

Rattus Libri

Ausgabe 35

Anfang Februar 2008

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

in unserer etwa zwölf Mal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine, Comics, Hörbücher und Filme aller Genres informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de

<http://blog.g-arentzen.de/>

www.geisterspiegel.de/

<http://haraldhillebrand.blog.de>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.terratischer-club-eden.com/

RATTUS LIBRI ist außerdem auf CD oder DVD erhältlich innerhalb des Magazins BILDER, das kostenlos bestellt werden kann bei gerhard.boernsen@t-online.de.

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de, www.phantastik-news.de,

www.literra.info, Terracom: www.terracom-online.net, Kultur-Herold/Crago-Verlag: [www.kultur-](http://www.kultur-herold.de)

[herold.de](http://www.edition-heikamp.de), www.edition-heikamp.de, Andromeda Nachrichten/SFCD: www.sfcd-online.de.

Für das PDF-Dokument ist der Acrobat Reader 6.0 erforderlich. Diesen erhält man kostenlos bei www.adobe.de.

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

Der Nachdruck ist mit einer Quellenangabe, einer Benachrichtigung und gegen ein Belegexemplar erlaubt.

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/u/t/uta/uta.html>

Wir bedanken uns vielmals bei allen Verlagen und Autoren, die uns Rezensionsexemplare für diese Ausgabe zur Verfügung stellten, und den fleißigen Kollegen, die RATTUS LIBRI und die Rezensionen in ihren Publikationen einbinden oder einen Link setzen.

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 35. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 07
Fantasy	Seite 08
Science Fiction.....	Seite 10
Mystery/Horror	Seite 13
Krimi/Thriller.....	Seite 17
Sekundärliteratur.....	Seite 20
Essen & Trinken.....	Seite 21
Comic.....	Seite 23
Manga & Manhwa & Anime	Seite 34

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann und Christel Scheja. Für die Inhalte der Rezensionen ist der jeweilige Verfasser verantwortlich.

RATTUS LIBRI enthält Verweise und Links zu externen Websites Dritter. Die Redaktion von RATTUS LIBRI hat keinen Einfluss auf die dort bereitgehaltenen Daten und Informationen und macht sich diese nicht zueigen. Die Redaktion von RATTUS LIBRI kann für die Rechtmäßigkeit der Inhalte von verlinkten Websites keine Verantwortung übernehmen. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Für Bestellungen ist ausschließlich der Sponsor von RATTUS LIBRI - www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de - zuständig.

Rezensenten dieser Ausgabe: Gunter Arentzen (GA), Alisha Bionda (AB), Thomas Folgmann (ft), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Richard Salzmann (RS), Christel Scheja (CS).
Logo © Freawyn.

Archiv-Seite: www.rattus-libri.buchrezicenter.de

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Anfang Februar 2008





Julius Bessermann
Greg und die Traumfänger
Greg 1

Böszörményi Gyula: Gergo és az álomfógók, Ungarn, 2002

Schenk-Verlag, Passau, 3/2007

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-939337-31-7 624/1695

Aus dem Ungarischen von P. Dietlinde Draskóczy

Titel- und Vorsatzillustrationen von István Fillenz

Innenillustrationen von Nóemi Fábrián

www.schenkbuchverlag.de

www.schenkverlag.com

www.schenkverlag.eu

Durch die erdrückende Übermacht der angloamerikanischen Autoren im Bereich der Fantasy vergisst man oft, das auch die weniger bekannten Länder Europas eine reichhaltige Tradition an Mythen, Legenden und Märchen haben - und nicht zuletzt Autoren, die ihre Phantasie in ganz andere Richtungen entwickeln konnten als etwa die hiesigen Schriftsteller.

Selten jedoch wagen sich Verlage daran, Romane aus anderen Ländern zu veröffentlichen, vor allem solche, die aus Osteuropa stammen. Umso spannender ist es, wenn dann doch einmal ein solcher Roman in Deutschland erscheint.

Der zehnjährige Greg ist ein ganz normales Kind unserer Zeit. Er hockt am liebsten vor dem Computer oder Fernseher oder streitet sich mit seiner Schwester Sophie. Von Hexen, Zauberern und Magie will er nichts wissen - das hält er für albernen Kinderkram. Deshalb ist es für ihn besonders schlimm, als sich seine Träume selbstständig machen.

Immer wieder erscheint ein Wolfswelpe in ihnen, der steif und fest behauptet, dass Greg ein Schamane sei und eine wichtige Aufgabe zu erfüllen habe. Der Junge sträubt sich mit Händen und Füßen dagegen, den Wolf und die anderen Kreaturen, die von nun an durch seine Träume geistern, zu akzeptieren und muss schließlich sogar in psychologische Behandlung.

Das betrübt seine Mutter, die Heilkräuterverkäuferin Margarete Blüm. Denn auch wenn sie schon lange nichts mehr mit ihnen zu tun hat, so weiß sie doch, dass es Magie und ihre Anwender gibt.

Dann erhält sie eine Einladung, die das Leben der ganzen Familie umkrepelt. Sie sollen gemeinsam in das verschwiegene Eulenbachtal kommen, um dem Treffen der Wahrsager, Magier, Spielleute und Schamanen bei zu wohnen.

Die ‚Verzückten‘, wie sie sich selber nennen, haben sich den mystischen Kräften dieser Welt geöffnet und wollen auf ihrem regelmäßigen Treffen diese Gemeinsamkeit in einem fröhlichen, ausgelassenen Fest feiern, bei dem sie wieder einmal zeigen wollen, welche Künste sie weiter entwickelt haben. Greg gefällt das gar nicht. Aber er hat keine andere Wahl, als mitzukommen. Gemeinsam bricht die Familie auf. Die Reise führt sie immer weiter in die Wildnis. Und als sei dies nicht genug, tun sich plötzlich Gefahren auf, mit denen niemand gerechnet hat. Irgendetwas oder jemand will verhindern, dass Greg das Eulenbachtal betritt.

Endlich glücklich angekommen bleibt der Junge weiterhin skeptisch und schaut sich das Treiben mit einer misstrauischen Distanz an. Doch dann wird er von immer heftigeren Visionen gequält und ganz in die Traumwelt gezogen. Nun hat er keine andere Wahl mehr, als seine Gaben und sein Schicksal zu akzeptieren. Denn die Welt der ‚Verzückten‘ steht kurz vor dem Untergang. Düstere Mächte haben sich aus Rachsucht daran gemacht, ein Unglück nach dem anderen zu beschwören und schließlich auch noch den Drachen frei zu lassen, das gefährlichste Untier, das man sich denken kann. Und nur Greg besitzt noch die Kraft, ihn wieder in seine Schranken zu weisen...

Schon auf den ersten Seiten entfaltet „Greg und die Traumfänger“ eine mystische Atmosphäre, die man in einem Kinderbuch selten so intensiv beschrieben vorfindet. Traum und Wirklichkeit gleiten spielerisch ineinander und verweben sich zu einem Werk, das nicht nur Kinder in seinen Bann schlägt.

Mit Wortwitz und liebevollen Beschreibungen fängt Julius Bessermann die Leser ein und entführt sie in eine von Seite zu Seite spannender werdende Geschichte.

Dabei darf man nicht einmal besonders viele Kämpfe oder gar wilde Action erwarten; die Konflikte sind anderer Natur. Sie liegen im Geist und den Gefühlen begründet, und erst wenn der Held gelernt hat, seine selbst auferlegten Grenzen zu überwinden, kann er auch die Probleme lösen, denen er sich stellen muss.

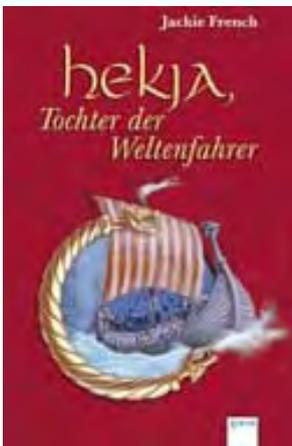
Selbst die eigene Vergangenheit und die Geschichte der Familie spielen dabei eine wichtige Rolle. Seine Reise durch die Traumwelt ist letztendlich auch seine Initiation - denn mit jedem Schritt, den er tut, lernt er etwas mehr über seine Kräfte und seine Bestimmung. Dabei vermischt der Autor zwar verschiedene Traditionen, vermittelt dies aber so überzeugend, dass man ihm das gerne abnimmt.

Um den jungen Helden gruppieren sich sympathische Charaktere, die mal ganz normal, mal märchenhaft sind, aber vor allem durch ihre Kauzigkeit auffallen und immer wieder zum Schmunzeln verleiten. Bis auf ‚Krähe‘ ist am Ende eigentlich niemand böse und kann auf den richtigen Weg zurück geleitet werden.

„Greg und die Traumfänger“ besitzt das, was vielen heutigen Fantasy-Büchern fehlt: eine Seele, die die Gefühle der Leser anrührt und bindet.

Spannung entsteht vor allem durch das lebhafte Erzähltalent des Autors, der Märchenhaftes mit modernen Mythen vermischt und eine liebenswert verträumte Welt herbeizaubert, in die man sich gerne begibt. Und das nicht nur, wenn man ein Kind ist.

Der 1964 geborene und seit seiner Kindheit an den Rollstuhl gefesselte ungarische Autor Julius Bessermann veröffentlichte 1991 sein erstes Buch. Das zehnte war der 2003 erschienene Fantasy-Roman „Greg und die Traumfänger“, der in seinem Heimatland zum Bestseller wurde und wie seine Fortsetzungen mit den Abenteuern des jungen Schamanen mehrere Preise erhielt. Für seine Arbeiten wurde er im März 2007 mit dem Jozsef-Attila-Preis ausgezeichnet. (CS)



Jackie French

Hekja, Tochter der Weltenfahrer

They came on Viking Ships, Australien, 2007

Arena-Verlag, Würzburg, 08/2007

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Adventure, History, 978-3-401-06126-9, 6126, 304/1295

Aus dem Australischen von Anke Knefel

Titelbild von Ralph Nievelstein

www.arena-verlag.de

Nachdem die großen Themen der Geschichte von den Autoren bereits gründlich abgegrast wurden, wendet man sich nun nach und nach auch den Epochen zu, denen bisher weit weniger Aufmerksamkeit gewidmet wurde, weil sie nicht spektakulär oder außergewöhnlich genug waren, um überhaupt erwähnt zu werden.

So hat vielleicht Leif Erikson als erster Europäer den Kontinent betreten, den er noch Vinland und andere später Amerika nannten, aber es gab andere aus seinem Volk, die ihm in weiteren Expeditionen nachfolgten und sogar an diesen neuen Ufern zu siedeln versuchten, wie zum Beispiel Freydis Eriksdóttir, seine eigene Schwester.

Erzählt wird die Geschichte aus der Sicht der zwölfjährigen Hekja, die zunächst noch nichts von ihrem großen Abenteuer ahnt. Das Leben ist für das junge Mädchen aus dem schottischen Dorf schwerer geworden, seit ihr Vater ums Leben gekommen ist. Zusammen mit ihrer Mutter beißt sich die Halbwaise durch und hat sogar noch das Herz, einen tapsigen Hundewelpen aufzunehmen und bei sich aufzuziehen. Riki Snarfari hat seinen Namen sogar von der weisen und heilkundigen Frau des Dorfes bekommen.

Da Hekja schon früh gelernt hat, sich selbst zu behaupten, wird sie nicht niedergemacht wie viele andere der Dorfbewohner, sondern bleibt am Leben, als Wikinger die kleine Siedlung an der schottischen Küste überfallen. Sie fällt durch ihren ausdauernden und schnellen Lauf vor allem

einer kämpferischen Frau namens Freydis auf, die sie als Sklavin mit sich in ihre eisige Heimat im Norden nimmt.

Auch wenn sie zunächst rechtlos und das Leben auf Island hart ist, lernt Hekja bald die andere warmherzige Seite der Wikinger kennen und gewöhnt sich recht schnell an ihr neues Leben. Sie findet in der alten Gudrun oder dem munteren Jungen Hikki, der wie sie ein Läufer ist, enge Freunde und beginnt irgendwann sogar, ihre stolze Herrin zu bewundern, die einen fast gleichen Rang wie ihr Bruder einnimmt und im Kreis der Männer die Stimme erhebt. Deshalb hat sie auch keine Angst, Freydis zu folgen, als diese beschließt, auf den Spuren Leif Eriksons zu wandeln und selbst eine Reise nach Vinland zu unternehmen.

Das neue Land erscheint zunächst wie ein Paradies, in dem es zu siedeln lohnt. Freydis und die anderen Anführer, die sie begleiteten, gründen Siedlungen und treiben mit den Eingeborenen Handel. Selbst Hekja profitiert, denn Freydis entschließt sich, sie frei zu lassen und mit einem kleinen Vermögen auszustatten.

Doch dann begeht einer der anderen Wikinger einen folgenschweren Fehler, der die Siedler in tödliche Gefahr bringt.

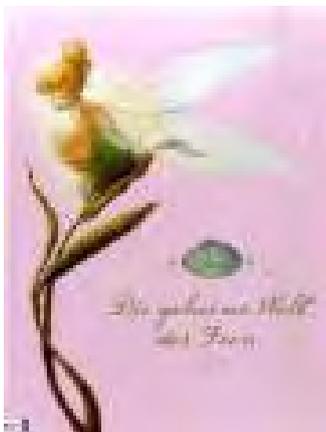
Tatsächlich sind fast alle Figuren, die Jackie French in ihrem Roman auftauchen lässt, historisch verbürgt, oder werden zumindest in mit diesen Personen verbundenen Erzählungen genannt - selbst Hekja und Hikki, wie sie selbst in einem Nachwort erwähnt. Und das macht die Geschichte umso spannender, da sie erstmals auch Personen im nahen Umkreis des großen Entdeckers erwähnt, von denen man bisher nichts wissen konnte - es sei denn, man hat sich genau mit diesem Teil der Geschichte intensiver beschäftigt.

Die Autorin hat damit eine Frau aus der Vergessenheit geholt, über die man sonst nicht so einfach stolpern würde. Vielleicht hat Freydis Eriksdóttir Vinland nicht entdeckt und immer im Schatten ihres berühmteren Bruders gestanden, aber trotz allem ihre Spuren in Überlieferungen und Aufzeichnungen hinterlassen.

Und diese erfüllt Jackie French mit Leben, in dem sie den Lebensweg einer jungen Frau schildert, die in ihrem kleinen schottischen Dorf zunächst keine rosigen Zukunftsaussichten hat, dann aber durch die Wikinger die Chance bekommt, über sich hinaus zu wachsen und viele Dinge kennen zu lernen, von denen sie sonst nicht einmal etwas erfahren hätte. Der Leser lernt damit die Schatten- und Sonnenseiten des Lebens in den nordischen Ländern um die erste Jahrtausendwende spielerisch kennen. Zwar merkt man einigen Schilderungen durchaus an, dass sie etwas abgemildert sind, aber moderne Jugendbücher beschönigen längst nicht mehr so viel wie die vor dreißig oder vierzig Jahren und sprechen – selbst wenn eine Heldin im Mittelpunkt steht - auch Jungen und nicht nur Mädchen an.

Vielleicht ist die Handlung etwas geradliniger und einfacher gehalten, die Beschreibungen sind aber trotzdem stimmig und das Thema gut gewählt. Gerade weil hier mehr Wert auf Atmosphäre als auf Melodramatik gelegt wird, fehlt jeglicher Kitsch.

All das macht den Roman auch für Erwachsene interessant, die ungewöhnlichere Themen und lebendige Beschreibungen ohne die übliche Herz-Schmerz-Romantik oder Gewaltorgien suchen. (CS)



Monique Peterson

Disney Fairies: Die geheime Welt der Feen

In the Realm of the Never Fairies. The Secret World of Pixie Hollow, USA, 2006

Egmont Franz Schneider Verlag, München, 9/2007

HC, Kinderbuch, Fantasy, Märchen, 978-3-505-12424-2, 140/1495

Aus dem Amerikanischen von Kerstin Winter

Titel- und vollfarbige Innenillustrationen von Disney Storybook Artists

www.schneiderbuch.de

www.disneyfairies.com

An die kleinen Fans der Feen und Elfen aus Disneys „Peter Pan“ wendet sich das wunderschön illustrierte Buch „Die geheime Welt der

Feen“.

Man erfährt, dass die niedlichen Naturgeister nur existieren können, wenn Kinder an sie glauben. Das erste Lachen eines Neugeborenen ist die Geburt einer neuen Fee, die sich auf die lange Reise nach Nimmerland begibt und dort freudig von den anderen Feen und Elfen begrüßt wird. Jede bzw. jeder von ihnen besitzt eine besondere Gabe, z. B. sind einige besonders gut im Käsemachen, andere sind talentierte Schneider, wieder welche haben dafür zu sorgen, dass das Tal der Feen auch bei Nacht leuchtet.

Königin Clarion regiert weise und gütig über Nimmerland. Ihr zur Seite stehen Prilla, eine der jüngsten Feen, Tinkerbelle, die Freundin von Peter Pan, Becky, die Tierfee, Terence, der heimlich in Tinkerbelle verliebt ist – und viele andere. Aber nicht nur die Figuren, die bereits aus anderen Büchern der „Disney Fairies“-Reihe bekannt sind, werden vorgestellt, sondern auch der Alltag der Feen wird beschrieben. Genauso wie die Menschen brauchen sie Handwerker und Handwerkerinnen, Köche und Köchinnen, Künstler und Künstlerinnen, die sich um die grundsätzlichen und schönen Dinge kümmern. Es gibt den Wohnbaum, die Obstgärten, eine Bibliothek, eine Mühle für den Feenstaub etc. Auch genannt werden kleine Details wie die Blattschrift, ein typischer Speisezettel oder Rezepte für besonders glänzende Flügel.

Das alles ist kindgerecht beschrieben und wird durch passende Illustrationen veranschaulicht. Was man jedoch vermisst, das sind unterhaltsame Geschichten für Leseanfänger oder zum Vorlesen. Zwar werden einige der Erzählungen aus den anderen Bänden kurz zusammengefasst, aber die Erläuterungen allein sind doch etwas trocken, gerade für die Kleinen und Kleinsten.

Man muss die anderen „Disney Fairies“-Bände nicht kennen, um sich auf Nimmerland zurechtzufinden, doch empfiehlt es sich, die Lektüre mit den Büchern zu beginnen, die Geschichten beinhalten - „Feenstaub oder das Geheimnis von Nimmerland“, „Alles über Nimmerland“ - und dann die weiteren Titel wie das Pop-up-Buch „Komm in unser Feenreich“ und „Die geheime Welt der Feen“ in Ergänzung hinzu zu nehmen.

Schon wegen der hübschen Illustrationen und der aufwändigen Verarbeitung (Bildband-Format, Cover mit Glitzerfolie, hochwertiges Papier, sauberer Druck) ist auch das vorliegende Buch ein Schmuckstück in der Sammlung großer und kleiner Feen-Freunde und Disney-Fans. (IS)



Klaus-Peter Wolf & Bettina Göschl
Magisches Abenteuer im Reich der Elfen

Egmont Franz Schneider Verlag, München, 6/2007, Originalausgabe in 4 Bänden: 2003/04

HC, Kinderbuch, Fantasy, 978-3-505-12403-7, 376/500

Titel-, Innenillustrationen und Karte von Don-Oliver Matthies

www.schneiderbuch.de

www.klauspeterwolf.de

www.bettinagoeschl.de

Die Geschwister Max und Marie leben, seit ihre Eltern von einer archäologischen Forschungsexpedition nicht mehr zurückkehrten, bei ihrer Oma. Max ist ein guter Schüler und liebt PC-Games, Marie ist verträumt und liest gern, vor allem Bücher über Elfen und Prinzessinnen.

Eines Tages entdeckt Marie ein uraltes Buch. Eine kleine Elfe ist abgebildet und bittet darum, erlöst zu werden. Tatsächlich kann Marie den Zauber aufheben, der Mo an das Buch gebunden hat, aber das erweist sich als großer Fehler: Der Trick des bösen Zauberers Kro ist gelungen, und er beginnt, seinen Einfluss auf die Welt der Menschen auszudehnen.

Max glaubt Marie zunächst kein Wort. Erst als die Kinder durch eine Geisterbahn ins Reich der Elfen gelangen, dort viele Abenteuer bestehen müssen und Kro nur mit viel Glück und Mos Hilfe entweichen können, begreift er, in welcher Gefahr er und Marie schweben. Sie sind die erwählten Kinder, die Enkel von Kro, und er will sie um jeden Preis auf die Seite der schwarzen Magie ziehen...

Auch schon sehr junge Leseratten mögen Bücher, die weniger Märchen als abenteuerliche Fantasy sind. Wer für „Harry Potter“ aber noch ein wenig zu klein ist, für den gibt es den einen oder anderen Titel, der spannende, nicht zu grausame Unterhaltung bietet, so auch „Magisches

Abenteuer im Reich der Elfen“, ein dicker Sammelband, der die Tetralogie um Max und Marie beinhaltet, die gegen den Zauberer Kro kämpfen, um ihre verschollenen Eltern zu finden und die gefangenen Elfen zu befreien.

Man merkt dem Buch, obgleich es in zeitgenössischer Sprache erzählt ist und moderne Motive aufgreift, seine märchenhaften Wurzeln durchaus noch an, beispielsweise in Form von Anleihen an „Die Eiskönigin“, „Das Schlaraffenland“ oder „Peter Pan“. Vertrautes mischt sich mit Phantastischem, Nachvollziehbares mit Überraschendem.

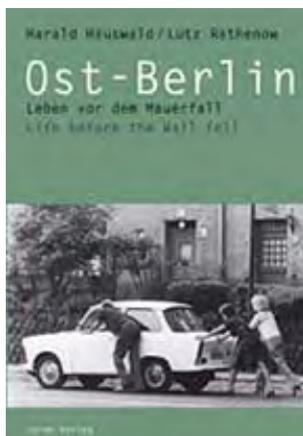
Die Handlung strebt kontinuierlich auf den Höhepunkt am Ende des Bandes zu. Eingangs werden die Hauptfiguren vorgestellt, und man erfährt, worum es überhaupt geht. In den nächsten drei Kapiteln festigt der Gegenspieler Kro seine Macht, wird für die Kinder und ihre Freunde, die Elfen, immer gefährlicher. In ihrer eigenen Welt können Marie und Max ihn schon nicht mehr besiegen und müssen darum im Reich der Elfen nach einer Lösung suchen. Dabei werden sie von Kro immer wieder in Versuchung geführt, und es sieht ganz danach aus, als ob es ihm tatsächlich gelingt, Max zu einem Adepten der schwarzen Magie zu machen.

Die Charaktere erfüllen ihre Rollen, ohne dass bei den Beschreibungen allzu sehr ins Detail gegangen wird. Jeder hat genau die Eigenschaften, die benötigt werden, damit die Geschichte funktioniert. Kro ist böse und verschlagen, aber dem Mut und dem Einfallsreichtum der Kinder unterlegen. Die Oma fungiert als Bindeglied zur normalen Welt und ist durch Kros Magie blind für die Dinge, die um sie herum geschehen. Mo und andere Wesen aus dem Elfenreich sind im Wechsel Angreifer, Opfer und Helfer. Max ist der typische vorlaute Junge, der nie zugeben möchte, dass er auch ab und zu Angst hat oder Fehler begeht. Nicht selten eskaliert die Situation durch sein Ungestüm. Marie ist besonnener als ihr Bruder und glättet immer wieder die Wogen. Regelmäßig durchschaut sie die Intrigen von Kro und hat zur großen Freude der Leserinnen mindestens so viele Handlungsanteile wie Max.

