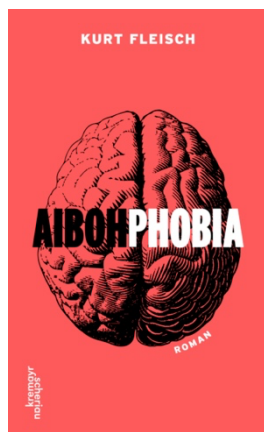


AIBOHPHOBIA

Kurt Fleisch



Buchverlag.....Verlag Kremayr & Scheriau, Wien

Verfilmungsrechte.....Thomas Sessler Verlag, Wien

Titel-Information

Originaltitel.....Aibohphobia

Genre.....Roman

Outline.....

Erscheinungsdatum.....Februar 2022

Inhalt

Der angesehene und hochdekorierte Psychiater Dr. H. behandelt einen äußerst interessanten Fall, den Patienten S. Der wird trotz mehrmaliger Selbsteinweisung und starker Medikation von Wahnvorstellungen geplagt und sucht einen Ausweg aus seinen Angstzuständen. Dr. H. erkennt in S. das ideale Forschungssubjekt, um seine bahnbrechende Hypothese zur Erklärung jeder möglichen Geisteskrankheit zu überprüfen. Doch auch Dr. H. verliert mit laufender Behandlung mehr und mehr den Halt in der Realität. Und als er sich selbst nach einer manischen Episode in der Psychiatrie wiederfindet, verschwimmt die klare Trennung zwischen Arzt und Patient – wer ist hier eigentlich der Verrückte, und wer hat die Macht, das festzustellen?

Kurt Fleisch lockt mit kurzen, heiteren und unverfänglichen Szenen in eine Geschichte hinein, die sich systematisch verknotet und uns rasch in einem immer wahnwitzigeren, immer gefährlicheren Wirbel mit sich fortreißt, bis Raum, Zeit und handelnde Personen im Auge des Sturms plötzlich in eins zusammenfallen. Überraschend, verstörend und kompromisslos.

„Es gibt absolut keinen Grund, an Ihren Geisteskrankheiten zu zweifeln, mein Freund, die sind und bleiben real, trotz aller Widersprüchlichkeit zwischen Ursache und Wirkung.“

kremayr
scheriau

vertreten durch:



THOMAS SESSLER VERLAG
Johannesgasse 12
A-1010 Wien
Austria
Tel.: +43-1-512 32 84
Fax: +43-1-513 39 07
filmstoffe@sesslervlag.at
www.filmstoffe.at
www.sesslervlag.at

Profil des Autors

Kurt Fleisch, geboren in Wien, lebt und arbeitet in Wien und Niederösterreich. Studium der Philosophie und Germanistik. Neben der Literatur arbeitet er selbstständig in der IT-Branche, wo er seltsame Algorithmen entwirft, sowie im Bereich des maschinellen Lernens, speziell im Zusammenhang mit sogenannten Deepfakes und Videokunst.