

Rattus Libri

Ausgabe 8

Mitte August 2006

Liebe Leser und Kollegen,

in unserer vier- bis sechsmal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine und Comics – nicht nur mit phantastischen Inhalten - informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

Besonders danken möchten wir folgenden Verlagen, die uns Rezensionsexemplare für diese Ausgabe zur Verfügung stellten:

Area/Unipart, Erfstadt	www.area-verlag.de
Argument Verlag, Hamburg	www.argument.de
Blanvalet Verlag, München	www.blanvalet-verlag.de
cbj-Verlag, München	www.cbj-verlag.de
Dr. Oetker Verlag KG, Bielefeld	www.oetker.de
Egmont Franz Schneider Verlag, München	www.schneiderbuch.de
Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln	www.manganet.de , www.ehapa-comic-collection.de , www.vgs.de
Eidalon Verlag, Brandenburg	www.eidalon.de , www.modern-tales.de
Eloy Edicions, Augsburg	www.eloyed.com
Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen	www.kalidor-verlag.de
Panini-Verlag, Dino-Verlag, Stuttgart	www.paninicomics.de , www.dinocomics.de , www.paninicomics.de/filmromane , www.paninicomics.de/videogame
Piper Verlag, München	www.piper.de
Projekte-Verlag, Halle	www.projekte-verlag.de
Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin	www.schwarzkopf-schwarzkopf.de
Shayol-Verlag, Berlin	www.shayol-Verlag.de
TheNextArt	www.thenextart.de , www.blueevolution.de , www.comicwerk.de
Tokyopop, Hamburg	www.tokyopop.de
UBooks, Augsburg	www.ubooks.de
Verlag Peter Hess, Uenzen	www.Verlag-Peter-Hess.de , www.klangpaedagogik.de www.klang-massage-therapie.de
Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg	www.oettinger.de

RATTUS LIBRI ist als Download auch auf folgenden Seiten zu finden:

www.phantastik-news.de
www.projekt-nebelwelten.de
www.light-edition.net
www.HARY-PRODUCTION.de
www.warp-online.de (der phantastische Teil)

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 jeweiligen Verfassern.
Das Verwenden der Rezensionen ist mit Quellenangabe und als Zitat gekennzeichnet erlaubt.
Wir würden uns über eine Benachrichtigung oder einen Beleg sehr freuen, wenn unsere Texte in anderen Publikationen Verwendung finden.

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

Wir wünschen wir Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre der 7. Ausgabe von RATTUS LIBRI.
Mit herzlichen Grüßen

Christel Scheja und Irene Salzmann

RUBRIKEN

Fantasy	Seite 03
Science Fiction.....	Seite 10
Mystery/Horror	Seite 13
Krimi.....	Seite 16
Belletristik.....	Seite 19
Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 21
Comics/Manga.....	Seite 27
Magazine	Seite 38
Kochen & Backen	Seite 38
Kunst.....	Seite 39
Musik.....	Seite 41

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das vier- bis sechsmal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Christel Scheja und Irene Salzmann. Bei Gastrezensionen ist der jeweilige Verfasser für den Inhalt verantwortlich.

Rezensionen dieser Ausgabe: Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch).

Logo © Freawyn.

Erscheinungsdatum: Mitte August 2006

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de



David Eddings
Im Flammenmeer
Götterkinder 3

The Dreamers: Crystal Gorge, USA
 Blanvalet, München, 06/2006
 TB, Fantasy, 3-442-24281-9, 480/1200
 Aus dem Amerikanischen von Andreas Helweg
 Titelillustration von Hanka Steidle & Luserke/Fedorov

David Eddings ist den Fans schon lange ein Begriff. Nachdem es lange still um ihn war, bringt Blanvalet seinen neuen Zyklus mit dem Titel „Götterkinder“ heraus. Der dritte Teil „Im Flammenmeer“ zeigt, wie weit der Autor schon in seinem Plot ist.

Nach dem überraschenden Sieg in der Domäne des Gottes Veltan herrscht nun Uneinigkeit darüber, wo die Diener des Vlagh einen erneuten Versuch starten könnten, das Land Dhrall zu erobern. Dass sie ihren Krieg nicht aufgeben, soviel steht fest. Und die fremden Helfer aus den anderen Teilen der Welt stehen mit einer gewissen Skepsis bereit, denn ihnen ist klar, dass die Insektenwesen, die das Vlagh hervorbringt, schneller lernen, als ihnen allen lieb sein kann.

Zwei Domänen wurden verteidigt, zwei Angriffe stehen noch aus. Die dort herrschenden Götter, Aracia und Dahlaine, können auch nicht vorhersagen, wann und wo zugeschlagen wird, denn die geheimnisvollen Träumer sehen bis jetzt noch nichts voraus. Also werden die Streitmächte am Ende geteilt, die Trogiten reisen mit Aracia in ihre Tempelstadt und die Maag begleiten Dahlaine in den Norden in sein Land.

Veltan macht sich auf, eine weitere Armee zu verpflichten, und kommt auf diese Weise in das Land der Pferdereiter, der Malavi. Schnell ist man sich handelseinig, und Schiffe bringen die neuen Krieger in den Norden, in das Land Dhrall.

Währenddessen aber träumt das nächste Kind, Lillabeth, die Begleiterin Aracias. Auf Geheiß des obersten Priesters verpflichtet die Göttin die junge Träumerin zum Stillschweigen. Was sie nicht weiß, ist, dass auch die anderen Kinder an den Träumen Lillabeths teilhatten. Der Ärger ist vorprogrammiert.

Auch in Dahlaines Domäne steht nicht alles zum Besten. Die Kriegerstämme der Tonthakan befeinden sich gegenseitig, und das Volk der Matakan hat sowohl mit einer geheimnisvollen Seuche als auch mit dem plötzlichen Angriff ihrer Nachbarn, der Atazakaner, zu kämpfen. Die Lage scheint alles andere als rosig. Doch das Vlagh hat seine Rechnung ohne den Einfallsreichtum seiner Gegner gemacht...

Der Roman baut sehr auf seinen beiden Vorgängern auf, so dass es Neu-Lesern etwas schwerer fallen dürfte, sich in die Handlung einzufinden. Vor allem die Fülle an Namen wirkt hier hinderlich. Da das Buch quasi genau an dem Punkt beginnt, an dem der zweite Teil endete, gibt es auch keinen einleitenden Bruch der Erzählung, um vielleicht etwas anzufügen.

David Eddings ist bekannt dafür, etwas „weitschweifig“ zu schreiben, was durchaus kein Nachteil ist. Mit den Götterkindern hat er es allerdings zu einer neuen Kunstform erhoben, sich hunderte von Seiten mit ein und der gleichen Situation auseinander zu setzen, wenn auch durch unterschiedliche Augen und Gemüter. Trotzdem wirkt das Ergebnis größtenteils etwas ermüdend, und man ist versucht, Seiten weiterzublättern.

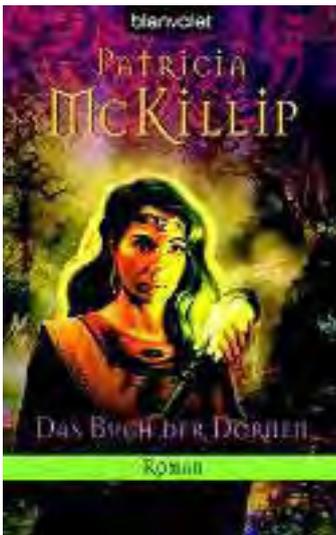
Über die Hälfte der Handlung läuft über Dialoge ab, was leider kein rechter Glücksgriff ist. Als Leser würde man doch lieber hier und da das eine oder andere (blutige) Details erfahren, als die ganze Zeit den verschiedenen Protagonisten zu lauschen, die sich über die für sie sichtbaren Szenen auslassen und sie kommentieren. Wobei dann auch die Grenze zwischen schwarzem Humor und Geschmacklosigkeit immer wieder verfließt.

Eddings bedient sich eines einfachen Stils, der oft genug an ein Kinderbuch erinnert. Bei der doch recht brutalen Handlung nicht die beste Lösung. Statt zu verharmlosen wirkt das Ganze

aufgesetzt. Wobei dann noch die Frage aufgeworfen werden muss, ob Krieg verharmlost werden sollte...

Scheinbar mühelos gelingt es den Verteidigern immer wieder, ihre Angreifer zu enttarnen und auf verschiedenste Weise umzubringen. Auch hier wäre vielleicht etwas mehr Feinarbeit besser gewesen, da der Roman dadurch deutlich an Glaubwürdigkeit verliert. Den Göttern sind Schranken gesetzt, die Menschen dürfen aber ungestraft niedermetzeln - oder niedermetzeln lassen? Die Gesetze im Lande Dhrall scheinen komplizierter zu sein, als sie es sein müssten.

Alles in allem dennoch ein locker zu lesendes Buch, das durchaus auch spannend werden kann und es auch ist. Die Haupthandlung weist zwar einiges an Schwächen auf, aber die immer wichtiger werdende Nebenhandlung um die „unbekannte Freundin“ gewinnt immer mehr an Boden und ist bis jetzt sauberer ausgearbeitet. Da wird der vierte Teil des Zyklus' mit scharenden Hufen erwartet. (RSch)



Patricia McKillip

Das Buch der Dornen

Alphabet of Thorn, USA, 2004

Blanvalet, München, 5/2006

TB, Fantasy 23491, 3-442-24391-2/978-3-442-24391-4, 320/795

Aus dem Amerikanischen von Marianne Schmidt

Titelillustration von Agentur Schlück/Kukalis, Beekman

Nephente ist eines von vielen Findelkindern, das von den Bibliothekaren von Raine aufgezogen wird. Schon bald zeigt sie eine große Begabung als Übersetzerin. Die alten Bücher und Manuskripte, die von reisenden Händlern aus allen Reichen zusammengetragen wurden, sind die einzige Welt, die die junge Frau kennt.

Eines Tages nimmt sie eine geheimnisvolle Schrift in Empfang, an deren Entschlüsselung selbst die Magier aus der Schwebenden Schule scheiterten. Die dornigen Zeichen ziehen Nephente sogleich in

ihren Bann, und statt das Buch einem der Bibliothekare auszuhändigen, behält sie es für sich und beginnt auf eigene Faust mit der schwierigen Übersetzung. Es ist die Geschichte des legendären Eroberer Axis und seinem mysteriösen Freund Kane, die auf erstaunliche Weise mit ihrer eigenen erworben ist. Nephente ahnt nicht, welche Folgen ihre Neugierde für sie selbst und Rain haben wird.

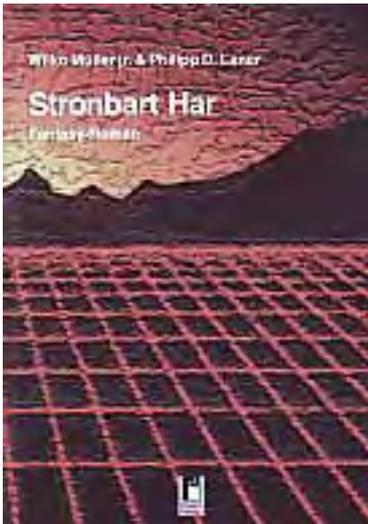
Unterdessen wird Tessera, die neue Königin von Raine, in ihr Amt eingeführt. Das Mädchen fühlt sich überfordert von all ihren Pflichten, zumal schon bald die ersten Fürsten erwägen, sich gegen die vermeintlich schwache Regentin zu erheben. Der junge Magier Bourne spielt in den ehrgeizigen Plänen seines Onkels eine wichtige Rolle, doch interessiert er sich weder für seine Studien noch für die Politik sonderlich, dafür umso mehr für Nephente. Prompt wird auch er in den Strudel der Ereignisse gezogen, als sich die eigentliche Gefahr für Raine langsam manifestiert...

Patricia McKillip ist bekannt für ihre romantisch-realistischen Fantasy-Romane, in denen selbst bekannte Themen und Genre-Archetypen mit einer eigenwilligen Entwicklung aufwarten. Phantasievoll setzt die Autorin gängige Figuren wie die junge Königin, die weltfremde Bibliothekarin, den wenig strebsamen Magier ein und kombiniert sie mit neuen Eigenschaften, die im Laufe der Ereignisse von den jeweiligen Charakteren an sich selbst entdeckt werden. Auch die Geschichte, obgleich sie von Intrigen und Eroberungen erzählt, weist viele Details auf, darunter den Alltag in der Bibliothek, die Schwebende Schule der Magier oder den geheimnisvollen Kane, die das Grundmotiv in einem neuen Gewand erscheinen lassen.

Es gibt mehrere Handlungsebenen, die sich puzzleartig ergänzen und am Ende miteinander verschmelzen. Die spannende Geschichte wird von sympathischen Protagonisten in Gang gehalten. Sie alle haben glaubwürdige Beweggründe, es gibt keine Guten und Bösen i. d. S. Nephente und die anderen sind bemüht, ein uraltes Rätsel zu lösen. Dadurch beschwören sie großes Unheil herauf, doch gibt es schon bald kein Zurück mehr, sie müssen alles erfahren, um

die Gefahr für Raine vielleicht doch noch abzuwenden. Von Nephente wird dabei ein großes Opfer verlangt. Der Schluss überrascht, denn dieser Ausgang war nicht vorhersehbar.

Durch endlos lange und langweilige Romanzyklen zu Rollenspielen in den späten 80ern und 90ern hat die Fantasy viele ihrer Leser verloren. Auch die historischen Liebesromane mit Phantastik-Touch, die in den letzten Jahren publiziert wurden, vermögen das anspruchsvolle Publikum nicht zu überzeugen. So ist „Das Buch der Dornen“ ein Highlight bei Blanvalet, und man wünscht sich, dass die Verlage weitere Romane von Autoren wie Patricia McKillip, Tanith Lee, Roger Zelazny, Poul Anderson, Fritz Leiber usw. veröffentlichen, so dass der Begriff Fantasy wieder für phantastisches Lesevergnügen und Qualität steht. (IS)



Wilko Müller jr, Philipp D, Laner
Stronbart Har

Projekte-Verlag, 2006, Solar-X Buch 02
PB, Fantasy, 3-86634-079-6, 458/1950
Titelbild/Titelgestaltung von N. N.

Was passiert, wenn Autoren, die eigentlich mehr der SF zugeneigt sind, Fantasy schreiben: Sie können auch in diesem Genre ihre Wurzeln nicht verleugnen. Obwohl Magie die Wissenschaft ersetzt, kommt einem das Vokabular seltsam vertraut vor, und die Geschichte besitzt nicht ganz den Flair des Märchenhaften oder Archaisch-Abenteuerlichen, wie man es von reinen Fantasy-Schriftstellern her kennt. Das trifft auch auf den Roman „Stronbart Har“ von Wilko Müller jr. und Philipp D. Laner zu.

Der bekannte Abenteurer und Dieb Brad Vanquis wartet in den Kerkern von Combar auf seine Hinrichtung. Lord Magister Farm kann es sich hoch anrechnen, dass ihm diese fette Beute in die Falle gegangen ist. Der Magier hat auch nicht vor, den Verbrecher entkommen zu lassen. Denn er ist der Ansicht, dass man die Menschen nur mit Grausamkeit und Gewalt im Zaum halten kann.

Farm ist in ganz Combar gefürchtet und sorgt auch mit bestimmten Gewohnheiten, perverser Lust und geheimnisvollen Experimenten dafür, dass dieser Ruf erhalten bleibt. Auch wenn er nur ein mittelmäßiger Magier ist, so ist es ihm gelungen, ein Artefakt zu kontrollieren, mit denen man die Seelen Verstorbener festhalten und versklaven kann. Er beseelt damit eine tote Frau, die noch wichtig für seine Zwecke werden wird.

Denn wie er insgeheim gefürchtet hat, entkommt Brad Vanquis auf dem Weg zur Hinrichtung mit Hilfe eines Schwarzmagiers, einer Kriegerin und eines Barbaren. Zornentbrannt setzt er sich auf die Spur der Flüchtigen, um sie dingfest zu machen, auch wenn sie geradewegs auf den Stronbart Har zusteuern – den Fluchwald. In ihm geht es nicht mit rechten Dingen zu, und nur Wenigen ist es gelungen, ihn lebend und unbeschadet zu verlassen.

Brad gehört zu diesen Wenigen. Das scheinen seine Befreier, der Schwarzmagier Zach-Aknum und die Warp-Kriegerin Micra auch genau zu wissen. Er soll sie durch den unheimlichen Forst führen. Warum, darüber schweigen sie sich noch aus, aber Brad weiß, dass sie es ihm irgendwann sagen müssen – wenn sie der Fluchwald erst einmal fest in seiner Gewalt hat. Und er hat auch keine andere Wahl, denn er weiß ebenfalls, dass Lord-Magister Farm hinter ihm her ist...

In der im Anhang beigefügten Geschichte „Feuer und Glut“ wird die Vorgeschichte des Romans erzählt – wie der Schwarzmagier und seine Helfer sich fanden und warum sie sich dazu entschieden, den Meisterdieb Brad Vanquis zu retten. Es bleibt dahingestellt, ob die Geschichte nicht besser als Prolog dem Roman vorangestellt worden wäre – einerseits hätte das sinnvoller gewirkt, andererseits vielleicht zu viel verraten.

Der Roman besitzt eher eine schlichte Handlung – ein Mann wird befreit, die Retter und Verfolger betreten einen Wald, in dem die Realität auf den Kopf gestellt zu sein scheint und sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu vermischen scheinen. Dabei wird immer zwischen den

einzelnen Gruppen und Figuren hin und her gesprungen, so dass die Spannung erhalten bleibt, auch wenn es manchmal anstrengend ist, sich wieder in einen zuvor abrupt unterbrochenen Handlungsstrang hineinzulesen. Das und die all zu sehr in die Länge gezogene Handlung machen den Roman recht langatmig; eine Straffung an einigen Stellen hätte ihm gut getan. Auch die Figuren bleiben trotz ihrer nach und nach offen gelegten Vorgeschichte über weite Strecken recht blass und teilweise sehr klischeehaft, erst zum Ende bessert sich das ein wenig.

Das benutzte Vokabular ist recht ungewohnt für einen Fantasy-Roman. Begriffe wie „Teleportation“ oder „temporal“ oder „Realitätslinie“ sind eher zur SF zu rechnen und erwecken teilweise den Eindruck, als habe man es bei dem „Stronbart Har“ mit dem Ereignishorizont eines Schwarzen Loches zu tun.

Alles in allem bleibt ein zwiespältiger Eindruck. „Stronbart Har“ spielt mit Ideen, die sich abseits der klassischen Fantasy bewegen. Andererseits werden gerade bei den Figuren die üblichen Klischees bedient: der perverse und grausame, dekadente Hofmagier, die toughe, geschlechtslose Kriegerin, tumbe Stadtwachen etc.. Auch bei der Handlung werden einige Chancen verschenkt; vor allem die Reise durch den Wald und seine verschiedenen Realitäten hätten einer Straffung bedurft, um das herauszuarbeiten, auf das es wirklich ankommt: das ungewöhnliche Ende. (CS)



Michael Peinkofer

Die Rückkehr der Orks

Piper, München, 04/2006

PB, Fantasy, 3-492-70117-5, 508/1400

Titelillustration von Geoff Taylor

Karte von Daniel Ernle

Orks, Elfen und Zwerge – die drei aus den „Herrn der Ringe“-Filmen bekannten Rassen stehen seit einigen Jahren bei vielen Fantasy-Lesern hoch im Kurs, und so erscheinen in den großen Verlagen immer wieder Romane, die diese Völker im Titel tragen.

„Die Rückkehr der Orks“ ist eines dieser Werke, die den Zauber der Filme einfangen, aber auch eine eigenständige Geschichte erzählen wollen.

Niemand mag sie, aber verdrängen oder auslöschen kann man die Orks auf Erdwelt auch nicht, vor allem wenn sie in Horden über unschuldige Menschen und andere Kreaturen herfallen. Zu ihnen gehören auch Balbok und Rammar. Die beiden sind Brüder, wie sie ungleicher nicht sein können. Der eine ist groß und dumm, der andere fett aber gewitzt. Da ihr Trupp bei einem Kampf aufgerieben wird und sie nicht einmal den Kopf ihres Anführers retten können, fallen sie in Ungnade. Erst wenn sie diesen vor die anderen Orks bringen, werden sie wieder in die Sippe aufgenommen.

Die Brüder machen sich auf den Weg zum Schlachtfeld, doch der Kopf ist nicht mehr aufzufinden. Ein finsterner Magier hat ihn an sich genommen und erpresst die beiden Brüder nun. Sie sollen sich für ihn ins Nordland begeben und dort aus dem Eistempel von Shakara eine kostbare alte Karte stehlen, die den Weg zu einem Schatz zeigt.

Balbok und Rammar zögern nicht lange. Auf ihrem Weg durch die Einöde haben sie so manchen Kampf mit Barbaren, Ghulen und Riesenspinnen und werden zudem noch verfolgt, denn ein Kopfgeldjäger hat sich auf ihre Spur gesetzt.

Bald schon finden die Orks heraus, dass ihr Ziel Tirgas Lan, die alte Elfenstadt ist. Zusammen mit dem Kopfgeldjäger, der nur an den Schatz denkt, und einer Elfenpriesterin betreten die Brüder die Metropole, nur um zu erkennen, dass es eigentlich um weit mehr geht als Gold und Edelsteine.

„Die Rückkehr der Orks“ erzählt ein geradliniges Abenteuer mit einfach gestrickten Charakteren. Das Buch enthält alles an Figuren, Klischees und Situationen, die man allgemein von trivialer Fantasy erwartet, ist solide geschrieben – aber nicht mehr.

Michael Peinkofer hat eine saubere Auftragsarbeit abgeliefert, die flüssig zu lesen ist, die auch nicht im Gedächtnis hängen bleibt. Dazu hat man Ähnliches schon zu oft gelesen und gesehen. Wenn man sich einfach nur unterhalten lassen möchte und noch eine seichte Urlaubslektüre braucht, ist der Roman kein Fehlgriff. Allerdings darf man von ihm auch keine Charakterentwicklung oder überraschende Wendungen und schon gar keine komplizierte Auflösung des Ganzen erwarten. (CS)



Robert Silverberg (Hrsg.)

