



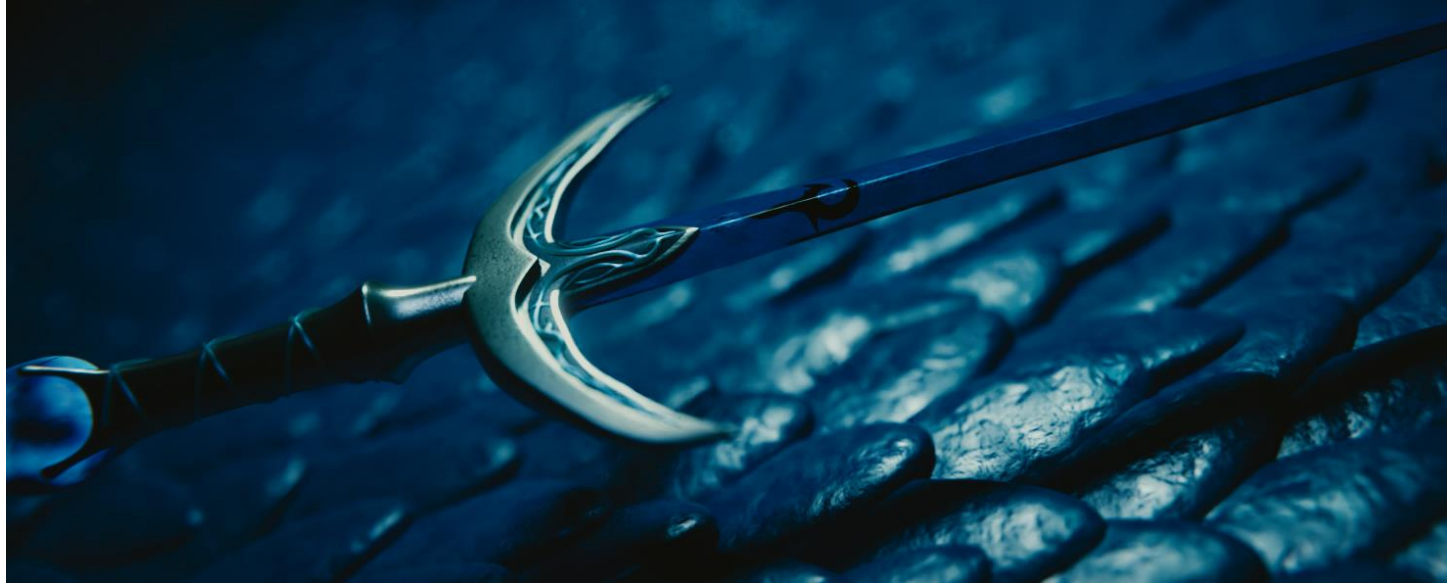
TOR·ONLINE



Phantastischer



GENRE  
GUIDE



# Der phantastische Genre Guide

## Impressum

© S. Fischerverlage GmbH, Hedderichstr. 114, 60596 Frankfurt

Die ganze Welt der Fantasy und Science Fiction auf: [www.tor-online.de](http://www.tor-online.de)

## **Inhalt**

Climate Fiction

Cyberpunk

Dark Fantasy

Dystopische Science Fiction

Grimdark Fantasy

Hard Science Fiction

High Fantasy

Historical Fantasy

Hopepunk

Low Fantasy

Military Science Fiction

New Weird

Portal Fantasy

Postapokalypse

Romantasy

Science Fantasy

Space Opera

Steampunk

Urban Fantasy

Völker-Fantasy

## Climate Fiction

*Der Klimawandel ist da – auch in der SF-Literatur, und dort heißt er „Climate Fiction“. Vor den Folgen der globalen Erwärmung muss uns dieses Subgenre nicht mehr warnen, das machen mittlerweile schon die Tageszeitungen. Aber ein paar Denkanstöße gibt es uns trotzdem.*

Ende 2017 fand in Berlin eine Konferenz zum Thema Climate Engineering statt – es ging dabei um die Vorstellung, mittels technischer Verfahren die menschengemachte Erwärmung der Erde in den Griff zu bekommen. Die Idee der Wetterkontrolle gehört auf den ersten Blick eher ins Reich der Science Fiction; doch tatsächlich wird aber einiges an Geld investiert und Forschung betrieben. Im Rahmen der Konferenz warb unter anderem der Harvard-Physikprofessor David Keith für ein Verfahren, das schon länger im Gespräch ist: Durch Einbringung von Schwefelpartikeln in die Erdatmosphäre soll die Sonneneinstrahlung stärker reflektiert werden.

Angesichts immer wieder verfehlter Emissionsziele, des Ausstieg der USA aus dem Pariser Klimaabkommen und der resignierten Erkenntnis, dass die Erderwärmung längst da ist und neben dem Anstieg des Meeresspiegels, der Versauerung der Ozeane und einem massenhaften Artensterben auch Dürren, gewaltige Wirbelstürme und Flutkatastrophen im Gepäck hat, die die Menschheit weltweit unmittelbar zu spüren kriegt, erscheinen solche Notfallpläne durchaus verlockend. Natürlich wäre es verantwortlicher, Wege zu finden, um unsere CO<sub>2</sub>-Emissionen deutlich zu drosseln, aber das scheint ein Ding der Unmöglichkeit zu sein. Die Mineralölverbrennung ist dabei nur die – allerdings gigantische – Spitze des Eisbergs. Man muss sich nur einmal zu Gemüte führen, dass die zusammengerechneten Gewinnerwartungen, die die Mineralölkonzerne ihren Aktionären in Aussicht stellen, bedeuten würden, dass die Menge des durch Verbrennung produzierten CO<sub>2</sub> die Grenzwerte des Pariser Abkommens in den kommenden Jahren um ein Vielfaches übersteigen MUSS, wollen sie nicht wortbrüchig werden. Der Wachstumszwang des Kapitalismus sitzt uns im Nacken und droht bei Zuwiderhandlung mit dem gesellschaftlichen Kollaps – der eigentlich, nicht zuletzt infolge der Klimakatastrophe, in weiten Teilen der Welt längst da ist.

### Der Alltag der Katastrophe

Haben wir uns also mit der Lage abgefunden? Die Geschichten, die wir uns von der nahen Zukunft erzählen, deuten darauf hin, dass die nach menschlichen Maßstäben schleichende (und nach geologischen Maßstäben rasende) Veränderung des Klimas unser selbstgemachtes und mittlerweile unumkehrbares Schicksal ist. So sehr jedes Jahr aufs Neue beschworen wird, dass wir „jetzt noch“ die Chance haben, den Klimawandel in einem für die Menschheit erträglichen Rahmen zu halten, so sehr sind Polverschmelze und Anstieg des Meeresspiegels, Versauerung der Ozeane und durch dessen Erwärmung verursachtes Artensterben, verheerende Dürren, Flutkatastrophen und Wirbelstürme, bereits traurige Realität. Die Science Fiction unserer Zeit trägt dem meist recht nüchtern Rechnung: Margaret Atwoods Roman *Oryx & Crake* spielt in der Nähe eines infolge der Polkappenschmelze überfluteten New Yorks; in Paolo Bacigalupis *Biokrieg (The Windup Girl)* wird Thailand von gewaltigen Dämmen vor der Überflutung geschützt; in seinem *Water (The Water Knife)* ist Wasser im amerikanischen Südwesten, der Dust Bowl, infolge von Dürren zur kostbarsten Ressource geworden. Das schon bei Atwood beschworene Bild eines überfluteten New York kennt man schon aus Steven Spielbergs Film *A.I.* von 2001. Es prangt auch auf dem Titelbild von Kim Stanley Robinsons 2017 erschienenen Roman *New York 2140*. Mit Ausnahme von *Oryx&Crake* ist all diesen Geschichten

gemein, dass sie nicht von einem Totalzusammenbruch der Zivilisation erzählen (und bei Atwood ist der erfolgte Zusammenbruch nicht durch die Klimakatastrophe ausgelöst worden). Die Klimakatastrophe ist eine andere Art von Weltuntergang als der atomare Supergau, sie ist kein roter Knopf, keine fallende Bombe, kein explodierendes Kraftwerk, sie ist keine Seuche, die alle Menschen auf einen Schlag in Zombies verwandelt ... sie ist unser Alltag. Es ist deshalb ziemlich schwer, sie glaubwürdig in den Mittelpunkt einer SF-Katastrophengeschichte zu stellen. Sehr viel eher ist sie Teil des katastrophischen Hintergrundrauschens des Anthropozäns.

### **Rettung Ex Machina?**

Die Schreckensszenarien der Klimakatastrophe sind deshalb immer ein Stück zu nah an uns dran – sie kommen nicht „nach“ irgendeinem Ereignis, nach Atomkrieg oder Zombieseuche oder Asteroideneinschlag, sondern im fortgesetzten Jetzt. Und während SF-Romane wie die genannten diesen Umstand plausibel darlegen, welche gewaltigen gesellschaftlichen Probleme mit dem Klimawandel auf uns zurollen, warten die Visionäre des Geo-Engineering ironischerweise mit verlockend nach SF klingenden Antworten auf, die die Katastrophe vielleicht doch wieder aus dem „Jetzt“ auf ein „Irgendwann“ oder sogar „Gar nicht“ verschieben könnte.

Der eingangs erwähnte Professor David Keith macht sich beispielsweise dafür stark, Schwefelsäure in die Erdatmosphäre einzubringen, damit sie mehr Sonnenlicht reflektiert, und kündigt erste Feldversuche an. Die Ausbringung der geringen für den Versuch notwendigen Menge mag dabei unbedenklich sein – Keith unterschlägt in seinen Ausführungen jedoch die banale Tatsache, dass der Versuch einer Abkühlung der Erde auf diese Weise letztendlich nur als globales Experiment mit trotz aller Feldversuche unabsehbaren Folgen denkbar ist. So hat der Klimatologe Alan Robock von der Rutgers Universität beispielsweise zusammen mit Kollegen eine Studie erarbeitet, der zufolge die Ausbringung von Schwefelteilchen in der Atmosphäre den Monsun stören und für noch weit verheerende Dürren in Afrika und Südasien auslösen könnte als der Klimawandel. Würde dieses Szenario sich bewahrheiten, hieße das, dass ein Teil der Erde sich auf Kosten weiter anderer Teile vor den Folgen des Klimawandels schützen würde. Wieder einmal würden Umweltprobleme von ihren Hauptverursachern im Norden geografisch in den Süden verschoben, und wieder einmal wird deutlich: Der Klimawandel mag die Menschheit weltweit betreffen, aber in welchem Maße er welche Menschen betrifft, ist wie alles eine Frage der weltweiten Verteilung von Reichtum, Armut und Ressourcen.

### **Nicht der Planet leidet, sondern wir**

Anstatt wissenschaftliche Heilsvisionen zu liefern, stellt sich die SF zunehmend den gesellschaftlichen Folgen des Klimawandels – und unseren Umgang mit ihnen. In Kim Stanley Robinsons *New York 2140* sind sowohl die gesellschaftlichen Korrekturen infolge der Klimakatastrophe als auch das fröhliche Weiterexerzieren des kapitalistischen Wachstumszwangs Thema. Neue Technologien bieten lokale Lösungen, während im Hintergrund das Gespenst der zahllosen Toten schwebt, die die Erderwärmung forderte und weiter fordert. Menschen kämpfen gegen das fortgesetzte Artensterben und gegen das Eindringen von Wasser in die unteren Stockwerke, gegen die Enteignung von Wohnraum und gegen die aufgepeitschten Naturgewalten. Wie bei Robinson üblich steckt eine erstaunliche Mischung von Hoffnung und Pessimismus in diesem Buch – es geht weiter mit den Menschen, aber nicht unbedingt zu den besten Bedingungen. Diese Botschaft kann man auch in den (zugegebenermaßen etwas düsteren) Romanen Bacigalupis finden.

Diese Geschichten zum Klimawandel haben gemein, dass es in ihnen nicht darum geht, wie wir als Menschen uns die Natur möglichst vollständig unterwerfen können – etwa durch Geo-Engineering, oder dass wir uns im Gegenteil als Menschen ganz der Natur zu unterwerfen und uns von aller Technik zu verabschieden hätten. Beide Vorstellungen beruhen auf dem falschen Gegensatz von Mensch und Natur. Der Mensch ist Teil der Natur, und der Klimawandel insofern ein natürliches Phänomen, für das uns unser Planet ganz sicher nicht zürnt. Betrachten wir die Ereignisse in einem geologischen Maßstab, der sich für das Schicksal der Menschheit nicht interessiert, könnten wir das durch ihn verursachte (und potenziell den Menschen umfassende) Artensterben als Türöffner für eine ganz neue, wundersame Ökologie feiern, die ganz sicher in einigen hundert Millionen Jahren der heutigen nachfolgen wird.

Von einem humanistischen Standpunkt aus betrachtet gilt es hingegen, einzusehen, dass der Klimawandel nicht irgendeiner erhabenen Natur oder einem aus dem Weltraum wunderschön anzusehenden blauen Planeten schadet, sondern vor allem uns – den Bewohnern des globalen Nordens, die diesen Artikel wahrscheinlich lesen, vorerst weniger, vielen Menschen anderswo auf der Welt schon jetzt deutlich mehr. Dass wir vor diesem Hintergrund wirtschaftliche Wachstumsprognosen, private Mobilität und Arbeitsplatzsicherung in schmutzigen Industriezweigen anscheinend wichtiger finden als die Begrenzung von CO<sub>2</sub>-Emissionen, ist gelinde gesagt ziemlich bescheuert. Ironischerweise ist das Wort „sozialverträglich“ ja inzwischen bereits ein Kampfbegriff gegen jeden ernsthaften Versuch, aus CO<sub>2</sub>-intensiven Energiegewinnungsweisen auszusteigen – als wäre die Verursachung von Umweltkatastrophen etwas besonders Sozialverträgliches ...

Die Lektüre des einen oder anderen SF-Romans zum Thema bewirkt sicher kein großes Aufrütteln – denn wir alle wissen längst mehr oder weniger über das, was im Gange ist, und das, was uns blüht, Bescheid, auch, wenn wir es uns vielleicht nicht eingestehen wollen. Sie ist aber vielleicht eine kleine gedankliche Vorbereitung darauf, dass das Weiterbestehen der Menschheit angesichts der selbstgemachten Probleme nicht mit einem gewaltigen technischen Kraftakt gewährleistet werden kann, sondern eine komplizierte und fortdauernde gesellschaftliche Aufgabe ist.

Zum Abschluss noch einmal die gesammelten Lesetipps zur gedanklichen Einübung der kommenden Mühen:

Kim Stanley Robinson, *New York 2140* – Das Leben einer ganzen Reihe von Figuren, vom Finanzdealer bis zu Kanalratten-Kindern, in einem überfluteten New York der Zukunft. KSR zeigt mal wieder, dass er wie kaum ein anderer Autor dazu fähig ist, natur- und gesellschaftswissenschaftliche Exkurse in seine Geschichten einzuweben. Die deutsche Übersetzung durfte ich besorgen – sie erscheint im Januar 2018 bei Heyne.

Margaret Atwood, *Oryx & Crake* sowie die Nachfolgebände *Das Jahr der Flut* und *Die Geschichte von Zeb* – Auch hier steht wie schon erwähnt die Erderwärmung als Katastrophe im Hintergrund, vor allem geht es aber um den Seuchentod der Menschheit und ihre Ersetzung durch neue, gentechnisch erzeugte Arten. Oft satirisch und vergnüglicher, als man meinen sollte.

Paolo Bacigalupi, *Biokrieg* – Ein amerikanischer Agent versucht in Bangkok, an Genmaterial von gegen Lebensmittelseuchen resistente Pflanzen heranzukommen. Themen sind der Ersatz fossiler Brennstoffe durch Muskelkraft von Menschen und Tieren, Nahrungsmittelknappheit, Pogrome infolge gesellschaftlicher Umwälzungen ... auch hier ist der Einfluss der Klimakatastrophe im Hintergrund allgegenwärtig. Ein abgrundtief düsterer Roman.

Paolo Bacigalupi, *Water* – Mafiöser Ressourcenkampf um Wasser im amerikanischen Südwesten.

Kim Stanley Robinson, *Aurora* – Ein Roman, der nur am Rande mit dem Thema Klimawandel zu tun hat, am Beispiel eines Generationenschiffs jedoch sehr überzeugend die Vorstellung dekonstruiert, dass die technische Kontrolle auch nur einer Mikroökologie, geschweige denn einer planetaren Ökosphäre wie der Erde, dauerhaft möglich wäre.

Marjorie B. Kellogg, *Lear's Daughters* (nicht ins Deutsche übersetzt) – die ökologisch gebeutelte Erde will sich an den Rohstoffen des von extremen Wetterphänomenen heimgesuchten Planeten Filx gütlich tun. Kelloggs Geschichte von der Ausbeutung einer fremden Ökologie erschien erstmals in den 80ern und wirkt auf den ersten Blick inhaltlich altbekannt, wartet aber mit einigen interessanten Wendungen auf. Der Klimawandel spielt hier sowohl als Ursache der katastrophalen Veränderungen auf der Erde eine Rolle, als auch in Bezug auf den Planeten Filx.

*Jakob Schmidt*

# Cyberpunk

*Ob als Film- oder Buchstoff: Cyberpunk erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Ein Blick auf ein Science-Fiction-Genre, das innerhalb der Phantastik wie kaum ein anderes für Zeitgeist steht und nicht nur die Literatur, sondern selbst Musik und Architektur geprägt hat.*

Nicht nur der Fantasy, auch der Science Fiction wird immer wieder vorgeworfen, lediglich dem Eskapismus zu dienen und die reale Gesellschaft dabei aus den Augen zu verlieren. Anfang der 1980er Jahre kommt diese Kritik von einer Gruppe junger Schriftsteller, die unter dem Namen *The Movement* bekannt wird. Es ist die Geburtsstunde des Cyberpunk.

## **The Movement als Gegenkultur zur Science Fiction**

Fünf Namen werden anfangs unter *The Movement* gefasst: John Shirley, Bruce Sterling, Lewis Shiner, der Mathematiker Rudy Rucker sowie William Gibson. Später kommen noch Michael Swanwick, Richard Kadrey, Pat Cadigan und Tom Maddox hinzu. Sie alle kritisieren den naiv-utopischen Konservatismus der Science Fiction ihrer Zeit – und den Mangel an Gesellschaftskritik darin. Ihre Vision ist eine Spielart des Genres, in der die Zukunft als Gegenwart erkennbar sein soll. Gleichzeitig verorten sie sich in der Hard Science Fiction, die sich bei aller Phantastik technisch-naturwissenschaftlichem Realismus verpflichtet sieht.

Als die beiden größten Vorbilder des *Movement* gelten in Stimmung und Stil zum einen die *Hardboiled Crime Fiction* der 1920er bis 1940er Jahre, zum anderen die *New Wave of Science Fiction*, die in den 1960er Jahren ebenfalls nach neuen Genrewegen suchte. Nachdem die *New Wave* mit britischen Autoren wie J. G. Ballard im Magazin „New World“ ihren Anfang nahm, erreichte sie auch die USA – und hier Philip K. Dick. Obwohl er streng genommen also zur Vor-Generation der Cyberpunks gehört, sind seine Werke – insbesondere „Träumen Androiden von elektrischen Schafen?“, verfilmt als „Blade Runner“ – heute Klassiker des Genres. Und tatsächlich weisen viele seiner Werke typische Cyberpunk-Merkmale auf.

Erkennungsmerkmal des damals innovativen Genres ist erstens die Verschmelzung von weiterentwickelter Technologie und Realität, beispielsweise in Form von Cyborgs, künstlichen Intelligenzen und lebensechten Androiden. Zweitens weisen die Werke des Cyberpunk fast immer totalitäre Konzern-Regime und Klassengesellschaften auf. Technik dient in erster Linie sozialer Kontrolle, obwohl die (Anti-)Helden sie sich für ihre Zwecke aneignen. Drittens folgt der Cyberpunk einer dunkelbunten Ästhetik. Grelle Neonwerbung prägt das typischerweise urbane Setting, womit das Genre auch die Urban Fantasy beeinflusst. Die Protagonisten sind meist Underdogs, die wie in der *Hardboiled Crime Fiction* am Rande der Gesellschaft in einem Sumpf aus Drogen, Sex und Gewalt agieren. Daher auch das Suffix *-punk*, das einerseits auf diese Außenseiterrolle verweist, andererseits auch für die Gegenkultur steht, als die sich die Autoren des *Movement* verstehen. Alle Merkmale sind als Überspitzung bzw. Weiterentwicklung realer Begebenheiten gemeint.

## **Vom Cyberspace zur Alternate History**

Dem Begriff *Cyberpunk* war der des *cyberspace* vorangegangen, der erstmals 1982 in „Burning Chrome“ auftauchte, einer Kurzgeschichte von William Gibson. Was er darunter verstand, wurde zwei Jahre später in seinem Roman „Neuromancer“ deutlich: Es ist jene dreidimensionale virtuelle



Realität, die uns inzwischen, nach „Matrix“, „Ready Player One“ oder „Deus Ex“, als selbstverständlicher Teil der Popkultur erscheint. Gibson wählte das Wort aus ästhetischen Gründen und setzte damit einen Trend, aus dem auch Begriffe wie *cyberculture* oder *cybersecurity* resultierten – oder eben *cyberpunk*. Die Genrebezeichnung tauchte zunächst als Name einer Kurzgeschichte von Bruce Bethke 1983 auf; der kürzlich verstorbene US-Herausgeber und -Autor Gardner Dozois wählte sie anschließend, um der Literatur des *Movement* eine Marke zu verpassen. Eine Art Manifest bildete die von Bruce Sterling herausgegebene Anthologie „Mirrorshades“; der Titel diente ebenso als Sammelbegriff der frühen Cyberpunk-Autoren bzw. als Synonym des *Movement*.

