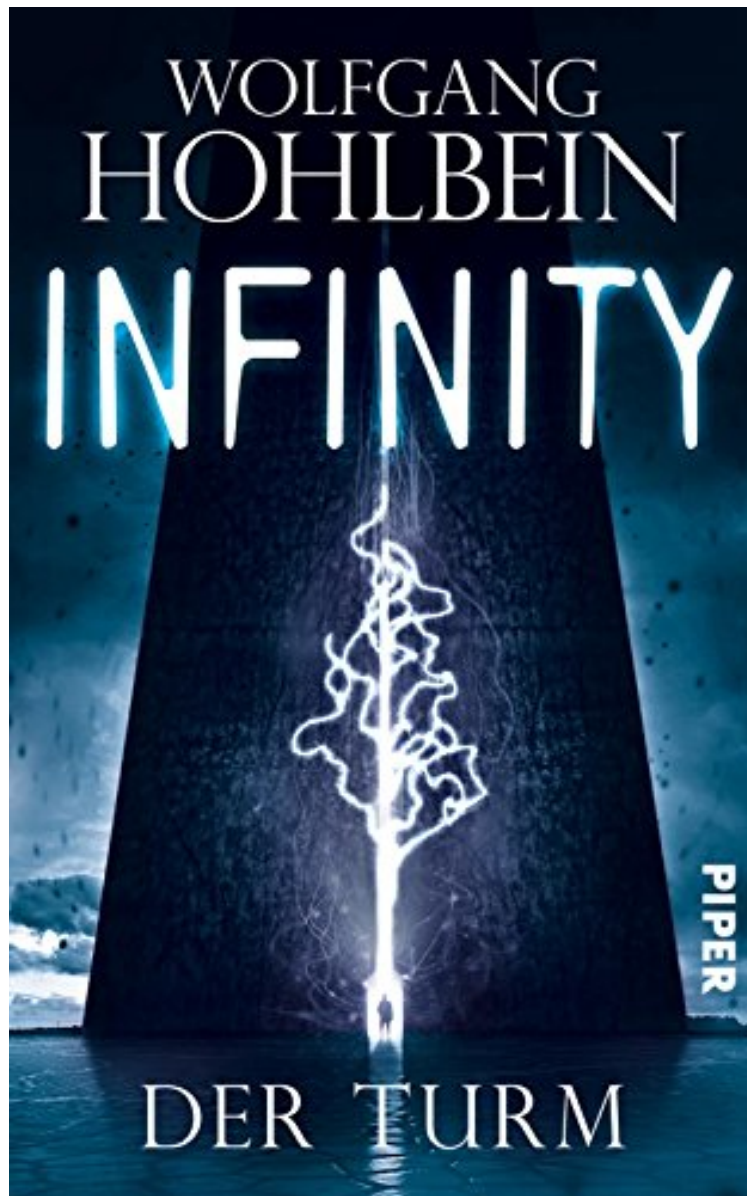


(Online library) Infinity: Der Turm

Infinity: Der Turm

Von Wolfgang Hohlbein

*DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub*



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #163452 in eBooksVerffentlicht am: 2012-04-27Erscheinungsdatum: 2012-04-27File Name: B007678RLO | File size: 59.Mb

Von Wolfgang Hohlbein : Infinity: Der Turm before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Infinity: Der Turm:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen16 von 16 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Hohlbein halt...Von BakagaijinIch habe einige Rezessionen hier vorab mal durchgelesen und hatte schon die grten ngste...aaaaaber so schlimm war "Der Turm" nun doch nicht!Ich muss vorwegschicken: Dereinst, in meiner lngst

vergangenen Jugendzeit, war ich SciFi und Fantasy-Fan und habe alles verschlungen, was ich so erjagen konnte. So nach 10 Jahren intensiven Schmkerns wurde mir das Genre nach und nach zu langweilig. Irgendwie waren alle guten Ideen schon verbraucht, irgendwie war sich vieles sehr hnlich, irgendwie war vieles bestenfalls Mittelma und irgendwie gab es fr mich kaum noch Neues, Originelles auf dem Markt. Und Herr Hohlbein entdeckte ich zu einer Zeit der relativen bersttigung und konnte ihm und seinem Oeuvre leider noch nie viel abgewinnen. Nun, nach weiteren fast zehn Jahren nahezu kompletter SciFi- und Fantasy Abstinenz habe ich mich also an den Turm gewagt. Wie gesagt: habe nur das Schlimmste befrchtet. Aber dafr wars OK. Nach 620 Seiten Hohlbeinscher Endzeitstimmung bin ich zwar noch kein bischen klger, was die Botschaft des Buchs angeht, muss aber sagen, ich bin einigermaßen guter Hoffnung fr die Fortsetzung. Mehrteiler lassen einen sowieso immer irgendwie in der Luft hngen und lassen fr die spteren Bnde mehr Fragen offen, als in den frheren Bnden beantwortet werden, so eben auch hier. Ich bin aber leider wieder in meiner Auffassung bestrkt, dass ich dem Hohlbeischen Schreibstil eher wenig Gutes abgewinnen kann (ist mir zu berfrachtet und schwlstig, aber das ist nun einfach reine Geschmacksfrage). Auf der anderen Seite muss man Herrn Hohlbein aber zugestehen, dass er sich mchtig ins Zeug gelegt hat und einen echten SciFi- / Abenteuer-Schmker in der besten Tradition des Genres geschrieben hat, wenn man es mal nchtern und fair betrachtet. Der hat eigentlich alles, was Fans des Genres so mgen: mchtige Krieger, schne Frauen, untergehende Zivilisationen, bizarre Wesen und Gestalten, alte, mystische Technologie, Raumschiffe, viele Kmpfe und viel Action (und ein klitzekleines bischen Romantik). Das alles kommt mir zwar nicht neu vor (aber wie gesagt: ich habe sowieso den Eindruck, dass das Genre inzwischen so gut wie alles Erfunden hat, was es zu erfinden gibt), ist in der Gesamtschau aber halbwegs originell. Im Fazit schwanke ich zwischen drei und vier Punkten. In der Hoffnung auf eine gelungene Fortsetzung und ein schlssiges Ende gebe ich mal als Vertrauensvorschuss vorsichtige vier Punkte - trotz der erwhten Abneigung, was Schreibstil und die damit verbundenen Lngen angeht. Das Fazit des Fazits wre dann also: Kann man schon lesen, wenn man will. Muss man aber nicht und hat nichts verpat. