



**Hörspiel
Sample-CD
Meisterwerke
der Schauer-
Romantik**
Abu-Sollage

Abenteuer & Phantastik

Tintenwelt

Wenn Roman-Welten zur Wirklichkeit werden

Der Spiegelkrieg

Wie die Geschichte um Alice im Wunderland tatsächlich war

Im Wunderland

Auf der Spur des weißen Kaninchens in Film, Roman und Comic

Literatur-Verbrechen

Entführte Romanfiguren - die Kriminalfälle der Sonderermittlerin Thursday Next

Als die Erde stillstand

Soll die Menschheit ausgelöscht werden - Keanu Reeves als außerirdischer Besucher

Max Payne - vom Game ins Kino | Abarat - gute und böse Ungeheuer in Clive Barkers visionärer Zauberwelt
Besuch im Hörspiel-Studio - Peter Pan und der Glöckner von Notre Dame | Geheimakte 2 - Puritas Cordis

Das Magazin für fantastisches Kino, Fantasy & SF-Literatur, Abenteuer- und PC-Adventures



Ausgabe 57
Dezember 2008
 16. Jahrgang
 ISSN 0946-3534
 C 13010

NAUTILUS Inhalt

Nautilus - Abenteuer und Phantastik



Filme im Kino und auf DVD

Die phantastischen Kinohighlights im November und Dezember	4
Filme fürs Heimkino - aktuelle DVD Neuerscheinungen	6
Dead Race - Todesrennen mit Jason Statham	8
Max Payne - Vom Game auf die Kinoleinwand	9
Der Tag, an dem die Erde still stand	10
Tintenherz - Verfilmung eines Bestseller	12

Reisen in phantastische Literatur-Welten

Tintenwelt - Cornelia Funkes Tintenherz-Trilogie	14
Die Kriminalfälle der Literaturagentin Thursday Next	16
Abarat - Clive Barkers visionäre Zauberwelt	20
Das Wunderland-Phänomen - Lewis Carrolls kontroverser Klassiker	22
Film-Wunderland - Alice im Kino	24
Alice mit Sprechblase - Wunderland im Comic	26
Der Spiegelkrieg - Frank Beddor und die Wunderland-Lüge	28
Die wahre Wunderland-Geschichte - Interview mit Frank Beddor	30
Philip José Farmer und sein Flusswelt-Zyklus	32

Literatur & Hörbuch

Sturmwelten - Interview mit dem Autor Christoph Hardebusch	34
Zauberei auf dem Papier - Deutsche Fantasy-Lektoren im Gespräch	36
Ein Überblick über die aktuellen Fantasy & SF-Neuerscheinungen	38
Hörspiel-Studiobesuch - Hörspiele von Titania Medien	42
Quasimodo - Interview mit dem Sprecher Tommy Morgenstern	44
Peter Pan - Interview mit der Sprecherin Marie-Luise Schramm	44
Faszination Gehörtes Buch - Tipps zum Hören	46

PC- und Konsolenspiele

Sacred 2 - Heilige Allianzen	48
Geheimakte 2 - Puritas Cordis	50

Beilage

Hörspiel-Meisterwerke der Schauerromantik Abo-Beilage

◀ Wird die Erde zerstört werden? Mit dem Satz »Klaatu Barada Nikto« kann das verhindert werden ...

◀ War die Geschichte von Alice, dem weißen Kaninchen und der Welt hinter den Spiegeln nur ein Schwindel oder eine wahre Begebenheit

◀ Schauerromantik im Hörspiel: Ein Besuch im Studio und als Zugabe eine Sampler-CD für die Abonnenten der NAUTILUS

◀ Neue Adventure-Games für PC - und per Gewinnspiel signierte Musik-CDs der Metal-Band Blind Guardians



