell als unsicher herausstellen und sie erneut fliehen müssen? Auch hier schwebte mir ein Wechsel aus szenischem und raffendem Erzählen vor – mit dem Unterschied, dass Sema mit ihrer überbordenden Wahrnehmung in vielen Szenen, insbesondere in der zweiten Hälfte des Romans, durch die Sinne ihrer Verbündeten schaut und ich auf diese Weise (inhaltlich motiviert) multiperspektivisch erzählen kann.

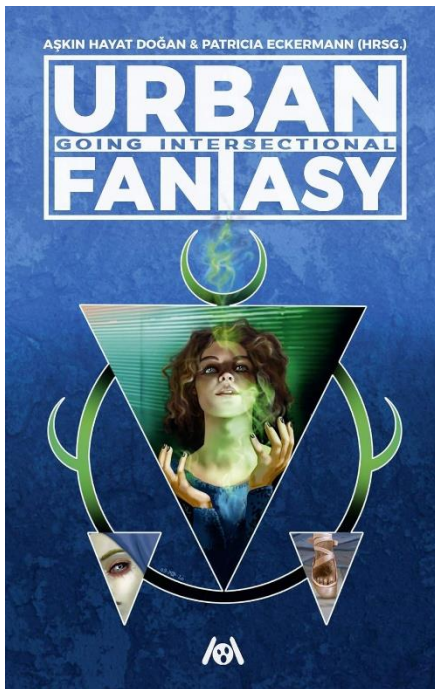
All das zusammengenommen fügt sich zu einem Roman zusammen, der ganz anders ist als *Chrysaor*. Er spielt in unserer Zeit, ist aber in einem mythologischen Zeitalter verankert.

### Wie es weitergeht

Sowohl *Chrysaor* als auch *Schlangen und Stein* haben ein Ende, an das sich anknüpfen ließe, aber bisher haben andere Projekte Vorrang gehabt. Wie vielen an-

deren, die schreiben, mangelt es mir nicht an Ideen, sondern an Zeit, die vielen Einfälle umzusetzen. Mit den beiden Romanen um Medusa und ihre Familie habe ich zwei verwandte Ideen, die ich in den 1990ern hatte, zum Leben erweckt. Denjenigen unter euch, die selbst schreiben und für die ein fertiger Roman wie ein unbezwingbarer Berg erscheint, möchte ich einen Eintrag aus einem meiner frühen Notizbücher zeigen. Dort heißt es:

Medusamotiv. Garten der Statuen, die zum Leben erwachen können. *Schlangen und Stein*. Titel. Seit jeher besteht eine unsichere Verbindung zwischen *Schlangen und Stein*. Die Medusen konnten ihre Opfer zu Stein verwandeln. [...] Eine Medusa, die sich Udsema [...] nennt, hat sich in einen langen Schlaf gelegt und die Verfolgung ihresgleichen verschlafen. [...] Udsema ist erwacht und hat ihre einstigen Opfer bei sich. Diese verehren die Medusa wie eine Königin.



Udsema versteckt ihr wahres Gesicht hinter einer Illusion. Nur die Wasserspeier/Gargoyles (also ihre einstigen Opfer) können ihren Anblick ertragen.

Zwischen dieser Notiz und dem fertigen Roman, dessen Titel ich damals beiläufig aufgeschrieben habe, liegen fast dreißig Jahre. Was als kleine Idee in einem klassischen Fantasy-Setting begonnen hat, hat sich über die Jahre entwickelt. Und doch kann man sehen, dass mit dem Hin-

weis auf „eine“ Medusa die Idee der Medusenschwestern bereits angelegt war, und auch die Gargoyles als Wesen, die durch die Versteinerung entstehen, finden sich hier. Es ist keine komplizierte Idee, sondern eine Notiz, die ich damals leichtfertig hingeschrieben habe. Wenn ich über die Notizen wie ein Zeitreisender in die Vergangenheit zurückkehre, lässt mich ein Gedanke nicht los: Mein damaliges Ich ahnte nicht, dass aus dieser Notiz Jahrzehnte später ein Roman werden

würde, der von anderen gelesen wird. Das wirft die Frage auf, welche Ideen wir heute haben, von denen wir nicht ahnen, dass sich aus ihnen etwas entwickelt. Das gilt nicht nur für das Schreiben, sondern für alles, mit dem wir uns befassen.

[Rezension zu \*Chrysaor\*](#)

[Interview mit James A. Sullivan \(2021\)](#)





Autorin: Nora Bendzko  
Verlag: Knaur (Juni 2021)  
Genre: Dark Fantasy / Antiken-  
Retelling

Taschenbuch  
512 Seiten, 14,99 EUR  
ISBN: 978-3426526118

## Die Götter müssen sterben

Eine Rezension von Swantje Niemann

Um *Die Götter müssen sterben* gab es einen kleinen Social-Media-Hype – viele Lesende haben dem Roman unter anderem wegen der angekündigten Repräsentation von PoC und Queerness mit großen Hoffnungen entgegengesehen – und außerdem kenne ich die Autorin persönlich. Deshalb habe ich das Buch mit einer gewissen Anspannung angefangen und war dann sehr froh, als es die hohen Erwartungen tatsächlich erfüllen konnte.

*Die Götter müssen sterben* verknüpft mehrere griechische Sagen und spielt zu der Zeit, in der der Trojanische Krieg tobt. Göttheiten, Nymphen, Faune und ähnliche Wesen sind hier regel-

mäßig im Kontakt mit Menschen und machen diese zum Spielball ihrer Interessen. Es werden genug Details – zum Beispiel Kleidungsstücke und Rituale – beschrieben, dass sich die Gesellschaft der Amazonen plastisch und real anfühlt.

Vor diesem Hintergrund entfaltet sich eine Geschichte, die aus der Perspektive von vier Figuren erzählt wird: Areto stammt aus Athen und trifft nach einer Verkettung blutiger Ereignisse eine Entscheidung, die sie zu den Amazonen führt. Dort findet sie Liebe, Freundschaft und ein neues Zuhause, doch kämpft auch gegen Depressionen und Selbstzweifel. Die Amazone Clete tut

sich wieder und wieder als Kriegerin hervor, aber trägt ebenfalls traumatische Erinnerungen in sich und kann den Ansprüchen ihrer strengen Ziehmutter nicht genügen. Amazonenkönigin Penthesilea wird im Verlauf der Handlung von ihren vielen Geheimnissen eingeholt. Und die Göttin Artemis erlebt die Ereignisse des Trojanischen Krieges mit verstörender Intensität, was sie zu zunehmend verzweifelten Handlungen treibt und ihren Blick auf die Welt verzerrt. Insgesamt profitiert das Buch sehr davon, dass es diese vier sehr verschiedenen Perspektiven hat.

Die Gesellschaft der Amazonen ist in vielerlei Hinsicht freier als die, welche Areto hinter sich gelassen hat. Hier kann Areto zum Beispiel offen Frauen lieben, Sexarbeiter\*innen genießen Schutz und Achtung und auch die Identität von Personen wie diem nicht-binären Iphito (dier übrigens einiges an Screentime bekommt) wird respektiert.

Gleichzeitig ist es auch eine Gesellschaft von Sklavenhalter\*innen, in der mehrere brutale, diskriminierende Traditionen zwar nicht unhinterfragt, aber weitestgehend geduldet existieren. Als Areto von Artemis erwählt wird, ist sie jäh mit der Feindseligkeit von Amazonen konfrontiert, deren sehr engem Bild von Stärke sie nicht entspricht. Insgesamt verbindet die Schilderung der Amazonen Empowerment auf spannende Weise mit moralischer Ambiguität.

Das Buch ist in mehrere Gesänge unterteilt. Einen Großteil der Handlung nimmt der Weg der Amazonen nach Troja ein. Dass sie überhaupt dorthin ziehen, ist so eine Kampf-als-Selbstzweck- und Wille-der-Gottheiten-Sache, was durchaus kritisch thematisiert wird. Insgesamt musste ich mich gelegentlich daran erinnern, dass hier Gottheiten und das Schicksal am Werk sind, wenn die Pfade von Figuren mit gemeinsamer Vergangenheit sich

von neuem kreuzen, weil es sonst schon sehr große Zufälle wären.

Immer wieder finden sich die Amazonen als Gegnerinnen der berühmten Helden griechischer Sagen wieder und letztere kommen hier zu einem Großteil sehr, sehr schlecht weg – etwas, das definitiv bereits in den Sagen um sie angelegt ist. Auf dem Weg kommt es unter anderem zum Konflikt mit Dionysius und seinem alpträumenhaften „Hof des Gelächters“. Andere Gottheiten werden auf eine Weise geschildert, die düster-prachtvolle Bilder entstehen lässt. Während viele Adaptionen griechischer Mythologie, die ich kenne, das Pantheon sauber in „gute“ und „böse“ Götter aufteilen (und die Geschichten um sie insgesamt modernen ethischen Prinzipien anpassen), werden sie hier nicht ohne Mitgefühl und oft in hilfreichen Funktionen, aber vor allem als gefährlich und unzuverlässig dargestellt.

Die griechische Mythologie und die Sagen um Achilles, Herkules und den Trojanischen Krieg stecken voller Gewalt, Inzest und Vergewaltigungen, und *Die Götter müssen sterben* greift die düstersten Themen dieser Texte immer wieder auf. Was in Nacherzählungen griechischer Sagen, die ich kenne, oft in wenigen, distanzierten Sätzen abgehandelt wird, wird hier auf eine Weise geschildert, die ein Wegsehen unmöglich macht. Fast jede Figur ist von Traumata gezeichnet.

Spannend zu lesen ist übrigens das Nachwort, in welchem die Autorin einen Einblick in die

Quellen, die sie genutzt hat, und ihre Entscheidungen, sie auf bestimmte Weise auszulegen oder weiterzudenken, erläutert. Den Schreibstil von *Die Götter müssen sterben* ist weitestgehend unauffällig und flüssig (nur hier und da hätte ein Wort eleganter gesetzt sein können) und lässt eindringliche Bilder von Menschen und Gottheiten, von inneren und äußeren Kämpfen entstehen. Das Buch bleibt durchgehend spannend, hat einige unerwartete Wendungen, und ist wie gesagt eine originelle, mutige Adaption eines bekannten Stoffes, mit einem so vielfältigen Figurenensemble, wie es mir in deutsch-

sprachiger Phantastik bisher selten begegnet ist.

### Fazit

*Die Götter müssen sterben* von Nora Bendzko hält, was der Hype versprochen hat: Ihre Amazonen sind queer und kämpferisch und ihre Geschichte packend – und das Buch packt definitiv das „Dark“ in „Dark Fantasy“.

Interview mit Nora Bendzko (2019)

# Interview mit Michael Kleu

geführt von Swantje Niemann

**PHANTAST:** Hallo Michael, danke, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast. Weil ich in deiner Biografie darauf aufmerksam geworden bin: Wie kann man sich die Arbeit eines freischaffenden Althistorikers vorstellen?

**Michael Kleu:** Freischaffend bedeutet in meinem Fall, dass ich nicht an einer Universität o.ä. angestellt bin, sondern meine Forschungen losgelöst von jeder Institution durchführe. Da ich kaum Geld damit verdiene, arbeite ich mittlerweile hauptberuflich als Social-Media- und Community-Manager für Geisterjäger John Sinclair und muss mein wissenschaftliches Arbeiten

dementsprechend in meine Freizeit verlegen.

**PHANTAST:** Du hast drei Bücher über Antikenrezeption in Fantasy, Science Fiction und Horror herausgegeben. Wie bist du auf die Idee gekommen, dich wissenschaftlich mit diesem Thema auseinanderzusetzen?

**Michael Kleu:** In einem Buch mit Kurzgeschichten Isaac Asimovs bin ich auf zwei Erzählungen gestoßen, die jeweils eine äußerst spannende Antikenrezeption aufwiesen. Als ich mich mit befreundeten Kolleg\*innen darüber unterhielt, erzählten diese mir von weiteren Scifi-Geschichten, in denen sie Ähnliches festge-

stellt hatten wie ich bei Asimov. Daher haben wir dann im Mai 2015 eine kleine Tagung an der Uni Köln zu dem Thema organisiert.



© privat

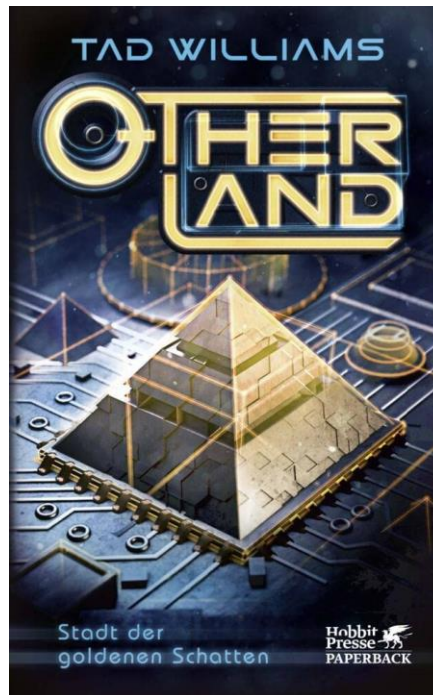
Im Dezember 2017 startete ich meinen Blog fantastischeantike.de, der sich zunächst auf die Antikenrezeption in der Science Fiction konzentrierte. Weil ich aber auch über Fantasy und Horror schreiben wollte, habe ich das Thema dann sehr schnell auf die gesamte Phantastik ausgeweitet. Zum Blog kamen schließlich noch ein Podcast und die drei Sammelbände hinzu.

**PHANTAST:** Natürlich gibt es innerhalb der drei Genres Fantasy, Science Fiction und Horror eine riesige Bandbreite von Subgenres, aber siehst du Trends, wie sie jeweils mit antiken Inspirationsquellen umgehen?

**Michael Kleu:** Der übernatürliche Horror greift in der Regel eher punktuell auf die Antike zurück. Einerseits lässt er antike Wesen wie die Medusa oder mesopotamische Dämonen in unsere „reale“ Welt einbrechen. Andererseits verwendet das Horror-Genre gerne Sumerisch, Altägypt-

tisch, Altgriechisch und besonders auch Latein als Sprachen für dunkle Rituale, Zaubersprüche oder Flüche.

In Fantasy und Science Fiction kommt es ebenfalls zu punktuellen Übernahmen, doch werden hier antike Elemente auch häufiger für den Weltenbau verwendet. So kann es z.B. sein, dass antike Gesellschaften oder Staatsformen von ihren Grundstrukturen her in den Weltraum



oder in eine Fantasy-Welt verlegt werden. In bildlichen Medien kommt es außerdem vor, dass antike Bauwerke als optische Vorlagen für Gebäude in erfundenen Welten dienen.

Losgelöst vom Weltenbau greifen Science Fiction und Fantasy gerne auch inhaltlich auf antike Erzählungen zurück. So gibt es z.B. zahlreiche Weltraumvarianten der homerischen *Odyssee*, während J.R.R. Tolkien für die Insel Númenor die Geschichte von Atlantis zur Vorlage nahm. Im Rahmen der Science-Fiction gibt es natürlich noch Zeitreise-Erzählungen, die mit einem antiken Setting verbunden sind, sowie Geschichten wie Tad Williams *Otherland* (1996-2001), innerhalb derer die Antike virtuell rekonstruiert wird.

**PHANTAST:** Neuinterpretationen griechischer Mythologie tauchen wieder und wieder auf und haben in der jüngeren Vergangenheit Mega-Bestseller wie

*Percy Jackson* oder die Bücher von Madeleine Miller hervorgebracht. Es gab ja in der Vergangenheit schon große Wellen der Antikenrezeption, ich denke z.B. an die große Präsenz griechischer Gottheiten in den Werken der Weimarer Klassik. Wie erklärst du dir diese bleibende Faszination? Und wie hat sich die Rezeption der Mythologie mit der Zeit geändert?

**Michael Kleu:** Das ist nicht leicht zu beantworten. Wenn ich mal von den Menschen ausgehe, die ich im Rahmen meiner Studien untersucht habe, kann ich jedenfalls sagen, dass es Personen wie Mary Shelley oder J.R.R. Tolkien gibt, bei denen die Antike ein wichtiger Bestandteil der persönlichen Bildungsbiografie darstellt, weshalb es nicht verwunderlich erscheint, dass sie hier und da in ihren Werken antike Aspekte einfließen lassen. Andere Schöpfer\*innen phantastischer Erzählungen sind in Bezug auf die Antike eher durch Werke der

Populärkultur geprägt, wobei z.B. die Filme von Ray Harryhausen oder die *Asterix*-Comics für viele von größerer Bedeutung waren. In Kombination sorgt der „Bildungskanon“ vieler Länder gemeinsam mit der internationalen Populärkultur wohl für eine gewisse anhaltende Präsenz der Antike.

Wenn wir den Fokus auf die griechisch-römische Mythologie legen, kommt natürlich hinzu, dass in dieser inhaltlich oft ordentlich die Post abgeht. Schließlich geht es hier um Abenteuer, Ungeheuer, gewaltige Kriege, große Gefühle, übelste Verwerfungen und vieles Weitere mehr. Außerdem berührt die Mythologie mit dem Ursprung der Welt, der Einordnung des Menschen in diese etc. die großen Fragen des Lebens, die heute noch ähnlich aktuell erscheinen wie vor 2.000 oder 3.000 Jahren.

In heutiger Zeit haben wir uns in Bezug auf antike Erzählungen

deutlich von klassischen Helden-erzählungen wegbewegt und widmen uns stattdessen vermehrt weiblichen Charakteren, gesellschaftlichen Randfiguren oder Wesen, die die Antike als böartige Monster einstufte. Wir betrachten die antiken Stoffe heute also nicht mehr so sehr aus der Perspektive (weißer) privilegierter Männer, sondern aus Sicht derjenigen, die ursprünglich nur am Rande der Erzählung in Erscheinung traten oder als Antagonist\*innen dienten. Auch geht es heute oft eher um gesellschaftliche oder zwischenmenschliche Themen als primär um Kriege und große Schlachtengemälde. Eine Rezeption der Antike ist letztlich natürlich immer auch ein Kind ihrer eigenen Zeit.

**PHANTAST:** Auf deiner Website [fantastischeantike.de](http://fantastischeantike.de) rezensierst du Medien, welche die antike Geschichte und Mythologie verschiedener Kulturen rezipieren. Siehst du Unterschiede

darin, wie diese Kulturen von der aktuellen Popkultur behandelt werden?

**Michael Kleu:** Das ist eine sehr spannende Frage, der ich in Zukunft noch wesentlich mehr Aufmerksamkeit beimessen muss. Ich kann hier aber schon einmal ein paar besonders auffällige Phänomene skizzieren.

Wenn das Römische Reich rezipiert wird, geht es in der Regel um untergegangene oder noch aktive Imperien sowie Militärisches, wobei sich hin und wieder auch das Themenfeld Gladiatorenspiele dazugesellt. Das wird besonders gerne in der Science Fiction aufgegriffen, gelegentlich aber auch in der Fantasy. Im Horror begegnet man den Römern seltener.

Da treten dann eher die Etrusker in Erscheinung, was aber primär ein italienisches Phänomen darstellt, weil es dort einige bemerkenswerte etruskische Grabanlagen gibt und die Etrusker eben

noch ein bisschen älter und vor allen Dingen auch mysteriöser erscheinen als die Römer, um die sich ja sonst in Italien vieles dreht.

Ägypten bietet sich wegen der Pyramiden, den Mumien, der Hieroglyphenschrift etc. für Horror und Fantasy an, wenn Themen wie Tod, Unsterblichkeit oder Magie im Vordergrund stehen. Das wird auch gerne in der Kinder- und Jugendliteratur aufgegriffen und hängt natürlich mit der allgemeinen Faszination für das Alte Ägypten zusammen. Spätestens durch *Das Fünfte Element* (1997) und besonders *Star-gate* (1994) ist Ägypten dann aber auch in der Science Fiction anzutreffen, was oft den Bereich der Präastronautik berührt. Als frühe „Hochkultur“ sind die Ägypter klassische Kandidaten, wenn es darum geht, dass außerirdische Kulturen in der Vergangenheit die Erde besuchten und die Menschheit in der ein oder anderen Form prägten.

Wo wir gerade bei Mumien und Tod waren, dürfen wir natürlich die mesopotamischen Dämonen und Gottheiten nicht vergessen, die gerngesehene Gäste im Horrorgenre sind (und abgesehen davon natürlich auch oft von Metal-Bands rezipiert werden). Dazu passen auch die Kelten, die sich besonders im Folk-Horror einer größeren Beliebtheit erfreuen.

Bleiben zu guter Letzt noch die Griechen, die mir persönlich am nächsten stehen. Hier ist die Rezeption ziemlich komplex. Besonders in der Fantasy, gelegentlich aber auch im Horror, werden immer wieder Wesen aus der griechischen Mythologie aufgegriffen. Rezeptionen griechischer Kultur und Geschichte begegnet man eher in der Fantasy, mit den *Star-Trek*-Folgen „Who Mourns for Adonais“ („Der Tempel des Apoll“, 1967) und „Plato’s Stepchildren“ („Platons Stiefkinder“, 1968) möchte ich aber auch zwei spannende Beispiele für die Sci-

ence Fiction nennen. Und wo wir gerade bei den Griechen sind, nehmen wir noch die Minoische Kultur mit hinzu, die besonders über den Minotaurus und das Labyrinth ein ziemlich interessantes Motiv im Horror darstellt.

**PHANTAST:** Hast du Beispiele für Darstellungen oder Neuinterpretationen von antiken Gottheiten, die so viel Reichweite und Wirkmacht hatten, dass sie deren populäre Wahrnehmung nachhaltig geprägt haben?

**Michael Kleu:** Der Klassiker ist diesbezüglich Disneys *Hercules* (1997), der Millionen von Kindern eingeredet hat, dass Zeus und Hera ein glückliches Ehepaar wären. Hades hatte schon länger damit zu kämpfen, dass er aus christlicher Perspektive ein wenig mit Satan vermischt wurde, aber auch hier dürfte besonders wiederum Hercules dafür gesorgt haben, dass Hades in der allgemeinen Vorstellung oft wesentlich übler rüberkommt als er

in der griechischen Mythologie beschrieben wird.

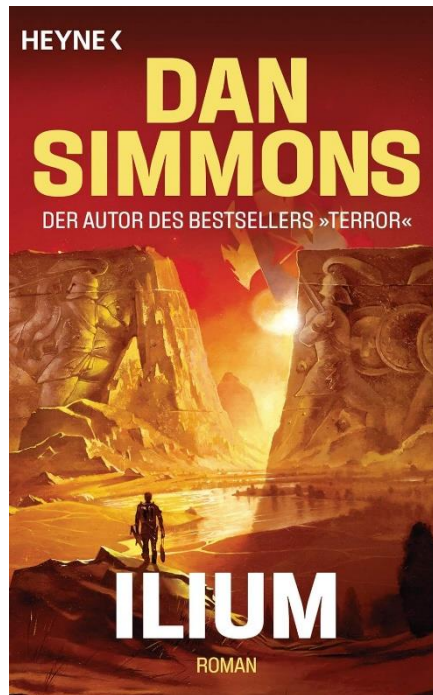
**PHANTAST:** Was war die spannendste/überraschendste Neuinterpretation eines Mythos, die dir begegnet ist?

**Michael Kleu:** Die Romane *Ilium* (2003) und *Olympos* (2005) von Dan Simmons haben mich unglaublich beeindruckt. Zunächst erzählt der Autor hier den Troja-

nischen Krieg nach, den er dann aber ab einer gewissen Stelle in eine völlig neue Richtung abbiegen lässt, wenn sich Achilles und Hektor im Laufe des Kampfgeschehens miteinander verbünden, um statt einander gemeinsam die griechischen Gottheiten zu bekriegen. Simmons ist für die beiden Romane sehr tief in die Materie eingedrungen, was sich zum Beispiel daran zeigt, dass er offene Forschungsfragen mit in seine Geschichte eingebaut hat.

Und als ob das alles nicht schon spannend genug wäre, findet der Trojanische Krieg der Romane auf dem Mars der Zukunft statt, wobei auch Shakespeare und Proust rezipiert werden und neben künstlichen Lebensformen sogar kleine grüne Männchen (!) in die Geschichte verwickelt sind. Für mich ist das im Ganzen einfach ein Meisterwerk.

**PHANTAST:** Gibt es mythische Wesen oder Gottheiten, die du



bisher nicht viel repräsentiert gesehen hast, aber wo du viel Potenzial für die Erkundung spannender Themen siehst?

**Michael Kleu:** Die moderne Phantastik hat sich wirklich große Mühe gegeben, zahlreiche mythische Wesen und Gottheiten zu rezipieren. Viele fehlen da nicht mehr. Gelegentlich überlege ich allerdings, ob Kaineus nicht ein interessanter Charakter für eine progressive Erzählung wäre. Aber da möchte ich nicht zu viel zu verraten, vielleicht nehme ich das irgendwann einfach mal selbst in die Hand.

**PHANTAST:** Gibt es Irrtümer oder Verkürzungen in Bezug auf antike Geschichte, die dir häufig begegnen?

**Michael Kleu:** Es gibt natürlich einige Personen wie z.B. Nero, die traditionell arg negativ dargestellt werden, was zumindest in dieser Ausprägung nicht dem historischen Nero entsprechen

dürfte. Umgekehrt finde ich es überraschend, wie positiv Octavian, der spätere Augustus, gelegentlich dargestellt wird, obwohl er ja einige durchaus problematische Dinge zu verantworten hat.

Dann gibt es noch ein paar häufiger anzutreffende Ideen in Bezug auf Sklaven, z.B. dass diese in Ägypten als Arbeitskräfte für den Bau der Pyramiden herangezogen worden wären oder dass sie in griechischer Zeit als Ruderer auf Kriegsschiffen gedient hätten. Beides ist so nicht richtig, hat sich aber irgendwie in den Köpfen der Menschen festgesetzt.

Und seit der 300-Verfilmung von 2006 begegnet man immer wieder mal der ziemlich abenteuerlichen Idee, dass Spartiaten ohne Rüstung in den Krieg gezogen wären.

**PHANTAST:** Was sind deine Tipps für Autor\*innen, die antike Sagen oder antike Geschichte in

ihren Werken aufgreifen und dafür recherchieren wollen?

**Michael Kleu:** Das ist eine interessante Frage, weil ich gerade mit dem Gedanken spiele, einen Leitfaden zu erstellen, in dem ich entsprechende Literatur empfehle. Was die reale Geschichte angeht, würde ich dazu raten, mit Überblickswerken zu beginnen, die zwar von Fachwissenschaftler\*innen geschrieben sind, sich aber an ein allgemeineres Publikum richten. Wenn man einzelne Aspekte vertiefen möchte, erschließt sich dann über die entsprechenden Literaturangaben, wo es mehr zu dem Thema gibt.

Da wissenschaftliche Literatur oft sehr teuer ist, würde ich mir definitiv ein Benutzer\*innenkonto an einer Universitätsbibliothek zulegen, damit man auch auf wissenschaftliche Online-Ressourcen sowie die kostengünstige Fernleihe zurückgreifen kann. Für den ersten Einstieg ist es natürlich auch

völlig legitim, die Wikipedia zu nutzen.

In Bezug auf Mythen und Sagen hat es ebenfalls Sinn, sich zunächst einmal einen groben Überblick zu verschaffen, wobei hier oft die Wikipedia nicht schlecht ist, was besonders für die englische Version gilt. Bei der Vertiefung möchte ich dazu ermuntern, nicht nur vereinheitlichte Zusammenfassungen wie Gustav Schwabs *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums* (1838-1840) zu lesen, sondern sich auch die einzelnen Varianten anzuschauen, weil gerade auch die Abweichungen von den gängigeren Versionen spannende Aspekte für die eigene Erzählung beinhalten können. Die meisten antiken Quellen sind übrigens im Original sowie in englischer Übersetzung im Internet frei zugänglich, z.B. in der Perseus Digital Library.

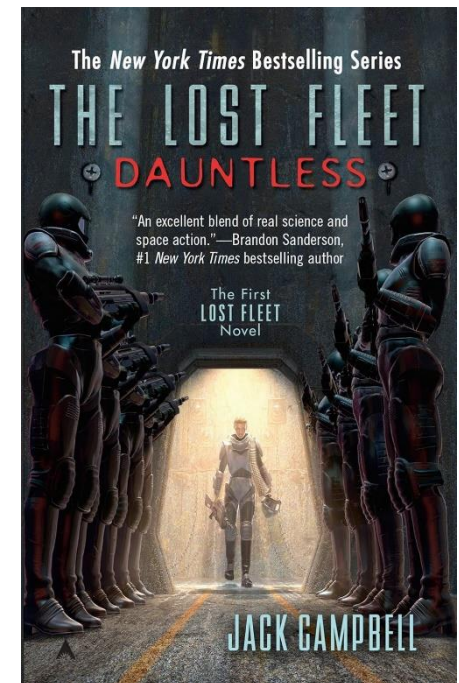
**PHANTAST:** In „Mythen multimedial“ erarbeitest du eine Ta-

xonomie des Aufgreifens der Antike in modernen Medien, z.B. strukturgebende, rekonstruierende oder kontrafaktische Antikenrezeption. Wo siehst du jeweils die erzählerischen und thematischen Potenziale der verschiedenen Rezeptionsarten?

**Michael Kleu:** Insgesamt betrachtet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, wie sich meine neun Kategorien erzählerisch und thematisch auswirken können. Daher konzentriere ich mich im Folgenden mit der strukturgebenden und der kontrafaktischen Antikenrezeption auf zwei Kategorien, die sich nicht auf einzelne Details, sondern auf eine Erzählung als Ganzes beziehen.

Als strukturgebende Antikenrezeption bezeichne ich Erzählungen, die von ihrem Aufbau her einer antiken Vorlage folgen, aber eben statt in der Antike im Weltraum oder in einer Fantasywelt spielen. Ein schönes Beispiel hierfür ist Jack Camp-

bells Scifi-Reihe *The Lost Fleet* (2006ff.), in der Xenophons *Anabasis*, die den Rückmarsch von 10.000 griechischen Söldnern aus dem Perserreich thematisiert, in das Weltall verlegt wird. Für Autor\*innen hat die Verwendung eines solchen Erzählmodells natürlich den Vorteil, dass durch die Übernahme eine grobe Erzählstruktur vorgegeben ist, die man in der Folge nach Belieben weiter ausbauen kann.