Dass die Geschichte gut ausgeht, versteht sich von selbst. Keine Frage bleibt offen. Die Bedürfnisse von Jungen und Mädchen ab 8 Jahren werden rundum erfüllt: Sie dürfen an phantastischen Abenteuern teilnehmen, die so manche unerwartete Wendung nehmen, es gibt witzige Szenen, und am Schluss bekommt jeder, was er verdient. Bestimmt würde so mancher gern den Platz von Marie oder Max einnehmen und selbst das Reich der Elfen erkunden.

„Magisches Abenteuer im Reich der Elfen“ ist ein spannendes Buch für den großen Lesehunger kleiner Fantasy-Fans. Die Geschichte ist kindgerecht erzählt und erlaubt die wahlweise Identifikation mit Marie oder Max. Eine großzügige Schrift und viele Illustrationen laden auch Leseanfänger dazu ein, in rund 360 Seiten Abenteuer einzutauchen. (IS)

Belletristik



Harald Hauswald & Lutz Rathenow

Ost-Berlin: Leben vor dem Mauerfall

Jaron Verlag, Berlin, 2. verbesserte Auflage: 3/2005, Originalausgabe: Piper-Verlag, München, 1986

SC, Sachbuch, Lesebuch, Bildband, Geschichte, Fotografie, 978-3-89773-522-4, 128/1200

Schwarz-Weiß-Fotos auf dem Umschlag und im Innenteil von Harald Hauswald

Texte von Lutz Rathenow

Bilingual, Übersetzung ins Englische von Paul Bowman

www.jaron-verlag.de

www.harald-hauswald.de

Die Biografien von Lutz Rathenow und Harald Hauswald, lesen sich genauso interessant wie die Entstehungsgeschichte des vorliegenden Buches.

Der Autor und der Fotograf, beide in der ehemaligen DDR geboren und aufgewachsen, bekamen bereits früh Probleme mit den Behörden, da sie als Kritiker und Aktivisten in Bürger- und Friedensbewegungen auffielen. Verbote ihrer Werke und Verhaftungen waren die Folge. Allein

Kontakten in den Westen hatten sie es zu verdanken, dass den Sicherheitsdiensten ab einem gewissen Punkt die Hände gebunden waren und keine schärferen Maßnahmen eingeleitet werden konnten.

Die Fotos von Harald Hauswald erschienen damals im „Stern“, in „GEO“ u. a. westlichen Magazinen, die Bücher von Lutz Rathenow bei West-Verlagen wie Ullstein, Piper etc. Piper veröffentlichte 1986 auch erstmals „Ost-Berlin: Die andere Seite einer Stadt in Texten und Bildern“, das nun in bearbeiteter Fassung über den Jaron Verlag mit dem Titel „Ost-Berlin: Leben vor dem Mauerfall“ wieder in den Handel gelangte.

Lutz Rathenow erzählt, welche Recherchen im Vorfeld begangen wurden, unter welchen Schwierigkeiten die Original-Ausgabe schließlich im Westen gedruckt werden konnte und wie rasch die in den Osten geschmuggelten Exemplare ihre Abnehmer fanden. Nicht nur das Vorwort sondern auch die Texte im Innenteil spiegeln wieder, welche Hürden generell zu nehmen waren, egal, was man unternehmen wollte.

Die Herausgeber schildern ihre Eindrücke und geben die Gespräche mit den Menschen wider, mit denen sie sich in den 1980er Jahren unterhalten haben. Diese Mischung aus sehr persönlichen Beschreibungen, Erzählungen und Dialogen machen den Band zu einer informativen und gleichzeitig unterhaltsamen Lektüre.

Die Texte – in Deutsch und Englisch - werden ergänzt durch rund 110 Schwarz-Weiß-Fotos von großer Qualität. Man merkt ihnen an, selbst wenn es sich um Spontan-Aufnahmen handelt, dass der Fotograf nicht einfach die Kamera hinhielt und abdrückte, sondern dass er bei jedem Bild einen Grund hatte, es festzuhalten. Beispielsweise kann man das Titelbild als eine gelungene Anspielung auf das DDR-System verstehen: Alles läuft bestens, wenn man nur kräftig schiebt – wie die drei ihren fahruntüchtigen Trabbi.

Alle Foto erzählen kleine Geschichten: was die Menschen bewegte, ihre Sorgen und Freuden – kurz: Es handelt sich um einen Blick hinter die Kulissen, um alltägliche Szenen, die charakteristisch für dieses verschwundene Land und eine vergangene Ära sind, durchaus auch um Dinge, von denen man im Westen nicht wissen sollte.

Man sieht die Menschen vor dem Mauerfall, alte, die sich irgendwie arrangiert haben mit den Gegebenheiten, und junge, die noch voller Hoffnung und Träume sind, Soldaten, die mit mehr oder weniger Überzeugung Präsenz und Macht demonstrieren. Um sie herum stehen Gebäude, die wie diese Menschen sind: Häuser, die den Krieg überdauerten und von Früher erzählen, die immer mehr verfallen, weil die Gelder für die Sanierung fehlen, und neue Zweckbauten mit sozialistischem Symbolcharakter.

„Ost-Berlin“ ist Lesebuch und Bildband in einem. Die Schwarz-Weiß-Aufnahmen unterstützen den dokumentarischen Inhalt des Sachbuchs. Die Gestaltung – Format etwas kleiner als A4, festes Hochglanzpapier, Verzicht auf ein buntes, reißerisches Cover – ist seriös und dem Inhalt angemessen. Wer einen Blick in das ‚Drüben‘ von ‚Damals‘ werfen und sich erinnern möchte, erhält ein historisches Dokument von Seltenheitswert. (IS)

Fantasy



Boris B. B. Koch

Die Anderen

Heyne-Verlag, München, 12/2007

PB, Fantasy, Parodie, 978-3-453-52378-4, 304/795

Titelbild und Innenillustrationen von Dirk Schulz

Karte von Andreas Hancock

www.heyne.de

www.boriskoch.de

www.indigo-online.de

www.andreas-hancock.de

Wie und warum der Roman „Die Orks“ von Stan Nicholls so erfolgreich war und eine ganze Reihe von Nachahmern hinter sich her zog, lässt sich heute

nicht mehr so ganz erklären. Tatsache ist nur, dass die „Der Herr der Ringe“-Filmtrilogie das Interesse von Zuschauern, die Fantasy bisher vielleicht nur für Kinderkram hielten, auf das Genre lenkte, so dass jene nun Romane lesen wollen, in denen die Kreaturen behandelt werden, die sie im Film so fasziniert hatten.

In Folge wurden vor allem die Zyklen um Zwerge und Elfen, Orks und Trolle zu Bestsellern, auch wenn die Charaktere der Geschichten nicht immer etwas mit den Geschöpfen aus Tolkiens Mittelerde gemein hatten bzw. nicht immer Rücksicht auf die Eigenschaften der Völker genommen wurde, die ihnen im „Herrn der Ringe“ zugeordnet worden waren.

Da heutzutage auch noch eine andere Regel gilt, wenn sich eine Strömung des Genres verselbstständigt und marktbeherrschend wird, schien es nur eine Frage der Zeit, bis eine Parodie erscheinen würde, die die modernen High-Fantasy-Epen durch den Kakao zieht.

Diese ist nun mit „Die Anderen“ bei dem Verlag erschienen, der den Hype vor Jahren los trat, und setzt gleich zu einem Rundumschlag an. Als ‚Die große Orks-Elfen-Zwerge-Troll-Parodie‘ geht sie auch gleich in die Vollen: Die Vertreter der vier großen Völker haben sich bei dem Orakel versammeln, um einen Unheil verkündenden Spruch zu hören. „Die Anderen“ bereiten heimlich still und leise ihre Invasion vor, um die bekannte Welt zu erobern. Sie gehen dabei sehr subtil und verräterisch vor.

Doch die Warnung kommt - wenn überhaupt - nur bruchstückhaft bei den Herrschern an, denn die vier Auserwählten verlieren noch auf dem Berg des Orakels ihr Leben durch eigene Schuld und Unfälle. Nur die letzten Worte des sterbenden Elfen über „Die Anderen“ machen die Runde, werden aber schon bald vergessen.

Stattdessen geht das Leben so wie gehabt weiter. Die noblen, aber doch etwas naiven Elfen Fahrdahin und Nur’a’mann werben um die schöne Doro Elle, die inzwischen ziemlich davon genervt ist, dass außer schönen Worten nicht viel läuft. Deshalb gibt sie sich umso bereitwilliger einem lustvollen erotischen Traum hin, der ihr ein Kind und die Verbannung an einen fernen Ort beschert, weil die Elfenkönigin das Wirken „Der Anderen“ gespürt hat.

Um Doro Elles Unschuld zu beweisen, brechen die beiden Elfenmänner zu einer gefährvollen Queste auf, die bald schon alles von ihnen fordern wird. Dabei schließen sich Ihnen Dungdill, der Zwerg mit der geheimnisvollen Vergangenheit, und Inwutsch, der Troll, an. Gemeinsam erleben die Helden viele Abenteuer mit Elfentüren und im Kampf gegen Mono-Menschen. Immer wieder versuchen sie, Antworten auf ihre brennenden Fragen zu finden. Um Doro Elle zu erreichen, müssen sie die Sternale, kostbare Artefakte, finden - doch da sind sie mit ihrer Suche nicht allein, denn eine Gruppe von Orks, die einst der dominanten Königin Jafester Treue schworen, versucht, diese ebenfalls an sich zu bringen. Weiterer Ärger ist vorprogrammiert.

Boris B. B. Koch, hinter dem kein anderer als der durch seine eher phantastischen und düsteren Romane bekannte Boris Koch steckt, macht keinen Hehl daraus, dass er genüsslich aus den Romanen von Bernhard Hennen („Die Elfen“), Markus Heitz („Die Zwerge“), Stan Nicholls („Die Orks“) und Christoph Hardebusch („Die Trolle“) zitiert und sich über Szenen und Figuren lustig macht. Er überspitzt die archetypischen Charaktere ins Lächerliche - daher wirken die Elfen gerade so, wie man sich gemeinhin ‚Schwuchteln‘ vorstellt, die Orks sind noch ein wenig dümmer als üblich und ihrer sadistischen Königin hündisch ergeben. Mit einem Augenzwinkern stellt er auch Klischees aus anderen Serien auf den Kopf, was man vor allem an den Fußnoten merkt, die am Anfang inflationär auftauchen und mal mehr, mal weniger sinnvolle Erklärungen liefern.

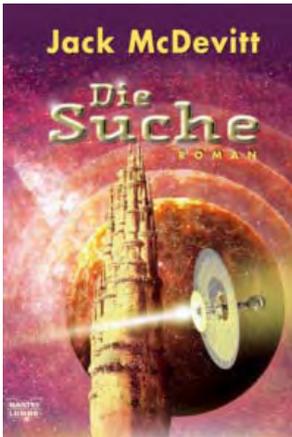
Man darf über schräge Andeutungen zu den „Stargate“-Serien ebenso schmunzeln wie über die Politik der Privatsender, Filme und Episoden an den unpassenden Stellen für Werbeeinblendungen zu unterbrechen oder all zu brutale und erotische Szenen zu entfernen. Dabei schießt er niemals über das Ziel hinaus - manch ein Witz ist zwar sehr böse, gerät aber niemals zu platt oder gar unter die Gürtellinie. Über das Feuerwerk an Gags und Kalauern vergisst der Autor aber auch nicht, seine Geschichte zu erzählen und zu einem glaubwürdigen Ende zu führen.

Das macht „Die Anderen“ zu einer amüsanten Parodie, die sich frech und witzig über die moderne Art der High Fantasy lustig macht, ohne dabei all zu platt zu werden und irgendwann nur noch zu langweilen. Das Niveau bleibt bis zum Ende erhalten. Zwar kann man der Handlung auch so folgen und sich köstlich amüsieren, mehr genießt man sie aber, wenn man wenigstens zwei der

angesprochenen Zyklen im Ansatz kennt, denn dann wirkt die Persiflage um so schräger und lustiger. Deshalb ist sie um so mehr den Fans der epischen Sagas zu empfehlen. (CS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Anime.

Science Fiction



Jack McDevitt

Die Suche

Benedict & Kolpath 3

Seeker, USA, 2005

Bastei-Lübbe, Bergisch Gladbach, dt. Erstausgabe: 8 / 2007

TB, SF 24362, 978-3-40424-362-4, 492/795

Aus dem Amerikanischen von Frauke Meier

Titelillustration von Jim Burns

www.bastei-luebbe.de

www.sfgwa.org/members/McDevitt/JMinfo.html

„Die Suche“ ist nach „Die Legende von Christopher Sims“ (zusammen mit „Erstkontakt“ in Bastei-Lübbe-SFTB 24274) und „Polaris“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24239) der dritte Roman des US-amerikanischen Autors, in dem der Händler Alex Benedict und seine Pilotin Chase Kolpath im Mittelpunkt des Geschehens stehen. Benedict handelt freilich nicht mit beliebigen Artikeln, sondern ausschließlich mit archäologischen Artefakten. In „Die Suche“ wird ihm eine 9.000 Jahre alte Tasse (sic!) angeboten.

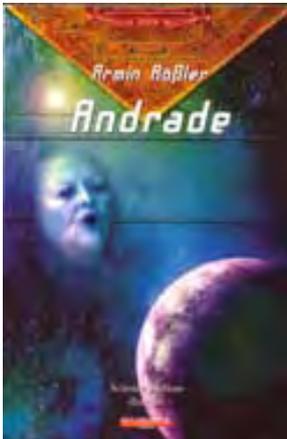
Benedicts Neugier ist geweckt, und es stellt sich heraus, dass die Tasse von der „Seeker“ stammen muss, einem Kolonistenraumschiff, das seinerzeit die Erde mit einem unbekanntem Ziel verließ. Sind die Nachkommen der Kolonisten bereits entdeckt worden...?! Benedict und Chase Kolpath ermitteln die Herkunft der Tasse, verfolgen die Reisen ihrer Entdecker und stoßen auf die „Seeker“, die sich als treibendes Wrack herausstellt. Dennoch wird in dieser Phase der Handlung der erste Anschlag auf Alex Benedict und Chase Kolpath verübt.

„Die Suche“ ähnelt den Romanen der zweiten Future History des Autors, die sich aus „Gottes Maschinen“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24208), „Die Sanduhr Gottes“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24231), „Spuren im Nichts“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24291), „Chindi“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24328) und „Omega“ (Bastei-Lübbe-SFTB 24341) zusammensetzt. In ihnen war die Pilotin und spätere Einsatzleiterin Priscilla Hutchins den Geheimnissen außerirdischer Artefakte und Phänomene auf der Spur, wobei sich ein Puzzlestück genau in das nächste fügte und so letztendlich die Lösung ergab. „Die Suche“ funktioniert nach demselben Prinzip, ist also in handlungstechnischer Hinsicht ein Plagiat der „Hutchins“-Romane. Inhaltlich ist „Die Suche“ aber durchaus eigenständig, denn McDevitt kreiert ein neues kosmisches Rätsel.

Die Ermittlungen nach der „Seeker“ und dem Zufluchtsort der Kolonisten sind nicht nur logisch aufeinander aufgebaut, sondern weisen auch die eine oder die andere interessante Wendung auf, beispielsweise als Kolpath nach Borkarat, einem Planeten der Ashiyyur, reist. Die Ashiyyur, auch die Stummen genannt, sind eine telepathisch begabte Spezies, gegen die die Konföderation zeitweise Krieg führte – und die einzige intelligente, der die Menschen bislang begegneten.

Völlig überflüssig sind die Attentate, denen sich Alex Benedict und Chase Kolpath ausgesetzt sehen. Sie sind wohl nur der vermeintlichen Erwartungshaltung der Leser geschuldet. Zwar muss auch Priscilla Hutchins in den Endphasen ihrer Romane gelegentlich ihr Leben retten (manchmal auf absurde Art und Weise), ebenso wie „Polaris“ einige Anschläge auf die Protagonisten auf (die noch einen gewissen Sinn hatten), aber die Täterin, die der Autor in „Die Suche“ präsentiert, ist ausgesprochen schwach motiviert, weil sie die Entdeckung der „Seeker“ im Grunde nicht verhindern will.

Hier zeigt sich ein bemerkenswerter Widerspruch: Zwar bedient sich McDevitt in „Die Suche“ erneut eines Standardthemas des Genres im allgemeinen und der Space Opera im speziellen. Doch seine Routine, seine Variations- und Ideenreichtum, die Konzentration auf einen Plot, den er, wie er in vielen anderen Romane bereits gezeigt hat, wunderbar darzustellen vermag, münden in ein völlig selbstständiges Werk – oder würden darin komplett münden, wenn er seinen Fähigkeiten vollständig vertraut und nicht vermeintlichen Genre-Konventionen nachgegeben hätte. (armö)



Armin Rößler

Andrade

Argona-Universum 2

Wurdack Verlag, Nittendorf, 9/2007

PB, SF 9,978- 3-938065-25-9, 206/995

Titelillustration von Ernst Wurdack

www.wurdackverlag.de

www.arminroessler.de.vu

In der Galaxis herrscht Krieg zwischen den Kotmun und allen anderen. Wer oder was die Kotmun sind, weiß keiner, sie scheinen nur einem unermesslichen Eroberungsdrang zu folgen.

Während die Menschen versuchen, den nichtmenschlichen Auian gegen die Kotmun zu helfen, findet auf einem kleinen Planeten ein Kampf gegen etwas weiteres Unbekanntes statt. Dort, auf der Station von Basis-2, müssen besonders begabte Menschen, so genannte Ments, die immer wiederkehrenden tödlichen Strahlen vom Trabanten ihrer Welt mittels Gedankenkraft abwehren.

Der Strategie Tomkin, der die Schlacht bei den Auian leitet, wird unvermittelt abberufen, um einen Inspektor zu Basis-2 zu begleiten. Dort liegt ein Ment seit vielen Jahren im Kälteschlaf, der vielleicht die letzte Hoffnung der Menschen ist.

Neben den Reisen des Strategen wird der Leser auch mit einigen Personen und Schicksalen auf Basis-2 vertraut gemacht. Bei aller Nähe die damit erzeugt wird, bleibt aber dennoch etwas Ratlosigkeit: Warum eine Stadt auf einem ansonsten total unnützen Planeten? Und warum dann noch diese Stadt von mehreren Ments vor den Todesstrahlen des Mondes schützen? Die Anwesenheit des Militärs, das den strategischen Nutzen eines jeden Planeten sehen muss, ist dabei vielleicht noch nachvollziehbar. Dass der Nervenkitzel des täglichen Todesstrahls allerdings Anziehungspunkt für Neusiedler – menschlich oder nicht – sein soll, erscheint dann etwas weit hergeholt.

Auch die so genannten Riker, die das Abenteuer in möglichst nahen Anflügen an den Todesmond suchen, bleiben undeutlich, unscharf gezeichnet. Womit verdienen sie ihren Lebensunterhalt? Wie können sie ihre, Tropfen genannte, Schiffe warten und ausrüsten und sich überhaupt auf Basis-2 halten?

Wer den ersten Band der „Argona“-Trilogie gelesen hat, wird nach der Lektüre von „Andrade“ wissen, dass Rößler den einen oder anderen Punkt, der vielleicht im vorherigen Roman unklar blieb, später noch aufklärt. Das mag auch bei den Riker so kommen, trotzdem wären ein paar Sätze in „Andrade“ sicher nicht verkehrt gewesen.

Grundsätzlich muss aber gesagt werden, dass der Roman ein spannendes Gesamtbild des dargestellten Universums abliefern. Auch die Art und Weise, in der der Autor seine Protagonisten vorstellt und agieren lässt, ist sehr gelungen.

Auch ohne Kenntnis von „Entheete“, dem ersten „Argona“-Band, bietet „Andrade“ sehr gute Unterhaltung. Rößler schafft es, die notwendigen Informationen aus dem ersten Band, der tausend Jahre vor „Andrade“ spielt, spannend und ins Geschehen integriert an den Leser zu bringen. Wer „Entheete“ gelesen hat, kommt vielleicht ein paar Seiten früher auf Zusammenhänge, die sich dem unbedarften Leser erst später eröffnen, aber das ändert nichts an dem durchgängig spannenden Erzählfluss.

Und dieser ist in dem kurzweiligen und unterhaltsamen SF-Roman auf jeden Fall vorhanden! So kann man nur hoffen, dass es über die geplante Trilogie hinaus noch weitere Geschichten aus dem „Argona“-Universum geben wird. (ft)



Theodore Sturgeon

Die goldene Helix – Die beiden Erzählungen Bd. 2 (Hrsg. Hannes Riffel)

SHAYOL Verlag, Berlin, 1. Auflage: 6/2005

PB, SF, Horror, 3-926126-36-1, 224/1490

Aus dem Amerikanischen von verschiedenen Übersetzern

Vorwort von Ray Bradbury

Bibliographischer Anhang von Hans-Peter Neumann und Hannes Riffel

Titelillustration von Rainer Schorm

www.shayol-verlag.de

www.ufoberlin.de

www.raybradbury.com

Nach „Lichte Augenblicke“ veröffentlichte der SHAYOL Verlag mit „Die Goldene Helix“ eine zweite Anthologie mit ausgewählten Kurzgeschichten des renommierten amerikanischen Autors Theodore Sturgeon.

Nicht alle der acht Erzählungen sind phantastischer Natur, doch liegt der Schwerpunkt eindeutig auf SF und Horror.

In „Der Mann, dem das Meer abhanden kam“ wendet sich der Erzähler direkt an den Leser und fabuliert fast schon in ‚Stream of Consciousness‘-Manier über das Meer. Die Bilder und Sichtweisen verwischen immer stärker, und erst am Schluss erfährt man, was tatsächlich gerade passiert.

„Biancas Hände“ faszinieren einen jungen Angestellten so sehr, dass er in das Haus von Mutter und – behinderter – Tochter einzieht und das Mädchen sogar heiraten will. Die wunderschönen Hände werden ihm dann jedoch zum Verhängnis.

„Herr Costello, Held“ hieße besser ‚Manipulator‘, denn seine Agitationen entzweien die Mannschaft des Raumschiffs, auf dem er Passagier ist. Dies ist aber erst der Anfang seines Wirkens. Trotz allem, was geschieht, bleibt er in den Augen des etwas langsamen Zahlmeisters ein freundlicher Mensch.

„Es“ haust im Wald und lauert auf seine Opfer. Die Bewohner einer abgelegenen Farm sind die Ersten, die ihm begegnen.

Ein Biologe untersucht die Leichen siamesischer Zwillinge, und eine Journalistin wittert eine aufregende Story über einen Mordfall. Was die beiden herausfinden, hätten sie niemals erwartet, denn sie entdecken „Das andere Geschlecht“.

In „Denkweise“ erzählt ein Mann die Geschichte von einem Freund und dessen krankem Bruder. Könnte eine Voodoo-Puppe diesen Zustand verursacht haben? Und wer ist wirklich schuld an allem? Die Puppe, das Mädchen, der Kranke, die Krankheit...?

„Die Fähigkeiten Xanadus“ lernen die Gesandten ferner Welten kennen, die nach Planeten forschen, welche es zu erobern lohnt. Keiner bedenkt, wie leicht sich der Spieß umdrehen lässt.