Impressum

NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK ist das Schwesternmagazin der Zeitschrift KARTEFAKT - Magazin für sammelbare Abenteuerspiele ♦ **ISSN** 0946-3534 ♦ **EAN** 41913010 ♦ **Pressepost** C 13010 ♦ **Verlag:** Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Straße 1, D-20099 Hamburg, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115 ♦ **Internet:** www.abenteuermedien.de ♦ **E-Mail:** nautil@abenteuermedien.de ♦ **Herausgeber & Chefredakteur:** Jürgen Pimer (verantwortl.) ♦ **Ständige Mitarbeiter:** Jens Altmann, Ole Christiansen, Sebastian Geiger, Alexander Huiskes, Peer Kröger, Stefan Moriß, Chris Peller, Carsten Pohl, Lars Schiele, Henry Schrieb, Verena Stöcklein, Tanja Vetesnik, Robert Vogel ♦ **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Sara Aubron, Christian Endres, Markus Jungvogel, Stefanie Platthaus, Thomas Plichke, Julia Setz ♦ **Nautilus-Logo:** Frank Gerwin ♦ **Nautil-Icon:** Michael Salow ♦ **Cover:** Tintenherz © Warner Bros. ♦ **Anzeigenleitung:** Jürgen Pimer, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115; es gilt die Anzeigenpreisliste 11, Stand 08/2008 ♦ **Satz, Layout & Reprographie:** Abenteuer Medien Verlag & Catlin Design ♦ **Erscheinungsweise:** NAUTILUS - Abenteuer & Phantastik erscheint monatlich ♦ **Abonnement (Inland):** EUR 20,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung ♦ **Abonnement (Ausland):** EUR 40,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung

Copyright © 2008 für den gesamten Inhalt by Abenteuer Medien Verlag Jürgen Pimer, Hamburg. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlages. Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens des Verlages oder der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Produkte und Titel und die damit verbundenen Rechte liegen beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Die Redaktion weist darauf hin, dass sie grundsätzlich Interesse an Beiträgen aus dem Bereich des Abenteuergenres (Abenteuer, Phantastik, Fantasy & SF, Horror, Thriller) in den Medien Film, Literatur, Comic, Spiele und Computer-Games hat, bittet aber darum, diese vorher schriftlich oder telefonisch anzukündigen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Bitte einen Freiumschlag beifügen, wenn eine Rücksendung gewünscht wird.

LEWIS CARROLL HAT GELOGEN

KRIEG HINTER DEN SPIEGELN

FRANK BEDDORS WAHRE GESCHICHTE UM ALYSS VOM WUNDERLAND

Zumindest hat der britische Oxford-Dozent gelogen, wenn es nach Frank Beddor geht, seines Zeichens Ski-Weltmeister und -Stuntfahrer, Filmproduzent und ebenfalls Autor. Beddor behauptet, dass der britische Mathematiker-Lehrer und Nonsens-König aus Oxford die wahre Geschichte von *Alice im Wunderland* seinerzeit grotesk verfälscht, verwässert und ins Lächerliche gezogen hat, obwohl sie eigentlich der verzweifelte Hilferuf einer Exil-Prinzessin aus einer anderen, phantastischen Welt gewesen ist. Also machte Beddor sich 2004 daran, mit *Das Spiegellabyrinth* und der dazugehörigen Spiegelkrieg-Trilogie Carrolls Versäumnis belletristisch zu korrigieren.

Seinen Lesern gibt er zu Beginn des ersten bei dtv als Paperback und im Taschenbuch erschienen Bandes folgende Warnung mit auf den Weg: »Die wahre Geschichte des Wunderlands ist voll Blutvergießen, Mord, Rache und Krieg. Ich entschuldige mich im Voraus bei allen, die manche Szenen in diesem Buch erschütternd finden mögen, aber es war mir wichtig, alles so wiederzugeben, wie es sich tatsächlich ereignet hat. Die besonders Sensiblen unter Ihnen werden sich vielleicht lieber an das klassische Märchen von Lewis Carroll halten ...«

Spiegelwelt

Frank Beddors Wunderland ist - konsequenterweise - ein emanzipiertes Königinnenreich, umringt

von machthungrigen, chauvinistischen Nachbarländern, bedroht außerdem von Redd, der bösen Schwester der Herzkönigin Genevieve. Deren Tochter Alyss soll eines Tages das von Bürgerkriegen heimgesuchte Wunderland regieren, in dem die Weiße Imagination - also die Macht der Phantasie - die stärkste Form der »Magie« ist und sogar Auswirkungen auf andere Welten hat: weil nämlich Phantasievorstellungen aus dem Wunderland in diese anderen Reiche sickern und sich dort manifestieren können (so entstand in unserer Welt z.B. das Automobil).