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Schlechter als Schlecht - gigantomanische Verppelung Von E. Weiss Vielen anderen Rezensenten kann ich nur von ganzem Herzen beipflichten. Dieses Buch ist alles, was Literatur nicht ist. Es ist keine Geschichte, es entfaltet keine in irgendeiner Weise lebendigen, lebhaften, interessanten Charaktere. Story? Sucht man vergeblich bzw. muss versuchen, sie sich selber zusammen zu reimen, denn es gibt keinen Aufbau, keine Logik, kein Ziel. Aus der Grundidee htte ein halbwegs guter Schriftsteller ein spannendes Buch, vielleicht sogar eine Trilogie geschaffen. Hier aber werden Personen eingefhrt und wieder verworfen, als wren sie Ballast, hier laufen Wesen durch die Geschichte, die keinen Anfang haben, dafr ein schreckliches Ende. Nichts wird erklrt, alles ist mglich, der Turm unbesiegbar, nur um am Ende doch zu fallen. Die Hauptperson der Geschichte versucht ihr Wesen zu entfalten, tritt am Ende aber unter einem ganz anderen Namen ab. Ich knnte noch seitenlang frustriert weiterschimpfen, denn wirklich rezensieren kann man diesen Schund nicht. Man ghnt sich durch die Geschichte, wartet darauf, dass es eine Steigerung gibt, Erklrungen, Lichtblicke - hoffnungslos. Und sowas nenne ich Verppelung. Ich habe so ziemlich alles im Bereich SciFi und Fantasy gelesen, viel Gutes, viel Mhsames. Aber dieser Hohlbein topt alles - nach unten. Wenn das der Schaffensshhepunkt sein soll, dann wird es Zeit, mit dem Schreiben aufzuhren. Schreiben ist Kunst, wenn es aber nur noch um Kommerz geht, dann hrt der Spass auf, werter Autor. Tipp: Nicht kaufen, nicht lesen. Diese Zeit kann man sich getrost sparen. Isaac Asimov wrde sich im Grab drehen ob so einer Genreverschandlung. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Unschn. Unsauber. Unfertig. Von 2 Skywise Irgendwie schafft's Wolfgang Hohlbein doch immer wieder, dass ich beim Durchlesen der Klappentexte denke: "So eine schne Idee als Ausgangsmaterial kann man doch unmglich versauen". Und irgendwie gelingt es ihm in jngerer Zeit immer wieder, mich vom Gegenteil zu berzeugen. Im letzten guten Jahrzehnt war's dann meistens so, dass ich nach dem Schließen des hinteren Buchdeckels oder, wie in diesem Fall, nach dem Ende der letzten CD erst mal wieder fr einige Monate Hohlbein-Abstinenz gelobte. Im Augenblick schreibe ich die Rezension aus Grnden der Selbsttherapie, um diese Abstinenz nach Mglichkeit noch um einige weitere Monate zu verlngern. Die Handlung des Buches ist eigentlich schnell erzht: in einer fernen Zukunft finden sich auf der Erde zwei Gesellschaften. Die kleinere davon lebt in einem gigantischen, unzersthrbaren Turm, dem ein nahezu allwissender und allmchtiger Computer zueigen ist, der die Bewohner des Turms mit allem Ntigen und Unntigen versorgt und ihnen ein Leben in Ruhe und Frieden sichert. Die bedeutend grere Gesellschaft lebt in einer Stadt zu Fen des Turms. Aber Millionen von Einwohnern leben mehr schlecht als recht, Plndereien, berfalle und Krieg einzelner Clans sind an der Tagesordnung; die technische Ausstattung der Menschen ist eher bescheiden, wenn auch einzelne technische Errungenschaften des Turms nach drauen geschwappt sind. Der Rest der Erde findet derweilen nicht mehr statt, da er durch mchtige Kriege und getriebenem Schindluder an der Natur unbewohnbar geworden