Legenden – Das Geheimnis von Otherland

Legends II, USA, 2004

Piper, München, 3/2006

PB, Anthologie, Fantasy, 978-3-492-75005-9/3-492-75005-2, 460/1500

Aus dem Amerikanischen von Hans-Ulrich Möhring, Andreas Helweg, Ingrid Herrman-Nytko, Karsten Singelmann, Andreas Brandhorst, Michael Siefener

Titelgestaltung von Nele Schütz Design

Umschlagabbildung von Christoph Vacher via Agentur Schlück

Diese Anthologie ist der zweite Teil des Original-Buchs „Legends II“. Der erste Band erschien bei Piper unter dem Titel „Legenden – Lord John, der magische Pakt und andere Original-Erzählungen von Diana Gabaldon, George R. R. Martin, Orson Scott Card, Robin Hobb und Robert Silverberg“ im Frühjahr 2005. Man muss jenes Buch nicht

kennen, um Vergnügen an der vorliegenden Lektüre zu haben, denn in diesem Band finden sich Werke anderer Autoren, und alle Geschichten sind in sich abgeschlossen.

Die Erzählungen sind in bekannten Fantasy-Universen angesiedelt. Selbst wenn dem Leser die Zyklen unbekannt sind, fällt es leicht, sich in den beschriebenen Welten zurecht zu finden, nicht zuletzt Dank der erklärenden Worte des Herausgebers, der kurz die Hintergründe beschreibt, wichtige Charaktere vorstellt und überdies einen Überblick gibt über die jeweils erschienenen Titel.

„Der glücklichste tote Junge der Welt“ von Tadd Williams spielt im „Otherland“-Universum. Die Gralsbruderschaft wurde zerschlagen, doch einige der tapferen Kämpfer ließen ihr Leben. Orlando Gardiner ist einer von ihnen, doch überdauert sein Geist im Netzwerk, das immer noch nicht gänzlich erforscht ist und viele Überraschungen bietet. Orlando ist praktisch ein Gott in dieser Ansammlung virtueller Welten. Seine beschauliche Ruhe wird gestört, als der Schatten einer ehemaligen Feindin auftaucht und behauptet, er wäre der Vater ihres Kindes. Weder hat Orlando jemals eine Beziehung zu dieser Person unterhalten – real und virtuell -, noch können Konstrukte sich auf die übliche Weise fortpflanzen. Dasselbe passiert auch einigen anderen Netzgängern. Sie alle rätseln, was dahinter steckt und werden überrascht.

Eigentlich ist diese Story mehr der SF als der Fantasy zuzuordnen, denn die Protagonisten agieren in einem gigantischen Computernetzwerk, das Informationen über unzählige phantastische Welten birgt. Dass sich der Protagonist gern im Hause des Elben Elronds aufhält, legitimiert nicht, das „Otherland“-Universum der Fantasy zuzuschreiben. In der Realität bekommt Orlando einen Robotkörper, und die Auflösung ist wissenschaftlich fundiert. Allerdings sehen es die Amerikaner etwas lockerer; für sie ist alles Fantasy, was man unter dem Überbegriff ‚Phantastik‘ findet. Nichtsdestotrotz ist die Erzählung spannend und witzig, wodurch sie zu einer der besten dieses Bandes wird.

Terry Brooks erzählt in „Unbeugsam“ eine neue Episode aus seinem berühmten „Shannara“-Zyklus. Nachdem der Ildatch zerstört wurde, kehrt Jair Ohmsford nach Shady Vale zurück. Plötzlich taucht Kimber Boh auf und bittet ihn, sie zu ihrem Großvater zu begleiten. Der alte Mann ist noch wunderlicher als früher und hat seit geraumer Weile Visionen, in denen ihm der tote Allanon erscheint und ihn warnt, dass der Ildatch nicht völlig vernichtet wurde. Obwohl Jair bezweifelt, dass seine bescheidenen magischen Kräfte viel bewirken können, begibt er sich an einen Ort, an dem ihm Schreckliches widerfuhr, um die letzte Seite des gefährlichen Buchs zu finden.

Die ersten Bände von „Shannara“ erschienen zu einer Zeit, als „Der Herr der Ringe“ zum ersten Mal einen Fantasy-Boom auslöste (Ende der 70er/Anfang der 80er). Der Titel profitierte von dem großen Interesse an heroischer Fantasy, an Archetypen wie guten und bösen Zauberern, Elfen, Zwergen, Trollen und all den anderen. Wer damals anfang, die Serie zu sammeln, der liest immer noch gern weitere Abenteuer aus dieser postapokalyptischen Welt. Die eigens für die Anthologie konzipierte Episode ist ein kleines Anhängsel zu „The Wishsong of Shannara“, dem dritten Band der Reihe, die in Deutschland von Goldmann in drei Bände zerlegt wurde. „Unbeugsam“ ist nicht unbedingt notwendig, da es bereits ein rundes Ende gab, man wird die Story aber als Epilog gern der Sammlung hinzufügen.

„Jenseits des Dazwischen“ ist eine Kurzgeschichte aus der Welt der „Drachenreiter von Pern“ von Anne McCaffrey. Die Drachenreiterin Moreta gilt als verschollen. Man nimmt an, dass ihr ein Fehler unterlaufen ist, denn sie war erschöpft und nicht mit ihrem eigenen Drachen unterwegs. Seither beobachtet der Bauer, den sie zuletzt besuchte, seltsame Phänomene auf seinem Hof. Als er die Zusammenhänge zu begreifen beginnt, lässt er dem Weyr, von dem Moreta stammt, eine Nachricht zukommen. Die alte Leri macht sich mit Moretas Drachen auf den Weg, die tragische Lösung ahnend.

Auch diese Erzählung weist mehr SF- als Fantasy-Elemente auf. Die Bewohner von Pern sind Kolonisten von der Erde, die eine einheimische Spezies genetisch manipulierte, um diese im Kampf gegen Parasiten aus dem All einzusetzen. Drache und Reiter stehen in telepathischer Verbindung, sie reisen gemeinsam durch Raum und Zeit. Es gibt keine Magie, alles wird wissenschaftlich erklärt. Die Drachen und die mittelalterlich wirkenden Verhältnisse sind zwar ein Tribut an die Fantasy, können aber nicht über den wahren Kern der Serie hinweg täuschen.

Neil Gaiman ist bekannt als Autor von Horror-Romanen und Comic-Serien wie „Sandman“, „Die Bücher der Magie“ und „American Gods“. Aus letzterem Zyklus stammt die Geschichte „Der Herr des Tals“: Shadow verbringt einige Tage in Schottland. Ein kauziger Arzt vermittelt ihm einen Job als Bodyguard in einem abgelegenen Herrenhaus. Merkwürdig an der Sache ist, dass derjenige, der eine große Party für die Prominenz gibt, über genug eigenes Personal verfügt. Wofür braucht er einen Fremden? Shadow ahnt, dass er in einer Falle sitzt, und tatsächlich soll er Bestandteil eines uralten Rituals werden. Allerdings hat er keine Lust, sich an die Regeln anderer zu halten.

Der Autor mischt keltisch anmutende Fantasy mit vagen Horror-Elementen. Wieder einmal wird der ewige Kampf zwischen Gut und Böse zelebriert, doch bricht der Protagonist aus der traditionellen Rolle aus. Dafür benötigt er Hilfe von außen und bekommt sie auch. Er ist kein Superheld, der alles allein schafft, wodurch er menschlicher wirkt, als er aufgrund seiner Fähigkeiten ist. Die zunächst realistische Geschichte verzerrt sich immer mehr ins Phantastische und erreicht schließlich einen bizarren Höhepunkt ohne große Effekthascherei.

„Midkemia“ stammt von Raymond E. Feist. „Der Bote“ ist ein junger Reiter, der im Winter trotz Krankheit seine Aufgabe pflichtbewusst erfüllt. Gejagt von feindlichen Truppen bringt er Nachrichten zu verschiedenen Abteilungen des Heeres und kann dadurch größere Verluste verhindern.

Im Mittelpunkt der Handlung steht ein junger, opferbereiter Mann, der durch seine Erlebnisse erst begreift, was Krieg und Tod wirklich bedeuten. Zwar nimmt er nur indirekt am Kampfgeschehen teil und muss selbst kaum zur Waffe greifen, doch in seiner Lungenentzündung und der Witterung hat er zwei mindestens ebenso tödliche Feinde. Die Story hat ebenfalls einen SF-Hintergrund, denn Invasoren aus einer anderen Welt dringen durch einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum nach Midkemia vor, um sich der dortigen Ressourcen zu bemächtigen. Die Kontrahenten wirken mittelalterlich, doch erlaubt die kurze Episode nicht, sich einen umfassenden Eindruck von den jeweiligen Kulturen zu machen.

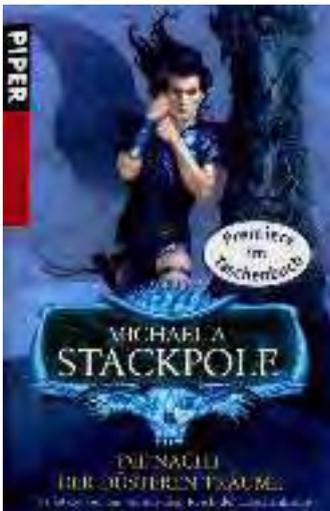
Elizabeth Hayden ergänzt ihre „Rhapsody-Saga“ mit der Erzählung „An der Schwelle“. Vor Generationen zerstörte ein Meteor, genannt ‚das schlafende Kind‘, Teile der Insel Serendair. Als verschiedenen Anzeichen daraufhin deuten, dass das schlafende Kind erwachen wird, befiehlt der König, die Insel zu räumen. Allein eine kleine Gruppe Soldaten bleibt zurück, um die Ordnung unter jenen aufrecht zu erhalten, die das letzte Schiff verpasst haben. Die vier Männer und eine

Frau haben mit ihrem Leben abgeschlossen, als unerwartet noch ein Boot erscheint. Das wäre ihre Chance – aber die Soldaten stehen zu ihrem Eid.

Wer die „Rhapsody-Saga“ nicht kennt, fühlt sich doch etwas verwirrt, da die kurze Beschreibung der Hintergründe wenig auf die Ereignisse in dieser Geschichte vorbereitet. Man wird nicht richtig warm mit den opferbereiten Charakteren, für die es keinen Ausweg zu geben scheint. Tatsächlich ist es auch die einzige Erzählung mit einem deprimierenden Ende, das viele Fragen offen lässt.

Für die Kenner der genannten Serien ist der Band sicher ein Muss, denn wer möchte nicht eine möglichst komplette Sammlung vorliegen haben, die auch Kurzgeschichten beinhaltet, die außerhalb der Reihe in verschiedenen Anthologien erschienen sind. Für Fantasy-Fans, die noch zögern, ob sie in einen Roman-Zyklus einsteigen sollen, der bereits mehrere Bände umfasst, bietet das Buch eine Gelegenheit, in die verschiedenen Serien hinein zu schnuppern und zu entscheiden, ob man mehr über diese oder jene Welt, die man hier kennen lernte, erfahren möchte.

Die Erzählungen sind nicht reine Fantasy; man findet ebenso reichliche SF-Elemente. Von daher dürfte „Legenden“ auch für jene Leser interessant sein, die allen Spielarten der Phantastik gegenüber aufgeschlossen sind und die Fantasy nicht allein durch das Auftreten von Magiern und Monstern definieren. Tatsächlich zeigt die Anthologie, wie breit das Spektrum des Genres tatsächlich ist: Von epischer Fantasy über Science-Fantasy bis hin zu einem Mix mit Horror und Cyberpunk ist alles dabei. (IS)



Michael A. Stackpole

Die Nacht der düsteren Träume

Perchance to Dream, USA, 2005

Piper-Verlag, München, 04/2006

TB, Fantasy/SF/Phantastik, Piper Boulevard 9146, 3-492-29146-5, 462/995

Aus dem Amerikanischen von Reinhold H. Mai

Titelillustration von Brom

„Düsterer Ruhm“ ist der erste Zyklus, durch den Michael A. Stackpole in Deutschland bekannt wurde. Tapfere Helden kämpften dort in epischen Schlachten gegen die heimtückische Hexenkönigin Kythrin. Auch in anderen Romanen widmete er sich eher der episch-abenteuerlichen Fantasy.

„Die Nacht der düsteren Träume“ ist hingegen eine Collection, in welcher der Autor erstmals die Bandbreite seiner Erzählkünste vorstellt.

Nicht einmal die Hälfte der 16 Geschichten sind Fantasy, die meisten andere besitzen nur einen Hauch von phantastischen Elementen und könnten fast alle als Thriller oder Abenteuergeschichten durchgehen. In seinem Vorwort erklärt Stackpole, dass er mit seiner Sammlung auch einen Überblick über seine Vielfalt und die Entwicklung seiner Schreibkunst geben wollte.

Die Titelgeschichte spielt in der Welt des „Düsteren Ruhms“ und schildert, warum es bei den aus ihrer Heimat vertriebenen Bewohnern Okrannels Sitte ist, für eine Nacht dorthin zurückzukehren und zu träumen, da ihre Visionen womöglich prophetischer Natur sein könnten.

„Die Krells von Tancred Moor“ hingegen erinnert ein wenig an Robert E. Howards Solomon Kane, denn ein einsamer Wanderer gemahnt eine Familie des Fluchs, der noch immer über ihnen liegt.

Etwas gemeiner geht es in „Sei mein Zuckerschnäuzchen“ zu. Die Geschichte erzählt von einem besonderen Deal mit heißer Ware – Schokolade in allen Farben und Geschmacksrichtungen.

„Die Parker-Panik“ spielt in den Welten der „Deadlands“, einem hier weniger bekannten Rollenspiel mit einem Setting, das an den Wilden Westen erinnert. Nur, dass hier ein wenig mehr Magie eingesetzt wird als üblich. Auch diesmal ist ein einsamer Held auf Rache – oder doch etwas anderes? – aus.

„Windtiger“ ist die älteste Geschichte der Sammlung und stammt aus dem Jahr 1983, auch wenn sie bereits überarbeitet wurde. Ein paar Diebe legen sich mit noch größeren Halsabschneidern an, ohne es zu wollen, und müssen sich plötzlich ihrer Haut wehren. Mit Folgen.

„Auf den Gedanken kommt es an“ ist eine Kriminalgeschichte mit SF-Einschlägen, in der ein Mann, der seine Ehefrau ermordet hat, überführt werden muss. Ein Telepath wird eingesetzt, aber hat er es wirklich so leicht, den entscheidenden Beweis zu finden?

All diese und die anderen hier nicht erwähnten Geschichten zeigen, dass Stackpole sich in den meisten Settings sehr sicher bewegt und seine abenteuerlichen und manchmal etwas makaberen Geschichten erzählt. Er ist so handlungsorientiert wie in seinen Romanen, die Charakterisierung der Protagonisten ist auf wenige markante Eckpunkte reduziert. Auch wenn er nicht die Erzähkraft von Robert E. Howard erreicht, so erinnert er im Aufbau und Stil sehr stark an den Schöpfer von „Conan“. Seine tatkräftigen Helden treiben die Geschichten voran und lassen sich nicht unterkriegen, sie denken auch vor allem nicht in dem Maße nach, ob das, was sie tun, moralisch richtig ist.

Die Collection ermöglicht es, den Autoren Stackpole kennen zu lernen, ohne einen seiner langen Romanzyklen lesen zu müssen. Sie zeigt die Bandbreite und inhaltliche Gewichtung seiner Geschichten, aber auch seinen Stil besser, als es die langen Werke vermögen, und bietet zudem noch unterhaltsamen Lesegenuss für alle Fans etwas härterer und actionbetonter Phantastik. (CS)

Science Fiction



Ulrich C. Schreiber

Die Flucht der Ameisen – Eine Geokalyptische Vision

Shayol-Verlag, Berlin, 04/2006

HC, SF, 3-926126-54-X, 360/2490

Titelfoto von Sebastian Schreiber

Nachdem in den letzten Jahren größere Naturkatastrophen die Menschen aufgeschreckt haben, beschäftigen sich immer mehr Autoren mit diesem Thema, ob nun in Sachbüchern, Dokumentationen, Spielfilmen oder Romanen. So blieb es nicht aus, dass sich auch in Deutschland jemand die Frage stellt: Was wäre, wenn die Vulkane in der Eifel doch nicht so ruhig sind, wie es im Moment scheint?

Ulrich C. Schreiber, selbst Geologe, geht dieser Frage nach und beschreibt in seinem Debütroman die mögliche Serie von Katastrophen, die einem solchen Ausbruch folgen können.

Gerhard Böhm, Geologe an der Universität Köln, ist von der Eifel, an deren Rand er lebt, mehr als fasziniert. Immer wieder wandert er durch die Landschaft und untersucht mit dem Blick eines Fachkundigen die Umgebung. So fällt ihm auch das seltsame Verhalten von Ameisenvölkern auf, die ihre Nester immer wieder in der Nähe einer Verwerfung bauen. Und das nicht nur einmal, sondern auch später, als er seine Frau für die Wanderungen begeistern kann. Nach Rücksprache mit einem Ameisen-Experten reicht er die Bitte um einen Forschungsauftrag ein, da er einen vagen Verdacht hat. Kann es auch sein, dass die vermehrten Erdbeben auf eine erhöhte vulkanische Aktivität hinweisen?

Doch sein Antrag wird abschlägig beschieden. Für bloße Vermutungen sind keine Gelder da. Das aber erweist sich als folgenschwerer Fehler. In der Silvesternacht erleben die Menschen am Rhein zwischen Bonn und Koblenz ihr blaues Wunder. Nicht die Raketen erhellen den Himmel, sondern Lava und glühende Gesteinsbrocken. Nördlich der Ortschaft Namedy ist ein Vulkan ausgebrochen. Nur ein Wunder verhindert, dass die pyroklastische Welle bewohntes Gebiet überrollt. Die Asche und der Gesteinsregen richten schon genug Schaden an.

Katastrophenalarm wird ausgerufen. Gerhard Böhm und seine Kollegen sind mitten unter den Helfern, um das Geschehen zu untersuchen. Sie entdecken auch noch eine andere Gefahr: Der Lavastrom bewegt sich unaufhaltsam auf den Rhein zu. Wenn er dort hinein fließt, kann es zur Dammbildung kommen, und dann wird das Wasser des großen Flusses langsam aber sicher ansteigen – Überflutungen sind vorprogrammiert.

Böhm ist zwischen Faszination und Grauen gefangen. Einerseits bieten sich selten genug Gelegenheiten, so etwas vor Ort zu untersuchen, andererseits erlebt er eine persönliche Tragödie mit.

Man merkt, dass Ulrich C. Schreiber ein Fachmann ist, der gleichzeitig aber auch noch Wissen an Studenten vermittelt. Die geologischen Erklärungen sind ausführlich und allgemeinverständlich, sie sind interessant und ohne Fachvokabular vorgetragen. Der Roman besitzt vor allem in diesem Bereich Stärken, die Handlung an sich ist eher etwas schwach. Gerhard Böhms Familienleben bewegt sich zwar auf einem glaubwürdigen Level, wirkt aber irgendwie aufgesetzt, ähnlich wie die Geschichte um einen mysteriösen Ring, der bei den Untersuchungen gefunden wird und die Frage aufwirft, ob es den Nibelungenschatz nicht doch gegeben hat.

Leider gewinnen die Figuren nur als Fachleute Leben und Tiefe, in ihrem Privatleben sind sie eher flach und zweidimensional dargestellt. Daran leidet stellenweise auch die Handlung, die sich gerade in den nicht fachspezifischen Szenen etwas dahin zieht.

„Die Flucht der Ameisen“ ist eine gelungene geokalyptische Vision, welche die Möglichkeiten und Folgen eines Vulkanausbruchs in der Eifel lebendig, glaubwürdig und vor allem auch allgemein verständlich darstellt. Der Roman weiß den Leser zu fesseln, wenn es um die Katastrophe selbst geht, schwächelt aber gehörig in den privaten Szenen der Figuren, die nicht echt genug wirken. So bleibt festzuhalten: Nur wer über Letzteres hinweg sehen kann, wird eine zufrieden stellende und spannende Lektüre vorfinden, alle anderen sollten lieber ein Fachbuch vorziehen. (CS)



Karl-Heinz Tuschel
Sternbedeckung

Projekte Verlag, Halle, 2001

TB, Edition Solar-X, SF, 3-86634-123-7, 193/1250

Titelillustration von N. N.

Die Teilung Deutschlands hatte nicht nur politische und wirtschaftliche Folgen, sondern setzte sich mit der Zeit auch immer mehr in den literarischen Sektoren durch. Vor allem die Science Fiction ging teilweise vollkommen andere Wege in der DDR als in Westdeutschland.

Dass diese Entwicklung, begünstigt durch das politische System, nicht die Schlechteste war, zeigen spätestens seit der Wende die Neuentdeckungen ostdeutscher Autoren und Autorinnen auf diesem Gebiet. Die SF des Ostens erscheint oftmals lebensbejahender, zeigt mehr das Individuum und baut nicht ganz so sehr auf Technik auf wie ihr westliches Pendant. Natürlich wurden Romane und Geschichten mit einem sozialistischen Hintergrund, in denen die Vorteile der „Gleichheit aller Menschen“ betont wird, eher verlegt als das Gegenteil. Dennoch gibt es auch viele Dystopien, die wahrhaft düster zu lesen sind. Ein Blick über den westlichen Tellerrand lohnt sich allemal.

Karl-Heinz Tuschel war ein Vertreter der Ost-SF, sogar einer der bekanntesten. In dem hier vorliegenden Band handelt es sich um eine Kurzgeschichtensammlung aus seiner Feder mit größtenteils unveröffentlichtem Material. Wer dieses Buch liest, der wird wissen, warum...

„Sternbedeckung“ ist die Titel gebende Geschichte. Ein unbekanntes Objekt hält auf das innere Sonnensystem zu, doch niemand weiß so richtig, worum es sich handelt, woher es kommt und ob der Kurs tatsächlich stimmt. Tuschel bedient sich hier eines Monologs, um seine Story voranzutreiben. Seinen Protagonist lässt er dabei zynisch und sarkastisch auftreten. Die Erde wird von einem Technokratenrat regiert, und an diesem Rat lässt der Protagonist seinen Hass mehr als deutlich aus. Eine offene Kritik auch an der osteuropäischen Politik.

„Ein Expertensystem“ erwartet Pinky, ehrlich gesagt, nicht. Er folgt einfach einem Tipp und glaubt sich in einer Goldgrube. Was dem Gelegenheitsverbrecher da angeboten wird, ist wahrhaft unglaublich! Mit viel Witz und Augenzwinkern erzählt.