Die eigentliche Geschichte von Beddors Spiegelkrieg-Trilogie beginnt mit der Staatsfeier zum siebten Geburtstag von Prinzessin Alyss. Aus dem freudigen Fest in der Wunderland-Hauptstadt Wundertropolis wird ein blutiger, rauchschwarzer Albtraum, als Redd mit ihren Spielkarten-Söldnern und dem gefährlichen, ständig grinsenden Monsterkater das Schloss stürmt, Alyss' Mutter tötet und sich

selbst zur Königin ausruft. Alyss und Mac Rehhut, ein auf seinen ebenso erstaunlichen wie gefährlichen Spezial-Zylinder bedachter Agent der Krone, können sich mit Mühe und Not retten und flüchten durch Kristalle, Spiegel, Pfützen und Teiche. Allerdings werden sie auf ihrer panisch-magischen Flucht getrennt und finden sich an unterschiedlichen Orten in Europa wieder: Mac in Paris kurz nach Napoleon, Alyss dagegen im viktorianischen London, wo sie sich einer Straßenbande anschließt, jedoch bald schon in ein Waisenhaus kommt, ehe die Familie Liddell sie adoptiert.

Doch auch in ihrer neuen Familie kann die Wunderland-Prinzessin im Exil nicht auf Glück hoffen. Charles Dodgson, ein Freund der Familie, gibt Alice/Alyss Hoffnung, als er ihr verspricht, ihre Geschichte aufzuschreiben. Am Ende enttäuscht aber auch er das Mädchen und gibt ihre Geschichte - so Beddors Interpretation - nur schrecklich verzerrt und verfälscht als *Alice*



im *Wunderland* unter dem Pseudonym Lewis Carroll wieder. Als die enttäuschte Alyss sich ihrem Schicksal ergibt und in der für sie neuen Welt sogar heiraten möchte, hat der Widerstand der Königstreuen im *Wunderland* kaum noch Hoffnung, derweil nur ein verzweifeltes Mac noch weiter nach seiner Prinzessin fahndet, der zudem der grinsende Killerkater nachstellt.

Grenzen

Was Gregory Maguires *Wicked* (siehe NAUTILUS 56) für Frank L. Baums *Der Zauberer von Oz* ist, das ist Frank Beddors *Das Spiegel-Labyrinth* für Lewis Carrolls *Wunderland*. Die beiden jungen Fantasy-Werke verstehen sich als kluges, innovatives, angenehm hintergründiges Gedankenspiel - sie interpretieren zwei der großen Klassiker der eskapistischen Literatur neu und verleihen Baums bzw. Carrolls Jugendbuchklassikern einen erwachsenen Anstrich.

Anders als Maguire setzt Beddor, der ohnehin einen recht actionhaften, cineastischen und direkten Schreibstil pflegt, aber noch eines obendrauf, indem er nicht nur Carrolls legendäre Weltenschöpfung auf den Kopf stellt - er bezieht auch die Vergangenheit, genauer gesagt, die Lebensläufe von Lewis Carroll und Alice Liddell direkt mit in seine Geschichte ein. Es ist eine der besten Stellen des Romans, wenn Beddor so die Grenzen zwischen historisch-biographischer Wirklichkeit und der Fiktion verschwimmen lässt, indem er die allgemein bekannte Entstehungsgeschichte von *Alice im Wunderland* mit seiner Fantasy-Neuerzählung verquickt und munter zwischen den Welten bzw. zwischen Fantasy und manipulierter Historie hin und her springt.

