

John W. Campbell

Der Architekt des „Golden Age“

SFGH-Treffen 21-09-2019



John Wood Campbell Jr. (* [8. Juni 1910](#) in [Newark, New Jersey](#); † [11. Juli 1971](#)) war ein [US-amerikanischer Science-Fiction-Schriftsteller](#) und -[Herausgeber](#).

Leben

Campbell schloss seine naturwissenschaftlich geprägte Ausbildung am [Massachusetts Institute of Technology](#) und an der [Duke University](#) 1932 mit dem Bachelor of Science ab. Ab 1937 bis zu seinem Tod 1971 gab er für mehr als drei Jahrzehnte das amerikanische Science-Fiction-Magazin [Astounding Science Fiction](#), das 1960 in [Analog Science Fiction](#) umbenannt wurde, heraus.

Seinen Ruf als Romanautor verdankte Campbell in erster Linie Space Operas a la E.E. „Doc“ Smith, der für ihn zu Anfang als Vorbild diente. Zu Beginn der Dreißiger Jahre des letzten Jahrhunderts schrieb er rasante Weltraumabenteuer um die Protagonisten **Arcot, Morey und Wade** (1930/31), die mit den unglaublichsten Erfindungen und Geschichten gespickt waren und ihn zu einem ernsthaften Konkurrenten für „Doc“ Smith machten, der mit seiner **LENSMEN**-Serie die Super Science-Geschichten der damaligen Science Fiction dominierte. Der zweite Roman der Reihe (die alle erst als Fortsetzungsgeschichten in Pulp-Magazinen herausgebracht wurden) mit dem Titel **KOSMISCHE KREUZFAHRT (ISLANDS IN SPACE)** von 1932 brachte neben der erlernbaren Telepathie erstmals den Begriff des Hyperraums, der später zu einem Standartverfahren wurde, um die Begrenzung der Lichtgeschwindigkeit zu umgehen. Zudem verarbeitete der Roman die erst wenige Jahre alte Erkenntnis der Astronomen, das es neben der Milchstrasse noch weitere Galaxien gibt, und der Kosmos weitaus größer ist wie bis dahin angenommen – die erste Probefahrt führt gleich in eine andere Galaxis (damals auch Welteninsel genannt), worauf der Titel hindeutet.

Noch bombastischer war die **Aarn-Munro-Serie**, die mit **THE MIGHTIEST MACHINE** (1934/35) begann und erst 1949 mit **THE INCREDIBLE PLANET** fortgesetzt wurde. Hier wird beim ersten Probeflug des neuen Raumschiffs SUNBEAM mit neuem Antrieb, neuen Energiequellen, neuen Waffen und aus neuem Werkstoff durch einen Zusammenprall die Grenzen der Raumzeit aufgerissen und das Schiff in ein anderes Universum geschleudert.

Diese auch als **Super Science-Geschichten** charakterisierten Epen handelten vor allem von genialen Wissenschaftlern, die Dank ihrer Erfindungen ins Universum aufbrechen, auf immer gefährlichere Schurken treffen, die mit immer bombastischeren Maschinen in McGuyver-Manier in ihre Schranken gewiesen werden. Die Guten sind gut, die Bösen sind (sofort erkennbar) böse. Dabei ist der wissenschaftliche Gehalt der Geschichten recht überschaubar. Obwohl Campbell ein naturwissenschaftliches Studium absolvierte, ignorierte er gekonnt Fragen der Zeitdilatation: In **ISLANDS IN SPACE** kollidiert das Raumschiff beinahe mit einem erloschenen Stern (einen

Neutronenstern?), und die einzige Möglichkeit besteht darin, den Fall in eine Kreisbahn umzulenken, so dass das Schiff den Stern mit einem fünftel der Lichtgeschwindigkeit umkreist. Die Frage der Zeitdilatation spielt aber keine Rolle...

Solche Stoffe faszinierten vor allem Halbwüchsige, für die literarische Entwicklung des Genres waren jedoch seine Stories unter dem Pseudonym **Don A. Stuart** (entlehnt vom Namen seiner Frau „Dona Stuart) ungleich wichtiger. Seine Kurzgeschichte TWILIGHT aus dem Jahre 1934 war der Beginn einer Reihe von Kurzgeschichten, die den Ruf von **Don A. Stuart** als innovativen Autoren begründeten und sogar seine Veröffentlichungen als **John W. Campbell** bedrohten – seine Fortsetzung zur Space Opera **THE MIGHTIEST MACHINE** wurde abgelehnt und erschien deshalb erst 1949. Diese Phase zwischen 1934 und 1939 bedeutete zugleich den Zenit und das Ende seiner Karriere als Schriftsteller, da er ab 1939 die Herausgabe des SF-Magazins *Astounding* übernahm.