Eine Gruppe Kolonisten erwacht aus dem Kälteschlaf und muss feststellen, dass sie keineswegs den Zielplaneten sondern eine unbekannte Welt erreicht haben. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich mit ihrem Schicksal abzufinden, doch Viridis hält einige Überraschungen für die Menschen bereit, darunter Wesen, deren Zeichen „Die goldene Helix“ ist.

Allen Geschichten ist gemein, dass sie keine konventionellen und gefälligen Themen aufgreifen. Die Storys sind böse oder wenigstens bissig. Dem Leser wird keine (ent)spannende Unterhaltungslektüre geboten sondern eine Sammlung ungewöhnlicher Erzählungen, denen man viel Aufmerksamkeit widmen muss. Manchmal erkennt man die Aussage erst nach einigem Überlegen oder muss verstörende Bilder auf sich wirken lassen („Der Mann, dem das Meer abhanden kam“, „Denkweise“).

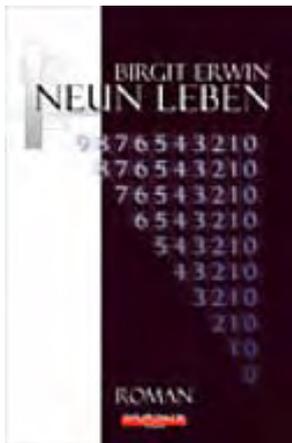
Bei den Protagonisten handelt es sich um Männer und Frauen, die eine gewisse Distanz zum Leser wahren. Entweder geraten sie in eine ausweglose Situation, oder sie befinden sich bereits in einer, und selbst wenn eine Lösung gefunden wird, so ist sie schmerzhaft und erfordert weitere Opfer. Nicht selten sind es auch die eigenen Begierden und Schwächen, die fatale Folgen nach sich ziehen („Biancas Hände“, „Herr Costello, Held“).

Die Handlung ist teils im vertrauten Umfeld angesiedelt („Es“), teils spielt sie auf fremden Welten („Die goldene Helix“). Selten ist etwas so, wie es auf den ersten Blick hin scheint. Reine Unwissenheit oder Überlegenheitsdünkel sorgen dafür, dass eine Situation völlig falsch eingeschätzt wird („Das andere Geschlecht“, „Die Fähigkeiten Xanadus“).

Auch die zweite Sturgeon-Anthologie, die von Hannes Riffel herausgegeben wurde, bietet einen interessanten Einblick in das Schaffen des Autors. Wer etwas anderes als Mainstream-Phantastik lesen möchte, sollte einen Blick in „Die goldene Helix“ werfen. (IS)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Anime.

Mystery/Horror



Birgit Erwin
Neun Leben

Wurdack-Verlag, Nittendorf, 1/2006

TB, Mystery, Thriller, 978-3-938065-14-1, 186/995

Titelillustration und -gestaltung von Ernst Wurdack

www.wurdackverlag.de

Es gibt nur wenige Thriller, in denen das Übernatürliche eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielt. Entweder lassen sich die meisten Dinge am Ende doch durch natürliche Phänomene oder anderweitig wissenschaftlich erklären, oder sie überwiegen so stark, dass man den Roman eher dem Genre Horror zurechnen muss. Nur einzelne Autoren - ob nun in großen oder kleinen Verlagen - bleiben in der Grauzone

zwischen Realität und Phantastik.

Birgit Erwin hat bereits mit ihrem Debüt-Roman „Lichtscheu“ bewiesen, dass sie sich sicher in diesem Bereich bewegt und verstärkt diesen Eindruck nun mit „Neun Leben“.

Catherine Archer ist eine junge und erfolgreiche englisch-schottische Privatdetektivin, die genau weiß, was sie will, und diese Ziele auch durchsetzt. Das ändert sich an dem Tag, an dem sie zu einem Tatort gerufen wird, um eine Identifizierung zu bestätigen. Jemand hat ihren Zwillingbruder William erschlagen.

Weil sie sich Zorn, Trauer und Verzweiflung nicht anmerken lassen und eingestehen will, stürzt sie sich um so mehr in die Arbeit und wird dabei immer leichtsinniger. Sie soll herausfinden, wer dem reichen Geschäftsmann Fairbanks das Leben durch anonyme Drohungen zur Hölle macht und dauernd Anschläge auf ihn verübt. Dass sie dabei selbst ins Schussfeld gerät, merkt sie gar nicht, denn sie kommt auch aus brenzligen Situationen immer wieder mit heiler Haut davon und stellt sich in ihrer Verbissenheit keine Fragen.

Ablenkung findet sie auch durch eine in Edinburgh ansässige Gruppe, den geheimnisvollen Zirkel ‚Nine Circles‘, der sich dem Kult altägyptischer Mythologien um die Götter Isis und Osiris verschrieben hat.

Ohne es zu wollen, ist sie von den ihr gegenüber sehr freundlich auftretenden Männern und Frauen fasziniert, denn diese scheinen sie erwartet und Antworten auf ihre verzweifelten Fragen zum Tod ihres Bruders zu haben. Sie behaupten, dass sie mehr als nur ein Mensch ist - eine ‚Kriegerin der Isis‘, die für ein großes Schicksal ausersehen sei, da sie mit einer besonderen Gabe gesegnet wäre.

Ihr Freund, der Zeitungsreporter Michael, beobachtet dieses Abdriften mit Sorge, denn auch ihm sind einige ungewöhnliche Entwicklungen an Catherine aufgefallen. Anders als sie geht er methodischer an die Suche nach Williams Mörder heran und enthüllt dabei eine grausame Wahrheit.

Im Gegensatz zu „Lichtscheu“ schreibt Birgit Erwin diesmal nicht über ein derzeit aktuelles Modethema, sondern beschränkt sich auf ein eher individuelles Motiv, das keine weltpolitischen, dafür aber persönliche Folgen für die Hauptfigur und ihre Umgebung haben kann. Dabei greift sie auf Mythen zurück, die schon eine ganze Weile nicht mehr im Mittelpunkt des Interesses standen, aber bei Genrefans durchaus Erinnerungen wecken könnten.

Im Vordergrund stehen die Privatdetektivin Catherine Archer und ihre Art, mit dem Verlust eines geliebten Menschen umzugehen - nämlich gar nicht. Umso verkrampter vertieft sie sich in ihre Arbeit und übersieht offensichtliche Dinge, wird empfänglicher für die Einflüsterungen der Sekte, die ihr eine gewisse Art von Trost bieten. Um so stimmiger und konsequenter ist dann das Ende.

Besonderes Augenmerk hat Birgit Erwin auf die Figuren gelegt, wobei ihr eigentlich nur die Charakterisierung der Hauptfiguren Catherine und Michael wirklich gelingt. Alle anderen Personen bleiben sehr blass. Viele Nebenfiguren wie die Kultistin Amrit sind bloße Stichwortgeber, und auch der Mörder von Catherines Bruder wird am Ende so herausgearbeitet, dass man ihm seine Argumente und Motive wirklich abnehmen möchte.

Trotzdem sind die Handlung und die phantastischen Elemente gut herausgearbeitet und wissen für die kleinen Schwächen zu entschädigen.

Birgit Erwin legt mit „Neun Leben“ einen interessanten Mystery-Thriller vor, der gerade durch sein ungewöhnliches Thema zu unterhalten weiß und ansonsten handwerklich mit Werken aus den Großverlagen problemlos mithalten kann. Es lohnt sich also durchaus, einen Blick zu riskieren. (CS)



Frank Festa (Hrsg.)
Necrophobia - Meister der Angst

Festa-Verlag, Leipzig, 07/2005

PB, Horror, 3-935822-96-0/978-3-935822-96-1, 440/990

Übersetzung der Kurzgeschichten aus dem Englischen von Andreas Diesel u. a.

Titelbild von F. Fiedler

www.festa-verlag.de

Wie die anderen phantastische Genres ist auch der Horror einem ständigen Wandel unterworfen und muss damit leben, dass die Grenzen zu anderen Spielarten der Literatur verschwimmen. Während manche Kriminalromane inzwischen in den Übelkeit erregenden Schilderungen von Opfern und

Tätern durchaus mit klassischen Gruselschockern mithalten können, sind klassische Figuren des Horrors wie Werwölfe und Vampire mittlerweile durch erotische Liebesromane stark verwässert worden.

Nur wenige Verlage versuchen, den Horror in seiner reinen Form zu bewahren. Dazu gehört auch der von Frank Festa, der sich inzwischen zu einer festen Größe unter den Herausgebern der düsteren Phantastik entwickelt hat. Nicht nur klassische Autoren wie H. P. Lovecraft finden in seinem Programm Aufnahme sondern auch moderne Talente, die im Ausland durch ihre preisgekrönten Kurzgeschichten aufgefallen sind.

Einige davon sind nun neben den Klassikern in „Necrophobia - Meister der Angst“ versammelt. Frank Festa präsentiert hier zwanzig Geschichte, die mehr als nur ein schauriges Gefühl über den Rücken rinnen lassen.

Den Reigen beginnt Brian Lumley mit „In der letzten Reihe“. Ein alter Mann genießt es noch immer, ins Kino zu gehen. Zunächst wohlwollend, dann doch ein bisschen verärgert, versucht er einem Liebespärchen, dass hinter ihm doch ein wenig zu laut schmatzt, den Spaß zu verderben

und erlebt dabei eine Überraschung. Was harmlos anfängt, verwandelt sich sehr schnell in eine blutige und schockierende Angelegenheit.

H. P. Lovecraft erzählt von einem Künstler, der das Grauen problemlos in Bilder umsetzen kann, so dass es selbst einem Autor, der diese Werke als Titelbilder seiner Geschichten verwendet, unheimlich wird. Denn schließlich enthüllt eine zufällig liegen gebliebene Fotografie wer eigentlich „Pickman's Modell“ ist. Auch wenn man sehr früh ahnt, auf was es herauslaufen wird, so schlägt einen doch der Stil des Meisters der unheimlichen Abgründe in den Bann.

Eher moralisierend als erschreckend wirkt F. Paul Wilsons Erzählung „Eine Halloween Überraschung“. Ein neues gynäkologisches, medizinisches Zentrum steht kurz vor seiner Eröffnung und hat bisher nur Zustimmung erhalten. Der kommende Chefarzt denkt sich deshalb nichts dabei, als er in der Nacht der Geister Süßigkeiten an die Kinder verteilt, doch seine Gegner haben nur so lange geschwiegen, um ihm eine grausame und drastische Abfuhr zu erteilen. Was zunächst sehr unheimlich und spannend beginnt, verliert zum Ende leider an Kraft, weil der Autor zu sehr auf plakative und oberflächliche Schockeffekte setzt.

Gefangen zwischen tief empfundenem Glauben, kreatürlichem Entsetzen und tiefer Scham pendelt der junge Geistliche William Blake, als er selbst von Stigmata gezeichnet wird, deren Herkunft er sich nicht erklären kann, und die Bekanntschaft von drei unheimlichen Schwestern macht, die schon seit Jahrtausenden unter einem Fluch stehen. Immer wieder weiß die sehr lange Geschichte aus vertrauten Schemata auszurechnen und aufs Neue zu überraschen. „Von Heiligen und Mördern“ von William Hodge erweist sich daher als keine besonders einfache Geschichte.

Wem „Das Spiegelbild von Geistern“ von Jeffrey Thomas bekannt vorkommen sollte, muss sich nicht wundern, entstammt diese Geschichte doch seiner Science Fiction-Kurzgeschichten-Sammlung „Punktown“. Nichts desto weniger passt die bedrückende Story um einen Mann, der irgendwann erkennt, dass auch in seinen Klonen, die er an den Meistbietenden verkauft, ein Teil seines Wesens steckt, so dass er daraus die Konsequenzen zieht, auch in diese Sammlung.

Kim Newman erzählt von einem hemmungslosen Fan, der vor nichts zurückschreckt. „Der Mann, der Clive Barker sammelte“ besitzt sehr kostbare und einzigartige Sonderausgaben der „Bücher des Blutes“, sogar eine, in der der Autor auf besondere Weise verewigt ist. Das klingt makaber, ist aber in der heutigen Zeit durchaus vorstellbar.

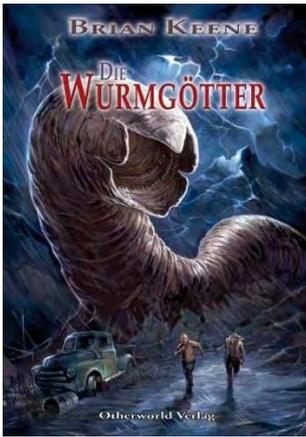
Einem eher klassischen Thema wendet sich Paul Busson in „Rettungslos“ zu und fügt ihm leider keine neue Facette hinzu.

Dies sind nur einige Erzählungen, die Frank Festa für diese Ausgabe ausgewählt hat. Er versucht, damit die ganze Palette des klassischen und modernen Horrors abzudecken, beginnend mit Themen, die die Menschen schon vor über 150 Jahren bewegten und in denen das Unheimliche noch eine große Rolle spielt, bis hin zu den modernen Werken, die sich manchmal nicht sehr von Thrillern um abartige Serienkiller unterscheiden, wenn ein Vater und sein Sohn auf heiliger Mission sind, um sündige Frauen schon auf Erden durch das Fegefeuer zu führen.

Mal ist das Übersinnliche in Form von Kreaturen aus der Hölle, gefallenen Engeln oder Dämonen der Anderswelt im Spiel wie bei „Pickman's Modell“ oder „In der letzten Reihe“, dann wieder tauchen Geschichten aber auch in die Abgründe der menschlichen Seele hinab und zeigen auf, wozu manche fähig sind, wenn man sie nur lässt. Dabei arbeiten die Autoren mal mit subtilen Andeutungen, auf der anderen Seite beschreiben sie sehr deutlich, was mit dem Protagonisten geschieht, oder was er aus seinem scheinbar sicheren Versteck beobachten kann.

Für Abwechslung ist also gesorgt. Selbst wenn nicht jede Geschichte vollständig überzeugen kann und sich die Handlung manchmal auf eingetretenen Pfaden bewegt, so macht doch die eindringliche Erzählweise der Autoren manche Schwäche wett. Und da der Herausgeber auf die verwässerten Randgebiete des Horror-Genres verzichtet, bekommt der interessierte Fan saubere Kost geboten.

Wer mehr als nur übersinnliche Kreaturen und seichten Grusel mag, wird mit „Necrophobia - Meister der Angst“ gut bedient. Die Sammlung von klassischem und modernem Horror ist sehr abwechslungsreich und geht dabei so gut wie immer wirklich unter die Haut. (CS)



Brian Keene
Die Wurmgötter

The Conqueror Worms, Dorchester Publishing, USA, 2006

Otherworld Verlag, Graz/Österreich, 10/2007

HC mit Lesebändchen, Horror, 978-3-9502185-9-6, 280/1895

Aus dem Amerikanischen von Michael Krug

Titelillustration von Abrar Ajmal

Innenillustration vom Michael Krug

www.otherworldverlag.de

www.briankeene.com

www.hailsaten.blogspot.com/

www.aillustrations.com/

Es regnet - und dies seit mehr als 40 Tagen. Die Welt versinkt in himmlischen Fluten, die meisten Landstriche stehen unter Wasser. Ist dies nun die Folge der Umweltverschmutzung? Zürnt Gott den Menschen und will sie mittels einer neuen Sintflut vom Angesicht der Erde waschen? Wenn, dann leistet er gute Arbeit, denn die Zivilisation ist zusammengebrochen angesichts der Wassermassen.

Teddy Garnett, ein Rentner, der seit dem Tod seiner Frau die Freude am Leben überwiegend verloren hat, schaut dem Weltuntergang aus seiner kleinen Hütte zu, die hoch oben auf einem Berg steht und ihm so einen gewissen Schutz bietet. Er beobachtet die versinkende Natur sehr genau, geht ihm doch allmählich der Brennstoff für den Generator aus.

Auch viele hundert Meilen entfernt, in Baltimore, müssen Überlebende hilflos mit ansehen, wie ihre Welt versinkt. Doch sind es hier keine Rentner sondern junge Leute, die auf ihre Art mit dem drohenden Weltuntergang umgehen.

Aber sie sind nicht allein, denn ganz in ihrer Nähe hat sich eine obskure Gruppe verschanzt, die regelmäßig seltsame Rituale abhält und sogar Menschenopfer darbringt, um unheimliche Götter zu beschwören.

Doch das Wasser ist nicht das größte Problem, mit dem sich die Überlebenden plötzlich konfrontiert sehen. Aus den Fluten erheben sich riesige Würmer, und plötzlich steht der Mensch nicht mehr an der Spitze der Nahrungskette...

Ein Blick auf das Cover des Buches, und man fühlt sich an den trashig-kultigen Film „Tremors – Im Land der Raketwürmer“ erinnert. Auch in diesem Streifen, der es immerhin auf mehrere Fortsetzungen brachte, tauchen riesige Würmer auf und fressen unschuldige Menschen.

Liest man dann aber die ersten Seiten, kann man sich beruhigt zurücklehnen. Brian Keene hat keine Nacherzählung dieses Films abgeliefert, sondern eine spannende, teils beklemmender Story geschaffen und bei der Umsetzung zudem einen eher ungewöhnlichen Weg gewählt. So gliedert sich das Buch in drei große Teile. Part eins schildert die Geschichte von Teddy Garnett, der zweite die Erlebnisse der Gruppe aus Baltimore, und der dritte führt beides zusammen. Dabei bedient sich der Autor nicht nur dem Element klassischer Monster-Geschichten, sondern greift auch auf die Mythologie von Lovecraft zurück, ohne dieses Thema aber zu vertiefen.

Auffällig ist, dass Keene die beiden ersten Teile unterschiedlich anlegt. So verleiht er Garnett sehr viel Tiefe. Er lässt ihn über das Leben, seine Frau und seinen gleichfalls toten Sohn nachdenken und schenkt ihm die Weisheit des Alters. Auf der anderen Seite stehen die bedeutend jüngeren Akteure in Baltimore, und dieser Part besticht durch eine sehr viel schnellere, direktere und härtere Sprache. Was auf den ersten Blick inkonsequent wirken mag, wird vor dem Hintergrund der völlig verschiedenen Protagonisten erklärbar und zeigt, dass Keene dicht bei seinen Personen bleibt. Dies wird auch im dritten, abschließenden Teil des Werks deutlich.

Wer am Ende auf eine Auflösung, auf eine Erklärung für das Grauen hofft, wird sich enttäuscht sehen. Keene schenkt dem Leser keine erlösende Erläuterung, sondern lässt ihn mit seinen Vermutungen und Überlegungen allein. Dies ist auch gut so, denn der Aufbau des Romans ließe kaum einen anderen Schluss zu.

Kommen wir nach viel Licht nun zu etwas Schatten. Obwohl hier nur ein Punkt zu nennen ist: Satanisten. Sie werden stereotyp und sattsam aus Filmen und Büchern bekannt dargestellt. Gab sich Keene mit den anderen Charakteren viel Mühe, so stellte er diese Gruppe zu plakativ und herkömmlich dar.

Die Ausstattung des Buches lässt keine Wünsche offen. Auch wenn der Wurm auf dem Cover frappierend den 'Schnappoiden' aus „Tremors“ ähnelt.

„Die Wurmgötter“ ist ein spannender, ungewöhnlicher Roman, der den Leser zu überzeugen weiß. Der alte Wahrspruch, laut dem man ein Buch nicht nach dem Cover beurteilen soll, trifft hier voll zu. (GA)

Mehr Mystery/Horror unter Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Anime.

Krimi/Thriller



William C. Dietz

Hitman – Der Innere Feind

Hitman: Enemy Within, Ballantine Books, USA, 2007

Paninibooks, Stuttgart, 11/2007

TB, Thriller, 978-3833214592, 272/995

Aus dem Amerikanischen von Mick Schnelle

Umschlaggestaltung von tab individuell, Stuttgart

www.paninicomics.de

Agent 47 ist ein Hitman, ein Killer im Auftrag der Agency. Doch ist hiermit nicht die CIA gemeint, sondern eine weltweit operierende Verbrecherorganisation. In einem Heim herangezüchtet, ohne Namen, dafür aber mit einem Barcode im Nacken, erledigt er gekonnt seine

Aufträge. Ohne Gewissen, ohne mit der Wimper zu zucken und stets bereit, auch in schwierigen Situationen seinen Auftraggeber zufrieden zu stellen.

Doch die Agency ist nicht die einzige Verbrecherorganisation, denn da ist ja auch noch die Puissance Treize. Und dieser ist es gelungen, einen hochrangigen Vorsitzenden der Agency auf ihre Seite zu ziehen. Plötzlich wird aus dem Jäger ein Gejagter, als die Puissance Treize beschließt, Agent 47 auszuschalten.

Der Hitman hat nun zwei Aufgaben. Zum einen muss er überleben, zum anderen den Verräter in den eigenen Reihen enttarnen. Er weiß, wer den Verräter kennt. Aber wie soll er an diese Person herankommen, wenn sie von der vielleicht besten Killerin der Puissance Treize beschützt wird?

So beginnt ein Katz-und-Maus-Spiel, bei dem sich Agent 47 niemals sicher sein kann, welche Rolle er gerade innehat. Ist er am Drücker, oder weiß die Gegenseite, dass er schon auf der Lauer liegt? Tappt er in eine Falle oder stellt er sie?

„Hitman“ basiert auf einer erfolgreichen, gleichzeitig aber auch umstrittenen Computerspiel-Serie. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Auftragsmörders, schleicht durch die Level und muss auf möglichst geschickte Art seine Aufträge erfüllen. Sinnloses Geballer führt nicht zum Ziel, subtiles Vorgehen wird belohnt. Die Frage, ob man als Spieler einen Hitman lenken und Morde begehen soll, erhitzte dereinst die Gemüter.

Nicht anders ist es in diesem Buch. Der Leser begleitet einen Killer bei seiner täglichen Arbeit. Es gibt einige Romane, die sich mit dem Police-Procedure befassen. Dieses hier befasst sich mit dem Killer-Procedure und wird einigen Politikern, Sozialarbeitern und Priestern sicherlich den Schweiß auf die Stirn treiben. Ein Killer-Buch zu einem echten Killer-Spiel eben.

Die Kälte, mit der das Vorgehen des Protagonisten beschrieben wird, lässt hingegen keine Emotionen aufkommen. Agent 47 ist nicht grausam, er ist kein Sadist. Er ist lediglich findig, wenn es um seinen Job geht. In einem Heim herangezüchtet wurde er früh mit Gewalt konfrontiert. Er musste kämpfen, um zu überleben. Dies schlägt sich auf seine Aufgabe nieder.

Die Handlung des Buches ist straight. Sie weicht kaum ab, bietet keine Nebenschauplätze und wird nur selten durch kurze Szenen unterbrochen, die für die Geschichte unabdingbar sind. Die Figuren bleiben dabei allesamt blass, weder kann man sich mit Agent 47 noch mit jemand anderem identifizieren. Die interessanteste Figur ist dabei noch die Gegenspielerin des Killers, denn ihr werden Gefühle zugestanden.

Überraschungen bietet der Roman ebenfalls keine. Der Held ist von Anfang an klar definiert, und er meistert jede Situation. Zwar wird er einmal verwundet, doch muss er über magische Selbstheilungskräfte verfügen, denn eine Seite später ist von der Verletzung nichts mehr zu spüren. Weder schränkt sie ihn ein, noch wird sie erwähnt.

