

# Bücherstadt Kurier

Ausgabe 24  
März  
2017

Mythos Medea

Jubiläum: 5 Jahre BK  
Vereinsgründung Bücherstadt e.V.

Unter der Lupe: Marc-Antoine Mathieu

Über Animationskurzfilme

... und Exploration Games

Buchbesprechungen, kreative und informative  
Texte aufgewirbelt im Frühjahrsputz



Folg  
unserem  
Buchfinken!



Im Gesichtsbuch  
berichten wir über  
aktuelle Dinge aus der  
Welt der Literatur.



buecherstadtkurier.com

## *Liebe Bücherstädter,*

mit wirbelnden Schwingen tobt der Buchfink durch Bücherstadt! Dabei wehen aus allen Ecken und Gassen lose Seiten herbei und ergeben einen literarischen Wirbelsturm. Mit dieser Ausgabe greifen wir beherzt in das Chaos und bringen allerhand ans Tageslicht!

Unter dem Motto **Frühjahrsputz** beschäftigten wir uns mit Werken, die wir schon länger mal lesen, schauen oder spielen wollten. Wir durchforsteten Forschungsliteratur und sortierten unsere **Gedanken(krümel)**. Wir durchwühlten unsere To-Do-Listen und fanden Notizen voller Ideen, die umgesetzt werden wollten.

Begeht euch nun durch das bücherstädtische Zettelchaos und feiert mit uns das **5-jährige Jubiläum** des Bücherstadt Kuriers. Und endlich darf das große Geheimnis gelüftet werden: Während der Arbeit an dieser Ausgabe haben wir im Hintergrund an einer großen Idee gewerkelt und den **Bücherstadt e.V.** gegründet!

Viel Freude beim Lesen und Entdecken wünscht euch  
Eure BK-Redaktion

Illustration Seite 1: Geschichtenzeichnerin Celina



## Stadtgespräch

5 Jahre Bücherstadt Kurier .....	4-5
Vereinsgründung Bücherstadt e.V.....	6-7
Round The World: Island.....	8-9

## Buchpranger

Unter der Lupe: Marc-Antoine Mathieu.....	10-11
Buchbesprechungen.....	12-15

## Filmtheater

In der Kürze...: Animationskurzfilme .....	16-17
Plädoyer für den deutschen Stummfilm.....	20-21

## Spielstraße

Zwischen Text und Gameplay .....	22-23
Spiele vorgestellt und besprochen .....	24-27

## Kreativlabor

100 Bilder - 100 Geschichten .....	28-29
Medea: Mythos, Mutter, Mörderin .....	30-31
Gedankenkrümel .....	32-33
Impressum .....	34



# 5 Jahre Bücherstadt Kurier

Anlässlich des Jubiläums haben sich die Redaktionsmitglieder einige Gedanken darüber gemacht, was für sie die Bücherstadt und die Arbeit am Bücherstadt Kurier ausmacht.

Satzhüterin Pia: Ich habe mich im Team des Bücherstadt Kuriers direkt wohlgefühlt. Mit anderen engagierten und begeisterten Menschen etwas Kreatives zu schaffen – aus purer Freude an der Sache – ist unbezahlbar. Die „Symbiose“ mit Film und Spiel finde ich besonders spannend.

Zeichensetzerin Alexa: Hier tanzen die Gedanken und schlagen Herzen voll Tatendrang.

Zeilenschwimmerin Ronja: Der BK ist ein grandioser Beweis dafür, dass überbordende Bücherregale, wuchernde Filmsammlungen und der Drang, selbst als Erwachsene noch Computerspiele zu spielen, absolut akzeptabel sind.

Verseflüsterin Silvia: Das Beste an der Bücherstadt ist, dass sie für jeden Schreiberling, jede Idee, jeden Vorschlag einen Platz hat – ganz egal, wie verrückt er/sie auch sein mag. Ich verbinde diesen Ort mit Vielfalt, Kreativität und Möglichkeiten.

Bücherbändigerin Elisabeth: Allein die bildliche Vorstellung einer Bücherstadt, in der ich mich frei und ohne Grenzen bewegen, mich mit Gleichgesinnten treffen und meine Interessensgebiete voll einbringen kann, ist grandios.

Zwischenzeilenverstecker Marco: Städte sind die Welt im Kleinen, aber von der Realität begrenzt. Nicht so eine Stadt aus Büchern ... sie ist grenzenlos!

Wortweberin Annika: „Bücherstadt“ ist nicht nur so ein Name – inzwischen ist es, als hätten wir alle hier wirklich ein Zuhause gefunden, in einer Stadt voller Ideen und Möglichkeiten dazu, sich auszuprobieren und auszutauschen und – natürlich – voller Bücher!

Spurenlaserin Kathi: Die Wege der Bücherstadt sind die Adernwände unserer Gedankengänge – es gibt noch viel zu entdecken.

Seitenkünstler Aaron: Bücherstadt ist (d)eine eigene Idee.

Jubiläum!

5 Jahre

Bücherhortein Claudia: Die Bücherstadt ist ein zauberhafter Aufenthaltsort voller literarischer Abenteuer und Tatendrang für uns alle, ich möchte diesen Ort nicht mehr missen müssen.