Mit der Übernahme durch John W. Campbell änderte sich die Art der Geschichten, die in *Astounding* erschienen. Zwar gab es immer noch Stories, in denen technische Gimmicks und Gadgets sowie Action im Vordergrund standen, aber **Campbell** hielt seine Autoren dazu an, auch darüber zu schreiben und nachzudenken, wie sich die zukünftige Technik auf das Leben der Menschheit auswirken würde.

Campbell formulierte dazu ein Manifest für *Astounding*, nach dem die Science-Fiction die literarische Form eines naturwissenschaftlichen Labors darstellen sollte und die Ergebnisse der Forschung in Beziehung zum Menschen und seiner Umwelt gesetzt werden sollten.

Campbell, der sehr an [Atomphysik](#) interessiert war, veröffentlichte im Jahr 1944 eine Geschichte von [Cleve Cartmill](#) mit dem Titel *DEADLINE*. Kurze Zeit später erschienen Agenten des militärischen Geheimdienstes in **Campbells** Büroräumen, da in *DEADLINE* die Entwicklung einer Atombombe geschildert wird, die fatale Ähnlichkeit mit dem Manhattan-Projekt hatte. **Cartmill** hatte jedoch nur alle frei verfügbaren Informationen zu einer Geschichte verdichtet.

Seine Tätigkeit als Autor stand immer im Schatten seines Wirkens als Herausgeber. Seine Bedeutung als Herausgeber wird der Tatsache zugeschrieben, dass er neue Schriftsteller entdeckte und sie teilweise auch mit Ideen für ihre Werke unterstützte. Einige dieser Schriftsteller, deren erste Kurzgeschichten **Campbell** veröffentlichte, sind bekannte Autoren wie [Isaac Asimov](#), [Robert Heinlein](#), [Lyon Sprague de Camp](#) oder [A. E. van Vogt](#). **Campbell** nahm als ausgewiesener Schriftsteller Einfluss auf seine Autoren. So geht etwa **Asimovs** berühmte Geschichte NIGHTFALL auf seine Initiative zurück. Auch an der Idee und der Ausformulierung der drei „Regeln der Robotik“, die gemeinhin **Isaac Asimov** zugeschrieben werden, hatte er maßgeblichen Anteil. Es war sein Verdienst, daß die SF in den vierziger Jahren eine derartige Blüte erlebte und die Autorengeneration geformt wurde, die auf Jahrzehnte hinaus das Gesicht der Science Fiction bestimmte.

Er gab außerdem das [Fantasy](#) Magazin [Unknown](#) (später *Unknown Worlds*) von 1939 bis 1943 heraus.

Seine bekannteste Kurzgeschichte ist [Who Goes There?](#), über eine Gruppe von Wissenschaftlern in der [Antarktis](#), die ein außerirdisches Raumfahrzeug samt im Eis gefrorenem Besatzungsmitglied entdecken. Diese Geschichte wurde verfilmt als [Das Ding aus einer anderen Welt](#) (1951) und nochmals als [The Thing](#) (1982). Im Jahr 2011 wurde ein [Prequel](#) mit dem Titel [The Thing](#) veröffentlicht. Die Kurzgeschichte selbst wurde 1970 von den Science Fiction Writers Of America zur besten SF-Kurzgeschichte aller Zeiten gekürt. Sein Roman [Der unglaubliche Planet](#) (engl. [The Incredible Planet](#)) aus dem Jahre 1949 wird häufig zu den bedeutendsten Romanen der 1930er und 1940er Jahre gerechnet.

Zwischen dem 11. Dezember 1957 und dem 13. Juni 1958 fungierte Campbell als Gastgeber einer wöchentlichen Radio Sendung *Exploring Tomorrow*. Die Vorlagen zu den Sendungen wurden von Autoren wie [Gordon R. Dickson](#) und [Robert Silverberg](#) geschrieben.

Der [John W. Campbell Memorial Award for Best Science Fiction Novel](#) und [John W. Campbell Award for Best New Writer](#) wurden zu seinen Ehren gestiftet.