ist. Dem charismatischen Craiden gelingt es, sich zum Herrscher aller Clans aufzuschwingen, und ausgestattet mit dieser Macht klopft er an die Pforten des Turmes, um mit der Herrscherin Arion ber einige Vernderungen zu verhandeln. Als er den Turm betritt, explodiert an einer der Schutzbarrieren des Turms eine Atombombe, zrtlich "Planetentkiller" genannt. Dies versetzt seine Bewohner in helle Aufregung, nicht zwecks der Gefahr, die von der Bombe ausgeht, sondern weil Craiden, in ihren Augen ein primitiver Barbar, ber eine Waffe dieses Kalibers nicht verfgen drfte. Die Verhandlungen nehmen ihren Lauf. Der Aufbau des Romans ist simpel gehalten. Einzelne Szenen werden aneinander gereiht, in denen jeweils einer der Protagonisten im Mittelpunkt steht. Diese lesen sich recht flssig, wenn sie auch

mitunter in einem unschönen bis unsauberen Deutsch verfasst sind. Am Ende jeder einzelnen Szene steht bzw. hängt ein Cliffhanger, also ein Wendepunkt, an dem die Handlung einfach abbricht. Kann man natürlich machen, allerdings ist es auf Dauer bei einem 600+-Seiten-Wälzer/19-CD-Opus schon ermüdend, immerzu dasselbe Prinzip vorgesetzt zu bekommen, meint: irgendwann baut sich keine echte Spannung mehr auf. Man begegnet in den Szenen den blichen Schwächen von Wolfgang Hohlbein in Sachen Charakterzeichnung (viele Figuren haben in etwa die Tiefe einer Briefmarke) und Stringenz der Handlung des Buches bzw. der Handlungen einzelner Kreaturen. Der Hohlbein-Mehrfachkonsument hat sich wahrscheinlich schon daran gewöhnt, dass viele klischeebehaftete Kreaturen dessen Romane bevölkern. Und wahrscheinlich finden es auch die wenigsten Hohlbein-Leser bemerkenswert, dass eine Figur in der ersten Szene, in der sie auftaucht, um ihr Leben zittert, weil ein paar gefährliche Gestalten hinter ihr her sind, und im weiteren Verlauf des Buches plötzlich auf eine Fügigkeit zurückgreift bzw. genauer: -greifen möchte, die ihre Angst in eben jener Einstiegsszene ad absurdum führt. Oder dass eine Figur über weite Strecken des Buches zuerst nachdrücklich und in Gegenwart Dritter große Geschicklichkeit (oder Glück) im Umgang mit Waffen an den Tag legt, dann jedoch bei einer Szene, in der jene Fähigkeiten zuerst nützlich waren, um nicht das eigene Sitzfleisch oder das der mehr oder weniger treuen Begleiter einzubüßen, die Hände in den Schoß legt, da der aktive Umgang mit Schussgerät unter ihrer Würde sei - unwidersprochen übrigens von besagten Dritten -, nur um es sich eine Szene später ("Ha! Ich hab' euch reingelegt!") dann doch wieder anders zu überlegen. Normal bei Hohlbein. Frischlinge sollten an dieser Stelle zumindest gewarnt sein - die Logiklöcher sind in "Infinity" spürbar größer als bei anderen (wenigstens mir bekannten) Werken des Autors. Verschlimmert haben sich ebenfalls die direkten und indirekten Wiederholungen, die schon früher häufiger auftraten, meistens in Form irgendwelcher Gefühle, die einer Figur gerade zu Bewusstsein kamen. Auch "Infinity" ist davor nicht gefeit - wenn sich jemand zum achten oder neunten Mal die Frage stellt, weshalb er noch immer am Leben ist, ist das üblich, zeugt es doch immerhin von einer gewissen Demut, aber wenn damit keine weiteren Folgen verbunden sind, ist das wiederholte Aufarbeiten des Gedankens berflüssiges Füllwerk. Ebenfalls