Sätzchenbäckerin Daniela: Gerne denke ich an jede Unterhaltung zurück, egal ob sektschlüpfend an einem Messtisch, in einem Burger-Restaurant oder unter den Augen einer total gestressten Managerin.

Federschreiberin Kristina: Der Bücherstadt Kurier ist für mich ein Ort, an dem ich gemeinsam mit allen lieben Bewohnern wachsen und Erfahrungen sammeln kann. Ich fühlte mich hier sofort wohl.

Buchschatzmeisterin Rosi: Mit Gleichgesinnten zusammen arbeiten und kreativ sein - so etwas erlebe ich in der Bücherstadt. Ich bin erst seit kurzer Zeit hier, habe mich von Anfang an sehr wohlfühlt.

Geschichtenzeichnerin Celina: Die Bücherstadt ist so genial, da man umgeben ist von allerhand Geschichten und verschiedensten Medien, mit denen sich auseinandergesetzt werden kann. Es ist möglich, selbst kreativ und schöpferisch tätig zu sein.

Wortklauberin Erika: Der Bücherstadt Kurier ist mein Herz-Projekt und ein imaginärer Ort, an dem sich ein tolles Team zusammenfindet. Ich möchte es nicht missen!

Wortspieler Nico: Manchmal braucht es nur einen kleinen Schubs in die richtige Richtung und das motivierende Motto „Einfach machen“, denn dadurch bin ich in die Bücherstadt gekommen. Wie könnte man sich als Gamer in der Spielstraße nicht wohlfühlen?

Erzähldetektivin Annette: Ob Buch, ob Film, ob Serie, ob Spiel - hier finden alle meine Interessen Platz. In der Bücherstadt gibt es viele tolle Projekte zum Mitgestalten und Erleben.

Romanakrobatin Leona: Durch ein Seminar in der Uni bin ich in die Bücherstadt gepurzelt. Es war ein wirklich glücklicher Zufall. Ein Haufen kreativer Bücherliebhaber - eine wunderbare Mischung! Hinzu kommen noch Filme und Spiele - Kultur pur! Kultur ist Fantasie, Inspiration und Kreativität. All das findet man in der Bücherstadt.



Der Bücherstadt Kurier feiert sein 5-jähriges Jubiläum! Dies und mehr ermutigt uns, mit einer Vereinsgründung einen Schritt weiterzugehen. Es lebe der Bücherstadt Verein!

Als sich im Januar 2012 einige Literaturinteressierte online zusammenfanden, ahnten sie noch nicht, wie sich das kleine Projekt entwickeln würde. Es war anfangs noch ausschließlich für Mitwirkende gedacht. Erst mit dem Wunsch, die kreativ-journalistische Arbeit der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, entwickelte sich das Onlinemagazin „Bücherstadt Kurier“ stetig weiter: Neue Ressorts entstanden, die Redaktion, die Zahl der Gastbeiträge der Leserschaft wuchs. Über die Jahre spürten wir Redaktionsmitglieder immer mehr, wie gerne wir mit anderen Literaturinteressierten kooperieren und wie erfüllend Ehrenamt sein kann. Wir merkten, wie wichtig uns die Vielfalt der Literatur ist.

Seit den Anfängen ist der Bücherstadt Kurier offen für neue literarisch-kulturelle Ansätze und kostenlos zugänglich. Dies wollen wir beibehalten und weiterentwickeln.

Mit dem Bücherstadt Verein wollen wir neue Wege finden und Türen öffnen, indem wir allen Interessierten ermöglichen, Bücherstadt aktiv mitzugestalten. Deshalb wird es ab Anfang 2017 die Möglichkeit geben, Mitglied im Bücherstadt e.V. zu werden. Mitgliedsbeiträge, welche der Verein erhebt, werden in den Bücherstadt Kurier und weitere, gemeinsame literarische Projekte investiert.

In der wunderbaren Tradition einer freien Gesellschaft soll mit dem Bücherstadt e.V. ein Raum für Austausch, Kooperation und Vernetzung geschaffen werden. Hier können Kulturschaffende zusammenkommen und gemeinsam etwas auf die Beine stellen.

Mehr über den Verein und die Möglichkeit mitzumachen, könnt ihr hier erfahren:

[www.buecherstadtverein.com](http://www.buecherstadtverein.com)

# Auszüge aus Vereinsatzung und Gründungsprotokoll

„Der Verein ist selbstlos tätig; er verfolgt **nicht** in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.“

„Jedes Mitglied hat das Recht, bei der Umsetzung der Vereinszwecke aktiv mitzuwirken und an gemeinsamen Veranstaltungen teilzunehmen.“

„Diese [gemeinnützigen] Zwecke bestehen in der Förderung der Vielfalt der Literatur im Sinne des erweiterten Literaturbegriffs in verschiedenen medialen Aufbereitungen, unter dem Motto „Literatur für alle!““

„Der Verein erreicht seine Ziele insbesondere durch...