Heute gilt der Cyberpunk selbst im Feuilleton als ernstzunehmendes Genre, das Bezug auf das Hier und Jetzt nimmt. Zu seiner Geburtsstunde jedoch waren die Schriften des *Movement* unter Literaturkritikern alles andere als beliebt. Dennoch wurde sie zum Trend, und den *Movement*-Autoren folgte eine zweite Generation, damals als „Postcyberpunks“ bezeichnet, darunter Neal Stephenson. Doch auch in anderer Hinsicht entwickelte sich das Genre weiter, erhielt beispielsweise ab 1989 mit „Shadowrun“ eine Fantasy-Spielart, die u. a. mit „Die Tochter des Stählernen Drachen“ von Michael Swanwick vertieft wurde. 1991 erschien mit „Die Differenzmaschine“ von William Gibson und Bruce Sterling außerdem ein Roman, der die Prinzipien des *Movement* ins viktorianische England des 19. Jahrhunderts transportierte und ein Alternate-History-Moment ergänzte, indem Elektronik durch Dampfkraft ersetzt wurde. Mit anderen Worten: Der Steampunk war geboren.

Diesem Konzept des Steampunks – eine alternative Geschichtsschreibung, die ebenso auf alternative Technologien setzt, ohne dabei die Prinzipien des *Movement* ganz aus den Augen zu verlieren – folgten bis heute weitere „Timepunk“-Genres. Dazu gehören etwa Diesel-, Clock-, Atom- oder Stonepunk, um nur ein paar zu nennen.

### **Globalisiertes Genre**

Der Cyberpunk ist indes längst zum internationalen Phänomen geworden. Besonderen Einfluss nahm er etwa auf die lateinamerikanische Phantastik, auch im Afrofuturismus finden sich Elemente wieder. International beliebt wurde außerdem die japanische Ausprägung des Cyberpunk, die insbesondere in Manga und Film ihre ganz eigenen Spielarten entwickelt hat. Mit „Akira“ existiert sogar eine postapokalyptische Manga-Reihe, die ähnlich wie „Blade Runner“ oder die Werke des französischen Comicauteurs Moebius Cyberpunk-Elemente beinhaltet, bevor auch nur der Begriff das erste Mal aufgetaucht war. Auch in der Architektur steht Japan heute wie kein zweiter Ort der Welt mit Vierteln wie Shibuya für den Inbegriff des Stahl gewordenen Cyberpunks. Werke wie „Ghost in the Shell“ haben ihren Einfluss weit über die Grenzen Japans und Asiens hinaus ausgedehnt.

Hierzulande blieb Cyberpunk außerhalb von „Shadowrun“-Romanen dagegen eher Importware. 1990 erschien zwar eine Anthologie unter Herausgeberschaft Michael Nagulas bei Heyne, doch erst 1999 wurde mit Myra Çakans „When the Music’s over“ ein Genre-Roman aus der Hand einer deutschsprachigen Schriftstellerin veröffentlicht. Später folgten beispielsweise Thomas Elbels „Asylon“, Nadine Erdmanns „Cyberworld“, Carmen Capitis „Maschinenwahn“ oder „Drei Monde“ von Lars Hitzing.

### **Cyberpunk im 21. Jahrhundert**

Heute, da die Realität die Visionen des Cyberpunk in mancher Hinsicht bereits eingeholt hat, finden sich selbst außerhalb von Film, Game und Literatur Anleihen ans Genre: In der Musik beispielsweise taucht der Begriff gelegentlich als Genrebezeichnung für eine Form Synthesizer-haltiger, psychedelischer Elektromusik auf, eng verwandt mit „Cyberdelic“. Und in der Architektur gilt – neben dem bereits genannten Shibuya – etwa das Berliner Sony Center als vom Cyberpunk inspiriertes Bauwerk.

Auf der Leinwand bleibt Cyberpunk nicht zuletzt dank seiner visuellen Ästhetik ein präsentenes Genre – man denke etwa an „Elysium“, den Beginn von „Avatar“ oder „Blade Runner 2049“. In der Literatur jedoch werden Versatzstücke des Cyberpunk inzwischen eher in andere Subgenres integriert: Themen wie die Zwei-Klassen-Gesellschaft in Verbindung mit Cyberspace finden sich etwa in Tad Williams „Otherland“-Reihe, oder im kürzlich verfilmten „Ready Player One“. Die vernetzte Gesellschaft ist beliebter Bestandteil von SF-Bestsellern wie „Der Circle“ von Dave Eggers, in „Autonom“ von Annalee Newitz finden sich Motive wie das Nebeneinander von Mensch und Androide sowie institutionalisierter Drogenkonsum, und auch Joel Shepherds „Androidin“-Trilogie weist ähnliche Aspekte auf.

Dabei zeigen solche Werke nicht nur, dass die Prinzipien des *Movement* nachwirken, sondern auch, dass Eskapismus und Gesellschaftskritik einander nicht widersprechen müssen.

*Alessandra Reiß*

## Dark Fantasy

*Vampire statt Elfen, Werwölfe statt Orks, und Helden, die in Schatten wandeln: Wenn in phantastischen Welten die Wesen der Nacht die Hauptrolle spielen, bewegen wir uns auf dem Boden der Dark Fantasy.*

Wenn dir heutzutage ein Vampir begegnet, kannst du dir nicht sicher sein, was dich erwartet. Wird er dir das Blut aussagen? Wird er dich küssen? Beim ersten Sonnenstrahl glitzern? Oder dir nur einen Sermon über die Bürde der Unsterblichkeit halten?

Dass diese Unsicherheit besteht, haben wir einem Subgenre-Übeltäter namens Dark Fantasy zu verdanken. Damals, in den guten alten Zeiten, als Science Fiction und Fantasy noch eins waren und nur der Horror unter dem Begriff der „Gespenstergeschichten“ parallel existierte, war die Sache klar: Vampir gesichtet? Hoffentlich hast du Weihwasser, Knoblauch oder wenigstens einen ordentlichen Pflock dabei. Ansonsten war's das mit dir.

### Dark Fantasy als „ruhiger Horror“

Diese Regeln galten bis Mitte der 1970er Jahre. Dann erschien Stephen King auf der Bildfläche. Titel wie *Carrie* und *Brennen muss Salem* lösten einen Horror-Boom aus, in dessen Fahrwasser auch Autoren wie Anne Rice oder Chelsea Quinn Yarbro ihre Karrieren starteten. Beide definierten in Romanen wie *Interview mit einem Vampir* und *Hotel Transylvania* das Bild des Vampirs neu – und stellten damit die Weichen für ein neues Fantasygenre.

Bis dieses benannt wurde, sollte es aber noch bis Anfang der 1990er Jahre dauern. Zu diesem Zeitpunkt sah es für den Horror schon nicht mehr so rosig aus. Stephen King blieb zwar ein Bestsellergarant, doch ansonsten war der Boom vorbei. Die Dark Fantasy bedeutete nun eine Marketingstrategie, um erstens Horror und die damals populärere Fantasy zu verbinden und zweitens eine weichere Spielart des zunehmend von Splatter und Gore geprägten Horrors zu etablieren. Charles L. Grant, dem oft die Erfindung des Begriffs „Dark Fantasy“ zugeschrieben wird, sprach daher auch von „Quiet Horror“. Während sich jedoch die Handlung von Horrorgeschichten in unserer Welt abspielen, besteht diese Einschränkung für Dark Fantasy nicht. Zudem ist das Vorhandensein des „Anderen“ in der Dark Fantasy normalerweise bekannt, im Horror trifft es die Protagonisten unvorbereitet und ungleich bösartiger.

Die Abgrenzung zum Horror ist somit relativ leicht – die zu anderen Fantasy-Subgenres gestaltet sich dagegen oft schwierig, wie sich noch zeigen wird.

### Teil einer dunklen Welle

In erster Linie steht die Dark Fantasy für einen düster-melancholischen Grundton. Oft spielen finstere Leidenschaften, Wahnsinn und die Auseinandersetzung mit Tod und Unsterblichkeit eine Rolle; repräsentiert werden diese Elemente durch Wesen der Nacht wie Werwölfe, Vampire, Geister oder gefallene Engel.

Völlig neu war das natürlich auch zu Beginn der 1990er nicht. Als Ahnen des Genres gelten die Vertreter der Schauerromantik ebenso wie die Pulp-Autoren Gertrude Barrows Bennett oder H. P. Lovecraft. Doch seit den 1980er Jahren fanden zunehmend oben genannte Elemente ihren Weg in

die sonst doch eher taghelle Fantasy. Als Grund für diese Entwicklung wird auch die durch AIDS ausgelöste gesellschaftliche Auseinandersetzung mit Themen wie Krankheit und Tod gesehen.

Überhaupt traf die Dark Fantasy gesellschaftlich einen Nerv. Inhaltliche Parallelen finden sich etwa in der Dark-Wave-Kultur, die sich Ende der 1980er in ihrer Hochphase befand. Kein Wunder, dass zahlreiche Dark-Fantasy-Werke wie Anne Rice' „Vampir-Chroniken“ oder James O'Barrs „The Crow“ nicht nur Elemente der Jugendkultur aufgriffen, sondern auch in dieser stark rezipiert wurden. Gerade im deutschsprachigen Raum brachte zudem das Dark-Fantasy-Erzählspiel „Vampire: Die Maskerade“ Gothic- und Rollenspielszene zusammen. Und auch die Verbindungen zwischen Dark Fantasy und der Jugendkultur sind eng – eine weitere Alternativbezeichnung für das Genre lautet „Gothic Fantasy“.

### **Ein Label für „alte“ und „neue“ Autoren**

Neben Anne Rice und Chelsea Quinn Yarbro galt Neil Gaiman mit seinen „Sandman“-Comics als einer der Genrebegründer. Autoren wie Tanith Lee (*Blood Opera*) oder Brian M. Stableford (*David Lynyard*), die auch vorher schon eher düstere Fantasy veröffentlicht hatten, fanden in der Dark Fantasy ein neues Label. Daneben traten Debütanten auf den Plan, beispielsweise Kim Newman (*Anno Dracula*), Alan Campbell (Die *Kettenwelt*-Chroniken) oder Freda Warrington (*Das Blut der Liebe*).

Ab den Nuller Jahren richtete sich das Genre zunehmend auch an Jugendliche. Serien wie „Mitternachtszirkus“ oder „Dämonicon“, beide von dem irischen Schriftsteller Darren Shan, zeigten dabei deutlich die Verwandtschaft zum Horror. Die größte Popularität erreichte aber eine andere Spielart: Stephenie Meyers *Twilight* rief einen Boom hervor, in dessen Zuge zahlreiche Jugendromane erschienen, die Dark Fantasy mit Romance-Elementen mischten. *Sixteen Moons* von Kami Garcia und Margaret Stohl, Lili St. Crows *Strange Angels*, die *Fallen*-Reihe von Lauren Kate oder Cassandra Clares *Die Chroniken der Unterwelt* sind nur einige solcher Titel.

### **Dark Fantasy als Crossover-Genre**

Auch sonst zeigt sich eine enge Verwandtschaft zwischen Dark Fantasy und „romantischen“ Subgenres wie Romantasy, Romantic Thrill oder Paranormal Romance (alles zugegebenermaßen sehr diffuse, oft unschöne Bezeichnungen). Ebenso gibt es starke Überschneidungen zur Urban Fantasy: Sobald sich der Vampir verliebt, verbinden sich Romance und Dark Fantasy. Lebt der Vampir in einer Stadt, ist die Urban Fantasy nicht weit – und mit ihr werden paranormale Ermittler oder Geisterjäger wie Anita Blake oder John Sinclair auf den Plan gerufen.

Allerdings sind das eben nur zwei Formen der Dark Fantasy, die sich ebenso auch mit Sword & Sorcery, Historical oder High Fantasy verknüpfen lässt. Selbst die „Drachenlanze“-Saga, eine der wohl klassischsten, um nicht zu sagen epigonalsten High-Fantasy-Reihen überhaupt, bekam mit der „Jünger der Drachenlanze“-Trilogie noch einen Dark-Fantasy-Ableger. Wie bereits erwähnt, definiert sich Dark Fantasy vor allem über seine Atmosphäre, entsprechend variabel sind Handlung und Handlungsort.

### **Die Dunkelheit bleibt attraktiv**

Egal, mit welchem anderen Subgenre sie sich auch verbrüderd: Die Dark Fantasy ist bis dato noch immer eine der erfolgreichsten Spielarten der Fantasy. Selbst als nach dem *Twilight*-Boom Vampire als totgesagt galten, konnte das das Genre kaum erschüttern – allenfalls wurden die Vampire eine Weile durch Werwölfe oder Engel ersetzt.

Auch im deutschsprachigen Raum gibt es eine Reihe von Schriftstellern, die Dark Fantasy veröffentlichen. Zu den prominentesten dürften Markus Heitz mit seinen *Pakt der Dunkelheit*-Romanen, Gesa Schwartz (*Die Chroniken der Schattenwelt, Grim*) oder Wolfgang Hohlbein (*Die Chronik der Unsterblichen*) gehören. Zudem zählen Szeneverlage wie *Art Skript Phantastik* oder *ohneohren* Dark Fantasy zu ihren Schwerpunkten, was für eine breite Unterstützung des Genres im Fandom spricht. Insofern ist zu erwarten, dass der Vampir weiter vielfältig bleibt – und wir entsprechend abwägen müssen, was zu tun ist, wenn uns mal einer begegnen sollte.

*Alessandra Reiß*

# Dystopische Science Fiction

*Der Einzelne gegen das System: Aus dieser Grundzutat hat sich ein Science-Fiction-Genre herausgebildet, das so aktuell scheint wie nie zuvor. Wir wagen einen Überblick über das Subgenre der dystopischen Science-Fiction-Literatur.*

Menschenmengen, die Autokraten zujubeln? Medien, die Falschmeldungen zu Propagandazwecken streuen? Strenge Abschottung nach außen? Zunehmende räumliche Trennung zwischen einzelnen Bevölkerungsgruppen? Einzelne, die zu Rettern hochstilisiert werden?

So ganz weit weg scheinen sie vom Hier und Jetzt nicht mehr, die typischen Zutaten der Dystopie. Gerade in den letzten zehn Jahren kehrte diese Literaturgattung an die Oberfläche zurück, führte dabei vor allem auch Jugendliche an Themen wie Massenkulte, Medienvereinnahmung oder systematische Unterdrückung heran. Viele dieser jüngeren Dystopien – von *Tribute von Panem* über *Divergent* bis hin zu *Die Auserwählten / Maze Runner* – waren ironischerweise selbst mediale Massenergebnisse, haben Franchises gebildet und dabei sicher nicht in erster Linie erzieherische Aspekte im Blick gehabt. Dennoch verfolgt die Dystopie schon seit ihren Ursprüngen nicht nur den Zweck zu unterhalten, sondern auch zu mahnen, zu beobachten oder sogar – je nach Werk – Missstände anzuprangern.

Aber fangen wir von vorne an.

## Herausbildung der Genremerkmale

Bekanntlich stellt der Begriff der Dystopie eine Antithese zur Utopie, dem Nicht-Ort, bzw. mehr noch zur Eutopie, dem „guten“ Ort dar. Die Dystopie ist der Ort, der vielleicht ist oder sein kann, den wir aber nicht wollen.

Als erster Roman dieser Literaturgattung kann Jewgeni Iwanowitsch Samjatins *Wir* von 1920 gesehen werden, in dem eine Gesellschaft beschrieben wird, die jegliche Individualität unterdrückt. Samjatin selbst war ein Revolutionär der Bolschewiki und beispielsweise an der Oktoberrevolution beteiligt. Mit seinem Roman führte er Genremerkmale ein, die bis heute gelten. Zu nennen sind hier insbesondere der Kampf der konformen Gesellschaft bzw. der Staatsmacht gegen das Individuum, die Unterdrückung des freien Willens sowie das relativ offene Ende.

Sowohl Aldous Huxleys *Schöne neue Welt* (1932) als auch George Orwells *1984* (1949), die beiden wohl größten Klassiker der Dystopie, weisen deutliche Parallelen zu *Wir* auf, wenngleich sie unterschiedliche Richtungen eingeschlagen haben. Zudem sind beide unter dem Eindruck der Weltkriege entstanden, und auch *Fahrenheit 451* (1953), dem dritten großen internationalen Dystopie-Klassiker, merkt man die zeitliche wie inhaltliche Nähe zu den Ereignissen noch an.

## Nährboden für dystopische Gesellschaften

Damit zeigt sich eine deutliche Parallele zur postapokalyptischen Literatur, einer engen Verwandten der Dystopie. Beide entwickeln pessimistische Zukunftsvisionen und hinterfragen den Technikoptimismus der frühen Science Fiction. Schließlich galten Technik und (Natur-)Wissenschaft nach den beiden Weltkriegen plötzlich nicht mehr nur als Mittel, um zu Mond und Mars zu reisen

oder Krankheiten zu heilen, sondern auch für Massenvernichtung und eine neue Art der Kriegsführung.

Während die Postapokalypse-Literatur sich jedoch den Schicksalen Einzelner angesichts weltumspannender Ereignisse widmet, stehen in der Dystopie die Machtverhältnisse innerhalb eines begrenzten, sogar abgeschotteten territorialen Bereichs im Vordergrund. In vielen Werken bilden ein postapokalyptisches Moment und die damit verbundene Umwälzung der Weltordnung aber die Voraussetzung für die Herausbildung der dystopischen Gesellschaften.

### **Spielarenen und „evil corporations“ als neue Variationen**

Spätestens ab den 1960er Jahren – und unter dem Eindruck neuer Konflikte wie Korea- und Vietnamkrieg – fächerte sich das Genre aus. Anthony Burgess stellte in *Uhrwerk Orange* (1962) die Frage, ob nicht auch das Böse als Teil der menschlichen Freiheit seine Daseinsberechtigung habe. 1958 nutzte Robert Sheckley in seiner Kurzgeschichte *Das Millionenspiel / Der Tod spielt mit* erstmals eine Art Spielarena als Ausgangspunkt für die dystopische Handlung. 1979 bzw. 1982 übernahm Stephen King das Motiv in *Todesmarsch* und *Menschenjagd*. Margaret Atwood wiederum brachte mit *Der Report der Magd* 1985 feministische Motive ins Genre ein.

Philip K. Dicks *Träumen Androiden von elektronischen Schafen?* ebnete schon 1968 gleich zwei wichtigen Entwicklungen den Weg: Zum einen löste der finstere Konzern den Staat als Antagonisten ab; *Menschenjagd*, Neal Stephenson's *Snow Crash* und James Dashners *Maze Runner* sind nur einige der Titel, die das aufgegriffen haben. Zudem stellt Dicks Roman einen wichtigen Vorläufer für den Cyberpunk dar, neben der Postapokalypse der zweite enge Verwandte der Dystopie.

### **Die 2000er: Vampire als Wegbereiter einer neuen Young-Adult-Ära**

Auch wenn sich die meisten dieser Romane an eine erwachsene Leserschaft richten, zeigte sich das Genre schnell auch als für Jugendliche geeignet – nicht umsonst sind Romane wie *Schöne neue Welt* oder *1984* noch immer Lichtblicke des Schullehrplans. Mit *Herr der Fliegen* von 1954 existiert zudem früh eine Spielart mit jugendlichen Protagonisten. 1979 folgte beispielsweise das bereits erwähnte *Todesmarsch*, in den 1990ern zudem Lois Lowrys *Hüter der Erinnerung* und Koshun Takamis *Battle Royale*. Der große Young-Adult-Hype der Dystopie brach aber erst in den 2000ern aus.

Dass die Dystopie nach anderthalb eher ruhigen Jahrzehnten ins Licht der Öffentlichkeit zurückkehrte, mag verschiedene Gründe haben. Nach den Anschlägen von 2001 machten wiederum neue Konflikte und Ängste das Genre populär, aber auch Medienphänomene wie Castingshows und Social Networks ließen dystopische Motive aufleben. Dass gerade die Young-Adult-Variante so beliebt wurde, ist aber in erster Linie *Die Tribute von Panem* und dessen Marketingkonzept zu verdanken.

2005 erschien die *Bis(s)*-Reihe von Stephenie Meyer und brachte der romantischen Phantastik die Wiederbelebung, die *Harry Potter* für die Fantasy insgesamt bedeutet hatte. Als drei Jahre später der erste Band von Suzanne Collins *Die Tribute von Panem* herauskam, wurde im Marketing prompt nicht nur auf die enthaltene Medienkritik oder den Abenteuercharakter des Romans verwiesen, sondern auch auf das Love-Triangle. Das kann man gut finden oder nicht, und sicher haben auch andere Aspekte wie das Kritikerlob oder Collins zumindest in den USA bereits gefestigter Ruf als Autorin ihren Teil zum Erfolg beigetragen. In Verbindung mit den erfolgreichen Verfilmungen gelang

jedoch ein unvorhersehbarer Hype, der sogar in eigenen Regalflächen für Jugendbuchdystopien in den Buchhandlungen resultierte.

Davon profitierten eine Menge ähnlicher Titel, von Veronica Roths *Divergent* über *Maze Runner* bis hin zu Caragh O'Briens *Birthmarked*-Trilogie. Die Ansätze variieren dabei: Sara Grants *Neva* beispielsweise ist klar feministisch ausgerichtet, Jonathan Maberrys *Der Aufbruch* verwebt Spiel-Dystopie und Zombie-Apokalypse, und *Ready Player One* digitalisiert das Genre quasi.