nicht ganz neu ist die Angewohnheit Hohlbeins, sich unter den Protagonisten eine arme Sau auszusuchen, die im Verlauf eines Romans in physischer Hinsicht den Pöbelknaben abgeben darf. Der darf dann eine Atomexplosion überleben, wird mehrfach verprügelt, angeschossen, gerastet, tödlichen Strahlungen ausgesetzt, geschubst, gekratzt, gebissen, angespuckt, verspottet, ungefragt geduzt und am Ende wahrscheinlich auch noch ohne Abendessen ins Bett geschickt. Sein Körper ist häufiger "ein einziger Schmerz" und verliert Teile, Funktionen und/oder Fähigkeiten, die jedoch zu einem späteren Zeitpunkt sonderbarerweise wieder nachgewachsen zu sein scheinen. Sei's drum. Meiner Erinnerung nach ziemlich neu ist allerdings der Umstand, dass die einzelnen Charaktere vor jeder einzelnen Szene mit Schmackes an die Wand geklatscht werden - anders kann ich mir die allgemeinen Kommunikationsdefizite im und um den Turm herum nicht erklären. Die Figuren gebärden und unterhalten sich in diesem Roman ausgesprochen ungeschickt, es werden Bemerkungen verschluckt, bestimmte, teils dringende Fragen bleiben ungestellt oder unbeantwortet bzw. geraten binnen weniger Minuten Gesprächszeit in Vergessenheit oder werden auf einen späteren, aber anscheinend außerhalb des Buches liegenden Zeitpunkt verschoben. Gerade die Gespräche, an denen Craiden beteiligt ist, sind ein einziges ungeschicktes dramaturgisches Rumgeeier, nicht zuletzt aufgrund der Beschreibungen seiner Gesten und Mimik, die beim Leser eher Verwirrung auslösen, weil für seine Reaktionen keine Erklärung geliefert wird. Ach ja, wo wir gerade bei Erklärungen sind - Ich gehe bei meiner Bewertung davon aus, dass es sich bei diesem Buch um ein Einzelwerk handelt und nicht um den ersten Teil einer Romanreihe; das Buch erschien 2011, diese Rezension erscheint 2017, und in der Zwischenzeit gab es keine Anzeichen, dass ein zweiter Teil folgen soll. Wolfgang Hohlbein veröffentlicht bekanntlich gern und viel; Mehrteiler werden allerdings im Regelfall recht konsequent bedient, die einzige mir bekannte Ausnahme ist "Mrchenmond", das sieben Jahre auf eine Weiterführung warten durfte, wobei aber dazu gesagt werden sollte, dass "Mrchenmond" ursprünglich nicht als Buchreihe konzipiert war. Das mit dem "Einzelwerk" ist deshalb erwähnenswert, weil die Handlung fast unverantwortlich riesige Lücken aufweist, die auch am Ende des Buches nicht sauber geschlossen werden. Bereits während der Handlung bekommt man einzelne Kostproben geliefert, beispielsweise bleibt die gar nicht mal so irrelevante Frage unbeantwortet, was einzelne Figuren überhaupt zu ihren Handlungen motiviert, also etwa, was denn den minderjährigen, zwangsverpflichteten "Adjutanten" von General Mardu dazu antreibt, mit diesem durch die Hölle zu gehen. Charakterlich ist der General eine Jauchegrube, und auch die versprochene Belohnung scheint angesichts bestimmter Szenen keine ausreichende Motivation darzustellen. Oder - auch vergleichsweise interessant - was Craiden und seine Leute überhaupt so sehr gegen den Turm aufbringt, dass sie ihn am Boden sehen wollen. Es wird zwar gesagt, dass die Bewohner des Turms auf Kosten der umliegenden Stadt leben, konkrete Nachfragen bei zwei Figuren werden von diesen jedoch konsequent abgewunken, und auch bei genauerem