- Bereitstellung einer Plattform zur Auseinandersetzung und Beschäftigung mit Literatur und Kultur
  - Herausgabe des (Online-)Magazins Bücherstadt Kurier
    - Bereitstellung eines Rahmens für redaktionelle Tätigkeiten
      - Information der Öffentlichkeit
        - Kooperationen mit anderen Kulturschaffenden“

# Round the World Island



## Round the World No. 23: Island

Island – für **Worteweberin Annika** ein Traumreiseland, vor allem wegen der beeindruckenden Landschaft. Doch auch sonst ist auf der kleinen Insel viel los! Wer eine Pause vom Frühjahrsputz braucht, ist hier also gut aufgehoben. - Illustration: **Worteweberin Annika**

### Spektakuläre Natur

Nur ungefähr 122.800 Einwohner hat sie, die Insel in der Nähe des Polarkreises. Inzwischen kommen jährlich auch viele Touristen hierher. Einer der Hauptgründe dürfte die besondere Landschaft sein, die mit ihren weiten, grünen Flächen, den Bergen und dem Meer einiges zu bieten hat. Man fühle sich angesichts der rohen Naturgewalten plötzlich ganz klein, erzählen viele Islandreisende.

Spätestens seit auf der Insel im hohen Norden ein Vulkan mit unaussprechlichem Namen – er nennt sich übrigens Eyjafjallajökull – ausgebrochen ist und dabei halb Europa auf den Kopf gestellt hat, wissen wir, dass es auf Island heiß her geht. Woran das liegen könnte, das entwickelt Jules Verne in einem seiner Abenteuerromane: Er lässt seine Protagonisten auf die Insel im Nordmeer reisen, um durch den Vulkan Snæfellsjökull auf Island zum Mittelpunkt der Erde zu gelangen. Auf den geheimen Zugang werden der Professor Otto Lidenbrock und sein Neffe Axel übrigens in einem Manuskript von Snorri Sturluson aufmerksam. Nun, ob in der Geschichte ein Fünkchen Wahrheit steckt?

### Feuer und Eis

Für die Isländer stehen die Vulkane viel weniger für einen Durchgang zum Mittelpunkt der Erde. Dank des großen Vulkansystems mit über 30 Kratern verfügt die Insel über eine reiche Quelle geothermischer Energie. Durch die Erdwärme kann Wasser beheizt werden, und – das Gerücht stimmt tatsächlich – sogar dafür genutzt werden, die Bürgersteige aufzuwärmen. Natürlich nicht, um warme Füße zu bekommen... Die beheizten Wege ersparen in der Hauptstadt den Winterdienst. Ein weiterer Nebeneffekt der Geothermie sind die vielen heißen Quellen, die auch in der kalten Jahreszeit zu einem gemütlichen Bad einladen. Das Vulkanfeuer steht auf Island Tür an Tür mit dem Eis, denn im Winter wird es hier natürlich auch bitterkalt. Zudem gibt es einige Gletscher, die sogar Vulkane überdecken.

### Rechenhexen und andere fantastische Besonderheiten

Nicht nur geografisch ist Island abgeschottet vom Festland, auch sprachlich gehen die Inselbewohner lieber eigene Wege. Fremdwörter, egal ob aus dem Englischen oder dem





Eurolateinischen, wie „Telefon“ oder „Computer“ haben hier nichts verloren. Ein Sprachrat sorgt dafür, dass stattdessen eigene Wörter entwickelt und etabliert werden, zum Beispiel die „Rechenhexe“ (Tölva) für den PC oder der „Draht“ (Sími) für das Telefon.

Wer schon von Rechenhexen spricht, dem könnte man unterstellen, auch sonst offen für Fantastisches zu sein. So jedenfalls die Isländer: Über die Hälfte der Inselbewohner glauben an Elfen, die den Menschen ab und zu einen Streich spielen. Um das verborgene Volk durch neue Straßen oder Gebäude nicht zu verärgern, gibt es zumindest eine inoffizielle isländische Elfenbeauftragte, die die Rechte der fantastischen Wesen im Blick hat. Dadurch ist sie für Reisende sogar schon zu einer kleinen Attraktion geworden.

### Alte Manuskripte...

Island hat eine lange Tradition des Geschichtenerzählens, denn hier entstanden zum Beispiel die sogenannten Isländersagas. Die bekannteste dieser Sagen dürfte die „Edda“ sein, die in zwei Überlieferungen vorliegt, der älteren Lieder-Edda und der neueren Snorra- oder Prosa-Edda. Sie wurde von Snorri Sturluson niedergeschrieben – dem gleichen Snorri, der auch in Jules Vernes „Reise zum Mittelpunkt der Erde“ eine Rolle spielt. In beiden Edda-Texten werden Helden- und Göttergeschichten erzählt, wobei die Snorra-Edda gleichzeitig als Lehrwerk für Dichter dienen sollte. Die Lieder-Edda ist im „Codex Regius“ niedergeschrieben, der lange in dänischem Besitz war und erst 1971 nach Island zurückkehrte. Für das isländische Volk war das ein großes Ereignis, denn die Sagas gelten als wichtiges kulturelles Erbe.

