

SPEZIAL GOLDEN WOLF

REZENSIONSMAGAZIN
GESAMTAUFLAGE: 1200 EXEMPLARE



ALAN DEAN FOSTER:
BANNSÄNGERx4

I'M THE MOTHER OF PUNK SO NOT THE PUNK?!

1986 MICHAEL

IMPRESSUM

REISSWOLF;

Magazin für Rezensionen und Rubriken;

Sondernummer 1: Der Bannsänger

Gesamtredaktion/Herausgeber:

ünver Hornung
Sonnenring 29
8307 Altheim

Abonnentenbetreuung/

Redaktion Rubriken:

Thomas F. Sturm
Gehringstr. 11
8300 Landshut

Kopie: SAPHIR-Copies,

c/o Hans Tilp, Brunngrasse 17,
8390 Passau

Titelbild:

Michael Kempter, Königsbrunn

Erscheinungsweise: Unregelmäßig im
Rahmen des REISSWOLF-Abonnements

Preis: Für Abonnenten kostenlos;
kein Verkauf

Bankverbindung:

Raiffeisenbank Essenbach eG
BLZ 743 696 56, Kto. 100 004014
ltd. auf ünver Hornung

Die Verantwortung und das Copyright
der einzelnen Beiträge liegen beim je-
weiligen Verfasser.

Die Redaktion behält sich das Recht
auf sinngemäße Änderung und Kürzung
der eingelieferten Beiträge vor.

Ein herzliches Dankeschön an den
Wilhelm Heyne Verlag, München, dafür,
daß er kostenlose Besprechungsexempla-
re zur Verfügung stellte.

Anzeigenpreisliste anfordern!

VORWORT

Liebe Abonanten,

ich muß zugeben, daß ich einigermaßen stolz auf diese Ausgabe des REISSWOLFs bin. Das hat mehrere Gründe:

1. Dies ist die erste Sondernummer in dieser Art aus dem REISSWOLF-Programm und stellt somit eine Novität dar. Es ist natürlich immer toll, wenn ein Magazin etwas neues vorweisen kann, denn auch dadurch bleibt es interessant.

2. Es ist eine weitere Serviceleistung des REISSWOLFs, denn sie ist im Rahmen des üblichen Abopreises enthalten, für den Ihr ja eigentlich nur sechs Ausgaben im Jahr bekommt. So ist es eine nette Überraschung, wenn auch ein wenig verspätet. Daß sie auch nur an die Abonnenten und Mitarbeiter des REISSWOLFs ausgegeben wird, versteht sich dabei fast von selbst, denn es wäre ungerecht, wenn man dieses 'Schmankerl' ohne weiteres gegen bar beziehen könnte.

3. Diese Sonderausgabe ist ein weiteres Zeichen dafür, daß ein Magazin wie der RW Lebensberechtigung besitzt. Denn sie ist im eigentlichen Sinne ein Produkt des Materialberges, der sich jeweils im Laufe von zwei Monaten auf meinem Schreibtisch ansammelt. Viele Fanpublikationen leiden unter chronischem Materialmangel. Davon ist für mich nie etwas zu spüren, und ich will hoffen, daß dies auch weiterhin so bleibt.

Allgemein gibt es dazu noch zu sagen, daß es weiterhin Sondernummern dieser Art geben wird. Für zumindest eine Ausgabe gibt es Planungen, und ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß es dabei bleiben wird.

Die Themen zu solchen Nummern sind nicht festgelegt, sie ergeben sich zwangsläufig aus der jeweiligen Notwendigkeit ihrer Herausgabe. Die Sondernummern sollen in erster Linie eine sinnvolle Erweiterung des REISSWOLF-Rahmenprogramms darstellen und hinausführende Themen abhandeln. Keineswegs soll hier eine interne Konkurrenz zur "Zyklen-Rezension" entstehen, die ja abrißweise einen Überblick über den Zyklenmarkt geben soll; bei



dieser Sondernummer handelt es sich mehr oder weniger zufällig um eine ausführliche Rezension eines 'Zyklus', was aufgrund o.g. Zielsetzung nicht immer der Fall sein muß.

Vor allem aber hoffe ich, daß diese Form des REISSWOLFs bei Euch Anklang finden wird, wir werden uns bemühen, immer was interessantes zu bieten. Die Bannsänger-Romane sind zwar schon im April und Mai '86 erschienen, aber ich meine, daß eine Besprechung in dieser ausführlichen Art dadurch nichts von ihrer Attraktivität einbüßt.

An dieser Stelle möchte ich auch noch Michael meinen herzlichen Dank für die Erstellung dieser Rezension aussprechen, die ja wahrlich ein kleines Werk für sich ist. Aber ich darf wohl nicht zu Unrecht vermuten, daß es Dir auch ein ganz persönliches Bedürfnis war, oder?

So, ich denke, ich habe genug salbungsvolle Worte verloren und werde nicht länger bei der Lektüre stören.

Viel Vergnügen!

Altheim, im Mai 1987

Alan Dean Foster

DER BANNSÄNGER

oder

Eine lohnende Alternative
für Studenten?

Von Michael Kempter

Die Bücher

Der "Bannsänger-Zyklus, das abenteuerliche Fantasy-Epos von Alan Dean Foster" (so der Backcovertext) besteht bislang aus vier Romanen, die praktisch auf einen Satz bei Heyne erschienen sind. Die Bedeutung des Begriffes "bislang" in diesem Zusammenhang wird noch an einer späteren Stelle dieser Besprechung erläutert werden.

Die vier Romane sind:

BANNSÄNGER

(Originaltitel: SPELLSINGER)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 1986

Heyne 06/4276, 383 Seiten

DIE STUNDE DES TORS

(Originaltitel: THE HOUR OF THE GATE)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 1986

Heyne 06/4277, 302 Seiten

DER TAG DER DISSONANZ

(Originaltitel: THE DAY OF DISSONANCE)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 1986

Heyne 06/4278, 346 Seiten

DER AUGENBLICK DES MAGIERS

(Originaltitel: THE MOMENT OF THE MAGICIAN)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 1986

Heyne 06/4279, 346 Seiten

Zum Inhalt

Was zunächst aufgrund der Anzahl der Romane wie eine Tetralogie aussieht,

ist in Wirklichkeit eine Trilogie; auch hier ist der Begriff "bislang", der, wie gesagt, noch erläutert wird, angebracht. Denn die beiden erstgenannten Romane hängen thematisch sehr viel enger zusammen, als die beiden darauffolgenden miteinander und mit den beiden ersten. Will meinen: alle vier Romane haben jeweils ein "Abenteuer" als zentrales Thema, wobei die ersten beiden jedoch ein "Abenteuer" in zwei Teilen behandeln.

Jonathan Thomas Meriweather, im folgenden und im Roman nur Jon-Tom genannt, ist ein höchst irdischer Student der Rechtswissenschaften und einiger anderer Fächer, die damit im Zusammenhang stehen, der in unserer Zeit, in diesen Jahren, in Kalifornien die University City of Los Angeles (UCLA) besucht. Er ist eingefleischter Fan von harter Rockmusik, in Bezug auf die holde Weiblichkeit ein wenig zurückhaltend (oder mit wenig Glück beschert, wie man es nimmt), und er kifft sich ganz gerne mal die Birne zu.