Die Story an sich ist dünn. Sie bietet bis auf eine Szene keine Überraschungen. Innere Konflikte sucht man vergebens, die Spannung wird in Action-Sequenzen aufgebaut. Ansonsten verfolgt man den Hitman quer durch die Welt, von den USA nach Afrika. Innovativ ist das nicht.

Kann man das Buch also beruhigt für jenen Tag aufbewahren, an dem man alle anderen Bücher auf der Welt gelesen hat?

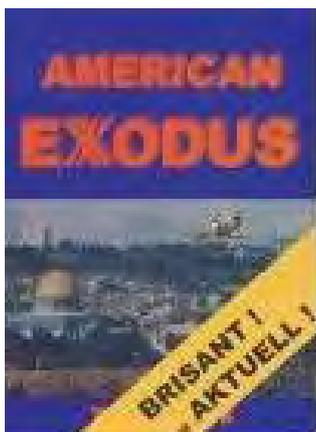
Nein, denn „Hitman“ funktioniert in dem ihm gesteckten Rahmen sehr gut. Auch wenn die Handlung vorhersehbar, der Held fast unverwundbar ist und die Spannung nur manchmal auftaucht, weiß dieser Roman zu unterhalten. Zumindest, wenn man ein Fan von „Hitman“ oder ähnlichen Schleich-Shootern ist.

Wer ausgefeilte Thriller lesen will, wird nicht zu solch einem Roman greifen. Wer jedoch nach ein paar Stunden „Hitman“ am PC etwas anderes als daddeln möchte, greift zu einem Buch seines bevorzugten Spiels. Und da kommt solch ein Roman gerade richtig. Man kennt den Protagonisten, man kann verschiedene Szene besonders gut miterleben, da man sie kurz zuvor selbst gespielt hat. Somit trifft der Roman den Geschmack der Zielgruppe.

Sicher wird nicht mit Fachausdrücken gegeizt, wenn es um Waffen, Wagen u. a. geht. Das AK 47, der Silverballer – wer all das noch nie zuvor gehört hat, wird sich sicherlich des Eindrucks nicht erwehren können, dass der Autor ein Defizit jenseits der Gürtellinie zu kompensieren versucht. Wer jedoch das Spiel kennt, erwartet nichts anderes. Dietz hat die Atmosphäre des Spiels gut eingefangen und auf die Seiten eines Buches transferiert.

Interessant ist der Übersetzer dieses Romans, denn Mick Schnelle zählt zu den bekanntesten und sicherlich auch kompetentesten Spiele-Redakteuren in Deutschland. Ein intimer Kenner der Spielebranche also, der sich auch bei dieser Übersetzung keine Schnitzer leistet.

„Hitman“ ist ein Roman für Spieler, nicht für die breite Masse der Thriller-Fans. Er funktioniert innerhalb seiner Grenzen sehr gut, darüber hinaus verliert er aber deutlich. (GA)



Tom Sanders

American Exodus

Betzl Verlag, Nienburg, 2001

PB, Politthriller, 3-929017-19-1/978-3-929017-91-5, 518/2200

Titelfoto von N. N.

www.betzlverlag.de

Seit dem Zweiten Weltkrieg schwelt im Nahen Osten ein gefährlicher Brandherd. Der Nahostkonflikt zwischen Palästinensern und Israelis wurde in der Hauptsache von der britischen Außenpolitik verursacht: Für die arabische Unterstützung gegen die Türken im 1. Weltkrieg hatten die Briten die Gründung eines arabischen Staates in Palästina in Aussicht gestellt. 1917 versprachen sie außerdem den Juden einen eigenen Staat. Großbritannien reagierte auf den ersten antijüdischen Aufstand der Araber mit gewaltsamer Unterdrückung sowie einer Beschränkung des jüdischen Zuzugs nach Palästina. Die britische Regierung sah sich jedoch außerstande, eine Lösung für das Problem zu finden und übergab 1947 die Angelegenheit an die Vereinten Nationen. Der Lösungsvorschlag der UNO sah dann eine Teilung des Landes (in einen jüdischen und arabisch-palästinensischen Staat) vor; Jerusalem sollte internationale Zone werden. Während der Plan von jüdischer Seite akzeptiert

wurde, wurde er von den Palästinensern entschieden abgelehnt. Unruhen brachen aus, die bis heute andauern.

An der Stelle, an der die Himmelfahrt des Propheten Mohammed stattgefunden haben soll, steht der Felsendom von Jerusalem, eine der wichtigsten Pilgerstätten des Islam. Früher befand sich dort der jüdische Große Tempel, der von Salomo erbaut und später von Herodes erneuert wurde. Eine radikale jüdische Gruppe, geführt von dem Industriellen John Bates und dem Rabbi Salzman, will den Großen Tempel ein drittes Mal an seinem alten Platz neu errichten. Ihr Handlanger ist der israelische Kampfpilot Shlomo Katz. Von der Ideologie der fanatisch-religiösen Gruppe um Salzman völlig beeinflusst, steuert er eine mit Bomben beladene F-15 auf das Plateau zu und zerstört den Dom.

Der amerikanische Reporter und Journalist David Leonard, ein Jude, ist zufällig Zeuge des Terroranschlags. Er ermittelt, teils beruflich, teils aus eigener Motivation, und gerät immer tiefer zwischen Gruppen von religiösen Fanatikern, korrupten und verantwortungslosen Politikern, sowie verschiedenen Verbrecherorganisationen. Auch Amerika hat offensichtlich irgendwie die Finger mit im Spiel. Leonards Freundin Tracy Nolan ist ihm behilflich, seine Arbeit zu koordinieren.

Der amtliche Beschluss, an der nun freien Stelle den Tempel wirklich aufzubauen, bewirkt, allen Hoffnungen auf eine friedliche Lösung zum Trotz, noch mehr Terror.

Der Politthriller befasst sich mit einem spannenden und aktuellem Thema: dem Nahostkonflikt. Dies geschieht allerdings auf einer fiktiven Zeitlinie; der Roman baut auf einem nicht stattgefundenen Ereignis auf. Bis zur Zerstörung des Felsendoms, die etwa in der Mitte des Buches stattfindet, ist eindeutig der Pilot Shlomo Katz die Hauptperson des Romans. Die Salzman-Bates-Gruppe spielt die entscheidende Rolle; die späteren Handlungsträger David Leonard und Tracy Nolan werden nur am Rande erwähnt. Dieser erste Teil des Buches ist in viele verschiedene Handlungsebenen aufgesplittet, die fast alle am Ende zu einem Handlungsstrang zusammenlaufen oder durch verschiedene Verbindungsglieder verwoben werden. Diese sind meist Personen, die eine andere Figur aus einer anderen Handlungsebene kennen oder einmal persönlich getroffen haben.

Viele Charaktere, die später keine bedeutende Rolle mehr spielen, werden fast so detailliert aufgebaut wie eine der Hauptpersonen. Die späteren Handlungsträger halten sich auf den ersten 200 Seiten stark im Hintergrund.

Der Autor Tom Sanders hält sich viel mit (manchmal unwichtigen) Einzelheiten auf. Sein Schreibstil ist durchaus flüssig, auch etwas leger.

Die Dialoge von Katz zeichnen sich mitunter durch eine gewisse Einfachheit aus. Andere Personen, wie z.B. die Berater des amerikanischen Präsidenten, reden lange und verschachtelte Sätze. Daher ist es möglich, die einzelnen Personen aufgrund ihrer Sprache, beruhend auf unterschiedlicher Bildung und dem kulturellen Hintergrund, grob voneinander zu unterscheiden.

Die Handlung wird plastisch und anschaulich wiedergegeben; der Autor versteht es, den Leser über längere Passagen hinweg zu fesseln. Nur einzelne Stellen, die nicht viel zur Haupthandlung beitragen, sind etwas eintönig ausgefallen.

Der Thriller ist an erster Stelle für zeitgeschichtlich/politisch interessierte Menschen geschrieben, aber auch andere werden sich von diesem spannenden, realistisch inszenierten Roman fesseln lassen. Einige nicht unbedingt notwendige Stellen hätte man etwas raffen, einige Passagen weglassen können, um den Leser zügiger durch die Handlung zu bringen.

Alles in allem ist das Buch lesenswert. (RS)

Mehr Krimi unter Comic, Manga & Manhwa & Anime.



Knittel-Vojvoda GbR (Hrsg.)

Multimania 16

Devil Inc. Presseverlag Saarbrücken, 8/2007

Vollfarbiges Magazin für Serien, Kino, DVD, Anime, Comic, Games, Hörspiele, Rollenspiele, Technik - News, Reviews und umfangreiche Infos zu allen Produkten der Medienwelt, Horror, SF, Fantasy, A4, 84/290

www.multi-mania.net/

Mikis Wesensbitter empfängt die MM-Leser in gewohnt munterer Manier und der MM-Stammleser fühlt sich gleich ‚zu Hause‘ und sieht mit Spannung den Informationen entgegen, die das MM-Team wieder zusammengetragen hat.

Doch vorher schweift das Auge auf Seite 4 über die Fragen und Antworten, die in jeder Ausgabe in die Neigungen und Abneigungen eben jenes Teams Einblick gewähren. Witzig – man sieht z. B. Gemeinsamkeiten mit Mikis Wesensbitter, der sich auch empfänglich für den Charme der zwar älteren, aber nicht minder amüsanten Serie „Ausgerechnet Alaska“ zeigt.

Auf Seite 6 startet dann eine Info-Rundreise durch das immer wieder beeindruckende Magazin. Beginnend mit den „Movie & DVD-News“ von Olaf Brinkmann, u. a. über „Frankenstein – Der Schrecken mit dem Affengesicht“, einer auf 2000 Stück limitierten Metal-Pack-Edition. Olaf bestreitet auch die „Kolumne: Splatter Classics“, dieses Mal mit dem Film „Die Stunden der grausamen Leichen“, der im Original 1973 in Spanien anlief und eine Offenbarung für Anhänger des trashigen Euro-Horrors aus den 70er Jahren sein soll.

Freudig liest man die „Im Schatten des Grauens-Kolumne“ von Mikis Wesensbitter, der erst einmal über das Leben ohne Melanie, sein Singledasein, das ihn nicht ‚kickte‘, und eine Zugfahrt mit einer schönen Unbekannten namens Melodie plaudert, bevor er zu dem neu als DVD bei good movies erschienenen „Urlaub vom Leben“ überleitet, der nach Mikis jedem gefallen müsste, der junges deutsches Kino mag.

In „Kino“ geht es um die Titelstory zu „Halloween“, der in den USA sehr erfolgreichen „Halloween“-Neuinterpretation von Rob Zombie, und beleuchtet die Hintergründe des Films und seinen Ursprung. Ab Oktober 2007 machten die Killer mit der Maske auch in Deutschland die Leinwand unsicher und erfreuten die Horrorfans.

Weiter geht es mit Robert Rodriguez' „Planet Terror“ - einem filmischen Schrecken planetarem Ausmaßes, der sich wunderbar in die Grindhouse-Erwartungen (jenem amerikanischen Schmuttelkino der 60er und 70er Jahre) einfügt und am 23. August 2007 in den deutschen Kinos startete.

Auch „Zimmer 1408“, die gelungene King-Verfilmung, „Die letzte Legion“, der laut Markus Mirschel wohl kein Klassiker wird, und „Ratatouille“, dem perfekt inszenierten Animationsfilm, an dem sich jeder weitere messen lassen muss, finden Erwähnung, ebenso „Death Sentence“, „Hallam Foe“ und „Wächter des Tages“.

In „DVD“ geht es dieses Mal in einem einseitigen Artikel um „Sunshine“ – atmosphärisch, äußerst spannend und schlicht das Schönste, was derzeit im Bereich SF zu bekommen ist.

Auf satten neun Seiten „Reviews: DVD“ fasst das MM-Team Wissenswertes des DVD-Marktes zusammen – abgerundet von der Vorstellung der DVD „Storm“, von der Mikis Wesensbitter befindet, dass sich der Film von der gängigen Massenware abhebt und man ihn gesehen haben sollte. Doch das sind nicht alle Artikel im DVD-Bereich, es gibt viel mehr.

Interessant auch wieder die „News: Serien“, in denen Robert Vogel Neuigkeiten über „Battlestar Galactica“, „Eureka“, „Farscape“, „Jericho“, „Stargate Atlantis“ und mehr zusammengetragen hat. Abgerundet wird dieser Bereich durch einen Bericht über den ‚Federation-Con 2007‘.

In „Hörspiele“ wird LPL Records vorgestellt und ein Interview von Dominik Irtenkauf mit Lars Peter Lueg (LPL), dem Kopf hinter dem Label, gebracht. Es folgen vier Seiten „Reviews: Hörspiele“.

Elina Lydia Müller verfasste im „Literatur“-Bereich einen einseitigen Artikel über „Harry Potter und die Heiligtümer des Todes“. Markus Mirschel hingegen berichtet über „Kai Meyer“ und stellt ihn als einen Vertreter der fantastischen Jugendliteratur vor. Es folgen zwei Seiten „Reviews: Literatur“.

Im „Musik“-Teil werden die Gruppe Nightwish“ und Richard Z. Kruspes (Gitarrist von Rammstein) neustes Projekt „Emigrate“ vorgestellt.

Darüber hinaus gibt es in dieser Ausgabe wieder Verlosungen, Poster im Mittelteil, Wissenswertes aus den Bereichen „Game“, fünfeinhalb Seiten „Review: Games“, „Rollenspiel: Dungeons & Dragons 4.0“, „Rollenspiel“, „Reviews: Anime & Comics“, „News“. „Anime & Manga“ und einen Bericht über die ‚Animagic 2007‘ und vieles, vieles mehr...

Es ist immer wieder beeindruckend wie viele Informationen – in ansprechendem Layout – die „Multimania“ in einer Ausgabe bietet. Und das für schlappe EUR 2.90. Damit ist sie immer noch ein herausragendes Beispiel auf dem Magazin-Markt, wenn es ums Preis-Leistungsverhältnis geht. Empfehlung: Kaufen oder gleich abonnieren!!! (AB)

Essen & Trinken



H. Juergen Fahrenkamp

Wie man eyn teutsches Mannsbild bey Kräfften hält – Die vergessenen Küchengeheimnisse des Mittelalters

area verlag, Erfstadt, überarbeitet und erweiterte Neuauflage: 1/2005

HC, Sachbuch, Essen & Trinken, Esskultur, Geschichte, 978-3-89996-264-2, 160/895

Titelgestaltung von agilmedien, Köln

Abbildungen im Innenteil von N. N.

www.area-verlag.de

Wer sich für die antike oder mittelalterliche Esskultur interessiert und gern seine Lieben mit ungewöhnlichen Gerichten überraschen möchte, ist sicher schon längst auf die Bücher von H. Juergen Fahrenkamp gestoßen: „Was Caesar am liebsten speiste“, „Das Kochbuch der Kochbücher“ und „Wie man eyn teutsches Mannsbild bey Kräfften hält“ - jetzt in überarbeiteter und erweiterter Neuauflage im area verlag erhältlich.

Wie schon die Bücher mit nachkochbaren Rezepten aus dem alten Rom und aus der biblischen/alttestamentlichen Zeit ist auch der vorliegende Band mehr als ‚nur‘ ein Kochbuch. Aus historischen Quellen schöpfte der Autor sein Wissen über die Lebensumstände der Menschen im deutschen Mittelalter, ihre Sitten und Bräuche, ihre Küchenutensilien, verfügbare Fleisch- und Fischarten, bekannte Gemüse, Kräuter und Gewürze – und natürlich die Rezepte. Diese stammen u. a. aus der „Würzburger Pergamenthandschrift“, verfasst in der Mitte des 14. Jahrhunderts, die als die älteste deutschsprachige Sammlung von Kochrezepten gilt.

Im Vorwort schildert H. Juergen Fahrenkamp, wie er so manche Kochanleitung mehr oder minder erfolgreich nachvollzog. Gewisse Anpassungen auf die Gegenwart erwiesen sich als notwendig, denn das Küchengerät ist nicht mehr dasselbe, und auch die deftigen oder abführenden (!) Speisen verträgt man heute nicht mehr.

Die damaligen Gerichte waren auf die Lebensumstände der Stände angepasst. Der Adel besaß die Jagd- und Fischrechte und erhielt, ebenso wie der Klerus, von den Bauern in Form des Zehnts die besten Feldfrüchte. In Folge waren die Tafeln in den Burgen und Klöstern reichlich gedeckt, und auch die begüterten Kaufleute konnten sich so manches gönnen. Anders sah es bei den Bauern und einfachen Arbeitern aus, die sich in erster Linie von Getreideprodukten, Gemüse und bloß ausnahmsweise von Fleisch ernährten. Die Jahreszeiten und das religiöse Kalendarium beeinflussten den Speisezettel genauso wie die Erkenntnis, dass sich manche Zutaten positiv auf die Gesundheit auswirkten.

Schon damals aß das Auge mit – vielleicht sogar noch mehr als in der heutigen Zeit. Um beispielsweise über die etwas kargen Mahlzeiten der Fastenzeit hinwegzutäuschen, wurden mit großem Aufwand die erlaubten Speisen so zubereitet und dekoriert, dass das Äußere nicht verriet, was sich tatsächlich im Innern befand.

Eine große Rolle spielten auch die Gewürze, teils wegen ihrer medizinischen Wirkung, mehr aber noch weil sie vom Reichtum des Haushalts kündeten. Man zeigte gern, was man hatte, seit durch die Kreuzzüge der Handel mit dem Orient einen Aufschwung erlebte und teure Aromen mit zu den begehrtesten Waren zählten.

Interessanterweise lesen sich viele Gerichte, die der Autor hier vorstellt, gar nicht so fremdartig oder altertümlich. Man entdeckt sogar Rezepte, wie man sie von der Mutter oder Großmutter kennt und die gar nicht mal viel Mühe bereiten:

„Ein guot linsin-spise“ – Linsensuppe, „Torten von Borbon“ – eine Art pikanter Käsekuchen, nicht unähnlich dem Zwiebelkuchen, „Salmen mit Würtzkreutter“ – Lachs in Kräutersauce, „Hüner in salse von rothem wein“, Poulade in Rotwein-Sauce, „Knöpflin von Kalbfleisch“ – der Vorläufer der Königsberger Klopse, „Wingertener salse“ – Winzer-Sauce, „Gefilte Ahren“ – pikant gefüllte Eier, „Gelbe ruben“ – Möhrengemüse, „Semelknödelin“ – Semmelknödel, „Apfel in wine gebacken“ – Bratäpfel in Wein gedünstet, „Rugkenprod“ – Roggenbrot u. v. m.

Andere Gerichte wirken schon viel exotischer und aufwändiger:

„Hecht von Flus in suben“ – Hechtsuppe, „Ein fein bastetten vonn Ochsenzungen“ – Ochsenzungenpastete, „Krepfelin vonn hechtenuisch in gele salse“ – Hechtklößchen in gelber Sauce, „Gefilte taup vonn spis“ – gefüllte Tauben am Spieß, „Schlegl von Gerns“ – Gämsenkeule, „Gebassenes mit würst unnd faisten“ – Schlachtplatte, „Senaf mite würtzkreyter“ – Kräutersenf, „Gefilte torttem von ahren mite Kronsbermuos“ – Gefüllte Eierkuchen, „Geriht von Kürpsen“ – Kürbisgratin, „Fein affenmündelin“ – Maultaschen, „Ketzapiren“ – Kletzenbrot, „Eyn swartzbrodt von westphalen“ – Pumpnickel etc.

Man stellt nebenbei fest, dass die mittelalterlichen Köche durchaus phantasievolle Namen für ihre Speisen fanden wie „Heidenisch kuchen“ – böhmische Pastete, „Pfaffensnitze“ – Geflügel in Madelsauce, „Abtsknödel“ – Serviettenknödel usw., und wie sich die Sprache im Laufe der Zeit und auch regional veränderte.

Hier ein Beispiel für ein typisch mittelalterliches Gericht, „Rosysen“ – Käsekrapfen:

Aus 4 Eiern, 150 g geriebenem Käse, 200 g Mehl, Salz, Pfeffer, Muskat und eventuell ein wenig Wasser knetet man einen glatten Teig, den man 30 min ruhen lässt. Mit bemehlten Händen formt man eine daumendicke Rolle, von der man mittelfingerlange Stücke abschneidet, die man zu Hufeisen formt. In heißem Schmalz ausbacken, auf Kückenpapier entfetten und heiß servieren.

An passenden Getränken kann man Met und Bier reichen. Der Autor empfiehlt verschiedene Sorten, die dem damaligen Bier vom Geschmack her am ähnlichsten sind. Auch aufeinander abgestimmte Menus schlägt er vor.

„Wie man eyn teutsches Mannsbild bey Kräftten hält“ ist ein optisch sehr ansprechend gestaltetes Buch mit vielen, die Texte auflockernden, Abbildungen. Es vermittelt auf unterhaltsame Weise einen Einblick in die Küche des deutschen Mittelalters und das damalige Brauchtum – und lädt dazu ein, die mehr als 120 Rezepte auszuprobieren. Gewiss ist für jeden Geschmack etwas dabei, und auch weniger geübte Hobbyköche können das eine oder andere finden, an das sie sich heranwagen möchten. (IS)



Jimmy Gownley
Amelia ist die Größte!
Amelia 1

Amelia Rules! 1 + 2, Renaissance Press, USA, 2007
comikat/eidalon verlag, Brandenburg, 12/2007
HC, vollfarbiger Comic, Comedy, 978-3-939585-85-5, 72/1250
Aus dem Amerikanischen von Stefan Pannor
Titelillustration von Jimmy Gownley

www.comicat.de
www.eidalon.de
www.ameliarules.com
www.pannor.de

Nach der Scheidung der Eltern zieht die achtjährige Amelia Louise McBride mit ihrer Mutter bei Tante Tanner ein. In den verbleibenden Ferientagen freundet sich das Mädchen mit einigen Kindern an, die in die gleiche Klasse gehen werden: Reggie Grabinsky, der so gern ein Superheld wäre, Pyjamaman, der immer im Schlafanzug herum läuft und nie spricht, und Rhonda Bleenie, die in Reggie verknallt ist und in Amelia eine Konkurrentin sieht.

In ihrer Freizeit machen sie das, was alle Kinder in diesem Alter gern unternehmen. Sie schauen TV, spielen Fangen, halten geheime Treffen ab und legen sich mit Fieslingen an. Doch der Schulalltag holt sie rasch ein, und es heißt, die Gemeinheiten der Lehrer durchzustehen und sich gegen blöde Mitschüler zu behaupten. Weiß Amelia sich einmal keinen Rat, hat Tante Tanner, die nicht so viel älter ist und in einer Band spielt, ein offenes Ohr für die Nöte ihrer Nichte.

comikat ist das neue Label des eidalon verlags, das in erster Linie junge Comic-Leser ab 8 Jahren ansprechen soll. So sind dann auch die Hauptfiguren von „Amelia ist die Größte!“ Kinder im Alter der Zielgruppe, die nachvollziehbare Sorgen und Freuden haben.

Titelheldin Amelia erzählt die Geschehnisse aus ihrer Perspektive und spart nicht mit bissigen Kommentaren, zwischen denen auch ernste Töne mitschwingen. Beispielsweise beschäftigt Amelia die Frage, ob sie schuld an der Scheidung der Eltern ist. Längst wird in Büchern und Comics keine heile Welt mehr vorgegaukelt, in der die Protagonisten aus intakten Familien kommen und allein das Verhalten der Widersacher mit zerrütteten Verhältnissen erklärt wird.