Besonders spannend finde ich diesbezüglich das sich daraus ergebende Potenzial, dass Leute, die bisher noch keinen oder kaum Kontakt zu Xenophons *Anabasis* hatten, durch *The Lost Fleet* dazu motiviert werden könnten, mal einen Blick in das antike Original zu werfen. Jedenfalls glaube ich, dass es da noch einige andere gute Vorlagen aus der Antike gibt, die nur darauf warten, in eine Science-Fiction- oder Fantasy-Erzählung umgewandelt zu werden. Besonders die Diadochenkriege haben meiner Meinung nach bestes Game of Thrones-Potenzial.

Für Menschen, die sich gut mit antiker Geschichte oder der griechisch-römischen Mythologie auskennen, ist womöglich eine kontrafaktische Antikenrezeption spannender, wobei hier auch die Autorinnen mehr gefordert sind. Denn in diesem Fall folgt man einer antiken Vorlage bis zu einem gewissen Punkt, um dann mit der althergebrachten Überlie-

ferung zu brechen, wie ich es eben bereits am Beispiel von Dan Simmons *Ilium* und *Olympos* beschrieben habe. Der Anfang der Geschichte bietet also sowohl für Autor\*innen als auch für die Rezipierenden zunächst einmal vertrautes Terrain, bevor man sich dann in Richtung terra incognita begibt und neue Pfade erkundet.

Für die Autor\*innen liegt dann die Herausforderung darin, einen alternativen Verlauf der Geschichte zu entwerfen, der innerhalb des gegebenen Settings sowohl spannend und unterhaltsam als auch glaubwürdig erscheint. Solche Überlegungen fallen traditionell in den Bereich der Science Fiction, wobei ein Imperium Romanum, das das 20. Jahrhundert erreicht, zu den klassischen Themen zählt. Besonders interessant finde ich derzeitig die bisher nur in Ansätzen aufgeworfene Frage, wie sich die Welt hätte entwickeln können, wenn Athen statt Sparta

den Peloponnesischen Krieg gewonnen hätte. Auch hier gibt es noch viele spannende Themen aufzugreifen.

**PHANTAST:** Antikenrezeption und die Erinnerung an die Antike sind oft auch sehr politisch aufgeladen. Hast du Beispiele dafür, wie sich das in der aktuellen Populärkultur widerspiegelt?

**Michael Kleu:** Ich bin Fan der progressiven Phantastik, zu deren prominentesten Vertreter\*innen etwa Judith und Christian Vogt, Nora Bendzko und James Sullivan zählen. Die genannten Autor\*innen greifen alle ziemlich regelmäßig in ihren Erzählungen auf antike Elemente zurück, wobei manche der Romane sogar wirklich in der Welt der griechisch-römischen Mythologie oder in Urban-Fantasy-Varianten der realen Antike spielen. Dabei ist es für die progressive Phantastik charakteristisch, innerhalb der Erzählungen beispielsweise Geschlechtergerech-

tigkeit und Diversität aufzugreifen und althergebrachte Traditionen und Klischees in Frage zu stellen, die z.B. mit Patriarchat, Kapitalismus, Rassismus, Queerfeindlichkeit oder Ableismus verbunden sein können. Die progressive Phantastik spiegelt dementsprechend relativ deutlich aktuelle gesellschaftliche und politische Fragestellungen wider, was in einigen Fällen im Zusammenhang mit einer Rezeption der Antike geschieht. Da stehen dann gerne marginalisierte Individuen oder Gruppen im Vordergrund, die sich z.B. gegen die althergebrachte römische Gesellschaft, griechische Helden oder gar Gottheiten zur Wehr setzen müssen.

**PHANTAST:** Gibt es noch irgendetwas Spannendes, worauf du in deinen Forschungen gestoßen bist, was du mit den PHANTAST-Leser\*innen teilen willst,

aber wozu ich bisher kein passendes Stichwort gegeben habe?

**Michael Kleu:** Für mich ist tatsächlich spannend, wie viel ich als Althistoriker über meine Beschäftigung mit der Antikenrezeption in der Phantastik über die griechisch-römische Mythologie, aber auch über andere Mythologien des Altertums gelernt habe. Althistoriker\*innen beschäftigen sich ja oft primär mit historischen Themen und weniger mit Mythologie.

Insofern kommt es gar nicht mal selten vor, dass ich erst über die moderne Phantastik auf spannende Personen oder Wesen etc. aus der Mythologie aufmerksam werde. Insofern kann ich sagen: Phantastik bildet :)

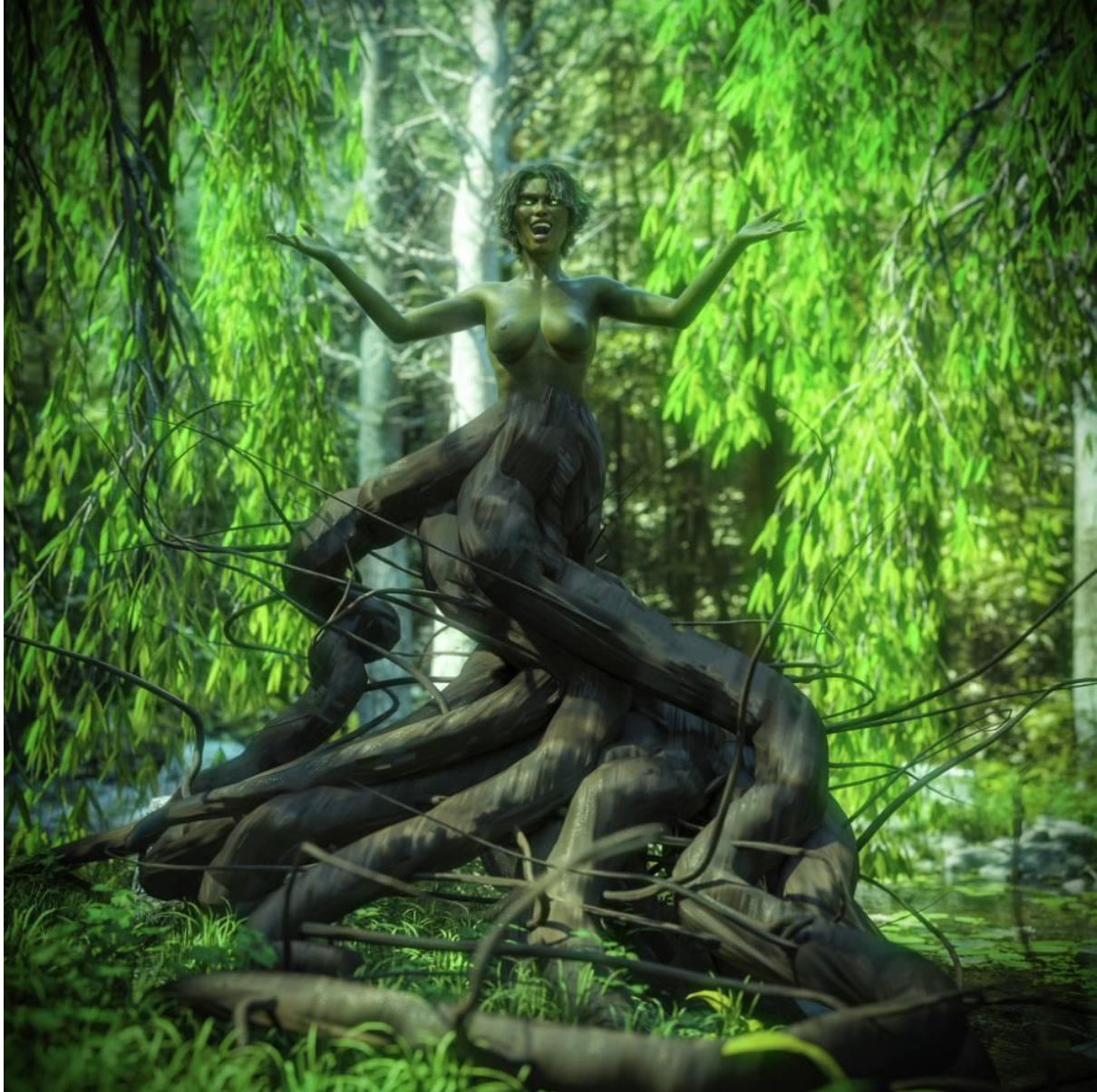
**PHANTAST:** Wie sieht es mit deinen eigenen Veröffentlichungen aus. Steht eine Neue bevor?

**Michael Kleu:** Tatsächlich habe ich mich in den letzten Jahren ein wenig von der Arbeit an meinen Sammelbänden erholen müssen, weil die doch ziemlich arbeitsintensiv waren und weil ich schlichtweg nicht mehr so viel Zeit habe, seit ich in der freien Wirtschaft arbeite. Langsam bekomme ich aber wieder Lust auf etwas Neues. Ich denke, es wird auf eine Monografie hinauslaufen. Parallel laufen aber natürlich der Blog und seltener auch der Podcast weiter. Und vielleicht kommen da auch noch ein Roman oder ein Hörspiel.

**PHANTAST:** Vielen Dank für das Interview!

**Michael Kleu:** Vielen Dank für die spannenden Fragen!

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





Autor: Sven Haupt  
Verlag: Eridanus (2024)  
Genre: Science Fantasy / New  
Weird / Space Opera / Steam-  
punk

Paperback  
400 Seiten, 16,00 EUR  
ISBN: 978-3946348450

## Anahita

Eine Rezension von Judith Madera

“Ich brauche keinen Helden und keine Priesterin. Ich brauche jemanden, der sehen kann. Alle Seiten (...) Ich brauche jemanden, der sich selbst sein größter Feind ist, denn solche Menschen wissen, wie sie das Dunkel im Geist ihrer Gegner finden.” (Seite 212/213)

Britannien herrscht über die Erde und unterhält diverse Kolonien auf fernen Planeten, um seinen immensen Rohstoffhunger zu befriedigen. Ein weit entfernter Wasserplanet wurde aus unerfindlichen Gründen vergessen, obwohl er über eine überaus wertvolle Ressource verfügt: Wale, die einer transdimensionalen Spezies angehören und deren

Knochen essentiell für die magische Technologie des Kaiserreichs sind. Nun wurde der Planet wiederentdeckt: eine paradiesische, tödliche Welt, beschützt von einer mysteriösen Göttin und bewohnt von Menschen, die im steten Kampf um Leben und Tod ihren Frieden gefunden haben. Die Inquisition beißt sich die Zähne an diesem sturen Volk aus, einem Matriarchat, das dem Militär immer einen Schritt voraus zu sein scheint.

Christine Langley besucht als junge Frau erstmals den Wasserplaneten und freundet sich mit Aven an, der ihr Natur, Kultur und Glaube näherbringt und ihr

eine vollkommen andere Art zu leben zeigt. Als Tochter eines Botschafters wurde Christine am Hof des Kaisers ausgebildet und ist all der Rituale und der irrsinnigen Religion überdrüssig. Gemeinsam mit Aven entdeckt sie eine Welt, die zugleich wunderschön und verdammt gefährlich ist. Nahezu jedes Tier könnte sie umbringen, zumal die Fauna des Planeten oftmals gigantisch ist. Nach einem schweren Verlust verlässt Christine den Planeten und tritt ins Militär ein, wo sie sich als eine der Besten und Verbissensten erweist. Sie erduldet Demütigungen und Verletzungen, um ihre ganz eigene Mission zu erfüllen und überrascht ihre Verbündeten und Gegner. Vor allem aber erschüttert sie die Leserschaft.

“Was soll das heißen, dich hat niemand gelehrt? Du hast doch Augen im Kopf und einen Verstand zum Denken, sollte man zumindest meinen. Wenn du darauf wartest, dass dich jemand

lehrt, kannst du es genauso gut sein lassen.“ (Seite 84)

Auch Aven hat eine Mission: Er will der Göttin dienen – was ihm als Mann nicht erlaubt ist. Auf seiner Welt sind ausschließlich Frauen Priesterinnen, doch Aven bemüht sich, zu lernen, auch wenn niemand ihm etwas beibringen will. Er lebt bei den Priesterinnen, wagt sich so weit in den Tempel, wie es ihm als Mann gestattet ist, und hält sich dabei im Hintergrund. Er beobachtet und weiß mehr, als er selbst glaubt – und er hat bereits eine tiefe Verbindung zur Göttin, als er sich entschließt, seinen Körper anpassen zu lassen, um endlich eine Priesterin sein zu können. Den Ausschlag gibt der Abschied von Christine und der drohende Krieg, in dem Aven, die sich nun Ava nennt, zur Anführerin wird. Ihr Gegner erscheint übermächtig, unermesslich reich an Ressourcen und brutalem Expansionswillen. Doch Ava schmiedet einen ver-

zweifelten Plan, um diesen Gegner zu Fall zu bringen.

Der Wasserplanet erinnert an *Avatar* (es gibt auch eine Nebenfigur, die Cameron heißt), insbesondere die Megafauna, mit der die Menschen in einem mystischen Gleichgewicht leben. Nahezu alles hier ist eine tödliche Gefahr, zugleich sind die Tiere unheimlich schön und faszinierend. Die Göttin ist allgegenwärtig, doch es gibt keine Bildnisse von ihr und die Menschen wagen es nicht einmal, ihren Namen, der zugleich der Name des Planeten ist, auszusprechen. Dennoch haben sie eine tiefgehende Verbindung zu ihrer Göttin und verlassen sich darauf, dass sie sie schützen wird. Ava muss jedoch erkennen, dass sie sich nicht allein auf die Göttin verlassen kann, sondern die Dinge selbst in die Hand nehmen muss. Die Göttin ist zugleich etwas durchaus Reales, aber zugleich mit religiösen Erwartungen und Ritualen beladen, die im

Verlauf der Handlung aufgelöst werden. Und der Planet birgt weitere Geheimnisse, die Ava nicht einmal ansatzweise ergründen kann.

"Ihr legt euch mit einer Welt an, deren Bewohner gelernt haben, in aller Heimlichkeit in der Hölle zu existieren. Nichts an diesem Planeten ist friedlich. Jeder noch so kleine Flecken Land wird pausenlos vom Meer bedroht und das Meer selbst ist ein permanentes Kriegsgebiet konkurrierender Tierarten. Nichts ist hier lange stabil, wenn die Wale auf ihren Wanderungen durch die Galaxie und entlang aller denkbaren Zeitachsen pausenlos neue bizarre Wesen einschleppen ..." (Seite 120)

Der natürlichen und mystischen Wasserwelt steht die sehr künstliche Erde gegenüber, die kein Schauplatz des Romans ist. Ihr Einfluss reicht jedoch weit in das Universum hinaus. Wichtig zu wissen: *Anahita* spielt in einem

Paralleluniversum, in dem transdimensionale Würmer als Energiequelle entdeckt wurden und somit Technologie auf Basis von (Knochen-)Magie entwickelt wurde. Das britannische Kaiserreich lässt sich als eine Art futuristisch-magischer Steampunk beschreiben, entsprechend gibt es Kriegsmaschinen aus Kupfer, Dampfkutschen und Ballonschiffe. Sven Haupt verbindet unterschiedlichste (Sub-)Genres (Science Fantasy, Steampunk, Space Opera, Military SF, New Weird ...) zu etwas ganz Eigenem, Einzigartigem. Wer bereits andere Romane von Sven Haupt gelesen hat, wird zudem viele kleine Verknüpfungen entdecken.

Bemerkenswert an *Anahita* ist, dass es zwar auch einige spannende männliche Figuren gibt, die Protagonist\*innen und die für die Handlung relevantesten Figuren jedoch Frauen bzw. nicht-binäre Personen sind. Selbst der britannische Inquisitor ist eine Frau, die jedoch über-

wiegend als „er“ angesprochen wird, da es sich beim Kaiserreich um ein Patriarchat handelt, in dem die Rollen klar festgelegt scheinen. Es ist jedoch für Frauen durchaus möglich, Positionen von Männern einzunehmen, wobei sie dann schlicht wie Männer behandelt werden, ihre Weiblichkeit also unsichtbar gemacht wird. Überhaupt basiert die Kultur des Kaiserreichs auf Unsichtbarkeit: Menschen tragen in der Öffentlichkeit Masken, die ihren gesellschaftlichen Status spiegeln und die Menschen dahinter unsichtbar machen. Und selbst ihr Gott, der Uhrmacher, ist nicht greifbar, denn ihre Religion basiert auf der Suche nach diesem Uhrmacher und erfindet pausenlos neue Praktiken und Rituale, die die Leere dieses Glaubens überdecken.

Alles, was man von Britannien sieht, ist Oberflächlichkeit und Hybris, Militär und Technologie, die in der Natur scheitert. Für die Geschichte ist es nicht wichtig,

mehr zu sehen, dennoch hätte man gerne die futuristischen Steampunk-Städte auf der Erde gesehen und Christine abseits des Militärs in der Gesellschaft erlebt. Es scheint schlicht noch so viel in diesem Universum zu entdecken zu geben, so viele Geschichten zu erzählen, dass die knapp 400 Seiten des Romans zu wenig erscheinen. Im Prinzip erzählt Sven Haupt in *Anahita* eine Geschichte, die locker eine ganze Trilogie ausfüllen könnte, die jedoch durch mehrere Zeitsprünge komprimiert wird. Zudem erfährt man vieles, was passiert ist, nur in Dialogen und gerade bei den gewaltvollen Erfahrungen drücken sich die Figuren vage aus, was das Grauen kaum schmälert – eher steigert.

Der Roman ist an manchen Stellen überraschend brutal, oft durchdrungen von dem feinsinnigen, tiefgründigen Humor, den man von Sven Haupt kennt, und in seiner Bildsprache schlicht atemberaubend.

„Auf Neid folgt Gier und der Wunsch nach Macht. Das Ergebnis ist Konkurrenzdenken. Es führt zu einer Auslese, die Menschen bevorzugt, die alles in ihrem Leben dem Erfolg unterordnen, und bevor du richtig begreifst, was passiert ist, endest du mit einer Gesellschaft voller Soziopathen, die einem Irren mit einer Uhr auf dem Kopf hinterherrennen.“ (Seite 131)

*Anahita* eignet sich vor allem für Leser\*innen, die sich wenig für Genregrenzen interessieren und die Fantasyelementen und Metaphysik in der Science Fiction gegenüber aufgeschlossen sind. Dass Sven Haupt auch Religion und Spiritualität mit Humor schildert, erleichtert den Zugang, dennoch lassen sich tiefere Wahrheiten in diesem Buch finden, das im Kern von Macht, Widerstand und Selbstwirksamkeit handelt. Während dem Lesen gibt es so viel zu entdecken, so vieles, woran man sich erinnert fühlt, was man verstanden

zu haben glaubt - und doch fühlt es sich an, als hätte man vieles verpasst. Mehrmaliges Lesen dürfte sich lohnen.

### Fazit

*Anahita* ist ein weilder Mix aus Space Opera, Steampunk und Military SF und erzählt von einer mystischen Wasserwelt, deren Megafauna und Menschen von einer Göttin beschützt und von einem interstellaren Kaiserreich mit einer gewaltvollen Religion angegriffen werden. Sven Haupt begeistert einmal mehr mit phantastischer Metaphorik, kreativem Worldbuilding und außergewöhnlichen Held\*innen, die sich voll verzweifelter Hoffnung einer Übermacht stellen.

[Interview mit Sven Haupt \(2024\)](#)

[Rezension zu \*Der Himmel wird zur See\*](#)

[Rezension zu \*Niemandes Schlaf\*](#)

# Außerirdische Gottheiten (falsche und echte)

Ein Artikel von Judith Madera

Göttliche Wesen begegnen uns in der Phantastik am häufigsten in der Fantasy, wo sie oft zum Weltenbau gehören, oder auch im Horror, wo sie Schrecken und Tod bedeuten. In der Science Fiction begegnen wir Gottheiten vergleichsweise selten, doch natürlich verfügen auch außerirdische Völker über Spiritualität und Religion, zudem gibt es in der SF oftmals auch falsche Gottheiten – fremde Wesen, die sich mit ihrer überlegenen Technologie als göttlich inszenieren und Menschen oder andere außerirdische Völker ausbeuten. Im Folgenden schauen wir uns einige Beispiele für außerirdische Gottheiten an:

## Stargate

Auch wenn *Stargate* relativ schlecht gealtert ist, handelt es sich bei dem Kinofilm und den von ihm abstammenden Serien um eines der prominentesten Beispiele für falsche Götter (und Göttinnen) in der SF. Hier handelt es sich um sogenannte Goa'uld – parasitäre, wurmähnliche Außerirdische, die menschliche Körper übernehmen und sich als ägyptische Gottheiten ausgeben. Mit Hilfe der Stargates, die Wurmlöcher zu fernen Planeten öffnen, haben sie Menschen in der ganzen Galaxie angesiedelt und versklavt. Auf der Erde ist es einst gelungen, den

falschen Gott Ra zu vertreiben, doch in den Weiten des Alls herrscht er weiter über menschliche Kolonien, von denen die Menschen auf der Erde nichts



wissen. Die Stargates sind hochentwickelte Alientechnologie, die von den sogenannten Antikern entworfen wurde und nach deren Verschwinden von den Goa'uld genutzt wird. Im Film ist Ra der einzige falsche Gott und von dem Goa'uld, der in ihm lebt, ist nichts zu sehen. In der Serie *Stargate SG-1* sind die relativ kleinen Aliens dann zu sehen und wir lernen diverse weitere falsche Götter kennen, zunächst von ägyptischer Mythologie inspirierte wie Apophis, Anubis oder Hathor, aber auch von anderen Mythologien inspirierte wie Ba'al (westsemitisch), Marduk (babylonisch) oder Yu (chinesisch).

Im Kampf gegen die Goa'uld treffen die Menschen von der Erde auf die Asgard, die von der nordischen Mythologie inspiriert sind. Ein bekannter Asgard trägt beispielsweise den Namen Thor. Die Asgard beschützen Menschen auf fernen Planeten und zeigen sich diesen nie – sie würden sofort als Außerirdische er-

kannt, die optisch sehr an klišeehafte Vorstellungen erinnern: kleine, graue Wesen mit riesigen schwarzen Augen. Auch die Asgard treten als falsche Gottheiten auf und sind den Goa'uld mindestens ebenbürtig, teils überlegen. Sie helfen den Menschen, betrachten sie aber lange als zu wenig entwickelt und schwach. Im Verlauf der Serie erkennen sie jedoch die menschlichen Stärken.

*Stargate* ist vor allem Military SF, in der bewaffnete Spezialeinheiten fremde Planeten erkunden und dabei immer wieder den Goa'uld in die Quere kommen. So wird die Erde selbst zum Ziel der Aliens. Während sich die Menschen immer mehr Feinde machen, finden sie auch Verbündete auf fernen Planeten und schmieden eine Allianz gegen die Goa'uld. Dazwischen gibt es auch immer wieder Episoden, die ohne die falschen Gottheiten auskommen und sich mit fremden Kulturen auseinandersetzen.

Später in *Stargate SG-1* treffen die Menschen auf die Ori, die von den dunklen Kapiteln der christlichen Kirche inspiriert sind. Die Ori stammen von den Alteranern ab, einer Splittergruppe der Antiker, die ebenso danach strebte, in eine höhere Daseinsebene aufzusteigen. Doch während die Antiker sich nicht weiter in die Belange unseres Universums einmischten, kehrten die Alteraner als Ori zurück und versklavten Menschen. Sie schicken Missionare aus, die nicht in andere Länder, sondern zu anderen Planetensystemen und in andere Galaxien reisen, um ihre Religion zu verbreiten.

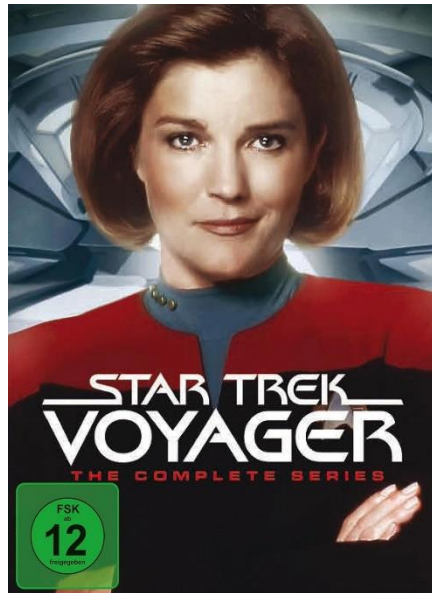
*Stargate* ist noch immer sehenswert und unterhaltsam, doch im Vergleich zu *Star Trek* weniger gut gealtert. Insbesondere die Kulissen der Serie *SG-1* sehen teils grauenhaft aus und vieles wirkt rückblickend unfreiwillig komisch. *Stargate Atlantis* ist etwas besser gealtert (und würde diesen Artikel sprengen).

## Star Trek

Wie bereits erwähnt, sind die alten *Star Trek*-Serien aus den 1980ern und 1990ern recht gut gealtert, konkreter *The Next Generation*, *Deep Space Nine* und *Voyager*. Gottheiten kommen darin selten vor, aber es gibt sie immer wieder mal. Dabei werden auch Menschen unfreiwillig zu falschen Gottheiten:

Zu den besten *Voyager*-Episoden zählt „Blink of an Eye“ / „Es geschah in einem Augenblick“. Hier gerät die *Voyager* in das Schwerkräftfeld eines ungewöhnlichen Planeten, der in einem anderen Zeitrahmen existiert. Während die *Voyager* nur einige Tage im Schwerkräftfeld gefangen ist, vergehen auf dem Planeten Jahrhunderte, in denen sich die dort lebende humanoide Spezies von einer steinzeitlichen zu einer raumfahrenden Kultur entwickelt. Das Erscheinen der *Voyager* sah für die steinzeitliche Kultur aus wie das Erscheinen

eines neuen Sternes – und damit eines neuen Gottes, der die Erde zum Beben bringt. Die Nähe der *Voyager* verursacht eine erhöhte seismische Aktivität auf dem Planeten, was dessen Bevölkerung nach Jahrhunderten selbst herausfindet. Irgendwann erkennen sie ihren Gott als Sternenschiff und es ranken sich verschiedenste Mythen um die *Voyager*, ehe die Kultur im Zeitalter der Raumfahrt ankommt und den ersten Kontakt herstellt.



In der TNG-Episode „Who Watches the Watchers?“ / „Der Gott der Mintakaner“ wird Captain Picard durch einen Unfall zu einem Gott für die Bewohner des Planeten Mintaka. Diese Spezies befindet sich auf dem Stand der Bronzezeit und glaubt eigentlich nicht mehr an Götter. Sie werden von Anthropologen beobachtet, die sich mittels Tarntechnologie verbergen. Als diese versagt, wird ein Mintakaner verletzt und auf der *Enterprise* behandelt. Eigentlich sollte sein Gedächtnis gelöscht werden, doch er erinnert sich nach seiner Rückkehr und erzählt überall, der „Picard“ habe ihm sein Leben zurückgegeben. Captain Picard wird so durch eine unglückliche Verkettung der Ereignisse zu einem Gott, der verehrt und gefürchtet wird. Der Versuch, dieses Missverständnis aufzuklären, führt zu weiteren Verletzungen der Obersten Direktive, die bei Prä-Warp-Zivilisationen auf Nicht-Einmischung ausgelegt ist. Doch es gibt Situationen, die die Ein-

haltung der Direktive erschweren und Picard muss eine Lösung finden. Die Episode zeigt auch sehr gut, warum die Obers- te Direktive so wichtig ist.

*Deep Space Nine* beschäftigt sich von allen *Star Trek*-Serien am intensivsten mit Religion, da die Raumstation in der Nähe eines Wurmlochs nahe dem Planeten Bajor liegt. Die Bajoraner glau-

ben, sogenannte Propheten und sogenannte Pha-Geister hätten ihre Welt erschaffen. Dabei handelt es sich um Wurmlochwesen, die Zeit gänzlich anders wahrnehmen als wir (nicht-linear) und aus unbekannten Gründen über die Bajoraner wachen. Diese haben ihre Religion rund um die Wurmlochwesen entwickelt. Bereits zu Beginn der Serie wird gezeigt, dass es die Wurmlochwesen wirklich gibt. Aufgrund seines Kontakts zu diesen Wesen gilt Kommandant Benjamin Sisko für die Bajoraner als „Abgesandter“, was ihm unangenehm, jedoch ein Vorteil für die diplomatischen Beziehungen ist.

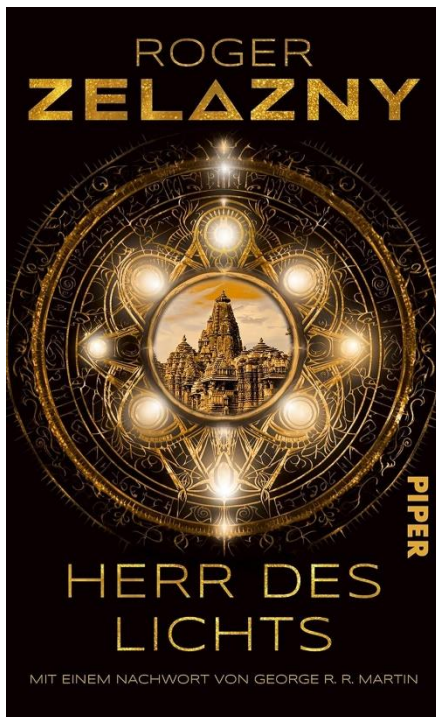
### Herr des Lichts

In Roger Zelaznys *Herr des Lichts* sind es Menschen, die sich zu falschen Göttern aufschwingen, inspiriert vom Hinduismus. Die Besatzung des Raumschiffs *Star of India* kolonisiert einen fremden Planeten und modifiziert ihre Körper, um die eigenen

Überlebenschancen zu erhöhen. So entwickeln sie unter anderem eine Reinkarnationstechnologie, die es ermöglicht, die Seele eines Menschen elektronisch in einen anderen Körper zu übertragen. Damit sind sie potentiell unsterblich und herrschen über andere Menschen, denen sie den Zugang zu dieser Technologie verweigern und sie abfällig als Dämonen bezeichnen.

Durch ihre Technologie haben die Menschen auch besondere Kräfte entwickelt und sich passende Namen von Hindu-Gottheiten wie Shiva, Ganesha oder Brahma gegeben. Auch das zutiefst ungerechte indische Kastensystem haben sie auf dem Exoplaneten eingeführt.