### **Nach dem Hype**

Die große Hochphase der Dystopie ist allmählich vorbei. Mancher betrachtet das Genre angesichts der Entwicklungen in der westlichen Welt sogar als überholt – die Zeit der Prophezeiung ist sozusagen vorüber, nun wird der Ruf nach Utopien laut, die einen Weg aus der Misere bieten sollen.

Doch die Dystopie ist alles andere als überholt. Nicht nur finden sich viele Klassiker wieder auf den Bestsellerlisten, auch hat sich das Genre parallel zum YA-Hype mit weltweiten Erfolgen wie Haruki Murakamis *1Q84* erneut ausdifferenziert – zur Freude des Feuilletons. Erst 2018 schaffte es mit Eckhart Nickels *Hysteria* ein Genrepräsentant auf die Longlist des Deutschen Buchpreises. Damit bleibt die Dystopie so aktuell wie die Themen, die sie behandelt.

*Alessandra Reiß*



## Dark Fantasy

*Dark Fantasy? Sword & Sorcery? Was für Anfänger! Richtig finster und wüst geht es in der Grimdark Fantasy zu. Willkommen in jenem Genre, in dem jeder Held mindestens eine Leiche im Keller hat und niemand sich sicher sein kann zu überleben.*

Fantasywelten sind nett. Okay, es ist nicht wirklich *nett*, von einem Drachen gefressen zu werden oder einem magischen Ritual zum Opfer zu fallen. Aber auch wenn es wohl zu solch unglücklichen Einzelfällen kommen mag – die nächste holde Prinzessin, ein strahlender Paladin oder wenigstens ein Vampir mit dem untoten Herz am rechten Fleck sind selten weit.

### There is only war

Im Grimdark allerdings, auch bekannt als Grim & Gritty, sind solche Sicherheiten trügerisch. Der Begriff nimmt Bezug auf einen Slogan von *Warhammer 40k*, in dem es im Original heißt: „In the grim darkness of the future there is only war.“ Da bekommt man schon einen Eindruck, woher die grimmigen Winde wehen. Ehrbare Figuren findet man hier selten, und wenn doch, so haben sie selten eine lange Halbwertszeit. Überhaupt zeichnen sich Grimdark-Figuren nicht durch eine lange Lebensspanne aus. In ihren Romanen wird gemordet, was das Zeug hält, und generell hält man sich nicht groß mit Moral oder Gnade auf. Als „realistische Fantasy“ wird Grimdark gerne bezeichnet, und das wirft kein besonders positives Licht auf die Realität.

Als früher Genvertreter kann Michael Moorcocks *Elric*-Saga gesehen werden, die ihren Anfang 1961 genommen hat. Dreh- und Angelpunkt der Reihe um den gleichnamigen (Anti-)Helden ist dessen Abhängigkeit von seinem seelenfressenden Schwert, das auch vor Elrics Freunden und Familie nicht Halt macht. Wann immer ein Hoffnungsschimmer in Elrics Leben auftaucht, wird er enttäuscht oder die Hoffnung verwandelt sich in ihr Gegenteil.

### Von Elric bis Batman: Helden des Grimdark

Auf Elric folgte in den 80er Jahren Glen Cooks *Die Schwarze Schar*, dessen Handlung aus Sicht einer Gruppe ruchloser Söldner erzählt wird. War es bei Elric noch Tragik, die die Hoffnungslosigkeit verursachte, ist es bei Cook ein gewisser Nihilismus, der heute das Bild des Grimdark mitprägt.

1996 erschien schließlich mit dem ersten Band von George R. R. Martins *Das Lied von Eis und Feuer* jene Fantasysaga, die Grimdark quasi massentauglich machte – nicht zuletzt natürlich dank der HBO-Serienadaption. Tote Kinder, tote Helden, sogar tote Haustiere und dann der ganze Sex: *Das Lied von Eis und Feuer* schien jedes Tabu zu brechen und sorgt damit gleichermaßen für Begeisterung wie auch für Abneigung. Dabei ist es für die Verhältnisse des Grimdark noch ein moderates Beispiel.

Als zeitgenössischer Inbegriff des Grimdark gilt derzeit Joe Abercrombie mit seiner *Kriegsklingen*-Saga. Weitere erfolgreiche Genre-Autoren sind N. K. Jemisin (*Zerrissene Erde*), Mark Lawrence (*Waffenschwestern*), J. V. Jones (*Das Schwert der Schatten*), Luke Scull (*Schattenkrieger*), Anna Smith-Spark (*Das Reich der zerbrochenen Klingen*) oder Richard K. Morgan (*Glühender Stahl*). Im deutschsprachigen Raum gehören beispielsweise Markus Heitz (*Die Legenden der Albae*) oder Elea Brandt (*Opfermond*) zu den Vertretern. Außerhalb der Literatur können das namensgebende Rollen- und Tabletop-Spiel *Warhammer 40k*, aber auch die *Batman*-Filmtrilogie von Christopher Nolan oder Kentaro Miuras Manga-Reihe *Berserk* als Grimdark betrachtet werden.

### **Wider den Genre-Idealismus**

Auch wenn Grimdark inhaltlich oft der Low Fantasy ähnelt, sogar als dessen Weiterentwicklung diskutiert wird, ist er grundsätzlich in nahezu allen phantastischen Subgenres zu finden. Damit wird er – ähnlich wie die Dark Fantasy – weniger durch seine Handlungsstrukturen, sondern mehr durch die düster-brutale Grundstimmung definiert. Zudem gilt Grimdark nicht nur als Genre, sondern ähnlich wie Cyberpunk oder New Weird als Movement bzw. literarische Geisteshaltung. Sie verneint den naiven Idealismus der Tolkien-Fantasy und reagiert zugleich auf eine pessimistische soziale Grundstimmung.

### **Auf zu optimistischeren Ufern?**

Vielleicht ist das der Grund, weshalb Grimdark selbst bei genrefernen Kritikern auf Wohlwollen trifft, wie beispielsweise die Besprechungen zu *Game of Thrones* zeigen. Allerdings ist das Genre auch Kritik ausgesetzt. Sein vermeintlicher Realismus wird ebenso wie das Credo, immer mehr Blut und Gewalt zu zeigen, mit Sarkasmus bedacht. Zudem haben sich mit Hopepunk und Noblebright zwei „optimistische“ Gegenbewegungen formiert – mit ihnen werden Fantasywelten vielleicht doch wieder *nett*.

*Alessandra Reiß*

## Hard Science Fiction

*Hier wird die Science in der Fiction ganz groß geschrieben: Die Hard Science Fiction betont naturwissenschaftliche Grundsätze, wenn es um Geschichten in Zukunft oder All geht. Erfahre mehr über das phantastische Subgenre Hard SF.*

Wo harte Science Fiction ist, da muss auch weiche sein: Lange verstand sich die Science Fiction in einer primär naturwissenschaftlich-positivistischen Tradition. Das heißt, für alles, was im All oder in der erdweltlichen Zukunft geschah, musste eine pseudowissenschaftliche Erklärung gefunden werden, und auch soziale Entwicklungen wurden unter diesen Gesichtspunkten betrachtet. Als Klassiker typischer Hard SF gilt daher bis heute etwa Hal Clements „Schwerkraft“, erstmals erschienen 1933.

Ab den 1950er Jahren wurden aber zunehmend Geschichten veröffentlicht, die einen eher geistes- oder wirtschaftswissenschaftlichen Blick auf Themen der SF warfen. Um die so entstandenen Subgenres voneinander abzugrenzen, wurden die Begriffe Hard und Soft Science Fiction eingeführt – in Anlehnung an die im englischsprachigen Raum gebräuchliche Unterscheidung in hard sciences (= Naturwissenschaften) und soft sciences (= Geistes- oder Kulturwissenschaften). Erstmals benannte so P. Schuyler Miller, Autor u. a. von „Die neuen Herrscher“, die beiden Subgenres. Doch erst in den 1970er Jahren konnte sich diese Abgrenzung durchsetzen – damals auch als Reaktion auf die progressive britische „New Wave“ unter Leitung von Michael Moorcock und J. G. Ballard.

Viele Autor\*innen der Hard Science Fiction kommen dabei selbst aus der Wissenschaft. Alastair Reynolds etwa arbeitete bis 2004 als Astrophysiker für die ESA, Issac Asimov besaß einen Doktor der Biochemie. Gerade in jüngeren Romanen der Science Fiction sind „hard“ und „soft“ allerdings nur noch bedingt voneinander zu trennen, und technologische Neuerungen werden ebenso naturwissenschaftlich wie auch von einem sozialwissenschaftlichen Standpunkt aus betrachtet.

### Zwei Formen der Hard Science Fiction

In der Hard Science Fiction lassen sich traditionell zwei Formen unterscheiden: Die eine wirft den Blick auf technologische Neuerungen einer nicht allzu weit entfernten Zukunft; diese Geschichten spielen oft auf der Erde oder zumindest innerhalb unseres Sonnensystems. Ein typischer Vertreter dessen ist etwa Arthur C. Clarke („Fahrstuhl zu den Sternen“, „Im Mondstaub versunken“).

Die zweite Form dagegen betrachtet das Leben auf neuen Welten und in fernen Sternensystemen und versucht dabei doch, stets wissenschaftliche Erklärungen für die Funktionsweise dieser Welten zu finden. Beispiele hierfür sind Larry Nivens „Ringwelt“ oder Greg Bears „Äon“.

### Mit Biotechnologie zum Wissenschaftsthiller

Bis in die 1980er Jahre hinein handelte die Hard Science Fiction vor allem von Raumfahrt und Astrophysik, von Neubesiedlungen und Kontakt mit außerirdischen Lebensformen.

Seither haben sich aber immer wieder neue Themen und technische Innovationen in den Wissenschaftsdiskurs und damit auch in dieser Literaturform geschlichen. Jens Lubaddeh widmete sich etwa in „Unsterblich“ Virtual Reality wie auch Klontechnik, in Peter Clines „Der Spalt“ läuft ein

Teleportations-Experiment nicht ganz wie geplant. Als sehr populär haben sich etwa Romane wie Greg Bears „Das Darwin-Virus“, Kathleen Ann Goonans „Nanotech“-Zyklus oder Linda Nagatas „Götterfunke“ erwiesen, die sich mit Bio- oder Nanotechnologie auseinandersetzen.

Gerade die Biotechnologie steht dabei nicht nur für Fortschrittsbegeisterung, sondern auch für die Angst vor Entwicklungen, die sich der menschlichen Kontrolle entziehen. Wohl aus diesem Grund haben Ansätze gerade dieser Form von Hard SF auch ihren Weg ins Thriller-Genre gefunden – das Ergebnis sind sogenannte „Wissenschaftsthiller“. Populäre Vertreter dieser Richtung sind Michael Crichton („Vergessene Welt“, „Next“) oder Frank Schätzing („Der Schwarm“).

### **Geht die Welt unter oder ist sie noch zu retten? Von CliFi bis Solarpunk**

Eine eigene Unterform bildet inzwischen die sogenannte Climate Fiction (kurz CliFi), welche sich Fragen des Klimawandels und der globalen Erwärmung widmet. Ein frühes Beispiel dafür wäre Susan M. Gaines „Carbon Dreams“, inzwischen wird aber vor allem Kim Stanley Robinson dank Romanen wie „Forty Signs of Rain“ oder „New York 2140“ mit dem Thema verbunden. Als optimistische Variante der Climate Fiction hat sich wiederum der Solarpunk herausgebildet, der sich den erneuerbaren Energien annimmt.

### **Und immer wieder wird der Mars besiedelt**

Aber auch „klassische“ Themen der Hard Science Fiction bleiben en vogue. Cixin Liu etwa verpasst in seiner „Trisolaris“-Trilogie dem Kontakt zu Außerirdischen ebenso neue Impulse wie Andreas Eschbach in seinem experimentellen „Exponentialdrift“. Insbesondere das Thema der Mars-Besiedlung wird immer wieder bearbeitet, sei es von Kim Stanley Robinson („Mars“-Trilogie), Stephen Baxter („Mission Ares“), Andy Weir („Der Marsianer“) oder anderen. Quasi einen Mars-Roman auf der Erde erzählt T. C. Boyle, wenn er in „Die Terranauten“ vom Alltag einer Handvoll Menschen erzählt, die innerhalb einer Glaskuppel leben, um das Leben auf dem Mars zu simulieren.

Zusammenfassend lässt sich damit sagen: Was auch immer die (Natur-)Wissenschaft beschäftigt, beschäftigt auch die Hard SF. Insofern verschafft sich das Genre immer wieder eine Verjüngungskur, die es weiterhin am Leben erhalten wird – zumal es medial wohlwollender betrachtet wird als viele andere Spielarten der Phantastik.

*Alessandra Reiß*

## High Fantasy

*Kein anderes Subgenre steht so sehr für das öffentliche Bild der Fantasy: In der High Fantasy kämpfen Heldengruppen um die Rettung von Welten, in denen es von magischen Völkern nur so wimmelt. Ein Überblick.*

Wer High Fantasy sagt, muss auch Tolkien sagen. Während man es in anderen Subgenres kritisch sehen kann, diesen Autoren immer noch als ständigen Vergleich heranzuziehen, kommt man in der High Fantasy – manchmal auch als Völkerfantasy, Epic oder Questen-Fantasy bezeichnet – nicht um ihn herum.

### **Tolkiens Fantasy als neue Machart**

J. R. R. Tolkien war nicht der Erste, der High Fantasy schrieb. Bereits 1950 – vier Jahre, bevor der erste Band von „Der Herr der Ringe“ veröffentlicht wurde – erschien beispielsweise „Der König von Narnia“ aus der Feder von Tolkiens Studienfreund C. S. Lewis. Bereits dieses Buch beinhaltete typische Merkmale des Genres und vermischte sie mit der Portal Fantasy, also jenem Subgenre, in dem die Figuren zwischen unserer und einer anderen Welt wechseln. Zudem ist die High Fantasy nicht aus dem Nichts entstanden, sondern nutzte – neben anderen Literaturgattungen und Mythologien – Elemente beispielsweise der Low oder Historical Fantasy.

Mit Tolkien entwickelten sich jedoch neue Standards. Um es mit den Worten von Farah Mendlesohn und Edward James zu sagen: „Wenn man in Mittelerde um eine Ecke biegt, weiß man, dass die Welt dort weitergehen wird.“\* Vorher waren Fantasysettings oft sehr beliebig; Orte wurden eingeführt, wenn man sie brauchte, aber es gab keine bis ins Detail durchgeplanten Welten. Tolkien dagegen entwarf von Anfang an ganz Mittelerde, entwickelte eigene Sprachen, Kulturen und Landkarten.

Zudem brachte er eine Struktur in die Fantasy ein, die für „sein“ Subgenre prägend sein sollte: Questen – also die Erfüllung eines bestimmten Ziels – werden nun zum Dreh- und Angelpunkt der Handlung. Deren Ausgang entscheidet nicht nur über das Schicksal der Helden, wie es in der Low Fantasy der Fall ist, sondern über das der ganzen Welt. Die Helden folgen zudem der erstmals 1949 von Joseph Campbell skizzierten „archetypischen Heldenreise“, und die Handlung weist einen ethischen Überbau auf. Die Protagonisten handeln, weil es richtig ist, was sie tun, und erfüllen damit eine gewisse Vorbildfunktion, auch wenn man diesen Punkt nicht zu eng sehen sollte. Es besteht eine klare Trennung in Gut und Böse, die von späteren Genre-Autoren jedoch kritisiert und aufgeweicht wurde.

### **„Ballantine Adult Fantasy“ als Wendepunkt für das Genre**

Spätestens seit Veröffentlichung der Taschenbuchausgabe in den 1960ern begeisterte „Der Herr der Ringe“ die Massen. Erstmals wurde die Fantasy nun überhaupt als eigenes, von der Science Fiction unabhängiges Genre wahrgenommen. Das ist auch Betty und Ian Ballantine zu verdanken, die den Hype nutzten, indem sie ab 1969 die Taschenbuchreihe „Ballantine Adult Fantasy“ herausbrachten, in der sie vor allem frühe Klassiker der Fantasy neu auflegten. Für die Fantasy wurde damit ein Kanon geschaffen, dem sich die früheren Low-Fantasy-Autoren und auch Kollegen aus der Science Fiction langsam anpassten. Teilweise wurden Klassiker wie „Conan“ sogar so umgearbeitet, dass sie das

neue Publikum befriedigten, das eine ausgearbeitete Welt und durchgängige Handlungen haben wollte.

### **Die Blütezeit der High Fantasy**

Der Begriff der High Fantasy selbst wurde 1971 von Lloyd Alexander in einem Essay aufgebracht. Zwischen Mitte der 70er und Anfang der 90er Jahre erlebte das Genre eine Blütezeit, die vor allem von XXL-Reihen wie Terry Brooks' „Shannara“-Zyklus oder Stephen R. Donaldsons „Die Chroniken von Thomas Covenant“ geprägt war. In beiden Beispielen wird die Nähe zu Tolkien sehr deutlich. Ähnlich wie C. S. Lewis verbindet aber auch Donaldson die High mit der Portal Fantasy – ein Weg, den bis heute zahlreiche Autoren von Matthew Sturges („Midwinter“) über Guy Gavriel Kay („Die Herren von Fionavar“) bis hin zu Stephen King („Der dunkle Turm“) und Alan Dean Foster („Bannsänger“) gegangen sind.

Zudem erschien 1974 mit „Dungeons and Dragons“ das erste große Fantasyrollenspiel, das selbst zahlreiche beliebte High-Fantasy-Buchreihen von „Drachenlanze“ über „Ravenloft“ bis zu „Forgotten Realms“ hervorbrachte. In Deutschland gab es eine vergleichbare Reihe mit den ab 1985 veröffentlichten Romanen rund um „Das Schwarze Auge“.

Dass die High Fantasy heute noch so das Bild des Genres prägt, liegt nicht nur an Tolkien, sondern auch an den zahlreichen Titeln der 80er Jahre, die zu modernen Klassikern wurden. Neben den bereits Genannten lassen sich dazu beispielsweise Tad Williams „Die Saga von Osten Ard“ oder Raymond Feists „Midkemia“-Zyklus zählen. In den 1990ern gesellten sich dazu u. a. „Das Schwert der Wahrheit“ von Terry Goodkind, die „Realm of the Elderlings“-Reihe von Robin Hobb, „Das Rad der Zeit“ von Robert Jordan, „Erdzauber“ von Patricia A. McKillip, die „Weltenbaum“-Saga der Australierin Sara Douglass und schließlich „Das Lied von Eis und Feuer“ von George R. R. Martin. Letzteres sorgte zugleich für eine neue Welle der sogenannten Grimdark Fantasy, einer sehr düsteren, oft brutalen Spielart der High und Low Fantasy.

### **„Der Herr der Ringe“ als Wegbereiter**

Nachdem Ende der 1990er Jahre der Zenit der High Fantasy zunächst überschritten schien, sorgte ab 2001 erneut „Der Herr der Ringe“ für Aufwind: Die Verfilmungen von Peter Jackson ebneten einer neuen Generation von Genreautoren den Wind; zu den bekanntesten dürfte Christopher Paolini („Eragon“) gehören. Aber auch deutschsprachige Autoren profitierten: Nachdem sich 2002 Stan Nicholls' „Die Orks“ bei Heyne als unerwarteter Erfolg herausgestellt hatte, folgten viele weitere High-Fantasy-„Völkerromane“, wobei die Verlage oft auf deutschsprachige Autoren wie Christoph Hardebusch („Die Trolle“), Bernhard Hennen („Die Elfen“) oder Markus Heitz („Die Zwerge“) setzten. Das führte nicht nur zur Rückkehr der XXL-Reihen, sondern brachte der High Fantasy auch hierzulande wieder einen festen Platz in der Genrelandschaft ein und sorgte für eine stärkere Sichtbarkeit deutschsprachiger Autoren.

### **Ein neuer Wind in der High Fantasy?**

Die kritische Auseinandersetzung, der sich die Sword&Sorcery bereits seit den 1970er Jahren stellen musste, erreichte die High Fantasy zwar verspätet. Doch längst muss sich auch dieses, oft als reaktionär wahrgenommenes Genre internen wie externen Diskussionen stellen.

In der Folge hat es sich weiterentwickelt und national und international an inhaltlicher Vielfalt gewonnen. Neue Facetten bieten beispielsweise Bestseller von Autoren wie Patrick Rothfuss („Die Königsmörder-Chroniken“) oder Brandon Sanderson („Die Sturmlicht-Chroniken“), und mit Steph Swainstons „Komet“ existiert auch eine New-Weird-Spielart. Hierzulande sorgten beispielsweise Jo Zybells „Die Traummeister“, „Die Geheimnisse der Klingenwelt“ von Ju Honisch, „Das Licht hinter den Wolken“ von Oliver Plaschka oder „Die Chroniken von Azuhr“ von Bernhard Hennen für frischen Wind.

Dennoch bleibt die High Fantasy – glücklicherweise – ein Genre im Wandel. Zwar stehen noch immer viele Titel zwangsläufig in der Tradition Tolkiens. Doch zugleich hat sich das Genre von ihm emanzipiert.

*Alessandra Reiß*

## Historical Fantasy

*Wenn Abraham Lincoln zum Vampirjäger wird, die Bennet-Schwester sich mit Zombies anlegen und Alexander der Große gegen Seeungeheuer kämpft, bewegen wir uns auf dem Boden der Historical Fantasy. Von der Steinzeit bis zum Kalten Krieg gibt es kaum eine Episode der Menschheitsgeschichte, die von Fantasyautoren nicht als Setting für eine ganz eigene Geschichtsschreibung genutzt worden wäre.*

Was, wenn Karthago durch Drachen zerstört worden wäre oder die Inquisition gegen echte Magie gekämpft hätte? Oft sind es solche Ausgangsfragen, mit denen sich die Historical Fantasy beschäftigt. Die Handlung spielt normalerweise innerhalb unserer Welt, fügt ihr jedoch magische Komponenten hinzu. Diese werden mit mehr oder weniger historischen Ereignissen in einen Mixer gegeben, dann noch ein paar Details verändert, und fertig ist das Historical-Fantasy-Werk.