Am besten versteht sie sich mit Reggie, der seine Komplexe zu bemänteln versucht, indem er seinen großen Vorbildern, den Superhelden, nacheifert. Für seinen Lehrer ist es nicht so ganz verständlich, warum der Berufswunsch ‚maskierter Verbrecherjäger‘ so viel besser sein soll als ‚Apotheker‘.

Rhonda betrachtet Amelia als Rivalin und lässt sie das auch immer wieder spüren. Dann ergibt ein Wort das andere, bis die gegenseitigen Beleidigungen tatsächlich verletzend werden, da Kinder keine Grenzen ziehen können. Trotzdem gehört Rhonda mit zu der kleinen Clique.

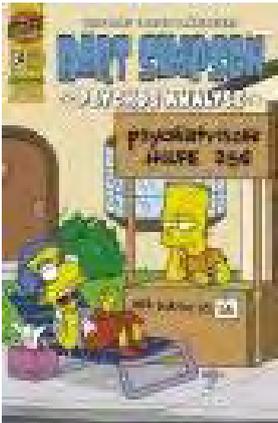
Über Pyjamaman wird wenig verraten. Er ist der eigentliche Freak der Gruppe, der bewusst als Außenseiter dargestellt und dennoch von den anderen akzeptiert wird. Er macht alles mit und erweist sich immer wieder als guter Freund.

Amelia hält sie sich für die einzige Normale, aber wenn alle anderen seltsam sind, ist die Gruppe vielleicht die wahre Norm – und sie selber ist die Merkwürdige? Es ist immer eine Frage des Bezugspunktes... Schnell stellt sie fest, dass sie an die ‚Nerds‘ (= Langweiler, Loser) der Klasse geraten ist. In dieser finden sich die üblichen Cliquen, von denen man als ‚Nerd‘ ignoriert wird oder mit denen man als solcher auch nicht wirklich etwas zu tun haben möchte; und die Hauptsache ist: Amelia fühlt sich wohl unter ihren Freunden.

Die Lehrer entpuppen sich sogleich als natürliche Feinde der Schüler. Praktisch jeder eckt an, und gleich an ihrem ersten Tag hat Amelia mehrere Gespräche mit dem Direktor wegen Störens des Unterrichts. Natürlich ist auch das eine reine Frage des Standpunkts...

Eigentlich verstehen nur die älteren Leser die Anspielungen (auf die Superhelden von Marvel und DC oder „Star Wars“), die Situationskomik und den Wortwitz, der den Episoden innewohnt. Man hat den Eindruck, eine etwas modernere Variante der „Peanuts“ in Händen zu halten, deren Kalauer sich ebenfalls erst einem reiferen Publikum ganz erschließen. Auch die ansprechende Gestaltung des Bandes – Hardcover, vollfarbiger Comic auf festem Glanzpapier – dürften nur die Sammler richtig zu würdigen wissen.

Die „Amelia“-Reihe wendet sich an ein All Age-Publikum und bietet den Jüngsten scheinbar vordergründigen Klamauk, den älteren Lesern tiefschichtigen, anspruchsvollen Humor. Man kann sich und sein Umfeld in den Geschichten wieder finden – und herzlich lachen. (IS)



Tom Peyer, Joey Nilges, Chuck Dixon u. a.

Bart Simpson 34: *Bester Freu(n)d*

Bart Simpson 34 'Sigmund Freud', erschienen bei Bongo Entertainment, USA, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 11/2007

Aus dem Amerikanischen von Matthias Wieland

Comic-Heft, Comedy, 36/250

Drei Geschichten und zwei Magazin-Seiten

www.paninicomics.de

Drei Geschichten enthält die Dezember-Ausgabe des „Bart Simpson“-Comics, und diese könnten unterschiedlicher nicht sein.

So spielt Bart in der ersten Story seiner Lehrerin Mrs. Krabappel einen Streich, der ihre Wohnung auf Tage hinaus unbewohnbar macht. Doch was soll nun aus der Lehrerin werden, weiß sie doch niemanden, der sie aufnehmen könnte. Letztlich bleibt nur eines – sie muss bei den Simpsons unterschlüpfen; auch, weil Bart ihre Wohnung ruiniert hat. Dass dies unangenehme Konsequenzen für die gesamte Familie hat, ist vorprogrammiert. Und auch die anderen Kinder finden es höchst bemerkenswert, dass Mrs. Krabappel nun bei Bart wohnt...

Die zweite Erzählung des Bandes ist eine ‚Hausmeister-Willy‘-Geschichte. Sie schildert die jungen, wilden Jahren des Schotten und berichtet davon, dass er als Schlagzeuger Teil einer bekannten Band war, den Weasels. Leider sah er zu gut aus und hatte darum einen zu großen Erfolg, so dass ihn die anderen Bandmitglieder bei einer Tournee durch die USA kurzerhand zurückließen und durch einen anderen Drummer ersetzen. So kam es, dass er in Springfield blieb...

Die letzte der drei Geschichten ist eine Homer-Story. Nach einem Streit mit Bart, der ihn beim Videospiel übertrumpft, beschließt Homer, an einem Rezept-Wettbewerb von Krusty-Burger teilzunehmen. Nach mehreren Versuchen glaubt er, das perfekte Rezept gefunden zu haben. Doch...

Bis auf die ‚Willy‘-Geschichte sind die Comics dieser Ausgabe leider ein wenig albern, denn es fehlen die witzigen Andeutungen, die sich älteren Lesern und Erwachsenen erschließen. Vor allem die erste Story ist überzeichnet, was die Charaktere betrifft, der Plot zu konstruiert. Und auch die letzte Geschichte ist früh vorhersehbar, spielt ein wenig mit den Charakteren, ohne aber wirklich überzeugen zu können.

Das Highlight ist Story zwei, denn hier werden die Beatles und auch ihre Geschichte auf die Schippe genommen; etwas, das jüngere Leser nicht verstehen werden. Auch die Erklärung im Magazinteil ist für sie nur wenig hilfreich. Die Story an sich funktioniert aber auch ohne das Hintergrundwissen, so dass diese Story für Groß und Klein ist.

Leider lassen diesmal auch die Zeichnungen teils zu wünschen übrig. So sind in manchen Geschichten die Figuren zu simpel dargestellt. Ein wenig mehr Sorgfalt hätte dem Band also insgesamt gut getan. Auch wenn die ‚Willy‘-Story für vieles entschädigt.

Der Magazin-Teil geht auf die Geschichten ein, beantwortet aber auch Fragen der Leser.

Nach dem sehr guten Band 33 fällt dieser deutlich ab, ist aber wohl nur für ältere Leser enttäuschend. Willy reißt es aber raus. (GA)



DER TOD EINES TRAUMS

CIVIL
WAR

MARVEL
EXKLUSIV 70

**Paul Jenkins, Brian M. Bendis, Ramon Bachs, Marc Silvestri u. a.
Marvel Exklusiv 70: Civil War – Der Tod eines Traums**

Civil War: Front Line 11 – Embedded, Part 11, Captain America 25 – The Death of the Dream, Civil War: The Initiative 1 – The Initiative, Civil War: The Confession 1 – The Confession 1 + 2, Civil War: Front Line 7 – 9 – Untitled, Marvel, USA, 2006/07

Panini Comics, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 10/2007

PB, Comic, Superhelden, Action, SF, 132/1495

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Alex Maleev

www.paninicomics.de

www.edbrubaker.com

www.jinxworld.com/

www.myspace.com/brianmichaelbendis

www.warrenellis.com

<http://warrenellis.vox.com/>

<http://warren-ellis.livejournal.com/>

www.mynetspot.org/warrenellis

www.steveeping.blogspot.com/

<http://marcsilvestriart.com>

www.maleev.com

www.frazerirving.com

<http://www.myspace.com/fraze>

Die Storyline „Civil War“ strebt nach vielen schockierenden Ereignissen ihrem Ende und einem wahren Knaller als Höhepunkt entgegen. Regelmäßige Leser kennen die Geschichte:

Ein Einsatz der New Warriors endete mit einem Desaster. Um Ähnliches in Zukunft zu vermeiden, hält die Regierung es für die beste Lösung, dass sich alle Superwesen registrieren lassen und ausschließlich dem Staat dienen. Zu denjenigen, die das neue Gesetz befürworten, gehört Iron Man - und bei seinem Gegenspieler handelt es sich um niemand geringeren als Captain America, der in dieser Maßnahme einen Angriff auf die Menschenrechte und die Freiheit sieht.

Jeder muss sich entscheiden. Die Folge ist ein Krieg zwischen beiden Fraktionen, der viele tragische Opfer fordert. Schließlich ist es Captain America, der alle dadurch überrascht, dass er aufgibt, denn ein Kampf gegen Freunde, gegen unbeteiligte Menschen, gegen sein Land hatte er nie im Sinn gehabt. Nur wenn alle zusammen halten, können sie gegen die wahren Feinde bestehen. Gemeinsam mit seinen Mitstreitern wird die lebende Legende inhaftiert und soll vor Gericht geführt werden.

Unterdessen haben die Journalisten Ben Urich und Sally Floyd im Trüben gefischt und Erstaunliches herausgefunden. Sie konfrontieren Iron Man alias Tonys Stark mit einer Wahrheit, die das Geschehen in einem Unheil schwangeren Licht erscheinen lässt. Wie lange wird Tony Stark mit dieser Last auf seinem Gewissen leben können, vor allem, nachdem sein langjähriger Freund Captain America alias Steve Rogers einem Attentat zum Opfer fiel?

Vordergründig bietet der Story-Arc „Civil War“, der sich durch nahezu alle Marvel-Serien zog, eine actionreiche, dramatische Handlung, die jeden Leser in ihren Bann schlug. Mussten in den ‚Prequels‘ schon etliche Helden ihr Leben lassen, so sind nun weitere Sympathieträger gefallen – nicht mehr von der ersten Garde, denn übertreiben dürfen es die Autoren nun auch wieder nicht, aber nach Hawkeye und anderen Avengers kamen die New Warriors und einige bekannte Namen mehr auf die Abschlusliste. Man wagte es sogar, sich an einer Ikone zu vergreifen: Captain America ist tot.

Diese Figur, die vor allem in den USA beliebt ist, während das Publikum in anderen Ländern eher wenig mit den überaus patriotischen Geschichten, die sich um sie ranken, anfangen kann, gilt als ein Symbol, das immer wieder Nachahmer fand. Nicht nur Marvel sondern auch DC, die Image-Studios usw. schufen vergleichbare Charaktere, die in den jeweiligen Serien den ‚American Dream‘ repräsentierten, für das Gute, Gesetz, Ordnung und die Freiheit standen.

Der ‚American Dream‘ jedoch ist ausgeträumt seit jenem furchtbaren Anschlag auf das World Trade Center, das in der amerikanischen Politik zu einem deutlichen Rechtsruck führte, der viele

Veränderungen brachte. Die Individualität des Einzelnen wird zunehmend beschnitten; die Menschenrechte und die Freiheit stehen bloß noch auf dem Papier. Wer sich den USA nicht vorbehaltlos anschließt, ist automatisch gegen die USA und wird als Quasi-Feind betrachtet.

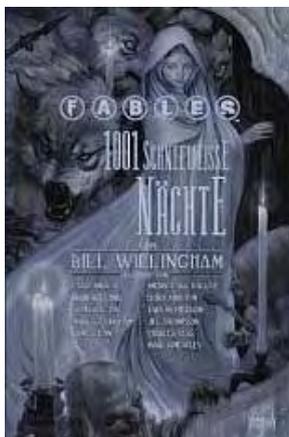
Genau diese Entwicklung findet sich eingebettet in „Civil War“. Zwischen den Zeilen üben die Künstler unmissverständlich Kritik an dieser aggressiven Politik, die nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheidet, die mit Präventivmaßnahmen und Gewalt ihre Ziele durchsetzen will, die für sich Rechte beansprucht, die sie anderen Staaten nicht zugesteht, die die Meinung und Belange der Bevölkerung und des Einzelnen ignoriert – kurz: die die eigenen Gesetze und Ideale mit Füßen tritt.

So muss schließlich auch Captain America sterben. Sein Traum ist tot. Das Land, das er liebte und für das er immer wieder sein Leben riskierte, existiert nicht mehr. Und das ist zweifellos erst der Beginn, denn noch schlimmere Konsequenzen sind zu erwarten. Sind Tür und Tor für Unrecht und Willkür erst einmal geöffnet worden, ist der Weg zum totalitären System nicht mehr weit, und auch andere Nationen werden von diesem Sog zwangsläufig erfasst. Diese Zukunftsvision erschreckt die Künstler, viele Leser und die übrige Welt.

Marvel greift ein sehr kompliziertes Thema auf und spricht Dinge an, die so mancher nicht hören will. Damit wirkt der Verlag meinungsbildend auf ein Publikum, das die realen Hintergründe, Zusammenhänge und Entwicklungen oft nicht durchschauen kann. Mangelhafte Bildung und blinder Patriotismus seitens der Bevölkerung sind ein fruchtbarer Boden für die Saat manipulierende Propaganda, was der Regierung sehr entgegen kommt – die Aufklärung der breiten Masse ist darum ein wichtiges Anliegen. Ob die Maschinerie, die in Gang gesetzt wurde, noch gestoppt werden und die Vernunft sich letztlich durchsetzen kann, zeigen vermutlich erst die nächsten Wahlen.

Trotz aller Kritik wird sich die Comic-Welt schon bald neuen Themen zuwenden. Ob Captain America wirklich tot ist oder auf wundersame Weise zurückkehren wird, bleibt abzuwarten. Es wäre jedenfalls nicht das erste Mal, dass eine populäre Figur nach einer Weile wiederaufersteht, eventuell mit neuem Namen und Kostüm. Gerade diese Figur hat das auch schon einige Male erlebt. Die Fans dürfen also hoffen.

Das Paperback bezieht seinen Inhalt aus vielen verschiedenen Serien, die einander mehr oder minder ergänzen. In Folge findet man einen Stil-Mix, und die Reihenfolge gemäß den Erscheinungsdaten von den Original-Ausgaben ist nicht linear (die letzten Episoden sind von 2006, die Hefte zu Beginn des Bandes wurden 2007 veröffentlicht). Das bereitet allerdings keinerlei Probleme beim Lesen, denn „Front Line“ bezieht sich nicht unmittelbar auf die übrigen Ereignisse. Der vorliegende Comic wendet sich an Sammler, an die Fans von Captain America und jene, die zumindest den einen oder anderen Meilenstein lesen wollen. Auch wenn die Vorgeschichte eingangs zusammengefasst wird, so sind zum besseren Verständnis doch einige Vorkenntnisse notwendig, und man sollte mit den Charakteren des Marvel-Universums weitgehend vertraut sein. (IS)



Bill Willingham

Fables 5: 1001 Schneeweiße Nächte

Fables: 1001 Nights of Snowfall, DC Comics, USA, 2006

Panini Comics, Stuttgart, 1/2008

PB, Graphic Novel mit Klappbroschur im Comicformat, Fantasy, 978-3-86607-548-1, 148/1695

Aus dem Englischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von James Jean

Zeichnungen von Esao Andrews, Brian Bolland, John Bolton, Michael W. Kaluta, Mark Buckingham, James Jean, Derek Kirk Kim, Tara McPherson, Jill Thompson, Charles Vess, Mark Wheatley

www.paninicomics.de

www.jamesjean.com

www.esao.net

<http://brianbollandgallery.com/>

www.johnbolton.com
www.kaluta.com
www.lowbright.com
www.taramcpherson.com
www.jillthompsonart.com
www.greenmanpress.com
www.insightstudiosgroup.com/deliver/wheatley.htm

„1001 Schneeweiße Nächte“ ist anders als die anderen „Fables“-Sonderbände nicht bereits in den Heften sondern gleich als Hardcover-Sonderausgabe erschienen. Die Graphic-Novel wurde mit dem 5. Eisner Award ausgezeichnet und bietet, auch wenn man die Serie sonst nicht kennt, einen guten Einstieg in die Welt zwischen Fiktion und Realität.

Vor langer Zeit, als noch Sultane und Emire in Pracht und Herrlichkeit über das Morgenland herrschen, kommt eine Reisende in das Land zwischen Wüste und Meer und verlangt, den dortigen Fürsten zu sprechen. Erst nach einer Ewigkeit gelingt es ihr, überhaupt eine Audienz beim Wesir zu erwirken, der ihr aber sehr schnell klar macht, dass der Sultan nur eine Art von Frauen bereit ist zu empfangen. Er könne sie dabei allerhöchstens unterstützen.

Da sie nicht noch länger warten will, stimmt die Fremde, die sich selbst Snow White nennt, zu und lässt sich wie eine Konkubine baden und kleiden.

Nun endlich hofft sie, den Herrscher sprechen und um Hilfe für das von ‚dem Feind‘ verwüstete Heimatland bitten zu können.

Als sie vor den Sultan geführt wird, muss sie erkennen, dass sie in eine Falle gelaufen ist. Denn Fürst Shariyar pflegt seine nächtlichen Gefährtinnen am nächsten Morgen hinrichten zu lassen. Um diesem Schicksal zu entgehen, ersinnt Snow White verzweifelt eine List.

Und tatsächlich - sie funktioniert.

1001 Nächte lang erzählt sie dem Sultan magische und märchenhafte Geschichten aus ihrer Heimat: Von der Prinzessin, die nur dann die Aufmerksamkeit ihres Gatten erlangen konnte, wenn sie Fechtstunden bei ihm nahm, und durch ihre geheimen Übungen beinahe einen Krieg verursachte. Von dem Froschkönig, der ein tragisches Schicksal nur deswegen überlebte, weil er sich bei Aufregung wieder zurück verwandelte. Oder dem mutigen Fuchs, der sich vor ‚dem Feind‘ als Verräter ausgab, nur um den magischen Tieren die Flucht in die Welt der Menschen zu ermöglichen. All dies sind Abenteuer aus dem Fabelreich - die teils in der glücklichen Zeit vor dem Angriff der feindlichen und teils auch während der Zeit des Kampfes und der Flucht spielen.

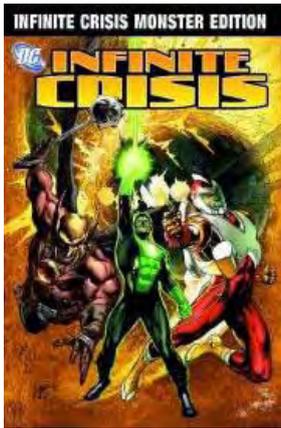
Damit gelingt es ihr, den Sultan zu besänftigen und schließlich die Freiheit und Hilfe zu erlangen. Das Schicksal anderer Mädchen kann sie allerdings nur bedingt ändern. Deshalb gibt sie bei ihrem Abschied ihrer Nachfolgerin einen wichtigen Tipp.

Während sich die vorherigen Bände überwiegend mit dem Leben der Figuren aus Märchen und Sagen nach dem Verlust ihrer Königreiche und der Flucht in die Menschenwelt beschäftigen, spielt „1001 Schneeweiße Nächte“ in der Vergangenheit.

Aber auch hier werden viele typische Klischees und Rollenmuster auf den Kopf gestellt und ad absurdum geführt - etwas, dass Bill Willingham in seiner Zeit als „Sandman“-Autor gelernt hat. Dabei nehmen die Eigenheiten der Figuren einen nicht unerheblichen Raum ein und sind oftmals Triebfeder für ihre Handlung. Und man erfährt etwas mehr über die Bedrohung, die für die „Fables“ aus ‚dem Feind‘ erwachsen ist.

Man versteht recht schnell, warum „1001 Schneeweiße Nächte“ mit einem Preis ausgezeichnet wurde. Zwar weiß die Graphic Novel eine märchenhafte und versponnen lyrische Atmosphäre zu erzeugen, spart aber auch nicht mit leisem Spott auf überholte Klischees und überrascht dann und wann mit Wendungen, mit denen man so nicht gerechnet hat.

Das macht die Graphic Novel zu einem kleinen Juwel für alle Fantasy- und Mystery-Fans. (CS)



Dave Gibbons, Ivan Reis, Bill Willingham, Justiniano u. a.
Infinite Monster Edition 1 – Infinite Crisis: Rann-Thanagar War 1 - 6 + Day of Vengeance 1 – 6

*Rann/Thanagar War 1 – 6 + Day of Vengeance 1 – 6, DC, USA, 2005
Panini Comics, DC Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2006
PB, Comic, Superhelden, SF, Fantasy, Horror, Mystery, 276/2400
Aus dem Amerikanischen von Steve Kups und Christian Heiss
Titelillustration von Ivan Reis*

www.paninicomics.de
www.billwillingham.com

Die „Infinite Crisis“ naht und bedroht das bekannte Universum der DC-Helden. Doch nicht nur auf die Top-Reihen haben die Ereignisse Auswirkungen, auch die so genannte zweite Garnitur ist davon betroffen, denn diese wird genauso in die heftigen Kämpfe hineingezogen, und Tragödien spielen sich ab.

Der vorliegende Sammelband konzentriert sich auf den Krieg zwischen den fernen Welten Rann und Thanagar - eine Space-Opera -, in den auch einige irdische Heroen verwickelt werden. Die andere Storyline – die dem Genre Horror/Mystery zuzuordnen ist - ist dem mächtigen Spectre gewidmet, der völlig außer Kontrolle geraten ist und den anscheinend niemand stoppen kann.

„Rann-Thanagar War“: Der Machthunger einer Verrückten zerstört den Planeten Thanagar. Zwischen den Überlebenden der Katastrophe und den Helfern von der Welt Rann herrscht Misstrauen: Sollte ursprünglich Rann vernichtet werden? Oder sind dessen Bewohner am Untergang von Thanagar schuld? Ein Funke würde genügen, dass der böse Plan aufgeht und ein Krieg ausbricht.

Adam Strange bittet Hawkman und Hawkgirl um Hilfe, und die beiden zögern nicht, die Reise nach Rann gemeinsam mit dem Freund anzutreten. Als die drei eintreffen, ist es bereits zu spät. Eine gewaltige Schlacht tobt, angeheizt durch eine Gruppe religiöser Fanatiker. Unerwartet trifft Verstärkung ein: Green Lantern und andere Helden versuchen, die Zahl der Opfer klein zu halten und den Frieden wieder herzustellen.

„Day of Vengeance“: Die böse Macht Eclipso findet einen neuen Wirt, aber es kommt noch schlimmer: Sie manipuliert den labilen Spectre, und gemeinsam wollen sie alle Magie tilgen. Davon betroffen wären Helden wie Captain Marvel. Da er und die anderen großen Kaliber alle Hände voll zu tun haben, beschließen einige undurchsichtige Anhänger der Magie, die Angelegenheit selbst in die Hände zu nehmen, statt zu warten, bis die Retter kommen – oder der Spectre. Sie mögen zwar nicht so mächtig sein, aber sie kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung und haben erstaunliche Ideen.

Zwar fehlen auf diesen vielen Seiten illustre Helden wie Superman, Batman und Wonder Woman, aber ganz ohne zugkräftige Namen geht es doch nicht, und so stehen u. a. Green Lantern und Captain Marvel den zusammen gewürfelten Gruppen aus Freund und Feind bei, um gemeinsam gegen viel größere Gegner vorzugehen. Ihnen allen ist klar, dass das Unheil abgewendet werden muss, wollen sie selber am Leben bleiben. Tatsächlich beweisen die kleinen, meist unterschätzten Nebenfiguren einen Einfallsreichtum und eine Tapferkeit, die der ersten Garnitur der Superhelden in nichts nachsteht. Schätzt man SF und Mystery, möchte man daher vielleicht ganz gern einen Blick in diesen Sammelband werfen, ob er die Erwartungen zu erfüllen vermag.