Doch damit beginnt die Story eigentlich nicht. Der eigentliche Anfang ist eine Szene auf einer ganz anderen, namentlich nicht näher definierten Welt, genauer in den Grünauen, wo die sogenannten Gepanzerten ihr Unwesen treiben, eine allgemein wenig geachtete und gefürchtete Konglomeration von Insekten aller Größen, Formen, Farben, Arten und Rassen. In diesem Lande macht sich eine Truppe auf, um die Stadt Pelligrew der Weichleiber (das heißt: der warmblütigen Lebewesen dieser Welt) dem Erdboden gleichzumachen, was auch gelingt. Hinter diesem Angriff steht ein Magier namens Eejakrat und ein

Ding von auf dieser Welt bislang nie dagewesener Bösartigkeit. Mit seiner eigenen Magie und der Macht des neuen Bösen will Eejakrat im Auftrag seiner Königin Scriitch den Gepanzerten nach vielen Niederlagen zum ersten und endgültigen Sieg über die Warmblüter verhelfen.

Clodsahamp wiederum ist auch ein Magier, ein Schildkröt' und einer der angesehensten Hexer seiner Zeit. Er spürt das Böse, das auf die Welt zukommt, und sinnt auf Abhilfe. Er kommt dabei auf die Idee, in die Universen hinauszugreifen und einen Ingenieur zu suchen, der ihm helfen soll. Was er dabei erwischt, ist besagter Jon-Tom, der mitnichten das ist, was sich Clodsahamp eigentlich vorstellt, wie sich später zeigen soll.

Jon-Tom erwacht nach einem tierischen Kiff auf einer Lichtung in den Glockenwäldern dieser merkwürdigen Welt, und denkt, er wäre immer noch in einer Kiffer-Traumwelt. Er macht die Bekanntschaft des Otters Mudge, der in auf ziemlich unsanfter Art und Weise in die Realität holt, die sich zu Jon-Toms Leidwesen nicht mehr in sein geliebtes Los Angeles, seine Studentenbude, seine Universität etc. p.p. verwandeln will.

Mudge schnallt ziemlich schnell, was Sache ist, und kommt auch genauso schnell darauf, daß nur der für seine (angebliche) Senilität bekannte Clodsahamp hinter all dem stecken kann. Also schleift er Jon-Tom zu diesem hin, und dort zeigt sich dann das allumfassende Mißgeschick: was Clodsahamp in seiner mühsamen und kräftezehrenden Magie für einen Ingenieur hielt, ist nur in übertragenem Sinne einer; Jon-Tom arbeitet(e) zur Aufbesserung seiner finanziellen Situation als Reinigungs- und Servicemensch im sanitären Bereich, und noblerweise wird dies im Amerikanischen (hier wiederum übersetzt) auch als Sanitär-Ingenieur bezeichnet. Wie peinlich.

Dummerweise ist Clodsahamp nicht in der Lage, Jon-Tom wieder in seine Welt zurückzusetzen, weil ihm Kraft und magische Zutaten fehlen und die Sache an sich sowieso höchst schwierig ist. Ergo muß Jon-Tom sein

Dasein auf dieser für ihn noch gänzlich unbekannten Welt fristen, bis eine Lösung gefunden wird, und derweil kann er Clodsahamp auch gleich dabei behilflich sein, die Welt vor dem herannahenden Bösen und dem drohenden Untergang zu retten.

Zunächst wird er allerdings der (nicht ganz freiwilligen) Obhut des Otters Mudge übergeben, der dafür sorgt, daß Jon-Tom standesgemäß eingekleidet und in die wesentlichsten Sitten und Gebräuche der Welt eingeweiht wird. Dabei findet er nicht nur ein Instrument, das ihn sehr interessiert (es handelt sich um eine sogenannten Duar, die eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Gitarre aufzuweisen hat), sondern er gerät auch gleich an die weniger positiven Verhaltensweisen einiger Bewohner dieser Welt, und lernt auf diese Weise die Menschenfrau Talea kennen, die als Mitglied der Diebesgilde arbeitet, und zwar nicht ungeschickt. Nach einer Flucht vor den Polizisten der Stadt Lynchbany (die Entstehung dieses Ortsnamens ist zu lang, um hier beschrieben zu werden, aber einfach köstlich!), bei denen es sich bezeichnenderweise um Skunks handelt, gelangt man wieder zu Clodsahamps Domizil zurück.

Dort wird nun doch ein Versuch unternommen, Jon-Tom in seine Welt zurückzubringen und gegen einen richtigen Ingenieur auszutauschen. Jon-Tom bleibt allerdings, wo er ist; was bei dem Versuch rüberkommt ist "nur" Flor, eine mexikanische Schönheit, an die zu denken sich Jon-Tom beeinflussen nicht verkneifen konnte. (Er kannte sie schon, wenn auch nur vom Sehen auf dem Universitätsgelände; aber das ist wohl eine andere Geschichte...) Flor erweist sich als geistig ausgesprochen flexibel und ist begeistert von ihrer neuen Situation, hat sie sich doch solche Abenteuer immer gewünscht.

Clodsahamp, Mudge, Jon-Tom, Flor und Talea, sowie Pog, der Famulus des Hexers (ein Fledermäuserich, der mal gerne Falke werden möchte, weil er in ein Falkenweibchen verballert ist) machen sich auf die Socken, um die Welt davon zu überzeugen, daß ihr Unheil

größten Ausmaßes droht. Sie machen die faszinierende Bekanntschaft eines Hasen namens Caz, der dank Falschspielertums leichte Schwierigkeiten mit einer Schiffsbesatzung hatte, und einen Drachen namens Falameezar, der dank Jon-Toms bannsängerischem Vortrag von "Yellow Submarine" den Tiefen eines Flusses entsteigt, und sich als Marxist reinsten Wassers erweist (allerdings ist er schwarz, und nicht gelb); Caz und Falameezar schließen sich (zumindest für einen Teil des Weges) der Gruppe an. Die Mission ist nicht ganz einfach, gelingt aber trotz aller Schwierigkeiten so nach und nach. In Polastrindu, der dem Gebiet der Gepanzerten am nächsten liegenden Warmblüterstadt wird der bevorstehende Krieg organisiert, während sich die Mannen um Jon-Tom und Clodsahamp gen Norden aufmachen.

Die Gruppe begibt sich durch den Schwertgau und erreicht den Doppelfluß, eine interessante Konstellation eines in zwei Strömen übereinander fließenden und nur durch eine Luftschicht voneinander getrennten Flusses. Mit Hilfe eines schiffahrtserfahrenen Frosches dringt man in Zaryths Zähne ein, ein gigantische Gebirge (wie es in jeden guten Fantasyroman gehört!), überquert den Höllentrink, ein Loch, in das aus vier Himmelsrichtungen gigantische Wassermassen zusammenstürzen und dabei warmblüterische Trommelfelle zu vernichten sucht, und gelangt schließlich in das Land der Weber, eines Spinnenvolkes, das sich normalerweise nicht sonderlich für die Angelegenheiten der Warmblüter interessiert.