„Das Lächeln der alten Dame“, dem möchte Tuschel in seiner nächsten Geschichte um eine Begegnung der dritten Art auf den Grund gehen. Sehr einfühlsam geschrieben.

„Ein Scheusal meldet sich zu Wort“ so der Titel dieser Kurzgeschichte. Dieses „Scheusal“ war maßgeblich an einigen bahnbrechenden Erfindungen zur Energiegewinnung beteiligt. Ein Schritt

nach vorn für die Menschheit? Sollte die ultimative Formel für saubere Energie tatsächlich gefunden worden sein? Tuschel lässt auch hier wieder allerlei Hintergedanken einfließen. Köstlich! „Das Gras des Paradieses“ ist nicht das, was es scheint. Dies muss eine Gruppe Raumfahrer am eigenen Leib erfahren. Die längste Geschichte des Erzählbandes. Hier zeigt Tuschel, dass man durchaus spannende SF schreiben kann, ohne Knalleffekte und ohne Action zu verwenden. Irgendwie eine schöne Vorstellung, der er da nachgehungen ist...

„Quarantäne“ ist in der Zukunft längst nicht mehr das, was es in unserer Zeit ist. Die Raumfahrer haben sich daran gewöhnt - zumindest für kurze Zeit. Doch als eine Raumstation über mehrere Wochen von der Außenwelt abgeschnitten ist, ist dies schon mehr als merkwürdig. Und noch merkwürdiger wird es, als ein Astronaut hinter das Geheimnis kommt. Eine interessante Theorie, der der Autor hier folgt. Ob es allerdings tatsächlich möglich ist, ist eine andere Frage.

Der „Angriff aus hundert Jahren Distanz“ lässt eine friedliche Menschheit ratlos sein. Ein Objekt wird im All gefunden, Wissenschaftler machen sich auf den Weg, dieses Objekt zu untersuchen, doch dazu kommt es nicht. Eine Welt, die das Töten verlernt hat - eine wundervolle Vorstellung! Eine der besten Geschichten des Bandes.

„Kleiner Mann im Ohr“ kann durchaus gefährlich sein. Es kommt zu mehreren Amokläufen in verschiedenen Gegenden der Erde und auch im Weltraum. Ein Kommissar beginnt zu ermitteln, und stößt bald an seine Grenzen. Wie sehr Menschen beeinflussbar sind, ist schon früher festgestellt worden. Doch das Bild, das Tuschel hier entwirft, ist wahrlich gruselig.

„Die Umarmung des Meeres“ sucht der Wissenschaftler Ralik auf einem fremden Planeten. Er soll die dort heimischen Lebewesen in einer Langzeitstudie untersuchen, doch irgendetwas geht dabei gehörig schief. erinnert ein wenig an Klassiker wie Kafka.

„Rike gibt nicht auf“, dafür ist sie bekannt. Sie lebt in der Welt, nachdem die Erde kollabiert ist und sich langsam die Natur wieder ausbreitet. Die Menschen sind auf wenige Enklaven beschränkt. Doch eines hat die Menschheit seit der Katastrophe entwickelt: Ein Gerät, mit dem man Materie und auch Menschen in Sekundenbruchteilen von einem Ort zum nächsten transportieren kann. Und gerade mit einer solchen Maschine passiert ein fataler Unfall, in dem Rike ermittelt und auf Dinge stößt, von denen sie angenommen hat, es gäbe sie nicht mehr. Diese Geschichte wirkt mehr wie ein Fragment, da sie mitten in der Handlung abrupt endet, als tatsächlich abgeschlossen.

Tuschel gehörte zweifelsohne zu den wirklich großen der DDR-SF. Seine Geschichten sind vielschichtig, meist mit einem Augenzwinkern zu lesen, manchmal aber spürt man als Leser auch den Unmut des Autors an dem Staat, in dem er lebte. Ein schöner Band, der die Vielseitigkeit dieses Mannes deutlich zeigt. Die Geschichten lassen sich locker lesen, regen aber doch zum Denken an. (RSch)

Mystery/Horror



Walter Diociaiuti & franc'O'brain
Psycho Ghost

Ubooks, Augsburg, 8/2004

TB, Horror, 3-937536-25-6, 231/790

Coverillustration von Pedro

Horror-Anthologien gibt es viele. Dabei ist das an für sich merkwürdig, da gerade diese Bücher sich immer wieder als Ladenhüter entpuppen. Offensichtlich gibt es nur wenige Leser, die sich auf eine Sammlung von Kurzgeschichten mehrerer

Autoren einlassen. In diesem Fall: Schade, denn dann verpasst der geneigte Leser etwas.

„Psycho Ghost“, im Jahre 2004 erschienen, versteht sich als eine Co-Produktion zwischen deutschen und italienischen Autoren. Dabei gibt es etwas Besonderes: Dieses Buch erschien seinerzeit zeitgleich in Deutschland und Italien, mit dem gleichen Inhalt, aber verschiedenen Cover. Ein interessanter Gedanke, dem die beiden Herausgeber da nachgingen.

Die deutsche Ausgabe von „Psycho Ghost“ ist immer noch über Ubooks bestellbar. Ein Buch, das immer vorhanden ist, selbst wenn es gerade nicht im Laden ausliegt. Dank der Herstellungsweise

„Book on Demand“ (Buch auf Anfrage) bleibt es relativ kostengünstig und ist trotzdem schnell lieferbar. Und der Inhalt erweist sich als sehr ersprießlich - nicht nur was die Namen der Autoren angeht... In einem Vorwort geht Markus K. Korb auf die Vorzüge und die Wurzeln der beiden Kulturen Deutschlands und Italiens ein. Kurz und sehr informativ. Schön, dass die Herausgeber ihn für ihr Projekt gewinnen konnten.

Die erste Geschichte stammt von der deutschen Autorin Kathleen Weise. „Krähenschreie“ hört der seltsame Gast und breitet eine verlockende Möglichkeit vor der Erzählerin der Geschichte aus. Auf dieses Erfolgsrezept muss man erst einmal kommen. Eine interessante und kurzweilige Geschichte, die Lust auf mehr macht. Ein gelungener Einstieg in die Anthologie.

Als nächstes schreibt einer der Herausgeber, Walter Diociaiuti, über das „Superbaby“. Dass dieses allerdings alles andere als Superkräfte hat, zeigt sich, sehr zum Leidwesen des jungen Helden, recht bald. Nicht wirklich gruselig, aber eine schöne und solide Geschichte. Der Autor hat sich gut in seinen jungen Protagonisten eingefühlt. Prima gemacht!

Übrigens, eine Information am Rande, Walter Diociaiuti übersetzte fast alle italienischen Geschichten ins Deutsche, auch seine eigene. Eine herausragende Leistung, da er gerade einmal ein Jahr in Deutschland lebte und die Sprache zu dieser Zeit gerade lernte.

Andreas Gruber wandelt auf Gorgonenpfaden. „Medusa“ heißt seine Geschichte, und er erzählt die Abenteuer eines Archäologen, der sich plötzlich in einer riesengroßen Verschwörung wieder findet. Der Plot erinnert an was? Leider ja. Gruber schreibt zwar gewohnt gekonnt und stilsicher, der Plot allerdings... Zumindest mit einem hohen Abenteuer-Faktor versehen, diese Geschichte.

Und wieder zurück zum „Stiefel“: Riccardo Coltri schreibt über „Durchsichtige Welten“. Der junge Marco hat da ein kleines Problem mit seiner neuen Spielgefährtin: Diese ist nämlich tot und nicht für jeden sichtbar. Was zunächst an einen Plot wie den bekannten Hollywood-Streifen „The Sixth Sense“ erinnert, dreht der Autor plötzlich herum und lässt etwas völlig anderes daraus werden. Nicht wirklich Horror, einmal abgesehen von kürzesten Erinnerungsszenen, aber sehr lesenswert. Klasse Geschichte!

Zurück in Deutschland kommt Boris Koch mit seinem „Der Tote im Maisfeld“ zum Zuge. Sommer, Sonne, Ferien - und eine Leiche in einem Maisfeld. Nur dass außer dem jugendlichen Protagonisten diese irgendwie niemand wahrnimmt. Eine interessante Geschichte über den Verlust der kindlichen Unschuld. Schöne Bilder.

An „Unendliche Liebe“ glaubt Gianfranco Nerozzi offensichtlich nur bedingt. Zumindest seine Version eines christlichen Festes hat nicht sehr viel damit zu tun. Hoher Schmunzelfaktor durch die überraschende Auflösung.

Jörg Bartscher-Kleudgen führt eine neue Zeit ein, die „Geistzeit“. In der geheimnisvollen Tropfsteinhöhle, um die sich so viele Gerüchte und Geschichten weben, ist es ganz anders als gedacht. Wobei nicht ganz sicher ist, ob der Trank auch so wirkt, wie er wirken soll. Viel Heimatkolorit, aber etwas zu seicht dahindümpelnd.

Andrea G. Colombo teilt „Bissige Küsse“ aus. Vampire können auch anders, wie die beiden Freundinnen Nadia und Loredana erfahren müssen. Aber... Das erste Mal, das wirklich Blut fließt - und gleich recht heftig. Gut und kraftvoll geschrieben.

Jörn Zander hat „Kein Netz“, bzw., seine Figur Hauke hat ein Problem damit. Das interessiert Tilman allerdings herzlich wenig, er würde lieber wissen, was es mit diesem Gameboy spielenden Jungen auf sich hat, der ihn vor dem Todessprung bewahrte. Fieses Ende, was allerdings auch einige Schmunzler hervorruft. Alles in allem aber eher schwächer.

Massimo Perissinotto schiebt über „Yuri“ und seinen älteren Bruder Dimitri. Letzterer hat ein kleines Problem, denn Yuri ist schon etwas länger tot - jedoch immer wieder in seinem Haus anwesend. Und da Yuri nicht rausrückt, was genau er will, hat Dimitri so seine liebe Not mit dem toten Bruder... Eines der Highlights der Anthologie. Faszinierend geschrieben und ein klassisches Thema, das aber etwas anders angegangen wird als sonst üblich.

Thomas Wagner berichtet über einen „Wurm namens Ewigkeit“. Der skrupellose Wissenschaftler Maternus Ligeti ist auf der Suche nach der Unsterblichkeit, doch immer wieder passieren ihm kleine Fehler. Routiniert geschrieben, wenn auch das Thema schon etwas altbacken wirkt.

Gaetano Mistretta fordert den Leser auf: „Komm mit uns!“ Einige offensichtlich angetrunkene Männer lärmen vor Paolos Wohnung. Und der hat langsam die Nase voll von ihrem Krach. Wenn der Hintergrund auch etwas düster ist, ein schönes Bild, das der Autor da zeichnet.

Christian von Aster schreibt über „Nachtfalter“. Nein, nicht wirklich. Sein Protagonist meldet sich

auf eine Anzeige, in der eine Schmetterlingssammlung umsonst angeboten wird. Profit riechend macht der ‚Geschäftsmann‘ sich auf den Weg. Das deutsche Highlight der Anthologie. Wunderschöne Bilder, die der Autor kreiert, wenn auch aufgespießte Schmetterlinge nicht gerade jedermanns Sache ist. Dennoch vollkommen nachvollziehbar und einleuchtend.

Nicola Lombardi meint, ihre Geschichte sei „Ein Kinderspiel“. Die beiden Brüder Domenico und Giacomo wollen unter allen Umständen einen Geist beschwören, nachdem sie im Fernsehen einen alten B-Movie gesehen haben. Es gelingt ihnen tatsächlich, wenn auch nicht so, wie sie denken. Ein weiteres Highlight.

Ulla Schill schreibt über den „Pool“ und die ehemalige Profi-Schwimmerin. Irgendwie wirkt diese Geschichte etwas surreal und verdreht durch den Einsatz des Stilmittels der kurzen Sätze. Nicht für jeden Geschmack.

Massimo Ferrara lässt „Beghy“ auftreten. Und der ist alles andere als ein freundlicher Zeitgenosse, wie John und Diana am eigenen Leib erfahren müssen. Krebsheilung mal anders. Interessanter Gedanke und eine Liebesgeschichte.

„Rock the Road“ sagt sich Malte S. Sembten und lässt seinen Protagonisten Dierk als Anhalter das Abenteuer seines Lebens erleben. Falsche Fährte inklusive das zweite Highlight aus deutscher Sicht. Die Fahrt mit dem nostalgischen Porsche hat es echt in sich.

Barbara Becheroni erzählt von „Der Grauen“. Diese ist eine Stute, ein Rennpferd, mit einem besonderen Schicksal. Kein Horror, aber klassische und gut erzählte Geister-Geschichte. Die Liebe zu Tieren bei der Autorin kommt sehr gut heraus.

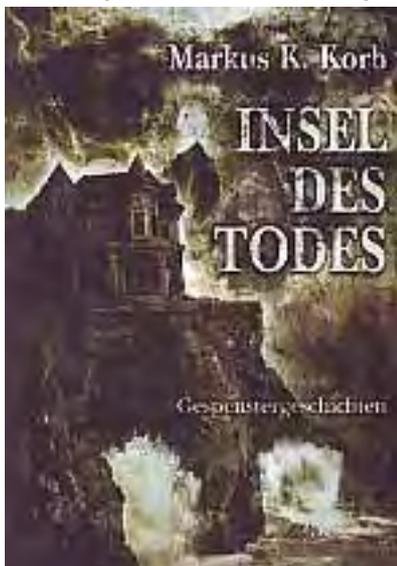
Thomas Gleich hat den „Auftrag“ und schickt seinen Protagonisten Jürgen Wegener aus, diesen auszuführen. Leider läuft nicht alles so, wie es laufen soll. Vampirstory.

franc'O'brain, der zweite Herausgeber dieser Anthologie, meldet sich nun ebenfalls zu Wort und erzählt von der „Villa Süßertod“. Astrid Lindgren hatte eine reale Person als Vorlage für ihre Pippi Langstrumpf - nur dass diese Pippi alles andere als lustig ist, wie sein Protagonist feststellen muss. Handwerklich gut, dennoch..., irgendwie hakt es beim Thema. Ein wenig weniger Blut und Eingeweide hätten vielleicht doch genügt.

Eddie M. Angerhuber berichtet über „Die Enthüllungen des Raupenwolfes“ in ihrer neuen Wohnung. Und dieser Raupenwolf hat wirklich einiges zu erzählen. Die Geschichte neigt ein wenig zu Längen, hätte vielleicht etwas gestrafft werden können. Dennoch eine gute Story und ein interessanter Plot. Angerhuber KANN offensichtlich nicht wirklich schlechte Literatur produzieren.

Paolo Di Orazio schließt mit „Der Würmertanz“ die Anthologie ab. Sein Protagonist hat eigentlich die Nase voll vom Leben und befördert erst seine Frau und dann sich selbst ins Jenseits - oder versucht es zumindest. Hoher Ekelfaktor, aber spannend erzählt. Gruselige Vorstellung. Der passende Abschluss der Anthologie. Nur der Anfang ist etwas schwergängig, da sehr blumig und Adjektiv beladen. Trotzdem eine sehr gute Geschichte, bei der auch das Wiederlesen lohnt.

Deutsche und italienische Autoren in einem Buch. Die beiden Herausgeber Walter Diociaiuti und fran'O'brain haben bewiesen, dass dies möglich ist. Für die deutschen Fans einmal ein Blick über den Tellerrand der deutschen oder anglo-amerikanischen Horror-Bücher! Eine gute und konsequent durchgesetzte Idee. Und den einen oder anderen Autoren im Blick zu behalten, das lohnt sich allemal. Es steht zu hoffen, dass es vielleicht nicht nur eine Eintagsfliege „Psycho Ghost“ gibt, sondern einen ganzen Schwarm voll fleißiger Bienchen. (RSch)



Markus K. Korb
Insel des Todes

*Eloy Edictions, Augsburg, April 2006,
PB, Horror, 3-938411-06-6, 241/1300
Titelillustration von Mark Freier
Innenillustrationen von Timo Kümmel*

Der 1971 geborene Markus K. Korb ist in der phantastischen Szene kein Unbekannter mehr. Schon seit einigen Jahren finden sich seine Beiträge in den gerade aktuellen Horror-Anthologien, und mit „Grausame Städte“ und „Nachts“ sind bereits zwei

Storysammlungen, erschienen, die die Bandbreite seines künstlerischen Schaffens zeigen. Mit „Insel des Todes“ präsentiert der Autor eine weitere Kollektion. Das Titelbild von Mark Freier weist bereits auf den Inhalt hin. In den insgesamt elf Geschichten geht es um düstere Orte, an denen die Geister der Vergangenheit noch nicht zur Ruhe gekommen sind.

Das muss auch ein Fotograf in „Schatten“ erfahren, der in seinem neuen Bildband unheimliche Nachtfotos präsentieren will. Wo kann er bessere Bilder machen als in einem verfluchten Herrenhaus an der Küste? In Harlaxon Manor scheint er den richtigen Ort gefunden zu haben, aber das wird ihm zum Verhängnis. Auch wenn man schon vermutet, worauf das ganze hinaus laufen wird, so setzt Markus K. Korb noch einen drauf.

„X bedeutet Schatz“ ist seit den „Indiana-Jones“-Filmen ein geflügeltes Wort unter Abenteurern. So halten es auch Schatzjäger für den Coup ihres Lebens, einer Karte zu einer verlassenen Insel zu folgen. In einer natürlichen Wasserhöhle vermuten sie ein 1788 untergegangenes Piratenschiff. Allerdings finden sie mehr, als sie sich erhoffen, und das wird sehr geschickt und spannend erzählt.

„Das Gesicht am Fenster“ ist das eines Todesboten, der diejenigen holen wird, die andere haben sterben lassen, ohne zu helfen. Das bekommt ein Junge zu spüren, der seine Großeltern in ihrem Haus am Meer besucht. Die Erzählung ist eine der schwächeren des Bandes, da sie gerade zum Ende hin etwas an Glaubwürdigkeit verliert.

Der junge Adalbert verzehrt sich nach seiner Geliebten. Ein „Schattenverwobener Pavillon im Licht der ringförmigen Dunkelsonne“ scheint den Wunsch zu erfüllen. Dem Autor gelingt es hier, die Atmosphäre und den Stil der Phantasten des 19. Jahrhunderts einzufangen.

„Van Deres Gewächshaus“ bietet eine nicht gerade angenehme Überraschung für die junge Alicia und dem Leser, als wieder einmal ein Wissenschaftler über das Ziel hinausschießt, das er eigentlich anvisiert hatte.

Ein „Bungalow am Stand“ sorgt auf makabere Art und Weise für das Ende eines Ferienflirts, kann allerdings auch nicht überzeugen, da man sehr schnell ahnt, worauf das ganze hinaus läuft.

Ein junges Liebespaar ist neugierig auf das, was ihnen der „Der verbotene Hain“ zu bieten hat. In einer mystisch verwobenen Geschichte übernehmen sie eher unfreiwillig das Erbe sterbender Götter. Das gothische Märchen zeigt wieder einmal deutlich, dass es Markus K. Korb mit wenigen Worten gelingt, eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. So sieht es auch mit „Lost America“ aus, das zwar gänzlich anders vom Thema her ist, aber den Abgesang auf den amerikanischen Traum sehr gut einfängt.

„Die kalte Anni“ ist der Geist einer Kindmörderin, mit dem kleine Kinder erschreckt wurden, aber sie ist nicht nur eine Erfindung der Eltern... Ganz klassisch beendet der Autor den Reigen der kürzeren Stories, ehe er zum längsten Text der Kollektion übergeht.

Einige Überlebende stranden nach dem Untergang der Titanic auf einem verlassenen Eiland im Nordmeer. Sie glauben zunächst, eine sichere Zuflucht gefunden zu haben, doch dann schleicht sich nach und nach das Grauen ein. Ambrose Bierce, der Ich-Erzähler, ist einer der wenigen, die das Geheimnis der „Insel des Todes“ ergründen. Markus K. Korb wandelt in der titelgebenden und auch besten Geschichte des Bandes auf den Spuren von Edgar Allan Poe. Man weiß sehr schnell, dass mit der Insel etwas nicht stimmt – kann aber wie die Protagonisten lange darüber rätseln, was hier eigentlich geschehen ist, ehe es zu handfesten Zusammenstößen mit dem Grauen und der bitteren Erkenntnis kommt, vom Regen in die Traufe geraten zu sein.

Die Sammlung bietet Gespenstergeschichten, die es in sich haben. Teilweise bedient sich der Autor klassischer Motive und Themen, dann wieder vermischt er sie mit eigenen Ideen oder modernisiert sie. Auch wenn nicht alle Erzählungen überzeugen können, so wird doch deutlich, dass Markus K. Korb eines virtuos beherrscht: Atmosphäre und Stimmung eines Ortes mit wenigen Worten einzufangen und den Leser in das Setting zu versetzen. Vor allem wenn er darauf achtet, nicht mehr Splattereffekte einzusetzen, als für die Geschichte gut ist.

Vor allem Fans gepflegten, sprachlich und inhaltlich hochwertigen Horrors, die nicht allein auf Blut und Gedärme setzen, werden mit „Insel des Todes“ sehr zufrieden sein. Auch die Ausstattung kann sich sehen lassen: Das Buch liegt gut in der Hand, das Titelbild von Mark Freier und die Bildtafeln von Timo Kümmel stimmen den Leser problemlos auf die düstere Atmosphäre ein und runden den Text ab. Ein kleines Juwel, das man auch weiterverschenken kann. (CS)



Joseph Hansen
Schattenreich
Dave Brandstetter Bd. 6

Gravedigger, USA 1982

Argument-Verlag, Hamburg, 05/2004

Pink Plot 2078, Krimi, 3-88619-978-9, 188/990

Aus dem Amerikanischen von Friedrich A. Hofschuster und Robert A. Schekulin

Titelgestaltung von Martin Grundmann

Der 1923 geborene Joseph Hansen erschuf mit dem launigen Versicherungsdetektiv Dave Brandstetter einen der ersten schwulen Krimi-Helden. Seit den frühen 70er Jahren geht dieser Fällen von Versicherungsbetrug nach und löst dabei meistens auch noch das Rätsel um einen Mord, der es in sich hat.

Dabei hat er es nicht nur mit dem Bodensatz oder den Außenseitern der amerikanischen Gesellschaft zu tun, sondern auch immer wieder mit gut situierten, angeblich unbescholtenen Bürgern.

So wie in diesem Fall. Dave wird stutzig, als der angesehene Rechtsanwalt Charles Westover die Lebensversicherung seiner minderjährigen und angeblich toten Tochter Serenity einstreichen will.