### Vom Artus-Roman zur zeitgenössischen Celtic Fantasy

Als frühe Inspirationen des Genres können beispielsweise die Alexander-Romane gesehen werden, die bis ins 3. Jahrhundert v. Chr. zurückreichen und Ereignisse aus dem Leben Alexanders des Großen um mythische Momente anreichern. Einer ähnlichen Tradition folgen im Mittelalter die höfischen Artus-Erzählungen. Deren Rezeption vermischt sich später mit der der Feenmärchen und geht schließlich fast nahtlos in die Celtic Fantasy über, ein beliebtes Subgenre der Historical Fantasy.

Eines der ersten Werke dieses Genres ist T. H. Whites *Der König auf Camelot*, dessen erster Teil 1938 veröffentlicht wurde. Weitere Vertreter sind etwa Evangeline Walton (*Die vier Zweige des Mabinogi*), Marion Zimmer Bradley (*Die Nebel von Avalon*), Stephen Lawhead (*Taliesin*), Kenneth C. Flint (*Der Sohn der Sidhe*), Alan Garner (*Feuerfrost*) oder Ruth Nestvold (*Flamme und Harfe*). Elemente des Genres finden sich zudem in zahlreichen Werken der Contemporary oder Portal Fantasy wieder, und das bei so unterschiedlichen Autoren wie Darren Shan (*Dämonicon*), Malinda Lo (*Ash*), Bernhard Hennen (*Nebenan*), Helmut W. Pesch (*Die Kinder von Erin*) oder Ju Honisch (*Die Quellen der Malicorn*).

Dabei zeigt die Celtic Fantasy, dass die Historical Fantasy sich in vielen Fällen – ebenso wie die frühen Artus-Erzählungen – eher eines romantisiert mythologischen, denn eines tatsächlich historischen Rahmens bedient. Oft entsprechen auch die Details des Settings nicht der Zeit, in der die Werke zu spielen vorgeben. Auf der anderen Seite zeichnen wiederum Romane wie Lian Hearn's *Der Clan der Otori* oder Guy Gavriel Kays *Im Schatten des Himmels* Bilder, die sich klar in einer historischen Epoche verorten, obwohl keine realen Orte genannt werden.

### Vampire in der Bastille

Vereinzelt gibt es sie aber, die Fantasyromane, die sich gezielt ein tatsächliches historisches Ereignis oder eine historische Persönlichkeit herausuchen und beides phantastisch ausschmücken. Beispiele dafür sind das zur Zeit Karls des Großen angesiedelte *Die Silberwölfin* von Alice Borchardt, Delia Shermans *Die Porzellantaube*, das während der Französischen Revolution spielt, oder *Dornrose* von Jane Yolen, eine allegorische Zweite-Weltkrieg-Version vom Dornröschen.

Auch im deutschsprachigen Raum ist diese Form der Historical Fantasy recht beliebt: In Wolfgang Hohlbeins *Die Chronik der Unsterblichen* spielen u. a. die Belagerung Maltas durch das osmanische



Heer (1565) oder der Große Brand von London (1666) eine Rolle. In Markus Heitz' *Judassohn* mischen Vampire die Französische Revolution auf, und auch Kai Meyer greift in Romanen wie *Das Buch von Eden* oder *Frostfeuer* auf historische Ereignisse zurück.

### **Was wäre, wenn ...?**

Eine dritte Variante der Historical Fantasy ist jene, in der die Handlung von einem alternativen Geschichtsverlauf ausgeht. Die derzeit wohl prominenteste Ausprägung dessen ist der Steampunk. Auch viele andere Beispiele wie Chris Woodings *Alaizabel Cray*, Ian R. MacLeods *Aether* oder Kai Meyers *Die Spur der Bücher* ranken sich um das viktorianische Zeitalter. Etwas weiter zurück geht John Whitbourn, wenn in *A Dangerous Energy* Maria Stuart im 16. Jahrhundert Königin von England ist. Ein Jahrhundert später setzt Neal Stephensons *Barock-Zyklus* ein. Auch der Zweite Weltkrieg ist beliebter Gegenstand alternativhistorischer Erzählungen, die zuweilen Pulp-Ausmaße annehmen – man denke nur an *Iron Sky*. Die Grenzen zur Science Fiction sind dabei oft fließend.

Als Alternate History werden wiederum Werke wie Philip K. Dicks *Das Orakel vom Berge* (engl. *The Man in the High Castle*), Simon Urbands *Plan D* oder Christian von Ditfurths *Das Luxemburg-Komplott* bezeichnet, in denen die Geschichte an irgendeinem Punkt einen anderen Verlauf genommen hat, die Handlung jedoch mehr oder weniger in der Gegenwart angesiedelt ist. Wo immer Unsterbliche oder Zeitreisen im Spiel sind, können Historical Fantasy und Alternate History oder Contemporary Fantasy auch ineinander übergehen; Beispiele dafür sind Dean R. Koontz' *Schutzengel*, die Comic-Universen von Marvel und DC – oder auch *Abraham Lincoln Vampirjäger*.

*Alessandra Reß*

## Hopepunk

*Normalerweise blicken Genres auf eine lange Tradition zurück. Nicht so der Hopepunk. Erstmals 2017 benannt, sehen wir hier eine Genregeburt „in the making“. Was sich dabei herauskristallisiert, ist vor allem eines: Widerstand. Widerstand gegen Resignation und den Unwillen zur positiven Veränderung.*

Totgesagte leben bekanntlich länger. Jedenfalls gilt das für die Dystopie, die nach ihrem Young-Adult-Hype schon als abgeschlossen galt, nun aber eine Rückkehr im Feuilleton feiert. Ob Eckhart Nickels „Hysteria“ oder Sibylle Bergs „GRM“: Negative Zukunftsvisionen sind weiterhin angesagt, räumen Preise ab, erreichen auch ein sonst nur wenig Phantastik-affines Publikum.

Zugleich sieht sich das Genre aber auch einer wachsenden Frustration ausgesetzt. Die pädagogischen Hoffnungen, die Ende der Nullerjahre mit ihm einhergingen, wurden größtenteils enttäuscht. Autokraten feiern in der westlichen Welt ein Comeback, extreme Positionen formen das soziopolitische Klima, und Freiheiten werden beschnitten. Mit anderen Worten: Die Warnungen der Dystopien sind scheinbar ungehört verklungen.

Umso lauter wird nun der Ruf nach anderen, optimistischeren Zukunftsvisionen – solchen, in denen die Welt nicht immer schwärzer wird, sondern in denen vielmehr Lösungen aus den Misereen unserer und kommender Zeiten gesucht werden. Allerdings ist das leichter gesagt als getan, gerade in einer Zeit, in der ein eher skeptisches, zuweilen nihilistisches und selbstzerstörerisches Menschenbild vorherrscht.

### **Solar- und Hopepunk: Wider den pessimistischen Zeitgeist**

An dieser Stelle schlägt die Stunde der Punk-Genres. Als in den 1980er Jahren der Cyberpunk das Licht der Literaturwelt erblickte, stand er für Widerstand – Widerstand gegen die etablierten Regeln der damaligen Science Fiction, deren Konservatismus und naiven Technik-Optimismus.

Auch dreißig Jahre später stehen die Punk-Subgenres für Widerstand gegen etablierte Regeln. Doch dieses Mal richten sie sich gegen den pessimistischen Zeitgeist der Phantastik. Bereits Anfang der 2000er hat sich der Solarpunk herausgebildet, der Solarenergie als Ausweg aus der Ressourcenknappheit begreift.

Während Solarpunk eine in erster Linie technologische Antwort auf den Zukunftspessimismus unserer Zeit bietet, blickt Hopepunk stärker auf die soziopolitische Seite. Er ist ein Produkt der *#Resistance*-Bewegung aus den USA, die sich gegen die Verrohung und den offenen Sexismus bzw. Rassismus der Trump-Ära richtet. 2017 benannte Alexandra Rowland, Autorin von „A Conspiracy of Truths“, Hopepunk auf *Tumblr* als das Gegenstück zum Grimdark – jenem Genre, das spätestens mit „Game of Thrones“ einen Hype rund um düstere, oft brutale und maximal pessimistische Werke geschaffen hat.

### **Einhorn-Kuscheltiere und Worldcare**

Sowohl Grimdark als auch Solar- und Hopepunk haben gemeinsam, dass sie nicht nur ein literarisches Genre sind, sondern auch für Geisteshaltungen und *Movements* stehen. Dem Hopepunk werden dabei aktuell zwei Seiten zugeschrieben: Zum einen wohnt ihm eine gewisse Nostalgie inne und eine

Sehnsucht nach persönlichem Innehalten. Im Lifestyle-Bereich wird das mit Ausdrücken wie „kawaii“ (japanisch für „niedlich“ oder „süß“) oder JOMO („the joy of missing out“) umschrieben. In diesem Verständnis gelten auch Katzensvideos und Einhorn-Kuscheltiere als Hopepunk. Sie sind der liberale Biedermeier unserer Zeit.

Für die Literatur und andere Medien ist aber die zweite Seite dieses jungen *Movements* interessanter: Hier steht weniger Selfcare im Vordergrund als vielmehr „Worldcare“ – und die ist weit entfernt von Resignation und Weltflucht. Dieser Hopepunk resultiert aus dem Willen, für die eigenen Überzeugungen, gegen Unrecht und für eine bessere Zukunft einzustehen. „Fridays for Future“ ist Hopepunk, Regenbogenparaden sind Hopepunk. Es überrascht daher nicht, dass die Bewegung ihrerseits auf Widerstand stößt. Werke wie „Steven Universe“ oder das „She-Ra“-Reboot – beide werden dem Hopepunk zugeschrieben – sehen sich vor allem in sozialen Netzwerken starker Kritik durch konservative Kräfte ausgesetzt. Um es noch einmal mit den Worten von Alexandra Rowland zu sagen: „Being kind is a political act.“

### **Die Vorläufer des Hopepunk**

Wenngleich Hopepunk in erster Linie auf eine aktuelle politische Lage reagiert, ist es als literarisches oder filmisches Genre keineswegs aus dem Nichts entstanden. Als geistige Vorläufer gelten freundliche, Mut machende Zeichentrickserien wie „Sailor Moon“, „She-Ra“ oder „My Little Pony“, aber auch das Genre Noblebright. Dessen Werke – das wohl bekannteste ist „Avatar – Der Herr der Elemente“ – betonen den Sense of Wonder ihrer Welten, ohne ihn der Zerstörung zu opfern. Konflikte tauchen zwar auf, werden aber so friedlich wie möglich beigelegt.

### **Von Becky Chambers bis Terry Pratchett**

Das alles klingt nun sehr fluffig und – nun ja, ein wenig zu utopisch. Doch Werke, die dem Hopepunk zugesprochen werden, zeigen, dass der Spagat aus Utopie und spannender Unterhaltung durchaus gelingen kann. Als typische Vertreterin des jungen Genres gilt etwa Becky Chambers mit ihren beliebten „Wayfarer“-Romanen, und auch Terry Pratchetts letzter Roman „Die Krone des Schäfers“ weist viele Hopepunk-Elemente auf. Im deutschsprachigen Raum haben Judith und Christian Vogt mit ihrem Roman „Wasteland“ den Bogen von der klassischen Dystopie zum Hopepunk gespannt. Rowland selbst fasst das Genre sogar noch weiter: Sie bezeichnet auch „Der Report der Magd“ von Margaret Atwood – eigentlich eine typische Dystopie – als Hopepunk, da die Protagonistin stets an ihren Überzeugungen festhält.

### **Dystopien als Wegbereiter des Hopepunk**

Vielleicht zeigt all das auch, dass die Dystopie gar nicht so unerfolgreich war, wie ihr vorgeworfen wird. Immerhin dürften viele der „Fridays for Future“-Demonstranten mit „Die Tribute von Panem“ und Co. aufgewachsen sein. Ohnehin sind sich Dystopie und Utopie in dem, womit sie sich gesellschaftspolitisch auseinandersetzen, oft ähnlich – nur kommen sie zu unterschiedlichen Enden. Zudem sind Hopepunk-Werke stärker „im Fluss“. Es geht nicht unbedingt darum, auf einen bestimmten finalen Kampf, ein bestimmtes Ereignis, hinzuarbeiten, sondern mehr um das konstante Entstehen für die eigenen Werte.

Trotzdem sind und waren Dystopien vielleicht nötig, um den Boden für den Hopepunk zu bereiten. Die Hoffnung ist jedenfalls zurück, und das neue *Movement* wird sie sich nicht so einfach wieder nehmen lassen.

*Alessandra Reß*

## Low Fantasy

*Die Welt retten können andere: Im Gegensatz zu ihren Kollegen aus der High Fantasy besteht die Motivation der Helden aus der Low Fantasy meist eher darin, ihren eigenen Arsch zu retten – wenn es ganz hart auf hart kommt, vielleicht auch noch den ihres Heimatlandes. Die Rüstung ist dabei eher verbeult als strahlend, sofern überhaupt vorhanden. Ein Blick auf die dreckigere und manchmal pulpige Seite der klassischen Fantasy.*

Ältere Cover von Romanen der Low Fantasy versprühen oft den generischen Charme eines Manowar-Albums: Mit Lendenschurz ausgestattete, muskelbepackte Krieger mit beinlangen Äxten stehen in Siegerpose vor irgendwelchen Säulen, ab und zu wird auch ein Monster attackiert oder es liegen Schädel herum. Für gewöhnlich darf außerdem nicht die spärlich bekleidete Frau fehlen, die sich ängstlich ans Bein des Helden klammert. Es herrschen Farben in dunklen Rot- und Brauntönen vor.

### Viele Begriffe, ein Genre

Pulp-Style also, und tatsächlich wird die Low Fantasy auch zuweilen als Pulp Fantasy bezeichnet. Ebenso existieren die Synonyme Heroic Fantasy oder Sword&Sorcery, wobei Letzteres lange der vorherrschende Begriff war. Geprägt wurde er von Fritz Leiber, mit seinen Geschichten um "Fafhrd und den Grauen Mausling" selbst einer der bekanntesten Autoren des Genres.

Betrachtet man die heutige Low Fantasy, erscheint die „Pulp“-Betitelung unpassend, doch die Ursprünge des Genres liegen in den 1920er und 1930er Jahren. Damals veröffentlichten Pulp-Magazine wie „Weird Tales“ und „Unknown“ erstmals Werke von Autoren wie H. P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, C. L. Moore oder Robert E. Howard.

### Conan, der Prototyp des Low-Fantasy-Helden

Howard kann dabei als eine Art Tolkien der Low Fantasy gesehen werden, was vor allem seinen „Conan“-Geschichten zu verdanken ist, die auf vierfache Art Maßstäbe für kommende Genrewerke setzten. Erstens durch das Setting, das sich in der Low Fantasy oft an der griechischen oder römischen Antike orientiert, manchmal mit orientalischen oder mittelalterlichen Einschlägen. Zweitens durch die typische Episodenerzählweise: die Low Fantasy erzählt eben keine epischen Handlungen, die Völker und Jahrzehnte umfassen, sondern fokussiert sich auf eine Person. Im Falle von „Conan“ erschienen zahlreiche, nicht-chronologisch erzählte Storys, die einzelne Episoden aus dem Leben des „Barbaren“ von dessen Jugend bis ins hohe Alter erzählen. Lücken wurden später auch von anderen Autoren, etwa Lyon Sprague de Camp, Robert Jordan oder John Maddox Roberts, gefüllt. Drittens ist da die Figur des Conan selbst, des vor Gewalt nicht zurückschreckenden Helden, der angewidert auf die dekadente Gesellschaft blickt, die ihn umgibt. Und viertens kollidieren in den „Conan“-Bänden oft verschiedene Vorstellungen von Ehre und Moral – auch das ein typisches Merkmal der Low Fantasy.

### Anpassung an einen neuen Zeitgeist

Howard gehörte noch zur Liga jener Autoren, die fest für ein Magazin schrieben, in seinem Falle die „Weird Tales“. In den 1950er Jahren löste sich dieses System in den USA jedoch auf, und „Weird Tales“ wurde für mehr als 30 Jahre eingestellt. Zwar traten an ihre Stelle andere Zeitschriften, doch

mussten auch sie langsam den Romanen weichen, dem neuen vorherrschenden Veröffentlichungsmedium für Fantasy- und Science-Fiction-Autoren. In diesem Zuge verlor die Low Fantasy an Popularität; stattdessen gewannen High Fantasy, Horror und Science Fiction an Leserschaft.

Lyon Sprague de Camp gehörte ebenfalls zu den früheren Magazin-Autoren, auch wenn er sich mehr der Science Fantasy denn der Sword&Sorcery verpflichtet sah. Nach dem Ende von „Weird Tales“ wandte er sich der Science Fiction zu, begann aber auch die „Conan“-Bände von Howard, der 1936 Suizid begangen hatte, neu herauszugeben. Dabei passte er sich dem neuen High-Fantasy-Zeitgeist an, machte aus den Episoden also eine halbwegs durchgängige Handlung und fügte den Romanen Landkarten und Hintergrundinfos hinzu. 1955 veröffentlichte er so „Tales of Conan“, zwei Jahre später gemeinsam mit Bjorn Nyberg „The Return of Conan“. Auch andere Autoren wie Fletcher Pratt („Die Einhornquelle“) passten die Low-Fantasy-Handlungen so an, dass sie dem neuen Zeitgeist gerecht wurden.

### **Elric und die „New World“ der Low Fantasy**

1961 schließlich war die Geburtsstunde des zweiten großen Helden der Low Fantasy, obwohl sein Autor dem Genre eigentlich kritisch gegenüberstand. Die Rede ist von Elric von Melniboné, Michael Moorcocks tragischem Protagonisten, aus dessen Leben er genretypisch episodisch erzählte. Ab 1964 übernahm Moorcock außerdem für sieben Jahre die Herausgeberschaft des Magazins „New World“. Dieses hatte mit „The Dreaming City“ drei Jahre zuvor die erste „Elric“-Novelle veröffentlicht, nun bot sie u. a. Samuel R. Delany eine Plattform – einem der wichtigsten Autoren einer Art von „Meta-Low-Fantasy“, die das Genre vor allem in den 1970er Jahren prägte und grundlegend veränderte.

Im Zuge des Erfolgs von „Der Herr der Ringe“ und dem daran anknüpfenden Fantasy-Boom traten immer mehr Autoren ins Rampenlicht, die das Genre hinterfragten und mit eigenen Romanen neu interpretierten. Das galt für die High Fantasy, vor allem aber auch für die Low Fantasy, die mit ihrem Pulp-Charakter eine besondere Angriffsfläche bot.

### **Neuinterpretationen des Genres**

Eher implizit kam Andre Nortons Neuinterpretation des Genres daher: Ihre „Hexenwelt“-Reihe folgte den Regeln der Low Fantasy auf den ersten Blick noch konsequent, gab sich jedoch betont gewaltfrei und führte Frauenfiguren ein, die mehr als die genretypischen Amazonen oder *Damsels in distress* waren.

Auch Joanna Russ' „Alyx“ stellte die Geschlechterstrukturen der Low Fantasy in Frage: Die titelgebende Protagonistin erlebte zwar klassische Sword&Sorcery-Abenteuer, ließ es sich dabei aber nicht nehmen, zugleich patriarchalische Strukturen zu kritisieren. Eine vergleichbare Novelle erschien in Deutschland 1981 mit Eva Eppers „Aine“ (enthalten im Sammelband „Wanderer unter dunklen Himmeln“).

Ähnlich wie Russ ging auch Samuel R. Delany in seiner Reihe um „Nimmèrya“ vor, in der immer wieder Fragen zu sozialer, sexueller und auch sprachlicher Macht aufgeworfen wurden. Mit Gorgik führte Delany zudem einen der ersten bisexuellen Helden in die Fantasy ein.

Im deutschsprachigen Raum wurden viele Low-Fantasy-Autoren durch die Taschenbuchreihe „Terra Fantasy“ bekannt, die mit einigen „Magira“-Geschichten von Hugh Walker auch deutschsprachige Sword&Sorcery veröffentlichte.

### **Weiterentwicklung und Todesstoß**

In den 1980er-Jahren entdeckte das Kino mit „Der Tag des Falken“, „Krull“ und den beiden „Conan“-Verfilmungen mit Arnold Schwarzenegger die Low Fantasy für sich. In der Literatur aber spielte die sie nur noch eine geringe Rolle, wenngleich sich immer mehr Autoren in der Tradition von Russ und Delany verstanden und die Low Fantasy mit mehr Tiefe und Diversität versahen. Weitere Beispiele dafür sind etwa „Imaro“ von Charles R. Saunders, Glen Cooks „Die Schwarze Schar“, Joy Chants „Der Mond der Brennenden Bäume“ oder P. C. Hodgells „God Stalk“.

Den Höhepunkt dieser kritischen Auseinandersetzung mit dem Genre – und vielleicht auch der Grund, weshalb es in der Literatur danach kaum noch Fuß fassen konnte – bildeten jedoch zwei „Scheibenwelt“-Romane: Während sich Pratchett in späteren Büchern auch anderen Subgenres widmete, fokussierte er sich in „Die Farben der Magie“ und „Das Licht der Fantasie“ noch ganz darauf, die Klischees der Sword&Sorcery satirisch auf die Spitze zu treiben.