Am Ende ergibt das eine faszinierende, fesselnde Mischung und überhaupt eine äußerst ansprechende Fantasy-Lektüre, die in kurz gehaltenen Szenen viele gute Einfälle verarbeitet und höchstens zum Ende hin etwas hektisch wird.

Außerdem versucht sich auch Frank Beddor gekonnt an der Politisierung von Carrolls Nonsens-Welt. Bei Beddor wird das *Wunderland* zu einem ebenso scharf wie klar

MULTIMEDIA-SPIEGELKRIEG

Während die Übersetzung des zweiten Bandes der Spiegelkrieg-Trilogie (*Der Herzkristall*) von dtv im Programm nach hinten verschoben wurde und der dritte Teil der Trilogie sogar im Original noch aussteht, hat Frank Beddor bereits verkündet, an einer Filmfassung seiner Fantasy-Saga zu arbeiten; Musical und Theaterstücke befinden sich ebenfalls in der Pipeline.



2006 wurden dagegen schon ein Soundtrack zum ersten Buch sowie entsprechende Hörbuchfassungen veröffentlicht, während Mac »Hatter M« Rehhts Odyssee durch das alte Europa auf der Suche nach Alyss in der von Beddor geschriebenen und von Ben Templesmith (*Criminal Macabre*, *Mice Templar*) gezeichneten Comic-Serie *Hatter M* veröffentlicht wurde. Zu all dem gesellt sich heute ein kostenloses Online-Rollenspiel aus Beddors Feder, in dem man in die Rolle eines *Wunderland*-Generals schlüpft und eine Karten-Armee befehligt, die man gut und gerne als »Spielkarten-Transformers« bezeichnen könnte. Den Trailer zum futuristisch aussehenden Game gibt's hier: www.cardsoldierwars.com

umrissenen Fantasy-Reich mit einem schwierigen politischen Hintergrund. Vor diesem bastelt Beddor eine düstere, manchmal regelrecht blutige und brutale Fantasy-Interpretation des Buchklassikers, angereichert mit Drogendeals, Fascismus und dem Geist der Rebellion, dem Hunger nach Rache und der Zerstörung eines einstigen *Wunderlandes*.

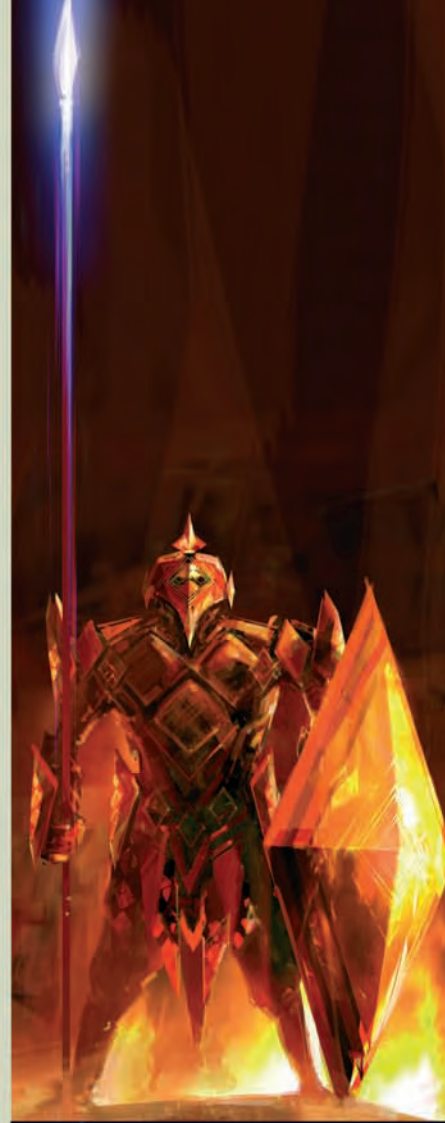
Packend

Unsere »echte« Welt ist für Beddors Alyss derweil ein *Wunderland* gänzlich anderer Art, gewissermaßen eine Spiegelung des märchenhaften Mechanismus von Carrolls literarischer Vorlage. Es ist nicht das vermeintlich bunte *Wunderland*, das Alyss und Mac erschreckt und verwirrt - es ist unsere Welt