Angesichts der auch für die Weber problematischen Situation entscheidet man sich jedoch zur Unterstützung der Warmblüter, und mit spinnenbeiniger Begleitung geht es wieder gen Süden, wenn auch auf einem anderen, offiziell eigentlich nicht begehbaren Weg. Man findet das legendäre Volk der Eisenwolke, deren Bewohner mit einander in Symbiose lebende Primaten und Eulen sind, die in aus Eisenerzen bestehenden, seifenblasenähnlichen und auch noch flugfähigen (!) Gebilden hausen; die Eisenwölkler finden sich

gerade noch dazu bereit, den Menschen und Spinnen einen Weg nach Süden durch die Berge ins Land der Gepanzerten zu weisen. Damit ist deren (noch geringeres) Interesse an warmblüterischen Angelegenheiten (vorerst) endgültig erschöpft.

Die Gruppe um Jon-Tom dringt in die Grünauen ein, während die begleitenden Weber zurückkehren, um die Truppen ihres Volkes durch die Berge zu lotsen. Es gelingt der bunt zusammengewürfelten Mannschaft, in Cugluch, der Hauptstadt der Grünauen, in geschickter, magisch erzeugter Verkleidung bis zu Eeejakrat vorzudringen und einen Blick auf die Manifestation des Bösen zu werfen - mehr jedoch auch nicht.

Man wird enttarnt und Jon-Tom, Clodsahamp & Co. können gerade noch durch das Jo-Troom-Tor entkommen, den einzigen Übergang von den Grünauen in die westliche Welt der Warmblüter. Und kurze Zeit darauf geht der Zoff dann auch tierisch ab.

Und nachdem es den Gepanzerten in tausenden von Jahren und tausenden von Kriegen nie gelungen ist, siegreich zu sein, scheint sich diesmal das Blatt gewendet zu haben. Neue Taktiken werden erprobt (z.B. der Luftkrieg, den es bislang auf dieser Welt nie gab, obwohl flugfähige Lebewesen massenhaft vorhanden waren) und scheinen die Gepanzerten siegen lassen zu wollen. Doch nachdem die Warmblüter schon geschlagen scheinen, tauchen nicht nur endlich die langerwarteten Weber auf, sondern auch noch die Eisenwolke-Bewohner, und schließlich wendet sich das Blatt doch noch zugunsten der Warmblüter, und die Gepanzerten werden vernichtend geschlagen. Und Eejakrat, der gescheiterte Magier, vernichtet das Böse, das er aus einer anderen Welt holte, weil er aus lauter Nervosität und Toschlußpanik ein wenig zu unvorsichtig damit umgeht. Jon-Tom erkennt dann auch mit einem leicht mulmigen Gefühl im Magen, um was es sich handelte: um einen Computer mit Peripherie, der eine Atombombe aus US-amerikanischen Armeebeständen steuern und zuungunsten der Warmblüter zur Detonation bringen

sollte.

Das dritte Buch beginnt nach einem relativ kurzen zeitlichen Sprung mit einer Krankheit Clodsahamps, die sein Leben zu bedrohen scheint. Jon-Tom ist alleine im Hause Clodsahamps, sieht man von dessen neuem Famulus ab, der höchst gerne dem Alkohol zuspricht und auch in seiner Herstellung nicht unbewandert ist. Die Mitglieder der Gruppe aus dem Krieg gegen die Gepanzerten sind ihrer eigenen Wege gegangen.

Flor, die Jon-Toms Liebesbezeugungen nicht erwidern wollte, hat sich mit dem Hasen Caz, auf den sie ganz scharf war, davongemacht. Pog hat sein Schicksal in einer Verwandlung in einen wunderschönen Phönix gefunden. Talea, die zwischendurch (d.h. eigentlich schon in Cugluch) aus dem Leben geschieden schien, geht trotz aller eingestandener Zuneigung zu Jon-Tom lieber den Gelüsten ihres unruhigen Charakters nach. Und Mudge hat sich einfach verdrückt, um all den widerlichen, schmutzigen, abstoßenden und verabscheuungswürdigen Lastern zu frönen, die er so gut leiden kann: Geld, Spiele, Wein, Weib und Gesang.

Das ist die Situation. Jon-Tom, der immer noch die Hoffnung auf Rückkehr in seine Heimat hegt, ist natürlich auf Clodsahamp angewiesen, und so erklärt er sich bereit, in die Stadt Crancularn zum Laden "Irgends & Nirgends" zu reisen, um dort die einzig hilfreiche Medizin zu besorgen. Da er nicht alleine reisen will, sucht er Mudge in Timswitz auf und kann ihn dort gerade noch aus einer etwas mißlichen Lage aus einem Freudenhaus retten, was Mudge zwangsläufig vor Dankbarkeit überlaufen läßt.

Clodsahamp ist ja nun ein bekannter Magier, was nicht bedeutet, daß er allerorten beliebt ist. Beliebt ist er mit Sicherheit nicht (wie dies auch bei uns so üblich ist) bei seiner Konkurrenz. Und da gibt es einen Magier namens Zancresta, der der festen Meinung ist, der Größte zu sein und dies auch für alle Zeiten gesichert wissen will. Diesem Magier fal-

len Jon-Tom und Mudge zufällig in die Hände, und während der bannsängerischen Befreiungsaktion seitens Jon-Tom wird als (wieder mal) gänzlich unbeabsichtigtes Ergebnis Roseroar herbeigezaubert, eine gar liebliche, riesenhafte und höchst agile Tigerdame mit eindeutig emanzipatorischen Anwandlungen, wehrhaft und spritzig, wie man sich eine Frau nur wünschen kann.

Die Flucht gelingt, man durchquert die Wirrwarr-Moore und kann mit Mühe und Not der höchst sedierend wirkenden, deprimierenden Stimmung von dort lebenden intelligenten Pilzen entkommen, die das ganze Leben als so langweilig und unwichtig ansehen, daß ihre Stimmung auf die vorbeikommenden Wanderer ungeheuer abzufärben droht.

Am Strand des Glittergeistmeeres treffen sie Jalwar, einen gestrandeten Kaufmann, dem Piraten sein Schiff raubten, und mit einem von Jon-Tom (diesmal erfolgreich, wenn auch mit für ihn nicht ganz unbedenklichen Nebenwirkungen) herbeigezauberten Schiff macht man sich auf den Weg gen Süden.

Peinlicherweise wird man jedoch unterwegs das Opfer des Piraten Corroboc (geistreicherweise ein Papagei), dem man (erneut) nur dank Jon-Toms Bannsänger-Fähigkeiten entkommen kann; wobei auch Wahnwitz, ein sehr junges, sehr böse mißhandeltes Mädchen mitgenommen wird, die sich in der Folge wie eine Klette an Jon-Tom hängt, was dem gar nicht recht ist, ist sie doch wirklich noch sehr, sehr jung.

Die Stadt Snarken wird erreicht, wo Wahnwitz (absolut nicht mit ihrem Einverständnis) in ein Heim gebracht wird, das nach außen hin einen hervorragenden Eindruck macht, in Wirklichkeit jedoch die Hölle ist (wie die Heime für Waisen in der Hand solcher Institutionen wie Orden etc. auch in unserer Welt es oft sind und waren). Jon-Tom ist das alles nicht geheuer, und so wird Wahnwitz da wieder rausgeholt.