### **Dauergast in den visuellen Genres**

In den 1990er Jahren drängten endgültig neue Subgenres ans Licht der Öffentlichkeit, die Low Fantasy konnte weiterhin nur in Film und Fernsehen Fuß fassen – hier aber dafür umso mehr. Die Serien „Hercules“ und „Xena“ brachten einen Heldentypus zurück auf den Bildschirm, der eigentlich längst als überholt galt.

Auch im Kino der jüngeren Vergangenheit bleibt Low Fantasy präsent: 2011 erschien beispielsweise eine neue „Conan“-Verfilmung mit Jason Momoa, auch ein „Red Sonja“-Remake war lange im Gespräch. 2015 ging Vin Diesel in „The Last Witch Hunter“ auf Hexenjagd und vereinte dabei die Low Fantasy mit der in einigen Motiven ähnlichen Urban Fantasy. Im Bereich der Videospiele wiederum ist mit „World of Warcraft“ eine Low-Fantasy-Welt quasi DER Dauerbrenner, das MMORPG „Age of Conan“ hält die Erinnerung an Howards Helden wach, und die „Prince of Persia“-Reihe nutzt ebenfalls viele Genre-Merkmale. In den Comics sorgt beispielsweise der Franzose Sylvain Cordurié mit Reihen wie „Ravermoon“ für Nachschub, ganz abgesehen davon, dass auch hier „Conan“ nicht totzukriegen ist.

### **Lebenszeichen**

Und in der Literatur? Im deutschsprachigen Raum hat das Genre in den letzten zehn Jahren wieder an Popularität gewonnen: Kai Meyers „Sturmkönige“-Trilogie beispielsweise ist trotz der epischen Handlung in Figurenzeichnung und Setting typische Sword&Sorcery, und Susanne Pavlovics Kriegerin Krona („Feuerjäger“) würde sich prima mit Alyx verstehen. Der österreichische Verlag ohneohren zählt Low Fantasy explizit zu seinen Schwerpunkten, erschienen sind hier etwa Cairiel Aris „Der Herr der Schwarzen Schatten“ oder die „Dschonor“-Bände von Bianca M. Riescher.

Letztlich ist die Low Fantasy nicht tot. Doch sie ist nur mehr ein Genre unter vielen, und eines, dessen Popularität unter der kritischen Auseinandersetzung seiner eigenen Autoren mit ihm gelitten hat. Inhaltlich aber hat sich das Genre dadurch wie kaum ein anderes weiterentwickelt und dabei soziokulturelle Themen aufgegriffen, die selbst heute noch keine Selbstverständlichkeit in der

Fantasy sind. Und dank dieser Entwicklung sehen Sword&Sorcery-Bücher heute auch nicht mehr nach Metal-Covern aus.

*Alessandra Reß*



## **Military Science Fiction**

*Intergalaktische Kriege und Rebellionen sind das Sujet der Military Science Fiction. Zuweilen als kriegsverherrlichend und kolonialistisch gebrandmarkt, geht das Subgenre doch längst kritischer mit seinen Themen um, als es auf den ersten Blick scheint.*

Die klassischen Subgenres der Science Fiction, insbesondere Hard Science Fiction und Space Opera, sind von jeher von einem militärischen, zuweilen militaristischen, Unterton geprägt. Die Kolonialisierung fremder Welten und das Befrieden intergalaktischer Auseinandersetzungen sind Hauptbestandteil zahlreicher früher (Pulp-)Werke von Edward E. „Doc“ Smiths „Lensmen“-Zyklus bis hin zu Edmond Hamiltons „Interstellar Patrol“-Storys – und beides bedeutet normalerweise den Einsatz von Militär.

### **Vom Militär an die Schreibmaschine**

Diese Themen setzten sich weiter fort, als die Science Fiction in den 1940er Jahren von den Magazinen zu den Taschenbüchern wechselte. Der „Trend“ wurde auch dadurch am Leben gehalten, dass viele Science-Fiction-Autoren gedient hatten – allein die „großen Drei“ der klassischen Science Fiction, Robert A. Heinlein, Arthur C. Clarke und Isaac Asimov, verfügten alle über militärische Erfahrung. Außerdem orientierten sich Raumschiffe nicht umsonst an tatsächlichen Schiffen, die Verbindung zur Marine war entsprechend naheliegend. Sehr deutlich wird das u. a. in David Webers „Honor Harrington“-Reihe.

Ob das Genre durch seine tropes Leute mit entsprechendem Wissen anzog oder sich die Themen dadurch erst entwickelten, ist eine Henne-oder-Ei-Frage. Allerdings zeigte sich im angloamerikanischen Raum in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts eine besonders enge Verbindung zwischen Militär und Wissenschaft – und damit wiederum zur Science Fiction.

### **Tapferkeit, Kameradschaft, Traumata**

Durch die generell enge Verflechtung der SF mit militärischen Themen, sind die Grenzen zwischen Military SF und Space Opera oder Hard SF bis heute sehr fließend. Als grober Anhaltspunkt gilt: Dort, wo Wert auf realistische militärische Strukturen und die Auseinandersetzung mit Krieg und dessen Folgen gelegt wird, spricht man von Military SF. Eine zentrale Rolle spielen außerdem Werte wie Tapferkeit, Kameradschaft, Pflichtgefühl und Selbstaufopferung. Dient der Krieg nur als „Beiwerk“ der Handlung und stehen beispielsweise stärker die Entdeckung des Weltraums oder die Abenteuer einer Hauptfigur im Vordergrund, bewegen wir uns eher auf dem Boden der Space Opera.

Teilweise dient die Military SF als Nährboden und Schauplatz neokonservativer bis kriegsverherrlichender bzw. -verharmlosender Ideen. Doch ist das nur eine Seite des Genres: Spätestens seit den 1960er Jahren und unter dem Einfluss des Vietnamkriegs hat sich unter dem Label auch eine kritische Betrachtung von Kolonialkriegen und deren traumatischen Folgen sowohl für die Soldaten als auch die betroffene Zivilbevölkerungen etabliert. Viele Autoren, die ab den 1970er Jahren ins Genre vorstießen, waren wiederum selbst Vietnamveteranen, darunter Joe Haldeman, der für „Der ewige Krieg“ u. a. den Hugo, den Nebula und den Locus Award erhielt, sowie David Drake („Hammer's Slammers“, „Starhunters“), der anderen Autor\*innen als Militärberater zur Seite steht.

Nicht zuletzt dient die Military SF auch dazu, erstens abzuwägen, welche Folgen die Menschheit durch intergalaktische Kriege erleiden könnte, und zweitens zu hinterfragen, welchen Einfluss das auf Selbstverständnis und Zusammenhalt der Menschheit nähme (so z. B. im viel diskutierten „Ender’s Game“). Romane wie Harry Harrisons Reihe um den galaktischen Helden Bill (u. a. „Der unglaubliche Beginn“, „Die Welt der Roboter-Sklaven“) fügten dem Genre darüber hinaus einen satirischen Touch hinzu.

### **Der Weg zum eigenständigen Subgenre**

Als eigenständiges Genre etablierte sich die Military Science Fiction in den 1950er Jahren mit Titeln wie „Der Uller-Aufstand“ von H. Beam Piper, Andre Nortons „Weltraum-Ranger greifen an“, Gordon R. Dicksons „Dorsai“-Zyklus (u. a. „Söldner der Galaxis“) oder Robert A. Heinleins „Starship Troopers“ – bis heute der Inbegriff der Military SF. Teilweise wurde das Genre auch als Combat SF bezeichnet, woran ebenfalls Gordon R. Dickson nicht ganz unschuldig sein dürfte, da er eine entsprechende, in den USA sehr beliebte Anthologie herausgab.

In den 1960er starteten mehrere SF-Reihen wie Fred Saberhagens „Berserker“ oder die ursprünglich von Larry Niven ins Leben gerufene Shared-Universe-Reihe „Man-Kzin Wars“, die bis 2014 lief. Auch die Endlos-Space-Opera „Perry Rhodan“ erblickte 1961 das Licht der Heftroman-Welt, wobei sie anfangs noch deutlich stärkere Anleihen an der Military SF nahm als in heutigen Veröffentlichungen.

Die zeitgenössische Military Science Fiction wird von Autoren und Autorinnen wie John Scalzi („Old Man’s War“), Michael McCollum („Antares“, „Gibraltar Stars“), Nancy Kress („Propability“-Trilogie), Timothy Zahn („Blackcollar“, „Cobra“) dominiert.

Auffällig – wenngleich nicht wirklich überraschend – ist die selbst im Vergleich zu anderen Subgenres starke US-Dominanz in der Military SF. Doch auch im deutschsprachigen Raum hat die Military SF durchaus ihre Leserschaft und beispielsweise mit dem Österreicher Herbert W. Franke („Die Glasfalle“), mit Stefan Burban („Das gefallene Imperium“, „Skull“) oder dem gleichwohl in die USA ausgewanderten Marko Kloos („Alien Wars“) mehrere Genre-Stars zu bieten.

### **Auf der Leinwand massentauglich**

Heutige Autor\*innen der Military SF wie John Scalzi („Krieg der Klone“), Jack Campbell („Ethan Stark“), Nancy Kress („Propability“-Trilogie), Sara King („Zero – Kadett der Sterne“) oder Michael McCollum („Antares“, „Gibraltar Stars“) fühlen sich oft in der Tradition der technisch orientierten Hard SF. Trotzdem bleibt zwischen der Thematisierung moderner Kriegsführung unter Zuhilfenahme futuristischer Waffentechnologie normalerweise auch Platz für nachdenkliche Töne.

Während SF-Romane mit militärischen Themen von der breiten Leserschaft etwas misstrauisch beäugt werden, sieht das auf Fernseher und Leinwand anders aus. Ob „Battlestar Galactica“, „Avatar“ oder die Hiroshi-Sakurazaka-Verfilmung „Edge of Tomorrow“: Hier begeistern sich durchaus auch sonst eher Genre-unaffine Massen für Kolonialisierungen fremder Welten und intergalaktische Kämpfe.

*Alessandra Reiß*

## New Weird

*Pressekonferenzen in Gondor? Die Nachtwache in Tarifverhandlungen? Was in der klassischen Fantasy abstrus klingt, ist für die Werke des New Weird kennzeichnend. Willkommen in der grotesken, widersprüchlichen, phantasmatischen Moderne.*

Als Fantasyautor kann man über alles schreiben – sollte man meinen. Doch auch die Fantasy und all ihre Subgenres sind gewissen Konventionen unterworfen. Wer sich außerhalb dieser zu bewegen wagt, läuft Gefahr, Lesererwartungen zu enttäuschen oder gar nicht erst veröffentlicht zu werden. Zudem sind die meisten Schriftsteller selbst von den Regeln und Konventionen ihres Genres geprägt, denn erst durch die bewusste oder unbewusste Beschäftigung mit diesen entstehen ihre Werke. Das gilt natürlich ebenso für Horror und Science Fiction.

### Von der New Wave zum New Weird

Doch gerade diese Beschäftigung mit den Regeln des eigenen Genres hat auch immer wieder Bewegungen hervorgebracht, die genau diese Regeln aktiv unterwanderten, hinterfragten und veränderten. Mitte der 1960er Jahre traf das auf die Autoren des britischen New Wave zu, der sich anschickte, die technokratischen und konservativen Strukturen der damaligen Science Fiction aufzubrechen.

M. John Harrison war Redakteur der *New World*, einer Zeitschrift, die entscheidend dazu beitrug, dass sich der New Wave etablieren konnte. 2003 machte er dann einen ähnlichen Trend in der Fantasy aus, den er als „New Weird“ bezeichnete. Seither wird der Begriff quasi immer in einem Zuge mit dem britischen Autoren China Miéville und dessen Romanen rund um die Welt Bas-Lag (z. B. „Perdido Street Station“, „Der eiserne Rat“) genannt. Sie geben gewissermaßen vor, was die Romane des New Weird ausmacht: Erstens ist das die Mischung aus Fantasy und Elementen anderer Phantastik-Genres wie Science Fiction, Horror und Magischem Realismus, wobei sich auffällig häufig eines Steampunk-Settings bedient wird. Zweitens lebt New Weird, auch wenn er normalerweise in anderen Welten spielt, vom Bezug zum Hier und Jetzt. Miéville selbst etwa ist überzeugter Marxist und greift dessen Theorien, aber auch Themen wie Rassismus, Elitarismus oder Geschlechterverhältnisse, immer wieder in seinen Werken auf.

Beide Punkte sind aber noch kein Alleinstellungsmerkmal. Der Mix von Phantastik-Genres macht auch den Reiz von Mystery oder Science Fantasy aus, und vom Bezug zur aktuellen Gesellschaft leben viele Dystopien. Im New Weird kommt aber noch ein skurriles Moment hinzu, eben jene Weirdness, die dem Genre seinen Namen gibt. Es ist die Verbindung aus Magischem und Profanem, oder einfach Unerwartetem. Wenn etwa Steph Swainston in ihrem Roman „Komet“ einerseits eine klassische Fantasywelt mit einem ebenso klassischen Krieg beschreibt, andererseits aber das Volk in einer Pressekonferenz über den neuesten Stand unterrichtet wird, entsteht genau jener Bruch mit Erwartungen, der den Reiz des New Weird ausmacht.

### Lebendige Schlösser im Old Weird

Inzwischen ist New Weird zu einer Marke geworden, mit der progressive, avantgardistische Fantasy beworben wird. Doch auch schon vor dem Jahr 2003 und vor Miéville gab es immer mal wieder Autoren, die einen solchen Weg eingeschlagen haben. Der bekannteste Vertreter dieser „(Old) Weird

Fiction“ und ein Vorbild Miévilles ist Meryn Peake mit seiner „Gormenghast“-Trilogie aus den 1950er Jahren. Mit seiner Kollegin Joan Aiken (u. a. „Castle Barebane“, „Wölfe ums Schloss“), ebenfalls einer Ahnin des New Weird, teilte Peake nicht nur eine gewisse Vorliebe für Edifice Fantasy – eine Spielart, in der Gebäude, in diesem Falle Schlösser, eine tragende Rolle spielen –, sondern auch für eine düster-scurrile Atmosphäre und Ästhetik. Diese ästhetische Seite lässt sich wiederum als viertes Merkmal von aktuellem New Weird verstehen. Nicht zuletzt durch die Werke des Coverkünstlers Les Edwards konnte sich New Weird überhaupt erst als eigenes Genre etablieren.

### **Nur eine neue Schublade?**

Weitere international erfolgreiche Autoren, deren Werke sich zumindest teilweise der Strömung des New Weird zuordnen lassen, sind neben Miéville und Swainston beispielsweise Mary Gentle („Der blaue Löwe“, „Der Aufstieg Karthagos“), Ian R. MacLeod („Aether“), Justina Robson („Die Verschmelzung“, „Willkommen in Otopia“) oder Steve Cockayne („Die magische Münze“). Ann und Jeff VanderMeer haben zudem gemeinsam die wegweisenden Anthologien „The New Weird“ und „The Weird“ herausgegeben.

Gemeinsam ist den genannten Autoren, dass sie sich sehr reflexiv mit Fantasy und Science Fiction auseinandersetzen – andernfalls wäre der gezielte Bruch, den ihre Werke mit den Genres betonen, kaum möglich. Allerdings bedeutet das auch, dass sie sich teilweise schwer damit tun, nun in eine neue Schublade gesteckt zu werden. Deshalb war New Weird gerade von innen anfangs starker Kritik bis hin zur Ablehnung ausgesetzt.

### **Hierzulande eher Geheimtipp**

Inzwischen hat sie sich jedoch etabliert, und das auch außerhalb der Kleinverlage und Spezialzeitschriften, die anfangs das Sprachrohr der New-Weird-Bewegung bildeten. Zumindest gilt das für den angloamerikanischen Raum. Hierzulande ist der New Weird noch immer eher ein Genre für „Kenner“, selbst Miéville ist weit von der Popularität eines Rothfuss, Sanderson oder einer Canavan entfernt.

Entsprechend rar sind deutschsprachige New-Weird-Publikationen. Fasst man das Genre etwas weiter unter „Weird Fiction“, lassen sich darunter aber beispielsweise Werke von Christian von Aster (z. B. mit der Storysammlung „Allerfeinste Merkwürdigkeiten“), Katharina Fiona Bode („Erasmus Emmerich und die Maskerade der Madame Mallarmé“) oder Simon Weinert („Tassilo, der Mumienabrichter“) fassen. Elemente des New Weird greift zudem die Anthologie „Boschs Vermächtnis“ auf, und auch die Fachzeitschrift *Visionarium*, die sowohl deutschsprachige als auch internationale Kurzgeschichten veröffentlicht, hat sich auf Weird Fiction spezialisiert.

### **New Weird als nächste Stufe der Fantasy?**

Der New Weird macht es seinen Lesern nicht immer leicht. Doch er ist eine der wichtigsten Strömungen, wenn es darum geht, der Fantasy jene neuen Impulse zu entlocken, nach denen so dringend gefragt wird.

Der New Wave hat sich letztlich gemeinsam mit dem auf ihn folgenden Cyberpunk als wegweisend für die Science Fiction erwiesen – beide prägen das Genre heute mindestens ebenso sehr wie jene traditionellere SF, der sie sich ursprünglich entgegengestellt hatten. Man darf gespannt sein, ob es dem New Weird ebenso gelingen wird, die Fantasy zu beeinflussen und zu erneuern.

*Alessandra Reß*

## Portal Fantasy

*Einmal nicht aufgepasst, schon purzelt man durch ein Kaninchenloch in eine andere Welt. Zumindest für die Portal Fantasy ist das kein ungewöhnliches Szenario, denn in diesem Subgenre kann fast alles zu einem Tor in Wunder- und andere Länder werden.*

Ein verwitterter Torbogen, ein Steinkreis oder auch nur die eingemauerte Tür im Keller – so etwas schreit doch quasi nach einem Pfad in andere Welten, oder?

Orte, die auf irgendeine Art ungewöhnlich wirken, haben schon immer Faszination auf Menschen ausgeübt. Kein Wunder also, dass Mythen verschiedenster Kulturen voll sind von Höhlen oder Hügeln, die in Ander- und Unterwelten führen. Mit vagem Bezug zu keltischen Sagen und in Einklang mit dem elisabethanischen Volksglauben, hat das außerdem im 16. Jahrhundert insbesondere auf den britischen Inseln eine Reihe von Feengeschichten wie die Ballade um Tam Lin oder Shakespeares „Sommernachtstraum“ inspiriert. Die wiederum sind noch heute wichtige Vorläufer der Portal Fantasy, des wohl populärsten Subgenres neben der High Fantasy.

Der Name bezieht sich auf die Portale, die verschiedene Welten miteinander verbinden und in Form von Steinkreisen und Höhlen, aber auch als Spiegel, Kleiderschränke oder Kamine in Erscheinung treten können. Im deutschsprachigen Raum ist auch der Begriff Zwei-Welten-Fantasy geläufig, obwohl mitunter mehr als zwei Welten erreicht werden können (z. B. in Matthew Sturges' „Midwinter“ oder im *Marvel Cinematic Universe*).

### Die frühe Portal Fantasy als Kinderliteratur

Als frühes Beispiel der Portal Fantasy kann George MacDonalds „Phantastus. Ein Feenmärchen“ (1858) gesehen werden, das gleichermaßen in Tradition der oben genannten Feengeschichten wie auch der Gothic Novels des späten 18. Jahrhunderts steht. Nur wenige Jahre später erschien mit „Alice im Wunderland“ (1865) von Lewis Carroll ein wahrer Evergreen des Genres, der bis heute starken Einfluss auf die Popkultur nimmt. Ähnliches gilt für „Der Zauberer von Oz“ von L. Frank Baum aus dem Jahr 1900. 1926 wiederum wurde Hope Mirrlees' „Flucht ins Feenland“ erstveröffentlicht. Die poetische Geschichte ist hierzulande zwar nie so bekannt geworden wie jene von Alice oder Dorothy, wird jedoch von vielen Akteuren der modernen Fantasy wie Neil Gaiman oder Robin McKinley als Einfluss genannt.

Die genannten Bücher haben zwei Dinge gemeinsam: Erstens verbinden Portale jeweils unsere Welt mit einem auf „natürlichem Weg“ unerreichbaren Land. Und zweitens handelt es sich um Kinderbücher. Tatsächlich liegt es wohl vor allem an der Portal Fantasy, dass Fantasy allgemein noch immer als Kinder- oder Jugendliteratur verstanden wird. Denn anders als viele andere Subgenres hat sie im Bereich der Kinderunterhaltung ihren Anfang genommen. Und auch wenn es durchaus Portal Fantasy gibt, die sich primär an Erwachsene richtet, gilt es noch immer als ein klassisches Genre für den Young-Adult-Bereich.

### Nach Narnia und in eine neue Ära

Nicht ganz unschuldig daran dürfte auch C. S. Lewis „Narnia“-Reihe sein, die von 1950 bis 1956 erstmals erschien. Aber nicht nur die jugendlichen Protagonisten waren prägend für die nachfolgende Geschichte der Portal Fantasy: Auch der Wechsel von unserer in eine ausgearbeitete

High-Fantasy-Welt (auch wenn der Begriff damals noch nicht geläufig war) wurde zu einem typischen Genre-Merkmal. Und auch der Topos des Reisenden aus unserer Welt als Retter des Fantasyreichs wurde endgültig etabliert, sollte später aber auch als kolonialistisches Element kritisiert werden.