Sie ist von zu Hause fort gelaufen und soll das Opfer eines wahnsinnigen und sexbesessenen Sektenführers namens Azrael geworden sein. Allerdings gibt es bisher nur von anderen Mädchen, nicht aber von Serenity, eine Leiche.

Als Westover auch noch spurlos verschwindet, ist sich Brandstetter sicher, dass hier wirklich nichts stimmt. Er beginnt seine Nachforschungen mit Hilfe seiner guten Freunde in den Villenvierteln der Pazifikküste, kommt hinter eine Familientragödie und die Folgen enttäuschter Liebe, bis er die Spur der Vermissten in den eisigen Höhen der Rocky Mountains und in der Wüste Südkaliforniens wieder findet und damit die Wahrheit. Doch da ist es beinahe zu spät, denn ein Massenmörder lässt nicht mit sich spaßen.

Auch wenn Dave Brandstetter Männer vorzieht, ist seine Homosexualität nicht das dominierende Thema in den Krimis von Joseph Hansen. Sie kommt zwar immer wieder zur Sprache und ist manchmal hilfreich, wenn er in den entsprechenden Kreisen fahndet, aber der Fall ist doch wichtiger.

Dabei demaskiert der Autor gerne die scheinbar spießbürgerliche Idylle der Kalifornier. Dave Brandstetter kommt in den Genuss, hinter die Kulissen intakter Familien oder aufrechter Bürger zu blicken, was nicht immer ganz ohne Konflikte abgeht.

Allerdings greift Joseph Hansen dabei nur höchst selten auf Gewalt oder Action zurück, er nimmt sich viel mehr Zeit, die Motive und Handlungen der Protagonisten vorzustellen und den Fall damit durchsichtiger zu machen.

Zusammen mit dem überraschenden Ende erhält man als Leser einen ruhigen, nichtsdestoweniger spannenden Krimi, der wieder einmal mehr hinter die Fassade der amerikanischen Gesellschaft blickt, ohne jedoch ermahnend den Zeigefinger zu heben. (CS)



Merle Kröger

Cut!

*Argument-Verlag, Hamburg, 2003,
Ariadne Krimi 1146, 3-88619-876-6, 208/990
Titelgestaltung von Martin Grundmann*

„Cut!“ ist Merle Kröger's erstes Buch. Die studierte Filmwissenschaftlerin und Publizistin verarbeitete viele ihrer Erfahrungen und Kenntnisse zu einem ungewöhnlichen Roman.

In eine andere Welt einzutauchen – das ist der Traum von Madita Junghans. Doch das kleine Programmkino, das sie betreibt, muss schließen, weil es sich einfach nicht rentiert hat. So ist die junge Frau orientierungslos – bis zu dem Tag, als ihr Freund Nick ihr vorschlägt, einen anderen Beruf zu versuchen. Vielleicht wäre ja auch das

Detektivhandwerk etwas für sie. Und um das heraus zu finden, machen sie sich auf die Suche nach Maditas genetischem Vater, der dem Aussehen nach ein Inder gewesen sein muss.

Die beiden gehen den offensichtlichen Spuren nach, nicht ahnend, dass sie dabei in ein dreißig Jahre altes Wespennest von Intrigen stechen, das einen Mord verbergen soll und nicht unerheblich für den geistigen Zustand von Maditas Mutter verantwortlich ist.

Auch wenn die Handlung des Romans nicht weiter ungewöhnlich ist – der Stil ist es schon. Sie erzählt ihre Geschichte wie in einem Filmscript – in kurzen prägnanten Szenen aus der Sicht verschiedener Personen – experimentell ist es mal die Innensicht und sind es die Gedanken, die sich Bahn brechen, dann wieder ein reales Geschehen. Bewusst sind manche Sequenzen wie Ausschnitte aus Bollywoodfilmen geschildert.

Die Autorin verbindet damit beide Welten – die der Träume, Sehnsüchte und Hoffnungen, die vor allem Madita und ihre Mutter Emma prägen, und die grausame Wirklichkeit, zumeist verkörpert durch die männlichen Figuren, zu einem spannenden Ganzen.

„Cut“ ist vielleicht nicht ganz so einfach zu lesen, belohnt aber mit einem rasanten und experimentell gelungenen Stil. (CS)



Val McDermid

Die Geiselnahme

Lindsay Gordon Bd. 6

*Hostage to Murder, England, 2003
Argument-Verlag, Hamburg, 2003
Ariadne Krimi 1143, 3-88619-873-1, 250/990
Aus dem Englischen von Sonja Finck und Britta Dutke
Titelgestaltung von Martin Grundmann*

Mit den Romanen um Lindsay Gordon begann Val McDermid ihre Karriere als Krimischriftstellerin. Obwohl sie längst mit anderen Helden und Romanen zur Bestseller-Autorin geworden ist, hält sie auch noch dieser ersten Figur ihre Treue.

Nachdem sie den Mord an einer ehemaligen Geliebten aufgeklärt und damit einer alten Freundin das Leben gerettet hat, hat Lindsay Gordon keinen Drang mehr, nach Kalifornien zurück zu kehren. Irgendwie möchte sie in Schottland bleiben, auch wenn sie sich hier wieder alle Verbindungen zu Verlagen, Sendern usw. neu aufbauen muss. Dabei findet sie bald aber auch Hilfe in der jungen Reporterin Rory McLaren, welche sie mit ihrem Charme gleich gefangen nimmt.

Rory ist von Lindsay nicht nur beruflich begeistert und hilft ihr beim Wiedereinstieg, sie ist auch Trost als Sophie, Lindsays Lebensgefährtin, die inzwischen nachgekommen ist, sich in den Kopf

setzt, ein Kind zu bekommen. Damit kommt die toughe Journalistin nicht zurecht – voller Wut trennt sie sich im Streit von der Geliebten und versucht, ihre Gefühle durch Arbeit zu unterdrücken. Es kommt ihr gerade Recht, als Rory sie bittet, ihr bei einer Reportage zu helfen. Der Sohn eines befreundeten Gebrauchtwagenhändlers ist nach St. Petersburg entführt worden. Sie wollen das Kind nicht nur retten, sondern auch herausfinden, warum und weshalb.

Lindsay stürzt sich Hals über Kopf in das gefährliche Abenteuer, nicht ahnend, dass dieses mit der Reise eigentlich erst beginnt...

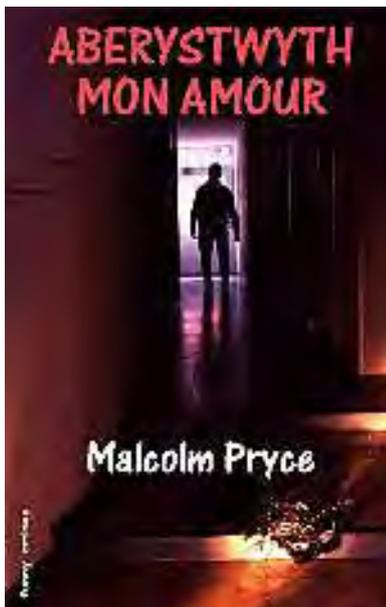
Eine gewisse Serienkontinuität ist bei den Romanen um Lindsay Gordon schon zu erkennen, aber noch immer fällt es leicht, neu in die Serie einzusteigen, da die wichtigsten Dinge kurz erklärt werden und keine weitere Rolle spielen.

Val McDermid geht es nicht allein um den Fall, sie verleiht ihren Figuren und vor allem der Heldin durch ein nicht gerade problemloses Privatleben Lebendigkeit.

In diesem Buch fällt allerdings auf, dass die persönlichen Sorgen und Ärgernisse überwiegen, der Fall eigentlich sehr geradlinig ist und sich eines aus dem anderen recht schnell ergibt. Da die Handlung sehr straff erzählt und nicht unnötig ausgeweitet wird, bleibt der Roman spannend.

Er erzählt die Erlebnisse von Lindsay Gordon in der neuen alten Heimat spannend und überraschend weiter, auch wenn die ausführlich geschilderten lesbischen Probleme sicherlich nicht jedermanns Sache sind. Wer sich nicht daran stört wird aber vergnügliche Lesestunden haben.

(CS)



Malcolm Pryce

Aberystwyth mon Amour

Aberystwyth 1

Aberystwyth Mon Amour, GB 2001

Shayol, Berlin, 07/2006,

Paperback mit Klappbroschur, Funny Crimes, 3-926126-59-0, 240/1290

Aus dem Englischen von Richard Betzenbichler

Titelfoto von Fotodesign Sigrun Lenk, Freising

Briten neigen auch in anderen Genres als der Satire dazu, ihren schwarzen Humor in das Setting und die Handlung einzuflechten. Dabei machen sie auch nicht vor dem Kriminalroman halt, so wie etwa Malcolm Pryce, dessen Roman „Aberystwyth mon Amour“ nur der Auftakt einer Serie ist, die inzwischen vier Romane umfasst.

Louie Knight ist ein mehr oder minder erfolgreicher Privatdetektiv. Es reicht, um über die Runden zu kommen und sich ab und zu eine Kleinigkeit zu gönnen. Aber ansonsten residiert er eher gelangweilt in seinem altertümlichen Büro und beobachtet mit den anderen Originalen der Stadt eher stirnrunzelnd die Entwicklungen in seiner Heimat. Die „Druiden“, Familien, die auf nicht ganz lupenreine Methoden und das Wissen der Vergangenheit zurückgreifen, haben die Macht an sich gerissen und kontrollieren die Menschen mafiamäßig. Das Glücksspiel floriert und lockt zwielichtige Gestalten an, Mitten zwischen den Häusern entstehen seltsame Holzbauten, deren Sinn und Zweck niemand kennt. Sogar in der Schule geschehen Verbrechen. Nach und nach kommen Schüler ums Leben oder verschwinden spurlos.

Und es ist Louie Knight egal, bis zu dem Tag, an dem Myfanwy Montez in sein Büro kommt und ihn bittet, ihren Cousin zu suchen. Der Privatdetektiv ist gleich Feuer und Flamme, denn er war seiner angebeteten Nachtclubsängerin noch nie so nahe. Mit großem Eifer macht er sich auf die Suche nach dem Jungen und erfährt nun auch erst von den anderen Morden. Zwar ist es nicht schade um die schulbekannteren jungen Rabauken, die keiner so richtig gerne mochte, allerdings verwundert es Knight, dass auch ein zurückhaltender Junge aus einer der Druidenfamilien unter den Opfern ist. Er vermutet, dass dieser der Schlüssel zu allem sein könnte und geht einer Spur nach, nicht ahnend, dass er sich damit selbst in tödliche Gefahr bringt. Denn es gibt Geheimnisse, die nicht unbedingt aufgedeckt werden sollen. Auch nicht von ihm.

Eine Prise Monty Python, ein Schuss Raymond Chandler und eine Menge walisischer Kuriositäten und Originale vermischt Malcolm Pryce zu einem abgedrehten und schrägen Krimi in einer unwirklichen, fast phantastischen Atmosphäre. Die Handlung ist dem Autor nicht ganz so wichtig, er legt viel mehr Wert auf die teilweise recht verrückten und durchweg kauzigen Charaktere und deren Zusammenspiel. Da ist es nicht wichtig, dass der Fall eher dünn ist – das Drumherum macht es aus.

In typisch britischer Art macht sich der Autor über die Klischees des „film noir“ lustig und überzeichnet walisische Wesenszüge.

Das ist alles sehr vergnüglich zu lesen, auch wenn man am Ende nicht unbedingt viel klüger ist als zuvor. Deshalb sollte man nicht unbedingt eine ausgefeilte Krimihandlung erwarten, sondern sich lieber auf Monty-Python-artige Situationsbeschreibungen einstellen, die es in sich haben. (CS)

Belletristik



Lothar Besescheck
Wahre Geschichten

Kalidor-Verlag, Schönefeld, 2004

TB, Anekdote, Biographie, 3-937817-01-8, 144/1180

Titelgestaltung von N. N.

Jeder hat ein Leben. Die Frage ist, was wir, jeder einzelne von uns, daraus machen. Es gibt gute und schlechte Erinnerungen, Dinge, für die wir uns schämen ebenso wie Dinge, auf die wir stolz sind. Jedes Leben ist etwas Einmaliges, jeder Mensch an für sich eine Insel, denn er lebt tief in seinem Inneren allein. Es gibt nicht eine Realität, es gibt Milliarden Realitäten. Und einige wenige Menschen finden Gefallen daran, andere an ihren Leben teilnehmen zu lassen.

Lothar Besescheck gehört zu dieser Kategorie. In seinem Erzählband „Wahre Geschichten“ widmet er sich seinen Lebenserinnerungen und lässt den aufgeschlossenen Leser teilhaben an seinen großen und kleinen Erinnerungen, die zurückreichen bis in die Kindheit.

Doch zum Einzelnen:

Eröffnet wird der Band von 4 wahren Katzengeschichten, die der Autor selbst erlebt hat. Dabei richtet er sein Augenmerk eher auf die Individualität des einzelnen Lebewesens als auf außergewöhnliche Ereignisse.

„Puschel“ war der Kosenamenname des Katers, den der Autor 17 Jahre lang besaß. Besescheck berichtet darüber, wie es dazu gekommen ist, Puschel aufzunehmen in seinen Haushalt. Danach ergeht er sich in kleinen Anekdoten über den geliebten Stubentiger, obwohl hier wohl eher der Begriff „Stubenpanther“ angebracht wäre. Besescheck reizt seine Leser zu kleinen Schmunzeln und wissendem Kopfnicken, so ebenfalls ein Mäusefänger im Haushalt vorhanden ist. Wie nicht anders zu erwarten endet die Geschichte mit dem Tod von Puschel, der schon zu Tränen rühren kann.

„Susi und Weißpfötchen“ hießen zwei Katzen in der Nachbarschaft des Autors. In liebevollen kleinen Episoden berichtet Besescheck über die so unterschiedlichen Charaktere der Beiden - und leider auch wieder über ihr Verschwinden.

„Die Zehnpfundkatze“ ist nicht wirklich ein Schwergewicht, so weiß Besescheck zu berichten. Auch hier liegt wieder eine Erinnerung zu Grunde. Ein wunderschönes kleines Urlaubsabenteuer, das leider nicht so gut endet, wie es begonnen hat.

„Mischka“ war der Lieblingskater einer Bekannten Beseschecks. Um genau zu sein, ein rotbrauner, etwas ungeschickter Kater, der es sich gefallen lassen musste, von seiner leiblichen Schwester geputzt zu werden. Wieder wunderbare kleine Anekdoten über ein Tier. Besonders ergreifend die Aussage über den Tod Mischkas und dem Verhalten der anderen Tiere im Haushalt.

Eines haben alle Katzengeschichten Beseschecks gemeinsam: Sie enden alles andere als gut. Natürlich muss man den Tod eines 17 Jahre alten Katers anders bewerten als die vorsätzliche

Vergiftung einer anderen, jüngeren und gesunden Katze. Dennoch bleiben die einzelnen Schicksale meilenweit von jedem Happy End entfernt.

Nach den Katzengeschichten lässt der Autor, wie bereits oben beschrieben, den geneigten Leser an seinem eigenen Leben und seiner Erinnerungen an ein solches teilhaben.

In der Geschichte „Die Straßen meiner Kindheit und Jugend“ nimmt Besescheck seine Leser mit auf einen Rundgang durch „sein“ Berlin und erzählt über denkwürdige Ereignisse, die er selbst erlebt hat. Mal witzig, mal melancholisch, aber nie vollkommen verneinend ergibt sich der Autor seinen Erinnerungen und nimmt seine Leser mit auf eine außergewöhnliche Reise durch die Hauptstadt.

„Der Alte“ ist eine nette kleine Anekdote Beseschecks aus seiner Zeit als Kurgast. Schön zum Schmuzzeln.

„Mein Stammcafé“ beschreibt der Autor mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Auch hier geht es eigentlich weniger um die Lokalität an sich als vielmehr um die Menschen. Gekonnt skizziert Besescheck verschiedene Originale und interessante Charaktere.

Den Abschluss bildet die Geschichte „Ein Denkmal für Erika“, eigentlich eher eine Doppelgeschichte. Der Autor berichtet hier über das Leben einer Bekannten, ihren aussichtslosen Kampf gegen eine tückische Krankheit und ihren außergewöhnlichen Charakter. Ein Nachruf der besonderen Art.

Sozusagen als zweiten Teil des „Denkmals“ ergibt Besescheck sich seiner Trauer um den Verlust eines seiner besten Freunde, der inzwischen auch den Lesern bekannt ist. Hilflös vor Trauer, doch bereit, sich den Realitäten zu stellen, beschreibt der Autor kurz das Ableben dieses Freundes. Zwischen den Zeilen ist deutlich Unglauben zu erkennen.

Ein schmaler Band, der es in sich hat, der unter die Haut geht. Es gibt Menschen, die werden mit diesem Buch nichts anfangen können, aber es gibt auch Leser, die sich vielleicht noch mehr von diesen wunderbaren Erlebnissen gönnen möchten. Stilsicher und mit viel Einfühlungsvermögen gelingt es Besescheck, eben diese Leser durch seine Worte dazu zu bringen, sich selbst mit ihrem eigenen Leben auseinander zu setzen. Ein wunderbares Buch! (RSch)

Kinder-/Jugendbuch



Jason Dark
Die Mumie aus Kairo
3 Helden Bd. 4

Area/Unipart, Erfstadt, 02/2006

HC, Jugendbuch, 978-3-89996-804-0/3-89996-804-2, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Die Schulklassen von Randy, Turbo und Ela besuchen die Ägyptische Ausstellung, die gerade im Museum gastiert. Im Waschraum entdeckt Randy einen in einen Schrank gesperrten Angestellten, den er befreit. Bevor sich Randy seiner Klasse wieder anschließen kann, stellen ihn zwei mysteriöse Männer. Mit knapper Not kann er entkommen. Als die beiden kurz darauf in den Ausstellungsräumen erscheinen, gelingt es Randy, einige Fotos von den Unbekannten zu schießen. Zum Glück vertraut er die Kamera Ela an, denn die Fremden machen sogleich Jagd auf ihn. Alfred kann die Männer als Schmuggler identifiziert und beginnt, selbst im Museum zu ermitteln. Allerdings haben weder er noch Randy und Turbo mit der Skrupellosigkeit der Diebe und ihres Auftraggebers gerechnet.

Der schulische Alltag hat die „3 Helden“ eingeholt. Bisher erfuhr man wenig über den Freundeskreis der Hauptfiguren, die als dreiblättriges Kleeblatt keiner weiteren Helfer bedurften. Der Mitschüler, der nun ins Rampenlicht gerückt wird, ist zunächst ein wenig sympathischer Zeitgenosse, enthüllt dann aber Seiten, die man nicht von ihm erwartet hätte.

Waren bisher die Charaktere eher platt und klischeehaft, so verleiht Jason Dark alias Helmut Rellergerd der Figur Stefan Vogel ein wenig mehr Tiefe, wenngleich auch dieser bloß den Archetypus des unbeliebten, verzogenen, reichen Bengels verkörpert. Tatsächlich kümmert sich niemand um Stefan; seine Eltern meinen, dass es genügt, ihm ein großes Zimmer mit allen Dingen, die ein Junge seines Alters haben möchte, zu bieten. Um Aufmerksamkeit zu heischen, gibt er an, schlägt über die Stränge und verdirbt es sich mit praktisch all seinen Mitschülern. Als ihm ein schwer wiegender Fehler unterläuft, bereut er die unbedachte Tat und zeigt großen Mut, um alles wieder gut zu machen. Er erleidet einen tragischen Verlust, doch dieser bedeutet letztlich auch einen großen Gewinn für ihn.

Ansonsten folgt die Handlung dem üblichen Schema: Randy und seine Freunde kommen einem Verbrechen auf die Spur, sie werden dabei ertappt, man bedroht sie, knapp können sie entkommen und finden Hilfe bei Butler Alfred. Aber er und die beiden Jungen stolpern schon bald in die nächste Falle, aus der ihnen Randys Vater, Stefan und der Zufall helfen müssen. Hat man bereits mehrere der Bücher gelesen, weiß man, was zu erwarten ist. Wirkliche Überraschungen gibt es nicht.

Die Sprache ist sehr schlicht, wie man sie vom Groschenroman kennt: kurze Sätze, einfache Begriffe, Amerikanismen, Jargon. Die Dialoge der Figuren wirken hölzern, manchmal derb. Die scherzhaften Beleidigungen, die sich die Jugendlichen an die Köpfe werfen, schießen mitunter weit übers Ziel hinaus. Die Freundschaft Randy – Ela hat Sandkasten-Niveau, dabei wissen 15-jährige durchaus ‚Besseres‘ anzustellen als sich ständig zu zanken oder mit den Fahrrädern ein Wettrennen zu machen. Dies lässt den Schluss zu, dass der Autor wenig über die Zielgruppe, für die er schreibt, weiß, sonst würde er sicher besser auf ihre Bedürfnisse eingehen. Auch unterlaufen ihm immer mal kleine Fehler, die seinen Lesern auffallen dürften: Isis ist kein Gott sondern eine Göttin, Schwester und Gemahlin des Osiris, Mutter des Horus und Verkörperung des Thronsitzes.

Wer hofft, dass die „3 Helden“ abenteuerliche Unterhaltung bieten, der darf keine zu großen Erwartungen hegen. Zwar gibt es jede Menge Action, aber diese bleibt auf dem Level trivialer Romanhefte. (IS)



Jason Dark
Schreckensnacht im Schulcamp
3 Helden Bd. 5

Area/Unipart, Erfstadt, 04/2006

HC, Jugendbuch, 978-3-89996-805-7/3-89996-805-0, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Die Klassen von Randy, Turbo und Ela besuchen ein Schullandheim. Während eines langweiligen Ausflugs setzen sich Randy und Turbo von der Gruppe ab und schauen sich auf einem Friedhof um. In einer Gruft beobachten sie einen Motorradfahrer, der einem Sarg ein geheimnisvolles Päckchen entnehmen will. Nach dem Handgemenge, das den mysteriösen

Fremden in die Flucht schlägt, entdecken die Jungen einen Karton voller DVDs: Raubkopien.

Sie nehmen den Fund an sich, doch noch bevor sie entscheiden können, was sie damit anstellen sollen, beginnt der Terror. Offenbar stecken der Sohn des Herbergsbesitzers und sein skrupelloser Kumpel, der frech auf einer Party der Schüler erscheint, dahinter. Obwohl Randy und Turbo einen Überfall erwarten, sind sie nicht auf das vorbereitet, was sich die Kriminellen für sie ausgedacht haben...