Tatsächlich geht ein gewisser Reiz von Charakteren aus, die man, weil sie (in Deutschland) keine eigenen Serien haben, kaum oder gar nicht kennt: Sie sind unverbraucht und sorgen für Abwechslung, wenn der xte Kampf zwischen Superman und Lex Luthor oder Batman und dem Joker schon fast ein wenig die Überraschungsmomente vermissen lässt. Nicht selten wissen die weniger strapazierten Protagonisten positiv zu überraschen, so dass man gern mehr über sie erfahren möchte.

Trotzdem haben es solche Reihen schwer auf dem kleinen deutschen Markt. Nicht jede ist auf das hiesige Publikum zugeschnitten, und je mehr Titel im Umlauf sind, umso wählerischer wird der Leser. Man selektiert zwangsläufig, denn wer kann sich noch jeden Comic-Band bei dem gegenwärtig recht umfangreichen Angebot leisten?

Die Monster-Edition bietet für EUR 24 auf rund 270 Seiten 12 Episoden spannende Unterhaltung, aber man wird sich dennoch, wenn man kein Alles-Sammler ist, überlegen, ob man den Band wirklich braucht, denn gewiss kann man der Handlung der „Infinite Crisis“ auch folgen, ohne die Sidestories gelesen zu haben, zumal das Ende beider Geschichten hier offen bleibt und man die Fortsetzung(en) kaufen müsste.

Die Illustrationen sind realistisch-idealistisch, wobei der „Rann-Thanagar War“ etwas gefälliger wirkt, die Bilder detailreicher sind. Das und die durchaus interessanten Charaktere könnten als Kaufanreiz in den Augen vieler aber immer noch zu wenig sein.

Daher empfiehlt es sich, dass man selber ein wenig in dem dicken Softcover-Band blättert, um zu prüfen, ob einem die beiden grundverschiedenen Serien, die dramatische Handlung, die ungewohnten Charaktere und der Zeichenstil gefallen oder ob man auf diesen Titel verzichten kann. (IS)



Ian Boothby, Phil Oritz u. a.

Simpson Comics 133 – Trödelmarkt

Marge, the Sellout, Bongo Entertainment, USA, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 11/2007

Comic-Heft, Comedy, 44/250

Aus dem Amerikanischen von Matthias Wieland

Eine Geschichte und neun Magazin-Seiten

www.paninicomics.de

Marge begeht einen schweren Fehler – sie reinigt den Dachboden und wird prompt von einer Lawine alter Fernsehzeitschriften niedergeworfen. Doch es kommt noch schlimmer, denn nicht einmal die Sammelstelle nimmt Altpapier dieser Masse an. Selbst Snake will den Haufen nicht stehlen, aber

dies nur, weil ihm sein Bewährungshelfer auf die Finger schaut.

Schließlich versucht sie ihr Glück bei eBay. Und wirklich wird sie die Zeitschriften los. Aber damit nicht genug. Auch andere Gegenstände aus ihrem Haushalt lassen sich dort für gutes Geld verkaufen. Schließlich gerät Marge in einen wahren Rausch, und ehe sie es sich versieht, ist das Haus komplett leer.

Aber wer ist der geheimnisvolle Käufer, der all den Kram erstanden hat?

Die Wahrheit ist schockierend für die Simpsons...

Die Geschichte dieser Ausgabe kann als gelungen bezeichnet werden, denn sie bringt einen Charakter ins Spiel, der innerhalb der Serie nur selten auftaucht, dafür aber umso stärkere Auftritte auch. Auch der Ausgang der Story ist gelungen, wird er doch nicht durch Albernheiten abgehandelt, sondern führt den Plot clever zu Ende.

Die Zeichnungen sind auf hohem Niveau, die Künstler haben sich sichtlich Mühe gegeben. Nur eine Figur, die eigentliche Hauptperson dieser Geschichte, ist ihnen nicht ganz so gut gelungen. Hier hätten sie etwas mehr Sorgfalt zeigen können. Die „Simpsons“-Regulars hingegen sind durchweg erstklassig gezeichnet.

Der Magazin-Teil enthält eine Vorschau auf die kommenden Folgen der 18. Staffel, einen Bericht zu dem neuen „Simpsons“-Spiel sowie mehrere Artikel zu Comics, dem Handbuch für „Simpsons“-Zeichnungen, und natürlich werden auch wieder Fragen der Leser beantwortet.

Eine sehr gute Ausgabe der Serie, die mit einem seltenen, aber starken Charakter aufwartet! (GA)



**J. Michael Straczynski, Sarah ,Samm' Barnes, Brandon Peterson u. a.
100 % Marvel 17: Strange – Anfang und Ende**

*Strange 1 – 6: Beginnings and Endings, Part 1 – 6, Marvel, USA, 2004/05
Panini Comics, Marvel Deutschland, 10/2005*

*Graphicnovel mit Klappbroschur im Comicformat, Superhelden, Horror,
Mystery, Fantasy, 144/1550*

Aus dem Amerikanischen von Robert Sysha

Titelillustration von Brandon Peterson

www.paninicomics.com

<http://worldsofjms.com/>

www.jmsnews.net/

<http://brandonpeterson.com/>

Der Doktorand Steven Strange wirft alle seine Ideale über Bord, als ihm eine steile Karriere in Aussicht gestellt wird. Die Zeit, in der er Geld und Ruhm im Überfluss hat, ist jedoch kurz, denn nach einem Skiunfall muss er sich der bitteren Wahrheit stellen: Mit seinen verletzten Händen kann er nie wieder operieren. Verzweifelt gibt er sein ganzes Geld für Ärzte aus, die ihn heilen sollen – aber niemand kann das Wunder vollbringen.

Schließlich wird er von einem alten Bekannten in der Gosse aufgelesen. Dieser leiht Steven genug Geld, damit er nach Tibet fliegen kann. Einer seiner ehemaligen Patienten eiferte ihm nach und ist nun der Spezialist für Hände schlechthin. Allerdings existiert Stevens einstige Wirkungsstätte im Himalaya nicht mehr, und auch Wong bleibt verschollen.

Die geheimnisvolle Clea, die Steven schon seit einer geraumen Weile beobachtet, kommt gerade rechtzeitig, um den Ahnungslosen vor dämonischen Kreaturen zu beschützen. Sie bringt ihn zum Altehrwürdigen – und damit zu Wong -, der ihm eröffnet, dass das Schicksal ihn nicht zum Chirurgen sondern zum Meister der Magie, zum Kämpfer für das Gute bestimmt hat.

Obwohl Steven die Dämonen gesehen hat, will er dem Alten nicht glauben und verlässt enttäuscht dessen seltsames Haus. Doch die Kreaturen der Finsternis haben es auf Steven abgesehen. Und sie sind erst der Anfang, denn ein noch viel gefährlicherer Gegner lauert dort, wo man es am wenigsten erwartet...

Die Figur des Dr. Strange wurde 1963 von Steve Ditko und Stan Lee erschaffen. In den USA hatte sie seither fast immer eine fortlaufende Serie, selbst wenn sie sich die Hefteiten mit anderen, darunter z. B. „Cloak & Dagger“, teilen musste. In Deutschland ist Dr. Strange lediglich aus einigen Crossovers („The House of M“) oder als kurzfristiges Mitglied von u. a. den „Defenders“ bekannt geworden.

Seit einiger Zeit redesigned Marvel die Geschichte beliebter Helden – und das nicht nur in den „Ultimate“-Reihen. Im vorliegenden Band, der alle sechs Teile einer neuen „Strange“-Mini-Serie beinhaltet, wird ebenfalls der Werdegang des Titelhelden neu und modernisiert aufgerollt. Man trifft auf bekannte Charaktere, die sich der zeitgenössischen Mode angepasst haben, darunter der Mentor von Dr. Strange, der Alterwürdige, seine Freundin Clea (die früher weißes Haar hatte und weniger schlagkräftig war), sein Diener Wong (der nun statt Glatze mit langem Haar erheblich attraktiver gestaltet wurde) und natürlich sein Erzfeind Dormammu.

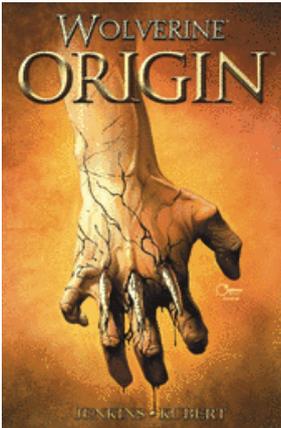
Wer die Original-Stories nicht kennt und auch nicht an die raren und vermutlich teuren US-Ausgaben heran kommt, hat jetzt die Gelegenheit, wenigstens eine bearbeitete Variante der Geschichte kennen zu lernen und einen Blick auf eine Figur zu werfen, der man hier bisher leider viel zu wenig Beachtung geschenkt hat.

Tatsächlich startet der Sechsteiler fulminant mit einer spannenden Handlung, die wie ein Film abläuft (Straczynski und Barnes haben verschiedene Film-Drehbücher geschrieben) und großartigen Zeichnungen. Man ist direkt enttäuscht, dass danach schon wieder Schluss ist für „Dr. Strange“ (gut ein Jahr später erschien in den USA eine weitere fünfteilige Serie).

Der Band ist edel gestaltet mit Klappbroschur, Informationen zum Titelhelden sowie den Künstlern und einer Cover-Galerie.

Man benötigt keine Vorkenntnisse, um der Handlung folgen zu können. Da die Geschichte in sich abgeschlossen ist, dürfen auch Gelegenheitssammler zugreifen und werden bestens unterhalten.

Die Charaktere können überzeugen, die Story ist dramatisch und rasant, die Zeichnungen gefallen. So wünscht man sich jede Comic-Graphicnovel bzw. die Comic-Sammelbände von Panini! (IS)



Paul Jenkins, Bill Jemas, Joe Quesada, Andy Kubert u. a.

Wolverine: Origin, Sammelband

Wolverine: Origin 1 – 6, Marvel, USA, 2001/02

Panini Comics, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 4/2006

PB, Comic, Superhelden, SF, Fantasy, 978-3-86607-168-1, 164/1495

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Joe Quesada und Richard Isanove

www.paninicomics.de

www.joquesada.com

www.santerians.com/

www.marvel.com/blogs/Joe_Quesada

www.kubertsworld.com/bios/andy_kubert.html

Es gibt kaum eine Comic-Figur, um deren Herkunft ein so großes Geheimnis gemacht wurde, wie um Wolverine. Seit seinem ersten Auftritt in der Serie „Hulk“, auf die erst die Mitgliedschaft bei den „X-Men“, schließlich eine eigene Reihe und viele Gastauftritte bei z. B. „Spider-Man“, „Avengers“, „Alpha Flight“ etc. folgten, hat man immer wieder an ihm herum gebastelt, seinen Hintergrund neu definiert, wieder verworfen (falsche Erinnerungen durch Manipulationen) und erneut redesigned, doch nie seine Herkunft und Entwicklung gänzlich offen gelegt.

In der sechsteiligen Mini-Serie „Wolverine: Origins“ wird einmal mehr der Versuch unternommen, die Vergangenheit des Titelhelden zu beleuchten und die drängenden Fragen zu beantworten. Die Geschichte führt in die Vergangenheit zurück, weiter, als man angenommen hätte, selbst wenn einem bekannt ist, dass Wolverine zu den sehr langlebigen Mutanten zählt und er erheblich älter ist, als er aussieht.

Die kleine Rose wird als Gesellschafterin für Master James auf das Anwesen der Howletts geholt. Schnell merkt sie, dass in ihrem neuen zu Hause so manches nicht stimmt. Praktisch jeder in der Familie geht eigene Wege, und James ist ein kränkliches Kind. Sie alle scheinen eine merkwürdige Beziehung zu einem Säufer namens Thomas Logan und dessen Sohn, den alle bööß ‚Dog‘ rufen, zu unterhalten. Trotz der Unterschiede freunden sich die Kinder miteinander an.

Das Idyll ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn Konflikte zwischen den Familien, die weit tiefere Wurzeln haben, entzweien schließlich auch die Kinder. Als sich Logan und Dog an den Howletts für alles rächen wollen, was ihnen angetan wurde, zeigt James seine wahre Natur. Trotzdem hält Rose weiterhin zu ihm, als Einzige.

Gemeinsam fliehen sie in den Norden Kanadas, wo keiner sie kennt oder sucht. James, der sich nun Logan nennt, wächst zu einem starken und wilden jungen Mann heran. Er verliebt sich in Rose, die davon nichts ahnt und einem anderen näher kommt. Doch das ist erst der Beginn der Tragödie...

Die Geschichte führt nach Kanada und zurück ins 19. Jahrhundert. Der Mann, der später den Codenamen Wolverine trägt und als Killer gefürchtet ist, ist ein kränkliches Kind, dessen besondere Kräfte erst nach einem harten Schicksalsschlag hervor brechen und zu seinem Fluch werden.

Geschickt locken die Autoren den Leser zunächst auf eine falsche Fährte: Dog sieht dem erwachsenen Mutanten ähnlich, ebenso dessen Vater, und auch die Charakterzüge der beiden scheinen eher zu passen als die von James. Das und einige eingestreute Bemerkungen des alten Logan lassen die Spekulation zu, dass dieser James' Vater und Dog dessen Bruder ist. Eine definitive Antwort gibt es allerdings nicht.

Rose liefert die Begründung für die Fixierung von Wolverine auf rothaarige Mädchen. Er liebt seine Begleiterin, bekommt sie aber nicht, da ihre Zuneigung einem anderen gehört. Ihr Schicksal endet in einer Tragödie wie auch das von Jean Grey (Marvel Girl, Phoenix).

In Dog lässt sich der spätere Sabretooth erkennen, der seinen zeitweiligen Kollegen immer wieder mit großem Hass verfolgt und umgekehrt. Aber auch in diesem Fall wird die Identität nicht bestätigt.

Des Weiteren werden erste Bezüge zu Wolverines Samurai-Hintergrund hergestellt, sein Codename taucht früh auf, und selbst die Neigung, lieber in der Wildnis unter Tieren zu leben als unter verlogenen, skrupellosen Menschen, die alles jagen, was anders ist, wird erklärt. Seit sich seine Mutantenkräfte manifestiert haben, wandelt James-Logan-Wolverine auf dem schmalen Pfad zwischen animalischen Instinkten und Vernunft und kämpft darum, nicht die Kontrolle über seine Wildheit zu verlieren.

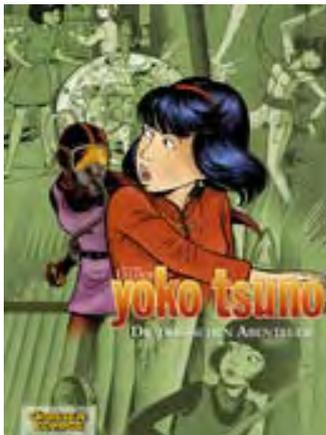
Der Kreis schließt sich – die Fans haben ihre Aha-Effekte. Die Story ist spannend und dramatisch, doch wirkliche Überraschungen bleiben aus, da es für diesen Charakter kein Happy End geben kann bzw. konnte. Der Mini-Zyklus stellt die Weichen und erklärt so manche Entwicklung..., bis diese „Origins“-Version vielleicht wieder von einer anderen umgeworfen wird.

Die harmonisch kolorierten Illustrationen von Adam Kubert passen zur Geschichte und können überzeugen.

Sammelbände, die einen kompletten Zyklus beinhalten, sind stets ein Geschenk an die Leser. Zum einen kann man eine Storyline ohne lästige Wartezeit bis zur nächsten Episode genießen, zum anderen dürfen auch jene zugreifen, die nicht jede Serie und jedes Heft sammeln.

Auch für „Wolverine: Origins“ benötigt man keine Vorkenntnisse, wenngleich das Lesevergnügen natürlich größer ist, kennt man den Titelhelden. Rund 160 Seiten für EUR 15 sind akzeptabel, zumal für den Softcoverband gutes Papier verwendet wurde und der Druck ordentlich ist.

„Wolverine-Fans“ kommen an dem Comic nicht vorbei, und auch die Gelegenheitsleser werden gut unterhalten. (IS)



Roger Leloup

Yoko Tsuno – Die deutschen Abenteuer, Sammelband 1

2: Die Orgel des Teufels + 7: Zwischen Leben und Tod + 14: Wotans Feuer

Yoko Tsuno – Aventures Allemandes : 2: L'orgue du diable (1979) + 7: La frontière de la vie (1977) + 14: Le feu de Wotan (1984), Belgien, 2006

Carlsen Comics, Hamburg, 12/2007

HC-Album, Comic, SF, Fantasy, Mystery, Krimi, 978-3-551-02176-2, 176/2990

Aus dem Französischen von Volker Hamann (Einleitung) und N. N.

www.carlsencomics.de

www.yokotsuno.com

Der Belgier Roger Leloup, Jahrgang 1933, begann seine Karriere als Comic-Künstler in den frühen 1950er Jahren. Er arbeitete beispielsweise im Studio Hergé, wo er vor allem für die Ausführung der Hintergrundzeichnungen zuständig war, u. a. bei „Tim und Struppi“ und „Die Schlümpfe“. Aus einer verworfenen Idee zog er Ende der 1960er Jahre den Charakter einer japanischen Elektronik-Expertin. „Yoko Tsuno“ war geboren und kam so gut an, dass die ersten Seiten des Comics 1970 im Magazin „Spirou“ veröffentlicht wurden. Inzwischen sind 24 Bände (2005) erschienen, die ein All Age-Publikum beiderlei Geschlechts begeistern.

Leloup folgt bei seinen Zeichnungen der Ligne Claire, d. h. er legt großen Wert auf detailgetreue Hintergründe und technische Geräte. Das ist es auch, was dem Betrachter, der ein wenig in dem vorliegenden Sammelband blättert, sofort ins Auge fällt: Die Abbildungen realer Orte (Burg Katz, Rothenburg ob der Tauber etc.) sind großartig, und wer schon einmal dort gewesen ist, erkennt die Gebäude und Lokalitäten sogleich wieder.

Als kleines Bonbon für die Sammler sind im Einleitungsteil Fotografien und Skizzen bzw. ausgeführte Zeichnungen einander gegenüber gestellt, und am Ende präsentiert eine Galerie Cover-Illustrationen und vergrößerte Panels, so dass man die sorgfältig erstellten Einzelheiten genießen kann.

Drei Abenteuer von Yoko Tsuno, die ausnahmslos in Deutschland spielen, offeriert der Sammelband „Die deutschen Abenteuer“:

Während einer Fahrt auf einem Rheinschiff werden Yoko und ihre Freunde Vic und Kurt Zeugen eines Anschlags. Opfer ist die Organistin Ingrid Hallberg, Tochter eines ermordeten Erfinders, die jedoch durch das beherzte Eingreifen Yokos gerettet wird. Gemeinsam versuchen sie herauszufinden, woran Ingrids Vater gearbeitet hat und wer hinter all den Verbrechen steckt. Die Spur führt in die unterirdischen Gewölbe der Burg Katz. Dort entdecken sie „**Die Orgel des Teufels**“, deren Klänge alles zerstören könnten.

„**Zwischen Leben und Tod**“ schwebt ein junges Mädchen. Um sie zu retten, ist ein Team Wissenschaftler in Rothenburg zusammen gekommen, das aber auch an ahnungslosen Menschen Experimente durchführt. So findet Yoko ihre Freundin Ingrid kränkelnd vor und ahnt sogleich, dass hier etwas faul ist. Bei ihren Recherchen gerät sie selbst in Lebensgefahr, zumal einer der Forscher nicht nur das Wohl des Mädchens im Sinn hat.

Auf der Suche nach „**Wotans Feuer**“ folgen Yoko, Ingrid und ihre Freunde einer Fährte, die sie von der Burg Eltz nach Wuppertal und sogar an die bretonische Küste bringt. Eine Gruppe Gangster will den Öltanker Mercurian mit einem Energiestrahle zerstören. Ob die Gegenwaffe funktioniert und die ahnungslose Crew gerettet werden kann?

Allen Abenteuern ist gemein, dass sie an realen Orten spielen, auch wenn die Technik meist fiktiv ist und phantastische Elemente in die Handlung bringt. Deutschland wird gern von Leloup als Hintergrund gewählt; dann taucht stets Yokos Freundin Ingrid als ‚Heldenbegleiterin‘ auf.

Die Titelfigur ist der unbestrittene Hauptcharakter. Generell hat Yoko die guten Ideen und das Knowhow für die Lösung eines Problems. Mutig legt sie sich mit den Gegnern an und sorgt in gelegentlichen Kampfszenen für ein wenig Action. Sie wirkt wie die japanische – und weibliche – Antwort auf „James Bond“. Das mutet durchaus ein wenig antiquiert an, da die modernen Comic-Helden und ihre Gegner längst nicht mehr strikt in Gut und Böse eingeteilt werden und außerdem Schwächen gleichermaßen wie Stärken haben.

Dennoch funktioniert das Konzept noch immer, ist es doch für junge Leser ab 8 Jahren leicht nachvollziehbar, und für die älteren so etwas wie eine Zeitreise, die jedem die Themen, Mode, Denkweise und Ängste vor Augen führt, die für die 1970/80er Jahren charakteristisch waren. So mancher mag sich erinnern...

Die Protagonisten sind sympathisch, mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet und erfüllen ihre Rollen. Dank mannigfaltiger Kenntnisse können sie es mit Verbrechern aufnehmen und für eine spannende Handlung sorgen, die sich Anleihen aus der SF, der Fantasy und dem Krimi holt.

Die Illustrationen sind gefällig – und man kann auch eine Weiterentwicklung beobachten. So wirken die Figuren später etwas weniger cartoonhaft, glatter und feiner gezeichnet. Auch die Termini und das Equipment gehen mit der Zeit.

„Yoko Tsuno“ ist eine unterhaltsame, Genre übergreifende Comic-Serie für Jung und Alt. Man hat viel Vergnügen, die Abenteuer der Titelheldin zu verfolgen, und mehr noch erfreut man sich an den hervorragenden Hintergrund-Zeichnungen.

„Die deutschen Abenteuer“ präsentiert der Carlsen Verlag in edler Aufmachung: HC-Album, gutes Papier, sauberer Druck, informative Einleitung, Galerie. Dieser Band ist ein Schmuckstück für Comic-Sammler und dazu geeignet, das Interesse an der Serie „Yoko Tsuno“ zu wecken, wenn man sie noch nicht kennt. (IS)



Goro Miyazaki (Drehbuch und Regie, Studio Ghibli)

Die Chroniken von Erdsee 3 (von 4)

Gedo Senki (Tales from Earthsea) Vol. 3, Japan, 2006

Nach der „Earthsea“-Serie von Ursula K. Le Guin

Inspiriert von Hayao Miyazakis „Shuna’s Journey“

TB, vollfarbiger Anime-Comic zum Kinofilm, Manga, Fantasy, 978-3-551-75293-2, 144/795

Aus dem Japanischen von Karsten Küstner

www.carlsenmanga.de

www.ghibli.jp

www.ghibliworld.com/

www.nausicaa.net/miyazaki/earthsea/

www.ursulaklequin.com/UKL_info.html

Prinz Arren hat seinen Vater ermordet und mit einem besonderen Schwert das Land verlassen. Auf seiner ziellosen Reise schließt er sich dem Erzmagier Sperber an, der sogleich erkennt, dass Arren kein gewöhnliches Kind ist und ihn etwas sehr belastet.