Protagonist Sam – Mahasamatman – ist ein Abtrünniger, der es ablehnt, sich als Gott darzustellen. Er möchte die Reinkarnationstechnologie allen zugänglich machen und führt den Buddhismus ein, mit dessen Hilfe er die Macht der „Götter“ brechen will.



## Avatar

In James Camerons *Avatar* begegnen wir nur einer „Gottheit“ – Eywa. Zumindest beschreiben die Menschen Eywa als Gottheit der Na’vi, der blauen Ureinwohner Pandoras. Für die Na’vi ist Eywa jedoch weniger eine Gottheit, also nichts, woran man glaubt, sondern etwas durchaus Reales, von dem sie wissen, dass es existiert und mit dem sie verbunden sind. Sie sehen Eywa als ihre Mutter, die alles Leben hervorbringt und zu der alles Leben zurückkehrt („alle Energie sei nur geliehen“). Die Spiritualität der Na’vi begreift alles Leben als miteinander verbunden und erkennt in dieser Verbundenheit ein eigenes Bewusstsein des Planeten. Besondere Bäume (und Korallen) ermöglichen es, eine direkte Verbindung zu Eywa herzustellen und den Stimmen Verstorbener zu lauschen. Erinnerungen und Persönlichkeiten werden in Eywa quasi gespeichert.

In *Avatar* vermischt sich so Spiritualität mit Realität. Die Verbundenheit allen Lebens ist keine Metapher, sondern besteht ganz real über physischen Kontakt mittels „Tsaheylu“. Alle Na’vi und Tiere verfügen über spezielle Organe, die eine direkte physische Verbindung zwischen verschiedenen Na’vi und zwischen unterschiedlichen Arten ermöglichen. Dabei connecten die Nervensysteme und Gedanken und Erinnerungen werden geteilt. Über die Verbindung mit bestimmten Pflanzen ist auch ein

Zugriff auf das Planetenbewusstsein Eywa möglich. Leider nimmt sich *Avatar* bereits in *Aufbruch nach Pandora* relativ wenig Zeit, dieses faszinierende Bewusstsein zu ergründen. Viel mehr dient es dazu, den Zorn der Na’vi zu entfachen, da die Menschen ihnen heilige Orte wie die Bäume der Stimmen zerstören. Im zweiten Teil *The Way of Water* verkommt Eywa zu einem Randphänomen. Die Filme legen leider mehr Wert auf überbordende Action und stecken voll kultureller Aneignung – schade.



## Der Cthulhu-Mythos

Im Grenzbereich zwischen Horror und Science Fiction gibt es dunkle Götter, die ihren Ursprung im Cthulhu-Mythos haben, der von H. P. Lovecraft einst begründet und von zahlreichen Autor\*innen weltweit weitergesponnen wurde. Die kosmischen Wesen sind je nach Betrachtung schlicht monströse Außerirdische oder auch finstere Gottheiten, die

von Menschen gefürchtet, bekämpft und verehrt werden. Sie stammen aus weit entfernten Teilen der Galaxie und erscheinen aus menschlicher Sicht unsterblich.

Viele Erzählungen des Mythos beschäftigen sich mit den sogenannten Großen Alten, kosmischen Wesen mit großer Macht. Der bekannteste von ihnen ist der Namensgeber des Mythos, Cthulhu, der in Illustrationen als monströses Wesen dargestellt wird, dessen Kinn in unzählige Tentakel ausläuft. Dieses interstellare Wesen sei vor Millionen Jahren auf die Erde gekommen und soll in der versunkenen Stadt R'lyeh am Grunde des Pazifiks in tiefem Schlaf weilen – und eines Tages die Erde erneut mit seiner Schreckensherrschaft überziehen.

Mächtiger als die Großen Alten sind die Äußeren Götter, allen voran der Dämonensultan genannte Azathoth, das wahnsin-

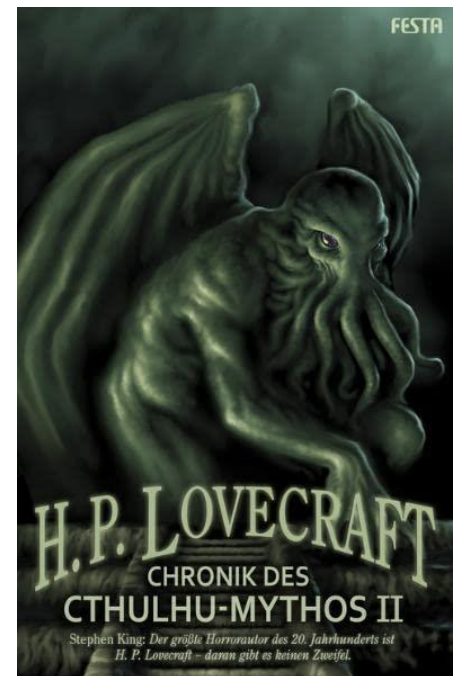
nige Chaos im Zentrum unserer Galaxie, der als immerwährende Explosion beschrieben wird. Azathoth wird in den Geschichten selten erwähnt, zu groß ist die Angst vor ihm. Stattdessen begegnen wir seiner Verkörperung Nyarlathotep, dem dunklen Pharao, der Menschen manipuliert, indem er als Lehrer auftritt, dunkles Wissen teilt und sie so für seine finsternen Zwecke einspannt. Zugleich ist Nyarlathotep nicht nur Azathoths Bote, sondern der aller Äußeren Götter, die den Dämonensultan umringen.

Viele Autor\*innen beziehen sich auf die Großen Alten, die Lovecraft in seinen Geschichten beschrieben hat, doch manche haben auch neue Wesenheiten hinzuerfunden. Ambrose Gwynnett Bierce beschrieb in *Haita the Shepherd* den Großen Alten Hastur, der im Sternbild Taurus gefangen ist und von Lovecraft immer wieder aufgegriffen wurde. Clark Ashton Smith führt ein

*The Tale of Satampra Zeiros* den Großen Alten Tsathoggua ein, der in einem dunklen Höensystem haust.

Spätere Autor\*innen erweiterten den Mythos um die sogenannten Älteren Götter, die den Menschen zugewandt bis gleichgültig gegenüberstehen.

Für den GameCube erschien 2002 mit *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* ein Horror-



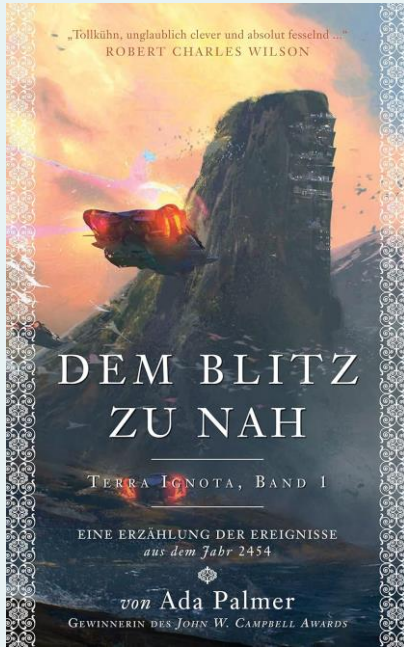
Adventure, das vom Mythos inspiriert ist und in dem ebenfalls (Große) Alte auftreten und für spielrelevante Eigenschaften stehen: Chatur'gha symbolisiert die Physis, Ulyaoth die Magie und Xel'lotath die Psyche. Als vierter Alter tritt Mantorok in Erscheinung, ein Totengott und Meister des Chaos, der die anderen drei Alten bekämpft und Menschen für seine Zwecke manipuliert.

Auch deutschsprachige Autor\*innen haben den Mythos bereits mit zahlreichen Erzäh-

lungen erweitert wie in den von Detlef Klewer herausgegebenen Anthologien *Chrononomicon* und *Necrosteam*. Dabei greifen viele auf bekannte Wesen des Mythos zurück wie Cthulhu oder Nyarlathotep, während manche auch von namenlosen dunklen Göttern erzählen. Die Anthologien eignen sich auch gut als Einstiegsdroge, da man nichts über den Mythos wissen muss, um sie zu verstehen – doch die Geschichten wecken Neugier. Wer sich frühen Originalwerken beschäftigen will, dem sei die bei Festa erschienene *Chronik des*

*Cthulhu-Mythos* empfohlen, die alle Erzählungen Lovecrafts zum Mythos vereint. Bei Festa sind ebenfalls die Erzählungen Clark Ashton Smiths (*Smith: Der Mythos des Cthulhu*) und Robert E. Howard (*Howard: Der Mythos des Cthulhu*) erschienen. Und bei Heyne erscheinen aktuell von Francois Baranger illustrierte Ausgaben der Mythos-Erzählungen Lovecrafts. Wer sich also mit den Großen Alten und anderen finsternen Gottheiten beschäftigen will, kann sich beim Cthulhu-Mythos auf tonnenweise Lesestoff freuen.





Autorin: Ada Palmer  
Übersetzerin: Claudia Kern  
Verlag: Panini (2022 - 2024)  
Genre: Science Fiction

Band 1 – *Dem Blitz zu nahe*:  
Paperback, 672 Seiten, 19,00 EUR  
ISBN: 978-3833240973  
Band 2 – *Sieben Kapitulationen*:  
Paperback, 576 Seiten, 19,00 EUR  
ISBN: 978-3833241758  
Band 3 – *Der Wille zum Kampf*:  
Paperback, 560 Seiten, 24,00 EUR  
ISBN: 978-3833242762  
Band 4 – *Perhaps the Stars* (engl.):  
ISBN: 978-1786699626

## Terra Ignota

Eine Rezension von Swantje Niemann

Die *Terra Ignota*-Tetralogie von Ada Palmer hat mich mit einem intensiven Bedürfnis zurückgelassen, andere Leute dazu zu drängen, sie ebenfalls zu lesen – und dabei kann ich nicht einmal behaupten, dass die Lektüre zu 100% Spaß gemacht hat. Doch es handelt sich um eine dieser Buchreihen, die viel Stoff zum darüber nachdenken und diskutieren bieten.

Die Reihe umfasst vier Bände, von denen drei – *Dem Blitz zu nahe*, *Sieben Kapitulationen* und *Der Wille zum Kampf* – bisher bei Panini Phantastik auf Deutsch erschienen sind (Kompliment übrigens an die Person, die dafür den Einkauf an Übersetzungsrechten verantwortlich ist;

der Verlag hat ein Händchen dafür, coole, innovative SFF nach Deutschland zu bringen).

Die Bücher spielen im 25. Jahrhundert, in einer Welt, in der Nationen für viele Menschen von komplexen Zugehörigkeitssystemen abgelöst wurden, bei denen insbesondere die sieben sogenannten „Hives“ mit ihren verschiedenen Regierungen und Kulturen, zwischen denen Leute frei wählen können, eine große Rolle spielen. Ideen der Aufklärung wurden reaktiviert und vermengen sich mit zeitgenössischen Ideen und dem kollektiven Trauma der Kirchenkriege. Beispielsweise sind so sensible Themen wie Religion und Ge-

schlecht aus der Sphäre öffentlicher Diskussion verbannt – die meisten Menschen nutzen geschlechtsneutrale Pronomen und es gibt ein ausgeklügeltes System, das es Leuten erlauben soll, ihre individuelle Religion zu finden und zu praktizieren, ohne Raum für Bekehrung anderer und organisierten Glauben zu lassen.

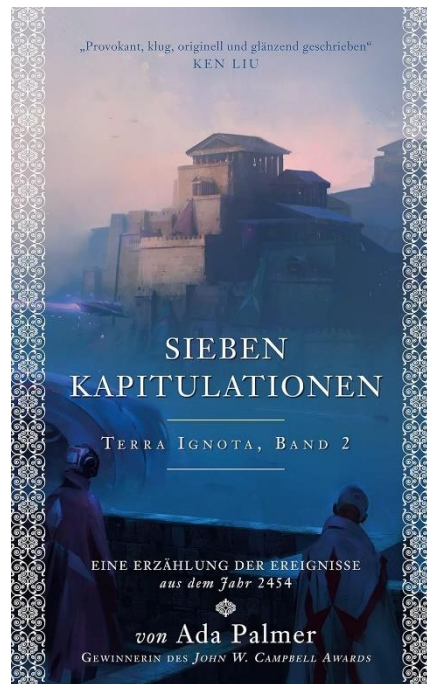
Tatsächlich sind Informationen und Zensur ein wiederkehrendes Thema und jedes Buch wird von einem Titelblatt eingeleitet, das bestätigt, dass es eine Zensur/Begutachtung durchlaufen hat und dass verschiedene Stellen darüber entschieden haben, wer es lesen darf. Es passieren also eine Menge Worldbuilding und Foreshadowing mit clever integrierten Content Notes noch bevor es überhaupt losgeht.

Wir lernen ein Setting mit einer Menge utopischer, aber auch vieler irritierender Züge kennen, gebrochen durch die Perspektive des exzentrischen Mycroft Can-

ner. Er ist ein sogenannter „Dienstler“. Das heißt, er wurde wegen eines Verbrechens dazu verurteilt, ohne eigenen Besitz durch die Welt zu treiben und seine Arbeitskraft zur Verfügung zu stellen, wo auch immer diese gebraucht wird. Weil Mycroft ein Mann mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und Verbindungen ist, werden seine Dienste von den wichtigsten Amtsträger\*innen der Hives in Anspruch

genommen. Sie vertrauen ihm ihre Geheimnisse und heikle Aufgaben an und Mycroft erhascht exklusive Blicke hinter die Kulissen des Systems. Gelegentlich blitzen absolut verstörende Informationen durch die Fassade einer zur Ruhe gekommenen Welt und eines harmlos-unterwürfigen Erzählers durch – ich empfehle, die in die Titelblätter eingewobenen Content Notes ernst zu nehmen.

Mycroft ist nicht nur eine schräge Figur mit einer schockierenden Vergangenheit, sondern auch ein sehr eigenwilliger Erzähler: Er besteht darauf, seine Aufzeichnungen im Stil des 18. Jahrhunderts zu verfassen, spricht auch mal direkt die Lesenden an und bekommt sogar Antworten. Später gesellt sich noch Thomas Hobbes zu diesem Dialog. Mycroft tut auch etwas, was in unserer Zeit normal ist, aber in der Welt von *Terra Ignota* ein Tabubruch: Er weist anderen Leuten munter und nach seinem



ganz eigenen System Geschlechter zu und weigert sich, „diese heimtückischen Pronomen zu unterlassen“, wie es so schön im Text heißt. (Während das englischsprachige Original mit they/them arbeitet, musste sich die Übersetzerin ins Deutsche für alle Texte aus der Perspektive von Figuren außer Mycroft etwas einfällen lassen und nutzt „-nin“ als Pronomen und Endung.)

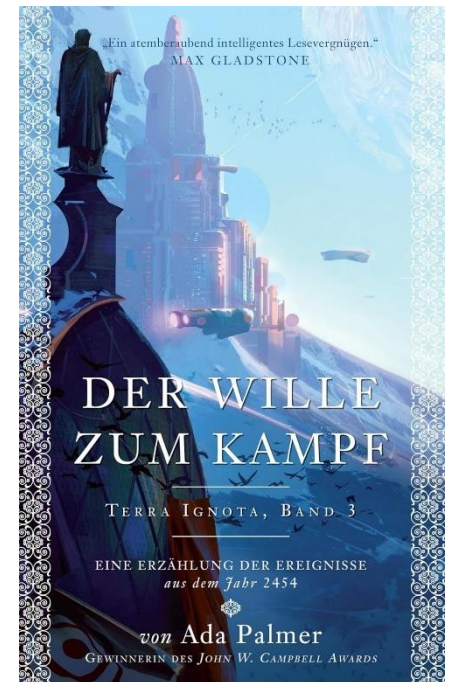
Die Serie schildert, wie langsam die Fassade einer utopischen Welt schwankt. Das Potenzial von Menschen zu Gewalt und Krieg, die Wirkmacht von Geschlechtszuweisungen, die insgeheim eben doch passieren, persönliche Affären, große Verschwörungen und unvereinbare ethische Positionen drohen, die Allianz der Hives und der Hivelosen zu zerreißen. Und auch ein weiteres Thema, das eigentlich aus dem öffentlichen Diskurs verbannt ist, drängt sich in die Mitte des Geschehens: Religion. Denn bereits das erste Buch be-

ginnt mit einem Jungen, der Wunder wirken kann, und wenig später lernen wir einen höchst seltsamen jungen Mann kennen, der von vielen Menschen in seinem Umfeld als ein Gott verehrt wird. Diese beiden Figuren spielen, beide auf ihre Weise, eine zentrale Rolle, als sich die Konflikte schließlich zuspitzen.

Mycroft, aber nicht nur er, müssen mit dieser gefährlichen, mehrdeutigen Situation umgehen. Zwei wichtige Figuren im Buch sind sogenannte Sinnsager\*innen – Menschen, die andere im Zwiegespräch zu ihrer Religion beraten – und ihre Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Religion spielt eine große Rolle.

*Terra Ignota* ist eine Buchreihe, die Vergangenheit und Zukunft verbindet und über Ideen und Systeme nachdenkt. Die Figuren haben ihr persönlichen Ticks und Motive und durchlaufen teilweise auch eine größere Charakterentwicklung, aber sind auch oft überzeichnet und verkörpern

bestimmte Ideen. Trotzdem lassen sich die meisten von ihnen nicht leicht einordnen und auf Stereotypen reduzieren. Die Tetralogie bombardiert Lesende mit Weltenbau, historischen Abschweifungen und einem großen Figurenensemble voller Verflechtungen. Beim zweiten Lesen wird klar, dass auch sehr viele Informationen einfach direkt enthüllt werden, aber anfangs gehen sie noch in der schieren



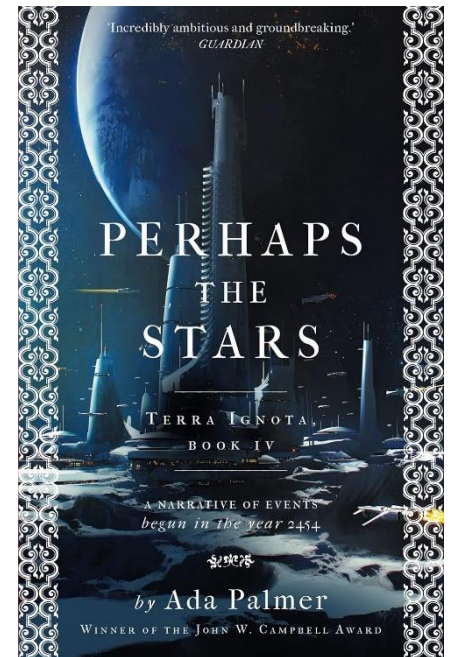
Menge unter. Die Bücher stecken voller Anspielungen auf andere Texte und voller durchdachter Details und scheuen auch nicht davor zurück, auch die eine oder andere sehr unbehagliche Szene zu schildern oder zumindest anzudeuten.

Es handelt sich um eine absolute Achterbahnfahrt durch Genres und Register: Neben der Philosophie und Literatur der Aufklärung zieht die Serie beispielsweise auch Inspiration aus Mecha-Anime und griechischen Sagen. Einige Wendungen sind bewusst melodramatisch und es gibt auch Ausflüge in andere Perspektiven und Textgattungen, zum Beispiel

Protokolle. Und auch wenn die Serie an vielen Stellen vor allem intellektuelle Neugier bedient, hat sie doch auch emotionales Gewicht. Zumindest bei einigen Figuren ist es leicht, mit ihnen mitzufiebern, und Verluste treffen Figuren und Lesende gleichermaßen hart.

### Fazit

*Terra Ignota* ist ein irritierendes Ideenfeuerwerk – eine aggressiv interessante Science-Fiction-Reihe, die zweimal gelesen und diskutiert werden will und eine Vielzahl von Themen und Diskursen berührt.



Rezension zu *Dem Blitz zu nahe*



# Wenn Glaube Berge versetzt: Der Horror von Responsive Realities

Ein Artikel von Swantje Niemann

(enthält Spoiler für *Die Stadt der tausend Treppen* von Robert Jackson Bennett)

Ich hatte vor ein paar Jahren die Gelegenheit, bei einem sehr besonderen Projekt mitzuwirken: ein Roman, der ohne vorher geplanten Plot von zehn Autor\*innen gemeinsam geschrieben wurde. Darin formte sich nach und nach eine Geschichte über eine Welt, in der besonders überzeugende Geschichten die Realität verändern. Die Hauptfiguren nehmen es mit einer Königin auf, die das Geschichtenerzählen verbieten will. Dabei ist die Position der Antagonistin gar

nicht so schwach. Denn die Implikationen unseres Weltenbaus werden besorgniserregender, je länger man darüber nachdenkt.

Was ist verlässlich in einer Welt, in der Erzählungen Monster erschaffen und nicht nur die Wahrnehmung, sondern den tatsächlichen Lauf der Geschichte verändern können? Was passiert, wenn jemand plötzlich beschließt, einer anderen Person eine tragische Hintergrundgeschichte zu verpassen? Die Auswirkungen der Geschichten sind nicht immer beabsichtigt und häufig auf der subtilen Seite, aber dennoch sind einige verstörende Dinge denkbar.

Ich mag die Geschichte, die wir zehn geschrieben haben, sehr. Vor allem bin ich ein Fan davon, wie Thilo Corzilius und Theresa Hannig am Ende alles zusammengeführt haben. Wir hätten die Geschichte aber auch mühe-los in eine desorientierende Horror-Richtung führen können, mit Figuren, deren Identität und Lebensgeschichten sich vor ihren Augen verflüssigen und neu formen, und kataklysmischen Propaganda-Duellen zwischen Geschichtenerzählenden.

Was wir geschrieben haben, ist eine sogenannte „Responsive Reality“. Responsive Realities sind Welten, in denen der Glau-

ben von Menschen – mal von einzelnen, aber häufig der Mehrheit – ganz konkret die Welt formt, was verschieden ausgeprägt sein kann. Auf jeden Fall wird Überzeugungskraft hier mitunter zu einem beängstigend mächtigen Werkzeug und gerade Religion ist plötzlich nicht länger nur ein wichtiger politischer und kultureller Faktor, sondern die Beschaffenheit der physischen Welt direkt verändern.

Die Idee, dass Götter aus dem Glauben ihrer Anhänger\*innen Kraft ziehen und mächtiger sind, je mehr Menschen an sie glauben, taucht in vielen Büchern auf. Und teilweise ist es nicht nur eine Frage von Macht, auch die Natur der Gottheiten wandelt sich, wenn sich ihre Anhängerschaft verändert. Der Einfluss ist also bidirektional: Die Gottheiten mögen die Welt und ihre Anhängerschaft formen, aber diese formen sie zurück. Und Autor\*innen, die dieses Thema einbringen, ist oft sehr bewusst, wie

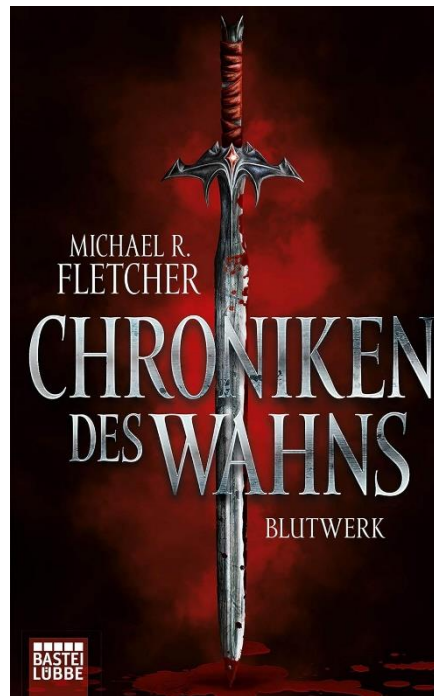
viel Potenzial für düstere, unzuverlässige Welten sich daraus ergibt.

In Michael R. Fletchers Roman *Chroniken des Wahns* (Originaltitel: *Beyond Redemption*) wird die Idee, dass Menschen ihre Götter selbst schaffen können, für maximale „Grimdarkness“ ausgenutzt. Die Kernidee des Buches: Überzeugung formt die Welt und das gilt ganz besonders für

die Wahnvorstellungen von Menschen mit psychischen Krankheiten, die hier beinahe als zweischneidige Superkräfte funktionieren. Das Setting ist zutiefst unerfreulich und es droht noch schlimmer zu werden, als ein charismatischer Anführer es sich in den Kopf setzt, einen Gott zu erschaffen.

Es handelt sich zwar um eine humorvolle Serie, aber auch in Terry Pratchetts frühem Scheibenwelt-Roman *Eric* lernen wir, dass Menschen allein deshalb nach ihrem Tod Höllenqualen leiden, weil sie an die Hölle glauben.

Eine weitere Welt, in der Menschen ihre Höllen selbst schaffen, ist die der *Göttlichen Städte* von Robert Jackson Bennett. In *Die Stadt der Tausend Treppen* ermittelt die Spionin Shara in der Stadt Bulikov in einem Mordfall. Vor dem Sieg der einst kolonisierten Saypuri über die Götter ihrer Erober\*innen war der Kon-



tinient eine Landschaft aus ineinandergreifenden, oft sehr unbegreiflichen Wundern, weil die Realität Wachs in den Händen der Gottheiten war. Nun jedoch sind die Wunder in sich zusammengebrochen und der Einfluss der Gottheiten verschwunden – weitestgehend.

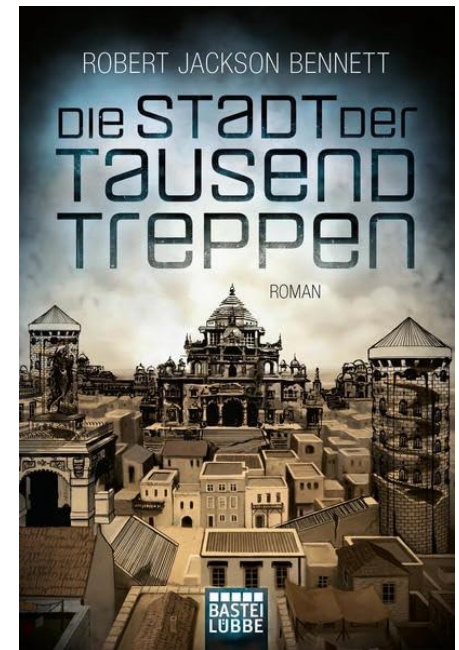
Die Ermittlungen führen am Ende zu neuen Erkenntnissen über die Natur der Gottheiten und es wird klar, dass diese sich mit den kulturellen Strömungen unter ihren Anhängern verändern. In Gestalt des Gottes Kolkan – einer Gottheit der Gerechtigkeit, die bizarre Gebote und drakonische Strafen verhängt – sehen wir einen Teufelskreis aus einem Gott und Gläubigen, die ihre schlimmsten Tendenzen verstärken. Die Gläubigen verändern die Gottheiten und die Gottheiten verändern die Welt. Die queer-, frauen- und allgemein freundenfeindliche Kultur der Kolkan-Anhänger\*innen wirkt

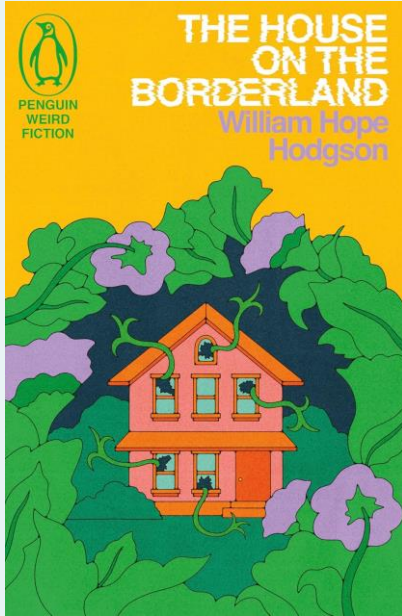
auch nach dem Sieg über den Gott bis in die Gegenwart des Buches weiter und wir treffen eine zutiefst davon traumatisierte Figur.

Die Responsive-Reality-Elemente passen gut in ein Buch, das sich mit Macht und Überlieferung, mit verbotener Geschichte und widerstreitenden Visionen für die Zukunft auseinandersetzt. Responsive Realitys, in denen Glaube nicht nur sprichwörtlich Berge versetzen kann, bieten Raum dafür, die Macht von Religion und dominanten Narrativen zu erkunden.

Allgemein dienen sie als eine mächtige Metapher dafür, dass Ideen nicht wahr sein müssen, um sehr reale Auswirkungen zu haben. Wir haben in den letzten Jahren leider nur zu oft beobachten können, wie Verschwörungstheorien, Desinformation und Vorurteile politische Realitäten schaffen. Responsive Realitys sind manchmal auch ein Bild für

die Macht von Fantasie und guten Geschichten, die Welt zum Guten zu verändern. Doch viele Autor\*innen heben die beängstigenden Elemente von Responsive Realitys hervor. Bei ihnen nehmen nicht nur Hoffnungen und fantasievolle Ideen Gestalt an, sondern oft auch die schlimmsten Ängste und weniger gesunden Wünsche der Figuren.





Autor: William Hope Hodgson  
Verlag: Penguin (2024)  
Genre: Weird Fiction

Taschenbuch  
208 Seiten, 8,99 EUR  
ISBN: 978-1405972949

## The House on the Borderland

Eine Rezension von Holger Wacker

William Hope Hodgson (1877-1918) aus Essex veröffentlichte zu Beginn des 20. Jahrhunderts Geschichten in Zeitschriften und 1907 mit *The Boats of the "Glen Carrig"* seinen ersten Roman. Sein bekanntestes Werk, *The House on the Borderland*, erschien 1908. Der Verlag Penguin hat in der 2024 erschienenen Reihe Penguin Weird Fiction *The House on the Borderland* neu herausgegeben.

Ein Einsiedler, der sich selbst als alten Mann beschreibt, lebt mit seiner Schwester Mary und seinem Hund Pepper im House on the Borderland. Er beginnt mit dem Schreiben eines Tagebuchs, als im Haus seltsame Dinge geschehen, scheinbar ohne äußeren

Anlass. Er glaubt eine Halluzination zu erleben, in der sich eine Seite seines Zimmers auflösen scheint und den Blick freigibt auf eine surreale Stille Ebene (Plain of Silence).