1996 wurde Campbell postum in die Science Fiction Hall of Fame aufgenommen.^[1]

Werk

Aarn-Munro-Serie

THE MIGHTIEST MACHINE (1947, dt: Das unglaubliche System, 1960), **THE INCREDIBLE PLANET** (1949, dt. Der unglaubliche Planet, 1952)

Diese beiden Romane sind die beiden letzten, aber auch bombastischsten Space Operas. **THE MIGHTIEST MACHINE** erschien zuerst 1934/35 als Fortsetzungsroman in *Astounding*, die drei Geschichten, die die Handlung abschlossen, wurden vom damaligen Herausgeber Tremaine abgelehnt und kamen erst 1949 als **THE INCREDIBLE PLANET** heraus.

Protagonisten der Serie sind Russ Spencer, Eigner der Spencer Raketengesellschaft, Don Carlisle, ein Chemiker der Gesellschaft, und Aarn Munro, ihr jupitergeborener Chefwissenschaftler.

Zu Beginn des Romans macht Munro vier bahnbrechende Erfindungen, die den Raumflug verbessern sollen. Mit der neuen Ausstattung unternimmt die „Sunbeam“, das Raumschiff der Protagonisten, einen Probeflug, stößt aber mit einem Asteroiden zusammen und wird in ein fremdes Universum geschleudert. Dort taucht man mitten in einer Raumschlacht auf, wird angegriffen, kann sich aber erfolgreich verteidigen. In dem neuen Universum bekriegen sich zwei Rassen, die menschenähnlichen Magyaner und die Tefflaner, beide Bewohner eines riesigen Sonnensystems. Munro und Co schließen sich den Magyanern an, und es stellt sich heraus, dass beide Rassen vor Jahrzehntausenden von der Erde vom untergegangenen Kontinent Mu stammen.

Auch schon auf der Erde hatten sich die menschlichen Magyaner und die teuflischgehörnten Tefflaner in einem mörderischen Krieg fast vernichtet, nach dem Untergang des Kontinents durch den Konflikt konnte je ein Raumschiff jeder Rasse fliehen und gelangte auf denselben Weg wie die „Sunbeam“ in das andere Universum. Da jede Rasse auf einen eigenen Planeten notlandete, erfolgte die erneute Konfrontation erst nach Jahrtausenden des Wiederaufstiegs der beiden Zivilisationen und eskalierte in einem planetaren Krieg.

Aarn Munro entwickelt defensive und offensive Waffen neuer Art innerhalb kurzer Zeit, und so neigt sich das Kriegsglück zugunsten der menschenähnlichen Magyaner. Schließlich werden zwei Monde Magyas als Waffen gegen den Heimatplaneten der Tefflaner eingesetzt und dieser vernichtet.

Im Roman **THE INCREDIBLE PLANET** wird die Rückkehr der Sunbeam zur Erde geschildert, nach vielen Abenteuern gelingt diese, und Aarn Munro entwickelt ein Gerät namens Telektroskop, mit dem er alle Planeten des Weltraums beobachten und überwachen kann. So erfährt er von der bevorstehenden Invasion der Erde durch die Centauren. Auf der Suche nach einer geeigneten Verteidigungswaffe werden sie ins „Blaue Universum“ verschlagen, und mit den dort entdeckten Geheimnissen können sie die Centauren in die Flucht schlagen und zum Frieden zwingen.

Who goes there

Eine Antarktisexpedition findet ein im Eis eingefrorenes Wesen aus dem Weltall, das nach jahrtausendelangen Schlaf (in der literarischen Vorlage ist von 20 Mio Jahren die Rede) erwacht und das Grauen über den Stützpunkt und die Expedition bringt. Das Wesen kann seine Form beliebig verändern, indem es andere Lebewesen infiziert und sämtliche Zellen umgewandelt werden, so dass es die Gestalt von Menschen und Tieren im Camp annimmt sich auf diese Weise perfekt tarnt. Campbell beschreibt gekonnt die sich verändernden Beziehungen in der Gruppe und

ihre Auflösungserscheinungen, den die Männer stehen unter fürchterlichen Druck. Sie müssen sich nicht nur gegen den Eindringling schützen, sondern ihn (und sämtliche schon umgewandelten) finden, bevor sie wieder Kontakt mit der Zivilisation aufnehmen können.