In der Stadt der Verzauberten trifft man auf ein Elfenvolk, das ein Problem hat: riesigen Hunger auf

(sehr kalorienhaltigen) Nektar. Die Folge: die Elfen essen und essen und essen, werden dicker, können irgendwann nicht mehr fliegen, und werden noch dicker. Und die einzige Lösung: Aerobic. (Ob man es nun glaubt oder nicht...)

Jalwar macht sich mit Wahnwitz und einer von den Elfen als Dank gespendeten, scheinbar nicht unwichtigen Karte aus dem Staub. Mit Mühe und Not erreichen Jon-Tom, Mudge, und Roseroar die Stadt Rotfels inmitten der Zeitvollen Wüste, wo sie Zeuge eines fantastischen zyklischen Vorganges zusammen- und wieder auseinanderlaufenden Sandes werden: die Zeitvolle Wüste ist die Sanduhr des Universums, und Rotfels das Loch, das die beiden Behälter miteinander verbindet. (Ein Schauspiel, das ich trotz aller beschriebenen Schrecklichkeit des Endes für den, der Rotfels nicht rechtzeitig erreicht, wirklich für mein Leben gern sehen würde.)

Im wenig erfreulichen Kontakt mit einer Gangsterbande, die scharf auf die Barschaften und eine frisch erjagte Mahlzeit der Gruppe ist, macht man die rettende Bekanntschaft des Einhorn's Drom. Bekanntermaßen kann man ein Einhorn, so scheu wie sie sind, nur mit einem Mittel locken und überlisten: mit einer unangetasteten, völlig reinen Jungfrau. Doch wie peinlich für die Banditen, wenn das Einhorn homosexuell veranlagt ist!

Letzten Endes gelangt man doch nach Crancularn, die Stadt, von der niemand so recht weiß, wo sie ist, wie man hinkommt, weil sie sich angeblich bewegt, und die doch existiert, wenn auch nur für den, der an sie glaubt. (Man beachte die vermutlich von Foster nicht beabsichtigte Parallele zu einem gewissen Roman von einem gewissen Herrn namens Michael Ende; und man beachte auch die mir gar schrecklich ins Auge gefallene Parallele zu einer gewissen Stadt namens Tanelorn in gewissen Romanen von einem gewissen Herrn namens Michael Moorcock.)

Der Laden "Irgends & Nirgends", der von einer kaufmännisch gewieften Känguruhdame namens Snooth betreut

wird, macht einen augenscheinlich nicht sehr guten Eindruck; doch der täuscht: das ungemein reichhaltige Angebot des Ladens, mit allen denkbaren und noch sehr viel mehr undenkbaren Artikeln aus allen Sphären und Universen verbirgt sich im Inneren der Welt (richtig gelesen; nicht nur in einem Berg, sondern im Innern der ganzen Welt); der Laden stellt nur den Eingang dar.

Selbstverständlich ist auch das für Clodsahamps Heilung nötige Medikament vorrätig. Doch bevor Jon-Tom mit seinen Begleitern den Rückweg antreten kann, kommt es zu einer Eskalation. Jalwar, der sich als Zancresta entpuppt, taucht in Begleitung des piratösen Papageis Corroboc auf und verlangt die Herausgabe der Medizin für sich; klar, so kann er seinen größten Konkurrenten am leichtesten unter Kontrolle bringen. Nachdem Zancrestas Magie gegen die Banngesänge Jon-Toms nichts auszurichten vermag, präsentiert Zancresta seinen letzten Trumpf: die Spottdrossel Charrok, ein weiterer Bannsänger. Charrok und Jon-Tom liefern sich ein weltenerstatterndes Duell, das damit endet, daß sich beide ganz begeistert voneinander zeigen und sich entschließen zusammenzuarbeiten, anstatt sich gegenseitig die Birne einzuschlagen.

Zancresta, der das gar nicht toll findet, endet letztendlich unter dem Daumen eines gigantischen Dschinn (dem eigentlichen Besitzer des Ladens, der normalerweise in Snooths Känguruhbeutel sein Dasein fristet), der die Rechnung für die durch Zancrestas Aggression entstandenen Schäden im Laden "Irgends & Nirgends" eintreiben will. Da der Dschinn auch Jon-Toms Gruppe nicht so einfach ziehen lassen will, muß sich auch hier Jon-Toms Banngesang bewähren. Die Lösung hier: "Are You Experienced?", ein psychedelisch-surrealistischer Song von Jimi Hendrix, der den Dschinn geistig aus den Pantinen haut (und auch bei Jon-Tom so seine bedenkliche Wirkung offenbart).

Der (schlechte?) Witz an der Expedition stellt sich jedoch heraus, als Jon-Tom die Packung der Arznei näher

in Augenschein nimmt: es handelt sich um Acetylsalicylsäure, besser bekannt unter dem Namen ASPIRIN. Das hätte Jon-Tom sogar noch in seinen mageren Vorräten gehabt, die er weiland bei seinem unfreiwilligen Übertritt aus seiner eigenen Welt mit herüber brachte.

Der vierte Roman wiederum führt Jon-Tom erneut nach Süden, diesmal jedoch auf die östliche Seite des Glittergeistmeeres.

In Quasequa, einer im See der Tränenreichen Perlen (welch' poetischer Name, nicht wahr? Herrlich!) erbauten Stadt (Vorbild war hier wohl Venedig!), wird in einer Sitzung des (regierenden) Quorums über den zukünftigen magischen Berater entschieden. Oplode der Schlaue, bisheriger Berater, tritt gegen den zunächst großspurig erscheinenden Herausforderer Markus der Unvermeidliche (sic!) an, der dann jedoch durch eine Reihe gekannter magischer Vorführungen zu siegen weiß.

Doch Oplode hat so seine dunklen Vermutungen über die Ziele seines Nachfolgers und schickt einen fliegenden Boten nach Norden, zu Clodsahamp, um Unterstützung zu holen. Der Bote kommt nach einigen Schwierigkeiten mit von Markus dem Unvermeidlichen nachgeschickten "gesichtslosen" Dämonen (wie sich später herausstellt handelt es sich um Flugzeuge der Marke Fokker mit säbelscharfem Propeller!) auch dort an und erstattet Bericht.

Clodsahamp sieht sich konditionell nicht in der Lage, die lange Reise zu unternehmen, um Oplode zu Hilfe zu kommen; außerdem meint er, die Sache könne gar nicht so wild sein. Jon-Tom ist jedoch neugierig geworden, als er hört, daß Markus ein Mensch ist, der aus einer anderen Welt stammen soll. Er vermutet und hofft, daß er aus seiner eigenen Welt stamme und vielleicht einen Weg zurück kennen würde, und um dies zu überprüfen, findet er sich bereit, nach Quasequa zu reisen, und dort, wenn nötig, zu helfen. Doch natürlich hofft er in seinem eigenen Interesse, daß Markus ein friedlicher Mensch ist.