Durchlesen/-hören der Schilderungen halten die Vorwürfe einer Überprüfung nicht stand. Umgekehrt werden auch zu wenig bis gar keine Erklärungen dafür geliefert, weshalb bestimmte Dinge sich *nicht* entwickelt haben. Mal an einem vergleichsweise belanglosen Beispiel festgemacht, um nicht intensiver zu spoilern als unbedingt notwendig: das Protokoll des Turms verlangt, dass bei Friedensverhandlungen Rituale eingehalten werden, die in Ausstattung und Verhalten an einen europäischen Adelshof zur Barock/Rokoko-Zeit gemahnen. Da entwickelt sich der Turm und die Künstliche Intelligenz desselben über Jahrmillionen weiter, was nur möglich ist, indem man das "Hammer schon immer so gemacht"-Denken berwindet, klammert sich aber an längst eingemottete und inhaltlich wenig effiziente

Rituale? Besonders dick kommt's am Ende des Romans, das die meisten Handlungsstränge in der Luft enden lässt. Eine abschließende Erklärung zu den Hintergründen? Fehlangelegenheit. Oder wenigstens ein kleiner Absatz am Rande zum Thema "und auch X und Y lebten glücklich und zufrieden"? Keine Rede davon. Es gibt einige Handlungsstränge, die nicht explizit beendet werden, bei denen man sich allerdings durchaus noch etwas zusammenreimen kann - allerdings auch das nicht so klar, dass sich keine Widersprüche mehr ergeben. Es ist schon ziemlich arg, wenn man sich beim Zur-Seite-Legen fragen muss, weshalb man sich durch den kompletten Roman gearbeitet hat, obwohl zwei Drittel der Handlungsstränge letztendlich nicht mit der wenigstens halbwegs zu Ende geführten Hauptgeschichte verwoben wurden. Selbst, wenn sich "Infinity" im Nachgang nicht als alleinstehender Roman erweisen sollte: einen Anschluss zu schreiben, der all die losen Enden in halbwegs spannender Form wieder aufgreift oder zu einem Ende führt, dürfte nahezu unmöglich sein, zumal "Infinity" an sich schon ein Finale aufweist, das eine (auch im Rahmen eines Endzeit-Szenarios) sinnvolle Fortsetzung zuerst zweifelhaft erscheinen lässt. Wolfgang Hohlbein hat sich in die Presse gestellt und sich bezüglich dieses Buches selbst auf die Schulter geklopft, da es sich hierbei um "den Roman, den [er] immer schreiben wollte" handelt. Zu anderen Zeiten hat er davon gesprochen, dass er die Bücher schreibt, die er selbst gerne lesen würde. Stellt sich die Frage, ob er wirklich diesen Roman lesen wollte. Oder gelesen hat. Oder anders angesetzt: Michael Ende gilt als eines der großen Vorbilder von Wolfgang Hohlbein. Michael Ende ging seine Geschichten in einer Weise an, die ich auch Wolfgang Hohlbein mehr oder weniger unterstelle: er sammelte Ideen auf Karteikarten, und wenn eine Idee reif genug war, setzte er sich ohne Konzept und Plan an die Schreibmaschine, vorzugsweise die eigene, und sah zu, wie sich seine Geschichte selbst schrieb. Angesichts der Erzeugnisse von Michael Ende ist das kein Fehler. Aber weiterhin unterstelle ich als großen Unterschied, dass sich Michael Ende nach dem Fertigstellen die Zeit nahm, sein Erzeugnis gründlich zu bearbeiten, sprachlich zu glätten, berflüssige Handlungsstränge und Figuren zu entfernen, Fehler auszumerzen oder Handlungsstellen zu verarzten. Das dürfte Wolfgang Hohlbein bei "Infinity" gar nicht oder zumindest höchst unzureichend getan haben, denn hier fehlt es an zu vielen Ecken und vor allem