Die Kurzgeschichte diente nicht nur als Vorlage für drei Filme (1951, 1982 und 2011), sondern inspirierte auch die Herausgabe eines englischsprachigen Brettspiels 2016/2017. In der Basisversion können vier verschiedene Charaktere gespielt werden, dazu kommen Erweiterungen, die weitere Charaktere und Spielsituationen bieten.

Fazit

Auch wenn es vielen nicht bewusst ist und ihnen der Name Campbell nur als Herausgeber bekannt ist, so ist doch seine Rolle für die Entwicklung der Science Fiction nicht zu unterschätzen.

Das liegt weniger an seinen Super-Science-Geschichten, mit denen er anfang, und die ganz im Stil seiner Zeit praktisch ohne Frauen auskamen (bei E.E.Smith kamen sie wenigstens als schmückendes Beiwerk vor). Zudem waren manche Schilderungen aus heutiger Sicht rassistisch angehaucht:

„Ich glaube, Anto, ich kann dir von dem Schicksal jener berichten, die ihr auf der alten Heimat zurückgelassen habt, die wir heute Erde nennen [...] Andere landeten in Afrika und gründeten eine Kolonie in Aegypten, Auch hier befanden sich bereits Eingeborene mit geringer Intelligenz, deren Sprache man erlernen musste, wollte man sich mit ihnen verständigen. Man gab ihnen vom eigenen Wissen ab und baute somit eine gewisse Zivilisation auf. *Später jedoch unterlag das edele Blut der Kolonisten der Mehrheit der Eingeborenen; sie wurden regelrecht aufgesaugt, und erneut fiel die nun vermischte Rasse in die Barbarei zurück*“ (Das unglaubliche System, Seite 124, Leihbuch, Balowa-Verlag 1960).

Auch wird bei einer fremden Rasse, die sich aus hundeähnlichen Wesen entwickelt haben, Euthanasie erwähnt, ohne das das weiter hinterfragt wird:

„Uns lehrten die Alten Meister in einer sorgfältig behüteten Welt zu leben, in einer Welt, in der derjenige, dessen soziale Instinkte am weitesten entwickelt war und den anderen und damit seiner Rasse am besten diente, im höchsten Ansehen stand. [...] Wir tun alles, um kriminelle und feindliche Tendenzen zu unterdrücken. Kriminelle oder Verrückte oder solche, die aufgrund sorgfältiger Untersuchung unheilbar sind, werden 'hinübergeleitet', wie wir es nennen. Euthanasie“ (Invasion aus der Unendlichkeit, Heyne 3453, Seite 44)

Das Schicksal der früheren Menschen, der Magyaner, zeigt zudem auf eine uns wohlbekannte SF-Serie: Die Ähnlichkeiten zu den Lemurern in der PR-Serie sind unübersehbar, und zudem wurde das genannte Leihbuch von Walter Ernsting übersetzt. Ein Schelm, wer böses dabei denkt...

Auch tauchte in den ersten Bänden der Serie ein Aarn Munro auf, ein Freund des Mutanten Ernst Ellert, einer Lieblingsfigur von Clark Darlton aka Walter Ernsting.

Doch von solchen Einflüssen auf die deutsche SF abgesehen muss man sich klar machen, dass Campbell die SF Richtung Wissenschaft drängte. Mag auch eine unwahrscheinliche Grundannahme einer Geschichte zugrunde liegen, von da ab muss sie logisch weiter entwickelt werden und auch zeigen, wie sich das Geschehen auf die Menschen auswirkt. Dieser Einfluss machte sich bemerkbar in der Entstehung einer neuen Generation von SF-Autoren, die nicht nur holzschnittartige Super-Science-Geschichten schrieben, sondern mehr Wert auf eine sich entwickelnde Handlung legten, auch wenn die Naturwissenschaften wesentlich blieben. Die SF der 40er und 50er Jahre des letzten Jahrhunderts wurde davon geprägt, bevor Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre weitere Fragestellungen zur Soziologie und Ökologie in den Themenbereich der Science Fiction einsickerten.