Damit sich das dreiblättrige Kleeblatt nicht trennen muss, lässt Jason Dark alias Helmut Rellergerd die jeweiligen Schulklassen einmal mehr gemeinsame Ausflüge unternehmen. Die verschiedenen Mitschüler bleiben blass; der einen passiert ein Missgeschick, der andere stänkert, die Jungen langweilen sich bei den naturkundlichen Erläuterungen ihrer Lehrer, die Mädchen haben bloß Party und Tanzen im Kopf – der Vorstellung der Klassen ist Genüge getan.

Etwas mehr in Szene gesetzt wird Karsten Kramer, der Sohn des Herbergsbesitzers, denn er ist der neue Gegenspieler der „3 Helden“. Wie auch sein Spießgeselle ist er ein unsympathischer,

hässlicher Zeitgenosse, der auch noch Freude empfindet, wenn er andere schikanieren kann. Jason Darks Gangster erfüllen stets klischeehafte Rollen, ob sie nun bloß ihr Taschengeld durch Raubkopien aufbessern wollen oder als Söldner für ein totalitäres Regime arbeiten.

Tatort ist ein alter Friedhof, auf dem die Ware deponiert wird. Als Autor von Horror-Romanheften fühlt sich Jason Dark in solchen Kulissen heimisch und lässt seine Protagonisten regelmäßig an gruseligen Schauplätzen (Geisterbahn, Friedhof) agieren oder mit entsprechenden Artefakten (Mumie, Goldmaske, legendenumwobenes Schwert) in Berührung kommen. Allerdings überschreitet er nie die Grenze zur Phantastik, sondern beschränkt sich auf eine reine Action/Krimi-Handlung.

Wieder stehen Randy und Turbo im Mittelpunkt des Geschehens, doch ohne Ela wäre die Sache vielleicht schlecht ausgegangen. Sie fungiert als Retterin in höchster Not – und ausnahmsweise sind die Handys mal nicht kaputt, haben keinen leeren Akku und auch nicht das berühmte Funkloch erwischt.

Die Handlung folgt im fünften in sich abgeschlossenen Band der Serie weiterhin dem üblichen Schema. Keine der Figuren hat sich weiterentwickelt, die gestelzten Dialoge und Kabbeleien sind dieselben geblieben. Jason Dark bedient sich nicht nur bekannter Genre-Archetypen, sondern scheint selbst ein Klischeebild der heutigen Jugend vor Augen zu haben, was er durch die Charakterisierung der Figuren und die schlichte Sprache zum Ausdruck bringt. Vermutlich hätte die Zielgruppe der 9- bis 16-jährigen erheblich mehr Spaß an seinen „John Sinclair“-Heften als an den „3 Helden“. (IS)



Jason Dark
Der Unheimliche mit der Goldmaske
3 Helden Bd. 6

Area/Unipart, Erfstadt, 04/2006

HC, Jugendbuch, 978-3-89996-806-4/3-89996-806-9, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Im Raum Düsseldorf häufen sich Überfälle auf Antiquitätenläden. Die Täter scheinen Insider zu sein, da sie genau wissen, was zu stehlen lohnt und wie die Alarmanlagen zu umgehen sind. Schließlich zählen auch Bekannte von Randys Mutter zu den Opfern. Glücklicherweise kann die Angestellte von Willi und Elfriede Fazius einige Bobachtungen machen, die sich bei der

Fahndung als nützlich erweisen. Randy, Turbo und Ela nehmen die Spur auf und stoßen schließlich auf den „Unheimlichen mit der Goldmaske“...

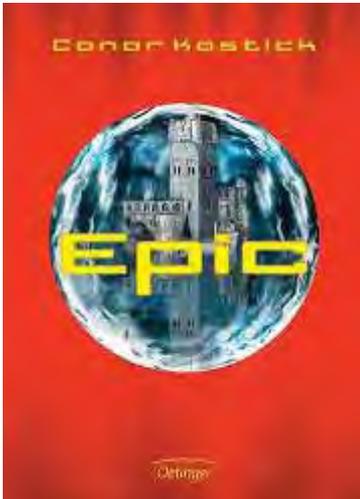
Bisher war Randys Mutter nur gut genug gewesen, um sich Sorgen um die „3 Helden“ zu machen und sie alle paar Buch-Seiten mit Essen voll zu stopfen. Da nun Freunde von ihr von Antiquitätendieben beraubt wurden und jemand aus demselben Kreis zu den Tätern gehört, wird sie aktiv. Nicht nur Randy und sein Vater sind mutig, auch die Mutter weiß sich zu helfen. Trotzdem behalten ihre Aktionen weitgehend den Hausfrauen-Radius bei, und sie erscheint am Ende als Dea ex Machina.

Jason Dark/Helmut Rellergerd greift auch in seiner Jugendbuchreihe auf die ihm vertrauten Elemente des Heftrromans und die Rollenverteilungen aus der Zeit vor der Emanzipation zurück: Die Männer sind mutig und abenteuerlustig, die Frauen kümmern sich um die „3 Helden“ – nein: Ks (Küche, Kinder, Kirche). Ela wird fast genauso oft abgeschoben wie Randys Mutter, wenn der Spaß beginnt; sie ist ja doch nur ein Mädchen, und Frauen muss man aus der Gefahr heraushalten. In Folge erfüllt Ela auch bloß die Quote, damit es nicht heißt, die Serie richte sich allein an die männliche Leserschaft zwischen 9 und 16.

Zur Abwechslung gibt es in Bd. 6 eine Böse, die nicht minder unsympathisch geschildert wird als ihre männlichen Helfershelfer und alle vorherigen Gangster. Altbekannte Schwarz-Weiß-Bilder werden bemüht; die Grauzone und plausible Motive fehlen. Die drei Jugendlichen erweisen sich gewitzter als alle Erwachsenen zusammen, und wie immer nimmt die Geschichte ein befriedigendes Ende. Es geht zwar mitunter recht hart her, aber aus Rücksicht auf das Alter seiner

Leser lässt der Autor die Leichen in seinen Horror- und Kriminal-Romanen begraben, die doch viel kurzweiliger zu lesen sind – auch für Jugendliche.

Alle bisherigen 6 Bände der Serie „3 Helden“ sind in sich abgeschlossen. Man kann sie ohne Kenntnis der Vorgeschichte lesen. Es wird viel Action geboten, aber kein Tiefgang. Handlung und Charaktere bleiben an der Oberfläche. Die Sprache ist einfach. Lesern der Zielgruppe sollte man doch etwas Anspruchsvolleres bieten. (IS)



Conor Kostick

Epic, Irland, 2004

Verlag Friedrich Oettinger, Hamburg, 2006

HC, Fantasy, 978-3-7891-4035-9/3-7891-4035-3, 355/1490

Aus dem Irischen von Peter Knecht

Titelgestaltung von Jan Buchholz

Auf Neuerde bestimmt das Computerspiel Epic über das Leben der Menschen. Nicht diejenigen, die fleißig lernen und arbeiten, genießen den Wohlstand, sondern jene, die erfolgreich Epic spielen. Die Beschäftigung damit lässt viele ihre eigentlichen Aufgaben vernachlässigen, denn man hat nur dann mit einem Anliegen eine Chance vor dem Zentralen Lenkungskomitee, wenn man über eine starke, reiche Figur verfügt und notfalls seine Wünsche bei einem Duell durchsetzen kann.

Eric's Familie soll auseinander gerissen werden nach dem Spiel-Tod seiner Mutter Freya, die vergeblich für wichtige Arbeitsgeräte gekämpft hat. Der Junge ist jedoch nicht allein deshalb niedergeschlagen. Warum nur spielt sein Vater nicht? Welches Geheimnis hütet Harald, über das niemand sprechen will? Der scheinbare Mangel an Vertrauen setzt Eric besonders zu.

Schließlich geschieht das Unerwartete: Harald beschließt, unterstützt von einigen Freunden, zu spielen, um zu verhindern, dass die Familie sich trennen muss und um bessere Bedingungen für ihr kleines Dorf zu gewinnen. Die besten Spieler des Zentralen Lenkungskomitees treten gegen sie an – und werden zur Aufgabe gezwungen. Die Zuschauer sind begeistert und schöpfen neue Hoffnung für die Zukunft. Doch der Preis, den Harald zahlen muss, ist hoch. Seine wahre Identität wird aufgedeckt, und da er einst gegen das Gesetz der Gewaltlosigkeit verstieß, wird er verbannt auf eine entlegene Insel, auf der nur so genannte Verbrecher in größter Armut hausen.

Zusammen mit seinen Eltern und Freunden schmiedet Eric Pläne, um seinen Vater zu befreien. Zunächst sieht es nicht danach aus, als ob die Jugendlichen eine Chance hätten. Eric ist bloß ein mittelmäßiger Spieler, und seine neue Figur – Cindella ist ein weiblicher Charakter, der durch Attribute wie Schönheit auffällt, was ungewöhnlich ist, da man nach gängiger Meinung Kampfkraft und mächtige Waffen benötigt, um siegen zu können – scheint alles andere als nützlich bei diesem Vorhaben zu sein. Schon bald jedoch macht Eric einige erstaunliche Beobachtungen: Die computergesteuerten Nebenfiguren reagieren auf Cindella, beschenken sie und geben ihr nützliche Informationen. Auch findet er heraus, wie man einen Drachen besiegen und an seinen Hort gelangen kann.

Der überraschende Erfolg der Jugendlichen lässt das Zentrale Lenkungskomitee um seine Macht fürchten. Nachdem alle Versuche, die neuen Helden zu manipulieren, misslingen, greifen die Oligarchen zu unfairen Mitteln. Es gibt eine geheime Figur, die jeden unbequemen Gegner vernichten kann – und das nicht nur im Spiel. Doch Eric wird gewarnt und findet Helfer für seinen Kampf, bei dem es nicht mehr um Epic sondern um das Schicksal von Neuerde geht.

„Epic“ ist ein Jugendbuch, das so spannend und gar nicht kindlich geschrieben ist, dass auch erwachsene Leser gut unterhalten werden. Die Mischung aus SF (Kolonisten leben auf einem fernen, erdähnlichen Planeten, und ein Computerspiel regelt den Alltag) und Fantasy (der Verlust vieler technischer Errungenschaften führt zu mittelalterlichen Lebensumständen und Gesellschaftsstrukturen, Epic ist ein Fantasy-Game) spricht die Leser beider Genres und begeisterte Spieler an, die Anregungen für ihre Games suchen.

Das Thema ist nicht neu. Schon in anderen Büchern und Filmen entwickelte sich ein Roman oder ein Game zu einer Ersatz-Bibel und bestimmte über das reale Leben oder lenkte das ganze Interesse der Menschen auf eine Traumwelt, so dass wichtigen Ereignissen keinerlei Aufmerksamkeit mehr geschenkt wurde (z.B. in „Star Trek“ und „Perry Rhodan“). Auch in „Epic“ zieht ein Spiel, das ursprünglich den Kolonisten auf ihrer langen Reise ein wenig Zerstreuung bieten sollte, die Menschen derart in den Bann, dass sie in jeder Generation auf einen niedrigeren technischen und kulturellen Stand zurückfallen.

Niemand kümmert sich um eine gerechte Verteilung der Ressourcen, die Erhaltung und den Neubau dringend benötigter Geräte, das Aneignen verloren gegangener Kenntnisse. Stattdessen widmen sich die Wissenschaftler der Erforschung des Spiels und neuer Strategien, die einfachen Menschen müssen in Epic kämpfen und Schätze finden, um in der Realität Krankheiten behandeln lassen zu können und bei der Verteilung von Maschinen berücksichtigt zu werden. Nur wer ein erfolgreicher Spieler ist, genießt Privilegien, kann auf Wohlstand und – vielleicht – einen Sitz im Zentralen Lenkungskomitee hoffen. Wer ihn erst einmal innehat, ist nicht mehr daran interessiert, die Zustände zu ändern, sondern verteidigt seine Macht mitunter ohne jegliche Skrupel und ohne Rücksicht auf das Gesetz der Gewaltlosigkeit.

Diejenigen, die Epic zu einer Art Gesetz erhoben, sahen gewisse Vorzüge: Konflikte werden in einer virtuellen Arena ausgetragen, physische Gewalt ist tabu. Die Verteilung der Ressourcen soll gerecht und gemäß der Bedürfnisse verlaufen. Wer ein Anliegen hat, kann sich durch ein Duell Gehör verschaffen und das Benötigte zugeteilt bekommen. Tatsächlich jedoch wurde die Regelung sehr schnell durch den Egoismus des Einzelnen pervertiert. Korruption, Ungerechtigkeit und Willkür zogen durch die Hintertür in dieses Utopia ein. Die Menschen von Neuerde müssen lebenswichtige Entscheidungen dem Ausgang eines unsinnigen Spiels überlassen und haben keine reelle Chance auf die Durchsetzung ihrer Forderungen oder gar einen Aufstieg, da kein normaler Bürger den überlegenen Vorsprung der Reichen und Mächtigen einzuholen vermag. Wer sich auflehnt, wird bestraft, schlimmstenfalls verbannt.

Die wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Folgen stellen die Weichen für den langfristigen Untergang der Kolonie. Nur Einzelne begreifen die Zusammenhänge, sind jedoch zu schwach, um etwas verändern zu können. Erst als Eric, die Hauptfigur, völlig neue Wege in Epic beschreitet und immer mehr unzufriedene Menschen durch seine beeindruckende Erfolge mitreißen kann, beginnen viele aufzuwachen. Da ihnen physische Gewalt fremd ist, müssen sie so kämpfen, wie sie es gewöhnt sind, doch der Gegner spielt mit unfairen Mitteln, und eine dritte, in sich zerrissene Kraft mischt mit.

Der Autor Connor Kostick ist selbst begeisterter Gamer und Miterfinder eines der ersten Fantasy-Live-Rollenspiele. Er bemüht sich, in seinem Roman die Begeisterung wiederzugeben, die ein gutes Game wecken kann. Allerdings zeigt er auch Gefahren auf, die entstehen, wenn die Grenzen zwischen der Realität und der Virtualität durchlässig werden, der Mensch nicht länger das Spiel, sondern das Spiel den Menschen beherrscht. Wer selbst mit der Materie ein wenig vertraut ist, weiß, dass es Fans gibt, die Konflikte aus dem Spiel ins reale Leben übertragen, dass sich wieder andere abschotten und Stunden am PC verbringen, dass der Alltag zurückstehen muss, weil die Sucht nach dem Spiel übermächtig ist.

Doch noch ein Punkt ist Kostick wichtig. Statt immer in alten, eingefahrenen Bahnen zu denken und zu handeln, soll man experimentieren, den Mut aufbringen, Neues zu probieren. Erst wenn man starre Prinzipien hinter sich lässt, kann man das Gesamtbild klarer sehen, Fehler erkennen und vermeiden. Klammert man sich an das Vertraute, folgen Stagnation und schließlich Rezession – in allen Bereichen. Selbst als Einzelner sollte man nicht aufgeben. Findet man Gleichgesinnte und Freunde, kann man langsam notwendige Veränderungen einleiten.

Der Roman fesselt durch realistisch geschilderte Charaktere, die sich vor allem jungen Lesern zur Identifikation anbieten. Kameradschaft und Vertrauen werden groß geschrieben. Die Handlung ist mitreißend durch mehrere Handlungsebenen und ein interessantes Gesellschaftssystem, das seine Vorbilder in den Theorien Marx', Machiavellis u. a. hat. Bis zum Schluss möchte man das spannende Buch nicht aus der Hand legen. Ein Wermutstropfen ist lediglich, dass der Konflikt eine globale Bedeutung bekommt und klischeehaft eine Gruppe Jugendlicher im Alleingang die ganze Welt vor einem Bösewicht, den die Macht korrumpiert hat, retten muss. Trotzdem bietet dieser Fantasy großartigen Lesestoff für alle Altersgruppen.

Auch die Gestaltung des Romans ist erwähnenswert: Das Cover wird von einem Hologramm geziert. (IS)



Jenni-Mai Nuyen

Nijura – Das Erbe der Elfenkrone

cbj, München, 08/2006,

Jugend/Fantasy, 3-570-13058-4/978-3-570-13058-2, 512/1695

Titelgestaltung von Hauptmann & Kompanie Werbeagentur unter Verwendung eines Gemäldes von Weber, Karte von Jenny-Mai Nuyen

Hardcover mit Schutzumschlag

Die Veröffentlichung von Büchern jugendlicher Autoren ist modern geworden, seit Christopher Paolini mit „Eragon“ ein Überraschungserfolg gelang. Seither sind die Verlage auch und vor allem in der Fantasy auf diese Gruppe der schreibenden Zunft aufmerksam geworden. Zusätzlich zu der altersgemäßen Geschichte bieten die Verfasser derselben auch noch eine Identifikationsmöglichkeit. Sie haben etwas geschafft, von dem in diesem Alter nur viele träumen können, und sie schreiben so, wie man es gerne mag.

Vielleicht gilt dies auch für Jenny Mai-Nuyen. Sie war 16 Jahre alt, als sie „Nijura“ schrieb und an verschiedene Verlage sandte. Die 1988 geborene Tochter deutsch-vietnamesischer Eltern studiert heute Filmwissenschaften an der New York University.

Bisher lebten Menschen und Elfen mehr oder weniger friedlich nebeneinander her. Die beiden Völker gingen sich meistens aus dem Weg und behüteten ihren Lebensraum argwöhnisch, wenn auch nicht feindselig. Einzelne Besucher waren geduldet, sowohl in den Dörfern der Elfen, in den Wäldern und Mooren, als auch in den Städten und Siedlungen der Menschen.

Das alles verändert sich, als ein Mensch als Gast in das Dorf der Moorelfen kommt und Elrysiar, die Krone des Elfenkönigs, mit Gewalt und List an sich bringt. Auch wenn er nicht von ihrem Volk ist, sind die Elfen von nun an verpflichtet, ihm zu gehorchen, und das nutzt er grausam aus. Jeder, der sich gegen ihn stellt, wird hingerichtet, und seine grauen Krieger überziehen das Land mit Grausamkeit und Gewalt. Tief in den Wäldern lässt er sich einen Turm errichten, der eines Königs würdig ist, und plant die Menschen und Elfen zu unterwerfen.

Während einzig die freien Elfen, die sich nie Elrysiar verpflichtet haben, gegen die Gefahr kämpfen, ahnen die Menschen noch nichts von dem Verhängnis. In Kesselstadt geht das Leben seinen gewohnten Gang, nur in der Unterwelt gelingt es mutigen Straßenkindern unter der Führung von Scapa und Arane, den König der Diebe zu stürzen und selber die Leitung der Unterwelt zu übernehmen. Doch ihr Glück währt nicht lange, denn graue Krieger fallen in die Stadt ein, und Arane verschwindet. Scapa bleibt, mit dem Schicksal hadernd, zurück.

Derweil wächst in einem Menschendorf die junge Nill heran. Sie ist eine Ausgestoßene, ein Bastard, denn ihre Mutter war eine Elfe, ihr Vater ein Mensch, und hat bisher eine mehr oder minder bittere Kindheit mit einer lieblosen Pflegemutter hinter sich gebracht. Alles verändert sich jedoch, als das Mädchen im Wald ein Messer aus Stein findet.

Die Priesterin Celdwyn erkennt sofort, was Nill dort gefunden hat: Das Artefakt ist Elyor, die in eine Klinge verwandelte Krone der Freien Elfen. Nur mit dem Messer kann man den Träger von Elrysiar töten, dessen Absichten inzwischen auch den Menschen immer deutlicher vor Augen geführt werden. Celdwyn sorgt dafür, dass Nill aufbricht, um dem König der Moorelfen die Klinge zu überbringen, denn vielleicht kann man sich ja mit ihm gut stellen.

Nill bricht auf und stößt weiter in die Wälder vor als je zuvor. Als sie in Gefahr gerät, retten sie der Elfenprinz Kaveh und seine Gefährten und beschließen, das Mädchen weiter zu begleiten, das langsam erkennt, was sie eigentlich tun soll. Auf der Reise zum Turm, in dem der Träger Elrysiars nun wohnt, schließen sich ihnen auch noch der Dieb Scapa und dessen Freund Fesco an. Diese haben ganz besondere Pläne mit dem menschlichen Elfenkönig.

Doch niemand von ihnen ist wirklich auf das vorbereitet, was sie am Ziel erwartet...

Junge Autoren neigen dazu, die Lektüre, die sie vorher geradezu verschlungen haben, in eigene Geschichten umzusetzen, sich das heraus zu picken, was ihnen gefällt und zu einer mehr oder minder eigenen Geschichte zusammen zu setzen.

Dabei stehen bei ihnen die Handlung und das Setting im Vordergrund. Je abenteuerlicher und bunter, desto besser. Alles geschieht so, wie man es gewohnt ist, und wenn sich etwas nicht richtig fügen will, dann wird mit dem Zufall, Göttermächten oder Schicksal nachgeholfen, nicht mit der Logik.

Die Charaktere entsprechen zumeist den Archetypen, die sie kennen gelernt haben: Diebe sind skrupellos, Elfen sind naturverbundene, den Menschen im Kampf und in der Magie überlegene Wesen, Menschen zumeist ein wenig polternd, Helden wie Bösewichte tun einfach, was man von ihnen erwartet.

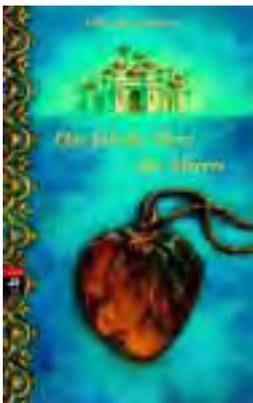
Die Figuren entwickeln sich so gut wie nicht – auch wenn sie viel durchmachen. Und wenn der Versuch gestartet wird, Handlungsweisen und Beweggründe zu erklären, so wirkt das meist sehr oberflächlich, oft auch noch aufgesetzt für den erfahrenen Leser.

Auch Jenny-Mai Nuyen macht da keine große Ausnahme. Sie verzichtet jedoch weitestgehend darauf, all zu niedlich und menscheind zu werden. Stattdessen wird lieber einmal zu viel die Waffe gezückt und jemand erledigt, der im Weg steht. Die Helden haben es in der sehr geradlinigen, und nur einmal überraschenden Handlung, nicht so schwer an ihr Ziel zu kommen, mehr als einmal wird die Logik entsprechend hingebogen.