(bzw. das viktorianische Zeitalter), in die sie unversehens geschleudert werden und mit der sie nicht zurechtkommen. Damit gewinnt Beddor der allgegenwärtigen Spiegel-Thematik in Carrolls Werk einen neuen Aspekt ab, bevor das letzte Drittel des ersten Bandes seiner Trilogie wieder vom Befreiungskampf der Königinnengetreuen im *Wunderland* berichtet - und von der zwischenzeitlichen Entfremdung der Rückkehrer aus dem »*Wunderland*« ins tatsächliche *Wunderland* ihrer Heimat.

Wie *Wicked* ist Beddors *Spiegelkrieg* ein grandioses, unbedingt lesenswertes Gedankenspiel, das in einer reißerischen Fantasy-Verpackung daher kommt und inzwischen auch auf seine Verfilmung wartet.

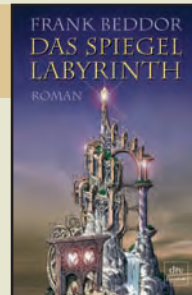
Christian Endres 🐾



★ GEWINNSPIEL ★

Der Deutsche Taschenbuch Verlag und NAUTILUS verlosen:

5x Das Spiegel-Labyrinth
von Frank Beddor



Um zu gewinnen, muss nur folgende Frage beantwortet werden:

Wer ist bei Frank Beddor Alyss' tödlicher Feind?

- a) Der Hutmacher
- b) Die Grünkatze
- c) Das weiße Kaninchen

Wer teilnehmen will, schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an den Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Str. 1, D-20099 Hamburg, Stichwort: »Spiegel-Labyrinth«. Oder per eMail an: nautil@abenteuerm Medien.de

Mitarbeiter des Abenteuer Medien Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Gewinnspiel endet mit Erscheinen von NAUTILUS 58



DIE WAHRE GESCHICHTE VOM WUNDERLAND

IM GESPRÄCH MIT FRANK BEDDOR

Frank Beddor ist ein echter Tauchsassa: Ski-Weltmeister, Stunt-Fahrer, Film-Produzent, Fantasy-Autor - und nun verfasst er auch noch Drehbücher, Theaterstücke und Musicals und versuchte sich sogar erfolgreich als Computerspiel-Designer. Sein erster Roman, *Das Spiegellabyrinth*, wurde ein New York Times-Bestseller und erschien hierzulande bei dtv. Unser Mitarbeiter Christian Endres sprach im August 2008 mit dem umtriebigen Autor, der seine Neuinterpretation des Wunderlands zu einem richtigen Franchise ausbaut:

■ Wie wird aus einem Ski-Weltmeister und Stunt-Skifahrer ein Filmproduzent und Fantasy-Autor?

Nach dem Skifahren habe ich Stunts für Filme gemacht und auch ein wenig geschauspielert. Das Warten auf neue Rollen hat mich aber schnell gelangweilt. Also habe ich mich als Produzent versucht. So kam es, dass ich Verrückt nach Mary produzierte. Der Erfolg des Films führte dazu, dass ich genügend Geld und Freiheiten hatte, um nicht mehr darauf warten zu müssen, dass jemand sagte, er wolle meine Filme umsetzen, und ich mich stattdessen ganz auf meine Recherchen bezüglich der wahren Geschichte des Wunderlands konzentrieren konnte. Und so fing ich mit dem an, was später die Spiegelkrieg-Romane und die Hatter M-Comics werden sollten.

■ Wie bist du das erste Mal mit Lewis Carroll und *Alice im Wunderland* in Berührung gekommen?