Als Begleiter erwählt sich Jon-Tom erneut den Otter Mudge - was dem gar nicht paßt, zumal auf den Reisen bislang nichts als Schwierigkeiten auftraten. Und Clodsahamp zaubert ziemlich eigenmächtig den guten Otter mit der lockeren Klappe von einem einmaligen, nie dagewesenen, einzigartigen, superben Zockerblatt und einem Riesenspott weg; Mudges ungehaltene Reaktion ist da durchaus verständlich. Doch da Clodsahamp bedrohlich dicht an die Lösung des Problems kommt, wie Mudge zu einem solch guten (von ihm beschriebenen) Blatt gekommen sein könnte, kann Mudge letztendlich wieder nicht "Nein!" sagen, zumal Clodsahamp die südlichen Lande in blumigen, wundervollen und verheißungsvollen Worten beschreibt. Wie sich zeigt, hat er bei der Wegbeschreibung allerdings einiges ausgelassen.

Denn die beiden geraten im Wrounipai, einem ziemlich ausgedehnten Sumpfgebiet, in so manche Schwierigkeit, nicht nur im Hinblick auf Fortbewegungsmittel. Auch die dort lebenden Wesen sind alle nicht so ganz astrein: angefangen von den Mimlianen, die alles imitieren können, was man sich vorstellen kann, und letztendlich nur durch den hochnäsigen Versuch, auch noch Emotionen zu imitieren, in die Schwierigkeiten gelangen, die Jon-Tom und Mudge die Flucht ermöglichen, bis hin zu Gyrnaught, einem gigantischen Adler mit interessanten Ansichten (wie man's nimmt), der vormals im Dritten Reich (ja, genau diesem und keinem anderen) als Symbol diente und (wie er meint) als einziger Reichsadler das seinerzeitige Fiasko überlebte.

In der sich dem Wrounipai anschließenden Seenplatte kommen die beiden dann auch noch in Gefangenschaft - und es sind ausgerechnet Gepanzerte in einer südlichen Enklave, die dem damaligen Krieg aus Gründen der grossen Entfernung zu den Grünauen entgangen sind, und nichts anderes in ihren Chitinschädeln haben, als die Idee, Jon-Tom zwecks Rache nach Cugluch zu bringen. Doch Mudge kann sich verdrücken, und anstatt, wie es in seinen Augen vernünftiger gewesen wäre, für im-

mer in seine Heimat zurückzukehren und den Bannsänger zu vergessen, kehrt er mit einem Haufen Otter zurück, die vor Lebensfreude, Kampfeslust und Lasterhaftigkeit kaum mehr gerade stehen können.

Mit diesem Haufen erreicht man Quasequa und gelangt alsbald in markussche Gefangenschaft. Jon-Tom wird schließlich dem Magier vorgeführt und hört dessen Geschichte:

Markus heißt in Wirklichkeit Markle Kratzmeier, ist US-Amerikaner und sowas wie ein armes Schwein, ein ewiger Looser, eine Nummer auf dem Planeten Erde, die allenfalls einige Byte in irgendwelchen Computern zu belegen vermag (so hat es auch Foster an einer Stelle beschrieben). Er war Zauberkünstler, eben so einer, wie man ihn kennt: aus dem Zirkus, aus Shows, aus dem Fernsehen, mit Tricks, guten und schlechten, meist wohl eher schlechten, denn ein rechter Erfolg war ihm nicht vergönnt. Bei einer Firmenparty erleidet er einen höchst dramatischen Tod durch einen durchgehenden Generator inklusive Stromstoß, landet aber nicht im Jenseits, wo er eigentlich hingehört hätte, sondern auf der Welt, die wir nun schon kennen. Und da stellt er alsbald fest, daß das, was auf der Erde nur miese Tricks waren, hier wirkliche Magie ist. Voller Begeisterung beschließt er, seine neuen Fähigkeiten fürderhin zu seinem alleinigen Vorteil zu nutzen, und verständlicherweise will er von Jon-Toms Absicht und Wunsch, auf seine Welt, die Erde, zurückzukehren, nichts wissen: hier geht es ihm doch viel besser. Er will die Welt erobern, für sich haben, sich rächen, an Lebewesen, die zwar gar nichts für sein irdisches Versagen können, aber das ist solchen Charakteren meist eh gleichgültig.

Allerdings war da die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn Jon-Tom und seinen Begleitern (zu denen zwischenzeitlich auch die abgesetzten und inhaftierten Mitglieder des Quorums inklusive Oplode gehören) gelingt die Flucht in ein unter der (vermeintlich) tiefsten Ebene des Quorumkomplexes gelegenes Stockwerk, wo man - wel-

che Überraschung (auch für den Leser) - Falameezar, den marxistischen Drachen, wiedertrifft. Und mit Hilfe der Geols, einem Volk, das in dichtester Materie (Stein etc.) zu leben pflegt, weil ihm unsere Atmosphäre wie ein Vakuum erscheint (und auch einen Menschen, so Foster, als ziemlich leer und inhaltslos empfindet), und das Jon-Toms Musik liebt, gelingt der Vormarsch gegen Markus den Unvermeidlichen. Jon-Tom stellt sich dem Kampf, und Markus scheitert letztendlich an einem folgenschweren Fehler, ruft er doch den Tod auf den Plan, der zunächst Jon-Tom ergreifen will, dann jedoch auf Markus hingewiesen wird, und sich daraufhin erinnert, daß das doch der Typ war, der ihm weiland bei dem herrlichen Stromstoß merkwürdigerweise durch die Lappen gegangen war.

Soviel zum Inhalt.

Die Welt und ihre Bewohner

Die Welt ohne Namen ist in weiten Teilen eigentlich ein Abbild unserer Erde, wenn auch nicht der Erde unserer heutigen Zeit, sondern vielmehr eine Extrapolation auf Basis eines niedrigeren Entwicklungsstandards, in technologischer und gesellschaftlicher Hinsicht. Das ist einigermaßen logisch, denn zu einem Fantasy-Roman gehören ja nicht gerade Raumschiffe, Antigravlifts und dergleichen. Man könnte diese Welt vielleicht auch als ein alternatives Gegenstück bezeichnen (nicht im Sinne politisch "alternativer" Gesinnung (ein Widerspruch in sich selbst!), will ich meinen!).

Was die Welt unserer Erde (respektive der Heimat Jonathan Thomas Meriweathers) am ähnlichsten macht, ist die Tatsache, daß von vornherein sprachliche Probleme überhaupt nicht zur Diskussion stehen. Alle sprechen die gleiche Sprache, und dies ist eine Sprache, die Jon-Tom versteht (wie aus dem Roman mittelbar hervorgeht, offensichtlich tatsächlich Englisch).

Damit sind Ähnlichkeiten allerdings schon ausgeschöpft; nun folgen nur noch mehr oder weniger deutliche

Parallelen.

Die Bewohner der Welt sind Menschen; auch Menschen muß man sagen, denn diese "Rasse" ist, im Gegensatz zu unserer Erde, erstens nicht nur nicht die einzige intelligente Rasse, sondern bei weitem auch nicht die zahlenmäßig überlegene "Rasse", wie dies auf unserer Erde der Fall ist. Neben den Menschen auf Fosters Fantasy-Welt, die im Durchschnitt kleiner sind als irdische Menschen, ansonsten aber keine Unterschiede aufzuweisen haben, gibt es massenhaft andere Rassen, und hierbei handelt es sich durchweg um von unserer Erde bekannte Tierrassen: der Otter Mudge, der Schildkröt' Clodsahamp, der Hase Caz, usw.usf. Dabei sind durchaus Tiergruppen vorhanden, die die existierenden Menschen ohne weiteres an Intelligenz zu schlagen wissen.