Als Autor ist er durch seine bekannte Kurzgeschichte WHO GOES THERE unsterblich geworden,

nachdem diese erstmals 1951 unter dem Titel THE THING als B-Picture verfilmt wurde, wobei allerdings das Alien eher ein blutsaugendes Pflanzenwesen war. Die Geschichte mit ihrer Angst vor Infektion und Umwandlung traf den Nerv der Zeit in den USA, wo eine Furcht vor der Gefahr des Kommunismus grasierte. Dies zeigte sich auch in vielen anderen Produktionen aus dieser Dekade wie GEFAHR AUS DEM WELTALL (1953), INVASION VOM MARS (1953), KAMPF DER WELTEN (Farbfilm!, 1953), INVASION DER KÖRPERFRESSER (1956), DER BLOB-SCHRECKEN OHNE NAMEN (1958). Der Film endet mit den warnenden Worten: „Every one of you listening to my voice, tell the world, tell this to everybody wherever they are. Watch the skies, everywhere, keep looking, keep watching the skies“

John Carpenter verfilmte 1982 die Geschichte erneut, mit Kurt Russel als Helden unter dem Titel DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT: Die zwölf Mitglieder einer amerikanischen Forschungsstation in der Antarktis erhalten überraschend Besuch von zwei Norwegern, die in einem Hubschrauber einem Schlittenhund nachjagen. Kurz nach der Landung sprengt sich einer der Norweger versehentlich selbst mitsamt dem Hubschrauber in die Luft. Der Hund läuft zu den Amerikanern, während der Pilot weiter auf ihn schießt; seine Warnrufe werden nicht verstanden. Als einer der Amerikaner versehentlich getroffen wird, erschießt der kommandierende Offizier Garry den Norweger. Den Hintergrund dieses vermeintlichen Angriffs nicht verstehend, behalten die Forscher den Schlittenhund in der Station. Um die Situation aufzuklären, fliegen der Pilot MacReady und der Forscher Copper zur norwegischen Station. Vor Ort angekommen, stellen sie fest, dass diese fast völlig zerstört ist. In den Trümmern stoßen sie zunächst auf einen seltsamen Eisblock, wenig später entdecken sie im Schnee einen verbrannten deformierten Leichnam. Mit gefundenen Videoaufnahmen und der seltsamen Leiche kehren sie zu ihrer Station zurück. Eine Autopsie ergibt, dass es sich um menschliche Organe handelt, aber es findet sich keine Erklärung für die Deformationen. Der gezeigte Horror war allerdings weitaus plakativer, immerhin hatte ALIEN (1979) die Grenze für das zeigbare weit nach oben verschoben. Die Umwandlung der befallenen Hunde und Tiere werden in äußerst drastischen Darstellungen gezeigt, so dass der Film nur was für Leute mit starkem Magen ist.

Im Jahre 2011 folgte dann eine erneute Verfilmung unter dem Titel THE THING, diesmal als Prequel gestaltet, und geschildert werden die Entdeckung des eingefrorenen Ausserirdischen durch die Norweger samt dem sattsam bekannten Kampf gegen das Monster, wieder in äußerst drastischen Bildern. Zwei Besonderheiten: Die Norweger sind tatsächlich norwegische Schauspieler, und der Film endet dort, wo DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT anfängt...

Wie Recherchen im Netz ergaben, gab es schon 2002 ein Videospiel basierend auf dem Film von 1982, ein Kartenspiel folgte 2011 und 2017 wurde dann ein Brettspiel entwickelt.

Die Legende lebt....

Auszeichnung

- 2014: Retro [Hugo Award](#) für *Who Goes There?*, *Das Ding aus einer anderen Welt* aus dem Jahr 1938

Bibliographie

Romane

- *The Mightiest Machine* (1935)
 - Deutsch: *Das unglaubliche System*. Balowa / Gebrüder Zimmermann (Balowa Bestseller des Kosmos), 1960. Gekürzt: Moewig (Terra #187), 1961.

- *The Ultimate Weapon* (1936)
 - Deutsch: *Der Angriff von Mira*. Moewig (Terra Nova #163), 1970.
- *The Incredible Planet* (1949)
 - Deutsch: *Der unglaubliche Planet*. Rauchs Weltraum-Bücher #1, 1952. Heyne SF&F #3231/3232, 1971. Neuauflage: Heyne (Bibliothek der Science Fiction Literatur #6), 1982, [ISBN 3-453-30796-8](#).
- *The Elder Gods* (1951)
- *The Black Star Passes* (1953)
 - Deutsch: *Die tote Sonne*. Heyne SF&F, 1975, [ISBN 3-453-30334-2](#).
- *Islands of Space* (1956)
 - Deutsch: *Kosmische Kreuzfahrt*. Balowa / Gebrüder Zimmermann (Balowa Bestseller des Kosmos #193), 1959. Gekürzt: Moewig (Terra #152), 1960.
- *Invaders From the Infinite* (1961)
 - Deutsch: *Invasion aus der Unendlichkeit*. Heyne SF&F #3453, 1975, [ISBN 3-453-30337-7](#).