Nach Lewis bedienten sich unzählige Genreautoren der Portal Fantasy. 1961 gelang Norton Juster mit „Milos ganz und gar unmöglicher Reise“ ein internationaler Erfolg. Kurz darauf verband Andre Norton mit ihrem „Hexenwelt“-Zyklus Portal und Space Fantasy, Alan Garner wiederum nutzte in der „Alderley“-Reihe Elemente der Celtic Fantasy. Besonders diese Kombination aus (mehr oder weniger) unserer Gegenwart mit einer keltisch angehauchten Anderwelt ist in der westlichen Fantasy bis heute sehr beliebt. Sie findet sich gleichermaßen in Jugendabenteuern („Die Kinder von Erin“ von Helmut W. Pesch) und Romantasy („Lamento“ von Maggie Stiefvater, „Faeriewalker“-Reihe von Jenna Black), aber auch in Dark-Fantasy-Varianten wie Broms „Der Kinderdieb“ oder Darren Shans „Dämonicon“ wieder.

In den 1970er Jahren wurde das Genre auch außerhalb des angloamerikanischen Raums sehr populär und brachte mit „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende und „Die Brüder Löwenherz“ von Astrid Lindgren in Europa zwei Romane hervor, die weit über das übliche Fantasy-Publikum hinaus Leser fanden.

### **Portale als Überwindung von Beschränkungen und Krankheit**

1977 starteten auch die „Chroniken von Thomas Covenant dem Zweifler“ von Stephen R. Donaldson, die in drei Trilogien bis in die 2000er Jahre fortgesetzt wurden. Die erste Trilogie folgte noch typischen Genreregeln und blieb beim Topos des Erdenretters, der eine andere Welt vor dem Untergang retten muss – und das, obwohl sich besagter Retter selbst in der Alternativwelt, die er als nicht real erachtet, extrem unmoralisch verhält. Mit den nachfolgenden Trilogien hinterfragte Donaldson diesen Ansatz jedoch.

Bemerkenswert an den Geschichten um Thomas Covenant ist zudem, dass der Protagonist in der Realität krank, in der Alternativwelt jedoch gesund ist. Dieses Motiv der Überwindung eines gebrechlichen Körpers durch die Reise in eine andere Welt taucht häufig in der Portal Fantasy auf, etwa in Mary Hoffmans „Stravaganza“-Saga, Nicola M. Brownes „Fuchsfrau“ oder auch in Tad Williams' „Otherland“.

### **Portal Fantasy als Dauerbrenner**

Auch in den nachfolgenden Jahrzehnten blieb die Portal Fantasy präsent. In den 1980ern erschienen internationale Klassiker wie „Die Herren von Fionavar“, der weitschweifige „Midkemia“-Zyklus oder die „Pliozän“-Saga. Im deutschsprachigen Raum wurde „Der weiße Wolf“ aus der Feder der österreichischen Schriftstellerin Käthe Recheis zu einem beliebten Jugendbuch.

In den 1990ern wiederum wurden u. a. K. A. Applegates „Everworld“ oder Philip Pullmans „Der Goldene Kompass“ veröffentlicht, eine der bis heute erfolgreichsten Trilogien des Genres.

Im neuen Jahrtausend wurde das Genre oft mit neuen Trends wie Dark Fantasy oder Romantasy gekreuzt. Spätestens nach dem Erfolg des Anime „Chihiros Reise ins Zauberland“ fanden außerdem japanische Motive ihren Weg in westliche Portal Fantasy, etwa im bereits genannten „Fuchsfrau“ oder den Romanen von Hiromi Goto (z. B. „The Kappa Child“).

## Welten inner- und außerhalb der unseren

Die Lokalisierung und das Verständnis der jeweiligen Parallel- oder Anderwelt können ebenso variieren wie die Wege, die zu ihr führen. Oft handelt es sich tatsächlich um eine ganz eigene Welt. Manchmal ist sie aber auch Teil der uns bekannten Erde, kann jedoch nur über bestimmte Wege erreicht werden. Beispiele dafür sind die Zaubererwelt in „Harry Potter“ oder die urbanen Unterwelten aus Neil Gaimans „Niemalsland“, Christoph Marzis „Uralte Metropole“-Reihe und Cassandra Clares „Chroniken der Unterwelt“.

Selbst Anderwelten außerhalb unserer Erde müssen aber nicht zwangsläufig aus völlig anderen Ländern bestehen. Das Talia aus „Stravaganza“ etwa ist im Prinzip ein magisches Italien, und Heldinnen wie Bernhard Hennens „Alica“ oder Kerstin Giers Gwendolyn („Liebe geht durch alle Zeiten“) reisen eher durch Zeiten denn durch Welten.

Fast schon als eigenes Genre können jene Varianten wie Cornelia Funkes „Tintenherz“ oder Diana Menschigs „Hüter der Worte“ gesehen werden, in denen Autor\*innen in die Welten ihrer Geschichten gezogen bzw. umgekehrt ihre Figuren in unsere Welt gespült werden. Eine vergleichsweise neue, zuletzt aber sehr beliebte Variante ist zudem die des Eintritts in Cyberwelten. Beispiele dafür sind „Otherland“, „Ready Player One“, „Boy in a White Room“, (wenn so viel Eigenwerbung erlaubt ist) „Spielende Götter“ oder die „Tron“-Filme.

Anders als viele andere Genres durchlebte die Portal Fantasy keine Durststrecken. Seit der Geburt der Fantasy war sie immer da, und ein Ende ist nicht abzusehen. Novellen wie jene von Seanan McGuire („Der Atem einer anderen Welt“) zeigen zudem, dass die Möglichkeiten des Genres noch nicht erschöpft sind. Die Portale werden auch in Zukunft variieren, und wir wissen nicht, was uns auf der anderen Seite erwartet. Aber auf die eine oder andere Art wird das Genre bestehen bleiben, solange es Fantasy gibt.

*Alessandra Reß*

## Postapokalypse

*Die Zukunft sieht düster aus – jedenfalls, wenn es nach der postapokalyptischen Literatur geht. Doch ganz gleich, ob es Atomwaffen, Zombies oder die Sonne sind, die unsere Zivilisation auseinanderbrechen lassen: In den meisten Fällen geht es danach irgendwie weiter.*

Postapokalypse – das ist das, wo man um Benzin kämpft und Atemschutz mit Dreadlock trägt. So zumindest der Eindruck, wenn man an gängige (Film-)Klassiker des Genres von *Mad Max* bis *Waterworld* denkt. Verstärkt wird er noch durch den Einfluss, den solche Werke auf Szenen und Subkulturen von den Preppern bis zum Burning-Man-Festival genommen haben. Dabei ist das postapokalyptische Genre – eigentlich ein Subgenre der dystopischen Literatur – inzwischen sehr vielfältig und verbindet scheinbar unversöhnliche Brüder wie den Gesellschaftsroman und die Fantasy.

## Vom Wissenschaftsoptimismus zur Endzeitstimmung



(Post-)Apokalyptische Geschichten erzählen stets vom Ende menschlicher Zivilisation oder von deren Überresten und Neuentwicklung. Sie existieren quasi, seit sich die Menschheit Gedanken über die Vergänglichkeit ihrer Gemeinschaften gemacht hat. Nicht verwunderlich daher, dass die Apokalypse auch zentrales Motiv verschiedener Religionen ist: Im jüdischen, islamischen und christlichen Glauben ist die Apokalypse als Jüngstes Gericht bekannt, bei den Germanen als Ragnarök, im Hinduismus und Buddhismus ist in der Vorstellung der Kalpas eine ständige Erneuerung der Welt inbegriffen – und um Neues entstehen zu lassen, muss das Alte bekanntlich erst vernichtet werden.

In der phantastischen Literatur der Neuzeit kann ein Startpunkt mit Mary Shelleys *Verney, der letzte Mensch* von 1826 gesetzt werden. In diesem wissenschaftskritischen Roman ist es die Pest, die die Menschheit ausrottet und letztendlich (vorerst) nur den Protagonisten überleben lässt. Auch in den nachfolgenden Jahrzehnten fanden sich immer wieder postapokalyptische Motive in der Literatur, etwa in H. G. Wells' *Die Zeitmaschine* oder Richard Jefferies' *After London*.

Hochkonjunktur bekam die postapokalyptische Literatur jedoch ab den 1950er Jahren. Die Gründe dafür sind in einem Wandel gesellschaftlicher Geisteshaltungen zu sehen: Mary Shelley wurde für ihren Fortschrittspessimismus noch kritisiert; bis Anfang des 20. Jahrhunderts träumte man von fliegenden Autos, vom ferngesteuerten Haushalt und der Besiedelung des Mondes. Doch die technische Entwicklung blieb nicht nur hinter den gesellschaftlichen Erwartungen zurück, sondern zeigte auch immer mehr ihre Schattenseiten. Katastrophale Unfälle in der Raumfahrt dämmten den Optimismus ebenso wie moderne Kriegsführung, zudem trieben das Ozonloch und der Rohstoffmangel düstere Szenarien an.

### **Endzeit im Angesicht realer Katastrophen**

In den 1950er- bis 1970er-Jahren brachten die Nachwehen des Weltkriegs, das Apollo-1-Unglück, die Napalm-Angriffe u. a. während des Vietnamkriegs und der Kalte Krieg erste gesellschafts- und oft auch technologiekritische Klassiker der modernen (Post-)Apokalypse hervor, darunter Arno Schmidts *Schwarze Spiegel*, Marlen Haushofers *Die Wand*, *Lobgesang auf Leibowitz* von Walter M. Miller, die Jugend-SF-Serie *Die dreibeinigen Monster* oder den vor allem durch die Verfilmungen bekannt gewordenen *Planet der Affen* von Pierre Boulle.

*Luzifers Hammer* von Jerry Pournelle und Larry Niven brachte in der Literatur erstmals einen Kometen als auslösendes Apokalypsen-Moment ins Spiel, in *Ich bin Legende* von Richard Matheson läutete ein Vampir-Bakterien das Ende der menschlichen Ära ein. Auch die Strömung der britischen *cosy catastrophe* fällt in diese Zeit: In Werken wie John Wyndhams *Die Triffids* kommt es zwar auch zur Katastrophe, doch bietet sie den Protagonisten die Möglichkeit eines positiven Neuanfangs.

In den 1980er Jahren führte die Ökologiebewegung der 1980er Jahre zu zwei Romanen, die Schulkinder über Jahrzehnte hinweg ihr zweites großes Trauma nach *Bambi* bescherten: Gudrun Pausewangs *Die letzten Kinder von Schewenborn* und *Die Wolke* brachten Atom-Apokalypsen ins Klassenzimmer.

### **Die Leiden des postapokalyptischen Teenagers**

In den letzten beiden Jahrzehnten hat das Genre der Postapokalypse in der Literatur drei neue Strömungen erlebt: Erstens eine satirische Interpretation mit Werken wie *Der Zombie Survival* oder *Operation Zombie: Wer länger lebt, ist später tot* von Max Brooks. Zweitens eine neue

Form von postapokalyptischen Jugendromanen, in denen die Verwandtschaft zur Dystopie oft sehr augenfällig ist. Am bekanntesten ist hier *Die Tribute von Panem*, in den USA feierte beispielsweise auch die YA-Zombiereihe *Rot and Ruin* (dt. *Lost Land*) von Jonathan Maberry Erfolge, und mit *Mein fahler Freund* wurde es sogar etwas romantisch. Hierzulande sind Kai Meyers *Phantasmen* oder Bernd Perplies' *Carya*-Trilogie Genre-Beispiele. Und drittens fand sich ein Rückgriff auf eine weniger actionhaltige, sehr melancholische Form der Apokalypse, wie sie schon in den 1950er-Jahren auftauchte. Prominentestes Beispiel ist *Die Straße* von Cormac McCarthy.

### **Über- und Untergenre zugleich**

Obwohl die Postapokalypse ein Untergenre der Dystopie ist, dient sie zugleich als Überbegriff für ein Motiv, das zahlreiche Genres verbindet: Wie sich gezeigt hat, sind viele der genannten Werke in der Science Fiction beheimatet, wo beispielsweise Aliens, Kometeneinschläge oder auch Roboter das Ende der Menschheit herbeiführen. Im Horror angesiedelt sind die meisten Zombie- oder Vampirapokalypsen, die sich auch in Filmen und Games ihren festen Platz erobert haben. Und selbst die klassische Fantasy kennt das Thema: In den *Shannara*-Chroniken finden sich postapokalyptische Motive ebenso wie in den *Engel*-Rollenspielromanen, auch andere Welten sind nicht vor dem Untergang gefeit. So führt in der *Drachenlanze*-Saga der Weggang der Götter und ihrer Magie eine Postapokalypse herbei, und im *Elfen*-Zyklus von Bernhard Hennen muss die Welt Nangog fast vollständig dran glauben. Schließlich sind da Werke wie *Die Straße* oder die Atom-Romane von Gudrun Pausewang, die sich nicht eindeutig der Phantastik zuordnen lassen.

### **Von Endzeit bis Eschatologie**

Zugleich umfasst die Postapokalypse drei verschiedene Subgenres, deren Grenzen allerdings fließend sind: Endzeit, Postapokalypse und Eschatologie.

Die meisten Werke berichten von der Endzeit, also dem Moment des umwälzenden Ereignisses, von dessen Folgen – der eigentlichen Postapokalypse – oder einer Verbindung aus beidem. Typische Endzeit-Romane sind *Die Straße* oder *Phantasmen*, klar in die Postapokalypse lassen sich *Rot and Ruin*, *Shannara* oder *Die Tribute von Panem* einordnen. Die Eschatologie – ursprünglich ein religiöser Begriff – berichtet dagegen von einem völligen und unabwendbaren Ende der Menschheit oder der Erde. Ein so radikales Ende findet sich etwa mit der Zeitreise ins Jahr 802.701 in *Die Zeitmaschine* – obwohl hier zumindest eine andere Lebensform die Erde bevölkert – oder in Lars von Triers *Melancholia*. Die meisten Autoren (und Filmemacher) deuten ein solches Ende jedoch höchstens an, etwa wenn in *Die letzten Kinder von Schewenborn* klar wird, dass keine gesunden Kinder mehr geboren werden, oder wenn es dem Protagonisten in *Verney, der letzte Mensch* schwerfallen dürfte, eine neue Zivilisation zu gründen.

Aber selbst wenn manche postapokalyptische Werke die Möglichkeit eines Neuanfangs beinhalten und das Genre im Szenebereich gerne im wahrsten Sinne des Wortes verkörpert wird: Oft dienen sie als eine Warnung vor einem Ende, das zum Fürchten ist.

*Alessandra Reiß*

## Romantasy

*Schmachten, während das Böse bekämpft wird: In der Romantasy (Romantic Fantasy) bildet eine Liebesgeschichte den Kern der fantastischen Handlung. Doch zu einem etablierten Subgenre ist sie erst in den letzten beiden Jahrzehnten avanciert, seit Gestaltwandler und Vampire richtig sexy geworden sind.*

Eine Person trifft auf eine zweite Person, die beiden verlieben sich, es gibt Probleme, aber am Ende sind sie glücklich miteinander.

Klingt nach einer vertrauten Handlung? Kein Wunder, schließlich dürften etwa 80 Prozent aller erzählten Geschichten diese Elemente wenigstens am Rande beinhalten. (Okay, das mit dem glücklichen Ende war schon bei „Romeo und Julia“ so eine Sache ...) Wird diese Liebesbeziehung nun aber zum Dreh- und Angelpunkt der Handlung und beinhalten besagte Probleme Drachen, Vampire oder irgendwas mit Tentakeln, so bewegen wir uns vermutlich auf dem Boden der Romantasy.

### Zwei Begriffe, (k)ein Genre

Im englischsprachigen Raum wird der Begriff eher selten verwendet. Stattdessen ist hier meist von der „Romantic Fantasy“ die Rede, die auch noch zu den „Fantasy Romances“ abgegrenzt wird. Der Unterschied besteht lediglich in der Frage, ob nun die Anteile der Fantasy (= Romantic Fantasy) oder der klassischen Romanze (= Fantasy Romance) überwiegen. Hierzulande hält man sich damit nicht auf und schließt beide Genres zum Neologismus der „Romantasy“ zusammen. In enger Verwandtschaft existieren aber die Paranormal Romance, eine Verknüpfung aus Romanze und Mystery, sowie Romantic Thrill, ein Subgenre, das Thriller und Romanze oft mit Dark-Fantasy-Elementen kreuzt.

Über Jahrzehnte hinweg bestand die Romantasy nur implizit. Ihre eingangs erwähnten Elemente sind auch für viele Vorfahren der Fantasy, wie Mythen, Sagen oder die höfische Epik, typisch. Die dort auftauchenden Beziehungsstrukturen und Geschlechterrollen rund um wackere Helden, edle Damen und obligatorische Nebenbuhler waren auch lange für die Fantasy vorherrschend. Unter dem Einfluss einer Welle an feministischer Fantasy entstanden allerdings ab Ende der 1970er Jahren Romane wie Elizabeth A. Lynns „Chroniken von Tornor“ oder Robin McKinleys „Das blaue Schwert“. Beide machten die Auseinandersetzung der Figuren mit ihrer Sexualität zum Thema und hinterfragten dabei ebenso heteronormative wie auch erzählerische Traditionen.

### Ein Happy End als Markenkennzeichen

Dennoch würden beide Werke heute nicht in erster Linie zur Romantasy gerechnet werden – ebenso wenig wie Terry Goodkinds „Das Schwert der Wahrheit“ oder William Goldmans „Die Brautprinzessin“, obwohl beide Handlungen sich zu großen Teilen um ein Pärchen drehen. Erst als die Dark Fantasy in Mode kam und verstärkt Liebesbeziehungen zwischen Menschen und Andersweltlern thematisiert wurden – oft mit einer gehörigen Portion Erotik –, entwickelte sich in den nuller Jahren aus „romantischer Fantasy“ eine eigene Marke. Liebe, ein Konflikt, phantastische Zutaten und durchaus auch ein Happy End: Das sind seither die wichtigsten Zutaten des Subgenres, dessen Werke oft aus Sicht einer weiblichen Figur geschrieben sind.

Die Rezeptur schlug schnell ein: Das Magazin *LOCUS* ermittelte beispielsweise, dass von 460 Fantasyromanen, die 2007 veröffentlicht wurden, 243 der Romantasy zuzurechnen waren.

### **Dark Fantasy und „Twilight“ als Wegbereiter**

Viele dieser Titel tragen noch eine enge Verwandtschaft zur Dark Fantasy in sich, beispielsweise die „Sookie Stackhouse“-Reihe von Charlaine Harris, „Midnight Breed“ von Lara Adrian, „Black Dagger“ von J. R. Ward oder die Gestaltwandler-Reihe von Nalini Singh („Leopardenblut“, „Jäger der Nacht“ u. a.). Romane wie die humorvollen Bände rund um Vampirkönigin Betsy Taylor („Weiblich, ledig, untot“, „Untot lebt's sich auch ganz gut“ u. a.) machten zudem eine Form von (Dark) Fantasy populär, die das Genre mit Chick-Lit-Elementen mischte.

Auch „Twilight – Bis(s) zum Morgengrauen“ von 2005 lässt sich der Dark Fantasy zuordnen. Zugleich brachte es der Jugend-Romantasy einen unvergleichlichen Boom, von dem bis heute ganze Verlage zehren. Ob Lauren Kates „Fallen“, Jennifer L. Armentrouts „Obsidian“ oder Cassandra Clares „Die Chroniken der Unterwelt“: Vermutlich hätte es keiner dieser Titel ohne den Erfolg von „Twilight“ auf die Bestseller-Listen geschafft, womöglich nicht einmal in die Verlagsprogramme. Und selbst dem Dystopie-Genre verhalf der Trend zu einer neuen Blüte. Zu den beliebtesten Titeln in diesem Bereich gehören nicht nur „Die Tribute von Panem“, sondern auch die sich deutlich stärker an Romantasy-Motiven orientierende „Selection“-Pentalogie von Kiera Cass.

### **Fairytales, Celtic und Historical Fantasy: Typische Genverflechtungen**

Aber nicht nur Werwölfe, Vampire und postapokalyptische Rebellen sind typische Love Interests in der Romantasy. Besonders beliebt sind beispielsweise auch Märchen-Nacherzählungen, die von so unterschiedlichen Interpretationen wie Robin McKinleys „Die Schöne und das Ungeheuer“ und Malinda Los „Ash“ über Jackson Pearces „Blutrote Schwestern“ bis hin zu Jessica Hourys „Ein Kuss aus Sternenstaub“ reichen. Auch die Celtic Fantasy hat mit Romanen wie „Flamme und Harfe“ von Ruth Nestvold, der „Ring“-Trilogie von Nora Roberts („Grün ist die Hoffnung“ u. a.) oder Maggie Stiefvaters „Lamento“ einige Romantasy-Titel zu bieten. Im Bereich Historical Fantasy wiederum lassen sich Titel wie Sally Gardners kontrovers diskutiertes „Ich, Coriander“ und Romanreihen wie Jacqueline Careys „Kushiel“- oder Diana Gabaldons „Highland“-Saga der Romantasy zuordnen. Grundsätzlich kann aber jedes Subgenre als Romantasy gelesen werden, sofern die Liebesbeziehung ein zentrales Handlungselement darstellt, welches auch als Motivator für die Figuren fungiert.

### **Romantasy aus dem deutschsprachigen Raum**

Auch im deutschsprachigen Raum ist Romantasy beliebt. Ganze Imprints wie *Impress* oder *Loomlight* und Verlage wie *Drachenmond* haben vorwiegend Romantasy im Programm, zudem schreiben zahlreiche Selfpublisher in diesem Bereich. Erfolgreiche deutschsprachige Genre-Autor\*innen sind beispielsweise Stefanie Hasse („Heliopolis“, „Neumondschatten“), Isabel Abedi („Lucian“), Bianca Iosivoni („Soul Mates“, „Sturmtochter“), Fabienne Siegmund („New York Seasons“, „Das Herz der Nacht“) oder Kai Meyer mit der „Arkadien“-Trilogie. Einen vergleichsweise ungewöhnlichen Weg geht Tanja Rast, die in Titeln wie „Arrion“ oder „Cajan“ Romantasy mit Sword&Sorcery kreuzt.