Sperber lässt Arren bei Freunden zurück, um einige Nachforschungen anzustellen. Die Welt ist im Wandel – warum? Als er zurückkehrt, ist Tenar entführt worden und Arren fortgelaufen. Sperber übergibt in Therrus Obhut Arrens Schwert und macht sich auf den Weg zur Burg des Magiers Cob, um Tenar zu befreien. Prompt läuft er in die für ihn vorbereitete Falle.

Unterdessen sucht Therru nach Arren. Es kommt zu einer unerwarteten Begegnung, und auch Therru schleicht sich in Cobs Burg ein. Offenbar ist sie die letzte Hoffnung für Sperber und Tenar, die sterben sollen, und für Arren, den das in ihm wohnende Dunkle verführen konnte...

Allmählich fügen sich die Puzzleteile an den richtigen Stellen zusammen, so dass das Gesamtbild immer deutlicher zu sehen ist. Der Leser erfährt von Arrens Ängsten, die dafür verantwortlich sind, dass immer wieder ein düsteres, böses Alter Ego seinen Körper übernimmt, das sich schließlich von Cob herein legen lässt. Dieser hegt finstere Pläne, für deren Realisierung er den Jungen braucht. Allerdings ist ihm Sperber im Weg. Der Band endet mit einem Cliffhanger, der offen lässt, ob der Erzmagier und Tenar gerettet werden und was weiter mit Arren und Therru passiert.

Eine Schlüsselstellung nehmen die wahren Namen der Protagonisten ein. Wer den Namen des anderen kennt, gewinnt dadurch Macht über ihn, so dass man für die Öffentlichkeit einen Rufnamen wählt, um sich nicht finsternen Kräften auszuliefern. Arren verrät Therru seinen wahren Namen und umgekehrt, was ihnen beiden später hilft. Allerdings ist die Gefahr noch lange nicht vorüber, denn Cob, der offenbar für die merkwürdigen Vorgänge in der Welt verantwortlich ist, wird nicht gleich aufgeben.

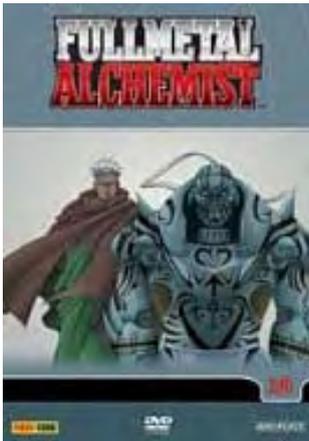
In den Animes der Ghibli-Studios richtet sich der Fokus oft auf jugendliche Helden, die in diesem Fall zum Zünglein an der Waage werden, denn ihr Handeln entscheidet über das Wohl und Wehe der Welt. Trotz ihrer besonderen Rolle sind die Charaktere realistisch aufgebaut und ihre Konflikte nachvollziehbar.

Auch wenn auf reißerische Action-Szenen und kindischen Klamauk verzichtet wird, so entbehrt die Story keineswegs spannender Momente. Vor allem zum Ende hin werden die Ereignisse dramatischer und spitzen sich auf den Höhepunkt zu. Man darf gespannt sein, was die letzte Folge der Tetralogie bieten wird.

Wie schon die beiden anderen Bände ist auch dieses Buch optisch ansprechend gestaltet: hochwertiges Glanzpapier, klare, vollfarbige Bilder (Screenshots).

Die Mini-Serie wendet sich nicht ausschließlich an eingefleischte Manga-Leser, sondern kann auch jene Comic-Fans überzeugen, die um die Produkte aus Japan sonst immer einen großen Bogen machen. Ferner dürften Fantasy-Freunde, die mit den Romanen von Ursula K. Le Guin vertraut sind, neugierig auf die Umsetzung (eines Teils) der „Erdsee“-Saga sein. Ob sie gelungen ist, muss

jedoch jeder für sich entscheiden, da die Geschmäcker verschieden sind. Auf jeden Fall bietet der Anime-Comic gute Unterhaltung für ein All Age Publikum. (IS)



Fullmetal Alchemist Vol. 10

Episoden 39 - 42

Hagane no Renkinjutsushi, Japan, 2004

Nach dem Manga von Hiromu Arakawa

Paninicomics/Panini Video, Stuttgart, 12/2007

1 DVD, Anime, Fantasy, SF, Steampunk, 978-3-86607-334-0, Spieldauer: 100 Min, 4 Folgen à 25 min, gesehen 12/07 für ca. EUR 20.-

Extras: Interview, Trailer

Altersfreigabe: FSK 16

Bildformat: 4:3, Synchro: dt. (5.1, 2.0), jap. (2.0), Untertitel: dt.

www.paninicomics.de

Inzwischen ist die zehnte der insgesamt zwölf DVDs der 51-teiligen Reihe „Fullmetal Alchemist“ erschienen. Die Ausstattung entspricht der der vorhergehenden Teile. Neben einem informativen Booklet gibt es auf der Silberscheibe ein kurzes Interview und Trailer.

Man merkt, dass es in den Folgen 39 bis 42 langsam auf das Finale zugeht. Inzwischen sind die Hintergründe des Ishbar-Massakers auch den Brüdern Edward und Alphonse Elric bekannt. Sie wissen, welchen Schatten die Bluttat auf die Gegenwart wirft, denn das Gleiche könnte noch einmal in der Stadt Reole geschehen - dem Ort, an dem sie vor noch nicht all zu langer Zeit einen Scharlatan enttarnten.

In Verkleidung schleicht sich der junge Alchemist in die Stadt, um mit Scar zu sprechen und ihn zum Aufgeben zu bewegen, damit sich das Gemetzel nicht wiederholt. Doch der Ishbarier macht ihm klar, dass er eine viel größere Sache zu Ende bringen will. Aber er stimmt zu, dass ‚Rose‘, die ‚Heilige Mutter‘, sich mit ihren Anhängern so schnell wie möglich in Sicherheit bringt. Es haben schon zu viele Menschen ihr Leben verloren.

Die Staatsalchemisten und auch die Armee nehmen den Aufenthalt von Scar, der die Bewohner erneut aufwiegelt, zum Anlass, Reole den Krieg zu erklären und gegen die Stadt vorzurücken.

Vor allem der übergelaufene Zolf J. Kimbley, auch ‚Crimson Alchemist‘ genannt, ist begierig darauf, den Attentäter zu stellen. Aber nicht nur, um einen Verbrecher zu fassen, sondern auch um Scar an seinem Plan zu hindern. Denn er und einige andere Verräter wissen inzwischen, was der Ishbarier vorhat: Er will sich selbst in den Stein der Weisen transformieren und ihn damit dem Zugriff der Feinde entziehen.

Die zehnte setzt den düsteren Kurs der neunten DVD fort. Erneut werden Fäden zusammengeführt, und Geschehnisse wie die Morde unter den Staatsalchemisten ergeben endlich einen Sinn. Die Verräter und Intriganten auf beiden Seiten werfen ihre Masken ab, während einige andere wie Lust, die Chimäre, ihre eigenen Pläne haben.

Die Elric-Brüder stehen zwischen den Fronten und sind am Ende selbst die Gejagten, denn Scars Vermächtnis macht sie nun zum Dreh- und Angelpunkt der ganzen Geschichte. Nun werden sie herausfinden können, wer letztendlich Freund und wer Feind ist.

Für eine Action-Fantasy-Serie besitzt „Fullmetal Alchemist“ einen erstaunlich ernsten und komplexen Hintergrund, der sich erst jetzt zum Ende der Serie hin in seinem vollen Ausmaß entfaltet.

Man merkt, wie sorgfältig die Geschichte konstruiert wurde, denn nun fügen sich scheinbar zusammenhanglose Ereignisse, selbst vom Anfang der Serie, zu einem Gesamtbild zusammen. Und das Ende überrascht, denn es mischt die Karten noch einmal neu. Ethik und Moral spielen eine große Rolle in der Story und werden auch weiterhin nicht so oberflächlich behandelt, wie man meinen könnte.

Auch die zehnte DVD von „Fullmetal Alchemist“ bietet abenteuerliche Fantasy-Unterhaltung vor einem Hintergrund, der nicht so einfach gestrickt ist, wie man zuerst denkt. Gerade durch die

überraschenden Wendungen und die sich langsam zusammenfügenden Handlungsfäden bietet die Serie auch für ein älteres Publikum einiges mehr als nur ein rasantes Action-Spektakel. (CS)



Yuu Watase

Fushigi Yuugi Genbu Kaiden 4, Japan, 2005

EMA, Köln, 9/2007

TB, Manga, Fantasy, Romance, 978-3-7704-6722-8, 190/600

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

www.manganet.de

www.y-watase.com

Durch das geheimnisvolle Buch ‚Das Reich der Vier Götter‘ gelangt Takiko, ein Mädchen aus der Taisho-Zeit, in eine phantastische Welt. Dort begrüßt man sie als die Hüterin des Genbu, die das Land Hokkan vor dem Untergang retten soll. Dafür muss sie die sieben Seishi, die alle über eine besondere Gabe verfügen, finden. Gemeinsam vermögen sie das

Fabelwesen Genbu zu beschwören, das angeblich Wünsche erfüllt.

Takiko, die sich zu Hause immer herumgestoßen fühlte, wird zum ersten Mal von jemandem gebraucht – und ist glücklich. Sie verspricht, alles zu tun, um die Hoffnungen, die in sie gesetzt werden, nicht zu enttäuschen. Tatsächlich konnte sie bereits vier Seishi um sich versammeln, aber die Feinde, die Takiko aufhalten wollen, sind der kleinen Gruppe bereits auf den Fersen.

Takiko und die Seishi finden Unterschlupf in einem Dorf, das schwer unter den Folgen des Krieges gelitten hat. Schon bald stellt sich heraus, dass der Ort eine Falle ist. Und noch eine Überraschung wartet: Ein weiterer Seishi gibt sich zu erkennen.

Der vierte Band von „Fushigi Yuugi Genbu Kaiden“ – die Serie kann als Prequel von „Fushigi Yuugi“ betrachtet werden – knüpft nahtlos an die Ereignisse des vorherigen Buches an. Wieder einmal können Takiko und ihre Gefährten nur ganz knapp ihren Häschern entkommen, und erneut ist ein tragisches Opfer zu beklagen.

Auch anschließend ist der kleinen Gruppe keine Ruhe vergönnt, denn sie werden von den Feinden eingeholt, und der fünfte Seishi muss davon überzeugt werden, dass er seine Rolle zum Wohle des Landes zu erfüllen hat. Hikitsu und Tomite verbindet eine gemeinsame Geschichte, die bei dieser Gelegenheit enthüllt wird. Ein Missverständnis wird aufgeklärt, eine Unschuldige gerettet und neue Freundschaften geschlossen.

Neben der Spannung kommt auch die Romantik nicht zu kurz. Was oberflächlich eine Dreiecksbeziehung (Takiko-Uruki-Tomite) zu sein scheint, ist schon lange entschieden, doch auch derjenige, der Pech hat, muss nicht allein bleiben.

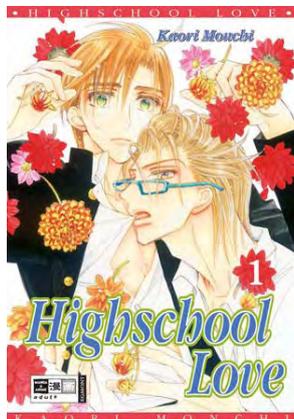
Die Story endet mit einem Cliffhanger, denn Takiko kehrt unverhofft in ihre Welt zurück. Wird sie erneut den Weg nach Hokkan finden oder das gefährliche Abenteuer an dieser Stelle abbrechen, schließlich passiert das alles doch nur in einem Buch, und wie könnte sie mit einem erfundenen Charakter glücklich werden...?

Wer „Fushigi Yuugi“ kennt, findet viele Parallelen, angefangen bei der Personen-Konstellation, über die Motive bis hin zu den einzelnen Geschehnissen. Auch in der älteren Serie muss sich die Hauptfigur zwischen ihrer eigenen und einer Fabelwelt entscheiden, sie begegnet ihrer großen Liebe und riskiert ihr Leben, um den neuen Freunden und allen Menschen, die an sie glauben, zu helfen. Viele Opfer müssen gebracht werden – und nicht für jeden gibt es ein Happy End.

Man merkt allerdings, dass das Konzept von „Fushigi Yuugi Genbu Kaiden“ durchdacht ist, denn Takiko kann mit einer Naginata umgehen und ist den Gefahren nicht völlig hilflos ausgeliefert, auf alberne Running Gags wie Fressanfälle wird verzichtet, jeder Charakter hat einen Hintergrund und konkrete Motive für sein Handeln, die über naive Verliebtheit hinausgehen.

Dadurch ist die Fantasy-Reihe auch für ein etwas reiferes, in erster Linie weibliches Publikum und vor allem für die Fans von „Fushigi Yuugi“, die mittlerweile keine Kinder oder Teenager mehr sind,

interessant. Nebenbei wird die Vorgeschichte erzählt, und man erfährt auch mehr über das mysteriöse Buch und welche Bewandnis es damit hat. Vorkenntnisse sind keine erforderlich. Der Stil der Zeichnungen ist ansprechend; die Leser von Titeln wie „Ayashi no Ceres“, „Zettai Kareshi“ etc. wissen ohnehin, was sie erwartet. Für jüngere Leser ist die Serie stellenweise zu grausam, denn es sterben regelmäßig Sympathieträger. (IS)



Kaori Mouchi

Highschool Love 1

Seitokaichou ni Chukoku Vol. 1, Japan, 2005

EMA, Köln, 11/2007

TB, Manga, Boys Love, Krimi, 978-3-7704-6841-6, 206/650

Aus dem Japanischen von Monika Klinger

www.manganet.de

Chiga wird unverhofft zum Vizeschülersprecher gewählt. In Folge muss er mit dem beliebten Kokusai, dem Ersten Schülersprecher, zusammen arbeiten. Schon bald ist Chiga genervt. Bisher hatte er mit Kokusai nichts zu tun und versteht nicht, was alle anderen an seinem Kollegen finden. In Chigas Augen ist Kokusai ein linkischer Trottel, der nicht mal eine sexuelle

Belästigung als solche erkennt, geschweige denn sich gegen die Grabscher in der Bahn wehren könnte.

Mehr oder minder freiwillig beginnt Chiga, sich um Kokusai zu kümmern und ihn auch vor den Belästigungen zu beschützen. Dabei kommen sie einander näher, und plötzlich stellt Chiga fest, dass er Gefühle für Kokusai entwickelt – dabei steht er doch auf Mädchen. Und auch Kokusai ist verwirrt von den Empfindungen, die Chiga in ihm auslöst.

Das Auftauchen eines Stalkers, der Kokusai große Angst, auch vor Berührungen, einjagt, macht es noch schwieriger für die beiden, über ihre Gefühle und Wünsche zu sprechen...

Wieder einmal spielt ein Boys Love-Manga an der Highschool und bringt zwei Genre-Archetypen zusammen. Chiga ist der große, selbstbewusste Seme, der nach und nach seine Gefühle auslebt, und Kokusai ist der kleine, schüchterne Uke, der zu Wachs in den Händen seines Mitschülers wird. Obwohl beide früh bemerken, dass sie mehr als nur Kollegen und Kameraden sein wollen, dauert es einige Zeit, bis die Bemühungen von Chiga fruchten und Kokusai endlich zu seinen Bedürfnissen steht.

Die Handlung ist nicht ungewöhnlich und bedient sich bekannter Motive, die man häufig in (BL-) Mangas findet: Ein gemeinsamer Job zwingt zwei recht verschiedene Jugendliche dazu, sich miteinander zu arrangieren bzw. anzufreunden. Grabscher in der Bahn rufen den Stärkeren als Beschützer des Opfers auf den Plan. Sie kommen einander näher, müssen aber noch verschiedene Probleme bewältigen – ein Stalker, rivalisierende Mitschüler, die eigenen Hemmschwellen -, bevor sie ein richtiges Paar werden.

Die Geschichte ist in zarten, skizzenhaften Bildern erzählt, die hin und wieder recht explizit ausfallen, wenngleich Sprechblasen, Kleidungsstücke oder der Panelrand die entsprechenden Stellen teilweise abdecken. Auf jeden Fall weiß man genau, was passiert. Die sexuellen Bedürfnisse stehen im Mittelpunkt, und Chiga betreibt eine Gratwanderung zwischen zärtlichem Trösten, Verführung und Bedrängen.

Am ehesten lässt sich „Highschool Love“ von den eigenwilligen Zeichnungen her mit „Junjo Romantica“, „Zetsuai“ oder „Love Mode“ vergleichen, die auch nicht so ganz den anderen, gefälligeren Reihen entsprechen wollen.

Man sollte jedoch der neuen Serie ruhig eine Chance geben und selber prüfen, ob einem die Geschichte, die am Ende in Richtung Krimi gehen möchte, die sympathischen Charaktere und die Illustrationen zusagen. (IS)



Ai Yazawa

Im letzten Viertel des Mondes – Kagen no Tsuki 3 (von 3)

Kagen no Tsuki Vol. 3, Japan, 1998

EMA, Köln, 1/2008

TB, Manga, Mystery, Romance, Drama, 978-3-7704-6771-6, 190/500

Aus dem Japanischen von Sabine Hänsgen

www.manganet.de

www.kagen.jp/

Als die kleine Hotaru nach einem Unfall dem Tod nahe ist, träumt sie von ihrer Katze Lulu und einem etwas älteren Mädchen. Dank den beiden erwacht sie aus dem Coma. Nur wenig später begegnet sie Eva in einem alten, leer stehenden Haus erneut und erfährt ihre traurige Geschichte.

Zusammen mit drei Mitschülern möchte Hotaru ihrer neuen Freundin helfen, aber das ist schwieriger, als erwartet:

Eva ist ein Geist, und Adam, der junge Mann, auf dessen Rückkehr sie wartet, beging vor nahezu zwanzig Jahren Selbstmord, weil er den Tod seiner Freundin Sayaka nicht verkräftete. Die Kinder rätseln, ob Eva und Sayaka identisch sind – oder ob es sich bei ihr um Mizuki handelt, die von einem Auto angefahren wurde und seither ohne Bewusstsein im Krankenhaus liegt.

Hotaru und ihre Klassenkameraden beginnen zu recherchieren. Allerdings reagiert Eva auf die schlechten Neuigkeiten anders, als erhofft. Statt in Mizukis Körper zurückzukehren, will sie zu Adam, wo auch immer er sich jetzt befindet. Vergeblich bemühen sich die Kinder, Eva aufzuhalten, aber dann landet sie erneut an einem Ort, den sie nicht verlassen kann, und wieder erscheint Lulu...

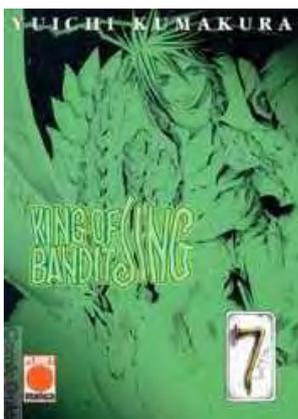
Bd. 3 von „Im letzten Viertel des Mondes“ führt alle losen Fäden zusammen und enthüllt die ganze Wahrheit. Zum Schluss kommt sogar Adam zu Wort, was schade ist, da seine Erklärungen das Geheimnisvolle zu sehr entzaubern. Außerdem gab es genug Andeutungen, dass sich das Publikum diese Punkte auch selbst hätte zusammen reimen können. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Davon abgesehen erfüllt die Handlung die Erwartungen, und die Charaktere agieren nachvollziehbar im Rahmen ihrer Möglichkeiten. In Folge gibt es auch nur ein Quasi-Happy End, denn nicht alle bekommen, was sie sich gewünscht haben. Doch wenigstens einige Konflikte werden gelöst, und alte Wunden vernarben.

Ai Yazawa versucht sich in dieser Serie einmal an einem anderen Genre und Thema, was ihr sehr gut gelingt. Kennt man ihre Reihen „Nana“ und „Paradise Kiss“, so ist „Im letzten Viertel des Mondes“ erfrischend anders, selbst wenn sie ihrem Grundprinzip treu bleibt und auch hier Charaktere in den Mittelpunkt stellt, die ihre eigenen Wege gehen wollen und sich mutig über Konventionen hinweg setzen.

Die Zeichnungen unterstützen die Handlung und können überzeugen. Wer mit den anderen Titeln vertraut ist, weiß ohnehin, was ihn erwartet, wengleich der Stil der Mangaka hier noch etwas konventioneller ist.

Die Trilogie wendet sich an romantische Mystery- und Fantasy-Fans, insbesondere an Leserinnen ab 13 Jahren, die gern dramatische Storys lesen, die zu Herzen gehen. (IS)



Yuichi Kamakura

King of Bandit Jing: Bottle 7 (Serie II), Japan, 2005

Panini, Planet Manga, Nettetal-Kaldenkirchen, 1/2006

TB, Manga, Fantasy, 978-3-89921-882-5, 176/795

Aus dem Japanischen von Matthias Wissnet und Josef Shanel

4 Farbseiten

www.paninicomics.de

www.sonymusic.co.jp/Animation/jing/

Jing, der selbst ernannte König der Banditen, ist ein Dieb, der in Begleitung eines Vogels namens Kir durch die Lande zieht. Während Jing

eher still ist, erweist sich Kir als ein vorwitziger Begleiter, der als Kir Royal zu einer gefährlichen Waffe werden kann. Wohin es die beiden auch verschlägt, Jing trifft überall auf hübsche Mädchen, denen er beisteht – und er nimmt auch immer einen Schatz an sich.

Diesmal landet das tapfere Duo in einer Art Geisterstadt. Die geheimnisvolle Prinzessin Picon wird ihre Führerin durch eine bizarre Welt, in der es nur Stoffe, Knöpfe, Nadeln und Modepuppen zu geben scheint, die von einem unheimlichen Leben beseelt und nicht ganz ungefährlich sind...

Der vorliegende Manga ist der siebte Band der zweiten „Jing“-Serie. Gegenüber der ersten, die sieben Teile umfasst, hat sich die Reihe zeichnerisch deutlich weiter entwickelt und ist ‚erwachsen‘ geworden. Der Klamauk steht stärker im Schatte eines bizarren Symbolismus‘ als früher. Geblieben sind jedoch die ‚Jing-Girls‘ und die Anspielungen auf alkoholische Getränke. Die Serie ist noch nicht abgeschlossen.

Wer die anderen Bände nicht kennt, hat Probleme, sich in der Handlung zurechtzufinden, da wenige Informationen zu den Protagonisten gegeben werden und man auch auf eine Zusammenfassung der vorherigen Ereignisse verzichtet hat. Vorkenntnisse sind daher unerlässlich.

Begleitet man Jing auf seiner Reise, fühlt man sich in eine surreale Welt versetzt, nicht unähnlich der von „Alice im Wunderland“. Die Protagonisten ziehen an einer gigantischen Nähmaschine vorbei, verfolgen wandernde Knöpfe... und kämpfen gegen mysteriöse Schaufensterpuppen.