Storysammlungen

- *Who Goes There?* (1948). Enthält:
 - *Who Goes There?* (1938)
 - *Blindness* (1935)
 - *Frictional Losses* (1936)
 - *Dead Knowledge* (1938)
 - *Elimination* (1936)
 - *Twilight* (1934)
 - *Night* (1935)
- *The Moon Is Hell* (1951)
 - Deutsch: *Gefangene des Mondes*. Pabel (Utopia Grossband #57), 1957.
- *Cloak of Aesir* (1952)
- *Who Goes There? and Other Stories* (1955)
- *The Planeteers* (1966)
- *The Best of John W. Campbell* (1973)
 - Deutsch: *Die besten Stories von John W. Campbell*. Moewig (Playboy Science Fiction #6706), 1980, [ISBN 3-8118-6706-7](#).
- *The Space Beyond* (1976)
- als Don A. Stuart: *A New Dawn: The Don A. Stuart Stories of John W. Campbell, Jr.* (2003)

Deutsche Sammlung

- *Das Ding aus einer anderen Welt*. Weiss (Utopische Taschenbücher), 1958. Enthält:
 - *Das Ding aus einer anderen Welt* (Who Goes There?, 1938)
 - *Dämmerung* (Twilight, 1934)
 - *Äsir* (Cloak of Aesir, 1939)

Literatur

- [Hans Joachim Alpers](#), [Werner Fuchs](#), [Ronald M. Hahn](#): *Reclams Science-fiction-Führer*. Reclam, Stuttgart 1982, [ISBN 3-15-010312-6](#), S. 82–84.
- [Don D'Amassa](#): *Encyclopedia of Science Fiction*. Facts On File, New York 2005, [ISBN 0-8160-5924-1](#), S. 69–71.

- Malcolm Edwards, [John Clute: *Campbell, John W., Jr.*](#) In: John Clute, [Peter Nicholls: *The Encyclopedia of Science Fiction*](#). 3. Auflage (Online-Ausgabe), Version vom 4. April 2017.
- [George Mann: *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*](#). Robinson, London 2001, ISBN 1-84119-177-9, S. 97–99.
- [Robert Reginald: *Science fiction and fantasy literature. A checklist, 1700–1974 with contemporary science fiction authors II*](#). Gale, Detroit 1979, ISBN 0-8103-1051-1, S. 842.
- [Donald H. Tuck: *The Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy through 1968*](#). Advent, Chicago 1974, ISBN 0-911682-20-1, S. 87–89.

Weblinks

- [Literatur von und über John W. Campbell](#) im Katalog der [Deutschen Nationalbibliothek](#)
- [Werke von Campbell, John W., Jr.](#) im [Project Gutenberg](#) (*für Nutzer aus Deutschland derzeit i.d.R. nicht abrufbar*)
- [John W. Campbell](#) in der [Internet Speculative Fiction Database](#) (englisch)
- [John W. Campbell, Jr.](#) in der [Science Fiction Awards+ Database](#)
- [John W. Campbell](#) in der [Internet Movie Database](#) (englisch)

Zusammengestellt per Copy and Paste von Fred Körper aus folgenden Quellen:

https://de.wikipedia.org/wiki/John_W._Campbell
[https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Ding_aus_einer_anderen_Welt_\(1951\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Ding_aus_einer_anderen_Welt_(1951))
[https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Ding_aus_einer_anderen_Welt_\(1982\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Ding_aus_einer_anderen_Welt_(1982))
[https://de.wikipedia.org/wiki/The_Thing_\(2011\)](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Thing_(2011))
<https://diezukunft.de/news/buch/verlaengerung-im-eis>
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_(video_game))
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_(video_game))
<https://www.zwentner.com/mondo-bringt-ein-brettspiel-zu-carpenters-the-thing/>
<https://boardgamegeek.com/thread/664069/who-goes-there-review-thing-card-game>

Heyne Lexikon der SF-Literatur
 Reclams Science Fiction Führer