### ... und neue Texte

Arnaldur Indriðason gilt als der bekannteste isländische Krimi-Autor. Er hat sich in einem seiner Kriminalromane mit der neueren Geschichte des „Codex Regius“ auseinandergesetzt. Schon hieran dürfte deutlich werden, welche Wichtigkeit die Pergamenthandschriften mit den darin erzählten Geschichten für die Isländer haben. Nicht nur Indriðason liebt Ermittlungen, Geheimnisse und Morde. Auch andere Isländer und Isländerinnen schreiben am liebsten Krimis: Sowohl Yrsa Sigurðardóttir als auch Viktor Arnar Ingólfsson sind Beispiele dafür. Natürlich kommt das kleine Völkchen im hohen Norden nicht an die anderen skandinavischen Länder heran, was die Anzahl der veröffentlichten Kriminalromane angeht – aber natürlich leben hier auch viel weniger potentielle Autoren.

Einige Schriftsteller der Inselnation sind mit dem Wirbel um diese Krimis allerdings nicht richtig einverstanden. In einem Interview forderte die junge Autorin Guðrún Eva Mínervudóttir, man dürfe sich nicht auf ein Genre beschränken. Die Türen zu allen Literaturwelten offen zu halten, das versucht sie in ihren Geschichten und Romanen. Im Deutschen sind „Der Schöpfer“ und „Alles beginnt mit einem Kuss“ erschienen, der zweite Roman erhielt den isländischen Literaturpreis 2011.

### Interessante Insel

Der Tourismus boomt zurzeit auf Island, viele Menschen möchten hier gerne Urlaub machen. Dass es dafür viele gute Gründe gibt – und eben nicht nur die Landschaft! – haben wir jetzt gesehen. Ein Land voller Elfen, Rechenhexen und spannenden Sagas verbirgt sich auf der kleinen Insel im Norden. Eine gute Gelegenheit, um mal einen Blick über den Tellerrand zu werfen. Und natürlich muss man nicht unbedingt ins Flugzeug oder Schiff steigen, um Island zu erleben, da kann schon der Blick zwischen zwei Buchdeckel helfen.

## Marc-Antoine Mathieu und seine hohe Kunst, Comics neu zu denken

Comics, die vielerlei Stilmittel beinhalten, spielerisch mit der Darstellung umgehen und sich kreativ mit diesem Medium auseinandersetzen, gibt es nur selten. **Marc-Antoine Mathieu** meist in schwarz-weiß gehaltenen Comics sind alle von dieser Art. **Geschichtenzeichnerin Celina** hat sich die diese näher angeschaut.

### Umgang und Stilmittel

In sechs Comics greift Mathieu seinen Charakter „Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume“ auf, mit welchem er die Leser in dessen surreale Traumwelt eintauchen lässt, die auch die kafkaeske Bürokratie widerspiegelt. Acquefacques' Träume haben oft Auswirkungen auf sein ‚wirkliches‘ Leben, beziehungsweise es verwischen vielfach die Grenzen zwischen seinem Traum- und Wachzustand. Weiterhin hat Mathieu mehrere einzelne, abgeschlossene Graphic Novels herausgebracht.

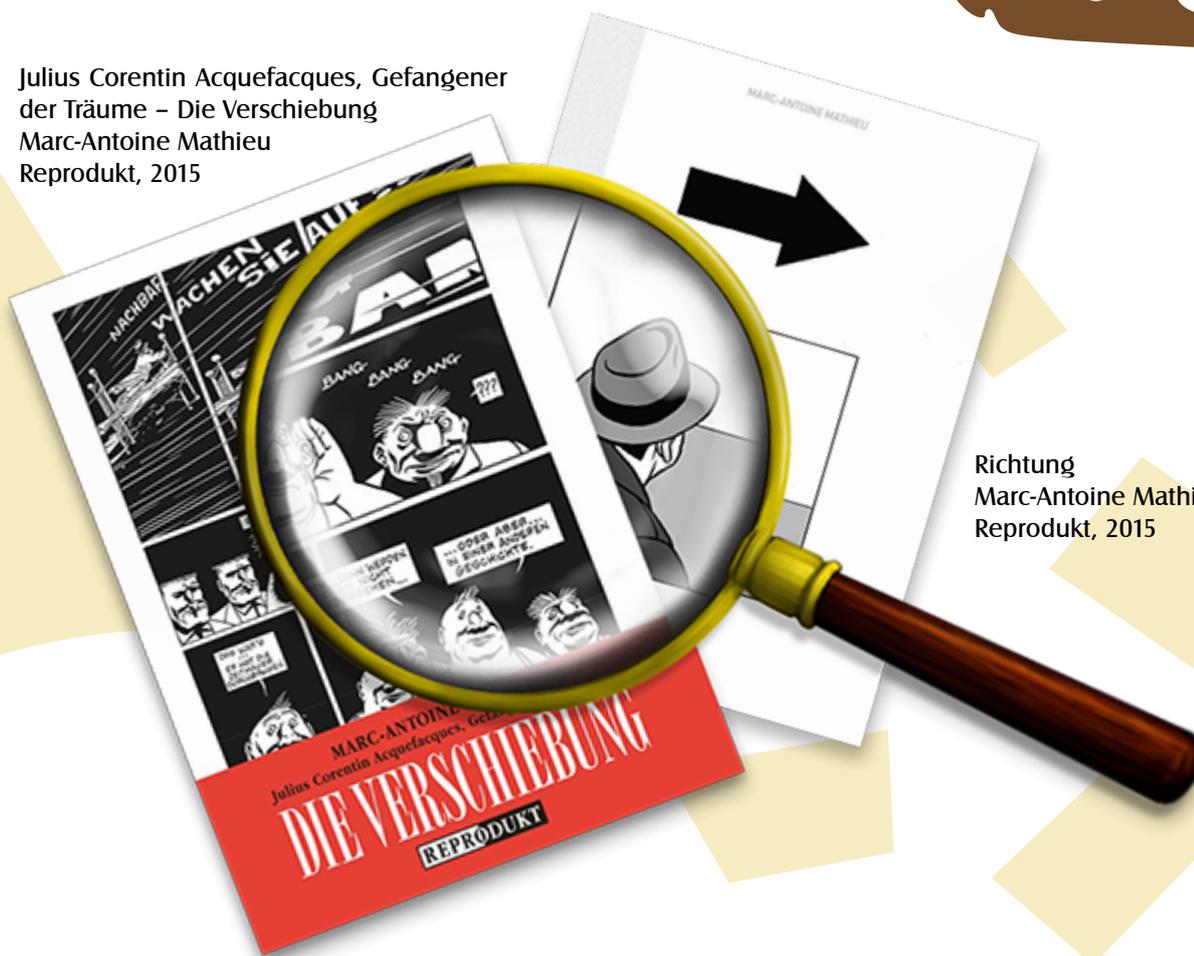
Allgemein werden in seinen Comics wahnwitzige Geschichten erzählt und die Darstellungsformen des Comics thematisiert und inszeniert. Seine Comicsprache ist hierbei spezifisch, indem einige Wortspiele und sehr wörtlich genommene Textpassagen einbezogen werden. Dabei setzt er beispielsweise Symbolik ein, wie die Wüste, die für das Nichts steht oder der Pfeil für die Wegweisung.