Man sollte kryptische und abgedrehte Mangas wirklich mögen, anderenfalls ist es kaum möglich Zugang zu der Serie zu erhalten. Was der Mangaka aussagen möchte, erschließt sich nicht auf den ersten Blick - und auf den zweiten meistens auch nicht... (IS)



Sei Itoh (Story/Artwork) & Hitoshi Yasuda/Group SNE (Original-Konzept)

Monster Collection 1

Monster Collection - Majuutsukai no Shoujo Vol. 1, Japan, 1998

Carlsen Manga, Hamburg, 12/2007

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Action, Romance, 978-3-551-75581-0, 168/650

Aus dem Japanischen von Till Weingärtner

6 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

www.fujimishobo.co.jp/game/moncolle/

www.groupsne.co.jp/products/six-gate/index.html

„Monster Collection“ basiert auf einem Trading Card-Game, das von Hitoshi Yasuda und Group SNE entwickelt wurde. Wenig später folgten Video-Games und eine TV-Serie, die aber mit dem vorliegenden Manga wenig gemein haben. Hitoshi Yasuda dürfte Insidern ferner durch sein Mitwirken an dem OVA „Record of Lodoss Wars“ bekannt sein.

Kasche Arbadel besitzt starke magische Kräfte, aber sie ist auch tollpatschig. So geht manches, was sie anpackt, schief – und die Folge ist stets ein Desaster. Dennoch wird sie ausgesandt, weil ein geschickter Dieb aus der ‚Schatzkammer der Monster- und Dämonenbeschwörer‘ ein wertvolles Artefakt gestohlen hat, das sie wieder beschaffen soll.

Es gelingt Kasche, den Dieb, der sich Cuervo nennt und sich als Schattenkämpfer entpuppt, aufzuspüren. Allerdings hat er das Objekt längst seinem Auftraggeber ausgehändigt, der sich des lästigen Zeugens und der Verfolger entledigen will, indem er eine Lamia auf die beiden hetzt.

Kasche erkennt, das Nastascha nicht aus eigenem Willen handelt, und vernichtet das Böse, das der Beschwörer in sie pflanzte. Nastascha schließt sich Kasche an, damit der Finsterling sie kein weiteres Mal rufen kann. Dieser schickt auch schon das nächste Monster aus, einen Necrogolem, der den dreien übel zusetzt...

„Monster Collection“ erfüllt alle Erwartungen, die man in einen Manga setzt, der auf einem Game beruht und sich in erster Linie an ein männliches Publikum ab 12 Jahren wendet:

Die Handlung ist rasant und Kampf betont, die attraktiven Charaktere verfügen über besondere Talente, die sie befähigen, es mit den grausigsten Ungeheuern aufzunehmen, Klamauk steht an zweiter Stelle hinter Action, eines Prise Erotik umgibt die leicht geschürzten weiblichen Figuren, eine mögliche Romanze zwischen den Hauptfiguren steht weit hinten auf der Prioritätenskala, undurchsichtige und fiese Widersacher machen den Helden das Leben schwer.

Man sollte diese Art Fantasy-Manga mögen, die sich mehr an eingefleischte Gamer als an die Freunde der phantastischen Literatur wendet, die größeren Wert auf eine vielschichtige Handlung, sich entwickelnde Charaktere und innovative Ideen legt als auf Gekloppe, Klamauk und Party-Shots. Das heißt jedoch nicht, dass „Monster Collection“ keine gute Unterhaltung bietet – man muss nur wissen, worauf man sich einlässt, und den Humor und die wilden Action-Szenen akzeptieren.

Dann hat man durchaus Spaß an der spritzig-witzigen Handlung, in der jugendliche Protagonisten, die so manches Geheimnis hüten, versuchen, die Hintergründe eines Diebstahls aufzudecken, der offenbar gefährlichere Folgen haben könnte, als zunächst gedacht. Es gibt so manchen Running Gag, beispielsweise den Blutbedarf einer Lamia, den Nastascha dadurch stillt, dass sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit vorzugsweise Cuervo in den Arm beißt, was diesem gar nicht gefällt.

Die Zeichnungen sind durchaus ansprechend – detailreich und dynamisch -, wenn auf superdeformierte Abbildungen verzichtet wird. Da Humor jedoch ein wesentlicher Bestandteil dieser Serie ist, muss man sich auch mit diesem Stil-Mittel arrangieren.

Wie immer empfiehlt es sich, vor dem Kauf ein wenig in dem Manga zu blättern, um festzustellen, ob Inhalt und Stil gefallen. Wem die Story zu abgedreht erscheint, der findet auch andere Fantasy-Titel, die die Themen ernsthafter angehen wie z. B. „Shin Angyo Onshi“, „Dan-Gu“ oder „Chonchu“. (IS)



Masashi Kishimoto
Naruto – Uzumaki

Uzumaki – Naruto Illustration Book, Japan, 2004

Carlsen Manga, Hamburg, 11/2007

SC-Album mit Schutzumschlag, Manga-Artbook, Fantasy, Action, Comedy, 978-3-551-77789-8, 146/1995

Aus dem Japanischen von Ilse und Alwin Schäfer

www.carlsenmanga.de

<http://naruto.com/j/>

www.tv-tokyo.co.jp/anime/naruto/

<http://pierrot.jp/title/naruto/index.html>

<http://naruto.viz.com/>

www.shonenjump.com/mangatitles/n/manga_n.php

www.cartoonnetwork.com/tv_shows/naruto/index.html

www.bandaicq.com/naruto/home.php

Nur zu sehr wenigen Manga-Serien sind bisher auch einige Artbooks erschienen, beispielsweise zu „Card Captor Sakura“, „Angel Sanctuary“, „Priest“, „Princess Princess“, „Nana“ und „Inu Yasha“. Warum das so ist, obwohl viele Fans und Sammler gern auch die prachtvollen Bildbände zu ihren Lieblingsreihen kaufen würden, darüber kann man nur spekulieren:

Die Artbooks sind recht teuer und übersteigen oft das Budget eines Taschengeldempfängers. Ist die Nachfrage in Folge geringer, als erhofft, bleiben die aufwändigen Alben in den Lagern der Händler liegen. Hinzu kommt, dass nicht jeder Bildband wirklich die Erwartungen erfüllt, denn oft beinhalten sie gar nicht so viele Farb- und Schwarzweiß-Illustrationen sondern einen großen Sekundärteil, der über den Künstler, die Manga- bzw. Anime-Serie, die darauf basierenden Games u. a. Merchandise Objekte berichtet, die man hier selten finden kann. Oft bleibt dann nur der Gang zum Fachhändler, der den gewünschten Titel aus Japan importiert – und die Hoffnung, dass man für das viele Geld nicht enttäuscht wird.

Darum wundert es nicht, dass die Verlage vorsichtig sind und nur zu den Verkaufsschlagern ab und zu ein Artbook anbieten, dies möglichst zur Weihnachtszeit oder zu ähnlichen Gelegenheiten, so dass der Band zur Geschenkidee für Sammler wird.

Auch „Naruto – Uzumaki“ ist ein Artbook, das sicher bei so manchem auf dem Gabentisch lag oder als Geburtstagsgeschenk viel Freude bereiten wird.

„Naruto“ ist der Dauerbrenner von Masashi Kishimoto. Die Manga-Serie, die im „Shonen Jump“ erscheint (wie auch „Kenshin“, „The Prince of Tennis“, „Gin Tama“ etc.), hat es auf über 40 Bände, verschiedene Sonderbände und eine Novel geschafft – und die Serie ist noch nicht abgeschlossen. Ferner gibt es OVAs, Movies und zwei TV-Serien – zusammen nahezu 300 einzelne Episoden -, Games und vieles mehr.

Die Fantasy-Serie, die sich in erster Linie an Jungen ab 12 Jahren wendet, erzählt die Geschichte von Naruto Uzumaki, in dessen Körper ein Fuchsdämon versiegelt wurde. Lange ist das Kind ein Außenseiter in seinem Dorf, aber es lässt sich nicht unterkriegen und wird schließlich als Schüler an der Ninja Akademie akzeptiert. Im Laufe der Zeit findet Naruto dort Freunde und beginnt, durch die vielen neuen Erfahrungen und gefährlichen Missionen zu reifen.

Das aufwändig gestaltete, überwiegend farbige Artbook – Schutzumschlag, ausklappbares und beidseitig bedrucktes Poster, hochwertiges Papier, sauberer Druck – präsentiert ganz- und doppelseitige Motive aus „Naruto“, die teils als Cover, teils zu verschiedenen Anlässen für Kalender, Postkarten etc. erstellt wurden. Nähere Informationen zu jedem einzelnen Bild gibt der Künstler im schwarz-weiß gehaltenen Anhang selbst.

Die meisten der rund 90 Farbillustrationen (auf ca. 110 Seiten) sind dem Titelheld gewidmet, doch auch die anderen wichtigen Handlungsträger und ihre Gegenspieler hat man in Einzel- und Gruppenbildern berücksichtigt. Hier kann man die Details und die Kolorierung sehr viel besser bewundern als im kleinformatigen Manga. Zu sehen sind Pinups, meist Action-Szenen, in fröhlichen Farben.

Im Sekundärteil (ca. 40 Seiten) zeigt der Künstler seine Arbeitsmittel und verrät, wie sich eine Zeichnung von der Skizze bis zum fertigen Bild hin entwickelt. Es folgen die Erläuterungen zu den Farbillustrationen: was die Inspiration zu gerade diesem Motiv lieferte und zu welchem Anlass es entstand, mit welchen Mitteln es erstellt wurde, welche Besonderheiten es auszeichnen, wie der Mangaka selber das Bild sieht. Eine kleine Galerie der „Shonen Jump“-Cover mit „Naruto“-Illustration und ein Interview, in dem Masashi Kishimoto über sich und seine Top-Serie erzählt, runden den Band ab.

Obwohl „Naruto“ ein typischer Shonen-Manga ist, dürfte das Artbook vor allem Leserinnen, die ansprechende Zeichnungen schätzen, gefallen. Ihnen werden großformatige Illustrationen von ihren Lieblingsfiguren geboten und eine Menge Hintergrund-Information. Vielleicht schnappt man sogar den einen oder anderen Tipp auf, den man ausprobieren kann, wenn man selber gern zeichnet.

Knapp EUR 20 sind für das gelungene Artbook ein angemessener Preis. Natürlich sollte man „Naruto“ mögen, um den Band richtig würdigen zu können, doch selbst wenn man mit der Serie nicht vertraut ist, aber den Stil mag, dürfte man viel Spaß beim Betrachten der Bilder haben. (IS)



Young-Hee Lee

The Summit 2, Korea, 2006

EMA, Köln, 1/2008

TB, Manhwa, Boys Love, Krimi, 978-3-7704-3112-0, 182/650

Aus dem Koreanischen von Christina Youn-Arnoldi

www.manganet.de

Hansae hat Moto, der keine andere Bleibe findet, bei sich aufgenommen, obwohl er ahnt, dass er dadurch Probleme bekommen könnte, denn sein neuer Mitbewohner unterscheidet kaum zwischen Mein und Dein, macht schnell Schulden und wird obendrein von düsteren Gestalten verfolgt. Allerdings sind die erotischen Wünsche, die Moto in Hansae weckt, stärker als jegliche Vernunft, und auch Dokki, Hansaes Kumpel, mag Moto.

Als sich Hansae verletzt, kümmert sich Moto um ihn und den Haushalt. Er springt sogar für ihn als Verkäufer in einem kleinen Laden ein. Dort trifft er ausgerechnet auf einen seiner Verfolger, der ihn

zunächst bedrängt, ihm dann aber erzählt, dass Ithan auf Bewährung aus dem Gefängnis frei kam und alle Schulden zahlte. Moto weiß nicht, was er davon halten soll. Unterdessen versucht Hansae Dampf abzulassen, weil ihn seine Gefühle für Moto verwirren, und legt sich mit einigen seiner früheren Mitschüler an. Ein Unbekannter greift ein. Hansae hat keine Ahnung, dass es sich um Ithan handelt, und dieser wiederum hat noch nicht herausgefunden, wo Moto untergekommen ist...

Weil Moto mädchenhaft hübsch ist, zieht er die Aufmerksamkeit anderer (junger) Männer auf sich. Auch Hansae verfällt sogleich seinem Charme, obwohl er sich nur für Frauen interessiert. Die neuen, unbekannteren Gefühle verstören ihn, aber er kann nicht widerstehen, dem Schlafenden ab und zu einen Kuss zu stehlen. Es dauert nicht lange, und Moto bekommt die Heimlichkeiten des Freundes mit – welche Konsequenzen das haben wird, verrät erst der nächste Band.

Auch was Ithan von Moto will und ob er mit Hansae aneinander geraten wird, bleibt vorerst offen, doch wurden die Weichen für einen ernsthaften Konflikt gestellt. Ein Rückblick deutet nur an, dass Ithan und Moto in dunkle Machenschaften verstrickt waren oder noch sind und vermutlich von ihren Kameraden hintergangen wurden. Was sie miteinander verbindet, gehört ebenfalls zu den Geheimnissen.

Es kollidieren zwei Welten: Hansae stammt aus einer relativ intakten Familie und jobbt für seinen Lebensunterhalt; Moto ist allein, hängt mit anderen dubiosen Jugendlichen ab und schnorrt sich irgendwie durch. Keiner redet mit dem anderen über die Vergangenheit, seine Probleme und was ihn wirklich bewegt. Von daher ist der Ausgang dieser komplizierten Freundschaft nicht vorhersehbar, denn Missverständnisse, Unaufrichtigkeit oder die Einmischung Dritter kann im Nu die fragile Beziehung zerstören.

Diese steht im Mittelpunkt der Handlung und wird aufgepeppt durch zeitgenössische Szenenbeschreibungen und vage Krimi-Elemente. Klare und detailreiche Illustrationen, wie man sie oft in den Manhas findet, die in Deutschland publiziert werden, unterstützen den Plot. Man sollte allerdings große, langgliedrige Figuren mit schmalen, spitzen Gesichtern (wie z. B. auch in „Love Mode“ oder „Model“) mögen, um Gefallen an den Illustrationen zu finden.

Noch passiert nicht viel zwischen den Jugendlichen – es gibt keine expliziten Szenen -, aber das könnte sich ändern. Im Moment jedenfalls spricht der Titel vor allem Leserinnen ab 14 Jahren an, die Spaß an der hippen Milieu-Beschreibung und der Spielerei mit den BL-Elementen haben. (IS)



Witchblade DVD Vol. 3 (von 6)

Episoden 9 - 12

Witchblade, Japan, 2005

Paninivideo, Stuttgart, 12/2007

1 DVD, Anime, Action, SF, SPV DVD 132427, Spieldauer: 100 Min, 4 Folgen à 25 min, gesehen 11/07 für ca. EUR 25.-

Extras: Interview mit Masaya Matsukaze, alternatives Opening, Trailer

Altersfreigabe: FSK 12

Bildformat: 16:9, Synchro: dt. (5.1 & 2.0), jap. (2.0), Untertitel: dt.

www.paninicomics.de

Im Gegensatz zum Manga erweckt der Anime noch eher Erinnerungen an die ehemals von Marc Silvestri und Michael Turner erschaffene Heldin „Witchblade“, die durch eine neuartige Optik und einen wesentlich düstereren und zwiespältigeren Umgang mit Moral und Regeln frischen Wind in die Superhelden-Szene brachte.

Dennoch folgt die fernöstliche Interpretation nicht ganz den Regeln und Inhalten der Vorlage, sondern geht einen ganz eigenen Weg.

Masane Amaha und ihre Tochter Rihoko sind in das von Katastrophen halb zerstörte Tokio zurückgekehrt, in dem zwei Großkonzerne um die Macht kämpfen. Die beiden schlagen sich eher schlecht als recht durchs Leben und verstecken sich vor der Fürsorge.

Eine Änderung tritt erst ein, als Masane überraschend von der „Witchblade“ erwählt wird, einer geheimnisvollen mystischen Waffe, die die etwas weltfremde und verträumte junge Frau in eine furchtlose Kriegerin verwandelt.

Durch den Kampf gegen verschiedene Mechas aus einer fehlerhaften Baureihe des Douji Konzerns, fällt sie den Firmenoberen auf. Reiji Takayama, der Leiter der Spezialmaschinenabteilung, nimmt sie in seine Dienste. Weil er auch für die Produktion von Waffensystemen verantwortlich ist, interessiert er sich natürlich auch für die Witchblade und ihre Arbeitsweise.

Er weiß sehr wohl, dass die Konkurrenz ebenfalls aufmerksam geworden ist und Masane in die Hand bekommen möchte. Deshalb betraut er seinen Assistenten Hiroki Segawa damit, immer ein Auge auf sie zu haben - auch während eines Empfangs im Rahmen der Verleihung eines Forschungspreises, den sein Rivale in der eigenen Firma gibt, um Takayama auszubooten. Doch leider hat der Mann nicht mit der Heimtücke und Entschlossenheit des Gegners oder Masanes chaotischer Tollpatschigkeit bei der Präsentation gerechnet.

Derweil geht Polizeiinspektor Akira Nakata weiterhin den von X-Cons verübten Morden in der Stadt nach. Genau so wie der freie Reporter Tozawa, der sich ebenfalls an Masane und Rihoko gehängt hat, ahnt er, das etwas viel Größeres vor sich geht. Und Rihoko, die durch die ständige Abwesenheit ihrer Mutter oft alleine ist, hat in der Zwischenzeit zwei ungewöhnliche Begegnungen...

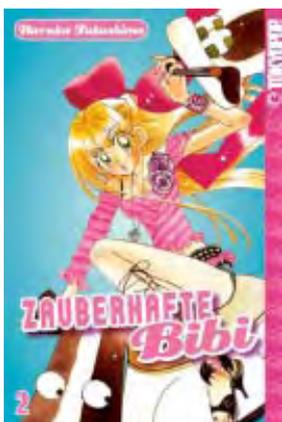
In den Folgen 9 bis 12 geht es eher ruhig zu. Nachdem nun die Weichen für den großen Konflikt gestellt und die ersten heftigen Kämpfe mit mechanischen und menschlichen Gegnern ausgefochten sind, wendet man sich wieder etwas mehr den Figuren zu, die in den letzten Episoden etwas zu kurz gekommen sind, und knüpft interessante Beziehungen. Vor allem zwischen Takayama und Masane scheint es zu funken, was jeder merkt, die beiden sich aber natürlich nicht eingestehen wollen. Um ein paar dramatische Elemente einzuflechten, geht es auf dem Empfang nicht nur dank der Trägerin der Witchblade sondern aufgrund der spitzzüngigen Entschlossenheit des Abteilungsleiters hoch her, und ein Unfall der kleinen Rihoko wird für Masane zur Falle... Gerade in den Folgen 11 und 12 geht es Schlag auf Schlag.

Und wieder wendet sich die Handlung der dritten „Witchblade“-DVD mehr an ein erwachsenes Publikum. Das liegt nicht nur an dem so typischen Endzeitdekor, in dem wild gewordene Hybridwesen Terror machen, sondern auch an den komplexen Intrigen, die die übermächtigen Konzerne hinter den Kulissen spinnen. Man bekommt immer mehr von den Plänen mit, die einige hegen, um die echte Witchblade in die Finger zu bekommen. Wie gekonnt das alles aufgebaut ist, beweisen Takayama und sein Rivale bei dem Empfang, auf dem sie sich vor allem verbal nichts schenken.

Angenehmerweise wird diesmal die Witchblade nicht überstrapaziert - die Serie beweist einmal mehr, dass sie auch spannend sein kann, wenn Masane sich einmal nicht in die leicht bekleidete, vollbusige Kriegerin verwandelt und auf ihre Gegner eindrischt.

Damit dürfte „Witchblade“ auch weiterhin vor allem Lesern gefallen, die an Action reiche und mit Horror-Elementen garnierte SF-Abenteuer mögen, die aber auch die Entwicklung der Figuren und den Humor nicht vergessen.

Auch wenn US-Fans sich vielleicht immer noch nicht mit der japanischen Interpretation ihrer Heldin anfreunden können, so werden Anime-Fans allemal ihren Spaß an der leicht bekleideten Action-Heldin in einer morbiden Endzeitwelt haben. Da ist sie auch nicht die erste Vertreterin ihrer Art. (CS)



Haruka Fukushima

Zauberhafte Bibi 2, Japan, 2002

Tokyopop, Hamburg, 1/2008

TB, Manga, Fantasy, 978-3-86719-120-3, 176/650

Aus dem Japanischen von Maria Römer

www.tokyopop.de

Haruka Fukushima ist in Deutschland durch ihre Geschichten bekannt geworden, in denen sie Zauberkunst, Magie und ganz normales Zauberleben zusammen wirft um daraus eine magisch romantische Geschichte zu entwickeln. Das merkt man vor allem in „Zaubernüsse für

Natsumi". In „Zauberhafte Bibi" setzt sie diesen Trend fort.

Damit sie lernt, dass es neben der magischen Welt von Wonderfarm auch noch die viel nüchternere und ernste der Menschen gibt, wird Bibi von ihren Eltern auf die Erde geschickt. Sie soll lernen, dort zurechtzukommen. Allerdings ist Bibi nicht auf den Kopf gefallen und setzt ihre Zauberkräfte ein, damit sie sich nicht all zu sehr umgewöhnen muss. Lehrer und Schüler gehorchen ihrem Willen und tragen sie auf Händen; nur einer scheint ihrer Magie widerstehen zu können: Musashi.

Der Junge ist nicht gerade zurückhaltend und sagt, was er denkt. Auch Bibi muss sich von ihm einiges anhören und gefallen lassen. Aber das stachelt sie umso mehr an, ihn auch noch unter ihre Knute zu zwingen.

Bei ihren Bemühungen muss sie eines feststellen: Statt Wut empfindet sie nun etwas anderes - Faszination und Liebe. Gerade weil er sich so sträubt, ist er umso interessanter. Besonders glücklich wird sie, als sie feststellt, dass es ihm ähnlich geht. Das Mädchen merkt so, dass es viel schönere Dinge gibt, als die, die sie bisher kennen gelernt hat.

Aber kann es für sie beide wirklich eine gemeinsame Zukunft geben?

Denn normalerweise dürfen sich die Bewohner der Zauberwelt nicht mit Menschen zusammen tun, und ihre Eltern haben auf Wonderfarm immer genau auf alles geachtet.

Die „Zauberhafte Bibi" ist ein modernes ‚Magical Girl‘. Nicht mehr länger stehen Abenteuer und Action im Vordergrund sondern Freundschaft und Liebe. Der zweite und abschließende Band zeigt nun den Sinneswandel des Mädchens durch die Kraft der Gefühle in gewohnt humorvoller Art. Und natürlich gibt es am Ende das Happy End, das man von solch einer Geschichte erwartet.

Zwar ist der zweite Band von „Zauberhafte Bibi" stilistisch und inhaltlich etwas besser durchdacht, besitzt aber trotzdem immer noch große Schwächen, da die Erzählweise sehr hektisch ist und mehr auf vordergründige Gags und flotte Sprüche setzt als auf die Geschichte selbst. Die an sich schon sehr dünne Handlung wird eigentlich durch unnötige Schlenker aufgefüllt.

Es gibt Mangas mit ähnlichen Geschichten, die viel lebendiger erzählt werden, und auch bessere Werke von der Künstlerin, deshalb sollte man sich sehr genau überlegen, ob man sich die Bände zulegt, selbst wenn man das magisch-romantische Thema und die Highschool-Geschichten eigentlich mag. (CS)