### **Romantasy als zweischneidiges Schwert**

Für Autorinnen bedeutet die Romantasy Fluch und Segen zugleich: Als einziges vornehmlich von Frauen bedientes Subgenre ebnet es diesen den Weg in die Buch- und Verlagswelt, wodurch das zuvor eher männlich dominierte Fantasygenre etwas weiblicher geworden ist. Zugleich ist es für viele Autorinnen aber umso schwieriger, in anderen phantastischen Genres zu veröffentlichen – wo ein weiblicher Name drauf steht, wird offenbar prompt eine prominente Liebesgeschichte erwartet.

Doch auch in sich ist das Genre paradox. Einerseits betont es auf den ersten Blick klassische Geschlechterrollen und Beziehungsstrukturen. Andererseits beweisen Autorinnen wie Rhiannon Thomas („Ewig“-Reihe) oder die bereits genannte Malinda Lo, dass sich gerade die Romantasy (immer noch) eignet, um Handlungselemente, Normen oder Strukturen „typischer“ Romanzen zu hinterfragen. Wenn Person A auf Person B trifft, gibt es eben noch viel Raum für Interpretationen und Variationen auf dem Weg zum Happy End.

*Alessandra Reß*

## Science Fantasy

*Hier die Elfen, dort die Roboter: Fantasy und Science Fiction erscheinen oft als klar voneinander abtrennbar. Das Subgenre der Science Fantasy vereint diese scheinbar so unversöhnlichen Schwestern. Ein Überblick.*

Fantasy gilt normalerweise nicht unbedingt als naturwissenschaftlich korrekt. Da grenzt schon mal ein Winterland an die Wüste, Reiter zu Pferd schaffen 500 Meilen in drei Tagen und Gebirge ploppen auf Landkarten auf, wo immer es für die Story nötig ist. Im Zweifelsfall war's halt Magie.

### **Fantasy und die Auseinandersetzung mit Naturwissenschaft**

Natürlich tut diese Einschätzung vielen Werken unrecht. Manch ein Autor ist Geologe, Linguist, Physiker und Soziologe in einem, wenn er sich an die Erschaffung seiner Welt macht, und wenn jemand heute daherkommt und seine Elfen als unsterblich definiert, muss er sich wenigstens die Frage gefallen lassen, warum dann nicht eine völlige Überbevölkerung herrscht.

Vor allem in den USA gehörte aber lange mit der Science oder Rational Fantasy eine Spielart zum festen Subgenre-Inventar, die sich in ihren Handlungen und Settings gezielt mit (vorrangig natur-)wissenschaftlichen Fragen auseinandergesetzt *oder* phantastischen Elementen eine pseudowissenschaftliche Erklärung gegeben hat. Völlig neu war das nicht: Auch viele Phantastik-Werke des 19. Jahrhunderts wie „Verney, der letzte Mensch“ oder „Die Zeitmaschine“ lebten von der Auseinandersetzung mit dem wissenschaftlichen Zeitgeist.

### **Am Anfang war das Unbekannte**

Ihren Anfang als eigenes Genre teilt sich die Science Fantasy mit der Pulp bzw. Low Fantasy – womit auch klar werden sollte, dass sich der tatsächliche wissenschaftliche Anspruch in vielen Fällen in Grenzen hielt. Sowohl Science als auch Low Fantasy wurden in den 1920er und 1930er Jahren von Autoren entwickelt, die vornehmlich für Magazine wie „Weird Tales“ und „Unknown“ tätig waren. Grundsätzlich bedienten beide Magazine beide Genres (ohne die Unterscheidung überhaupt vorzunehmen), doch während „Weird Tales“ für Low-Fantasy-Reihen wie „Conan“ und „Kull“ bekannt wurde, fokussierte sich „Unknown“ auf die Science Fantasy. Grund dafür war vor allem, dass das Magazin einen Ableger von „Astounding Science Fiction“ darstellte und ebenfalls unter Herausgeberschaft von John W. Campbell stand. Der Science-Fiction-Autor setzte an die Fantasy ähnliche „wissenschaftliche“ Maßstäbe wie an „sein Genre“ und verpflichtete SF-Kollegen für „Unknown“. Zu den bekanntesten gehörte dabei Robert A. Heinlein, der Science-Fantasy-Werke wie „Die Söhne des Vogels“ oder „Magie GmbH“ schrieb. Populäre „Unknown“-Veröffentlichungen waren außerdem die „Incomplete Enchanter“-Geschichten aus der Feder von Fletcher Pratt und Lyon Sprague de Camp, oder L. Ron Hubbards „Typewriter in the Sky“. Auch außerhalb dieser beiden Magazine feierten beispielsweise Abraham Merritt („Schiff der Ishtar“) oder Leigh Brackett („Das Juwel von Bas“) Genre-Erfolge.

### **Science Fantasy als Science Fiction**

Während die Low Fantasy unter dem ab den 1950er Jahren einsetzenden Boom der Science Fiction litt, profitierte die Science Fantasy von diesem, erlebte sogar eine Blütezeit. Auch das Ende des bis dahin vorherrschenden Veröffentlichungssystems, bei dem Autoren mehr oder weniger fest für ein

Magazin schrieben, traf das Genre weniger hart, da es von neuen Magazinen wie „Science Fantasy“ oder „The Magazine of Fantasy and Science Fiction“ wohlwollender aufgenommen wurde als die Low Fantasy. Viele typische Autoren der Science Fantasy dieser Zeit sind uns inzwischen jedoch eher als Science-Fiction-Namen bekannt, etwa Richard Matheson („Ich bin Legende“), Poul Anderson („Dreihertz“), Jack Vance („Die sterbende Erde“) oder Ray Bradbury („Die goldenen Äpfel der Sonne“). Ein Grund dafür ist, dass die Science Fantasy später kaum noch als eigenständiges Genre vermarktet wurde, schon gar nicht außerhalb des angloamerikanischen Raums. Zudem sind die Grenzen zu anderen Subgenres fließend, bzw. nicht immer sinnvoll zu treffen. Gerade mit der Space Fantasy, die typische Fantasyelemente und -handlungen ins All verlegt, ist die Science Fantasy bis in die 1960er Jahre hinein oft deckungsgleich.

Schon in den 1960er Jahren wurden Science-Fantasy-Werke oft als Science Fiction vermarktet, obwohl sie vor allem in Magazinen weiterhin sehr präsent blieben. In „New Worlds“ fanden britische Autoren wie Pamela Zoline oder Christopher Priest eine Plattform, weitere wichtige Autoren aus dieser Zeit sind etwa Keith Roberts („Pavane“) oder Madeleine L’Engle („Kairos“).

### **Mit „Erdsee“ zurück zur Fantasy**

In den 1970er Jahren löste sich die enge Verbindung zur Science Fiction und deren Themen auf, stattdessen wandte sich die Science Fantasy eindeutigen Fantasy-Elementen zu. Das wohl bis heute prominenteste Werk der Science Fantasy, das sich sowohl mit natur- als auch geisteswissenschaftlichen Elementen auseinandersetzt, startete 1968 mit Ursula K. Le Guins "Erdsee"-Reihe. Ähnlichen Prinzipien folgten "Die Chroniken von Amber" von Roger Zelazny, die "Darkover"-Reihe von Marion Zimmer-Bradley (auch wenn einige Bände mehr der Space Fantasy oder Planetary Romance zuzuordnen sind) oder Anne McCaffreys "Die Drachen von Pern".

### **Zwischen Zeitgeist und Vergessenheit**

Inzwischen taucht der Begriff der Science Fantasy kaum noch auf. Die neuen „Star Wars“-Filme, aber auch Bücher wie "Sternenfeuer" von Amy Kathleen Ryan, die von Markus Heitz initiierte „Justifiers“-Reihe oder "Die Krone der Sterne" von Kai Meyer haben die Space Fantasy ins Gedächtnis zurückgeholt, die Weltraum-Abenteuer mit Fantasy würzt. Auch die Social Fantasy als geisteswissenschaftliche Strömung der Science Fantasy, erlebt im Zuge von Diversitätsdebatten und dem Dystopie-Boom eine Renaissance. Science Fantasy im engeren, „wissenschaftlichen“ Sinne taucht dagegen eher implizit auf: Wenn etwa Brandon Sanderson u. a. in „Mistborn“ (pseudo-)wissenschaftliche Magiesysteme einführt, lässt sich das als Science-Fantasy-Element interpretieren, wenngleich die Bücher als epische Fantasy vermarktet werden.

Überhaupt ist es inzwischen so, dass die Leser stärker nach Begründungen fragen. Es reicht nicht mehr, einen Magier die Hände heben und Regen herbeizaubern zu lassen – auch die Wirkungsweisen und Auswirkungen wollen heute wenigstens angerissen sein. Insofern hat sich die Science Fantasy als eigenes Genre zwar weniger etabliert als beispielsweise die High oder Urban Fantasy. Ihr Geist aber ist wieder aktuell.

*Alessandra Reiß*

## Space Opera

*Exotische Galaxien, waghalsige Rettungsaktionen und epische Weltraumschlachten: In der Space Opera zeigt sich die Science Fiction von ihrer abenteuerlustigsten Seite. Nicht immer ging es dabei ganz problemlos zu – doch ohne dieses Genre wäre die heutige Popkultur quasi undenkbar.*

Arien im Weltraum? Das kommt eher selten vor. Der Begriff der Space Opera hat nicht viel mit musikalischem Theater zu tun. Vielmehr wurde er 1941 vom Autoren Wilson Tucker in Anlehnung an die Seifenoper oder „Horse Opera“ (=Western) eingeführt. Damals wie heute gilt es als Hauptmerkmal, dass die Handlung der Space Opera im intergalaktischen Raum stattfindet. Im Zentrum steht darüber hinaus normalerweise die Crew eines Raumschiffes, die Abenteuer erlebt, bei denen sie mit fremden (Alien-)Völkern in Kontakt kommt und in Konflikte verwickelt wird, die sich gleichermaßen zwischen den Crewmitgliedern wie auch zwischen ganzen Galaxien abspielen können. Manchmal steht aber auch nur ein einzelner Held im Mittelpunkt der Geschichten.

### Die Pulp-Ära

Die Wurzeln teilt sich die Space Opera beispielsweise mit der Low Fantasy, der Science Fantasy oder frühen Vertretern der Hard SF. Sie alle haben ihren Anfang in der Pulp-Magazin-Ära genommen. Prägend für die Space Opera war vor allem das ab 1926 unter Herausgeberschaft von Hugo Gernsback angelaufene „Amazing Stories“. Eigentlich verfolgte dieses Magazin einen pädagogisch-wissenschaftlichen Zweck, der in vielen Veröffentlichungen allerdings eher vernachlässigt wurde – im Vordergrund standen Abenteuer und Unterhaltung. In „Amazing Stories“ und vergleichbaren Titeln etablierten sich die ersten Reihen der Space Opera, beispielsweise die „Skylark“- und „Lensmen“-Zyklen von Edward E. „Doc“ Smith.

1937 wurde John W. Campbell, selber Autor von Space Operas, zum Herausgeber des Pulp-Magazins „Astounding Stories“ (ab 1938 „Astounding Science-Fiction“), das vielen späteren Schwergewichten der Space Opera wie Robert A. Heinlein („Raumjäger“) oder Isaac Asimov („Foundation“-Zyklus) eine erste Plattform bot. Die Grenzen zu anderen SF-Genres wie der Hard oder Military Science Fiction waren in dieser Zeit noch weitgehend undefiniert und entsprechend fließend.

Der Sprung ins Taschenbuch-Geschäft gelang der Science Fiction ab den 1940er Jahren, wenngleich viele Klassiker des Genres wie Edmond Hamiltons „Captain Future“ oder Leigh Bracketts „Eric John Stark“-Reihe zunächst weiterhin den Weg über die Pulp-Magazine wählten.

### Die Ausdifferenzierung des Genres

Die frühe Space Opera war, um es höflich auszudrücken, keine anspruchsvolle Literatur, im Zentrum stand – auch wenn manche Herausgeber sich das gerne anders gewünscht hätten – die Unterhaltung. Ungleich problematischer war aber, dass viele der ersten Space Operas kolonialistische, rassistische kriegsverherrlichende oder misogynen Untertöne aufwiesen bzw. krude Technokratie-Ideologien und Verschwörungstheorien bedienten.

Spätestens ab den 60er Jahren – ohnehin eine Zeit des Umbruchs, auch für die SF – wurden diese problematischen Inhalte aber auch innerhalb des Genres zum Gegenstand für Kritik und Diskussionen. Schon in den 1950ern begann sich die Space Opera ausdifferenzieren. Beliebt wurden beispielsweise Parodien und Satiren, die 1978 mit Douglas Adams' „Per Anhalter durch die



Galaxis“ einen der zeitlosesten Klassiker des Genres hervorbrachten. Zudem politisierte sich die Space Opera, es entstanden linksgerichtete Spielarten wie James Blishs „Die fliegenden Städte“ und schließlich komplexe Genreklassiker wie Samuel R. Delanys „Nova“, Arthur C. Clarkes „Rama“ oder Isaac Asimovs „Foundation“-Zyklus. Mitte der 1960er Jahre machte zudem Frank Herbert mit „Dune“ eine Form von Space Opera wieder populär, die den Bogen zur – damals ebenfalls sehr erfolgreichen – Fantasyliteratur schlug. Eine Mischung, die sich auch ein Jahrzehnt später mit „Star Wars“ als sehr erfolgreich erwies.

### **Längst ein intermediales Phänomen**

Apropos „Star Wars“: In der Literatur und im Comic hat die Space Opera ihren Anfang genommen, doch inzwischen ist sie längst auch in anderen Medien zuhause. Vor allem Film und Fernsehen haben die Popularität des Genres international noch einmal deutlich angehoben und ihm durch die Jahrzehnte hindurch neue Impulse entlockt. Zu nennen sind hier Titel wie „Babylon 5“, „Firefly“, „Battlestar Galactica“ oder natürlich „Star Trek“, das selbst in den 1960ern und angesichts der kritikfreudigen britischen New Wave noch die klassischen Muster der Space Opera bediente. Wie kaum ein anderes Genre bringen TV-Space-Operas noch immer treue Fangemeinden hervor.

Da wundert es nicht, dass das Genre auch im internationalen Literaturgeschäft ein Dauerbrenner bleibt. Die Liste von Autoren, die mit Space Operas moderne Klassiker geschaffen haben, ist lang und reicht von Alastair Reynolds („Revelation Space“-Zyklus) über Dan Simmons („Hyperion“) bis hin zu Orson Scott Card („Ender's Game“) oder Hugo-Rekordhalterin Lois McMaster Bujold („Vorkosigan-Saga“). Zu den aktuellsten Genre-Vertretern gehören etwa John Scalzi („Kollaps – Das Imperium der Ströme“), James S. A. Corey („The Expanse“-Reihe), Becky Chambers („Wayfarer“), Christopher Ruocchio („Das Imperium der Stille“) oder Catherynne M. Valente, die mit „Space Opera – Der metagalaktische Grand Prix“ klar an die satirische Tradition des Genres anknüpft.

### **Space Opera in Deutschland**

Auch im deutschsprachigen Raum blickt die Space Opera auf eine lange Tradition zurück. Als Frühwerk kann hier beispielsweise Friedrich Wilhelm Maders „Wunderwelten“ gesehen werden. Populär wurde das Genre aber vor allem in den 1950er Jahren – dank Heften wie „Utopia“ oder „Galaxis“. 1961 startete mit „Perry Rhodan“ schließlich die langlebigste Space Opera überhaupt: Bis heute erscheint einmal wöchentlich ein Hefroman zur Reihe, zudem existieren erfolgreiche Ableger wie die „Atlan“- oder die „Perry Rhodan Neo“-Reihe.

Auch außerhalb von „Perry Rhodan“ hat die Space Opera hierzulande weiterhin eine treue Fangemeinde. In Szeneverlagen wie Wurdack, Begedia oder Atlantis erscheinen populäre Reihen wie „Rettungskreuzer Ikarus“, „D9E – Die neunte Expansion“ oder Dirk van den Booms „Tentakel“-Zyklus. Und mit Namen wie Andreas Brandhorst („Graken“- und „Diamant“-Trilogien), Andreas Eschbach („Die Haarteppichknüpfer“) oder zuletzt auch Kai Meyer („Die Krone der Sterne“) und Judith Vogt („Roma Nova“) existieren auch in den Publikumsverlagen einige deutschsprachige Genre-Vertreter. Zudem weiß das Genre die Möglichkeiten der E-Books für sich zu nutzen: Vielfach erscheinen Space-Opera-Reihen wie Horus W. Odenthals „Hyperdrive“ oder Thilo Corzilius' „Forgone“, die mit E-Only-Novellen an die Tradition der Hefromane anknüpfen.

### **Neu und doch traditionsbewusst**

Nicht zuletzt anhand dieser E-Reihen zeigt sich, dass das Genre sich seiner Heftroman-Vergangenheit nicht nur erinnert, sondern sie weiter zelebriert. Zugleich hat es sich aber wie kaum ein zweites Subgenre ausdifferenziert und immer wieder neue Spielarten hervorgebracht. Man darf gespannt sein, wohin die Space-Reise in Zukunft noch geht.

*Alessandra Reiß*

# Steampunk

*Menschen mit lustigen, runden Brillen, in viktorianisch anmutenden Kleidern, Zeppeline und Zahnräder auf dem Cover? Klarer Fall, das Buch ist Steampunk! Aber was genau macht das Genre aus? Wo kommt es her? Und wie steht es eigentlich mit dem Punk in Steampunk?*

„To say ‚it’s not Steampunk‘ is not Steampunk“ ist meine Lieblingserklärung des Genres. Damit wäre alles Steampunk, was als solcher gedacht ist, und es zu kritisieren, steht auch dem erfahrensten Steampunk-Anhänger nicht zu. Aber richtig hilfreich ist das natürlich nicht – was genau ist denn jetzt Steampunk?

## Wat is’n Dampfmaschine?

Ich fange mal mit dem Offensichtlichsten an: Im Steampunk wird die Ära der Dampfkraft in häufig alternativweltlichen Geschichten zelebriert. Dampfkraft ist der Motor vieler Technologien – aber zu sagen, *alles* würde im Steampunk-Genre mit Dampf betrieben, würde auch wieder dem Teslapunk, dem Dieselpunk und obskuren Spielarten wie dem Whalepunk (Wal wie in „Dinge werden mit Tran betrieben“) nicht gerecht – und das auszuklammern „is not Steampunk“.

Also sagen wir einfach: Die Ära, in der Steampunk-Romane häufig – nicht immer – spielen, ist von der Dampftechnologie dominiert, es handelt sich oft um eine Zeit, die dem Ende des 19. Jahrhunderts ähnelt oder sogar diese Zeit *ist*, angereichert um Science-Fiction- und/oder Fantasy-Elemente.

„So wie Jules Verne?“, fragt die eine oder andere jetzt hilfreich, und ich sage dankbar: „Genau!“ Würde Jules Verne das, was er geschrieben hat, heute schreiben, wäre es Steampunk. Damals war es „wissenschaftlicher Abenteuerroman“, und auch das ist eine meiner Lieblingsdefinitionen für Steampunk.

## Gründerväter- und -mütter

Die Wurzeln des Steampunks finden sich also zu eben der Zeit, in die das Genre heute so gern zurückkehrt: Mary Shelley steht Patin für die Horrorelemente des Subgenres, Jules Verne für die „weird science“, die verrückten Wissenschaften, H.G. Wells für das Eindringen des Unbekannten in unsere scheinbar bekannte Welt, E.T.A. Hoffmann für die sich verschiebenden Grenzen zwischen Mensch und Maschine.

Man sieht schon allein an diesen Ahnherrinnen und -herren: Steampunk ist nicht eindeutig zu verorten. Der Begriff „Retro-Science-Fiction“ trifft es ebenfalls ganz gut, aber es gibt auch Steampunk, der eher phantastische oder Horrorelemente aufgreift.

## Und seit wann nennt man das Steampunk?

Immerhin über den Ursprung des Begriffs herrscht Einheitlichkeit: 1987 schrieb K.W. Jeter ans Locus Magazine und schlug darin den Begriff „Steampunk“ für den exzentrisch-historischen Stil seiner Kollegen vor. Es war eine Anspielung auf das ebenfalls in den 80er Jahren entstandene „Cyberpunk“. Seither wird immer wieder überlegt, ob der „Punk“ überhaupt in „Steampunk“ gehört, oder ob er nur dem Ursprungsbegriff geschuldet ist – doch dazu später mehr.

Interessanterweise stammt der Grundstein des modernen Steampunk vom selben Autor, der auch schon den Grundstein des Cyberpunks gelegt hat: William Gibson, der mit seiner Neuromancer-Trilogie die Tür in eine von KIs und weltumspannenden Netzen dominierte Zukunft öffnete, verfasste zusammen mit Bruce Sterling im Jahr 1990 „Die Differenzmaschine“, und eröffnete damit zum ersten Mal ein obskures Meta-Genre einem breiteren Publikum. Der Cyberpunk schimmert noch durch in der alternativen Viktorianischen Ära, in der Ada Lovelace und Charles Babbage ihre Differenzmaschine tatsächlich bauen und damit das Informationszeitalter sehr viel früher einläuten.