Darüber hinaus entwickelt Mathieu die konventionellen Strukturen des Comics weiter und verändert diese. Bewegung und Räume im Comic werden neu gedacht und definiert, indem die Richtungen der Lesart verändert, Figuren dem Panelrahmen enthoben oder etwa andere zeichnerische Perspektiven aufgegriffen werden. Der Horizont an Möglichkeiten, die der Comic bietet, wird erweitert. Ganz nach dem Motto: Im Comic ist alles möglich!

Weiterhin kommt es zur Einbindung und bewusstem Einsatz anderer Medien und Funktionen. So sind zum Beispiel im Comic „Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume - Die vier F“ (2004) schwarz-weiße Fotografien eingebunden.

Auch der Einsatz von Farbe wird hier sequenziell eingefügt, sodass die Wirkung von Farbe im Comic thematisiert wird. Ein weiteres Beispiel ist sein Comic „Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume - Der Anfang vom Ende“ (2012), welches in der Mitte gewendet, also um 180° gedreht wird, um es weiterlesen zu können und generell

Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume – Die Verschiebung  
 Marc-Antoine Mathieu  
 Reprodukt, 2015



Richtung  
 Marc-Antoine Mathieu  
 Reprodukt, 2015

von beiden Seiten begonnen werden kann, sodass sowohl vorne als auch hinten ein Cover ist. Das hört sich jetzt nach vielen neuen Stilmitteln an, allerdings verteilen sich diese gut über die Comics, erfahren themenbezogenen Einsatz und sind in einem Grad angewandt, der nicht überfordert, sondern die Ästhetik der Comics noch einmal steigert.

## Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume – „Die Verschiebung“

Julius Corentin Acquefacques tritt als Protagonist des Öfteren auf, dennoch können diese Comics für sich allein stehend gelesen werden, da abgeschlossene Geschichten präsentiert werden. Sein aktuellstes Werk ist: „Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume - Die Verschiebung“ von 2015. In diesem verschwindet der Held der Geschichte; zumindest für die anderen Charaktere. Eigentlich ist Acquefacques unsichtbar, weil er in eine Verschiebung der Geschichte geraten ist. Für die Betrachter nimmt er durch anders gestaltete Sprechblasen und Textzeilen bruchstückhaft am Comic teil.

Da der Held des Comics in der Hauptgeschichte fehlt, passiert in dieser nichts. Daher geraten auch die Nebenfiguren ins Nichts. Was aber passiert in Comics, in denen nichts passiert? Werden sie langweilig oder uninteressant? Nicht im Fall von Mathieu, der anfängt, mit diesem Ausdruck von „Nichts“ zu spielen. In diesem Werk wirft er allgemeine

Fragen zum Comic auf, wie etwa, ob eine Geschichte auch ohne Held funktioniert, wie Leerläufe gefüllt werden, was zur Spannung beiträgt und wie die Zeitabläufe gestaltet werden können. Diese setzt er kreativ um und gestaltet einen Comic, der keine direkte Antwort auf diese Fragen gibt, aber darauf aufmerksam macht und die Leser humorvoll zur Auseinandersetzung mit diesen anregt.

## „Richtung“

In der Graphic Novel „Richtung“, ebenfalls von 2015, wird ohne Worte ein anonym Reisender mit Hut, Mantel und Koffer dargestellt. Dieser versucht seine Richtung beziehungsweise seinen Weg zu finden. Dies ist nicht immer leicht, da Hürden und Herausforderungen gemeistert werden müssen. Eine bildhafte, in Schwarz, Weiß und Grau gehaltene Darstellung der Suche und Wahl von Richtungen. Wohin geht die Reise? Sind die Wege, die genommen werden, Schicksal oder Entscheidung?