Die Charaktere bleiben sehr oberflächlich. Selbst Nill und Scapa, auf die sich die Handlung konzentriert entwickeln sich nicht weiter, andere Figuren wie der Elfenprinz Kaveh sind auf wenige Wesenszüge wie Wagemut und ritterliche Hilfsbereitschaft reduziert.

Das heißt nicht, dass „Nijura – Das Erbe der Elfenkrone“ ein schlechter Roman ist. Wenn man nicht gerade schon sehr viel Fantasy gelesen hat und mit den Handlungselementen und Archetypen mehr als vertraut ist, wird man relativ spannend unterhalten. Gerade weil die Autorin nicht den Fehler macht, in kitschige Niedlichkeit zu verfallen, bleibt das Setting angenehm realistisch, und die Geschichte ist weder zu sehr ausgewalzt, noch zu knapp erzählt. Es passiert eine Menge, es gibt keine Brüche in der Erzählung, und zumindest einmal bekommt sie eine Wendung, mit der man nicht unbedingt so gerechnet hat.

Damit erfüllt das Buch alles, was man von ihm erwartet und ist vor allem für jüngere Leser auch durch die hübsche Aufmachung eine ansprechende Lektüre. (CS)



Hilke Rosenboom

Das falsche Herz des Meeres

cbj, München 07/2006

HC, Jugendbuch, Historie, Abenteuer, 3-570-12964-0/978-3-570-12964-7, 384/1495

Titelgestaltung von Almut Kunert

Deutschsprachige Jugendbücher mit historischen Themen konzentrieren sich in den letzten Jahren immer mehr auf das eigene Land, um den Lesern das Leben unserer Vorfahren nahe zu bringen, eher selten senden sie ihre Helden hinaus in die weite Welt, und wenn, dann schon gar nicht junge Mädchen. Denn gerade bei diesen besteht die Gefahr, unglaublich oder unrealistisch zu werden. Nur wenige Autoren werfen diese Bedenken beiseite und konzentrieren sich darauf, vor allem ein Abenteuer zu erzählen. Dazu gehört „Das falsche Herz des Meeres“.

Mit dem Tod der Mutter scheint das Leben für die vierzehnjährige Kapitänstochter Leevke Magnussen und ihre jüngere Schwester Ebba mit einem Mal zusammen zu brechen. Denn fast gleichzeitig kommt die Nachricht, dass das Schiff ihres Vaters havariert und er selber umgekommen wäre, auf die Insel Wangerooe.

Die selbstbewusste Leevke kann noch so sehr aufbegehren, sie kann nichts dagegen unternehmen, dass sich ihr gesetzlicher Vormund und die anderen Bewohner des Dorfes an ihrem und Ebbas Erbe gütlich tun, denn die Mädchen sind in deren Augen weder fähig einen eigenen Haushalt zu führen noch mündig. Man erwartet von ihnen, sich im Haus des Steuermanns nützlich

zu machen und in ein paar Jahren, wenn sie heiratsfähig sind, dessen Söhne zum Mann zu nehmen.

Doch die gebildete Leevke will sich nicht mit dem ihr vorbestimmten Leben abfinden. Sie hat von ihrem Vater genug gelernt, um zu erkennen, was auf sie zukommt. Doch der Versuch, ein eigenbestimmtes Leben zu beginnen, scheitert kläglich. Das Schiff, auf dem sie ein kostbares Bernsteinherz verkaufen möchte, mit dem sie Ebba und sich ein neues Leben finanzieren will, entführt sie.

Sie wird später in die Hände des Marokkaners Hanrib übergeben, der sie auf seinem Schiff, der „Schwarzen Helena“, noch tiefer in den Süden bringt, in seine Heimat. Leevke weiß nicht, was sie davon halten soll. Droht ihr nun ein bitteres Sklavenschicksal, oder hat das Schicksal noch größere Überraschungen für sie bereit? Wird sie für immer hinter Haremsmauern gefangen sein, oder besteht die Chance, eines Tages ihre Heimat wieder zu sehen?

Auch wenn Hilke Rosenboom im Gegensatz zu anderen Jugendbuchautoren die Schattenseiten des Abenteuers anhand einer leichtlebigen Nebenfigur zeigt, so kommt ihre Hauptperson Leevke doch erstaunlich gut durch alle Abenteuer und hat mehr oder weniger Glück im Unglück, dass die Menschen, denen sie begegnet, ihre europäischen Wurzeln nicht vergessen haben und eher freundlich als hinterhältig zu ihr sind. Sie kommt überraschend leicht durch alle Schwierigkeiten und begegnet immer jemandem, der ihr eine Chance gibt, was in der Mitte des 19. Jh. nicht unbedingt selbstverständlich war. Immer wieder wird zwar deutlich, mit welchen Einschränkungen eine Frau in dieser Zeit leben muss, aber Leevke findet stets einen Durchschlupf. Selbstbewusst geht sie ihren Weg von der plötzlich verarmten Weise, über die entführte Europäerin bis hin zum Ladenmädchen eines führenden Damen-Schneiders in Venedig, dessen Geschäft sie durch eine wagenumtugige Idee wieder zum Laufen bringt.

Auch wenn die Handlung nach einer Weile durchaus vorhersehbar ist, so mindert das doch nicht das Lesevergnügen. Der Autorin gelingt es, der vergangenen Epoche durch geschickt eingeflochtene Details und Informationen aus der Kultur des jeweiligen Landes Leben einzuhauchen und in den verschiedenen Stationen von Leevkes Reise glaubwürdige Personen zu erschaffen, deren Motive nachvollziehbar und verständlich sind. Dazu kommt eine Heldin, die weiß was sie will und damit vor allem Mädchen Identifikation bietet.

Das macht „Das falsche Herz des Meeres“ kurzweilig und spannend bis zum – zugegebenermaßen betont – romantischen Ende, das vor allem die Leserinnen sehr zufrieden stellen dürfte. Damit ist der Roman zwar kein innovatives neues Werk, aber dennoch eine Lektüre, die sich für Geschichtsinteressierte lohnt. (CS)

Comics/Manga



Andi Watson

Breakfast After Noon, USA, 2006

Eidalon Verlag, Brandenburg, 5/2006

Modern Tales, SC, Gesellschaftskritik, 3-936686-68-8/978-3-936686-68-5, 210/1690

Aus dem Amerikanischen von Stefan Heitzmann

www.onipress.com, www.andiwatson.com

Rod Grafton und Louise Bright wollen heiraten. Plötzlich verlieren beide ihre Arbeitstelle, da es der Windsor Porzellan Manufaktur immer schlechter geht. Die Kunden verlangen alltagstaugliches Geschirr im zeitgenössischen Design, aber keine teuren Prunkstücke für die Vitrine – eine Entwicklung, die vom Management verschlafen wurde.

Während sich Louise schnell mit der veränderten Situation abfindet und alle angebotenen Möglichkeiten ausschöpft, damit sie in einer anderen Branche eine Stelle findet, hadert Rod mit

seinem Schicksal. Lange hofft er, dass er seinen Job zurückbekommen könnte, aber die Gewerkschaften sind machtlos, und schließlich meldet der Betrieb Konkurs an.

Rod lässt sich immer mehr gehen, er verschwendet das wenige Geld für Video-Spiele, verpasst für die Hochzeit wichtige Termine, vergrault durch sein Verhalten immer mehr langjährige Freunde und schließlich auch Louise, die längst wieder Arbeit gefunden hat. Als er schon verzweifelt, vermittelt ihm die Sachbearbeiterin vom Arbeitsamt ein Vorstellungsgespräch bei Worcester Porzellan. Rod hat wenig Hoffnung...

Andi Watson greift ein Thema auf, das in der heutigen Zeit jeden betreffen kann: Die um sich greifende Arbeitslosigkeit zerstört das Leben von immer mehr Menschen. Die Chancen stehen schlecht, einen erlernten Beruf überhaupt jemals ausüben zu können, geschweige denn in diesem nach dem Arbeitsverlust eine neue Anstellung zu finden, insbesondere wenn man jenseits der Vierzig ist. Finanzielle Verpflichtungen weiterhin zu erfüllen, ist eine Unmöglichkeit. An Unzufriedenheit, Ärger, Armut und dem Mangel an Zukunftsperspektiven zerbrechen viele Familien.

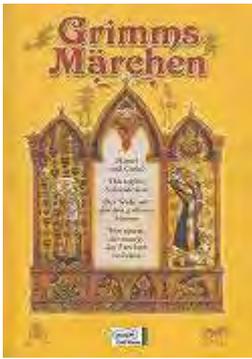
Die Handlung des Comics ist im England der Gegenwart angesiedelt. Ein junges Paar mit großen Hoffnungen auf eine glückliche Zukunft sieht den gemeinsamen Traum platzen, als beide in den Strudel der Arbeitslosigkeit geraten. Die realistische Louise zeigt sich flexibel und ergreift sofort die Initiative, um möglichst schnell wieder einen Job zu finden. Rod hingegen braucht lange, um sich damit abzufinden, dass er gefeuert wurde: nicht weil ihm ein Fehler unterlief, sondern weil er einfach nicht mehr gebraucht wird. Er lungert nur noch herum, verprasst das wenige Geld und tut nichts, weder im Haushalt noch um eine neue Arbeit zu bekommen.

In Folge entfernen sich Louise und Rod immer mehr voneinander. Schließlich platzt sogar die Hochzeit, weil Louise die Nase voll von Rods leeren Versprechungen hat. Er ist nicht mehr der Mann, in den sie sich verliebt hat. Um Geld geht es ihr dabei gar nicht; es sind sein Selbstmitleid und dass er sich und alles vernachlässigt, was sie nicht länger erträgt. Sie zieht aus der gemeinsamen Wohnung aus und macht ohne ihn Urlaub, kann ihn aber ebenso wenig vergessen wie er sie.

Da das alles in einem Comic passiert, gibt es trotzdem ein Happy-End – davon können die meisten Betroffenen nur träumen. Es ist eher die Ausnahme, dass jemand wie Louise gleich nach einer Umschulung einen Job bekommt. Viel häufiger trifft man auf genervte und arrogante Sachbearbeiter wie jene, die Rod betreut und die einen spüren lassen, dass man im Moment ganz unten ist. Obwohl er beinahe auf die schiefe Bahn gerät, wendet sich doch noch alles für ihn zum Guten. Wider Erwarten bekommt er eine Stelle in seinem Metier; der etwas weitere Anfahrweg ist akzeptabel. Und er begegnet auf einer Feier sogar Louise...

Einerseits schildert der Autor und Zeichner sehr realistisch und eindringlich, wie die Arbeitslosigkeit und der damit verbundenen Frust das Leben der Menschen beeinflusst, doch am Ende gibt er dem schönen Traum den Vorzug, der sich für die Wenigsten erfüllt. Will Andi Watson betroffenen Lesern damit Hoffnung machen? Kaum, denn nicht Louise, sondern Rod, der gar nichts für sich getan hat, zieht im Prinzip das große Los und stößt dadurch allen, die sich redlich bemühen und Kompromisse eingehen, vor den Kopf. Es ist tatsächlich nur ein gefälliges Ende, wie man es für sich selbst und jeden wünscht. Dadurch wird die geäußerte Kritik am Staat und den Gewerkschaften, die keine Gegenmaßnahmen ergreifen, und der arbeitnehmerfeindlichen Firmenpolitik abgemildert – schade!

Alles in allem ist „Breakfast After Noon“ ein ungewöhnliches und kritisches Werk, das sich deutlich von der Masse der Superhelden und Mangas abhebt, die derzeit den Comic-Markt überschwemmen. Es wendet sich an die erwachsene Leserschaft, der es weniger auf farbenprächtige Bilder und Action-Szenen ankommt als auf den Inhalt. Die Zeichnungen lenken auch nicht von der Aussage ab, da sie schlicht und knapp gehalten sind. Die cartoonhaften Figuren sind Platzhalter für richtige Personen, und der Leser kann sich jeden, auch sich selbst, in ihrer Position vorstellen. Der Comic ist nicht glatt und in einer heilen Welt angesiedelt, sondern schildert die deprimierende Realität. (IS)



Philip Petit & Mazan & Cécile Chicault (Zeichner)

Grimms Märchen

Egmont VGS Verlagsgesellschaft mbH, Köln, 2006

Ehapa Comic Collection, HC, Märchen, Fantasy, 3-7704-2841-2/978-3-7704-2841-0, 128/1800

Titelgestaltung von Wolfgang Berger

Aus dem Französischen von Klaus Jöken und Judith Holfelder

Wer kennt sie nicht – die gesammelten Märchen von den Brüdern Grimm. Ehapa präsentiert nun die Comic-Adaption von vier bekannten Märchen, an die sich bestimmt jeder noch gut erinnert.

„Hänsel und Gretel“ werden von ihren armen Eltern im Wald ausgesetzt. Einmal gelingt es Hänsel, durch die Steine, die er streute, den Rückweg zu finden. Beim zweiten Mal hat er jedoch nur Brotkrumen, die von den Vögeln aufgepickt werden. Die Kinder geraten immer tiefer in den Wald, bis sie das Knusperhäuschen entdecken. Während Gretel für die Hexe schwer arbeiten muss, wird Hänsel in einen Stall gesperrt und gemästet. Schließlich will die Hexe beide essen...

„Das tapfere Schneiderlein“ erledigte Sieben auf einen Streich. Natürlich weiß niemand, dass es sich dabei lediglich um Fliegen handelt. Der gewitzte Schneider kann sich Respekt verschaffen, wird aber auch beneidet und gefürchtet. Um ihn loszuwerden, befiehlt der König, dass der Schneider den wilden Eber, das Einhorn und die beiden Riesen unschädlich machen soll. Kann er die Aufgaben erfüllen, wird er mit der Prinzessin vermählt...

„Der Teufel mit den drei goldenen Haaren“: Ein König hört die Weissagung, dass der Sohn einer armen Familie eines Tages seine Tochter heiraten wird. Er setzt das Kind aus, doch wird es von einem Müller gefunden, der es mit seiner Frau groß zieht. Jahre später erkennt der König den Jüngling wieder und schickt ihn mit der Nachricht zur Königin, dass der Bote augenblicklich zu töten sei. Zufälligerweise übernachtet der Junge in einer Räuberhütte, und die mitleidigen Räuber fälschen den Brief. Als der König sein Schloss erreicht, ist seine Tochter mit dem Müllerssohn bereits verheiratet. Um ihn dennoch zu verderben, schickt der König ihn aus, drei goldene Haare des Teufels zu holen...

„Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“: Ein Vater hat zwei Söhne, von denen einer klug, der andere einfältig ist. Der Jüngere kennt keine Furcht und will sie zu gern erlernen. Nachdem er den Küster, der ihm Angst einjagen wollte, die Treppe hinab stößt, schickt ihn der Vater fort, damit er nicht noch mehr Unheil anrichtet. Auf seiner Reise gelangt der Jüngling an ein Spukschloss. Wenn es ihm gelingt, darin drei Nächte zu überleben, sollen die Prinzessin und das halbe Königreich ihm gehören. Der Junge trifft auf viele gruselige Gespenster, aber die Furcht lernt er nicht kennen...

„Hänsel und Gretel“ und „Das tapfere Schneiderlein“ fehlen in fast keiner Märchensammlung der Brüder Grimm, während die beiden anderen Geschichten nicht gar so bekannt sind. Allen gemein ist, dass sich die Motive hervorragend eignen, um in eine Fantasy-Erzählung umgesetzt zu werden oder – wie in diesem Fall - einem Comic als Vorlage zu dienen.

Drei französische Künstler haben sich der Märchen angenommen und in ihren jeweiligen Stilen spannend-humorige Funnies geschaffen, die sich weniger an Kinder wenden als an jung geblieben Erwachsene, die Fantasy und Comics mit einer dicken Portion Humor zu schätzen wissen.

Die Figuren werden mit kleinen Eigenarten ausgeschmückt, die sie lebendig erscheinen lassen und liebenswert machen. Die einzelnen Szenen sind mit viel Freude am Detail gestaltet und werden durch pfiffige Dialoge ergänzt. Vom altbackenen Märchen ist nicht mehr viel übrig, die Geschichten lesen sich wie witzige und abenteuerliche Fantasy. Von der Qualität her darf sich der Band durchaus mit Alben wie „Marlysa“, „Lanfeust von Troy“ oder die „Chroniken der Schwarzen Monde“ messen.

Das Experiment, Märchen im Comic-Gewand zu offerieren, darf man als durchaus gelungen betrachten. Vor allem die Sammler von Werken francobelgischer Künstler werden sicher auch diesen Band gern in ihr Regal stellen. (IS)



Brian Michael Bendis & Olivier Coipel

House of M 1 – 4

House of M Chapter 1 – 8, USA, 8/2005 – 12/2005

Panini, Marvel Deutschland, Stuttgart 5/2006 – 8/2006

PB, Heftformat, Superhelden, SF, Fantasy, je 60/595

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Wanda Maximoff alias Scarlet Witch hat sich und ihre Fähigkeiten nicht länger unter Kontrolle. Als sie versuchte, die Realität zu verändern, um das glückliche Familienleben zurück zu bekommen, das sie sich so wünscht, endete dies in einem Desaster, dem „Heldenfall“. Mehrere Rächer kamen dabei ums Leben, und Wanda wurde in die Verantwortung von Professor Xavier übergeben. Allerdings kann selbst der mächtigste Telepath der Erde, unterstützt von Magneto und Dr. Strange, die Mutantin weder heilen, noch für den Rest ihres Lebens kontrollieren. In einer geheimen Sitzung beratschlagen die X-Men und die Rächer, was mit der Scarlett Witch gesehen soll. Als die Hardliner ihren Tod verlangen, versucht Quicksilver alles, um seine Schwester zu retten. In Folge kommen die X-Men und Rächer zu spät, das Gefängnis ist leer. Gegen die Attacke, die nun erfolgt, können sie sich nicht wehren.

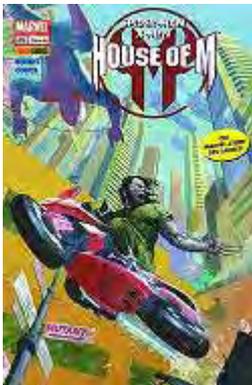
In einer veränderten Realität dominieren die Mutanten, und die normalen Menschen sind nichts weiter als geduldete Parasiten einer neuen Gesellschaft. Jeder der Helden führt das Leben, das er sich immer erträumte und das ihm vom Schicksal verwehrt wurde. So herrscht endlich Magneto über ein eigenes Imperium, seine Kinder, darunter auch Polaris, stehen ihm zur Seite. Peter Parker ist glücklich mit Gwen Stacey verheiratet, sein Onkel Ben und auch Gwens Vater sind noch am Leben. Sogar ein kürzlich verstorbener Held ist von den Toten zurück. Und einer erinnert sich an alles: Wolverine.



Zusammen mit einigen Rebellen und einem geheimnisvollen jungen Mädchen versammelt Wolverine die X-Men und die Rächer um sich und gibt auch ihnen die Erinnerung zurück. Ihr Ziel ist es, die alte Realität wieder herzustellen. Doch was passierte mit Professor Xavier, der als Einziger zu Wanda durchdringen könnte? Ist er wirklich tot und damit alles verloren?

Zuletzt entschloss sich Marvel zu einigen überaus drastischen Aktionen. Figuren, die von den Fans seit Jahrzehnten geliebt werden, mussten sterben, die bestgehüteten Geheimnisse wurden enthüllt, viele Teams formierten sich neu, Freunde wurden zu Feinden und umgekehrt.

Der Story-Arc „House of M“ zieht sich mit seinen Auswirkungen durch eine Vielzahl von Serien und zeigt, wie das Leben der Helden hätte aussehen können, wenn ihnen mancher Schicksalsschlag erspart geblieben wäre. Aber ist die neue Welt, die von den Mutanten beherrscht wird, wirklich erstrebenswert? Die Verhältnisse haben sich umgekehrt, und so wie zuvor alles, was anders ist, von der normalen Bevölkerung gefürchtet und gejagt wurde, so werden nun die Menschen zunehmend ihrer Rechte beraubt, leiden unter Anfeindungen und Schlimmerem.



Manche der aufgezeigten Entwicklungen sind erstaunlich und werfen ein unerwartetes Licht auf den jeweiligen Charakter. Während Spider-Man mit seiner ersten großen Liebe Gwen zusammen ist, sind Cyclops und die White Queen anstelle von Marvel Girl/Phoenix ein Paar. Wolverine arbeitet für Shield und teilt sein Bett mit Mystique. Er ist wieder einmal Dreh- und Angelpunkt des Geschehens, denn nicht nur erinnert er sich an alles, was geschah, er weiß nun auch wieder alle Details seiner legendenumwobenen Vergangenheit, wodurch der Grundstein für die weitere Entwicklung seiner Figur (in seiner eigenen Serie) gelegt wird.

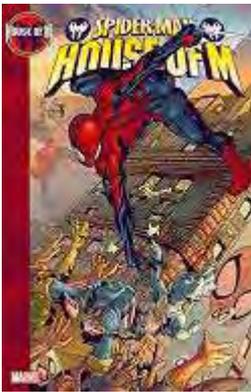
Die X-Men und Rächer sind gezwungen, ihr privates Glück zu opfern und gegen ihre Freunde zu kämpfen, um dieses zweiseitige Utopia ungeschehen zu machen. Ob es ihnen gelingen wird, die Scarlett Witch

aufzuspüren und die ursprüngliche Realität erneut zu etablieren – oder ob diese bereits beeinflusst wurde -, verraten die vier Bände dieser Mini-Serie und natürlich die folgenden Abenteuer in den jeweiligen Reihen.



Es hat schon häufiger ähnliche Story Arcs gegeben, z. B. „The Age of Apocalypse“ oder die verschiedenen „What if“-Geschichten. Meist ging nach Beseitigung der Gefahr alles wieder seinen gewohnten Gang, es gab keine Veränderungen – oder diese betrafen ein Paralleluniversum. Diesmal jedoch wird deutlich gemacht, dass einige Überraschungen permanenter Natur sein werden. Die Auswirkungen auf die zahlreichen Serien sind daher nicht zu unterschätzen. In Konsequenz ist „House of M“ ein neuer Meilenstein für das House of Marvel.