Im übrigen geht es auf der Welt in Fosters Bannsänger-Romanen ziemlich irdisch zu. Gelüste aller Art sind großgeschrieben: Wein, Weib und Gesang eben, Glücksspiele usw. Es gibt das übliche Verbrechergesindel, die braven Bürger, die Polizisten, und die ausgefalleneren Persönlichkeiten, die in Fantasyromanen eine größere Rolle zu spielen pflegen.

Die Personen

Jon-Tom, die Hauptfigur, ist eben der irdische Mensch, den es auf die fremde Welt verschlagen hat. Er erweist sich zunächst als ein wenig unflexibel, kommt mit seiner neuen Situation nicht klar, doch das könnte man eigentlich keinem Menschen wirklich verdenken. Er gewöhnt sich ja immerhin ein, wenn auch einige Schwierigkeiten verbleiben:

Als eingefleischter Pazifist bekommt er so seine Probleme mit diversen Einmischungen in anderleuts Angelegenheiten; man kennt das ja, man meint es gut, in dem Versuch, eine Streitigkeit zu schlichten, und alles klappt, doch dann wenden sich die so Beglückten gegen einen. Auch seine Bannsängerbefähigkeiten sind nicht ganz einfach zu handhaben: Nachdem er die

Duar gefunden hat, findet er bald heraus, daß er bei der Verbindung seines (zugegebenermaßen qualitativ eher abschreckend wirkenden) Gesanges mit der Musik der Duar magische Dinge vollbringen kann: als Indikator dafür dienen zahlreiche Gnietschies, die sich bei magischen Aktivitäten in seiner Umgebung versammeln; merkwürdige Wesen, die immer gerade dann aus dem Blickfeld verschwinden, wenn man dort hinblickt, wo man sie zuletzt gesehen hat. Wie das Leben so spielt, zaubert Jon-Tom mit seinen Banngesängen nicht immer das herbei, was eigentlich herkommen soll; was zum Teil sicherlich auch an den Songs liegt, die er benutzt. Es handelt sich um Rocksongs von seiner Erde, von seinen Lieblingsinterpreten, und die enthalten natürlich Elemente aus einer anderen Welt, einer anderen Zeit, einer anderen Technologie. Folglich sind (z.B.) die beiden Figuren Falameezar und Roseroar, die eine Rolle spielen, keineswegs absichtlich herbeigerufen worden.

Falameezar z.B. ist das Ergebnis der Jon-Tom'schen Bemühungen, ein Wasserfahrzeug herbeizuzaubern; wie schon erwähnt bemüht er dafür den allseits bekannten Beatles-Songs "Yellow Submarine". Was da jedoch aus dem Wasser steigt, ist mitnichten ein gelbes U-Boot, sondern erweist sich als nicht nur feuerspeiender, sondern auch erzmarxistischer Drache, mit dem sich meist nur dann wirklich auskommen läßt, wenn man praktisch permanent über das Thema Marxismus diskutiert und sich auch ja nicht dazu hinreißen läßt, jemals zu erwähnen, daß man Gelüste nach Anhäufung eines gewissen Wohlstandes verspüre. Verständlich, Falameezar ist ein wenig frustriert, weil man auf dieser Welt so wenig von seinen Ansichten und Theorien hält, aber es gelingt doch immer wieder, ihn aus den Phasen der höchsten Erregung (bei denen so manches immobile Objekt über den Jordan geht und vielleicht auch von einem Feind gefolgt wird) in solche des Verständnisses und (vor allem) der Hilfsbereitschaft zu bringen.

Roseroar wiederum taucht plötzlich

aus dem Nichts in der Gefängniszelle auf, in der Jon-Tom und Mudge just von Zancressa festgehalten werden, als sie auf dem Weg nach Crancularn sind. Roseroar, wie gesagt, ist eine riesenhafte Tigerin mit viel körperlicher Kraft, einem gesalzenen Stück Humor und einer ausgeprägt emanzipatorischen Ader. Man kann ihr Verhalten als ein wenig burschikos bezeichnen.

Jon-Tom, um noch einmal zu seiner Person zurückzukehren, hat also so seine Schwierigkeiten mit der Magie, doch es gibt auch Situationen, in denen seine Versuche einen vollständigen oder doch weitgehenden Erfolg haben. Und bisweilen gibt es auch nur einen kleinen Nackenschlag: z.B. als er am Glittergeistmehr (im dritten Roman) das tolle Boot (mit einem Dieselmotor!) herbeiruft, genau nach seinen Vorstellungen, und hinterher feststellen muß, daß er tagelang stockbesoffen ist, obwohl er keineA Tropfen zu sich genommen hat. Von dem Sturm und der darauffolgenden Fläute ganz zu schweigen. Allerdings kamen in dem Songtext entsprechende Zeilen vor; und das sind nicht die einzigen Fälle geblieben, in denen die Magie seiner Songs den guten Jon-Tom und seine Rockinterpretationen wahrlich zu wörtlich genommen hat.

Die Magie ist überhaupt eine merkwürdige Sache auf dieser Welt, wie sich an einigen Zaubersprüchen, die mittels der Foster'schen Romane überliefert wurden, zeigt. Clodsahamp, der Magier, der Jon-Tom in die fremde Welt hinüberzerzt, benutzt Sprüche, in denen zahlreiche, uns durchaus bekannte Termini auftauchen, Ausdrücke aus technologischen Fachgebieten, gleichgültig, welchem auch immer; in einem wetterwirksamen magischen Spruch finden sich so z.B. gängige meteorologische Begriffe, usw. Es ist, wie Foster es schildert, so, daß beide Welten für diese Begriffe prinzipiell die gleiche Bedeutung haben, nur ist der Background anders: während auf unserer Welt ein Begriff aus der Hochtechnologie allenfalls beschreibend und benennend wirkt, so wirkt er in Clodsahamps Welt magisch, nicht nur beschreibend, sondern bewirkend!

Man könnte meinen, in Clodsahamps Welt sind schon die Begriffe allein die "Hochtechnologie". Das ist der wesentliche Unterschied. Die Basis beider Welten ist eigentlich gleich: nur bei uns entsteht daraus eine Technologie, die ohne den Menschen nicht existieren kann, und in Clodsahamps Welt eine Magie, die ohne den Menschen nichts erbringen kann. Man kann sich fragen, was günstiger ist; denn während sich eine Technologie mit fortschreitender Zeit verselbständigen kann, und deren Resultate bei weitem nicht immer von wirklich lebensnotwendiger oder lebenserhaltender Bedeutung sind, kann dies eine Magie sicherlich nicht: wenn niemand magische Sprüche spricht, passiert nichts. Oder wollte Foster ein bißchen auf unserer High Tech Zivilisation herumhaken, indem er sie mit (bisweilen unkontrollierbarer und unberechenbarer) Zauberei (Magie) gleichsetzt?