## Empfehlung!?

Marc-Antoine Mathieu konzipiert witzige, verspielte, einzigartig illustrierte und philosophisch angelehnte Comics und Graphic Novels. Empfehlenswert für alle, die Comics mögen und die es reizt, kunstvolle Gestaltungsmöglichkeiten dieses Mediums zu erfahren.

Illustration: Seitenkünstler Aaron

## Slice of Life meets Science-Fiction

Es ist wieder ein ganz normaler Morgen im Leben der Oberschülerin Kadode. Nachdem sie die ganze Nacht zusammen mit ihrer Freundin On-Tan Videospiele gezockt hat, wartet der langweilige Schulalltag auf sie.

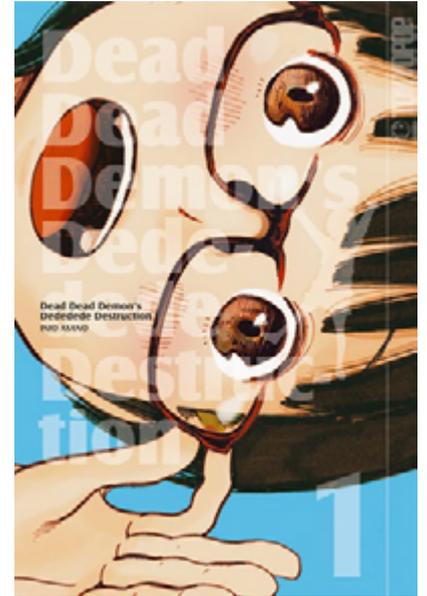
Eigentlich scheint alles ganz normal – wenn da nicht dieses riesige UFO wäre, das über ihrer aller Köpfe seine Kreise über Japan zieht. Nach den ersten Kämpfen herrscht seit Jahren Ruhe, abgesehen von den politisch geprägten Diskussionen im Fernsehen und den Verschwörungstheorien, die durch das Internet geistern. Ab und an sendet das Mutterschiff kleine Raumkapseln aus, die die Streitkräfte sofort eliminieren – aber sonst ist nahezu alles beim Alten. Doch es ist fraglich, ob es einfach so bleiben wird und ob die Mädchen überhaupt noch von einer Zukunft träumen dürfen...

Meisterhaft setzt Asano die Szenerie, die Straßen und Gebäude in Szene. Er schafft es, eine durchaus bedrückende und seltsame Stimmung zu erzeugen.

Denn gleichsam erschreckend normal wie unnormal wirkt diese Welt. Folgt man den Geschehnissen zunächst nur aus der Sicht der Mädchen, kommen kontinuierlich auch neue Erzählstränge zum Tragen – angereichert wird dies durch die politische Dimension, die immer wieder mittels Fernsehblendungen und Ausschnitten aus Onlineforen angedeutet wird. Denn Japan hat längst begonnen, an Superwaffen gegen die Bedrohung zu bauen und steht dadurch im wirtschaftlichen Interesse der ganzen Welt.

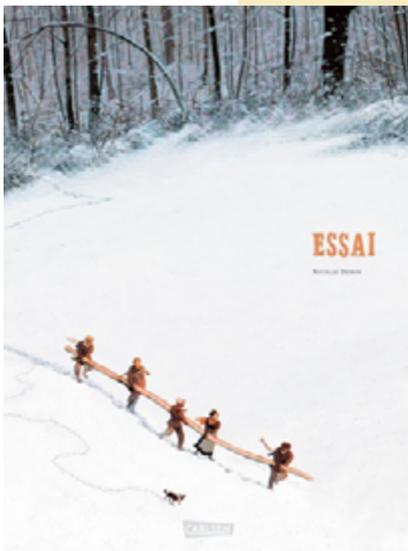
„Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction“ mag auf den ersten Blick ziemlich ungewöhnlich für einen Manga wirken und nicht unbedingt jeden Geschmack treffen. Wer sich aber an diese Reihe wagt, wird reich belohnt. Besonders die jungen Hauptcharaktere sind charmant und einnehmend, die Zeichnungen durchgehend überragend und die Geschichte überzeugend.

Bücherhortein Claudia



Dead Dead Demon's  
DeDeDeDe Destruction  
Inio Asano  
Übersetzung: Hana Rude  
Tokyopop, 2016

## Aus dem Nichts eine Kolonie aufbauen



Essai  
Nicolas Debon  
Übersetzung: Tanja Krämling  
Carlsen, 2016

Im Comic „Essai“ von Nicolas Debon wird die Begründung der gleichnamigen, französischen Kolonie durch den Protagonisten Fortune Henry erzählt. „Essai“ ist Debons erstes auf Deutsch übersetztes Werk. Seit 1993 veröffentlicht er Comics und illustriert Kinderbücher, die sonst bisher auf Französisch und Englisch erschienen sind. Diese Geschichte beruht auf einer wahren Begebenheit.