Auch wenn man die Abenteuer der „X-Men“, „Rächer“, „Spider-Man“ und all der anderen nicht (mehr) regelmäßig verfolgt, diese weitgehend in sich abgeschlossene Geschichte überzeugt, denn sie ist spannend zu lesen, da sie viel Action und Dramatik beinhaltet. Der Leser trifft auf viele der wichtigsten Marvel-Charaktere, die seit Jahren die diversen Titel zu prägen halfen. Die Zeichnungen sind großartig realistisch-idealistisch, frei von extremen Manga-Einflüssen, die vielen Fans vor einigen Jahren den Spaß am Sammeln nahmen. Wer nun wieder einen Blick riskiert, wird angenehm überrascht und möchte vielleicht sogar wieder einsteigen, denn die Qualität von Handlung und Illustration sind deutlich höher als noch vor einigen Jahren. Auch Neu-Leser können mit dieser Reihe leicht den Weg ins Marvel-Universum finden. (IS)



Mark Waid/Tom Peyer & Salvador Larocca
Marvel Exklusiv 61: Spider Man – House of M

Spider-Man: House of M 1, USA, 2005

Panini, Marvel Deutschland, Stuttgart, 2006

Paperback, Comicformat, Superhelden, SF, Fantasy, 116/1295

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Wanda Maximoff alias Scarlet Witch hat die Realität verändert und eine Welt geschaffen, in der der Homo Superior herrscht. Die normalen Menschen werden nur noch geduldet, und so mancher Mutant würde liebend gern dazu beitragen, ihr Aussterben zu beschleunigen.

Peter Parker ist glücklich mit seiner Jugendliebe Gwen Stacy verheiratet.

Seine Tante May, Onkel Ben, Gwens Vater und der kleine Richie sind seine über alles geliebte Familie. Auch wenn sie alle über keine besonderen Fähigkeiten verfügen, profitieren sie davon, dass Spider-Man ein berühmter Wrestler ist.

Das ändert sich schlagartig, als Peters Angestellter J. Jonah Jameson ein Tagebuch an die Öffentlichkeit bringt, dem ein verwirrter Peter seine Träume, Geheimnisse und Ängste anvertraut hat. Kaum wird bekannt, dass Spider-Man kein Mutant ist, verlieren er und seine Familie ihren Besitz, zählen sie zu den Gejagten. Um seine Angehörigen zu schützen, greift Spider-Man zu einem drastischen Mittel...

Der Story Arc „House of M“ wirkt sich auf so ziemlich alle wichtigen Serien aus. Insbesondere jene Helden sind betroffen, die aktiv beteiligt waren, als sich die Rächer und X-Men zusammenschlossen, um die Scarlet Witch unschädlich zu machen. Statt ihre Angreifer zu töten, gab ihnen die ehemalige Rächerin all das, was sie sich immer gewünscht hatten: ein glückliches Leben an der Seite der Menschen, die sie lieben.

Doch der schöne Traum wird nur zu bald zu einem Alptraum. Die alten Verhältnisse, in denen Mutanten gefürchtet und verfolgt wurden, haben sich umgekehrt; nun sind es die normalen Menschen, die ausgegrenzt, schikaniert und gejagt werden. Das Utopia, von dem stets geträumt wurde, ist kein Deut besser als die vorherige Welt, alte Fehler werden wiederholt, vieles ist sogar noch schlimmer.

Peter Parker ist einer der Ersten, die das am eigenen Leib erfahren. In dieser Realität ist er beliebt, erfolgreich und glücklich. Allerdings verwirren ihn die vagen Erinnerungen an seine wahre Existenz. Als seine Notizen enthüllen, dass er kein Mutant ist, sondern ein Homo Sapiens, der seine Fähigkeiten allein einem Spinnenbiss verdankt, wenden sich viele seiner Bewunderer und

Freunde von ihm ab. Alte und neue Feinde tauchen auf, trachten ihm nach seinem Leben und bringen seine Familie in Gefahr. Ihm bleibt nur ein dramatischer Ausweg.

Dies alles spielt parallel zu der Mini-Serie „House of M“. Wer also die genauen Zusammenhänge erfahren möchte, sollte sich den Vierteiler und auch die Vorgeschichte „Heldenfall“ zulegen – es lohnt sich, denn dieser Ausflug in eine „What if“-Welt ist spannend und mitreißend. Es ereignen sich Dinge, die auch die bekannte Realität beeinflussen werden, so dass man diese Entwicklungen als einen Meilenstein im Marvel-Universum betrachten kann. Großartige Zeichnungen tragen ihren Teil dazu bei, dass die Lektüre auch ein optischer Genuss ist. Lange war keine Storyline mehr so spannend wie diese. (IS)



Sebastian Schwarzbald & Sven Loose & Stephan Haack & Martin Fink & Marian Kretschmer

Blue Evolution Vol. 2, 1

1: Sahra

TheNextArt, Chemnitz, 2004

Comic-Heft, SF, Horror, Fantasy, 36/400

Nachdem sich Sarah von Malik trennte, bricht für den Schüler eine Welt zusammen. Sie waren so glücklich, und er begreift nicht, was den Sinneswandel bewirkte. Noch während er mit seinem Schicksal hadert, wird er von Mükros Monstern angegriffen. Seine Beschützerin Nilu kann ihn im letzten Moment retten und zu den Elementarwesen bringen, die seine Verletzungen heilen.

An den Aufenthalt bei ihnen kann sich Malik später nicht mehr erinnern, und so bleibt er weiterhin in Unkenntnis über seine Rolle im Kampf des Guten gegen das Böse. Unterdessen versucht Nilu, die Manipulation des Bösen rückgängig zu machen, um Malik und Sarah miteinander zu versöhnen. Dann jedoch ereignet sich ein tragisches Unglück...

Bd. 3 der Serie „Blue Evolution“ schildert die weiteren leidvollen Abenteuer des Jungen Malik, der von den Mächten des Lichts und der Dunkelheit umworben wird, da er der einzige Mensch ist, der die Tore öffnen kann, die die Erde mit der Gegenwelt verbinden. Malik weiß davon nichts, denn er vergisst wieder, was er erfahren hat, und hält alle merkwürdigen Vorkommnisse für bizarre Albträume. Überdies hat er genug eigene Sorgen, an denen er zu zerbrechen droht.

Endlich erfährt man mehr über die antagonistischen Kräfte, die zunehmend Einfluss auf Malik und sein Umfeld ausüben – mit schrecklichen Folgen. Der tödliche Kampf, der bereits auf der Gegenwelt wütet und den Hexakriegern große Verluste bereitet, erreicht die Erde und fordert erste Opfer.

Die Künstlergruppe TheNextArt wählte ein für Comics gängiges Thema, den ewigen Kampf des Guten gegen das Böse, und griff hierfür auch das Motiv der Gegenerde auf, das man aus der SF kennt. Allein ein ahnungsloser Schuljunge kann die Balance wieder herstellen oder der Seite, für die er sich entscheidet, zum Sieg verhelfen. Daraus ergibt sich eine vertraute Figuren-Konstellation: Der naive Champion wird von Beschützern und Verführern umschwärmt; wer diesen in die Quere kommt, wird als Mittel zum Zweck missbraucht oder/und beseitigt.

Der phantastische Hintergrund erlaubt viele Action-Szenen und ein wenig Erotik. Die weiblichen Figuren posieren knapp bekleidet hauptsächlich zur Freude der männlichen Leserschaft. Der Zeichner bildet jedoch nicht nur Schönes ab (hübsche Mädchen, idyllische Landschaften und Stadtansichten), er beweist auch Mut zum Hässlichen, denn nicht bloß die Monster sind grausige Zeitgenossen, sondern auch die menschlichen Protagonisten werden oft mit verzerrten Gesichtern dargestellt, damit starke Emotionen ohne viele Worte zum Ausdruck kommen.

Noch immer wird mit dem Zeichenstil und den Arbeitsmitteln experimentiert, doch wirken die Illustrationen bereits einheitlicher als in den beiden ersten Heften. Auch die Geschichte nimmt Formen an; der Leser kennt die Charaktere, ihre Motive und Ziele. Nach dem Cliffhanger darf man sicher sein, dass es tief greifende Veränderungen für den unglücklichen Helden geben wird und die Handlung spannend bleibt.

Man findet nur wenige deutsche Comiczeichner, die Durchhaltevermögen besitzen. Oft genug wird eine interessante Serie voller Eifer begonnen, um spätestens nach dem zweiten Band wieder vom Markt zu verschwinden. Aus dem Grund konnte sich nie eine wirkliche Comic-Szene etablieren, und die einzelnen Künstler blieben stets im Schatten ihrer Kollegen aus den USA, Rest-Europa und Japan. Das Team TheNextArt scheint nicht zu diesen Eintagsfliegen zu zählen, denn inzwischen sind fünf Bände von „Blue Evolution“ erschienen, weitere befinden sich in Arbeit, neue Projekte in Planung.

Wer düstere, kryptische Comicserien wie „Hellspawn“, „Spawn“ oder „Sam & Twitch“ schätzt, sollte diesem Titel eine Chance geben – die deutschen Zeichner müssen sich nicht hinter ihren amerikanischen Vorbildern verstecken. (IS)



Haruka Fukushima

Cherry Juice Bd. 1, Japan 2004

Tokyopop, Hamburg 07/2006

TB, Manga, Romanze, 3-86580-681-3/978-3-86580-681-3, 192/650

Aus dem Japanischen von Maria Römer

Liebe jenseits aller Konventionen und gesellschaftlicher Grenzen ist besonders spannend und interessant. Vor allem Geschwisterliebe gehört dazu, die wegen des Inzesttabus in vielen Gesellschaften besonders verrufen ist. Nicht wenige Romane und Comics beschäftigen sich mit diesem Thema. Jugendgerecht wird es allerdings erst dann, wenn die Geschwister nicht miteinander blutsverwandt sind.

Otome und Minami sind Stiefgeschwister. Bis jetzt haben sie sich ganz normal wie Bruder und Schwester verhalten – sich gestritten und wieder vertragen, gegen die Eltern verbündet, aber auch um ihren

Rang in der Familie gekämpft. Sie haben eine klare Linie durch ihr gemeinsames Zimmer gezogen und sind sich spinnefeind wie Hund und Katze.

Bis zu dem Tag, an dem Minami seine nur um drei Tage ältere Schwester Otome beim Knutschen mit dem beliebten Amano erwischt. Er ist wütend und verzweifelt, eifersüchtig und völlig durcheinander, versteht er doch nicht, was mit ihm los ist. Es kann doch nicht wahr sein, dass er sich in Otome verliebt hat, die er, seit sie zusammen leben, in und auswendig kennt, mit der er sich streitet und...

Frustriert sucht Minami nun seinerseits nach einem Mädchen mit dem er sich treffen und in das er sich verlieben kann, doch das will anfangs nicht so recht klappen. Zum einen muss er immer wieder an seine Schwester denken, zum anderen scheint Otome auch nicht so ganz mit seiner Handlungsweise einverstanden zu sein.

Warum nur?

Die erste Liebe ist eines der wichtigen Themen in der Jugend. Es gehört einfach dazu, für jemanden zu schwärmen und übergücklich zu sein, wenn dieser einen erhört. Die Schmetterlinge im Bauch sind ein Muss..., und umso aufregender ist es, wenn alles ganz anders zu laufen scheint, als man es eigentlich will. Vor allem, wenn es passieren kann, dass man die gesellschaftlichen Konventionen über Bord wirft, wenn man nicht aufpasst.

Die Liebe zwischen Stiefgeschwistern ist nicht mit dem Tabu der Blutschande belastet, deshalb kann sie auch als Motiv verwendet werden, um die Spannung in den Beziehungen zu erhöhen. Im ersten Band wird beiden noch nicht so recht klar, was mit ihnen eigentlich los ist, und sie kämpfen gegen ihre Gefühle an, suchen sich krampfhaft neue Partner, um bei ihnen zu vergessen. Dass das nicht so recht klappen will, ist natürlich logisch und sorgt für genügend Zündstoff in den kommenden Bänden.

Die romantischen Begebenheiten werden explizit geschildert und durch einige lustige Szenen aufgelockert. Diesen Eindruck verstärkt auch der lockere und manchmal etwas cartoonhafte Zeichenstil der Künstlerin.

„Cherry Juice“ ist eine dramatische, aber dennoch leicht beschwingte Liebesgeschichte, in der sich vor allem jugendliche Leser leicht wieder finden können, während sich ältere doch etwas langweilen könnten. (CS)



Misuzu Asaoka

Gata Pishi, Japan, 2004

Tokyopop, Hamburg, 5/2006

TB, Manga, Fantasy, Comedy 978-3-86580-639-0/3-86580-639-2, 176/650

Aus dem Japanischen von Maria Römer

Seit dem Tod ihrer Mutter lebt die kleine Ageha Hikizuki allein im Haus ihrer Eltern. Als sie eines Tages vor lauter Eile die Treppe hinab stürzt, öffnet sich eine Tür, die bisher immer verschlossen war. Zu ihrer großen Verwunderung taucht plötzlich der Gott der Unterwelt auf und verlangt von ihr, dass sie ihm einen Namen gibt und ihn als ihren Herrn akzeptiert, damit er von einem auf ihm lastenden Fluch befreit wird.

Ageha tauft ihn Madoka. Daraufhin verwandelt sich der attraktive Jüngling in ein Kind, das seine nun überflüssig gewordene Dienerin sogleich loswerden will. Allerdings wird Ageha vom Glücksbringer ihrer Mutter beschützt und hält kurz darauf Madokas Waffe Tenkai in ihren Händen. Dem geschrumpften Gott der Unterwelt bleibt nichts anderes übrig, als sich fortan Agehas Willen zu beugen.

Ageha findet den kleinen Madoka niedlich und nimmt ihn bei sich auf. Schon bald kann er sich nützlich machen, denn weitere Kreaturen aus der Unterwelt tauchen auf, die ihnen beiden gar nicht wohl gesonnen sind. Prompt enthüllt der Glücksbringer ein weiteres Geheimnis...

„Gata Pishi“ folgt der Tradition von Serien wie „Merupuri“ und „Virgin Crisis“: Ein Besucher aus einer anderen Dimension bezaubert erst mit seiner Magie, später mit seinem Charme eine junge Schülerin. Ihm auf dem Fuß folgen weitere Wesen aus der fremden Welt und sorgen für Chaos und Gefahr im Leben des Mädchens. Zum Glück ist der neue Freund stets zur Stelle, um rettend einzugreifen.

Nach diesem Schema läuft auch die Handlung von „Gata Pishi“ ab. Natürlich ist Madoka nicht so böse, wie er tut. Auch einer seiner Kameraden freundet sich mit Ageha an, und gemeinsam beschützen sie das Mädchen vor Gildra und ihren Monstern. First Love gehört dazu, wird aber comedyhaft angegangen. In Hinblick auf die Zielgruppe 13+ gibt es keine Szenen, die übers Händchenhalten hinausgehen, und auch die Abenteuer nehmen stets ein gutes Ende.

Die Serie wendet sich an junge Leserinnen, die niedlich gezeichnete Mangas und humorig-abenteuerliche Geschichten mit einem Hauch Romantik mögen. (IS)



Yun Kouga

Gestalt 1

Gestalt Vol. 1, Japan, 2005

EMA, Köln, 5/2006

TB, Manga, Fantasy, 3-7704-6530-X/978-3-7704-6530-9, 200/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

6 Farbseiten

Der junge Priester Olivier verlässt sein behütetes Refugium, um herauszufinden, was es mit dem sagenhaften ‚G‘ auf sich hat. Der besorgte Messiah schickt ihm die Dunelefe Suzu hinterher; sie soll Olivier zurück bringen. Noch bevor sie den Gesuchten findet, verstrickt sich dieser ins große Abenteuer. Man drängt ihm die stumme Ouri als Sklavin auf, die, als der Bann gebrochen ist, ihre Stimme wieder findet und noch eine Menge Überraschungen mehr auf Lager hat, die sich für Oliviers gefährliche Reise als überaus nützlich erweisen sollen...

Yun Kouga ist durch Serien wie „Earthian“ und „Loveless“ auch in Deutschland längst keine Unbekannte mehr. Gekonnt vermischt die Mangaka Fantasy-Elemente mit viel Romantik, etwas Humor und einem Hauch Boys Love. Statt Engel und Katzen-Menschen stehen diesmal Magier im Mittelpunkt, die ein uraltes Geheimnis enträtseln wollen. Die Charaktere sind Dank kleiner Marotten sympathisch, man lacht und leidet mit ihnen. Die feinen, ansprechenden Zeichnungen lassen darüber hinweg sehen, dass zumindest in den ersten Episoden die Handlung noch etwas verworren ist. Ein Cliffhanger am Ende sorgt dafür, dass man gespannt auf die Fortsetzung und erste Hinweise wartet, die das Geschehen aufzuklären helfen.

Die Serie wendet sich in erster Linie an Fantasy-Leserinnen ab 13, die spannend-romantische Geschichten mögen. (IS)



Eiki Eiki

Kiss, Japan, 1998

EMA, Köln, 7/2006

TB, Manga, Boys Love, Comedy, 3-7704-6535-0/978-3-7704-6535-4, 224/650

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

1 Farbseite

Die Mütter von Fumiya und Ayane vereinbaren, dass ihre Kinder später einmal heiraten sollen. Als sie herangewachsen sind und sich Fumiya fragt, mit wem ihn wohl der rote Faden an seinem kleinen Finger verbindet, wird ein

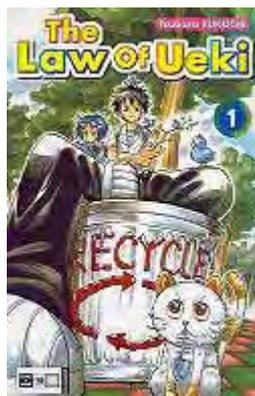
Omaia arrangiert. Zu seiner Enttäuschung entpuppt sich Ayane jedoch als Junge.

Ayane scheint kein Problem damit zu haben, und auch die Mütter finden die Entwicklung ausgesprochen lustig. Fumiya hingegen möchte mit Ayane lediglich befreundet sein, doch die neuen, verwirrenden Gefühle, die er in der Nähe des anderen empfindet, veranlassen ihn, auf Distanz zu gehen. Unerwartet taucht Ayanes Zwillingschwester Kotone auf, die ihm Fumiya ausspannen will. Selbst vor schmutzigen Tricks schreckt sie nicht zurück...

Eigentlich ist „Kiss“ mehr ein romantischer Shojo- als ein BL-Manga. Zwar steht die Beziehung zwischen Fumiya und Ayane im Mittelpunkt, doch im zweiten Teil des Buchs wendet sich die Autorin dem heterosexuellen Paar Shigeru und Chika zu, den Freunden der beiden, und auch Kotone bekommt schließlich denjenigen, den sie wirklich hatte haben wollen. Es gibt keinerlei explizite Szenen, Comedy-Elemente stehen im Vordergrund.

Die Handlung selbst ist etwas verworren und lässt deutlich erkennen, dass ursprünglich nicht so viele Episoden und Charaktere geplant waren. Eiki Eiki entwickelte neue Figuren, wann immer sie gebraucht wurden, und verlieh der Geschichte spontan unerwartete Wendungen, die nicht immer in sich schlüssig sind. Demzufolge findet man erheblich mehr Klamauk als in „Kiss Me, Teacher!“ oder „Küss mich, Student!“.

Die Zeichnungen sind niedlich und sprechen vor allem Leserinnen ab 13 an, denen der Band durchaus empfohlen werden kann, da die Charaktere nicht über einen Kuss hinausgehen. Das die Serie unter dem Adult Label erscheint, liegt wohl mehr an dem Bedürfnis der Verlags, auf Nummer Sicher zu gehen, weil BL-Elemente nicht jedermanns Geschmack sind und womöglich so manch besorgte Eltern zu Beschwerden veranlassen könnten. (IS)



Tsubasa Fukuchi

The Law of Ueki 1

Ueki no Hosoku Vol. 1, Japan, 2002

EMA, Köln, 7/2006

TB, Fantasy, Comedy, 3-7704-6487-7/978-3-7704-6487-8, 190/500

Aus dem Japanischen von Oke Maas

Kosuke Ueki ist ein ungewöhnlicher Schüler. Obwohl er im Unterricht selten aufpasst, weiß er alles und erhält die besten Noten. Das ist aber nur eine von vielen phantastischen Kräften. Die wichtigste ist, dass er aus Müll Bäume

wachsen lassen kann. Seine Mitschülerin Mori beobachtet Kosuke, denn sie hält ihn für ein Alien, doch das trifft vielleicht eher auf Kobayashi zu, der dem Jungen diese Gaben verlieh. Kobayashi testet Kosuke, ob dieser geeignet ist, um als sein Kämpfer gegen andere mit vergleichbaren Talenten ausgestattete Jugendliche anzutreten. Derjenige, dessen Champion gewinnt, wird Gott! Allerdings verliert Kosuke immer eine seiner Gaben, wenn er diese einsetzt, um jemanden zu verletzen. Im Duell hingegen gelten andere Regeln – und seine Rivalen sind im Gegensatz zu ihm bestens informiert.

„The Law of Ueki“ ist ein typischer Shonen-Manga für Jungen ab 12: Action, kruder Humor und ein Hauch Fantasy dominieren über eine nachvollziehbare Handlung und sich weiter entwickelnde Protagonisten. Cartoonhafte Zeichnungen unterstützen den Funny-Charakter der Serie.

Während es für die jungen Kämpfer wichtig ist zu siegen und dadurch die ultimative Kraft zu erlangen, ist es Kosuke ziemlich egal, welche Motive die anderen antreiben. Er kämpft, weil er dazu gezwungen wird und um zu helfen – ob er dabei Gaben einbüßt, spielt für ihn keine Rolle, der Grund für die Duelle und die Regeln sind ihm unbekannt. Stattdessen beseitigt er hingebungsvoll allen Müll und pflanzt neue Bäume. Angesichts der fortschreitenden Umweltverschmutzung und des Waldsterbens ist das eine wirklich schöne Idee des Mangakas.

Darüber hinaus gibt es keine Message, die Story soll unterhalten, und wer diese Art Manga und die Thematik schätzt, hat zweifellos seinen Spaß an der 16-bändigen Reihe. (IS)



Hiroaki Samura

Ohikkoshi – Hiroaki Samura Short Stories, Japan, 2002

EMA, Köln, 7/2006

TB, Manga, Comedy, 3-7704-6555-5/978-3-7704-6555-2, 240/650

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

2 Farbseiten, ausklappbar

Japan in den 90er Jahren: Eine Gruppe Kunststudenten feiert die Feste, wie sie fallen. Man verliebt sich, geht auseinander, hängt in Kneipen und Hostessen-Bars herum, trinkt mit deprimierten Ausländern um die Wette und macht auch sonst alles, um richtig über die Stränge zu schlagen und den öden Alltag hinter sich zu lassen.