Enden. Was bedauerlich ist, denn tatsächlich hat die Grundidee von "Infinity" durchaus das Potential, mit vielen anderen großen Fantasy-/Science-Fiction-Epen mithalten, allerdings vergibt Hohlbein die Chance durch zu viel berflüssiges Beiwerk, durch zu wenig Konzentration auf das Wesentliche, durch falsch eingesetzte Zutaten und viel zu viel Schludrigkeit. Großes Kompliment übrigens an Sprecher Gert Heidenreich, der wahrscheinlich im Studio oft genug die Augen gerollt hat, aber wenigstens imstande war, die Geschichte so rüberzubringen, als ob sie ernstzunehmen wäre. Hält den Hörer wahrscheinlich etwas länger bei der Stange als den Leser. Für den Stoff, den er vorliest, konnte er in diesem Fall ja nichts. Nebenbei: auf CD 17 findet sich ein Track doppelt. Ein Stern für den Sprecher, ein Stern für die Ausgangsidee und den immer wieder aufblitzenden Humor von Wolfgang Hohlbein, drei fehlende Sterne für gutes Deutsch, vernünftigen Handlungsablauf, ordentliche Charaktere und eine bis ins Detail durchdachte Endzeit-Welt. Und ich für mich hoffe, nach vollendeter Rezension mindestens bis ins nächste Jahrzehnt keinen Klappentext eines Wolfgang-Hohlbein-Romans zu lesen, der mich doch nochmal einen Anlauf starten lässt. Danke für jeden gedrückten Daumen.

Kurzbeschreibung In seinem Schatten entstehen Städte, so groß wie Kontinente: der Turm. Er ist allwissend, barmherzig und bedrohlich sogar für Arion, die Herrscherin über all jene Geschöpfe, die im Turm Zuflucht gefunden haben. Denn von außen droht Gefahr: Die Rebellen um den ungestümsten Clanführer Craiden versuchen, die Macht des Turms zu brechen und damit auch Arions Herrschaft zu stürzen. Wird der Turm fallen und damit den ganzen Planeten in den Abgrund reißen? Der Turm, einer der besten, weil faszinierendsten Hohlbein-Romane der letzten Jahre, spielt in ferner Zukunft. Verfasst in einer eindringlichen, bildhaften Sprache, denkt der Plot die Menschheitsgeschichte zu Ende. Neue Westfälische Pressestimmen Der Turm, einer der besten, weil faszinierendsten Hohlbein-Romane der letzten Jahre, spielt in ferner Zukunft. Verfasst in einer eindringlichen, bildhaften Sprache, denkt der Plot die Menschheitsgeschichte zu Ende., Neue Westfälische, 15.03.2011 Mit dieser Geschichte schuf Wolfgang Hohlbein ein gigantisches futuristisches Szenario., Sonic Seducer Der Roman ist definitiv kein All-Age-Buch, und wahrscheinlich muss man ihn auch zweimal lesen, um den vollen Genuss zu erfahren. Außerordentlich lesenswert ist das Buch allemal nicht nur für eingefleischte Hohlbein-Fans., phantastik-couch.de, 08.04.2011 Kurzbeschreibung In seinem Schatten entstehen Städte, so groß wie Kontinente: der Turm. Er ist allwissend, barmherzig und bedrohlich sogar für Arion, die Herrscherin über all jene Geschöpfe, die im Turm Zuflucht gefunden haben. Denn von außen droht Gefahr: Die Rebellen um den ungestümsten Clanführer Craiden versuchen, die Macht des Turms zu brechen und damit auch Arions Herrschaft zu stürzen. Wird der Turm fallen und damit den ganzen Planeten in den Abgrund reißen? Der Turm, einer der besten, weil faszinierendsten Hohlbein-Romane der letzten Jahre, spielt in ferner Zukunft. Verfasst in einer eindringlichen, bildhaften Sprache, denkt der Plot die Menschheitsgeschichte zu Ende. Neue Westfälische