Viele Steampunkromane beschäftigen sich denn auch mit den Grenzen zwischen Mensch und Maschine, zwischen menschlichem Bewusstsein und künstlichem Bewusstsein – eine Fragestellung, die häufig auch im Cyberpunk auftaucht. Andere Romane legen das Hauptaugenmerk auf eine Eroberung des Weltraums mit „Äther-Technologie“ (wie beispielsweise im Rollenspiel „Space: 1889“). Der Äther taucht auch in zahlreichen anderen Steampunk-Universen auf, wie zum Beispiel in Anja Bagus' „Ätherwelt“ und trägt dort zum anderen Verlauf der Historie bei. Eine Art „Was wäre, wenn Einsteins Theorie vom Äther doch die Wahrheit gewesen wäre?“ Der Äther bietet in vielen Steampunkromanen Gelegenheit, sich stärker Richtung Steamfantasy zu begeben.

### **Sub-sub-sub-meta-Genres**

Wohl kaum ein anderes Subgenre hat mehr Verschachtelungen zu bieten: Ist Steamfantasy Steampunk? Ist die dampfbetriebene Technik der Gnome in „Warcraft“ Steampunk, und wie sieht es mit wilden, archaisch-technologischen Konstrukten wie in China Miévilles „Perdido Street Station“ aus? Ist das schon „New Weird“ oder noch Steamfantasy / Steampunk?

Während Whalepunk und DIYpunk wohl eher sehr spezifische Subgenres sind, ist zum Beispiel der Teslapunk elektrizitätsbetrieben, der Clockpunk wird rein mechanisch von Uhrwerken angetrieben, in der Steamfantasy ersetzt häufig die Dampfkraft Magie, und so weiter und so fort.

Steampunk spielt oft im viktorianischen England, aber ebenso häufig nicht. Die viktorianische Ästhetik ist sicherlich noch mal ein wenig anders als der deutsche Biedermeier oder die wilhelminische Zeit, von asiatischem oder afrikanischem Steam- oder Silkpunk ganz zu schweigen! Auch das Western-Genre hat seinen eigenen Steampunk – oder hat der Steampunk seine eigenen Western? Und Lovecraft'scher Horror hat sowieso Überschneidungen mit Steampunk – zudem liegt dem Steampunk eine gehörige Dosis Pulp inne. Jeder kann sich wohl sofort ein abgegriffenes Groschenheftcover vorstellen, auf dem ein Luftschiff mit einem Wolkenkraken kämpft, oder? Trotz oder gerade wegen alledem sind jedoch auch Naturwissenschaften und ihre bewusste Überzeichnung ins Metaphysische typische Steampunkthemen.

Was aber sicherlich eine große Besonderheit des Genres ist, ist die Verwobenheit mit der Makerkultur. Diese Verschmelzung war ab 2005 verstärkt zu beobachten: Auf dem Burning-Man-Festival, zu dem Bastler\*innen aus aller Welt ihre „weird science“ beitragen, tauchten die ersten Kunstinstallationen auf, die die Ästhetik der viktorianischen Zeit mit modernen Objekten verbanden. Wenig später hieß es, vielleicht ein wenig gehässig: „Steampunk is what happens when goths discover brown.“ Ganz von der Hand weisen lässt sich das sicher nicht – das Wave Gotik Treffen in Leipzig ist mit seinem viktorianischen Picknick die beste Zeit im Jahr für braun-tragenden Gothics, und die weiten Kleider, Korsagen, Hosenträger und Zylinder der Steampunk-Mode sind tatsächlich der „traditionellen“ Gewandung der Gruftis nicht unähnlich.

## **Und wo kommt jetzt der Punk in den Steampunk?**

Wenn man sich die Szene so ansieht: Maker mit irren Ideen und 3-D-Druckern, modische Abweichler mit Zahnrädern am Hut, Bastlerinnen, die Tastaturen in Schreibmaschinenform umbauen, Rollenspieler auf dem Weg zum Mars – natürlich ist Steampunk eher nichts, was der örtliche Kegelerverein sich als Motto für die nächste Benefizveranstaltung einfallen lässt. Steampunk ist ein bisschen „speziell“, und im Romanbereich bleiben selbst bei großen Namen die Verkaufszahlen unterhalb der im Fantasybereich zu erwartenden Zahlen. Das breite Publikum tut sich nach wie vor schwer mit dem Begriff und der unübersichtlichen Vielfalt dahinter.

Aber für mich ist das nicht das Einzige, was den „Punk“ in den Steampunk verfrachtet: Steampunk dreht sich um Maschinen und ihre Auswirkungen auf ihre Zeit und die Menschen, die sie verwenden. Karl Marx formulierte: „In Manufaktur und Handwerk bedient sich der Arbeiter des Werkzeugs, in der Fabrik dient er der Maschine.“ Und so dreht sich der Steampunk auch um Industrialisierung und ihre verheerenden Auswirkungen auf Menschen, auf Familien, auf Gesellschaft. Suffragetten und Gewerkschaftler sind ebenso Teil des Steampunks wie der verrückte Wissenschaftler oder die reiselustige Adlige. In diesem Sinne verweigern sich viele Steampunk-Maker dem Mainstream und der Massenanfertigung. „Love the machine, hate the factory“ als Fußnote zur Kapitalismuskritik.

Auch das ist natürlich nicht immer der Fall. Nicht jeder Steampunkroman ist gesellschaftskritisch und längst gibt es Steampunkmassenware zu kaufen. Aber im Steampunk existieren die Werke, in denen es um Menschlichkeit und Entmenschlichung geht, parallel zu jenen, in denen adrette junge Damen und Herren Abenteuer erleben und die wahre Liebe finden. Beides ist Steampunk, denn „to say it's not Steampunk's not Steampunk!“

*Judith C. Vogt*

## Urban Fantasy

*Fantasy spielt immer in anderen Welten? Nicht in der Urban Fantasy. Schon seit den 80er Jahren bevölkern Orks und Elfen auch Rom und Berlin. Aus welchen Titeln heraus hat sich das Genre entwickelt? Welche Urban-Fantasy-Bücher solltest du unbedingt gelesen haben? Hier ein kurzer Abriss ...*

Als Netflix Ende 2017 den Fantasyfilm „Bright“ in sein Repertoire aufnahm, hielt sich die Begeisterung über den Streifen zwar in Grenzen. Das Konzept, typische Fantasyelemente – im Film kämpfen ein Mensch und ein Ork gegen finstere Elfen – ins Setting des Los Angeles einer alternativen Gegenwart zu übertragen, wurde von Kritikern und Publikum jedoch positiv aufgenommen.

Leser von Fantasyromanen dürften die angebliche Innovation allerdings eher müde belächelt haben, denn hier gehört die Urban Fantasy längst zu den populärsten Spielarten des Genres. Als Unterart der Contemporary Fantasy ist ihr wichtigstes Merkmal, dass die Handlung – wie der Name schon sagt – im modernen städtischen Raum stattfindet.

### Ein Kind der 80er

Entstanden ist das Genre in den späten 1980er Jahren aus Einflüssen des sich zeitgleich entwickelnden Cyberpunk und des Magischen Realismus der 1970er. Natürlich waren auch vorher schon Fantasyromane im urbanen Raum angesiedelt, doch nun wurde die Stadt gewissermaßen zum Protagonisten, der den anderen Figuren Profil gibt, sie lenkt und beeinflusst. Eine Vorreiter-Rolle nahmen Tim Powers' „Die Tore zu Anubis' Reich“ und James P. Blaylocks „Narbondo“-Saga ein: Die Studienfreunde machten beide London zum Dreh- und Angelpunkt ihrer Handlungen.

Als eigentliche Geburtsstunde gelten jedoch Emma Bulls in Minneapolis angesiedeltes „War of the Oaks“ und Charles de Lints in Ottawa spielender Roman „Jack, the Giant Killer“, beide von 1987, sowie die dystopische „Borderlands“-Reihe, an der ebenfalls beide Autoren mitgewirkt haben.

### Das Unbekannte in der Kanalisation

Typischerweise bleibt die auch aus vielen anderen Subgenres bekannte Zwei-Welten-Teilung in der Urban Fantasy bestehen. Soll heißen: die Menschen sind sich der Feen, Kobolde und Vampire in ihrer Nachbarschaft nicht bewusst. Ausnahmen wie in der „Faeriewalker“-Reihe oder eben „Bright“ bestätigten allerdings die Regel.

Wo die Magie den Menschen unbekannt ist, geht von ihr eine Gefahr aus, die vom Protagonisten als Wandler zwischen den Welten gebannt werden muss. Immer wieder führt das zu einer düster-nihilistischen Grundstimmung, die beispielsweise gut in der Comicverfilmung „The Crow“ zum Tragen kommt, einem Klassiker des Genres.

Überhaupt ist die Urban Fantasy – zumindest fern humorvoller Spielarten wie Ben Aaronovitchs „Peter Grant“-Reihe – nicht unbedingt das optimistischste Genre. Die magischen Bewohner der Gegenwart fristen ihr Dasein oft am Rande der Gesellschaft in Nachtclubs und Kanalisationen. Die zivilisierteren Exemplare leben in eigenen Spiegelstädten unter den eigentlichen Metropolen. Beispiele sind die Unter-Londons aus „Niemalsland“, „Die Uralte Metropole“ oder „Un Lon Dun“. Ein

Unter-New-York wiederum entdeckt Protagonistin Clary in Cassandra Clares „Die Chroniken der Unterwelt“.

### **Verliebte Vampire und überarbeitete Ermittler**

Die Grenzen zu anderen Subgenre sind bei vielen Urban-Fantasy-Werken fließend. Ob Cyberpunk („Shadowrun“), Steampunk („Perdido Street Station“), Mystery („Fairwater“), Science Fiction („Maximum Ride“) oder Fantasy („Pepper Martin“): Da die Regeln der Urban Fantasy – halbwegs modernes Stadtsetting mit magischen Komponenten – nicht besonders eng gefasst sind, reichen ihre Arme weit in andere Subgenres hinein.

Ab Mitte der „Nullerjahre“ wurde die Urban Fantasy knapp ein Jahrzehnt lang aber vor allem mit einem in Verbindung gebracht: Vampiren. Oder sagen wir lieber – mit verliebten Vampiren. Über Jahre hinweg schien das Genre mit Büchern wie „Ein Vampir ist nicht genug“ von Jennifer Rardin oder „Der Duft des Blutes“ von Ulrike Schweikert fest in der Hand liebester Beißer zu sein, wobei es sich – bleiben wir fair – bei den Liebhabern auch um Werwölfe oder Engel handeln konnte, die offenbar alle lieber im Moloch jagen gingen, anstatt es sich auf einem Bauernhof gemütlich zu machen.

Vor allem im Young-Adult-Bereich wirkt diese Assoziation von mal mehr, mal weniger verliebten Vampiren und Urban Fantasy bis heute nach. Oft ein wenig belächelt, hat diese Kombination mit Reihen wie „House of Night“ von P. C. Cast oder den bereits genannten „Chroniken der Unterwelt“ aber auch einige moderne Klassiker hervorgebracht.

Ein weiteres typisches Merkmal, bei dem sich wiederum die Nähe zum Cyberpunk zeigt, ist die Verbindung zur Kriminalliteratur. Ob Peter Grant, Harry Dresden, Anita Blake oder Pepper Martin: Diese Urban-Fantasy-Helden eint das Schicksal, sich als Polizist, Detektiv oder Hobby-Ermittler mit Jazzvampiren, Feenköniginnen und Mafiosi-Geistern herumschlagen zu müssen.

### **Von London bis Kalkutta: Urban Fantasy around the world**

Schon an den genannten Beispielen zeigt sich, dass der Großteil der Urban-Fantasy-Romane entweder in London oder in nordamerikanischen Städten spielt. Nicht sonderlich verwunderlich, wenn man bedenkt, wie beeinflusst das Genre von der englischsprachigen Literatur ist.

Doch auch andere irdische Metropolen wurden bereits Schauplatz übernatürlicher Kriminalfälle, Kriege oder Liebesromanzen. In „Wächter der Nacht“ von Sergej Lukianenko kämpfen Licht und Dunkel auf den Straßen Moskaus, Druide Atticus („Die Chronik des Eisernen Druiden“ von Kevin Hearne) verschlägt es u. a. nach Rom, Jeaniene Frost lässt ihre Figuren aus „Der sanfte Hauch der Finsternis“ in Paris auf Vampirjagd gehen, und Indra Das' Handlung aus „The Devourers“ ist in Kalkutta angesiedelt. Und Deutschland bleibt ebenfalls nicht verschont: In Hagen Haas' „Drei Tage bis Vollmond“ suchen magische Figuren Köln heim, „Die Dunkle Chronik der Vanderborgs“ von Bianka Minke-König entführt an Berliner Schauplätze, und in Tommy Krappweis' „Mara und der Feuerbringer“ wird den Sehenswürdigkeiten von München zeitweise ein Lindwurm hinzugefügt.

### **Die politische Seite der Urban Fantasy**

Obwohl viele Romane der Urban Fantasy auf eine alternative Gegenwart zurückgreifen, sind direkte Bezüge zur Politik und gesellschaftlichen Diskursen des Hier und Jetzt keine Seltenheit. Ein Beispiel ist wiederum die „Peter Grant“-Reihe, in der nicht nur der RL-Rassismus, sondern auch der ethische Umgang mit Mutanten oder nicht-menschlichen Spezies immer wieder aufgegriffen wird. Einen ähnlichen Weg gehen die „Monstress“-Comics, und auch in „Bright“ sind Rassismus, Diskriminierung und Polizeigewalt augenfällige Themen.

Man darf gespannt sein, ob zukünftige Werke diesen Trend vertiefen – oder ob stattdessen ein Hype um liebste Mantikore erwacht, die auf den Straßen Budapests ermitteln. Ausgeschöpft sind die Möglichkeiten des Genres jedenfalls noch lange nicht.

*Alessandra Reiß*



## Völkerfantasy

Im Jahr 2002 begründeten „Die Orks“ von Stan Nicholls das Segment der „Völker-Fantasy“. Fantasy-Romane über Zwerge, Elfen und Trolle sorgten dafür, dass sich auch deutsche Autoren auf dem hiesigen Publikumsmarkt etablierten. Ein Überblick über die literarische Welt der Völker-Fantasy.

Kurz nach der Jahrtausendwende ging es los: Die *Der Herr der Ringe*-Verfilmungen von Peter Jackson verzeichneten Zuschauerrekorde, und so bekamen auch Leserinnen und Leser, die so nicht so schnell zu Fantasy greifen, mit, dass dieses Genre ziemlich cool sein kann. Man stellte fest: Zwerge und Elfen werden dort ganz anders dargestellt als in Märchen, und der einstmals belächelte Kram der Nerds vom Schulhof ist ja eigentlich gar kein ausgedachtes Zeug für Kinder. Schnell kam die Frage auf: „Was kann man noch lesen, das so ähnlich ist wie *Der Herr der Ringe*?“

Heyne hatte zufällig gerade etwas auf Lager: *Die Orks*, eine Trilogie des englischen Autors Stan Nicholls, die dieser 1999/2000 veröffentlicht hatte, erschien 2002 als fetter Sammelband auf Deutsch und wurde mit „Die Abenteuer des bösen Volks aus Herr der Ringe“ beworben. Diese Marketingstrategie schlug ein wie eine Bombe und katapultierte *Die Orks* an die Spitze der phantastischen Bestsellerlisten. Vor allem bewirkte sie eines: Eine neue, wohl auch jüngere Leserschaft interessierte sich für das Genre und gierte nach den Abenteuern der Fantasy-Völker von der Leinwand (während erfahrene Phantasten sich ob des Hypes mitunter verwundert die Augen rieben).

Der Verlag erkannte das Potenzial dieser Vorgehensweise und rekrutierte deutschsprachige Autoren, mit denen man unter anderem schon bei den in den 90er-Jahren sehr populären Romanreihen zu den Pen&Paper-Rollenspielen *Das Schwarze Auge* und *Shadowrun* zusammengearbeitet hatte, und ließ innerhalb kurzer Zeit weitere Völkerromane schreiben: *Die Zwerge* von Markus Heitz, *Die Elfen* von Bernhard Hennen und *Die Trolle* von Christoph Hardebusch erfüllten die an sie gerichteten Erwartungen und wurden ebenfalls zu großen Verkaufserfolgen.

### Me too! Me too!

Was danach passierte, ist das, was immer passiert, wenn es einen Hype gibt: Heyne und Piper begannen die Kuh hemmungslos zu melken, und auch die Mitbewerber wollten einen Stück vom Kuchen abhaben und fluteten den Markt mit Imitationen. Doch nicht nur das, sondern es entstand damit auf dem deutschsprachigen Markt gleich ein ganzes Segment der High-Fantasy, das alsbald unter dem Begriff „Völker-Fantasy“ firmierte.

Es folgten unter anderem *Die Blutorks*, *Die Zauberer*, *Die Oger*, *Die Kobolde*, *Die Krieger*, *Die Barbaren*, *Die Hexen* – was einem eben so einfällt. Zunächst rekurrierte man noch auf die Völker von Tolkien, doch als diese ausgeschöpft waren, erweiterte man das Portfolio in alle Richtungen und nahm auch andere Trends mit, wie später in *Die Zombies* oder *Die Feen*.

Weder waren all diese Romane in einer gemeinsamen Welt angesiedelt, noch hatten sie konzeptionell etwas miteinander gemein. In vielen Fällen waren die Manuskripte unter anderen Titeln angeboten worden und wurden dennoch als Völker-Fantasy vermarktet, was in manchen Fällen gutging und in anderen kolossal scheiterte.

## **Basis für den neuen deutschen Fantasy-Markt**

Natürlich gab es auch in Deutschland seit langem eine rege Klein- und Spezialverlagsszene, und viele Autoren schrieben (oft unter Pseudonym) Heftromane mit phantastischen Stoffen. In den Buchhandlungen war aber neben dem in den 80er-Jahren oftmals von „seriösen“ Literaturkritikern ins Lächerliche gezogenen Michael Ende („Märchenonkel“) und Wolfgang Hohlbein nicht viel von deutschsprachigen Autoren mit phantastischen Stoffen zu sehen.

Was durch den Boom der Völker-Fantasy ausgelöst wurde, darf in seiner Bedeutung für den heutigen phantastischen Büchermarkt also nicht unterschätzt werden: Mit den Werken von Markus Heitz, Bernhard Hennen, Michael Peinkofer, Christoph Hardebusch und anderen füllten sich die Regale der Buchhändler auf einmal mit dicken Paperbacks deutschsprachiger Fantasy-Autoren, für die eine nachhaltige Nachfrage bestand.

In Kombination mit einer heranwachsenden Lesergeneration, die durch *Harry Potter* und andere All-Age-Titel (wie beispielsweise von Cornelia Funke oder Kai Meyer) als Leser bereits im phantastischen Bereich „sozialisiert“ worden waren, entstand sowohl bei den Verlagen als auch im Handel eine Wahrnehmung dafür, dass sich deutschsprachige Autoren sehr wohl verkaufen ließen und keine englischen Pseudonyme benötigten, um auch im Publikumsmarkt auf gewinnbringende Zahlen zu kommen. Daneben gewährleisteten sie, dass sich in den Programmen auch Plätze abseits des Völker-Booms auftaten, die Möglichkeiten für weitere deutschsprachige Autoren boten, um sich zu etablieren.

## **Und heute?**

Der Völker-Boom brach irgendwann ein, und die Fantasy schrumpfte sich in den frühen 2010er-Jahren einigermaßen gesund. Viele deutsche Autoren aus der „zweiten Reihe“ verschwanden oder wandten sich anderen Projekten zu, während die erfolgreichsten sich weiterhin an der Spitze der deutschsprachigen Phantastik behaupteten und ihre Leserschaft auch für neue Welten begeistern konnten.

Viele von den Obengenannten entwickelten sich weiter, lösten sich von den Fesseln „ihrer“ Völker und brachen zu neuen Ufern auf. Markus Heitz war ohnehin nie auf seine Zwerge und Albiae festgelegt, Christoph Hardebusch erkundete die *Sturmwelten* und wagte ebenso wie der vielseitige Michael Peinkofer unter anderem Ausflüge in den historischen Roman. Bernhard Hennen blieb den Elfen hingegen lange treu und lancierte die umfangreiche Reihe um die *Drachenen*, bevor er aktuell mit *Die Chroniken von Azuhr* ganz neu durchstartete. Auch die *Orks vs. Zwerge*-Autoren T. S. Orgel blieben am Ball und entwickelten mit den *Blausteinkriegen* eine neue, Völker-unabhängige Trilogie.

Andere, die nie Völker-Fantasy geschrieben, aber durch den Hype die Möglichkeit bekommen hatten, sich als Autoren ebenfalls zu beweisen, festigten ihre Plätze und sind heute feste Größen auf dem deutschen Phantastikmarkt. Beispielhaft seien an dieser Stellen Namen wie Bernd Perplies, Robert Corvus oder Richard Schwartz genannt.

Man kann den „deutschen Weg“ der (Mainstream-)Fantasy sehen, wie man möchte, und es bleibt kritisch anzumerken, dass viele (vor allem jüngere) Leser noch immer sehr stark von den Romanen um die klassischen Fantasy-Völker geprägt sind. Dementsprechend fällt es auf einem in der Breite eher konservativen und noch nicht mit einer jahrzehntelangen Tradition verwurzelten

Publikumsmarkt nicht ganz leicht, diese für die vielen weiteren Spielarten der High-Fantasy und der Phantastik allgemein zu begeistern, Aber wie wir derzeit an den facettenreichen Frühjahrsprogrammen der Verlage sehen, finden sich viele deutsche Autoren darunter, die den „nächsten Schritt“ längst gewagt haben. Die Leserinnen und Leser müssen ihn nur mitgehen.

*Henning Müzlitz*