Meine Großmutter hieß Alice, und sowohl sie als auch meine Mutter liebten das Buch. Als ich zehn Jahre alt war, es draußen 32 Grad hatte und alle anderen schwimmen gingen, entschied meine Mutter, dass sie und ich das Buch zusammen lesen sollten. Nicht

gerade die beste Einführung ins Wunderland, und ich habe die Erfahrung auch nicht sonderlich genossen - aber was wusste ich denn schon, was die Zukunft bringen würde?

Richtig gewürdigt habe ich Alice im Wunderland erst, als ich es als Erwachsener wiederentdeckt habe - all die scharfsinnigen Witze, die Symbolik und die Fantasie: sehr inspirierend.

■ Ist *Alice im Wunderland* nach wie vor ein Kinderbuch für die Jugend von heute?

Ja. Das Buch ist nun schon von mehreren Generationen geliebt worden und wird ohne Zweifel auch in Zukunft geliebt werden, so lange es Menschen gibt, die gerne lesen. Viele Fans sind erst zu meiner Spiegelkrieg-Trilogie gekommen, weil sie Carrolls Buch lieben und nicht genug vom Wunderland bekommen konnten, selbst wenn es ein anders aussehendes Wunderland ist. Ich finde das sehr, sehr interessant.

■ Wie bist du auf die Idee gekommen, die Geschichte »richtig zu erzählen« und eine recht erwachsene Neuinterpretation der Bücher von Carroll zu schaffen?

Vor ein paar Jahren war ich in London auf der Europa-Premiere von Verrückt nach Mary. Ich habe das British Muse-

um besucht und dort eine Ausstellung altertümlicher Spielkarten gesehen. Napoleon zum Beispiel hat Künstler angeheuert, damit sie Schilderungen seiner vielen Siege auf dem Schlachtfeld malten. Was aber wirklich meine Aufmerksamkeit auf sich lenkte, war ein unvollständiges Set Karten ganz am Ende der Ausstellung, die seltsam glühten, als wären sie lebendig. Die Ausstellung hat mich verzaubert, diese phantastischen Karten haben mich völlig in ihren Bann gezogen. Das war ein gänzlich neues Wunderland, das ich so noch nicht kannte.

Das unvollständige Spielset ließ mich nicht los. Den Rest der Reise war ich ziemlich gedankenversunken und hatte stets die Bilder der Karten vor Augen. Ich redete mit einigen Freunden über die Sache. Einer von ihnen schlug vor, dass ich einen Antiquitätenhändler suchen könnte, der sich auf das Sammeln alter Spielkarten spezialisiert hat.

Am nächsten Morgen hielt ich auf dem Weg zum Flughafen an einem Antiquitätenladen. Als ich dem Händler von der ungewöhnlichen Ausstellung erzählte, eröffnete er mir, dass er tatsächlich die fehlenden Karten des Decks besaß. Ich war verblüfft. Er holte eine alte, abgegriffene Lederbox heraus, die mit Spielkarten gefüllt war, und erzählte mir die Geschichte dieser besonderen Karten - die er entdeckt hatte, als er damals die erste Karte umge-

dreht hatte. Diese epische Geschichte, die ich in der Folge zu hören bekam, war die des Spiegelkriegs. Sie handelte von einer dunkleren Alyss aus einer noch viel dunkleren Welt. Ich wusste, dass ich auserwählt war, diese Geschichte zu erzählen. Sobald ich die Wahrheit hinter dem Spielkarten-Set herausgefunden hatte, war mir schnell klar, dass Lewis Carroll alles verändert hat.

Ich begann, alle Teile zusammenzusetzen und alles miteinander zu verweben: das, was ich nun über das wahre Wunderland wusste, und das, was die Welt für nahezu 150 Jahre als die Wahrheit aus einem Kinderbuch akzeptiert hatte. Carrolls Änderungen an Alyss' Erzählung waren ausgesprochen drastisch - er hat ja sogar ihren Namen verändert - auf gewisse Art und Weise aber auch faszinierend. All die Monster und Helden ihrer Welt wurden zu diesen spaßigen, verrückten Neuerfindungen. Eigentlich war es Betrug, was Carroll da gemacht hat, und wahrscheinlich der Grund für die Kluft zwischen ihm und seiner Muse.