Clodsahamp, um auch noch einmal auf ihn zu kommen, spielt in den Romanen eigentlich weitgehend eine kleinere Hauptrolle. Er ist eben der Verursacher der ganzen Abenteuer, in allen Fällen, und jemand, der immer ein bißchen für Schwierigkeiten sorgt. Seine Spezialität: niemals zu lügen, aber auch nicht immer die komplette Wahrheit zu sagen.

Die dritte Hauptperson ist natürlich Mudge, der Otter, der "arme Kerl", der über Jon-Tom stolpert und damit zu seinem Leidwesen in die ganzen Geschichten mit reingezogen wird. Er ist das, was man aus vielen Geschichten und vielen Filmen kennt; der für Gags und Lacher sorgende Compagnon des doch letztendlich ein wenig ernsthafteren Helden. Mudge ist ein Typus, der als dermaßen lasterhaft beschrieben wird, daß in jedem zweiten seiner Gedanken eines der zentralen Wörter auftaucht: Geld (und Spiele um solches), Frauen (und Sex natürlich), Wein (u.ä. Getränke) usw. Und während Jon-Tom, der sowieso ausgeprägte Normvorstellungen hinsichtlich des Themas Sexualität mit herübergebracht zu haben scheint, was bei einem jungen, modernen und amerikanischen Studenten doch ein wenig verwun-

dert, sich praktisch als das Gegenteil von Mudge erweist, es (wenn auch verständlicherweise) als irgendwie sodomitisch empfindet, mit einer (wenn auch intelligenten) Füchsin (o.ä.) zu verkehren, scheut Mudge sich nicht, es mit jedem Loch zu treiben, das ihm in die Quere kommt und dem er genügend Zeit widmen kann. Und so weiter...

Mudges Rolle ist jedenfalls voll gelungen; das Ziel, das mit ihm erreicht werden soll, wird beinahe noch übertroffen. Und er ist zwar der, der immer am meisten darüber mault, in alle möglichen Schwierigkeiten hineingezogen zu werden, von denen er eigentlich nichts wissen will, aber er ist letztendlich auch der, der Jon-Tom auch noch in den unmöglichsten Situationen hilft, obwohl er doch eigentlich viel lieber...

Die Frauen spielen natürlich auch eine gewisse Rolle. Flor, die bei dem vergeblichen Austauschversuch in Clod-sahamps Welt herübergekommen ist, ist eine "stille Liebe" von Jon-Tom; er hat sie oftmals auf dem Universitätsgelände in Los Angeles gesehen und (vor allem) ihren Körperbau (natürlich) bewundert, und dann eben träumerisch von ihr geschwärmt (oder umgekehrt?). Wie das so ist... Aber Flor ist ein wenig anders, als es den Anschein hatte, denn ihr ging es seit jeher auf den Nerv, nur an ihrer (zugegebenermaßen guten) Figur gemessen zu werden. Und sie steht auch nicht auf Jon-Tom; sie, die sie sich als viel flexibler als Jon-Tom erweist, und sich praktisch nach fünf Minuten schon voll auf die neue Situation eingestellt hat, fährt auf Caz, den eleganten, gentlemanliken Hasen, ab. Und ihr macht so ein kleiner sodomitischer Touch offensichtlich nichts aus...

Talea wiederum ist eine Einheimische, die so richtig in ihrer Passion, der Dieberei, aufzugehen scheint. Ein unruhiger, ein bißchen burschikoser Charakter, jedoch von den Äußerlichkeiten her hübsch und ansehnlich. Nur, aufgrund ihres Verhaltens fühlt sich Jon-Tom von ihr zunächst zurückgestoßen. Sie ist grob, in Worten und

bisweilen auch in Taten, verhält sich beinahe ein bißchen nach dem Motto: "Was sich neckt, das liebt sich." Und letztendlich ist es auch genau so; schlagartig wird aus dem konträren oder und mitunter sogar indifferenten Verhältnis zueinander Liebe und Zuneigung, wenn sie auch Talea nicht daran hindert, nach dem Krieg gegen die Gepanzerten und ihrer magisch erreichten Wiederauferstehung (wir erinnern uns an ihr unschönes Ende in Cugluch, wo man ihr die Kehle durchschnitt) wieder ihre eigenen Wege zu gehen.

Und Wahnwitz, nunja, sie spielt halt im dritten Roman eine Art Intermezzo-Rolle: Jung ist sie, gelitten hat sie (unter den Foltermethoden des Piraten Corroboc), und gerettet wird sie; nicht zuletzt deshalb strömt sie über vor Dankbarkeit (sie wird ja dann aus dem Heim in Snarken gleich nochmal erlöst), sondern befindet sich auch in erstmals aufkeimender pubertärer Zuneigung zu einem Mann. Jon-Tom hat es da gar nicht einfach (oder besser: er macht es sich auch nicht gerade einfach).

Merkwürdigerweise sind neben den Frauen andere Personen noch interessanter: Der marxistische Drachen Falameezar sowieso; der taucht als erste "besondere" Person auf, und als ich an der Stelle angelangt war, wo sich seine ideologische Passion herauskristallisierte, da konnte ich mir einen heftigen Lacher nicht verkneifen. Auch Roseroar, die Emanze, ist einfach köstlich; selten sind radikale Feministinnen in meinen Augen so sympathisch und lieb beschrieben worden (was sie sicherlich nicht gerne hören würde, die Gute...). Neben diesen beiden gibt es nun noch Drom, das Einhorn, bei dem ein erneuter Lacher erzeugt wird; die Vorstellung eines schwulen Einhorns war einfach zu köstlich (immerhin gehöre ich ja auch dem Clan der Einhörner in FOLLOW (EDFC e. V.) an, gniche...). Für die Mannen um Jon-Tom auf ihrem Weg nach Crancularn ist dies freilich die Rettung; anderenfalls wäre das Einhorn auf die Lockungen der Jungfrau hereingefallen und auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Und Gyrnaught, der Reichsadler,

ist auch so eine Person, wenn auch eine, die nicht so positiv ausfällt. Seine Geschichte, die schon erwähnt wurde, macht ihn auch in dieser Welt von Clodsahamp & Co. zum Faschisten; Jon-Tom wird von ihm als Propagandamittel auf einen Felsen entführt, wo neben Gyraught massenhaft weitere Raubvögel leben, die die Herrenrasse bilden und die Welt beherrschen sollen (so stellt Gyraught es sich vor). Und dem Propagandisten wider Willen Jon-Tom gelingt es letztendlich, unter den Raubvögeln, die sich bei weitem der faschistischen Sache nicht so sicher sind, wie Gyraught sich das wünscht, Meinungsverschiedenheiten zu entfachen, die ihm die Flucht ermöglichen.

Es gibt noch zahlreiche solcher Figuren, die Weber z.B., die kunstvolle Städte in die Atmosphäre weben, das Volk der Eisenwolke, die Mimlianen mit ihrer Show, die deprimierten und vom Leben nicht leicht zu begeistern den Pilze, und und und...

Die Arbeit des Autors

Die Romane weisen einige Faktoren auf, die sie grundsätzlich von Fantasyromanen der "üblichen Sorte" unterscheiden.