In einer spirituellen Reise erlebt er diese Ebene, in der sich eine grüne Jade-Kopie des Hauses befindet, umgeben von Bergen. Sie ist belebt von monströsen Kreaturen und Wesen, die als Götter und Dämonen, wiedererkennbar aus mythologischen Kontexten, bezeichnet, aber nicht genauer beschrieben werden. Sein Haus wird von starken und intelligenten schweineartigen Kreaturen (Swine-creatures) angegriffen. Er untersucht nach deren Verschwinden die

Schlucht, aus der er sie kommen sah und sieht eine bodenlose Grube neben dem Haus.

Später gibt es eine Erweiterung in ein gleichgültiges Universum, das vielleicht auch als böse wahrgenommen werden kann. Hier erweist sich Hodgson als ein früher Autor des Kosmischen Horrors.

Während einer Astralreise des Einsiedlers erscheinen Sonne und Mond irgendwann nur noch als Flimmern am Himmel, alles vergeht, zum Schluss die Welt, bis schließlich das Sonnensystem mit Auftauchen eines grünen Sterns erstarrt. Im Sea of Love trifft der Einsiedler noch einmal seine verlorene Liebe und findet sich schlussendlich im Arbeitsraum seines Hauses wieder. Die Zeit vergeht wieder normal. Dies ist aber noch nicht das Ende der Handlung.

Interessant ist die Struktur von *The House on the Borderland*. Zwei Irland-Urlauber, Tonnison und Berreggnog, finden das Tage-

buch des Einsiedlers, das auf unbekanntem Weg in den Besitz Hodgsons gelangt. Dieser gibt vor, der Herausgeber der Aufzeichnungen zu sein, womit er sich implizit von der Funktion als deren Autor distanziert. Dadurch ergibt sich eine Verschachtelung mit einer Erzählung in einer Erzählung.

Es gibt eine Vorbemerkung: „From the Manuscript, discovered in 1877 by Messrs Tonnison and Berreggnog, in the Ruins that lie to the South of the Village of Kraithen, in the West of Ireland. Set out here, with Notes.“, gefolgt von einem Gedicht „To My Father“ und einer Einführung in das Manuskript, welches den Hauptteil des Romans ausmacht, durch William Hope Hodgson, der es auch annotiert hat. Auf das Inhaltsverzeichnis des Romans folgt das Gedicht „Grief“, das Hodgson vorgeblich mit dem Manuskript erhalten hat. Das Manuskript ist gerahmt durch das erste Kapitel mit der Überschrift „The Finding of the

Manuscript“ sowie ein Schlusskapitel. Beide Kapitel haben Berreggnog zum Ich-Erzähler. Mit dem zweiten Kapitel beginnen die Aufzeichnungen des Einsiedlers.

Zwar ist der Einsiedler um penible Genauigkeit und Sachlichkeit bemüht, aber frei von Emotionen sind seine Aufzeichnungen nicht. Diese sind bestimmt durch seine Wahrnehmung der Angreifer, durch die enge Bindung an seinen Hund und die scheinbar etwas distanziertere Beziehung zu seiner Schwester. Dadurch wird eine emotionale Verbindung auch zu den verschiedenen Handlungslinien erzeugt. Auch erzählt der Einsiedler persönliche Geschichten, begibt sich tief in die eigene Gedankenwelt und Gefühlswelt und teilt sie so mit den Leserinnen.

Die Dorfbewohner halten den Einsiedler für wahnsinnig. Das Verhältnis von Bruder und Schwester, ihr Verhalten dem Bruder gegenüber lässt die Mög-

lichkeit zu, dass sie nicht Angst vor den Wesen aus der Anderwelt hat, sondern vor ihm, weil sie ihn als wahnsinnig wahrnimmt. Lösen sich Raum und Zeit tatsächlich auf, oder entwickelt der Einsiedler ein Wahnsystem?

Mary ist in der Erzählung eine Randfigur. In den Momenten, in denen die Bedrohung groß ist und der Einsiedler sich ihr offen-siv stellt, spielt Mary gar keine Rolle. Ansonsten ist sie wenig mehr als die Haushälterin ihres Bruders. Einmal, nach einem Angriff der Wesen, ist Mary so aufgerührt, dass ihr Bruder sie fixieren muss. Aber hier ist wichtig, dass die Situation allein aus der Perspektive des Bruders beschrieben wird. Interessant ist auch, dass Mary für den Einsiedler unbedeutend scheint. Er denkt an seinen toten Hund und fragt sich, ob seine Schwester ein ähnliches Schicksal wie Pepper erleiden musste, hat aber keine Lust, nach ihr zu sehen.

Die Trope des gefundenen Manuscripts, die doppelte Rahmung der Hauptgeschichte durch die beiden Urlauber und die Herausgeberfiktion, außerdem ein altes Haus, das von übernatürlichen Kräften heimgesucht wird, sind nur zwei Elemente, die Hodgsons Roman in die Tradition der Gothic Novel stellen.

Die Zuverlässigkeit des Einsiedlers als Erzähler kann in Zweifel gezogen werden, weil es nur die Binnenperspektive des Einsiedlers gibt. Mary hat keine eigene Stimme, sie sieht die Schweineartigen gar nicht, und die Getöteten sind nach dem Angriff alle verschwunden. Ins gothische Narrativ passt, dass die Geschichte Marys die einer Frau ist, die von einem gewalttätigen Angehörigen eingesperrt wird und um ihr Leben fürchtet.

Der Roman markiert den Übergang vom viktorianischen Gothic Horror hin zu einer neuen Form der phantastischen Literatur, eine Mischung aus Science Fic-

tion, Kosmischem Horror und Esoterik. Er hatte Einfluss auf nachfolgende Autoren der Weird Fiction, wie H.P. Lovecraft und Clark Ashton Smith.

Der Wärmetod der Sonne als hypothetischer Endzustand des Universums, eine Vorstellung, die Rudolf Clausius 1867 bildhaft gefasst hat, und das Konzept der Entropie, haben zur Konturierung von Endzeitängsten im fin-de-siècle um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert beigetragen. Beide Phänomene greift der Autor in seinem Roman auf.

Hodgson bietet eine handwerklich gut gemachte Geschichte, die Raum lässt für emotionales und analytisches Engagement der Leserinnen. Die Struktur der Aufzeichnungen ist sehr klar, die Handlungsentwicklung wird durch Konflikte und Spannungen, durch innere und äußere Vorgänge bestimmt. Die Mischung aus Detailgenauigkeit und Alptraum verleiht dem dargestellten Grauen beinahe schon etwas Klinisches.



# Interview mit Lucia Herbst

geführt von Judith Madera

**PHANTAST:** Hallo, Lucia! Kürzlich ist *Göttin der Vergessenen* bei Piper erschienen – ein phantastisches Mythen-Retelling mit der Göttin Hel. Welche Rolle spielt diese in der nordischen Mythologie? Und inwiefern unterscheidet sich Deine Protagonistin Helia von ihr?

**Lucia Herbst:** Insgesamt halte ich mich sehr eng an die mythologischen Vorgaben. Hel ist in den Mythen und in meinem Roman die Tochter von Loki und der Riesin Angrboda, und die kleine Schwester von der Midgardschlange Jörmungandr und des Fenriswolfs.

Sie wächst bei ihrer Mutter in einer Höhle in Jötunheim auf, bis

sie mit ihren Geschwistern von den Asen nach Asgard entführt wird. Odin verbannt Hel nach Niflheim, wirft Jörmungandr ins Meer, wo er zur Midgardschlange heranwächst. Den Wolf fesseln die Asen mit dem von Zwergen erschaffenen Seil Gleipnir.



© privat

Hel ist in der Mythologie die Herrscherin über die Unterwelt Helheim, das Reich der Toten. Sie nimmt die Seelen der Strohtoten auf, also derer, die eines natürlichen Todes sterben und denen der Zugang in Odins Halle Walhalla verwehrt ist, weil sie nicht tapfer kämpfend gefallen sind.

In der nordischen Mythologie lebt Hel unter einer Wurzel von Yggdrasil in einem riesigen Palast und baut an einem Schiff namens Naglfar, das aus abgeschnittenen Fingernägeln der Toten besteht.

Sobald es fertig ist, wird Ragnarök beginnen. Deswegen hat man den Verstorbenen die Nägel

geschnitten, damit der Bau des Schiffs hinausgezögert wird. An Ragnarök wird Loki die Armee von Hells Toten auf Naglfar gegen die Asen in die Schlacht führen. Hel selbst nimmt nicht an der Schlacht teil.

Hel wird als halb lebendig und halb tot dargestellt - eine Hälfte ihres Körpers ist menschlich, die andere verfault, blau oder schwarz. Sie soll eine unbarmherzige aber gerechte Herrscherin sein.

Ihr Reich Helheim ist laut Mythologie von Dunkelheit, Kälte und Trostlosigkeit geprägt, aber keine Hölle im christlichen Sinn. Ob und wie sich meine Protagonistin von Hel unterscheidet, kann ich nicht sagen.

Hel ist eine so spannende Figur, dass ich einfach versucht habe, sie in der Tiefe und in ihren Ursprüngen zu ergründen. Also in meinem Roman geht es weniger um die Unterschiede, sondern um das, warum und wie Hel so geworden ist. Ich hatte viele Fra-

gen, habe nach Antworten gesucht und ein paar für mich sehr interessante gefunden.

**PHANTAST:** Hellia wächst mit ihren Brüdern in einer Höhle auf, da die Asen die Kinder des Loki fürchten. Wie kommt die junge Hellia mit der Isolation des Verstecks zurecht?

**Lucia Herbst:** Überhaupt nicht gut, weil Hellia sehr neugierig auf die Welt außerhalb ihrer Höhle ist. Außerdem versteht sie nicht, warum ihre Eltern sie und ihre beiden Brüder unbedingt vor den Asen verstecken wollen, denn die drei Geschwister haben den Göttern ja nichts getan.

**PHANTAST:** Als Hellia und ihre Brüder entdeckt werden, wird sie in die Welt ewigen Eises verbannt. Warum wird sie anders behandelt als ihre Brüder?

**Lucia Herbst:** Die Asen wollen die drei Geschwister voneinander trennen, weil sie wissen, dass

die drei als Einheit am gefährlichsten sind. Aber Hel kann im Gegensatz zu ihren Brüdern reden und fordert die Asen heraus, sie schwört, zurückzukommen und Odin für alles bezahlen zu lassen. Voller Hohn und Zynismus überträgt Odin ihr die Herrschaft über alle Welten und wirft sie nach Niflheim, in die Welt des ewigen Eises, wo es wegen der Kälte kein Leben und somit niemanden, über den sie herrschen kann, gibt.

**PHANTAST:** Hellia sinnt auf Vergeltung und Rache – wie will sie dies umsetzen?

**Lucia Herbst:** Zunächst einmal möchte sie ihre Brüder finden und dann genau das tun, wofür sie von den Asen bereits bestraft wurde, ohne es getan zu haben: Asgard zerstören. Doch im Laufe ihrer Reise lernt sie die Welten kennen, über die die sogenannten Götter herrschen. Das verändert Hells Prioritäten und somit auch ihre Pläne.

**PHANTAST:** Wer steht Hellia zur Seite?

**Lucia Herbst:** Vor allem Ratatösk, das Eichhkörnchen, das auf Yggdrasil lebt und zwischen dem Adler in der Krone und dem Drachen Nidghöggr an der Wurzel Streit stiftet. Aber sie findet auch Freunde unter den Zwergen und den Toten. Im Hintergrund versucht ihr der Lichtgott Balder zu helfen.

**PHANTAST:** Hellias Brüder sind Fenrir und Jörmungandr – würdest Du uns mehr über diese beiden mythischen Wesen erzählen?

**Lucia Herbst:** Fenrir ist ein gigantischer Wolf und einer der Söhne von Loki und Angrboda. Er ist der älteste Bruder von Hel und Jörmungandr. Er gilt als eine der größten Bedrohungen für die Asen. Nachdem Fenrir zusammen mit seinen Geschwistern entführt und nach Asgard gebracht wur-

de, warf Odin die Schlange und Hel aus Asgard.

Den Wolf allerdings wollten die Asen zähmen, denn da Odin selbst zwei Wölfe besaß, glaubte er, sich mit Wölfen auszukennen. Doch Fenrir wuchs heran und laut Mythologie zeichnete er sich durch außergewöhnliche Stärke, List und Boshaftigkeit aus. Am Ende traute sich nur noch der Kriegsgott Tyr in seine Nähe, um ihn zu füttern.



Fenrir wurde von den Göttern gefürchtet, da prophezeit wurde, dass er Odin während Ragnarök verschlingen würde, und die Zähmung misslungen war.

Die Götter versuchten, ihn zu fesseln, indem sie ihn mit den Ketten Lading, Droma und schließlich Gleipnir banden. Damit Fenrir sich Gleipnir anlegen ließ, bot Tyr seine Hand als Pfand an, und legte sie ihm ins Maul. Sobald Fenrir die Falle erkannte, biss er Tyr die Hand ab.

Während Ragnarök wird Fenrir sich von Gleipnir losreißen und Odin töten. Odins Sohn Vidar rächt seinen Vater, indem er Fenrir seinen riesigen Stiefel ins Maul stößt und den Wolfsschädel zerreißt.

Jörmungandr ist auch als die Midgardschlange bekannt. Jörmungandr ist so groß, dass er die gesamte Welt umspannt und sich in den eigenen Schwanz beißt. Die Asen warfen Jörmungandr aus Asgard ins Meer, wo er zur

Bedrohung für die Menschheit und die Götter wurde.

Während Ragnarök erhebt sich Jörmungandr aus dem Meer, um gegen Thor zu kämpfen. Thor tötet die Schlange, stirbt jedoch kurz darauf an ihrem Gift.

**PHANTAST:** Zu *Göttin der Vergessenen* hast Du ein ausführliches Glossar angefertigt, das zeigt, wie viel Recherchearbeit in dem Buch steckt. Wie bist Du zur nordischen Mythologie als



Grundlage für Deinen Roman gekommen? Und was hast Du zur Recherche genutzt?

**Lucia Herbst:** Ich wollte über Hel schreiben, seit ich für meinen Debütroman Medusa recherchiert habe, denn da spielt Hel eine wichtige Nebenrolle. Schon damals hat mich diese Göttin fasziniert, und mir war klar, dass ich über sie schreiben werde, sobald sich eine Gelegenheit ergibt.

Als Recherche habe ich die Prosa- und die Liederreda benutzt, Podcasts gehört und verschiedene Bücher über nordische Mythologie gelesen. An dieser Stelle möchte ich besonders den Podcast von Ardko auf YouTube empfehlen.

**PHANTAST:** In Deiner Reihe *Greek Goddesses* widmest Du Dich den griechischen Göttinnen Medusa, Persephone und Psyche. Schon als Kind warst Du fasziniert von Medusa, die in der Mythologie unendliches Leid und

Victimblaming erfährt. In Deinem Roman hat Medusa überlebt – was tut sie in unserer Gegenwart?

**Lucia Herbst:** In der Mythologie habe ich ein paar interessante Details entdeckt, die mir verraten haben, wie Medusa in der Gegenwart leben könnte: Nachdem Perseus Medusas Blut Athene übergeben hatte, schenkte die Göttin das Blut einem Sohn von Apollo: dem legendären Arzt Asklepios. Erst mit Medusas Blut konnte Asklepios Tote wiedererwecken, was seinen Mythos begründete. Sein Zeichen, der von einer Schlange umwickelte Äskulapstab, ist bis jetzt weltweit ein Zeichen medizinischer Versorgung und prangt zum Beispiel deutschlandweit über jeder Apotheke.

Aus der mythologischen Verbindung zwischen Asklepios und Medusa formte sich in mir eine Idee: Was, wenn die Schlange, die sich um den Äskulapstab

windet, für Medusa steht? Was, wenn Asklepios Medusa geholfen hat, zu überleben, und sie zusammen weltweit die Medizin aufgebaut haben, wobei sie allerdings im Verborgenen bleiben musste.

Schnell war mir klar: Medusa ist eine Wissenschaftlerin im medizinischen Bereich und arbeitet in einem Privatlabor, das Asklepios ihr bereitstellt. Und nachdem Medusa in den letzten Jahren die MeToo Bewegung der Menschen mitbekommen hatte, fasste sie den Mut, Poseidon und Athene, ihre Peiniger von damals, zu verklagen.

**PHANTAST:** In *Medusa – Verdammt lebendig* mischen auch ägyptische Gottheiten mit – wie kam es dazu?

**Lucia Herbst:** Wir Menschen haben uns globalisiert. Aber was, wenn es das alles schon lange vor uns gab? Götter sind auch nur Menschen und andersrum. Außerdem sagt man, in jeder

Religion stecke ein Funken Wahrheit, aber nie die Ganze. Und vor welchem Gericht soll man einen Olympier verklagen? Wessen Urteil müsste ein Poseidon über sich ergehen lassen? Diese Gedanken gingen mir durch den Kopf, als ich Medusa geschrieben habe, und auf einmal wusste ich: Die Pantheons sind wie Länder. Sie müssen sich kennen und vielleicht haben sie früher sogar auf dem Niveau unserer UNO Beziehungen und vor allem ein Gericht unterhalten. So kamen die Altägyptischen Götter ins Spiel.

Besonders faszinierend fand ich, dass Maat in der Altägyptischen Mythologie viel mehr als nur eine Göttin der Ordnung ist, sondern ein Lebenskonzept. Und genau sie sollte Medusas Anwältin werden.

**PHANTAST:** In zwei weiteren Büchern widmest Du Dich Persephone und Psyche. Warum hast Du diese beiden Göttinnen ausgewählt?

**Lucia Herbst:** Weil ihre Geschichten bekannt, aber aus meiner Sicht viel zu sehr romantisiert sind.

Es gibt unglaublich viele Adaptionen des Persephone-Mythos, wobei ihre Mutter Demeter meist negativ, Persephone naiv und Hades als romantischer Antiheld dargestellt werden. Wenn man sich den Ursprungsmythos allerdings genauer anschaut, vergeht mir jegliche Romantik. Es ist einfach nur zutiefst toxisch.

Bei Psyche ist es ähnlich. Der Mythos um Eros und Psyche ist die Grundlage der Märchen mit dem Thema Tierbräutigam und gilt als die romantischste Geschichte der Antike. Bei mir verursacht diese Geschichte Übelkeit.

Solche Geschichten zu romantisieren ist ein patriarchales Narrativ, weil es aus Tätern Helden macht und Frauen dabei auch noch glücklich sein sollen. Ich habe gerade diese beiden My-

then genommen, um sie zu dekonstruieren, um zu zeigen: wenn wir die Originalmythen hernehmen und sie aus Sicht der Opfer ansehen, dann bleibt nichts mehr übrig, was man romantisch finden kann.

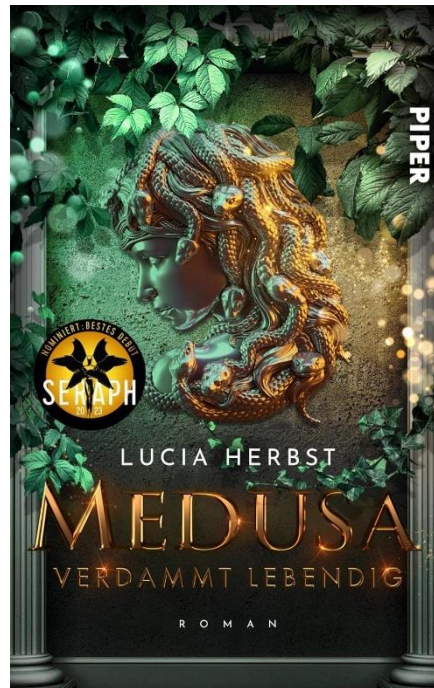
**PHANTAST:** Insbesondere die griechische Mythologie war bereits Vorlage unterschiedlichster Fantasyroman. Warum eignet sie sich so gut dafür?

**Lucia Herbst:** Die griechische Mythologie wird so häufig für Fantasyromane verwendet, weil sie zur Grundlage unserer europäischen Kultur gehört und im Rahmen des verbreiteten Latein- und Altgriechischunterrichts immer noch Teil der Erziehung und des Alltags ist. Andere Kulturkreise verwenden ihre eigenen Mythen für ihre Fantasygeschichten.

Ob sich die griechische Mythologie so gut eignet? Ich weiß nicht. Sie ist zutiefst misogyn, viel

schlimmer als die altägyptische oder nordische Mythologie. Aber in unserem Kulturkreis ist sie nun mal präsent. Und man liebt, was man sieht und kennt.

Ich persönlich habe über die griechische Mythologie geschrieben, weil ich sie unerträglich finde, zumindest in der Form, in der sie uns beigebracht wird: unkommentiert und die Misogynie stillschweigend akzeptiert.



Die Greek Goddesses Trilogie ist aus einem inneren Protest und Aufschrei entstanden, als ich in der Verfilmung von Percy Jackson gesehen habe, wie dort Medusa geköpft wird. Ich war so wütend! Mir schoss ein Gedanke durch den Kopf: Wie kann es sein, dass die Opfer der Götter immer noch unsere Monster sind, und psychopathische Massenvergewaltiger wie Poseidon oder Zeus als die „guten“ Götter durch unsere Geschichten stolzieren dürfen?!

So entstand die Idee zu Medusa.

**PHANTAST:** Inwiefern sind die altägyptische und nordische Mythologie weniger misogyn als die griechische?

**Lucia Herbst:** Es gibt viel weniger Missbrauchsgeschichten, aber der wichtigste Unterschied ist, dass diese als solche markiert werden. Als Odin zum Beispiel Rindr vergewaltigte, um mit ihr einen Sohn zu zeugen, waren die anderen Asen so entsetzt über

seine Tat, dass sie ihn für zehn Jahre verbannten. Und Odin war der Herrscher der Asen. In der griechischen Mythologie kam dagegen Zeus, Poseidon, Hermes oder Apollo ständig ungestraft davon und in den Geschichten wird bis heute auch nichts Verwerfliches gesehen. Unkommen-tiert wird es auch weiterhin in unseren Schulen gelehrt.

Die Frauen in der griechischen Mythologie mussten sogar noch dankbar sein, dass sie nach dem Missbrauch ein halb göttliches Kind gebären durften. Zusammen mit den Mythen, und Be-griffen wie Demokratie haben wir auch diese Rape Culture kul-turell übernommen: Bis zum heutigen Tag wird sexualisierte Gewalt toleriert, verharmlost und die Schuld immer auch beim Opfer gesucht.

**PHANTAST:** Wirst Du Dich in zukünftigen Romanen weiteren Göttinnen widmen und ihre Ge-schichten neu erzählen? Oder ist mit *Göttin der Vergessenen* für Dich das Thema Mythologie erst einmal abgehakt?

**Lucia Herbst:** Für mich persön-lich ist es noch lange nicht abge-hakt und ich habe noch einige Geschichten auf Lager. Die Wut ist auch noch lange nicht weg. Zu vielen mythologischen Frau-en wurde die Stimme genom-men.

Aber leider ist es schwer, diese Geschichten in einem Verlag unterzubringen. Deswegen wur-de zum Beispiel auch die Greek Goddesses Reihe eingestellt und deswegen gibt es zwar für Me-dusa und Persephone Hörbü-cher, aber nicht mehr für Psyche.

Das heißt für mich: Ich werde die Geschichten schreiben, sie sind da und wollen erzählt werden. Nur ist es noch unklar, ob ich sie in einem Verlag oder im Selfpub-lishing veröffentlichen werde.

Und seit ich 2020 angefangen habe, zu schreiben, haben sich zu den mythologischen Stoffen unzählige andere Geschichten ge-sellt, die ich gern erzählen wür-de. Von Krimi, über Belletristik, historisch bis Jugendbuch und New Adult ist alles mögliche dabei. Aber die Mythologie ist und bleibt mein Zuhause und meine erste Leidenschaft.

**PHANTAST:** Herzlichen Dank für das Interview!

**Lucia Herbst:** Danke für das In-teresse an meinen Romanen und deine tollen Fragen.



Autorin: Patricia Eckermann  
Verlag: Selfpublishing / tredition  
(2023)  
Genre: Urban Fantasy

Taschenbuch  
252 Seiten, 13,00 EUR  
ISBN: 978-3-347-83945-8

## Die Schwarze Träumerin

Eine Rezension von Judith Madera

"Als ich Remy das erste Mal sah, ahnte ich nicht, dass die Welt, wie ich sie kannte, dem Untergang geweiht war. Noch dass er und ich unseren Teil dazu beitragen würden." (Seite 7)

Eigentlich arbeitet Josina in ihrem Traumjob als Redakteurin beim Fernsehen, doch fehlende Anerkennung und insbesondere ihr Vorgesetzter Holger, der die Lorbeeren ihrer Arbeit einsackt und sie bei jeder Gelegenheit schlechtmacht, lassen sie zunehmend verzweifeln. Ist der Traumjob all die Demütigungen und die ganze Mehrarbeit wert? Schließlich schreibt der Arzt Josina erst einmal krank. Burnout. Gleichzeitig beginnen die Alp-

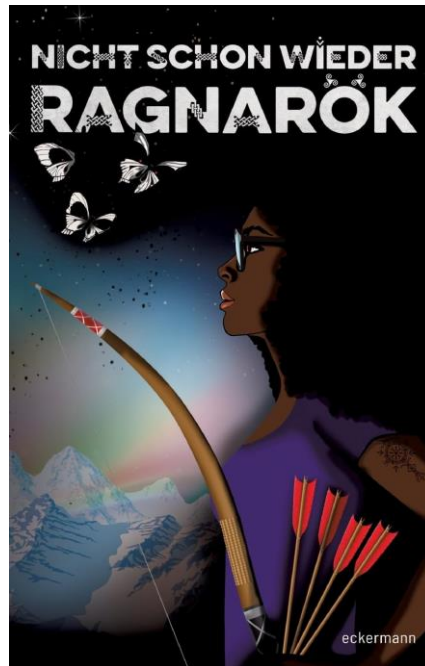
träume, in denen Josina in einem Fluss aus Blut ertrinkt und zu Tode erschreckt aufwacht. Sie ahnt zunächst nicht, dass ihre Träume sie in eine andere Welt führen, die mit unserer verbunden ist - und dass sie nicht dazu verdammt ist, im Blutfluss zu ertrinken, sondern an der Seite eines Riesen kämpfen wird.

Dieser Riese, Surt, sieht sein Schicksal in der Erfüllung einer Prophezeiung, laut der er die Seele des Urriesen Ymir zurückbringen und zusammen mit der Schwarzen Träumerin eine neue Welt erschaffen wird. Doch die nordischen Götter, die Asen, sehen ihre Herrschaft gefährdet und wollen Surt aufhalten ...

In *Die Schwarze Träumerin* verflechtet Patricia Eckermann die Geschichte einer jungen Frau, die einen Weg aus dem Burnout sucht, mit einer von der nordischen Mythologie inspirierten Heldenreise. Dabei wechseln sich Josinas Kapitel in unserer Welt mit Kapiteln aus Surts Perspektive in der Anderswelt ab.

Josinas Alltag wird von den Träumen anfangs wenig beeinflusst. Sie hält sie für Klarträume, wie ihr Gerta, die Besitzerin eines Teeladens, erklärt. Gerta ermuntert sie auch, ihre Träume zu erforschen, außerdem glaubt sie, dass es neben unserer Welt andere Welten gibt. Josina weiß nicht, was sie davon halten soll, doch je mehr sie sich mit ihren Träumen beschäftigt, umso realer erscheinen sie ihr. Auch Remy, der junge Besitzer des Antiquariats neben dem Teeladen, glaubt an Magie. Als Josina ihn das erste Mal sieht, ist sie schockverliebt. Erst scheint er ihre Gefühle zu erwidern, doch dann kühlt ihre

aufflammende Beziehung sehr plötzlich ab und zu Josinas Burnout gesellt sich Liebeskummer aus der Hölle. Das Verhältnis zu Remy bleibt kompliziert, gerät zwischenzeitlich aus dem Fokus und wird in der zweiten Romanhälfte wieder relevant. Allerdings weiß man nach der Lektüre dieses ersten Bandes nicht, inwiefern Remy in die Geschehnisse der Anderswelt verwickelt sein soll.



Die wichtigste Person in Josinas Leben ist ihre beste Freundin und Mitbewohnerin Kamille, die ebenfalls beim Fernsehen arbeitet und als Moderatorin brilliert. Auch sie rät Josina, ihre Träume zu erkunden, und ist für sie da, soweit es ihr möglich ist. Und auch Kamille leidet unter Holger, den man nur aus Erzählungen kennt und der der Prototyp eines toxischen, machthungrigen Mannes ist, der seinen Ruhm auf der Arbeit anderer aufbaut. Josina hat es dabei als Schwarze Frau in vielfacher Hinsicht schwerer als Kamille, auch war es ihr nicht möglich, zu studieren. Josina hat eine Ausbildung gemacht und fürchtet, wenn sie ihren Job aufgibt, keine zweite Chance zu bekommen. Doch sie kann auch nicht weitermachen wie bisher. Da sich in der Anderswelt die Ereignisse zuspitzen, bleibt in der zweiten Romanhälfte wenig Zeit für Josinas Zwiespalt, der wohl erst im zweiten und finalen Band aufgelöst wird. Auch ihr Burnout ist

eher ein Nebenthema, das nur teilweise greifbar wird. Rassismus und Diskriminierung werden ebenfalls thematisiert, jedoch eher beiläufig.

Erst als Josina lernt, ihre Träume als solche zu erkennen und sie aktiv mitzugestalten, wird sie Teil von Surts Gefährten, zu denen ein Eisriese, ein Zwerg, eine sprechende Motte (die Josinas KRAFT ist und sie beschützen soll) und der Göttervater Odin zählen. Letzterer bereut es, Ymir getötet zu haben, und stellt sich gegen seine Söhne Balder und Höldur, die über die WELT herrschen. Die Asen haben die Riesen in Reservate eingesperrt, fällen Bäume in den Wäldern der Alben und haben sich selbst die Amazonen zu Feinden gemacht. Während manche sich aus Verzweiflung mit Dämonen verbünden, setzen andere auf Surt und die Prophezeiung. Währenddessen hängt der Mond Ragnarök tief, groß und drohend am Himmel.