Man muss sich das mal vorstellen: Die Charaktere, die wir als das weiße Kaninchen, die Herzkönigin, die Grinsekatz und, natürlich, den verrückten Hutmacher kennen, tauchen alle noch im Spiegelkrieg auf - und das sollten sie ja auch, als Alyss Carroll ihre erschütternde Geschichte erzählte. Das weiße Kaninchen nun war im Original aber beispielsweise Bibwit Harte, der sechs Fuß große Albino-Tutor aller Wunderlandköniginnen (Carroll hat aus seinem Namen ein Anagramm gemacht, um das Weiße Kaninchen, das »White Rabbit« zu schaffen). Die rote Königin dagegen war in Wahrheit Alyss' Tante Redd, die verrückte, von ihrer Rache besessene Usurpatrice des Wunderlands. Ihr Top-Assassine wiederum, der grinsende Kater, konnte sich von einer süßen kleinen Katze in eine große Mutantenkatz verwandeln, wenn er zum Töten bestellt wurde. Wie man sieht, gab es da einige Wahrheiten zu entdecken.

■ Hattest du Angst vor der Reaktion der »Hardcore-Fans«?



Es hat sich herausgestellt, dass diese »Hardcore-Wunderland-Fans« mit meine unterstütztesten Leser waren. Ich denke, echte Fans des Wunderlands sind Menschen, die das Konzept einer Welt auf der anderen Seite des Spiegels mögen und immer nach weiteren Geschichten Ausschau halten, die diese Reise durch den Spiegel fortsetzen.

■ Im Buch machst du die reale, biographische Verbindung zwischen Alice Liddell und Charles Dodgson alias Lewis Carroll zu einem Element der Geschichte. Was denkst du über die »andere Verbindung« zwischen den beiden - also die Frage nach einem sexuellen Interesse von Carroll an jungen Frauen wie Alice Liddell?

Nach allem, was ich während meiner eigenen Recherchen diesbezüglich über Lewis Carroll gelesen habe, glaube ich nicht an irgendwelche sexuellen Missetaten oder seltsamen Gelüste. Lewis Carrolls (oder viel mehr Reverend Charles Dodgsons) Obsession in Sachen Alice Liddell ging mehr in eine kreative Richtung und träufelte permanent in sein Wunderland hinein. Mit dem Schreiben und den Büchern hat er sein Schicksal erfüllt und wurde dafür reichlich belohnt. Er mag die Geschichte nicht richtig erzählt haben - aber das Endergebnis lässt sich eben nicht immer von der Inspiration diktieren.

Entscheidend war, dass er das Buch Alice im Wunderland geschrieben hat und Hatter es später fand.

■ Es gibt sogar Theorien, die Carroll als Jack the Ripper ins Spiel bringen. Warum gibt es so viele Spekulationen um Carrolls Person?

Vielleicht, weil Carroll ein rätselhafter Mann mit einer großen Fantasie war, der nicht leicht zu verstehen und zu erfassen ist. Akademiker, Fans und Buchhändler beeilten sich, das Vakuum an Informationen über Carroll mit möglichst provokanten Theorien zu füllen, da es genau das ist, was die menschliche Natur begeistert. Er hat nie geheiratet. Er lebte allein. Er hat ein klassisches Kinderbuch geschrieben. Aha: Also muss er Jack the Ripper gewesen sein.

■ Die verzweifelte Suche von Mac Rehhut hast du mit Ben Templesmith zu einem Comic gemacht. Wie kam es dazu?

In Das Spiegellabyrinth wurde Hatter M (im Deutschen Mac Rehhut, Anm. der Red.) eingeführt, seine Suche aber nur

vier Kapitel lang dargestellt. Dabei gab es da noch so viel über eben diese verzweifelte Suche nach Macs verlorener Königin zu erzählen. Ich erkannte, dass er sein eigenes Forum braucht - und dass die dunklen, erwachsenen Geschichten im Comic am besten erzählt werden können. Hatter M ist ein klassischer, archetypischer Comic-Held, mit seiner Angst, seinem Verlust und seiner unterdrückten Wut, mit der er die Welt durchsucht.