1903 kommt Fortune Henry allein nach Essai, um dort ein neues Leben zu beginnen. Er hatte dort ein kleines Stück Land gekauft. Nach einiger Zeit gelangen immer mehr Menschen zu ihm. Es wird ein Haus gebaut und nach und nach entsteht eine Gemeinschaft. Essai – die Kommunistische Kolonie von Aiglemont – wird zum Asyl für allerhand Anarchisten und Kommunisten. Im Comic wird der Entstehungsprozess der Kolonie dokumentarisch festgehalten. Sätze wie beispielweise „Wenn einer allein träumt, ist es nur ein Traum. Wenn viele gemeinsam träumen, ist es

der Anfang einer neuen Wirklichkeit...“ zeigen, dass Nicolas Debon sprachlich die Bedeutung dieser damaligen Kolonie für den heutigen Leser sichtbar macht. Debons Illustrationen scheinen wie gemalt. Jeder Pinselstrich ist zu sehen, sodass Zeichen- und Malstrukturen gut erkennbar sind. Durch die nuancierten Farbtöne, die Debon verwendet, wird den Bildern Tiefe verliehen. Es entsteht ein Spiel zwischen Licht und Schatten und somit Hell- und Dunkelkontraste. Farblich hat er den Komplementärkontrast zwischen Blau und Orange aufgegriffen, sodass expressionistische Züge erkennbar sind.

Für Jugendliche wie auch Erwachsene bietet Nicolas Debon in diesem Comic eine dokumentarische Auseinandersetzung mit der französischen Kolonie Essai und seinem Protagonisten Fortune Henry sowie eine kunstvoll gestaltete Bebilderung.

Geschichtenzeichnerin Celina

## BIOÖKONOMIE – RISIKEN UND CHANCEN VERSTÄNDLICH ERKLÄRT



Global Gardening. Bioökonomie. Neuer Raubbau oder Wirtschaftsform der Zukunft?  
Christiane Grefe  
Antje Kunstmann, 2016

Unserer Welt geht es nicht gut. Immer mehr Menschen wollen mit Nahrungsmitteln und Wasser, Energie und Fortbewegungsmöglichkeiten versorgt werden. Doch schon die immer schnellere technische Entwicklung verbraucht einen Großteil der verfügbaren Ressourcen. Die Bioökonomie möchte das Wirtschaftswachstum nicht nur nachhaltiger gestalten, sondern sogar noch ankurbeln. Das aktuelle Konsumverhalten „grüner“ gestalten oder den Umgang mit Umwelt und natürlichen Ressourcen völlig neu erdenken – unsere heutige Gesellschaft stehe an einem Scheideweg, so Christiane Grefe in ihrem Buch „Global Gardening“.

Etwas langatmig führt die Autorin in die Thematik ein, um im Folgenden umso gekonnter die spannenden und kontroversen Debatten um Bioökonomie aufzuzeigen. Nachvollziehbar gelangt sie von der Beschreibung vermeintlicher Chancen und möglicher Risiken zu konkreten gesellschaftspolitischen Problemen. Dabei wechselt ihr Buch zwischen Reportagen, Streitgesprächen und Analysen.

Der größte Kritikpunkt an der Bioökonomie ist klar: Statt eine gerechtere Weltwirtschaft und Ressourcenverteilung anzustreben, soll das ohnehin viel zu hohe Konsumlevel mit technischen Innovationen gehalten oder sogar gesteigert werden. Stets schwingt dabei die Idee von „Big Business“ mit; Gewinnmaximierung scheint oberste Prämisse zu sein. Um das Feld der Agrarwirtschaft und der weltweiten Versorgung mit Saatgut herrscht ein harter Konkurrenzkampf, der doch unweigerlich auf dem Rücken von Klein- und Kleinstbauern, der Umwelt und unserer Gesundheit ausgetragen werden muss.

Auch Christiane Grefe hält diese Kritik für gerechtfertigt. Dennoch – und das macht die Stärke ihres Buches aus – gelingt es der Journalistin, alle Seiten unvoreingenommen zu Wort kommen zu lassen. Es ist die Mischung aus eigener Positionierung und neutraler Faktenanalyse, die „Global Gardening“ so lesenswert macht.

Erzähldetektivin Annette

## Die Stimme des deutschen Fußballs

Die Biografie „Live. Die Länderspiele meines Lebens“, erschienen bei Bastei Lübbe, ist von der wohl bekanntesten Stimme des deutschen Fußballs: Béla Réthy. Der Kommentator hat in seiner Karriere einige Fußballspiele kommentiert, die in die Geschichte eingingen.

Viele Menschen kennen Béla Réthy nur durch seine Stimme, selbst sein Aussehen ist nicht jedem bekannt. Das ist gerade bei Béla Réthy sehr schade, da er einen beeindruckenden Lebensweg hinter sich hat.