Patricia Eckermann interpretiert hier nordische Mythen auf ganz eigene Weise und hat mit Surt eine faszinierende Figur ausgewählt, die hier ein Auserwählter ist, der eine neue Welt erschaffen soll. Während Josina in die Geschichte hineinstolpert, weiß Surt aufgrund der Prophezeiung, was ihn erwartet und nimmt sein Schicksal an. Er erkennt Josina sofort als die Schwarze Träumerin und für ihn ist es völlig normal, dass sie immer wieder verschwindet und später wieder auftaucht. Dabei verfügt er über mehr Wissen als die Leser\*innen, für die die Bedeutung der Schwarzen Träumerin lange rätselhaft bleibt.

Viele Ereignisse finden außerhalb der Romanhandlung statt und werden nur im nächsten Kapitel kurz erwähnt. Dadurch schreitet die Handlung zügig voran und die nordische Fantasywelt bleibt auf wenige Schauplätze reduziert. Auch erscheint die Fantasywelt seltsam

leer, da außer den handlungsrelevanten Figuren, und das sind nicht allzu viele, kaum jemand zu sehen ist. Die Heldengruppe bewegt sich abseits von Siedlungen und man erhascht höchstens einen kleinen Einblick in das Leben der Amazonenpriesterinnen, weil Surt aufgrund der Prophezeiung viel mit ihnen zu tun hatte - und eine von ihnen liebt. Doch auch für Surt ist es eine unglückliche Liebe. *Die Schwarze Träumerin* bietet viele spannende Ansätze, ist aber schlicht zu kurz geraten. Hier trifft quasi eine High-Fantasy-Welt auf unsere Gegenwart und ersterer wird Patricia Eckermann in der Kürze nicht gerecht. Zum Ende hin geht auch alles sehr schnell. Die Kapitel werden zunehmend kürzer und man kann es sich denken: Das Buch endet mit einem fiesen Cliffhanger. Man wundert sich ein wenig, warum die Geschichte in zwei Bänden veröffentlicht wird, hat der erste Band gerade einmal 252 Seiten und der zweite Band *Nicht schön wieder Ragnarök*

weniger. Immerhin sind beide Bände zeitgleich erschienen, so dass man nicht darauf warten muss, zu erfahren, wie es weitergeht.

### Fazit

*Die Schwarze Träumerin* ist eine faszinierende Interpretation nordischer Mythen als Urban Fantasy, in der die Protagonistin in ihren Träumen an der Seite eines Riesen kämpft, um eine neue Welt zu erschaffen. Fehlende Anerkennung und Mobbing treiben Josina in den Burnout - in ihren Träumen gewinnt sie Handlungsmacht und Selbstvertrauen zurück und wird Teil einer kleinen Heldengruppe, die ganz auf die Unterstützung des Auserwählten Surt ausgerichtet ist. Leider kommt die Fantasywelt in diesem ersten Band zu kurz.

*Rezension zu Nicht schon wieder Ragnarök*





Autor: Max Gladstone  
Verlag: Panini (2021)  
Originaltitel: *Three Parts Dead*  
Reihe: *Die Kunstwirker-Chronik*  
(Band 1)  
Genre: Steamfantasy / Urban  
Fantasy

Klappenbroschur  
416 Seiten, 17,00 EUR  
ISBN: 978-3833241000

## Drei Viertel tot

Eine Rezension von Judith Madera

In Taras Dorf stehen die Menschen der Kunst kritisch gegenüber, doch Tara konnte einen Platz an einer der göttlichen Schulen ergattern und das Kunstwirken studieren. Ihr Traum platzt jedoch, als sie (aus gutem Grund) die Schule abfackelt und sprichwörtlich hinausgeworfen wird. Sie fällt aus dem Himmel und überlebt nur knapp. Doch das Schicksal wendet sich und Tara bekommt einen reizvollen Job bei einer Kunstwirkerfirma angeboten. Sie soll in der Metropole Alt Coulumb das Dahinscheiden des Gottes Kos, der mit seinem Feuer die dampfbetriebenen Maschinen der Stadt angeheizt hat, untersuchen – und möglichst einen Ersatz für den

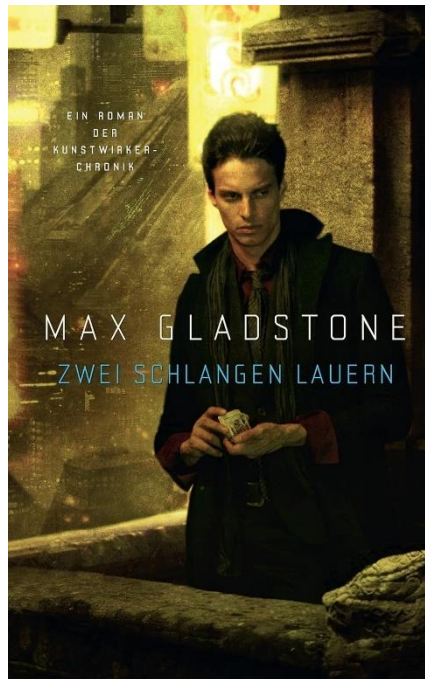
Gott liefern, da vieles still steht und die Bevölkerung unruhig wird. Bei ihren Ermittlungen soll ihr der kettenrauchende Priester Abelard helfen, doch der muss sich erst einmal damit abfinden, dass sein Gott tot ist – ermordet, wie sich bald herausstellt ...

Schon in den ersten Kapiteln von *Drei Viertel Tot* kommt man in den Genuss eines komplexen und faszinierenden Worldbuildings, das Fantasy-, Steampunk- und Cyberpunktelemente vermischt und ein spannendes Magiekonzept bietet. Mit dem Erlernen der Kunst, wie Magie hier genannt wird, steigen die Menschen in die Sphäre des Göttlichen auf. So mancher Kunstwir-

ker ist gar mächtiger als ein Gott und ist kaum noch als Mensch zu erkennen. Tara steht am Anfang ihres Entwicklungsprozesses, sie hat Talent und bringt jede Menge Neugier und Ehrgeiz mit, um das Kunstwirken zu erlernen. Für sie ist die Kunst ein Segen, kein Fluch. Mit ihrer forschen Art eckt sie jedoch auch an, vor allem bei Männern, die ihre Macht ausnutzen. Innerhalb weniger Seiten stürzt Tara aus dem Himmel, überlebt diesen eigentlich tödlichen Sturz dank ihrer Kunst und verzaubert in ihrem Dorf Tote, um dieses vor Räubern zu schützen. Die Dorfbewohner sind jedoch alles andere als begeistert von den untoten Wächtern.

Die mächtige Kunstwinkerin Elayne Kevarian engagiert Tara für die Kunstwinkerfirma Kelethres, Albrecht und Ao und wird ihre Mentorin. Sie weiß genau, wie sie Taras Talente fördern kann, zudem hat sie eine Rechnung mit Taras altem Lehrer

offen. Miss Kevarian ist eine undurchschaubare, taffe Frau, sehr sympathisch und stilvoll, aber nicht unbedingt vertrauenswürdig. Sie traut Tara viel zu und lässt ihr jede Menge Freiraum bei den Ermittlungen. Priester Abelard spürt währenddessen immer stärker die körperlichen Konsequenzen seines enormen Zigarettenkonsums. Sein Gott Kos hatte ihn zuvor vor den negativen Auswirkungen ge-



schützt. Entsprechend ist Abelard keine große Hilfe, zumal er sich mitten in einer tiefen Glaubenskrise befindet. Doch nach anfänglichem Schwächeln trägt er doch noch seinen Teil zur Lösung des Falls bei.

Im Verlauf der Handlung erhält Tara zudem Hilfe von Cat, die für die Justiz arbeitet. Diese wurde einst von Kunstwirkern installiert und besteht aus gesichtslosen Wächtern in Anzügen, die an die allgegenwärtigen Agenten in *Matrix* erinnern. Während Cat für die Justiz arbeitet, wird sie völlig von dieser eingenommen. Später greifen die beiden auf die Hilfe eines Vampirs zurück, was für Cat eine heikle Sache ist, denn sie ist süchtig danach, von Vampiren gebissen zu werden. In Alt Coulumb tummeln sich diverse Wesen, die man aus Urban-Fantasy-Romanen kennt, der Fokus liegt jedoch auf den Kunstwirkern und so kann man nur erahnen, welche düstere Krea-

turen Max Gladstones Fantasywelt bevölkern. Früher lebten Gargoyles in der Stadt und dienten als Wächter, doch sie wurden vertrieben und durch die Justiz ersetzt. Man sieht jedoch an vielen Gebäuden noch Spuren von ihnen.

Neben Fantasy und Steampunk gibt es in *Drei Viertel Tot* auch Cyberpункelemente, da selbst die Götter in das System Kapitalismus eingebunden sind. So steigt die Macht eines Gottes mit der Anzahl seiner Gläubigen und es gibt verschiedene Möglichkeiten, Verträge mit Göttern einzu-

gehen. Diese Verträge können Göttern auch zum Verhängnis werden, nämlich dann, wenn Schulden nicht beglichen und die Verträge nicht eingehalten werden. Zusätzlich enthält das Nachtleben Alt Coulumbs einige Cyberpunkvibes. In der ersten Romanhälfte kommt durch den ungewöhnlichen Genremix viel Spannung auf und auch die Handlung bietet einige unerwartete Wendungen – doch in der zweiten Hälfte gerät die Geschichte zunehmend ins Stocken, als wüsste Max Gladstone nicht, wie er aus all seinen interessanten Ideen machen soll. So wird es

zwischenzeitlich recht langatmig und die Begeisterung lässt spürbar nach.

### Fazit

*Drei Viertel Tot* begeistert mit seinem komplexen Worldbuilding, in dem Fantasy, Steampunk und Cyberpunk auf einzigartige Weise miteinander verschmelzen. Die erste Hälfte ist wahnsinnig spannend und Max Gladstone wartet mit vielen tollen Ideen auf – allerdings fällt es ihm in der zweiten Romanhälfte schwer, diese zu einem sinnvollen Abschluss zu bringen.



# Das Kemet-Universum

Ein Werkstattbericht von Melanie Vogltanz und Jenny Wood

## Wie alles begann

Was machen die alten Götter, wenn niemand mehr an sie glaubt? Mit dieser Frage fing alles an. 2017 sucht Katharina Fiona Bode gemeinsam mit Grit Richter und dem Art Skript Phantastik Verlag über eine offene Ausschreibung nach Kurzgeschichten für eine Anthologie. Das Thema: Ägyptische Gottheiten, die in der Moderne stranden. „Totenpfade“ und „Highway to Heliopolis“ schafften es beide in die Anthologie – eine Story über einen Totengott namens Mafed, der als Rechtsmediziner in New York Kriminalfälle löst, und eine Story über den verrufenen Chaosgott Seth, der in der Wüste

Nevadas eine Kneipe führt. Damit fing ihre, und unsere Geschichte, aber erst an.

Im Jahr 2020 folgte mit *Road to Ombos – Seth ist gefallen* der erste Kurzroman. Noch konnte man nicht vom Kemet-Universum sprechen, aber das Skript landete bereits bei Jenny auf dem Schreibtisch und Mafed hat einen kleinen Cameo. Wir, und die beiden Figuren, hatten uns etwas beschnuppert. Gleichzeitig war der erste große Roman mit Mafed, *Totenfluch – Ein Fall für Mafed und Barnell*, in Arbeit. Und dann kam die Idee: So weit entfernt voneinander hatten wir unsere göttlichen Knotenpunkte gar nicht gesetzt. Könnten die

beiden sich nicht einmal über den Weg laufen? Das gemeinsame Brainstorming begann – und neunzehn Tage später hatten wir



© privat

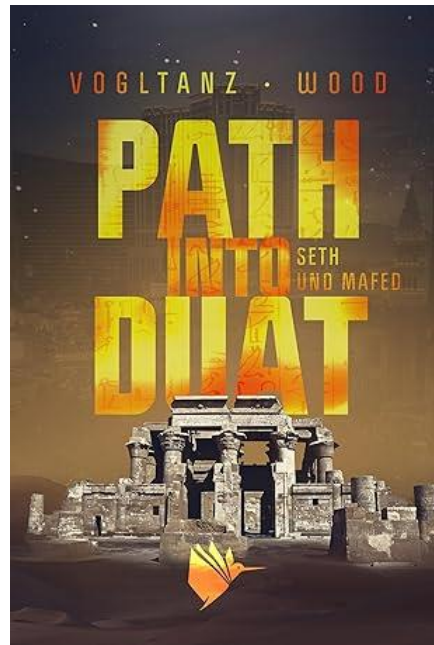
nach einem unglaublichen literarischen Rausch, den wir noch immer noch ganz verstehen, über 600 Seiten Manuskript und einen Haufen Ideen für Fortsetzungen. Mit unserem ersten gemeinsamen Roman *Path into Duat – Seth und Mafed* war endgültig die Basis für eine Reihe gelegt, die plötzlich noch sehr viel mehr Stoff versprach. Denn die beiden konträren Protas funktionierten großartig miteinander, und das gemeinsame Schreiben und Plotten machte uns so viel Spaß, dass wir bis heute nicht damit aufgehört haben. Mittlerweile gibt es insgesamt sechs Romane, einen Doppelkurzroman sowie mehrere Kurzgeschichten und Hörbücher.

### **Gegensätze ziehen sich an: Der Kater, das Chaostier und die Weihrauchwichser**

Gegensätze ziehen sich an! Das haben wir beim gemeinsamen Schreiben rasch gemerkt, als wir unsere Protagonisten aufeinander

haben treffen lassen, die sich anschließend nicht mehr voneinander trennen wollten. Das *Kemet*-Universum lebt in vielerlei Hinsicht von seinen Gegensätzen.

Da ist einerseits Mafed, der Kater, ein eher unbekannter und kleiner ägyptischer Totengott mit Katzengestalt, dessen Wikipedia-Artikel nur wenige Sätze umfasst und den man in den meisten Götterkompendien nicht findet.



Mafed hat vom Fall der großen Gottheiten profitiert und ist in der modernen Zeit aufgeblüht. Er hat sich ein ansehnliches Vermögen erworben, mehrmals in seinem Unsterblichenleben Medizin studiert und arbeitet nun beim NYPD als Rechtsmediziner, wo ihm seine Fähigkeiten als Totengott zugutekommen, um Mordfälle mit Detective Ian Barnell zu lösen. Mafed ist gebildet, ein Gentleman, redegewandt und gern der Klügste im Raum, hat aber auch einen weichen Kern und würde alles für die Menschen tun, die ihm etwas bedeuten.

Dann ist da noch Seth – der berühmteste Villain der altägyptischen Mythologie, über den man vermutlich zumindest schon einmal gestolpert ist, wenn man sich schon einmal mit ägyptischen Göttern befasst hat. In der Mythologie und auch den meisten modernen Darstellungen in Film, Literatur und Games wird er oft als die Wurzel allen Übels

betrachtet – der Brudermörder, der Osiris aus Machtgier ermordet hat, um die Herrschaft über Ägypten zu erlangen, der Unheil stiftet, wohin er geht, für Seuchen und Dürren verantwortlich ist und das Gleichgewicht der Welt bedroht. Dem Chaostier kommt man besser nicht zu nahe, das hat man auch Mafed schon in den alten Tagen eingeprägt. Aber Geschichte wird allzu oft von Siegern geschrieben,

und nicht alles, was über Seth erzählt wird, würde er so unterschreiben. In der Moderne will er vor allem eines: seine Ruhe und keinen neuen Krieg mit den anderen Gottheiten. Er schließt sich einer Gruppe obdachloser Sterblicher an, die ihm Rockmusik, Bikes und gutes Bier nahebringen und denen er mit seiner Bar, dem Heliopolis, ein Dach über dem Kopf bietet. Wortkarg, schonungslos direkt, mit einem

gefährlichen Temperament und dazugehörigen zerstörerischen Feuerkräften ist Seth das genaue Gegenteil des kultivierten, beherrschten Totengottes Mafed.

Das führt gerade zu Anfang zu einer explosiven Mischung. Doch neben all den offensichtlichen Unterschieden haben die beiden auch erstaunlich viel gemeinsam: ihren kritischen Blick auf die anderen großen Götter, ihr Herz für die Sterblichen um sich und die Menschenwelt im Allgemeinen, und nicht zuletzt eine Einsamkeit, die sich durch ihr langes Leben zieht. Im jeweils anderen finden sie Freundschaft, Akzeptanz, Respekt, gegenseitigen Schutz – Dinge, die sie bisher vermisst haben.

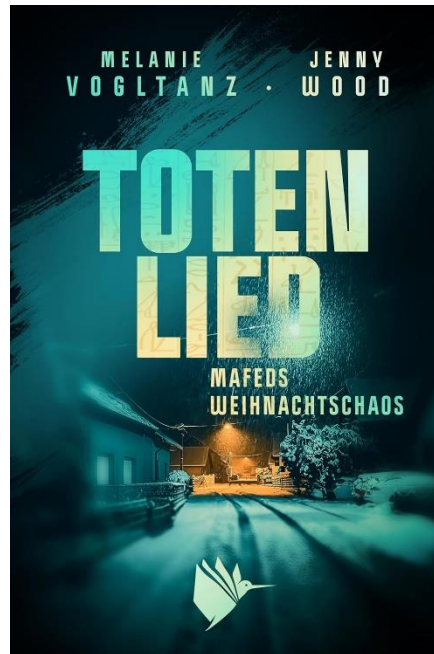
Auch auf inhaltlicher Ebene ist die Reihe voller Gegensätze. Zum einen hat sie ihre spannenden Momente, Action und Crime. Wenn Götter kämpfen, brennen schon einmal ganze Landstriche ab. Auf der anderen Seite sind da aber auch die sanften und heilenden Momente, die



wir als Autor\*innen gerade auch selbst dringend brauchen, und um die auch unsere Lesenden uns oft bitten. Der Ruf nach atemloser Spannung wird tatsächlich gerade zunehmend leiser, stattdessen wünschen sich viele gerade Gelegenheiten zum Durchatmen und Ankommen. Aufarbeitung und Verarbeitung von Dingen, die uns umtreiben, sei es der Umgang mit Mental Health, Repräsentation verschiedener Formen von Queerness oder allgemein der Blick auf jene Menschen, die sonst gern durch das soziale Raster fallen, steht in der *Kemet*-Reihe im Fokus. Hurt and Comfort ist hier ganz zentral, in einer Welt, in der die Realität bereits mehr als genug Hurt liefert. Ein bisschen Safe Space in einer ungewissen Zeit, das sind die Bücher zumindest für uns – und wir hoffen, dass wir das an andere Menschen weitergeben können.

Dabei vernachlässigen wir aber keinen Moment lang die Recher-

che. *Kemet* ist das altägyptische Wort für Ägypten, genauer gesagt den fruchtbaren Teil des Landes, und die Vergangenheit von Seth und Mafed sowie ihre Involviertheit ins ägyptische Pantheon spielen eine wichtige Rolle in den Romanen. Während wir uns in vielen Belangen eng auf die bekannte Mythologie stützen, erlauben wir uns gleichzeitig auch, einiges darin zu hinterfragen oder aus einem anderen Blickwinkel zu beleuchten.



Die großen Heldinnen und Helden des Alten Ägypten, Osiris und Horus und Isis, Re und Amun (und einige mehr) wirken deutlich weniger strahlend, wenn man sie aus den Augen eines ehemaligen Götterdieners wie Mafed oder eines erklärten Erzfeinds wie Seth betrachtet. Spannend ist, dass wir dabei gar nicht so weit von der Quellenlage abweichen müssen. Denn schon in den zugrundeliegenden Geschichten bekleckern die Großen, die Seth gern abfällig als „die Weihrauchwichser“ bezeichnet, sich oftmals nicht mit Ruhm (zum Beispiel, wenn Isis den Göttervater Re vergiftet, um ihn zu erpressen und an seinen wahren Namen zu gelangen, oder wenn Horus seiner Mutter in einem Trotzanfall den Kopf abreißt).

Dass es in den ursprünglichen Mythen dennoch so eine klare Unterscheidung von Gut und Böse gibt, ist sicherlich auch der altägyptischen Weltansicht von

Gegensätzen und Dualität geschuldet (da sind sie wieder, die Gegensätze!). Maat und isfet, Ordnung und Chaos, die Welt im dualen Gleichgewicht. Doch selten ist etwas so einfach, so schwarz und weiß, und aus der Sicht des Bösewichts ist der Held der Villain. Wir glauben, die die Götter haben etwas Interpretationsspielraum verdient – und zweite Chancen.

### **Zweite Chance für *Kemet* – So wird es nach dem Abschied von Art Skript Phantastik weitergehen**

Es ist etwas ironisch, dass zweite Chancen eines der Hauptthemen der Reihe sind, denn vor gar nicht allzu langer Zeit waren wir dringend auf eine solche angewiesen. 2024 hat der Art Skript

Phantastik Verlag seine Pforten geschlossen, womit das *Kemet*-Universum seine angestammte Heimat verloren hat. Was bedeutet das für uns, und für Mafed und Seth und alle weiteren geplanten Bände? Tatsächlich bedeutet es für die Lesenden jetzt erst einmal gar nicht so viel! Die Reihe hat eine neue Heimat im Second Chances Verlag gefunden (was auf verschiedenen Ebenen schicksalhaft ist und war, aber das sind wir eigentlich schon gewöhnt, seit wir die gemeinsame Arbeit an *Kemet* aufgenommen haben). Dort werden die Bücher neu aufgelegt und fortgesetzt, und wir hätten uns kaum eine bessere neue Verlagsheimat für Mafed und Seth wünschen können. Aktuell gibt es noch Restbestände der alten Bücher, von *Road to Ombos* und *Totenfluch*

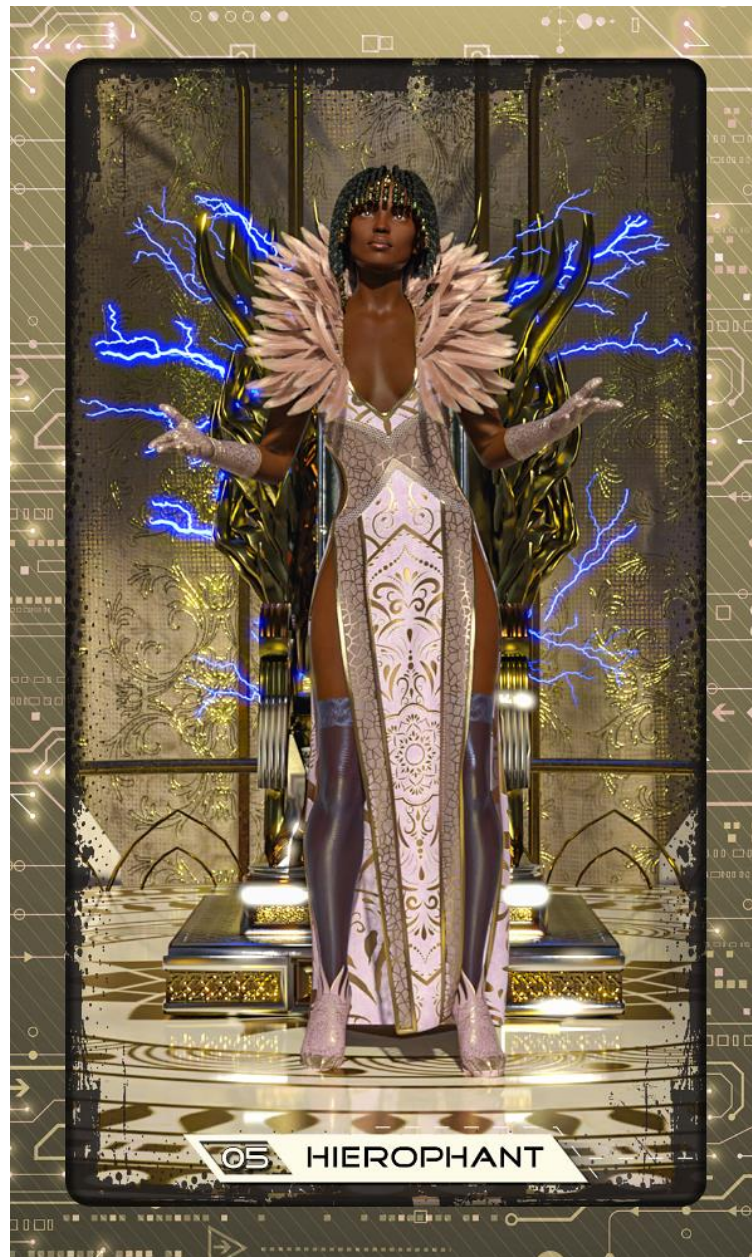
bereits Neuauflagen im neuen Verlag. Die anderen Bände folgen nach und nach und sobald es möglich ist. In jedem Fall müsst ihr aber nicht warten, bis alle Bücher nachgedruckt sind, damit die Reihe fortgesetzt wird, denn es erschien wie gehabt der neue *Kemet*-Band jedes Jahr im Oktober zur FBM bzw. zum BuCon. Wir haben auf jeden Fall noch jede Menge zu erzählen!

[Rezension zu \*Road to Ombos\*](#)

[Rezension zu \*Totenfluch\*](#)

[Interview mit Jenny Wood \(2022\)](#)

[Interview mit Melanie Vogltanz \(2024\)](#)





Autorin: Jenny Wood  
Reihe: *Kemet* (Band 1)  
Verlag: Second Chances Verlag  
(2024)  
Genre: Urban Fantasy

Taschenbuch  
466 Seiten, 16,00 EUR  
ISBN: 978-3989060784

## Totenfluch

Eine Rezension von Judith Madera

Das große ägyptische Reich ist längst untergegangen und die alten Götter verschwunden. Totengott Mafed weiß nicht, was mit ihnen geschehen ist, und es interessiert ihn auch nicht. Er hat sich in der Welt der Menschen ein angenehmes Leben eingerichtet und arbeitet im New York der Gegenwart als Rechtsmediziner beim NYPD. Seine göttliche Fähigkeit, die Seelen Verstorbener zu begleiten, ist ungemein nützlich beim Lösen von Mordfällen. Entsprechend wird er von Detective Ian Barnell dazu gerufen, als im Metropolitan Museum of Arts ein Sicherheitsmitarbeiter ermordet wird. Mafed hat sofort ein seltsames Gefühl dabei, vor allem da der Mord in der ägypti-

schen Abteilung geschehen ist und ein unbekannter Gegenstand aus einem Sarkophag gestohlen wurde. Als auch noch eine Freundin aus der Vergangenheit auftaucht, wird Mafed von schönen und schrecklichen Erinnerungen eingeholt ...

*Totenfluch* ist der erste Roman von Jenny Wood und gehört zur *Kemet*-Reihe, die moderne Urban Fantasy mit alten ägyptischen Göttern erzählt. Mafed und Ian Barnell dürften manche bereits aus der *Kemet*-Anthologie und/oder aus der Kurzgeschichte *Totengeister* kennen. In *Totenfluch* kennen sich die beiden also bereits und Ian weiß, dass Mafed ein ägyptischer Totengott ist. Ihr

Verhältnis ist zunächst noch professionell-distanziert, wobei beide schnell in Streit geraten und sich hitzige Wortgefechte liefern. Allerdings ergänzen sie sich auch gut, weshalb Ian gerne mehr mit Mafed zusammenarbeiten und ihn zu seinem Partner machen möchte – wovon der Totengott wenig hält, da er ungern auf Außeneinsätze geht und Ian anfangs unterschätzt.

Parallel zu den Ermittlungen in der Gegenwart erhalten die Leser\*innen Einblicke in Mafeds Vergangenheit im alten ägyptischen Reich, wo er verbotenerweise seine Geliebte, die Königin Hatschepsut, trifft. Mafed, der zwischen der Gestalt eines Katers und eines Menschen wechselt, ist nur ein kleiner Totengott und an die Befehle anderer Gottheiten gebunden. Für sie ist er ein Spielball ihrer großen Pläne, doch Mafed findet Schlupflöcher und entzieht sich zeitweilig der Kontrolle. Mit verheerenden Folgen. Entsprechend ist er froh,

dass die ägyptischen Götter irgendwann verschwanden, und hält sich auch von den Göttern anderer Kulturen fern. Einzig die altnordische Totengöttin Hel hat einen kurzen Auftritt in *Totenfluch*, ansonsten sieht man bisher wenig von anderen Gottheiten, die unerkannt in der Welt der Menschen leben.

Die Handlung konzentriert sich auf die Mordermittlungen, die nur langsam voranschreiten, und



auf die Beziehung zwischen Mafed und Ian, die zwischen Kollegen, Freunden und vielleicht auch mehr changiert. Ian möchte den Totengott unbedingt besser kennenlernen, um ihre Zusammenarbeit zu stärken und weil Mafed der einzige ist, den er sich als Partner beim NYPD vorstellen könnte. Mafed hingegen hält Ian auf Distanz, weil er ohnehin schon zu viel über ihn weiß. Je mehr Nähe er zulässt, desto schmerzhafter wird der Verlust, der bei Menschen immer zu früh kommt. Doch Mafed war noch nie gut darin, seine Gefühle zu unterdrücken und so freunden sich die beiden schließlich doch an.

Schade ist, dass man nur wenig über Mafeds Vergangenheit erfährt, abgesehen von den Szenen aus dem alten Ägypten. Der eine oder andere Nebensatz zu Menschen, die ihm früher viel bedeutet haben, hätte seinem Charakter noch mehr Tiefe gegeben. Sonst ist er nämlich ein sehr reizvoller Charakter mit göttli-

cher Arroganz und einem dazu kontrastierenden empathischen Wesen.

So interessant und sympathisch Mafed ist, so blind ist er dafür, wenn er manipuliert wird. Die Leser\*innen merken lange vor ihm, was Sache ist. Auch Ian hat schnell ein ungutes Gefühl bei der richtigen Person, handelt jedoch nicht konsequent und die Tragödie nimmt ihren Lauf. So zieht der Roman weniger Spannung aus der Aufklärung des Mordfalls, sondern mehr aus der Frage, wann Mafed endlich die Zusammenhänge erkennt und wie er dann reagiert. Wer einen hochspannenden Krimi erwartet,

wird enttäuscht sein, viel mehr dient der Mordfall einer prickelnden Mystery-Crime-Atmosphäre, die gepaart mit der ägyptischen Mythologie ein angenehm unverbrauchtes Urban-Fantasy-Setting ergibt. Dazu gibt es mehrere anregende Sexszenen, auch queere, da Mafed pansexuell ist. Dabei zeigt sich schön Mafeds genießerischer und empathischer Charakter.