Sachi ist in Mayu verknallt, doch diese ist bereits in festen Händen. Als sich ihr Freund jedoch entschließt, für ein Projekt nach Afrika zu gehen, sieht er endlich eine Chance für sich. Obwohl Mayu schnell merkt, was Sachi für sie empfindet, bleibt sie Taki treu – bis dieser mit einer neuen Freundin zurückkehrt. Für Mayu bricht eine Welt zusammen, sie will alles hinter sich lassen und zieht weit weg. Doch Sachi gibt nicht so leicht auf...

„Ohikkoshi“ ist eine Milieu-Studie, die humorig-sarkastisch das Studentenleben der 90er Jahre mit all seinen Exzessen schildert. Die Charaktere sind realistisch gezeichnet mit ihren Macken, Hoffnungen und Enttäuschungen. Im Mittelpunkt steht die komplizierte Beziehung zwischen Sachi und Mayu, doch werden auch Einzelschicksale beleuchtet wie das eines Halbjanerers, der nach vielen Jahren das Land seines Vaters besucht, um Rache dafür zu nehmen, dass dieser einst seine schwangere Mutter sitzen ließ.

Hiroaki Samura ist bestens bekannt durch die Serie Blade of the Immortal“. Sein Stil ist unverkennbar und verleiht auch diesem Band sehr viel Ausdruck. Die Short-Stories sind miteinander verknüpft und ergeben zusammen eine komplette Geschichte. Zielgruppe ist die erwachsene Leserschaft, die gesellschaftskritische Themen Action und Klamauk vorzieht und die einzigartigen Zeichnungen des Künstlers zu schätzen weiß. (IS)



Ji-Sang Sin & Geo

Sad Love Story 2, Korea, 2005

Panini, Planet Manhwa, Stuttgart, 5/2006

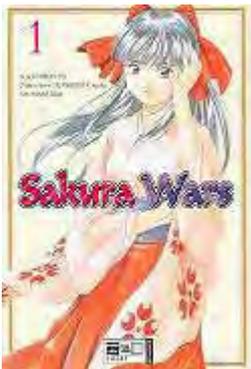
TB, Romance, 3-86607-113-2, 180/650

Aus dem Koreanischen von Hie-Jung You und Hyo-Seung You

Jun-Young liebt die blinde Hae-In, doch werden die beiden durch ihre Müttern getrennt. Vergeblich versucht das Paar, den Aufenthaltsort des anderen ausfindig zu machen, und Hwa-Jon, die die Adressen kennt, behält dies für sich, da sie Jun-Young für sich haben möchte.

Der neue Freund von Hae-Ins Mutter kehrt bald zurück in die USA und will die beiden mitnehmen. Muss Hae-In Korea verlassen, wird sie Jun-Young, der nicht ahnt, dass ihnen die Zeit davon läuft, nie wieder sehen...

Als Vorlage für den romantisch-tragischen Shojo-Manhwa diente die gleichnamige TV-Serie, die Millionen von Zuschauern über Wochen an den Bildschirm fesselte. Auf Wunsch der Fans entstand die Comic-Adaption, die nun ihrerseits die Leser in den Bann zieht. Sie bietet alles, was man sich wünscht: Liebe und Eifersucht, Sehnsüchte und Enttäuschungen, die Hoffnung auf ein gutes Ende nach vielen Irrungen und Wirrungen. Das Schicksal der sympathischen Charaktere erlaubt, mit ihnen zu leiden und sich zu freuen – fünf Bände lang. Ansprechende, zarte Zeichnungen unterstützen das Thema. Vor allem Leserinnen ab 14, die Liebesgeschichten mögen, dürften von der Serie begeistert sein. (IS)



Hiroi Ohji & Fujishima Kosuke & Masa Ikku

Sakura Wars 1

Sakura Taisen Vol. 1, Japan, 2003

EM, Köln, 3/2006

TB, Manga, SF, Fantasy, 3-7704-6400-1/978-3-7704-6400-5, 186/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

2 Farbseiten, 1 Postkarte

Im Jahr 1921 ist Japan ein friedliches Land, dessen Bevölkerung es zu Wohlstand gebracht hat. Dieses Idyll wird nun wieder durch das Auftauchen von Dämonen gestört. Um Tokyo zu schützen, wurde eine geheime Spezialeinheit gegründet, die Kaiserliche Blüten-Sturm-Truppe, zu der mehrere hübsche Mädchen zählen, die sich als Theater-Ensemble tarnen.

Als Fähnrich Ichiro Ohgami, einer der Besten von der Militär-Akademie, nach Tokio versetzt wird und dort einfache Arbeiten ausführen soll, ist er bitter enttäuscht. Mit seinen Fähigkeiten wollte er dem Vaterland dienen – stattdessen schuffet er Kulissenschieber und Platzanweiser. Es fällt ihm schwer, sich in diese Aufgabe hinein zu finden. Doch dann wird Tokio angegriffen, und er kann beweisen, wozu er fähig ist...

„Sakura Wars“ ist eine Science Fantasy-Serie, die in einem fiktiven Japan im frühen 19. Jahrhundert angesiedelt ist. Im Mittelpunkt der Handlung stehen ein pflichtbewusster junger Soldat und eine Gruppe Mädchen, die gemeinsam eine Spezialeinheit bilden, die mit übersinnlichen Fähigkeiten und prä-Gundam-Rüstungen gegen dämonische Widersacher kämpft.

Wie üblich ist der Protagonist Hahn im Korb und wird mehr oder minder von seinen Kolleginnen umschwärmt. Für jeden Geschmack ist eine dabei: das ‚Mannweib‘, der eitle Star, die etwas tollpatschige Süße von Nebenan, die etwas schrullige Wissenschaftlerin, der niedliche Sidekick. Diese Konstellation sorgt für jede Menge humoriger Einlagen, wenn gerade nicht gekämpft wird – Spaß und etwas Romantik sind wichtiger als die Spannung.

Ichiro Ohgami ahnt nichts von den Geschehnissen hinter den Kulissen, denn bevor man ihn einweihet, wird er geprüft. Ob er für fähig befunden wird, ein Mitglied der Kaiserliche Blüten-Sturm-Truppe zu werden – oder erweisen sich Stolz und Kurzsichtigkeit als Hindernis?

Das Thema wendet sich mehr an die männliche Leserschaft, wenngleich die gefälligen Zeichnungen von Masa Ikku nach dem Charakter-Design von Fujishima Kosuke („Oh! My

Goddess“) auch Leserinnen ansprechen dürften. Inzwischen sind vier Bände in Japan erschienen, die Serie wird noch fortgesetzt. (IS)

Magazine



Magic the Gathering 1

Panini, Stuttgart, 8/2006

Magazin, 68/395

Extra: 1 Päckchen Trading Cards

In Zusammenarbeit mit Wizards of the Coast präsentiert Panini nun das offizielle Magazin zu „Magic the Gathering“, dem wohl bekanntesten Sammelkarten-Spiel, zu dem es so viele unterschiedliche Sets und Einzelkarten gibt wie wohl zu kaum einem anderen Game dieser Art.

Vor allem den Fantasy-Fans unter den Sammlern ist „Magic“ schon seit Jahren ein Begriff. Während andere Spiele schon wieder verschwunden sind, erfreut sich diese Reihe immer noch großer Beliebtheit – und das geht soweit, dass mittlerweile Romane zum Game (bei Panini) erschienen sind, die die Welt von „Magic“ lebendig werden lassen.

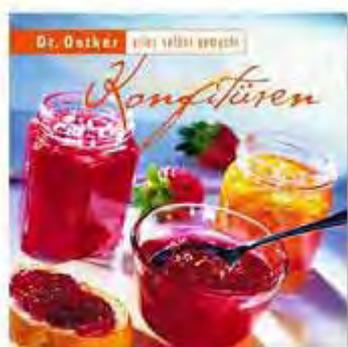
Das Magazin wendet sich in erster Linie an die eingefleischten Sammler, denen anlässlich des Erscheinens eines neuen Booster-Sets die Welt von Ravnica vorgestellt wird. So findet man neben ausführlichen Informationen zu diesem phantasievoll gestalteten Hintergrund auch eine grundlegende Spielanleitung, Erläuterungen zu den Cards und eine Komplett-Übersicht über alle Karten, die es ermöglicht, wenigstens einen kleinen Blick auf seltene Motive zu werfen, die man vielleicht nie zu Gesicht bekommen wird.

Die Texte sind nicht zu lang, doch wegen der kleinen Schrifttype weniger gut zu lesen. Ein Highlight sind die Illustrationen. Auch die Motive der Karten sind wieder sehr viel gefälliger als in früheren Zeiten.

Als Beilage findet man ein Päckchen Cards, mit dem man seine Sammlung ergänzen kann – oder verlockt wird, mit dem Sammeln zu beginnen.

Für Fans enthält das Magazin einige interessante Informationen. Wer sich nicht in der Welt von „Magic“ auskennt und auch kein Sammler ist, dem dürften immerhin die Illustrationen Freude bereiten. (IS)

Kochen und Backen



Dr. Oetker Versuchsküche, Autoren N. N.

Dr. Oetker – alles selbst gemacht: Konfitüren

Dr. Oetker Verlag KG, Bielefeld, 2005

HC, Kochbuch, 3-7670-0904-8, 67/790

Titelfoto von Thomas Diercks

Innenfotos von Axel Struwe

Fast jeder kennt die Produkte von Dr. Oetker und oft auch die Kochbücher der Versuchsküche. Das Gute an den Rezepten ist, dass sie immer erprobt wurden, so dass ein Gelingen der Gerichte im Prinzip garantiert ist. Schritt für Schritt wird alles Notwendige

erklärt: die Zutaten, ihre Vorbereitung, der Kochvorgang, eventuell auch das Garnieren und die passenden Beilagen. Selbst eine Erläuterung der Abkürzungen und Maßeinheiten wird nicht vergessen. Ergänzt wird das Ganze durch anschauliche Bilder, die Zutaten, Arbeitsgänger und das fertige Gericht zeigen.

Im vorliegenden Band werden neue Rezepte für Konfitüren vorgestellt. Manches davon ist eine Abwandlung altbekannter Rezepte. Da man durch die Urlaubsländer neue Früchte und Gewürze kennen lernte, konnte man die Zutatenliste nun durch exotische Substanzen phantasievoll bereichern. Das bringt Abwechslung, denn die gute Erdbeer- oder Aprikosenkonfitüre ist auf Dauer doch etwas langweilig geworden. Überdies macht es Spaß zu experimentieren und das Exotische einfach mal auszuprobieren. Als kleines Geschenk eignen sich selbst gemachte, ungewöhnliche Brotaufstriche, wenn man sie dekorativ verpackt, immer.

Wer es lieber klassisch mag, der kann sich an Aprikosen-Nektarinen-, Pfirsich-Apfel- und Erdbeer-Rhabarber-Konfitüre versuchen. Für die Mutigeren gibt es Holunder-Trauben-Gelee mit Quitten, Stachelbeer-Tonic- und Melonen-Zitrus-Konfitüre. Sicher etwas ungewöhnlich sind das Würzige Kirschengelee, dem Lorbeerblätter beigefügt werden, und die Scharfe Aprikosenkonfitüre, die ihren Namen den Peperoni-Schoten verdankt.

Schon beim Lesen bekommt man Lust, das eine oder andere verlockend klingende und lecker aussehende Rezept auszuprobieren, z. B. „Weintrauben-Sekt-Konfitüre“:

Dafür benötigt man 600 g gewaschene und halbierte grüne, kernlose Weintrauben. 200 ml Sekt oder weißer Traubensaft werden mit den Früchten und einem Päckchen Zitronensäure in einen Topf gefüllt. Gelfix Classic mit 2 EL von 800 g Zucker anrühren und mit in den Topf geben. Unter Rühren bringt man die Masse zum Kochen und fügt dann nach und nach den restlichen Zucker hinzu. Das Gelee muss weitere 3 min kochen. Eventuell das Kochgut abschäumen, dann sofort in die vorbereiteten Gläser mit Twist-off-Deckel füllen. Gläser verschließen, mindestens 5 min auf den Kopf stellen. Dreht man sie während des Erhaltens regelmäßig um, verteilen sich die Früchte besser in der erstarrenden Konfitüre.

Wer einen Garten hat, bekommt die notwendigen Früchte frei Haus. Ansonsten kann man sie auf dem Markt besorgen – aber oft genügen Dosen oder Säfte aus dem Supermarkt. Alle Zutaten lassen sich problemlos beschaffen.

Wer keinen Alkohol mag, für den wird stets eine Alternative angegeben. Das gleiche gilt für verschiedene Zutaten, die sich oft durch anderes ersetzen lassen. Die Mengenangaben werden gegebenenfalls angepasst. Extra-Tipps liefern weitere nützliche Hinweise. Die Mengen sind auf den kleinen Haushalt zugeschnitten, so dass auch ungeübte Köche und Köchinnen nicht abgeschreckt werden und freudig experimentieren können.

Wer Spaß am Kochen und Backen hat, wer gern seinen Familien- und Freundeskreis durch kleine Geschenke aus der eigenen Küche überrascht, für den sind die Bücher aus der Dr. Oetker Versuchsküche eine wahre Fundgrube an schmackhaften Rezepten, bei denen man nichts falsch machen kann. (IS)

Kunst



Christian Bau & Niels Gutschow

Shiva's Places – Shiva's Orte: Lingas and Rituals in Benares

Verlag Peter Hess, Uenzen, 6/2006

HC, Kunst, Philosophie, Reise, Fotobildband, Film, 3-938263-05-9, 120/1980

Titelgestaltung von Jürg Roth

Zweisprachig: Englisch und Deutsch

Alle Fotos von Stanislaw Klimek

Beilage: DVD à 83 min von Christian Bau & Niels Gutschow, thede filmproduction, Hamburg, 2006

Eine prächtige Landkarte von Benares aus dem 19. Jahrhundert, auf der alle heiligen Orte verzeichnet sind, veranlasste den Architekten Niels Gutschow, sich auf die Suche nach diesen

segnreichen Plätzen zu begeben: Tempel, Teiche, Brunnen usw. Nicht nur wollte er eine topographische Karte erstellen, mit deren Hilfe jeder interessierte Besucher die Stätten leicht würde finden können, er plante auch, mit dem Kamera-Team von Christian Bau jedes dieser Heiligtümer zu dokumentieren.

Ausgangspunkt für die Suche war ein Tempel, der in 301 Nischen Symbole und Abbildungen aller heiligen Orte von Benares zeigt – eine Karte in Stein. Schon die Umrundung dieses Gebäudes bedeutet Segen für den Pilger und ersetzt praktisch eine Reise zu all jenen Tempeln und Plätzen. Ob vielleicht auch das Betrachten eines Films über diese Orte segensreich sein kann? Tatsächlich ist es der offene Geist des Gläubigen, der das Besondere einer geweihten Stelle erfasst, ob er sie nun persönlich aufsucht oder Dank einer Abbildung ihren Segen erfährt.

In Englisch und in Deutsch schildern die Autoren ihre Reise und die Eindrücke, die sie sammeln konnten, belegt durch zahlreiche, passend ausgewählte Fotos von den Menschen und den Symbolen ihres Glaubens.

Laut den Legenden erhob sich einst Shiva in Form eines Lichtschafts in dieser Region aus dem Urozean. In Benares, auch ‚die Stadt des Lichts‘ genannt, wird diese Gottheit besonders verehrt. Es gibt über 300 besondere Plätze, an denen Shivas ewige Präsenz zu spüren ist. Die Lingas, phallusförmige heilige Steine, die Shivas Geheimnis bergen, weisen darauf hin, dass man sich an solch einem besonderen Ort befindet, der Segen und Befreiung bietet.

Der Hinduismus ist eine Religion zum Anfassen, bei der jeder Gläubige aktiv werden darf. Es gibt keine festgelegten Zeremonien, stattdessen wird der Glaube individuell erlebt und durch das Ritual zum Ausdruck gebracht. Das Ritual selbst erweist sich als Kunst, und jeder Gläubige wird zum Künstler, ob er nun seine Verehrung durch Gebete und Gesten, durch Tanz und Gesang oder das Schmücken der religiösen Symbole mit Blumen, Feuer und Wasser zeigt.

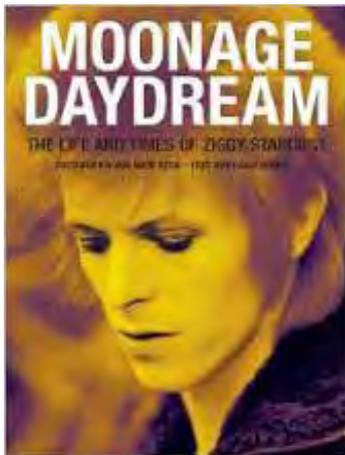
Farbenprächtige Fotos von reich geschmückten Tempeln, Skulpturen und Lingas zeugen von einer beeindruckenden Kreativität und aktiven Hingabe an den Glauben. Auf zumeist ganzseitigen Abbildungen kann man die sakrale Kunst in mannigfaltigen Formen bewundern, wobei den Lingas besondere Aufmerksamkeit gewidmet wurde.

Was man im Buch gelesen hat, wird auf der DVD visuell wiedergegeben. Über 80 min lang kann man das Team von Niels Gutschow und Christian Bau auf ihrer Reise begleiten, einige der prächtigsten Tempel bewundern, zusehen wie große und kleine Lingas phantasievoll geschmückt und allein oder in der Gruppe als Symbols Shivas verehrt werden.

Nach den einleitenden Worten - man kann zwischen Deutsch und Englisch wählen - läuft der Original-Ton, der einen Eindruck vom lebhaften Treiben in Benares und am Ufer des Ganges sowie von den Ritualen der Gläubigen vermittelt. Schritt für Schritt kann man die Beschreibungen aus dem Buch nachvollziehen und Szenen, die auf den Fotos festgehalten wurden, wieder erkennen.

Dieses aufwändig gestaltete Buch mit DVD aus dem Verlag Peter Hess wendet sich an die Freunde schöner Fotobildbände und Dokumentarfilme, an Kunstliebhaber, Religionswissenschaftler und Reisende, die Nepal von einer Seite kennen lernen wollen, die den Touristen für gewöhnlich verborgen bleibt.

Buch und DVD ergänzen sich und wecken die Neugierde auf ein nahezu unbekanntes, faszinierendes Land, über das man gern mehr erfahren möchte. Die Literatur-Hinweise am Ende sind hierfür sehr nützlich. (IS)



David Bowie & Mick Rock

Moonage Daydream – The Life and Times of Ziggy Stardust, GB, 2002

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2/2006

HC mit Schutzumschlag, Fotobildband, Musik, 3-89602-682-8, 320/

Texte von David Bowie und Mick Rock

Aus dem Englischen von Anne Litvin

Titel- und innenfotos von Mick Rock u. a.

www.davidbowie.com, www.mickrock.com

David Bowie stand bereits in den 60er Jahren auf der Bühne und stieg schon bald wie ein Komet zum Superstar auf. Einmal ganz oben, blieb er immer an der Spitze und stürzte nicht ab oder geriet in Vergessenheit wie so viele andere. Sicher verdankt er dies auch seiner chamaleonartigen Persönlichkeit: Immer wieder schlüpft er in neue Rollen und überrascht die Fans durch seine Exzentrik. Doch auch seine Stimme und seine phantasievollen Songs, die zwar mit der Zeit gingen, aber nie gänzlich dem Mainstream anheim fielen, können noch immer in den Bann ziehen. Er stand auf der Bühne mit Lulu, Marianne Faithful, Lou Reed, Amanda Lear, Freddy Mercury und unzähligen anderen.

Der aufwändig gestaltete Fotobildband „Moonage Daydream“ dokumentiert die wohl aktivsten Jahre David Bowies von Januar 1972 bis Oktober 1973, in denen ‚Ziggy Stardust and the Spiders from Mars‘ durch die USA, GB und Japan tourten. Der bekannte Fotograf Mick Rock begleitete David Bowie und seine Band, durfte Szenen auf und hinter der Bühne, in Foto-Studios und privat festhalten.

Das Buch ist keine Biografie. Es fehlen die persönlichen Daten und die Schilderung des Werdegangs von David Bowie sowie eine Übersicht über sein Schaffen. Stattdessen wird ein detaillierter Auszug aus zwei Jahren seines Lebens geboten in Wort und Bild. Auf über 300 Seiten Hochglanzpapier findet der Leser rund 400 doppel-, ganzseitige und kleine Fotos, in Farbe und Schwarzweiß, ergänzt durch kurze Texte: amüsante Anekdoten und Informationen, zu welchem Anlass das jeweilige Bild entstand, welche Bedeutung ihm zukommt, welche Erinnerungen damit verbunden sind - von David Bowie und Mick Rock.

Freimütig erzählt David Bowie, woher die Inspirationen für seine vielen Rollen, seine Kleidung und Show stammten. Er nennt alle Freunde, die ihm zur Seite standen, wichtige Kollegen und zuverlässige Helfer, ohne die er niemals diese Erfolge hätte feiern können. Sein Privatleben, das oft genug von der Boulevard-Presse aufbereitet wurde, klammert er diskret aus.

Jene Fans, die mit der Musik von David Bowie groß wurden, können Dank dieses Bandes einen Blick auf einen, wenn nicht gar den Höhepunkt der Karriere eines beeindruckenden Künstlers werfen, der Phantasie, Spaß und Glamour in die Pop-Musik brachte wie kaum ein anderer. Damals präsentierte er sich futuristisch und als Alien – in diese Zeit fiel auch der Film „Der Mann, der vom Himmel fiel“ mit David Bowie in der Titelrolle -, provozierte mit frechen Anspielungen und einer erotischen Show. Lieder wie „Space Oddity“, „1984“, „Starman“, „Life on Mars“ oder „Ziggy Stardust“ prägten sein Image nachhaltig.

Für Sammler aufwändiger Fotobildbände, Musik-Freunde und vor allem für die Fans von David Bowie ist dieses schöne Buch, das einen wichtigen Abschnitt aus dem Leben des Künstlers und einer der schillerndsten Figuren des Glam-Rock dokumentiert, ein wahrer Leckerbissen. Man vermisst zwar eine kurze Biografie und eine Diskografie, doch die vielen Fotos und interessanten Texte machen dies schnell wett. Wer zusätzlich eine Biografie wünscht, wird sicher an anderer Stelle fündig. (IS)