Außerdem ermöglicht es mir die Hatter M-Comic-Reihe, das Universum der Spiegelkrieg-Trilogie zu erweitern, so wie es sich im ersten Roman schon



angekündigt hat und in Band zwei und drei fortsetzen wird. Für die Fans des ersten Romans sind die Comics also eine tolle Gelegenheit, tiefer in die die Welt einzutauchen, die sie im ersten Band der Roman-Reihe kennengelernt haben.

■ Wie war die Zusammenarbeit mit einem so profilierten Künstler wie Ben Templesmith?

Unsere Zusammenarbeit führt auf einen Impuls zurück, demzufolge ich 2005 einfach zum Hörer gegriffen und Ben in Australien angerufen habe. Ich hatte zuvor seine Arbeit gesehen und sofort das starke Gefühl gehabt, dass er

genau der Künstler war, der die verrückte Welt des königlichen Bodyguards Hatter Madigan erforschen und entwickeln könnte. Ich kann nur sagen, dass ich mit dieser Einschätzung damals absolut richtig gelegen habe.

■ Kannst du uns einen kleinen Ausblick auf das geben, was uns im zweiten Band deiner Roman-Trilogie erwarten?

Im zweiten Buch, Seeing Redd (Der Herzkristall, A. d. Red.), sehen wir Alyss und ihre Getreuen ebenso wieder wie die irre Redd und ihren mörderischen

den Verleger schicken. Im Herbst 2009 wird er auf Englisch erscheinen - wann er auf Deutsch herauskommt, kann ich leider gar nicht sagen.

■ Was machen die Pläne zur Verfilmung?

Ich habe die Drehbücher für den ersten Roman und Hatter M - die ich als zusammengehörende Einheit betrachte - abgeschlossen. Neben der eben schon erwähnten Fertigstellung des dritten Romans arbeite ich parallel am Drehbuch zu Seeing Redd. Wenn ich Glück habe und alles glatt läuft, werden anschließend die ersten beiden Filme umgesetzt und danach dann die nächsten beiden, was eine Serie aus vier Filmen bedeuten würde. In der franchisesevernanten Studio-Welt hat die Fülle an Material mir einiges Interesse beschert und auch für einige Aufregung gesorgt - trotzdem habe ich noch keine Deals klar gemacht. Im Moment spreche ich noch mit Regisseuren - das für mich wichtigste Puzzleteil in dieser Angelegenheit, da der Regisseur als mein kreativer Gegenpart später meine Schöpfung nehmen und weiterentwickeln wird.

■ Was hast du als Autor und Filmemacher noch geplant?

Als Ergänzung zur Spiegelkrieg-Trilogie und den Filmen werde ich zwei weitere Hatter M-Graphic Novels umsetzen. Darüber hinaus habe ich ein Theaterstück abgeschlossen, das sich ebenfalls um Macs Suche nach der Prinzessin dreht.

Vor kurzem habe ich noch ein kostenloses Online-Game veröffentlicht: The Card Soldier Wars. Darin müssen die Spieler versuchen, der mächtigste General des Wunderlands zu werden und ihre Königin auf den Thron zu setzen. Die Card Soldier Wars sind eine futuristische Erweiterung der Spiegelkrieg-Welt und bieten den Fans eine weitere Möglichkeit, noch mehr Facetten des Wunderlands zu erkunden - sogar in der Zukunft. Wer es spielen möchte, muss nur auf der Webseite CardSoldierWars.com vorbeischaun.

Dann schreibe ich noch an einem Musical, das auf der Spiegelkrieg-Trilogie basiert. Und ich ziehe zwei Kinder groß, was mein anderer Fulltime-Job ist.

■ Danke schön!

Das Interview führte

Christian Endres