Inzwischen gibt es sechs Romane der *Kemet*-Reihe, die von Jenny Wood und Melanie Vogltanz mal einzeln, mal zusammen verfasst wurden. Hinzu kommt die Novelle *Road to Ombos* sowie mehrere Kurzgeschichten.

### Fazit

*Totenfluch* ist stimmungsvolle Urban Fantasy in New York und begeistert mit ägyptischer Mythologie und einem sympathischen Ermittlerduo. Mafed und Ian ergänzen sich perfekt, was sie selbst allerdings erst noch erkennen und zulassen müssen.

Die Leser\*innen dürften den Krimiplot schneller als Mafed durchschauen, dennoch bietet der Roman kleine Überraschungen und zieht seine Spannung ohnehin mehr aus dem amüsanten Zusammenspiel der unterschiedlichen Charaktere.

# Interview mit Sophie DeLast

geführt von Judith Madera

**PHANTAST:** Hallo, Sophie! In Deinem kürzlich erschienenen Portal-Fantasy-Roman *Nox – Save the Gods* teilt sich Protagonist Lenny den Körper mit dem Totengott Kaya. Wie kam es dazu? Und wie geht Lenny damit um?

**Sophie DeLast:** Hallo Judith! Danke, dass ich hier sein darf. Wie das „Portal“ in Portal Fantasy vermuten lässt, kommt Kaya aus einer anderen Welt, aus der Wüste von Al-Nan’geb. Dort wurde er von seinem eigenen Volk weggesperrt – er kann niemandem mehr vertrauen. Das Einzige, was er tun kann, ist, seinen Geist in eine andere Welt zu projizieren, und Lenny hatte halt Pech.

Für ihn ist es natürlich total beängstigend. Plötzlich spielt sein Kopf verrückt, wechselt zwischen Englisch und einer ihm



© privat

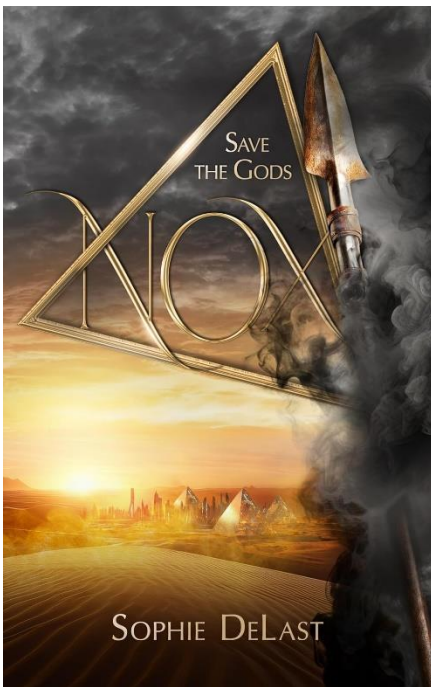
unbekannten Sprache hin und her, sein Körper gehorcht ihm nicht mehr, und eine fremde Stimme flüstert in seinem Kopf. Lenny vermutet zuerst, er habe einen Tumor, doch nachdem Kaya sich als Gott zu erkennen gibt, weigert sich Lenny, nach Kayas Pfeife zu tanzen. Soll er sich doch einen anderen Wirt suchen, der für ihn sein Leben umkrempelt!

**PHANTAST:** Stell uns Lenny näher vor. Was ist er für ein Mensch? Zu Beginn des Romans hat er einige Probleme?

**Sophie DeLast:** Richtig. Lenny ist Barista, Brillenträger, leicht übergewichtig und leicht pessi-

mistisch. Nicht der klassische Abenteuerer. Er lebt in einer winzigen Einzimmerwohnung, und sein einziges Talent ist das Basteln von Grußkarten und das Kaffeekochen. Als plötzlich der beste Freund seines Ex-Freundes auftaucht und ihn bedroht, gerät sein Leben aus den Fugen.

Seit er Harold – seinen Ex – vor Jahren, aufgrund seiner Konfliktagst klammheimlich, wegen



Drogenhandel der Polizei gemeldet hat, gibt der Lenny die Schuld daran, dass er nun im Gefängnis sitzt. Weil er aber nicht selber an ihn rankommt, schickt er Steve den Schläger vor. Zusätzlich zu seinem göttlichen Parasiten muss Lenny sich also noch mit seiner Vergangenheit befassen.

**PHANTAST:** Erzähl uns mehr über Kaya. Was zeichnet seinen Charakter aus? Über welche besonderen Fähigkeiten verfügt er als Totengott?

**Sophie DeLast:** Kaya ist arrogant, dickköpfig und verwöhnt. Sein Leben lang wurde er im Tempel verhätschelt und muss sich nun das erste Mal der realen Welt stellen.

Dass er aber selbst in der Sicherheit des Tempels gegen seine eigenen Dämonen kämpfen musste, erkennt man erst auf dem zweiten Blick. Hinter seiner Fassade steckt ein warmherziger

Beschützer, der trotz seiner schrecklichen Bestimmung lebensfroh und optimistisch ist.

Die einsamen Stunden, die er im Tempel füllen muss, verbringt er entweder mit Stricken oder mit heimlichen Ausflügen in die Stadt, wo er seine Sorgen in Alkohol ertränkt.

Kaya beherrscht die Dunkelheit. Diese Gabe nutzt er wohl am häufigsten, denn sie eignet sich sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung. Eine seiner Hauptaufgaben besteht darin, Sterbehilfe zu leisten, denn er kann mit einer einzigen Berührung töten. Die wohl nutzloseste Fähigkeit, die er hat, ist allerdings die, dass er das Leid der Menschen um ihn herum spüren kann. Er kann es spüren, aber nicht nehmen, und das frustriert ihn.

**PHANTAST:** *Nox – Save the Gods* ist auch eine queere Romance. Wie kommen sich Lenny und Kaya näher?

**Sophie DeLast:** Tja, also diesen einen Moment, in dem es beide plötzlich wissen, gibt es nicht. Lenny realisiert mit der Zeit, dass mehr in Kaya steckt als ein großes Ego, und Kaya erfährt das erste Mal, wie es ist, wenn sich jemand für ihn als Person und nicht für ihn als Gott interessiert. Kaya bewundert seinen Eigenwillen, außerdem ist Lenny für ihn ein Symbol für Freiheit, Frieden und Selbstbestimmung.

**PHANTAST:** Kaya stammt aus einer fremden Wüstenwelt, Al-Nan'geb, die dem Untergang geweiht ist. Wie sieht es dort aus? Und warum ist diese Welt dem Untergang geweiht?

**Sophie DeLast:** Die Wüste selbst ist im Grunde so, wie man sich eine Wüste vorstellt – ein großer Sandkasten, stellenweise felsig, aber vor allem sandig. Im bekannten Teil der Wüste gibt es aber auch Städte. Wir begleiten Lenny und Kaya durch alle vier: Al-Taqi, Ban'senet, Lanthamin

und Sarj-Indarvi. Dabei handelt es sich aber keineswegs um Lehmsiedlungen, sondern um richtige, hochentwickelte Großstädte im Cyberpunk-Stil.

Zumindest gilt das für Al-Taqi, Ban'senet und Lanthamin. Sarj-Indarvi ist bereits halb der Bedrohung zum Opfer gefallen: Kosong dem Verschlinger, einem gewaltigen schwarzen Nichts, das nach und nach die Wüste verschlingt und immer größer wird.

**PHANTAST:** Der Klappentext enthält das Zitat „Man hat euch beigebracht, dass die Götter für euch sterben.“, das Du auf Deiner Website auch nochmals hervorgehoben hast. Würdest Du uns näher erläutern, was es bedeutet? Welchen Stellenwert haben Götter in Deiner Fantasywelt?

**Sophie DeLast:** Um das zu erklären, muss ich dich ein bisschen in die Geschichte der Wüste mitnehmen. Die ersten drei Göt-

ter, die die Wüste hervorgebracht hat, waren Rana die Sonnengöttin, Al-Nan'geb die Sandgöttin und Kanto der Totengott. Etwa zweihundert Jahre später tauchte Kosong aus dem Nichts auf und die Götter opferten sich im Kampf gegen den Verschlinger. Nach ihrem Tod entstanden neue Götter, die ihre Plätze einnahmen und hundert Jahre trainierten, um sich ebenfalls dem Kampf zu stellen.

Kaya, Zara und Gebret sind die elften Götter in der Wüste und sie bereiten sich darauf vor, den Verschlinger ein für alle Mal zu stürzen. Darauf, zu sterben, um die Wüste zu retten.

Also ja, ihr Stellenwert in der Wüste ist ausgesprochen hoch. Im Alltag jedoch praktisch nicht vorhanden. Wie ein Feuerlöscher mit Gefühlen. Ein Werkzeug, dass dich retten wird, weil man es dir so beigebracht hat.

**PHANTAST:** *Nox – Save the Gods* scheint von ägyptischer Mytho-

logie inspiriert. Was fasziniert Dich an den ägyptischen Göttern?

**Sophie DeLast:** Um ehrlich zu sein hat mich nicht die ägyptische Mythologie inspiriert, sondern das Videospiel *Genshin Impact* und der Song „The Revolution“ von Neoni. Zuerst sollte die Geschichte auch eher in die Richtung „Die Tribute von Panem goes Cyberpunk Desert“ gehen, doch so hat es sich dann doch nicht ergeben.

Aber tatsächlich stammen einige Aspekte des Buches aus der ägyptischen Mythologie, vor allem weil es thematisch gut passte. Zum Beispiel die bas, die untoten Seelen der Söldner, sind inspiriert von der ägyptischen Vorstellung, dass eine Seele aus zwei Teilen besteht, dem Ka und dem Ba. Außerdem lautet der Name einer dieser Söldner „Dr Tefnut“, nach der Göttin des Feuers.

Was mich an antiker Mythologie aber generell fasziniert ist die

Tatsache, dass es nie nur einen Gott gibt, der alles beherrscht, sondern, dass verschiedene Aspekte des Lebens und der Natur zu je einer Verkörperung gehören. Sagen und Legenden zeigen, dass Götter Fehler machen und dass auch sie Gefühle haben.

**PHANTAST:** Du bezeichnest Dich selbst als Urban-Fantasy-Autorin. Was reizt Dich so sehr an diesem Genre?

**Sophie DeLast:** Ich finde Urban Fantasy so spannend, weil wir uns in einer Welt bewegen, die uns vertraut ist. Wir kennen ihre Regeln und wissen, wie sie funktioniert. Gleichzeitig ist sie durchzogen vom Übernatürlichen und dabei gibt es tausend verschiedene Arten der Umsetzung. Ein Vampir ist nicht gleich ein Vampir, um mal das klassische Beispiel zu nennen (ich selbst habe bisher keine Vampirgeschichten geplant). Eine geheime Welt, die sich nahtlos in unsere einfügt – ich finde, das

macht den Alltag gleich viel interessanter.

**PHANTAST:** Dein Motto ist „Vielfalt ist normal“. Du willst Welten erschaffen, in denen niemand Angst vor Ablehnung haben muss. Worauf achtest Du beim Schreiben, um das zu erreichen?

**Sophie DeLast:** Auf der einen Seite achte ich darauf, möglichst viele verschiedene Lebensrealitäten darzustellen. Dazu zählen die Herkunft, Sexualität, Identität oder Körperformen. Ich kann natürlich nicht in einem Buch alles abdecken, außerdem muss ich zugeben, dass es Themen gibt, an die ich mich noch nicht rantraue, wie zum Beispiel Transgeschlechtlichkeit oder Obdachlosigkeit.

Wenn ich diese Themen aufgreife, dann möchte ich sie aufarbeiten, um der Personengruppe eine Bühne zu geben, nicht nur einbringen, um sie einfach mal dabei zu haben.

Der zweite Punkt, auf den ich achte, ist, diese Vielfalt nicht zum Gegenstand von Problemen oder Konflikten zu machen. Gleichgeschlechtliche Paare, die einfach nur da sind, ohne ein homophobes Elternteil im Hintergrund. Eine schwarze Protagonistin, die sich keine Gedanken um Fremdenfeindlichkeit machen muss. Mir ist klar, dass wir in der realen Welt für so eine Gesellschaft kämpfen müssen,

aber ich möchte zumindest in meinen Büchern den Fokus darauf legen, dass es eben keine Rolle spielt. So, wie es sein sollte.

**PHANTAST:** Auf Deiner Website und Deiner Instagramseite liest man immer wieder den Satz „Jede Zugfahrt erzählt eine Geschichte“ – welche Beziehung hast Du zu Zügen? Ist *Nox – Save the Gods* während Zugfahrten entstanden?

**Sophie DeLast:** Nein, ich fahre tatsächlich seltener mit dem Zug, als man meinen möchte. Das Zug-Thema kommt daher, dass meine Bücher alle in einem Netz aus fiktiven Städten spielen.

Es begann mit dem Dorf Wraithbrook und der Großstadt Thaughton. Danach habe ich mir plötzlich gedacht: Wieso sollte ich mir für weitere Buchideen andere Orte ausdenken, wenn ich doch einfach mein Städtchen ausweiten kann?

Und weil ich den Zug als Sinnbild sehr viel ansprechender finde als ein Auto oder Flugzeug, ist die Wahl darauf gefallen. Außerdem passt er gut zu den englischen, mysteriösen Vibes, die sich durch meine Geschichten ziehen.

**PHANTAST:** „Storyline Rails“ soll den Zauber verschiedener fiktiver Städte verbinden – wird es also Verbindungen zukünftiger Romane von Dir zu *Nox – Save the Gods* geben?



**Sophie DeLast:** Vielleicht kleine Andeutungen. Ich möchte mein Universum nicht komplett auf einem oder zwei Büchern aufbauen. Alle Geschichten sollen unabhängig voneinander gelesen werden können, es sei denn, es handelt sich eindeutig um eine Reihe. Was ich aber sehr gern mache, ist, Easter Eggs zu verstecken. Hinweise darauf, in welche Stadt es als nächstes geht oder welche Geschichten einen dort erwarten.

Ich möchte, dass sich meine Bücherwelt so anfühlt wie Nachhausekommen, und nicht, dass man den Überblick verliert. Die Wüste von Al-Nan'geb werde ich

voraussichtlich nicht noch mal aufgreifen, es sei denn, ich schreibe ein Prequel oder Sequel. Thaughton allerdings, die Stadt aus der Lenny kommt, ist ganz eindeutig ein Ankerpunkt. Thaughton ist eine Großstadt und dient als Orientierung, dass man immer noch im gleichen Universum ist.

**PHANTAST:** Würdest Du uns abschließend einen kleinen Ausblick geben? In welche fiktive Stadt wirst Du Deine Leserschaft als nächstes mitnehmen?

**Sophie DeLast:** Unser nächster Halt ist South Craveham, eine

Kleinstadt in der Nähe von Thaughton. Von allen Städten mag ich South Craveham wahrscheinlich am liebsten, sie ist so stimmungsvoll. Enge, verwinkelte Gassen, Granit- und Backsteinhäuser, Efeu an den Wänden und ein geheimnisvoller Jahrmarkt am Stadtrand, hinter dem Friedhof. Dieses Buch wird in die Richtung Dark Urban Fantasy gehen, es wird ziemlich düster.

**PHANTAST:** Herzlichen Dank für das Interview!

**Sophie DeLast:** Hat mich sehr gefreut!



Besetzung: Gemma Chan, Richard Madden, Angelina Jolie, Salma Hayek, Kit Harington, Kumail Nanjiani, Lia McHugh, u.v.a.m.

Regie: Chloé Zhao

Drehbuch: Chloé Zhao, Patrick Burleigh, Ryan Firpo, Kaz Firpo nach Figuren von Jack Kirby

Produzenten: Kevin Feige & Nate Moore  
Ausführende Produzenten: Victoria Alonso, Louis D'Esposito, Kevin de la Noy  
Kamera: Ben Davis

Schnitt: Dylan Tichenor, Craig Wood

Musik: Ramin Djawadi

Produktionsdesign: Eve Stewart

Casting: Sarah Finn, Anna Tenney

157 Minuten

USA 2021

Promofotos Copyright Walt Disney Pictures und Marvel Studios

## Eternals

Eine Rezension von Stefan Holzhauer

Wenn ein Film schon mit Pink Floyds „Time“ anfängt ...

Ob man sich bei Marvel wohl hätte träumen lassen, wohin das Marvel Cinematic Universe führen würde? Ich denke: ja. Und ich denke auch, dass man sich mit der Vision an Disney gewandt hatte, um die Sicherheit zu haben, das Mammutwerk auch tatsächlich umsetzen zu können und die hohen Mächte dort die Größe dieser Vision erkannt hatten (und selbstverständlich auch, dass man damit voraussichtlich geradezu unanständige Mengen an Geld generieren kann).

Der erste große Bogen war nach über einem Jahrzehnt mit

*Avengers: Endgame* abgeschlossen. Abzusehen ist, dass damit allerdings nicht nur kein Ende erreicht wurde, sondern dass es so fortgeführt werden soll – und das inzwischen nicht nur im Kino, sondern mit ebenfalls rasend erfolgreichen Serien auf dem Streamingkanal Disney+. Man fragt sich unwillkürlich, ob es denn ewig so weiter gehen kann, oder ob irgendwann eine Abnutzungserscheinung stattfinden wird.

Nach *Endgame* lieferte man uns noch einen *Spider-Man*, der eigentlich wie ein Nachschlag zum Finale wirkte, eine *Black Widow*, die definitiv ein (dringend überfälliger) Nachschlag zu den ers-

ten zehn Jahren war, und mit *Shang-Shi* eine nach der Epik der beiden *Avengers*-Abschlussfilme eher gebremste Origin-Geschichte (die allerdings von kreativen, neuen Ideen nur so strotzte und „nebenbei“ für Asiaten etwas Ähnliches ablieferte, wie es *Black Panther* für Schwarze getan hatte).

Und jetzt: *Eternals*. Ich muss zugeben, dass ich diese Superheldentruppe nicht kannte, weswegen ich an den Film unvoreingenommen heran gehen konnte. Was aber gar nicht nötig gewe-

sen wäre, denn wie so oft in der Vergangenheit beweist Marvel auch hier, dass sie es verstehen, das scheinbar immer gleiche Superhelden-Thema immer wieder neu, frisch und vor allem überraschend zu inszenieren und zu präsentieren. Wobei tatsächlich überraschen sollte das eigentlich niemanden, denn im Gegensatz zu DC ist Marvel schon seit Langem dafür bekannt, in den Comics nicht nur komplexe Charaktere und Beziehungen zu inszenieren, sondern kann auch auf einen schier endlosen Fundus an Figuren, Versatzstücken und

Handlungsbögen aus 60 Jahren Verlagsgeschichte (82 Jahre, wenn wir die Vorgängerfirmen Magazine Management und Timely Comics mitzählen) zurückgreifen, die man fürs Kino so stark variieren kann, dass der Hardcore-Fan trotz Bekanntem etwas Neues bekommt – und der Marvel-Unkundige ohnehin etwas völlig Unbekanntes vorgesetzt bekommt. Und schon hat man beide Zielgruppen in Kino. Dazu kommt die unglaubliche Bandbreite an Inszenierungs- und Erzählstilen, mit denen das MCU vor der Zuschauerin ausgebreitet wird.

Und das gilt insbesondere für *Eternals*, denn der ist für einen sogenannten Superheldenfilm äußerst ungewöhnlich umgesetzt. Ja, es gibt natürlich die typischen Actionszenen, ja auch in epischem Ausmaß, aber tatsächlich erlaubt sich Regisseurin und Autorin Chloé Zhao in diesem Film ein in meinen Augen schon erstaunliches Maß an ru-



higem Storytelling, an Charaktervorstellung, Entwicklung und Interaktion. Sie und die Horde von Co-Drehbuchautoren nehmen sich Zeit, diese neuen Figuren einzuführen und dabei kommt etwas Erstaunliches heraus, nämlich eine Art Ensemble-Kammerspiel-Drama ohne Kammer und mit durchaus epischen Zwischeneinlagen. Dazu erhält die Zuschauerin eine für einen Popcorn-Superheldenfilm enorme Komplexität von Handlung und Charakterbeziehungen, bei denen ich denke, dass sie manch einen Besucher im Kinosaal deutlich überfordern dürfte

(und wie ich den Kritiken entnehmen kann, ist auch so mancher vermeintliche Profi-Kritiker offenbar überfordert). Weiterhin werden auch hier, wie von Marvel ohnehin bekannt, vermeintliche Bösewichter sauber motiviert und verkommen nicht zu Abziehbildern und Stereotypen. Das gilt sogar für (vermeintliche) »Nebenböse«.

Und beinahe nebenher hebt Marvel mit den »Andeutungen mitten ins Gesicht« sein Universum mal eben auf ein neues Powerlevel. Dachten wir, dass Infinity-Steine, Neutronensterne

als Waffenschmieden, verrückte Universenentvölkerer namens Thanos und ähnliche Shenanigans die oberen Powerlevel des Universums sind, eben quasi das ... äh ... Endgame, bekommt man in *Eternals* kackendreist präsentiert, dass das bisher alles eigentlich eher Kinderkram war – und dafür bräuchte es eigentlich noch nicht einmal Kinder-gags über Thor. Beeindruckend – und wenn das eine Vorschau darauf war, was uns im zweiten Jahrzehnt des MCU so alles erwartet, sollten in Kinositzen besser Anschnallgurte installiert werden. Besonders bemerkenswert ist das übrigens gerade deswegen, weil *Eternals* sich eben im Großen und Ganzen – wie bereits angedeutet – viel, sehr viel, Zeit für ruhige und erzählerische Sequenzen gibt – dagegen hebt sich die komplett überdrehte, überbordende Epik gleich besonders ab.

Ich denke, dass dieser MCU-Film äußerst kontrovers betrachtet



wird, man wird ihn lieben oder hassen, eben deswegen, weil er gegen die Erwartungen an einen Superheldenfilm arbeitet. Aber genau das ist in meinen Augen seine Stärke. Kontrovers wird man auch sehen, dass die Besetzung konsequent auf Diversität setzt, daran werden die üblichen Verdächtigen sicher herumzutrollen haben, genauso wie am schwulen Kuss, der eigentlich im Jahr 2021 keinerlei Erwähnung mehr wert sein sollte, über den ich mich aber dennoch freue, weil er ein Mittelfinger in Richtung homophobe Deppen ist. Umso schöner, dass diese Diversität gerade bei den Ethnien aus der Story heraus aber eben einfach unfassbar viel Sinn ergibt

und deswegen in keinsten Weise aufgesetzt ist oder wirkt. Natürlich muss man bereit sein, sich darauf einzulassen, was einem hier mit viel Chuzpe vorgesetzt wird. Die Marvel-Fannin hat das alles schonmal irgendwo gehört bzw. gelesen, aber die restlichen Kinobesucherinnen sollten sich damit anfreunden, dass ein lilafarbener Titan in einer griechischen Rüstung oder eine Time Variance Authority nicht das obere Ende an im MCU plausiblen Verrücktheiten darstellen. Noch lange nicht. Wer darauf keinen Bock hat, der sollte das Popcorn stehen lassen, dem Lichtspielhaus fernbleiben und sich lieber anderen Filmen und Filmreihen zuwenden. Und ver-

passt was. Wer bereit ist, sich darauf einzulassen, bekommt einen eher untypischen, deswegen aber nicht weniger guten Superheldenfilm, der uns alle schon mal darauf vorbereitet, was Marvel uns in den nächsten Phasen des MCU so um die Ohren hauen wird.

Und es ist abzusehen, dass auch *Spider-Man: No Way Home* das MCU ganz ordentlich durcheinander wirbelt. Wie das zu den Informationen passen will, die man in *Eternals* bekommt, und wie sich das dann am Ende wieder in einen Zyklus fügen wird, wird abzuwarten sein. Ich denke, es wird episch werden.

Und dann sind da noch diese Post-Credits-Szenen ...

## Die Schwerter von Dara – Erzählen mit dem Blick von Gottheiten

Ein Artikel von Swantje Niemann

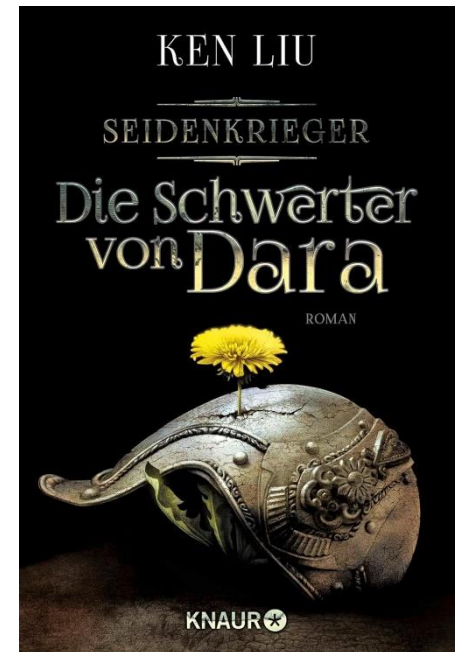
In zeitgenössischer Fantasy finden wir uns in der Regel mitten im Geschehen wieder, ganz nahe bei den Figuren. Ken Liu *Seidenkrieger-Reihe* – auf Englisch *Dandelion Dynasty* – bricht mit dieser Konvention, denn hier schauen wir gelegentlich nicht den Figuren, sondern gefühlt viel mehr den Göttern über die Schulter.

Gewiss, Band eins, *Die Schwerter von Dara*, beginnt direkt bei den Figuren. Wir sehen unseren noch jungen, ziellos durchs Leben treibenden Protagonisten, wie er Zeuge einer Parade wird, die jäh eine unerwartete Wendung

nimmt. Aber schon früh schweift die Erzählstimme ab und ist sich nicht zu schade für relativ trockene Ausführungen über die Vereinheitlichung von Sprache und Kultur unter dem herrschenden Kaiser. Liu schreckt nicht vor Telling zurück. Und bald lernen wir auch diejenigen kennen, die das Geschehen von oben betrachten und ihm hier und da einen kleinen Schubser geben: die sieben Schutzgottheiten der Länder von Dara.

Ähnlich wie die griechischen Götter in der Ilias haben sie ihre Favoriten und greifen ins Geschehen ein. Und die Lesenden sind ein Stück weit eingeladen,

sich ihre oder zumindest eine gottgleiche Perspektive zu eigen zu machen und quasi aus der



Vogelperspektive auf das Geschehen zu blicken, das sich entfaltet.

### Was genau beobachten sie?

Die Bücher spielen in einem „Silkpunk“-Setting, das seine Inspiration aus chinesischer Geschichte zieht. Im ersten Band der Reihe, *Die Schwerter von Dara*, wächst die Unzufriedenheit mit der Herrschaft des Kaisers von Dara, und als dessen junger Sohn an die Macht kommt, bricht schließlich eine offene Rebellion aus. Diese nimmt mehrere Wendungen und nicht alle Leute, die sich auflehnen und ihr eigenes Stückchen Macht etablieren wollen, haben Erfolg. Gleichzeitig halten interne Machtkämpfe den kaiserlichen Hof in Atem.

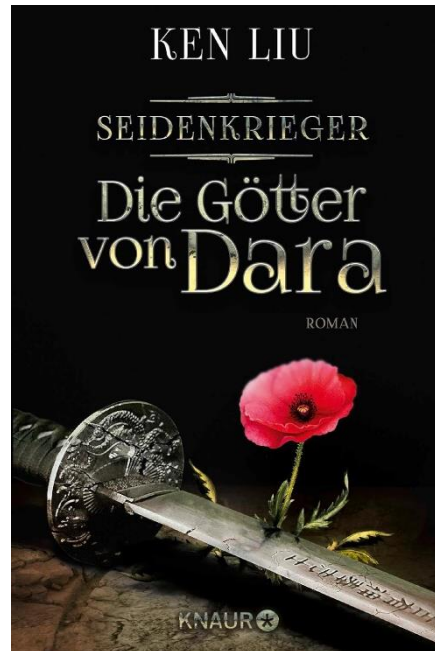
Im Verlauf des ersten Buches lernen wir mehrere Figuren kennen, unter denen vor allem zwei Männer hervortreten: Mata Zyn-du, der Erbe des Herrscherhauses einer eroberten Provinz, ist so etwas wie eine traditionelle Hel-

denfigur. Mutig, ehrenhaft, beinahe übernatürlich stark und durch das teils sehr grausame Ethos seiner Schicht geprägt, will er seine Familie rächen und den Platz einnehmen, der ihm seiner Meinung nach zusteht.

Aber die Revolution gewinnt auch einen unerwarteten Protagonisten: Kuni Garu, einen Herumtreiber und unkonventionellen Denker, der bei allen seinen Schwächen auch überraschende Ideale und Führungsqualitäten

in sich entdeckt. Die beiden werden Freunde und scharen ungewöhnliche, talentierte Individuen um sich, darunter auch Frauen, die sich auf verschiedene Weise dagegen wehren, von ihrer traditionellen Rolle eingeengt zu werden. Gemeinsam nehmen sie es mit dem Kaiser und seinen Truppen auf. Aber ihre Visionen für die Zukunft von Dara sind radikal verschieden und schnell kommt Misstrauen zwischen ihnen auf. Bald müssen die anderen Figuren eine Seite wählen: Unterstützen sie Kuni oder Mata?

Das Buch endet mit einem neuen Kaiser. Doch im nächsten Band kommt dann die Frage auf: Wie soll ein gerechteres, besseres Dara eigentlich aussehen? Und kann der Übergang zu einer stabilen neuen Dynastie gelingen? Die Reihe deckt einen langen Zeithorizont ab und ein wichtiges Thema ist, wie Innovationen auf verschiedenen Gebieten die Gesellschaft verändern.



Beispielsweise ist der Grund, wieso die Kaiserdynastie überhaupt an der Macht ist, darin verwurzelt, dass sie Zugriff auf Gas für Luftschiffe haben. Erfinder\*innen und Gelehrte spielen immer wieder eine große Rolle, ebenso wie die Verbreitung und Unterdrückung von Wissen.