Das auffallendste andersartige Merkmal ist der Schreibstil Fosters. Nicht nur, daß er - bekanntermaßen - einen sehr lockeren, leichten Stil hat, der das Lesen leicht macht, der für eine interessante, spannende, abwechslungsreiche und niemals Längen aufweisende Handlung sorgt (es gibt wirklich nicht eine einzige Stelle in den vier Romanen, wo man sich denkt: 'Na, wärest du bloß schon weiter...'), sondern er hat diese Leichtigkeit auch auf die Personen seiner Romane übertragen.

Bekanntermaßen wird in Fantasyromanen gerne "gewählt" gesprochen, "edle" Worte von "edlen" Leuten, und selbst die "niederen" Wesen in solchen Romanen befleißigen sich noch einer "ausgewählt sorgfältigen" Wortwahl. Zu gut deutsch: ein "normaler" Fantasyroman entbehrt hinsichtlich

der Sprach- und Ausdruckswahl bisweilen nicht einer gewissen Blasiertheit und Schwülstigkeit.

Anders bei Foster - und ich möchte beinahe sagen, daß es so genau richtig ist -: Da herrscht Umgangston, ein richtiger Umgangston, wie ein Herr Meier seinen Sprößling zusammenschießt, wie sich zwei Kontrahenten auf einer Kreuzung nach einem Verkehrsunfall anfauchen, wie die kleinen Leute von der Straße reden - so reden auch die Personen in den Bannsänger-Romanen. Normal eben, wie ihnen der Schnabel und die Schnauze gewachsen ist, und diese normale Ausdrucksweise (die sogar so weit geht, daß sogar Sprachfehler lesbar sind (die Otter z.B. näseln grundsätzlich das "H" weg)) läßt sie auch in den Augen der Leser normal erscheinen, und nicht nur normal, sondern auch sympathisch. Sie bieten sehr viel leichter die Möglichkeit einer Identifikation, als ein Elric, ein Dorian, Herzog von Köln, ein Conan, und wie sie verdammt noch mal alle heißen, dies bieten. Und die Fosterschen Helden sind auch in ihrer gesamten Darstellung sehr viel plausibler als diese Fantasy-Superhelden; ich kann mir nicht vorstellen, was natürlicher, selbstverständlicher und eindeutiger erscheint, als ein Charakter, eine beschriebene Person, die genauso redet, wie ich oder jeder von euch, der dies hier liest. Zumal die "Helden" keine sind; im Gegenteil - Charaktereigenschaften wie Egoismus, Eigennutz, aber auch Freundschaft, Hilfsbereitschaft und vieles mehr, spielen eine Rolle, machen die "Helden" aus, eine stinknormale, alltägliche Mischung also, keine Überwesen, die zwar of ihrer Fähigkeiten begeistern, aber mit denen man sich nicht identifizieren kann.

Noch ein Unterschied zu "normalen" Fantasyromanen ist vorhanden, wenn dies auch nicht ohne Ausnahme gültig ist, denn es gibt noch ein paar andere Fantasyromane mit einem ähnlichen "Strickmuster". Dieser Unterschied ist, daß Jon-Tom, der ja bekanntlich von unserer Erde stammt, zwangsläufig auch Dinge von dort mit herüber bringt. Manche Fantasyautoren machen

es sich einfach, und lassen ihren Helden z.B. das Gedächtnis verlieren. Nicht so Foster mit seinem Jon-Tom, der sogar mit irdischen Rocksongs aus unserer Zeit (und damit meine ich nicht das 20. Jahrhundert, Leute, sondern unsere 60er, 70er und vor allem 80er Jahre!) Magie betreibt, der die Atombombe in Eejakrats Besitz erkennt (wenn auch erst, nachdem sie hochgegangen ist), und es gibt ja im vierten Roman sogar noch einen irdischen Menschen, Markus den Unvermeidlichen.

Der Witz ist der: die Bewohner der Welt, Clodsahamp, Mudge usw., erzittern nicht vor gebannter Ehrfurcht, wenn jemand magische Aktivitäten entfaltet. Sie fallen auch nicht in Ohnmacht, wenn ihnen etwas begegnet oder widerfährt, das sie nicht kennen, nicht verstehen und dessen Funktion ein ihnen sinnlos erscheinendes Ergebnis erbringt; nicht einmal angesichts von Mnemaxa, dem das Universum umreitende Pferd aus purem Plasma. Das ist halt einfach was Fremdes, Magisches, Unbekanntes, und fertig. Entweder man lernt es noch kennen oder eben nicht, weil sich keine Gelegenheit bietet. Das ist so ein bißchen die "Don't panic!"-Einstellung des Douglas Adams, wie ich finde.

Insgesamt haben die Bannsänger-Romane den deutlichen Charakter einer Fabel, was u.a. auch dadurch deutlich wird, daß Foster sich nicht einmal schämt, altbekannte Tierrassen einfach mit Intelligenz zu versehen, anstatt sich doch gefälliger (wie sich das für einen guten Fantasyautoren gehört, der ja in diesem Fall auch noch SF schreibt) eigene Rassen und Fremdwesen auszudenken. Nein, Foster will mit seinen Romanen sicherlich fabulieren, und nicht umsonst tauchen so viele Dinge (und Problemstellungen?) aus unserer Welt, aus unserer Gesellschaft auf: Emanzen, Marxisten, Homosexuelle, Frühreife, Verbrecher, usw. usw. Die Bannsänger-Romane sind nicht einfach nur gutgeschriebene Fantasyromane, sondern wirkliche Fabeln, die zum Nachdenken anregen; wenn man dazu bereit ist...

Und - so mein Eindruck - sie sind auch eine Hommage an den Heavy Metal-

Rock unserer Zeit. Wahrscheinlich ist Foster Fan dieser Musik, er muß es sogar sein, und ich persönlich kenne keinen Fantasyroman oder SF-Roman, in dem Musik eine solche Rolle spielt. Und komme mir bloß keiner mit Moorcocks Jerry Cornelius-Schmarrn; wenn Cornelius ein Popstar sein soll, dann bin ich Hermann van Karastein (*) oder so...

Abschließend noch ein Wort zur Ausstattung: in jedem der vier Romane ist eine gut gezeichnete, übersichtliche Karte enthalten, die das Gebiet zeigt, wo sich die eigentliche Handlung abspielt.

Gemäß den Klappentexten ist das Ganze, wie eingangs zitiert, also ein "abenteuerliches Fantasy-Epos", wobei ich dem nicht zustimmen kann. Das ist blödsinniger Bombast, wie ich finde; abenteuerlich sind die Romane sicherlich, aber doch kein Epos, mein Gott!

Fazit

Das läßt sich einfach ziehen. Sehr einfach.

Ihr seid Howard-Fans? de Camp? Moorcock? Fans von all den anderen Superautoren der Fantasy?

Vergessen! Vergessen! Klar, wer eine Ader für Masochismus hat, für den sind die alten Sachen genau richtig. Wer amüsante, sympathische Fantasy mit Pfiff lesen will, sollte sich mal den Bannsänger-Zyklus reinziehen.

Mahlzeit!

Michael Kempter
Königsbrunn
29. Oktober - 02. November 1986