Die Figuren erscheinen manchmal fast als überlebensgroße Verkörperungen von Ideen, aber bei anderen Gelegenheiten erscheinen sie sehr menschlich, mit Fehlern, Obsessionen und Verletzlichkeiten und Beziehungen zueinander. Durch die Erzählweise und die Art, wie sie geschildert sind, lädt das Buch weniger zu intensiver Identifikation, sondern mehr zu Interesse an ihnen ein. Weil das Buch vielen außergewöhnlichen Figuren folgt, ist ein Teil ihres Reizes auch ihre Kompetenz: Im Verlauf des ersten Buches tragen zahlreiche clevere Pläne Früchte oder

wir sehen, wie sich spektakulär waghalsige Aktionen entfalten. In den Nebenfiguren ist verkörpert, was es bedeutet und welchen Preis es mitunter fordert, zum Gefolge solcher überlebensgroßen Gestalten zu gehören.

Ich musste beim Lesen an Bücher aus dem 19. Jahrhundert wie *Krieg und Frieden* oder *Die Elenden* denken – Romane, die im einen Moment nah bei ihren Figuren sind, aber im nächsten herauszoomen, damit die Erzählinstanz über den Lauf der Geschichte philosophieren kann. Bei *Die Elenden* ist als weitere Parallele explizit von Gott und der Vorsehung die Rede und das wiederum passt gut zum allwissenden, einordnenden Erzählen. Die Götter von Dara bleiben aber von den Ereignissen nicht unberührt – wie sich später herausstellt, sind sie alles andere als allmächtig und machen nicht nur Geschichte, sondern werden

selbst von der Geschichte gemacht.

Höhere Mächte sind für ein solches Erzählen, das es gelegentlich in die Vogelperspektive verschiebt, nicht unbedingt erforderlich. Bücher wie Guy Gavriel Kays *Am Fluss der Sterne*, Fonda Lees *Jade City* oder auch George R.R. Martins *Feuer und Blut* laden alle auf ihre Weise dazu ein, einen Schritt zurückzutreten und die Figuren, ihre Entscheidungen und Entscheidungsspielräume in einem größeren Kontext zu verorten. Sie thematisieren historische Agency, gesellschaftlichen Wandel und Fragen nach der Überlieferung und Rekonstruktion des Geschehens. Aber bei *Die Schwerter von Dara* harmonisieren die Inklusion von Gottheiten, die räumliche und zeitliche Ausdehnung des erzählten Geschehens sowie das mitunter überlieferungshaft-stilisierte Erzählen ausgesprochen gut miteinander.





Originaltitel: Noragami

Regie: Kōtarō Tamura

Genre: Mystery

Bildformat: 16:9, 1.78:1  
(1920x1080p)

Tonformat: Deutsch (DTS-HD MA  
5.1), Japanisch (DTS-HD MA 2.0)

Untertitel: deutsch

Daten: KSM (Oktober 2015), FSK  
12, circa 145 min, UVP 39,99  
EUR, EAN: 4260394333221

## Noragami

Eine Rezension von Judith Madera

Yato ist ein unbedeutender Kriegsgott, der davon träumt, in naher Zukunft eine riesige Anhängerschar samt Tempel und schönen Dienerinnen zu haben. Momentan schlägt er sich jedoch mit Gelegenheitsjobs durch und erfüllt Menschen Wünsche – und das für gerade einmal fünf Yen. Meist beinhalten seine Aufträge die Vernichtung sogenannter Ayakashi (Dämonen), wofür er eine heilige Waffe, ein Shinki, benutzt. Blöderweise kündigt sein bisheriges Shinki und Yato muss sich eine neue Waffe unter den verstorbenen Seelen suchen.

Hiyori ist eigentlich ein ganz normales Schulmädchen. Zumindest bis sie Yato vor einen

Bus laufen sieht und ihm hinterherspringt. Dabei verlässt sie erstmals ihren Körper, dem zum Glück nicht viel passiert ist. Yato offenbart ihr, dass sie eine halbe Ayakashi ist und deswegen ihren Körper mehr oder weniger freiwillig verlässt. Hiyori gibt ihm fünf Yen und wünscht sich, wieder normal zu werden, allerdings kann selbst ein Gott diesen Wunsch nicht so einfach erfüllen ...

*Noragami* ist die Animeadaption des gleichnamigen Manga des Zeichnerduos Adachitoka, der in Deutschland bei EMA erschienen ist, und hält sich in den ersten Episoden weitgehend an die Vorlage. Yato als herumstreunender

Gott im Jogginganzug, der vor den Tempeln anderer Götter nächtigt, ist ein ziemlich skurriler und anfangs arroganter Charakter, den man nicht unbedingt sympathisch findet. Allerdings steckt mehr in ihm, als man auf den ersten Blick erkennt, und er birgt ein dunkles, reizvolles Geheimnis. In bestimmten Situationen kann Yato überraschend verständnisvoll und tief sinnig sein. Obwohl er große Ambitionen hegt und wirklich jeden Wunsch erfüllt (selbst Putzdienste), kommt er kaum vom Fleck und lässt sich von Wahrsagern übers Ohr hauen.

Yatos neugewähltes Shinki, dessen menschliche Form der Junge Yukine ist, ist nicht gerade begeistert von dem göttlichen Lotterleben. Obwohl Yukine eine wertvolle Waffe darstellt, geraten er und Yato immer wieder aneinander. Vor allem, da Yato nicht richtig für sein Shinki sorgt und ihm die Informationen über sein neues Leben als Waffe nur stück-

chenweise zukommen lässt. Yukine kann sich nicht an sein menschliches Leben erinnern, verhält sich jedoch meist wie ein normaler Teenager inklusive Trotzreaktionen und Ängsten. Dabei weiß er nicht, wie tief die Verbindung zu Yato ist und dass sündige Gedanken den Gott negativ beeinflussen. Diese Beziehung ist sehr interessant und bietet viel Spannung.

Hiyori hat sich trotz Yatos Arroganz und seinen Dummheiten ein bisschen in ihn verknallt. Zudem möchte sie eine Möglich-

keit finden, in ihrem Körper zu bleiben, und außer Yato gibt es niemanden, der etwas über ihren Zustand weiß. Sobald Hiyori ihren Körper verlässt, fällt dieser einfach schlafend um. Ihre Ayakashi-Gestalt, die man nur anhand eines pinken Katzenschwanzes von ihrem menschlichen Ich unterscheiden kann, ist sehr stark und beweglich. Sie kann beispielsweise wie Yato über Dächer springen und es sogar mit richtigen Ayakashi aufnehmen. Allerdings muss Hiyori aufpassen, dass die Verbindung zu ihrem Körper (der



Katzenschwanz) nicht durchtrennt wird. Ihr Problem wird nur in den ersten Folgen, in denen sie vorgestellt wird, thematisiert. Später wird es erst einmal hingenommen, während Hiyori wie selbstverständlich ein Teil der kleinen Protagonistengruppe wird, gegen Dämonen kämpft und sich um Yukine kümmert.

Neben Yato lernt man noch weitere Götter kennen, die noch seltsamer als er sind: Da wäre zum einen die niedliche Glücksgöttin Kofuku, die eigentlich eine Unglücksgöttin ist und einen ziemlich grobschlächtigen Kerl als Shinki hat. Zum anderen macht die Kriegsgöttin Bishamon Jagd auf Yato, da sie sich an ihm rächen will. Sie verwendet gleich mehrere Shinkis, die die Gestalt verschiedener Waffen oder auch die von Löwen annehmen können. Obwohl der Ton der Geschichte eher düster ist, gibt es viele Comedyeinlagen und jede Menge Geplänkel zwischen den Charakteren. Vor allem Yato

muss sich viel gefallen lassen, allerdings hat er es auch verdient und man amüsiert sich köstlich über seine fassungslosen Reaktionen.

### Animationen, Synchronisation und Soundtrack

Zeichnerisch wurde der Stil der Mangavorlage sehr gut getroffen, wobei *Noragami* in bewegten Farbbildern deutlich besser aussieht als in schwarz/weiß. Die Protagonisten fallen durch ihre ungewöhnlichen Augenfarben auf: Yatos sind eisblau und Yukines rotorange. Selbst Hiyuri hat violette Augen, obwohl sie ein (halber) Mensch ist. Mimik und Gestik wirken durchweg lebendig, allerdings sehen die Gesichter ab und an etwas schief gezeichnet aus beziehungsweise wurden zu skizzenhaft umgesetzt. Der Comedyanteil wird durch SD- und lustige schwarz/weiß-Zeichnungen visuell verstärkt und die Kampfszenen fallen schön dynamisch

aus. Die Hintergründe sind sehr detailreich, egal ob sich die Charaktere auf den Straßen, in Gebäuden oder in der Natur aufhalten. Verschiedene Tageszeiten, die jeweils eine ganz eigene Stimmung mitbringen, wurden ebenso gut umgesetzt wie Lichteffekte und Schattenwürfe, wodurch die die Welt von *Noragami* schön lebendig wirkt.

Die Ayakashi werden meist in einer Kombination aus düsteren und fluoreszierenden Farben dargestellt, was ihre übernatürliche Aura unterstreicht. Während die kleinen Dämonen wie niedliche Tierchen aussehen, erscheinen die großen meist wie insekten- oder amphibienähnliche Monster. Zum Beispiel als Riesenschlange, die die Gedanken von Schülern vergiftet, oder als pelziges Wesen mit vielen Beinen, das die Seele eines kleinen Mädchens verschlungen hat. Im Vergleich zum Manga sehen die Ayakashi in Farbe deutlich besser aus und ihre Bewegungen,

egal ob sie fliegen, kriechen oder springen, sind fließend.

Der Soundtrack klingt beim ersten Hören recht ungewöhnlich und auch wenn er nicht gefällt, muss man anerkennen, dass er gut zum skurrilen Inhalt der Serie passt. Beim Opening handelt es sich um den Song "Ein Treffen um Mitternacht" von der Band Hello Sleepwalkers und das Ending "Ha-toriraizu" stammt von Tia. Die Texte sind jeweils ziemlich düster, was im Gegensatz zu den vielen Comedyeinlagen und Yatos vorgespielter Leichtfertigkeit steht. Brenzlige Situationen werden von technoide Klängen begleitet, die ein wenig an die 90er-Jahre erinnern und gut mit der Action harmonieren. Eröffnungs- und Endsequenz wurden übrigens in einer

Kombination aus schwarz/weiß und kräftigen Farbakzeten animiert.

Asad Schwarz macht als Synchronstimme von Yato einen guten Job, allerdings muss man sich erst an ihn gewöhnen. Im ersten Moment erscheint die Stimme unpassend, doch schnell zeigt sich, wie gut Asad Schwarz den schrägen Charakter von Yato umsetzt. Julia Fölster klingt als Hiyori recht unspektakulär, fällt aber auch nicht negativ auf. Tobias Diakow gelingt es hingegen gut, den trotzig und gleichzeitig unsicheren Charakter von Yukine einzufangen. Auch die Nebencharaktere haben durchweg passende Stimmen erhalten, auch wenn die Göttin Kofuku etwas schrill rüberkommt – allerdings ist sie von

Adachitoka auch so angelegt worden. Insofern hat das Studio DMT eine gute Synchronisation abgeliefert.

### Fazit

*Noragami* hält sich weitgehend an die Mangavorlage, wobei sich die mystische Atmosphäre in bewegten und farbigen Bildern sehr gut entfaltet. Der Gott Yato ist ein schräger und auf den zweiten Blick vielschichtiger Charakter, der mit Hiyori und seinem Shinki Yukine eine seltsame kleine Familie bildet. Eine ausgewogene Mischung aus dämonischer Action, Comedy und nachdenklichen Szenen macht *Noragami* zu einem unterhaltsamen Mystery-Anime.

[Rezension zu \*Noragami\* \(Vol. 2\)](#)



Autorin: Tooko Miyagi  
Verlag: Egmont Manga (Juni 2014)  
Genre: Comedy / Romantasy

Taschenbuch  
ca. 190 Seiten, 7,00 EUR  
ISBN: 978-3770482450

## Oh mein Gott

Eine Rezension von Katja Bürk

Shiina ist eine wandelnde Katastrophe. Was sie auch anfasst, sie bekommt alles kaputt. Deshalb hat sie auch bereits den Spitznamen „Göttin der Zerstörung“ erhalten. Eines Tages wird sie auf der Straße von einem seltsamen jungen Mann im Kimono angesprochen – mit den Worten: „Hast du einen Gott, an den du glaubst?“.

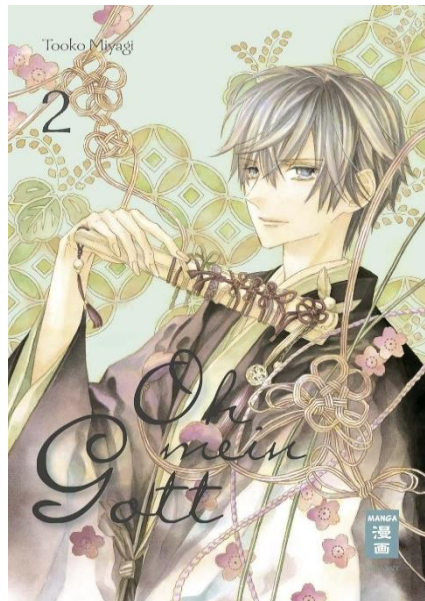
Da Shiina erstens nicht an Gottheiten oder anderes, das sie nicht selbst sehen kann, glaubt und zweitens keine Lust hat, sich mit einem Spinner abzugeben, möchte sie einfach weitergehen. Doch der Fremde hält sie fest und erklärt, wenn sie noch keinen Gott habe, solle sie doch einfach an ihn glauben.

Er stellt sich als Amane vor und behauptet, ein echter Gott zu sein, der auf der Erde weilt, um Menschen zu finden, die ihn anbeten. Shiina soll die erste sein, die ihn als ihren Gott akzeptiert. Für sie ist jedoch klar: sie macht sich besser sofort aus dem Staub. Allerdings kommt sie nicht weit. Nachdem sie sich von Amane entfernt hat, kann sie sich plötzlich nicht mehr bewegen. Kann das wirklich sein? Kann sie sich nicht mehr von ihm entfernen? Sind ihre Schicksale etwa miteinander verbunden? Als der Fremde dann noch ihren Spitznamen erfährt, hält er sie auch noch für eine Göttin. Für ihn ist klar: Shiina gehört ab sofort zu ihm, egal, was sie dazu sagt ...

Auf die Idee muss man erst einmal kommen: ein Gott, der auf die Erde kommt und einfach so auf der Straße Anhänger sucht. Doch Tooko Miyagi hat genau das getan mit *Oh mein Gott*. Die Umsetzung ist sehr humorvoll, angefüllt mit überdrehten und lustigen Charakteren wie der chaotischen Shiina, die auf den leicht naiven Gott Amane trifft.

Doch es geht nicht nur um die seltsame Verbindung der beiden Protagonisten, oder Amanes Ziel, Anhänger zu finden, sondern es gibt auch noch andere Götter auf Erden, die nicht vorhaben, Gläubige an Amane zu verlieren. Wie bereits in vielen anderen Manga ist auch hier die Umsetzung der Story nur durch vollkommen verrückte Eltern möglich, so auch Shiinas Mutter, die alles Merkwürdige einfach hinnimmt.

Verrückt, lustig und etwas Neues erwartet den Leser hier in der zweibändigen Reihe. Es ist sehr schön zu sehen wie Amane anfangs noch vollkommen unbedarft ist, mit der Zeit aber dazu lernt und erkennt, wie er geschickter vorgehen sollte. Trotzdem bleibt er immer ein wenig arrogant, was auch zu dem Ver-



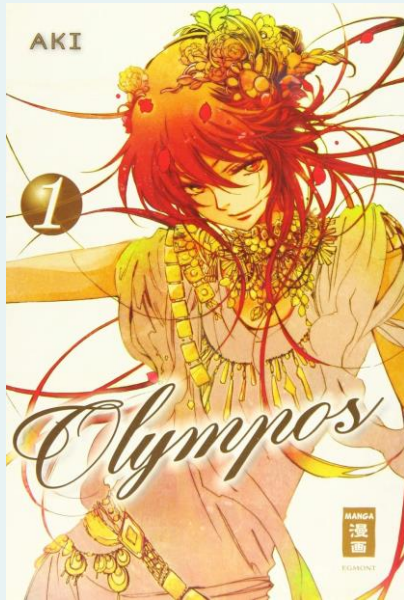
halten eines Gottes passt. Und auch Shiina erkennt, dass es nicht immer alles so einfach ist, wie gedacht. Es existieren auch Dinge, die man nicht sehen kann, trotzdem lohnt es sich, daran zu glauben.

*Oh mein Gott* überzeugt mit schönen, sauberen Zeichnungen. Es wurde sehr viel Mühe auf die Charaktere verwendet, die Hintergründe sind dafür eher einfach gehalten. Emotionen werden gut und lebendig rübergebracht. Insgesamt ist der Manga sehr schön anzusehen.

### Fazit

*Oh mein Gott* ist ein humorvoller Manga voller sympathischer Charaktere, die viel Chaos verbreiten und dabei eine interessante Geschichte erzählen.





Autorin / Zeichnerin: Aki  
Verlag: Egmont Manga (November 2014)  
Genre: Fantasy

Taschenbuch  
ca. 194 Seiten, 7,00 EUR  
ISBN: 978-3770482757

## Olympos

Eine Rezension von Judith Madera

Der junge Heinz wünscht sich nichts sehnlicher, als seine große Liebe zu heiraten. Doch da sie aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten kommen, erscheint eine Hochzeit unmöglich. Da erscheint der Gott Apollo und entführt Heinz in eine mysteriöse Welt voller Blumen – und ohne Anfang und Ende. Dort soll er den wunderschönen Ganymed befreien, dann würde Apollo seinen Wunsch erfüllen. Heinz sieht seine große Chance gekommen, doch er hat nicht damit gerechnet, dass Ganymed völlig resigniert und depressiv ist. Scheinbar sitzt er schon ewig in dieser sogenannten Blumenkiste und dient Apollo zum Zeitvertreib. Mit all seiner Überre-

dungskunst gelingt es Heinz, Ganymed dazu zu bewegen, das Ende seiner Welt zu suchen und in die Freiheit zu springen. Doch Ganymed sieht den Ausgang nicht ...

Nach der Episode mit Heinz wird erzählt, wie Ganymed, Prinz der legendären Stadt Troja, von dem Sonnengott Apollo entführt und in eine Blumenkiste gesperrt wird (in der griechischen Sage wird er eigentlich von Zeus in den Olymp entführt, um dort als Bediensteter die Götter zu erfreuen). Dort sucht er anfangs verzweifelt nach einem Ausweg und versucht sogar, Apollo zu verletzen, aber bald muss er erkennen, dass er gegen

einen Gott machtlos ist. Apollo spricht zudem nur in Rätseln und behauptet, er könne nicht lügen. Wenn man all seine Rätsel zusammennimmt und jede Aussage als wahr betrachtet, würde sich für Ganymed durchaus ein Ausweg ergeben. Allerdings ist er so oft gescheitert und wurde so oft Opfer von Apollos Spielchen, dass er dessen Worten nicht trauen kann.

Später treten auch andere Götter in Erscheinung, wie etwa Poseidon, der mit Apollo seltsame Dialoge führt. Und auch Zeus und Hades spielen eine Rolle, wobei hier noch deutlicher wird, dass der Manga auf einer ganz eigenen Mythologie basiert. In deren Zentrum stehen die Götter und Brüder Zeus, Poseidon und Hades, die die Welt unter sich aufteilen. Welche Rolle Apollo in diesem Weltbild genau spielt, ist bisher unklar, wobei er auch in *Olympos* als Sonnengott verehrt

wird. Er ist ziemlich launisch und ärgert die Menschen gerne, wobei er sie gleichzeitig mit seiner Schönheit verzaubert. Wie Ganymed wirkt er auf den ersten Blick zart und sehr feminin. Im ersten Band zeichnet sich sein Charakter vor allem durch eine gewisse Hinterhältigkeit aus und man neigt dazu, ihn als den Bösen anzusehen, aber in der zweiten Hälfte wird klar, dass Apollo noch einige Geheimnisse verbirgt – die ihn in einem ganz anderen Licht erscheinen lassen.

Die Zeichnungen von Aki sind sehr verspielt und verträumt. Apollo und Ganymed haben beide lange, wallende Haare und tragen filigranen Schmuck. Während sich Apollos Lippen meist zu einem überheblichen Lächeln verziehen, sieht Ganymed seiner innerlichen Verfassung entsprechend traurig und deprimiert (und sehr weiblich) aus. Poseidon entspricht am ehesten

dem Bild eines starken, griechischen Gottes. Zeug wird hingegen ähnlich wie ein Seraphim dargestellt und Hades wie ein femininer Teufel. Die Hintergründe sind mit wenigen griechischen Säulen vergleichsweise spärlich ausgestaltet, wobei viele Panels von Blumen geziert werden.

### Fazit

*Olympos* interpretiert den Mythos um den trojanischen Königssohn Ganymed auf eine ganz eigene Weise. Der Entführer ist im Manga der Sonnengott Apollo, der Ganymed mit seinem launischen Verhalten Rätsel aufgibt und ihn in einer geheimnisvollen Blumenkiste ohne Anfang und Ende gefangen hält. Die Geschichte ist geprägt durch philosophisch angehauchte Dialoge und ein Intrigenspiel, dessen Ausmaße sich erst am Ende dieses Bandes erahnen lassen.

# Göttliche Romantasy

Ein Artikel von Judith Madera

Vor zwanzig Jahren waren es vor allem Vampire, Werwölfe und Engel, die in der Romantasy den Protagonistinnen und Leser\*innen die Köpfe verdrehten. Nach einem jahrelangen Boom wurde es zwischenzeitlich etwas ruhiger in dem Genre. Während dieser Zeit erschienen weiterhin beliebte Reihentitel und so mancher Kleinverlag oder auch neue Labels von großen Verlagen widmeten sich gänzlich der Romantasy, die nahezu alle phantastischen Subgenres „romantiserte“.

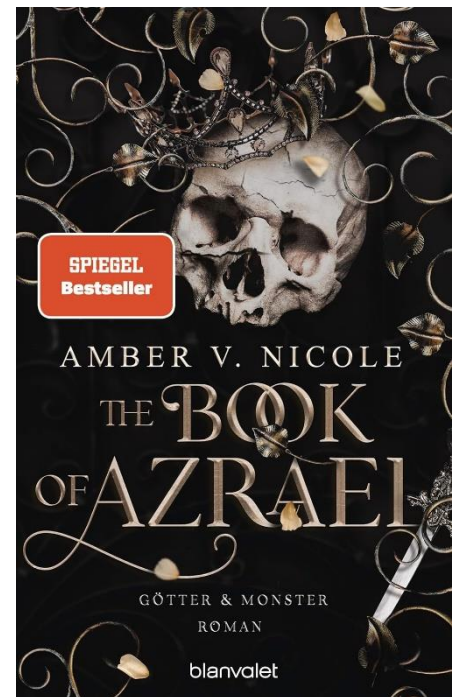
Zu den magischen Love Interests zählten nun vermehrt auch Elfen und Feen, Magier\*innen, Dämonen – und Götter. Manchmal

auch Göttinnen. In den letzten Jahren sind unfassbar viele Romantasybücher erschienen, verziert mit Gold, Silber, Glitzer und Farbschnitten. Für die, die sich speziell für das Thema Gottheiten interessieren, habe ich in diesem Artikel einige Buchtipps zusammengestellt:

**Amber V. Nicole: *The Book of Azrael – Götter und Monster I***

Seit dem Hype um die Dark Romance wird in der Romantasy für düstere Titel auch der Begriff Dark Romantasy verwendet. Und auf *The Book of Azrael* trifft dies definitiv zu, auch wenn das „Dark“ in der Romantasy sich

weniger auf toxische Beziehungen (die es hier natürlich auch gibt) und mehr auf die Anwe-



senheit finsterer Wesen wie Dämonen, Vampire und Hexen bezieht. Oder auf einen finsternen Gott, wie Samkiel, den Erzfeind der Protagonistin Dianna. Dummerweise hat Samkiel etwas, das sie braucht, um ihre Schwester zu retten. Sie wird seine Gefangene und verabscheut Samkiel, doch die beiden sind letztlich gezwungen, sich zu verbünden. Die perfekten Zutaten für eine Enemies-to-Lovers-Story – in

diesem Fall „spicy“, also mit expliziter Erotik, wie in der Dark Romance / Dark Romantasy üblich.

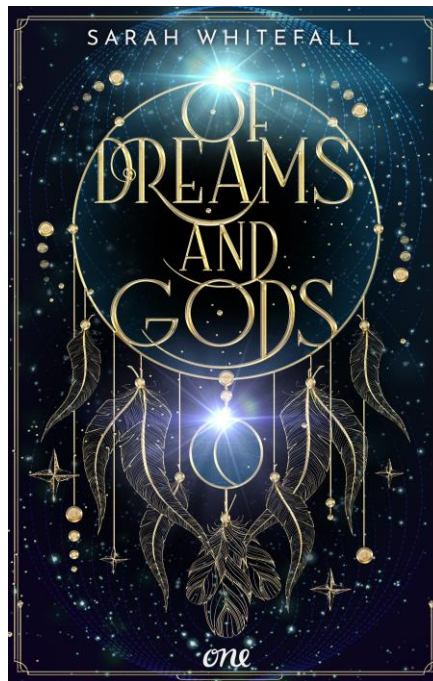
**Ulrike Koch: *Wüstenjuwel – Von Göttern gekrönt***

Seit dem verheerenden Götterkrieg fordern die ägyptischen Gottheiten jährlich acht Tribute unter den Menschen, zu denen auch Protagonistin Kija zählt.

Doch ihr Zwillingbruder nimmt ihren Platz ein, was Kija nicht akzeptieren kann. Sie folgt ihm nach Hermopolis, in die Stadt der Götter, wo sie auf den Gott des Todes, Anubis, trifft. Der Roman wurde als Romantasy vermarktet und zwischen Kija und Anubis besteht auch eine besondere Verbindung, doch es geht hier vor allem um Intrigen und Macht. Eine eigenwillige Interpretation ägyptischer Mythologie.

**Sarah Whitefall: *Of Dreams and Gods***

Malie ist eine Klarträumerin, das heißt, sie ist sich im Traum bewusst, dass sie träumt, und sie kann ihre Träume selbst gestalten. Doch eines Tages erscheint ein ungebetener Gast in ihrem Traum – der Traumgott Phynn. Er bittet sie um Hilfe, um den verschwundenen Traumsand zu finden. Widerwillig begibt sich Malie mit Phynn in die Unterwelt, wo sich die beiden anderen



Göttern stellen müssen – und einander näherkommen. Ein Romantasy-Einzelband für jüngere Leser\*innen.

**Stefanie Kullick: *Die Rache der Mondgöttin***

Vor tausenden Jahren verliebte sich die Mondgöttin Selene in den menschlichen Hirten Endymion. Zeus schenkte ihm zwar ewige Jugend, doch versetzte ihn dafür in einen ewigen Schlaf. Selene fühlt sich betrogen und sinnt auf Rache. Dazu holt sie Sterne vom Himmel, die in unserer Gegenwart als menschliche Reinkarnationen durch Frankfurt streifen und ihre Mitstreiter suchen. Konstantin, das Sternzeichen Skorpion, und Arianna, das Sternzeichen Stier, müssen zusammenarbeiten. Konstantin kann Arianna nicht ausstehen, doch da sie sich zunächst nicht an ihr wahres Ich erinnern kann, muss er ihr helfen und kommt ihr dabei näher. Romantasy basierenden auf griechischer My-

thologie, die sich weniger bekannten Persönlichkeiten widmet.

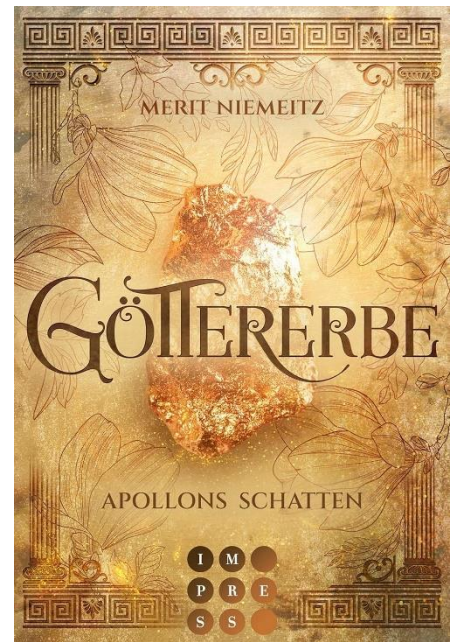
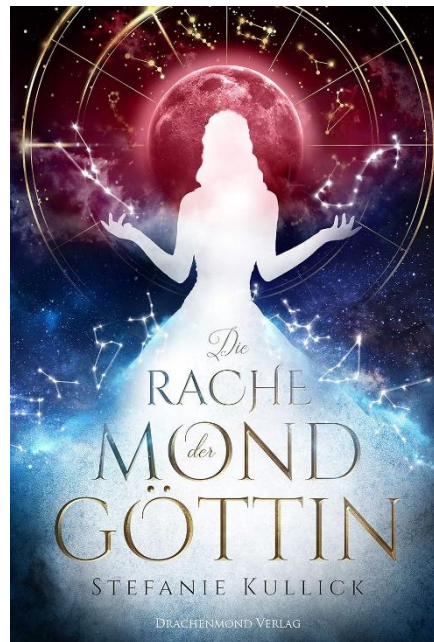
**Merit Niemeitz: *Göttererbe I – Apollons Schatten***

Ebenfalls griechischer Mythologie widmet sich die Trilogie *Göttererbe*: Studentin Lia erlebt immer wieder Visionen der Zukunft. Eines Tages wird sie entführt und erfährt, dass die Mythen über die griechischen Götter

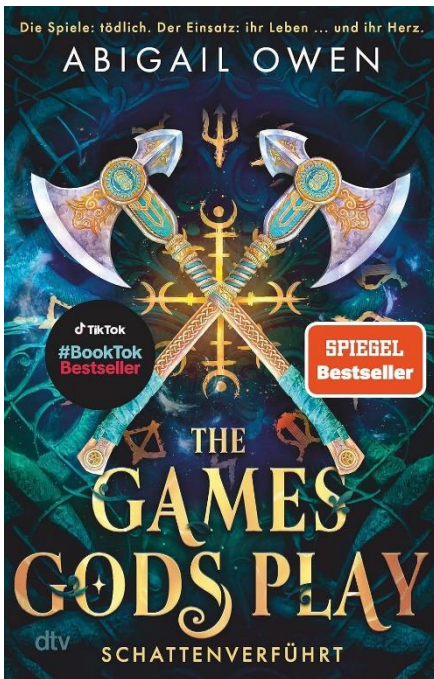
allesamt wahr sind. Schlimmer noch: sie selbst sei ein Teil davon und vom Tod bedroht. Und ausgerechnet ihr Entführer soll ihre Rettung sein – also heißt es wieder einmal: Enemies-to-Lovers. Eine Dreiecksgeschichte gibt es oben drauf.

**Abigail Owen: *The Games Gods Play – Schattenverführt***

Und nochmal griechische Mythologie, dieses Mal mit einem sexy



Hades, der Spiele spielt. Genauer gesagt, er nimmt erstmals an den Crucible-Spielen teil, bei denen die zwölf Götter des Pantheons alle einhundert Jahre ein neues Oberhaupt bestimmen. Hades beruft Lyra als seine Championne. Sie arbeitet in San Francisco für eine Diebesgilde und hält sich von den Göttern lieber fern, seit sie von Zeus verflucht wurde. Nun findet sie sich inmitten eines Kampfes um Macht wieder



und entdeckt unerwartete Seiten an Hades, der nach seinen eigenen Regeln spielt. Ein wilder Mix aus *The Hunger Games* und *Percy Jackson*.

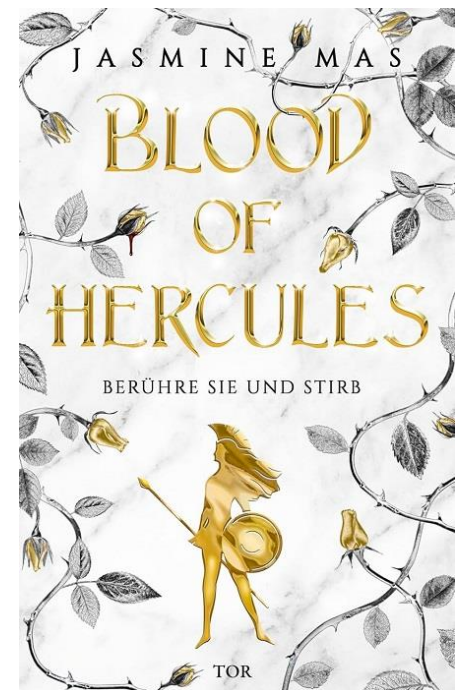
**Jasmine Mas: *Blood of Hercules* - *Berühre sie und stirb***

Auch Jasmine Mas bedient sich bei der griechischen Mythologie, die mit ihren zahlreichen Intrigen die perfekte Inspiration für Romantasy zu sein scheint. Protagonistin Alexis, die keine Heldin ist, jedoch spartanischer Abstammung, muss sich das Privileg der Unsterblichkeit verdienen. Sie wird gleich von vier attraktiven Männern ausgebildet bzw. geschunden: den Gladiatoren Achilles und Patro und sowie den Professoren Augustus und Kharon. Wie soll sie sich da entscheiden? Und warum eigentlich entscheiden? *Blood of Hercules* bedient den „Reverse Harem“-Trope, bei dem eine Frau von mehreren Männern umschwärmt wird. Inszeniert wird das Ganze

in einem brutalen, dystopischen Setting.

**Ayleen Beekmann: *Intertwined* - *Durchs Schicksal verbunden***

Willow wünscht sich nichts mehr, als eine ganz normale Schülerin mit ganz normalen Teenagerproblemen zu sein. Doch als Tochter einer Schicksalsgöttin, einer Moire, soll sie das Schicksal der Menschen



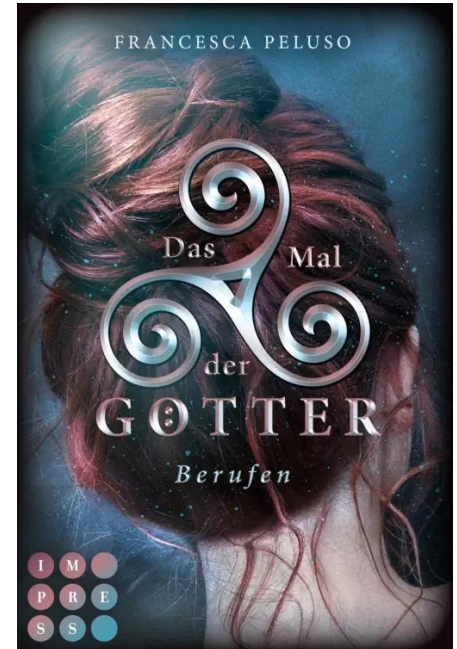
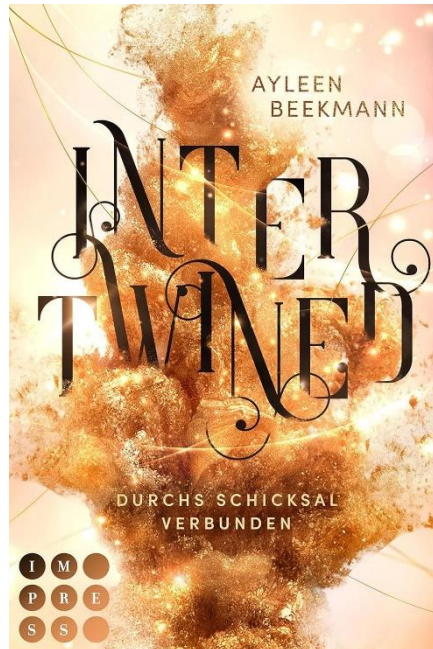
spinnen – was sie nicht besonders gut kann. So spinnt sie beispielsweise versehentlich einen Liebesfaden zwischen sich und dem Hades-Sohn Maverick. Ein fataler Regelbruch. Nun muss sie mit Maverick zusammenarbeiten, um ihre Schicksale selbst in die Hand nehmen zu können.

**Francesca Peluso: *Das Mal der Götter I – Berufen***

Hier sind die Protagonist\*innen selbst keine Götter, doch ihr Schicksal wird von einem Gott bestimmt: Der Sonnengott Ilias wählt in Sirion alle fünfzig Jahre einen neuen König, der seine Braut unter den Priesterinnen auswählen soll. Celeste ist eine

dieser Priesterinnen, erwählt von der Himmelsgöttin, kann sich jedoch nicht vorstellen, einen Fremden zu heiraten. Nun ist der Auserwählte des Sonnengottes

ausgerechnet der attraktive Nathaniel, der Celeste kürzlich gerettet hat. Die beiden müssen ihr Schicksal akzeptieren, um ihr Land zu beschützen.





# Gottessturz

Eine Kurzgeschichte von Swantje Niemann

Noch während der Gott aus dem Himmel stürzte, machten sich die ersten Glücksritter auf den Weg. Sie kamen mit klapprigen Karren und mit sorgfältig abgedeckten, messingblitzenden Geräten, auf dem Rücken von Maultieren oder zu Fuß, gebeugt unter dem Gewicht schwerer Rucksäcke.

Rund um den tiefen Krater schlugen sie ihr Lager auf. Mit ihnen kamen all jene, die den Gotteserntern wiederum alles verkauften, was diese brauchen mochten, oder ihnen ihre wertvolle Ware abkauften, um sie in die magischen Raffinerien der großen Universitätsstädte zu bringen. Aus schmalen Trampelp-

pfaden durch das öde Land wurden breite Wege, aus Zelten wurden Hütten.

Als Tjarven ankam, konnte man beinahe von einer Stadt sprechen. An Holzwände gepinnte Blätter riefen in fett gedruckten, verlaufenden Buchstaben dazu auf, für den einen oder anderen Bürgermeister zu stimmen und es gab sogar eine kleine Schule. Tjarven ahnte jedoch, dass dieser Ort in ein paar Jahrzehnten wieder verlassen sein würde. Um andere Gottesstürze herum waren Metropolen erwachsen, die Jahrhunderte überdauerten, doch diese Siedlung lag fern von den großen Flüssen und Straßen, über die Menschen und Han-

delswaren durch den Kontinent strömten. Das Land war karg und ohne die nomadischen Vieh- und Pferdezüchter der Umgebung hätte die Stadt nicht überlebt.

Es war eine solche Gruppe, mit der Tjarven gereist war. Sie hatten sein Geld gerne genommen und waren positiv überrascht gewesen, dass er ihre Sprache fließend sprach. Doch da war auch ein resigniertes Mitleid in ihren Gesichtern gewesen, als würden sie ihn vor seinem Reiseziel warnen, wenn sie nicht wüssten, dass er sowieso nicht zuhören würde. Sie beteiligten sich nicht an den Gottesernten und das aus gutem Grund.

Nun wanderte er durch die stau-  
bigen Straßen und sah an den  
Rippen des Gottes auf, die noch  
nicht zerkleinert und zu Amulet-  
ten oder magischem Pulver ver-  
arbeitet worden waren. Tjarven  
umrundete den gewaltigen  
Leichnam.

Er zog seinen Blick an, doch  
Tjarven konnte noch ihn nicht  
lange am Stück ansehen, ohne  
dass ihm schwindlig wurde und  
in seinen Ohren gewaltige  
Schwingen zu rauschen began-  
nen. Man musste kein Orakel  
sein, um die Macht hier zur spü-  
ren.

Tjarven hatte zusammen mit den  
Astrologen von Klein-Kjarnheim  
den Sturz des Gottes von Anfang  
an verfolgt, doch hatte es be-  
wusst vermieden, um ersten Jahr  
hierher zu kommen. Im ersten  
Jahr waren die Macht im Kada-  
ver und auch Profitchancen eines  
Gottesernters am größten – aber  
auch die Chance, in einem Aus-  
bruch von Gewalt zu sterben  
oder versehentlich mehr von der  
Macht des Gottes aufzunehmen,

als ein sterblicher Körper ertra-  
gen konnte.

Er blieb stehen und sah für eine  
Weile den Reihen von Schlafen-  
den zu, die dicht an dicht dort  
lagen, wo der Kopf des Gottes  
gelegen hatte. Neben jedem von  
ihnen kauerte eine weitere Per-  
son und notierte hektisch jedes  
Murmeln, das zwischen ihren  
Lippen hervordrang. Tjarven  
vermutete, dass viele von ihnen  
von Politikern und Investoren  
ausgesandt worden waren, um  
ausnutzbares Wissen über die  
Zukunft abzugreifen, aber er sah  
auch zwei Personen mit dem  
Emblem der Universität von  
Kjarna – Forscher, die sich dem  
Ziel verschrieben hatten, die  
Sprache der Götter zu entschlüs-  
seln und mit ihr das Universum  
vollends zu begreifen.

Tjarven wagte es nicht, allzu lan-  
ge zu verharren. Es war nicht das  
erste Mal, dass er in einer sol-  
chen Siedlung unterwegs war,  
und er wusste, wie eifersüchtig  
die Glücksritter über ihre Funde  
wachten. Markierungen wiesen

aus, wer sich welche Schürfstelle  
reserviert hatte, doch niemand  
verließ sich wirklich darauf, dass  
andere ihre Ansprüche achten  
würden. Menschen starben in  
Streitigkeiten um solche Parzel-  
len.

Er setzte seine Wanderung fort –  
ein mittelgroßer, mittelschwerer,  
mittelalter Mann mit mittelbrau-  
ner Haut, dessen Kleidung sich  
nicht groß vom faden Grau-  
Braun-Grün der Umgebung ab-  
hob. Wenn er neugierige Blicke  
fang, dann nur, weil sich der  
Strom von Neuankömmlingen  
mittlerweile verlangsamt hatte  
und Menschen neue Gesichter  
bemerkten. Er nahm seine gold-  
gerahmte Brille ab, um sie an  
seinem Hemd zu putzen, was  
ihm auch eine Gelegenheit gab,  
Blickkontakt zu meiden.

Tjarven machte sich auf die Su-  
che nach einem Gasthaus und  
fand zu seiner Überraschung ein  
Spital aus einem kleinen Haus  
und zwei Jurten, alle drei ge-  
krönt von der Zweigkrone der  
Weidenschwester. Einst ein reli-

giöses Symbol, war der Kranz nun ein allgemeines Symbol für medizinische Versorgung und Armenfürsorge geworden. So hatte er die Erkenntnis überdauert, dass die Götter zu beschäftigt mit ihrem Krieg waren, um sich um die Belange der Sterblichen zu kümmern.

Er klopfte an die Tür des Hauses und eine Frau mit weitstehenden grauen Augen und einem Sattel von Sommersprossen auf der bleichen Nase öffnete ihm. Sie fuhr sich in einer fahrigen, erschöpften Geste durchs kurzgeschorene Haar. „Guten Tag, ich bin Hesgrida. Wie kann ich Ihnen helfen?“

Tjarven zögerte kurz. „Mein Name ist Tjarven van der Naag. Ich wollte mich erkundigen, ob ich meine Dienste im Austausch gegen ein Bett für die nächsten Wochen anbieten kann. Ich kenne mich mit Menschen aus, die viel Zeit in der Präsenz des Göttlichen verbracht haben. Wenn Sie möchten, lege ich Ihnen mein Abschlusszeugnis von der Klein-

Kjarnheimischen Akademie für Tempelärzte vor.“

Sie blinzelte. „Warten Sie einen Moment, bitte.“ Sie schloss die Tür hinter sich und verschwand in einer der Jurten, dann tauchte Sie wieder auf. „Ich muss eine Besorgung machen. Wollen Sie ein Stück mit mir gehen und wir reden darüber?“

„Gerne.“

„So, was bringt Sie hierher?“

„Ich bin Forscher. Ich arbeite an einem Aufsatz über den Einfluss der Präsenz eines toten Gottes auf die Menschen der Umgebung.“

„Vertrauen Sie lieber nicht darauf, dass ihnen die beiden Leute aus Kjarna da helfen. Sie sind geheimnistuerisch wie Sonstwas, was ihre Arbeit betrifft.“

Tjarven nickte. „Typische arkane Akademiker also.“

„Und Sie sind ein untypischer arkaner Akademiker?“

„So in etwa. Und Sie? Was hat Sie hierhergebracht?“

Hesgrida zuckte mit den Schultern. „Jeder Gottessturz braucht

ein paar Leute, die sich um die Verletzten, Kranken und Heiligen kümmern. Nicht alle von unseren Leuten können so einfach für ein paar Jahre in die Einöde ziehen, aber ich habe keine Familie, die mich anderswo hält. Außerdem war ich neugierig.“

„Ist das Ihr erster Gottessturz?“

„Mein erster, der so frisch ist. Ich war eine Zeitlang in Flammengrab, aber da war der Sturz schon einige Jahre her. Hier dagegen bin ich mit den ersten Gotteserntern angekommen.“

Tjarven wandte sich ihr zu. „Sie haben den Gott gesehen?“

„Soweit man so etwas sehen kann, ja. Ich kann mich an nichts erinnern außer der Ehrfurcht und der Unfähigkeit, wirklich zu begreifen, was ich gesehen habe. Und das Rauschen der Schwingen. Ich vermute, ich werde das für den Rest meines Lebens in meinen Träumen hören.“

„Gab es Wunder?“

„Einige. Blutiger Schnee in der Mitte des Sommers. Ein Kind

kam gefiedert zur Welt. Ein paar Wunderheilungen, von denen einige etwas übers Ziel hinausgeschossen sind. Die üblichen prophetischen Träume. Menschen, die plötzlich die Sprache der Götter fließend sprachen – mit vorhersehbaren Auswirkungen auf ihre psychische Gesundheit. Und das war nur der Anfang. Vor zwei Monaten, als wir noch dachten, dass sich die Lage beruhigt hatte, begann plötzlich die gesamte Stadt, die Ballade vom brennenden Himmel zu singen – inklusive neuer Strophen und tagelang, ohne zu essen und zu schlafen. Und dann war da eine Serie von rituellen Tötungen, die auf Besessenheit zurückgehen. Alles in allem ein hektisches Jahr. Sind Sie in Ordnung?“

Tjarven schluckte mehrfach, bevor er antworten konnte. „Ja ... Es war nur eine lange Reise.“

Hesgridas graue Augen erwiderten seinen Blick ruhig. Natürlich durchschaute sie, dass er nicht alles sagte, aber sie schien nicht

in Eile, die gesamte Wahrheit her-auszufinden.

„Die Stadt kann sich glücklich schätzen, dass Sie hier sind“, sagte er, um die Stille zu durchbrechen.

„Allerdings“, antwortete sie ohne zu zögern.

Tjarven begleitete sie zu dem kleinen Laden, wo sie Salz und saubere Binden kaufte, und deckte sich selbst mit Brot und getrockneten Früchten ein.

„Haben Sie Erfahrung mit solchen Orten?“, fragte sie.

„Mit Gottesstürzen relativ wenig, aber ich hatte tatsächlich Gelegenheit, meiner Arbeit als Tempelarzt nachzugehen.“ Er lächelte schief. „Für ein ganzes halbes Jahr, bevor sich Dinge änderten.“

Er deutete mit dem Kinn in Richtung des Himmels. Als hätten seine Worte es heraufbeschworen, flammte ein feuriges Licht dort auf, sodass sich die grauen Wolken in scharfem Relief davor abzeichneten. Hunde kläfften panisch, Rinder warfen sich gegen Zäune, Hühner gackerten

und krächten. Grünliche Nachbilder tanzten vor Tjarvens Augen, noch lange, nachdem er den Blick abgewandt hatte. Ein Geruch nach Eisen und Weihrauch mischte sich in den nach Schlamm und Rauch und ungewaschenen Körpern, der über der Stadt hing. Erst nachdem sich die Tiere beruhigt hatten, war wieder an ein Gespräch zu denken.

„Ich hatte halb mit Feuerregen gerechnet“, sagte Hesgrida.

„Das ist zum Glück selten“, entgegnete Tjarven. „Soweit ich weiß, gab es in den letzten Jahren nur zwei bestätigte Fälle. Das ganze Orte spurlos verschwinden hingegen ...“

Hesgrida stieß die Luft aus. „Ich kenne die Berichte. Uns Sterblichen bleibt wohl nichts anders übrig, als uns so gut wie möglich umeinander zu kümmern, während die Götter mit sich beschäftigt sind, und hoffen, dass wir nicht in ihren Krieg hineingezogen werden.“ Ihre Lippen waren schmal. „Entschuldigen Sie, ich

weiß, dass ich genauso gut wütend auf den Regen oder auf den unfruchtbaren Boden hier sein könnte.“

„Ihre Göttin lebt noch, nicht wahr?“, fragte er behutsam.

„Wahrscheinlich. Nicht, dass wir im ganzen letzten Jahrzehnt irgendein Zeichen von ihr bekommen hätten.“

Tjarven hätte sie gerne gefragt, ob sie eine Gläubige gewesen war oder ob sie einfach die Effizienz und den Pragmatismus gesehen hatte, mit denen die Anhänger der Weidenschwester andere Menschen unterstützten, und ein Teil davon hatte sein wollen.

Ein selbstsüchtiger Teil von ihm wünschte sich, dass es ersteres gewesen war. Vielleicht könnte sie dann die komplizierten Gefühle verstehen, die er gerade zu entwirren versuchte.

Wäre er vollkommen ehrlich gewesen, hätte er ihr gesagt, dass er nicht gekommen war, um den toten Gott zu erforschen, sondern sich selbst.

Sie fanden ihren Weg zurück zu den Jurten.

„Meinten Sie das ernst, dass Sie uns mit den Leuten helfen können, denen die Präsenz des Gottes ... nicht gutgetan hat?“, fragte Hesgrida.

„Ja.“

„Tja, dann werde ich Ihnen zeigen, wo Sie schlafen können. Viel Luxus können wir nicht anbieten, aber ich glaube, wenn Ihnen Luxus wichtig wäre, hätten Sie diese Reise nicht auf sich genommen.“

„Stimmt. Ich wäre schon glücklich, wenn ich einfach meinen Rucksack abwerfen könnte. Ich wusste nicht, wie leicht es sein würde, hier an Papier zu kommen, und habe eine absurde Menge leerer Notizbücher mitgebracht.“

Er verbrachte den Rest des Tages damit, Hesgridas Kollegen – eine ältere Frau und einen wortkargen Jugendlichen – und ihre Patienten kennenzulernen. Die „Verletzten, Kranken und Heiligen“ waren die zu erwartende

Mischung aus übereifrigen Glücksrittern, die die Welt kurz aus der Perspektive eines Gottes gesehen hatten und nicht länger in der Lage waren, wie Menschen mit ihr zu interagieren, Leute, die bei Unfällen und Schlägereien verletzt worden waren, Opfer eines Fiebers, das gerade die Runde machte und ein mittelalter Mann, dessen Arme zu Proto-Flügeln geworden waren. Bleiche Hautlappen, auf denen schwarzer Flaum später zu einem Federkleid zu werden versprach, verbanden sie mit seinen Seiten und er war gerade dabei, sich ein Hemd zu nähen, das er trotz dieser ungewöhnlichen Umstände tragen konnte.

Falls jemandem von ihnen die Trockenheit in Tjarvens Kehle auffiel, ließen sie es sich nicht anmerken. Er war sich sicher, dass er an den richtigen Ort gekommen war, und nicht sicher, wie er damit umgehen würde. Zum Glück gab es mehr als genug zu tun. Er protokollierte die neuen Strophen der Ballade vom

brennenden Himmel, half dem geflügelten Mann, seinen Rücken zu waschen und schälte zusammen mit Hesgridas wortkargem Helfer Kartoffeln für eine Suppe. Noch immer schmerzten seine Beine von dem langen Ritt und er rechnete damit, bei der ersten Gelegenheit umzufallen und einzuschlafen.

Aber als die Nacht schließlich kam und er seine dünne Matte ausrollte, konnte er keinen Schlaf finden. In seinen Ohren brausten Schwingen und in seinem Kopf kreisten Gedanken, die nur halb die seinen waren. Er wollte singen, kämpfen, erfinden, trauern, ... Der Gott dieses Ortes war tot, aber er war alles andere als abwesend.

Schließlich seufzte er und stand so leise er konnte auf. Es gelang ihm, sich zum Zelteingang zu tasten, ohne jemand anderen zu wecken. Als er nach draußen trat, trat er nicht wie erwartet in vollkommene Dunkelheit, sondern fand die Stadt von einem bleichen Licht eingehüllt vor.

Sanft leuchtender Nebel hing dort, wo der Körper des Gottes gelegen haben musste. An einigen Stellen war er dichter als anderswo. Tjarven machte diesmal nicht den Fehler, direkt hinzusehen, sondern entspannte seine Gesichtsmuskeln, so gut es ging, und sah aus dem Augewinkeln hin. Er glaubte, die Umrisse eines gewaltigen Brustkorbs und eines scharfkantigen Schnabels zu sehen.

Eine Melodie tauchte in seinen Gedanken auf und er erinnerte sich auch an die Worte:

Krähensinger, sieh auf mich nieder,  
Krähensinger, lenk meinen Speer.

Du brachtest uns Feuer, du lehrtest uns Lieder  
du wanderst mit unserem rastlosen Heer.

Gott der dunklen, stillen Pfade  
ich huldige dir mit Honig und Blut,  
auf dass mir kein Gegner schade,  
auf dass der Zorn der Toten ruht.

Er versuchte, sich abzulenken, die Melodie nicht einmal in seinen Gedanken zu summen. Etwas in ihm – und vielleicht lag es gar nicht mal falsch, wer wusste das schon – fürchtete, Geister heraufzubeschwören. Wer wusste schon, ob da nicht noch etwas vom Krähensinger übrig war und auf Rache an den Sterblichen sann, die seine Leiche gefleddert hatten und weiterhin fledderten. Tjarven seufzte versuchte, etwas Wärme in seine klammen Finger zu reiben. Mit dieser seltsamen, unirdisch glimmenden Nacht war eine durchdringende Kälte gekommen.

Etwas raschelte hinter ihm. Tjarven zuckte zusammen, doch bevor er alarmiert herumwirbeln konnte, hörte er eine vertraute Stimme hinter sich. „Schwierigkeiten zu schlafen?“ Hesgrida trat an seine Seite.

„Sieht so aus.“

„Hm. Tee?“

„Oh ... danke.“ Überrascht nahm er den Tonbecher.

„Ich konnte auch nicht schlafen und das Kohlebecken war noch heiß. Daher der Tee.“

„Sind alle Nächte hier so?“

„Nicht alle. Manchmal könnte man fast meinen, es sei eine normale kleine Stadt im Nirgendwo.“

Ein schriller Schrei zerriss die Finsternis. „Der goldene Speer fliegt. Der Fürst der dunklen Schwingen erhebt sich. Der Fürst der dunklen Schwingen fällt. Oh wehe ...“ Die nächsten Worte entstammten keiner vertrauten Sprache und beinhalteten Laute, die eigentlich nicht menschlichen Kehlen entstammen konnten. Tjarven erinnerte sich an den Bericht der Obduktion einer Heiligen – sie sollten wirklich einen besseren Begriff für Menschen finden, die nicht gesegnet waren, sondern nur zu nahe an die Leiche eines Gottes gekommen –, der schilderte, wie sich der Stimmapparat der Frau verändert hatte.

„Und manchmal nicht“, ergänzte Hesgrida trocken.

„Sollten wir uns kümmern?“

„Nicht nötig, würde ich sagen. Ich kenne diese Stimme. Das ist einer der Propheten, die mit den Leuten von der Universität arbeiten. Sie reagieren nicht sehr freundlich, wenn ich mich einmische.“

„Aha.“ Tjarven seufzte. Die Gänsehaut auf seinen Armen wollte nicht verschwinden, aber da war auch Traurigkeit.

Der Fürst der dunklen Schwingen fällt.

„Darf ich noch einmal fragen, wieso Sie hier sind?“, fragte Hesgrida.

„Wie gesagt, ich möchte einen Aufsatz zu schreiben. Und ich glaube, dass ich mit meinen Fähigkeiten den Leuten hier helfen kann, auch wenn jeder Gottessturz, jeder Betroffene anders ist.“

Tjarven zögerte und entschied sich dann, ehrlich zu sein. „Aber das ist nicht wirklich alles. Ich hatte erzählt, dass ich früher Tempelarzt war. Ich war Teil der Entourage einer hohen Priesterin

des Herrn der stillen Pfade.“ Er wick auf ein Kenning aus, um den Namen des Gottes nicht nennen zu müssen. „Ich war auch Teil seines Kults.“

„Und dann kam der Krieg der Götter.“

„Dann kam der Krieg der Götter“, bestätigte er. „Erst vergaßen sie uns und dann begannen sie zu sterben. Ich hatte von den ersten Anzeichen dafür gehört, mit welchem Gefallenen wir es hier zu tun haben könnten, und nun habe ich keine Zweifel mehr. Hier liegt mein Gott. Und ich hoffe, dass ich hier vielleicht verstehen kann, was passiert ist. Dass ich vielleicht ein bisschen besser verstehen kann, was das alles für mich bedeutet.“

Hesgrida nickte. Der Widerschein des leuchtenden Nebels ließ ihre helle Haut beinahe bläulich wirken und malte dünne weiße Sichelmonde in ihre Augen.

„Ein Gläubiger also.“

„Schwer, keiner zu sein, wenn Götter den Himmel anzünden.“

„Sie wissen, was ich meine. Dieser Gott hat ihnen etwas bedeutet.“

„Sie dürfen gerne lachen.“

„Ich habe nicht die Gewohnheit, über Dinge zu lachen, die anderen wichtig sind.“ Hesgrida wandte sich ihm zu. „Ich glaube, Sie werden hier mit ihrem Wissen über den Gott viel Gutes bewirken können.“

„Wirklich?“

„Wirklich. Ich weiß nicht, ob es Ihnen helfen wird, Ihren Platz in dieser verwandelten Welt zu

finden. Ich wünsche es ihnen jedoch.“

Tjarven lächelte mit einer Mischung von Melancholie und Dankbarkeit. „Danke.“

Sie trat einen Schritt zurück. „Ich würde dann mal schauen, ob ich doch noch ein wenig Schlaf bekomme – auch wenn Träume in solchen Nächten etwas ... unbehaglich sein können. Ich denke, Sie sollten es auch versuchen.“

„Wahrscheinlich eine gute Idee.“

Er blieb noch eine Weile stehen. Die Stimmen der Propheten, die

im Schlaf flüsterten und schrien vermischten sich mit alten Fetzen liturgischer Lieder in seinen Gedanken. Aber er hatte das Gefühl, dass er doch noch ein wenig Schlaf finden würde.

„Uns Sterblichen bleibt wohl nichts anders übrig, als uns so gut wie möglich umeinander zu kümmern, während die Götter mit sich beschäftigt sind“, hatte Hesgrida vor einigen Stunden gesagt. Genau das würde er tun. Und vielleicht würde sich der Rest dann irgendwie finden.



# Impressum

PHANTAST 31  
„Gottheiten“  
kostenlose PDF-Version  
Erschienen im November 2025

PHANTAST ist das gemeinsame  
Magazin der phantastischen  
Internetportale Literatopia und  
Fictionfantasy

[www.literatopia.de](http://www.literatopia.de)  
[www.fictionfantasy.de](http://www.fictionfantasy.de)

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

Das PHANTAST-Logo wurde  
von Lena Braun entworfen

© 2025 Literatopia – Judith Madera,  
Rüppurrer Straße 31, 76137  
Karlsruhe

Mitarbeiter\*innen dieser Ausgabe:  
Katja Bürk, Markus Drevermann,  
Stefan Holzhauer, Swantje Nie-  
mann, James A. Sullivan, Melanie  
Vogltanz, Jenny Wood, Holger Wa-  
cker, Judith Madera

Bildquellen:

Cover: Xanathon

Seite 4, 17, 30, 42, 47, 54, 65, 69,  
75, 83, 92, 99, 105, 114: Xanathon

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  | <a href="http://www.literatopia.de">www.literatopia.de</a>       | <a href="mailto:madera@literatopia.de">madera@literatopia.de</a> |
| fictionfantasy | Rupert Schwarz | <a href="http://www.fictionfantasy.de">www.fictionfantasy.de</a> | <a href="mailto:rupert.schwarz@gmx.de">rupert.schwarz@gmx.de</a> |