Seine Eltern stammen aus Ungarn, mussten allerdings fliehen, da sie sich regimekritisch äußerten. Kurz nach ihrer Flucht wurde ihr Sohn Béla in Wien geboren. Anschließend ging es für die ganze Familie nach Brasilien, wo Réthy auch zur Schule ging. Brasilien wurde seine Heimat, allerdings schickten ihn seine Eltern auf ein Internat nach Deutschland, wogegen er stark rebellierte. Dass er eines Tages mal

ein WM Halbfinalspiel zwischen Deutschland und Brasilien kommentieren würde, dass Brasilien mit einer gewaltigen Klatzche von 7:1 im eigenen Land verliert, war bis dato nicht absehbar. Letztendlich blieb er nach seiner Schulzeit in Deutschland und begann dort auch zu studieren. Nach dem Studium fing er beim ZDF an und arbeitete sich zielstrebig nach oben. Die Biografie ist sehr interessant, eben weil man nicht viel über Béla Réthy weiß. Es ist dennoch explizit für Fußballfans zu empfehlen, da Fußball einen hohen Stellenwert in dieser Biografie hat. Die südamerikanische Lebensweise liegt Réthy auch noch heute im Blut, da er häufiger zu spät kommt und dennoch sehr gesellig ist. Béla Réthy ist aus dem deutschen Fußballzirkus kaum noch wegzudenken, ebenso wie seine Sprüche, die fast schon Kultstatus erreicht haben.



Live. Die Länderspiele meines Lebens  
Béla Réthy  
Bastei Lübbe, 2014

Romanakrobatin Leona

kurz ...



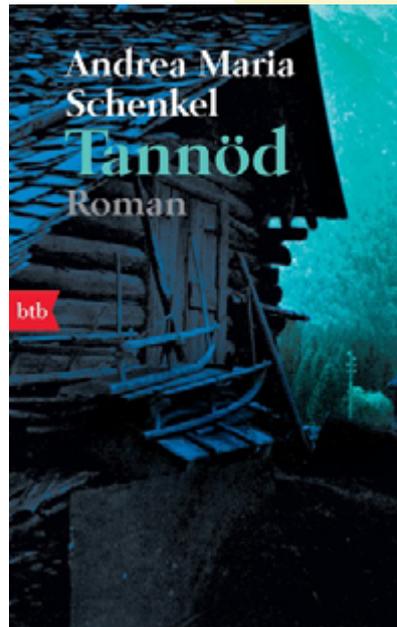
### Dem Alltagsstrott entfliehen

Jackie lebt in einem heruntergekommenen Haus mit ihrem Mann, ihren zwei Kindern und ihrer demenzkranken Mutter. Sie ist gefangen in der Rolle der Mutter, Hausfrau und Pflegerin. Oft träumt sie sich zurück in ihre Jugend, in der ihr die Welt noch offen stand und sie alle erdenklichen Pläne hatte. Vor allem denkt sie zurück an ihre Jugendliebe Sven. In ihren Tagträumen umsegelt sie mit Sven die Welt, anstatt ihre Mutter zu pflegen oder den Haushalt zu schmeißen.

**Bis die Flüsse aufwärts fließen** spielt abwechselnd in der Realität und in der Vergangenheit. Dadurch ist die Geschichte spannend und voller Überraschungen. Jackie ist eine herzengute Protagonistin, die sich stets bemüht und dafür viel zu wenig Anerkennung bekommt. Sie benötigt definitiv ein Abenteuer, um sich wieder lebendig zu fühlen...

Romanakrobatin Leona

Bis die Flüsse aufwärts fließen  
Amanda Prowse  
Übersetzung: Ulrike Brauns  
Piper, 2016



### Die Freuden des Landlebens

Mit **Tannöd** liefert Andrea Maria Schenkel ein düsteres und fantastisches Stück Krimiliteratur ab. Sie erzählt die Geschichte eines Sechsfach-Mordes auf einem Hof namens Tannöd in den 1950er Jahren. Bruchstückhaft bekommen die Leser durch kurze Erzählungen von Situationen sowie durch Zeugenaussagen der Bewohner um Tannöd herum, einen Einblick in die grausame Tat. Es werden Stück für Stück Abgründe aufgetan und eine Geschichte erzählt, welche bis zum Ende hin fesselt.

Auf 125 Seiten schafft es die Autorin, eine Spannung aufzubauen, welche einen immer wieder zu der Frage treibt: Wer war es denn nun? Doch diese Spannung endet nicht mit einem Knall, sondern ruhig, da der Name des Mörders nicht einfach plump aufgelöst wird. Nur wer das gesamte Buch gelesen hat, wird wissen, wer die grausame Tat begangen hat. Es wird eine grandiose Erzählweise dargeboten, welche raffiniert mit den Lesern spielt.

Geschichtenerzähler Adrian

Tannöd  
Andrea Maria Schenkel  
Edition Nautilus, 2006



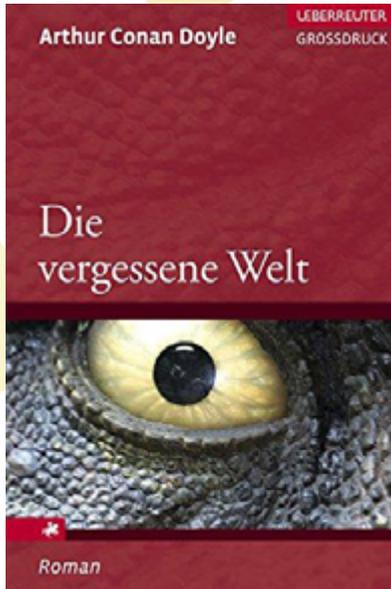
### Niederländische Kurzgeschichten aus fünf Jahrzehnten

„Verhalte dich normal, dann verhältst du dich schon verrückt genug.“ – Die 14 Autorinnen scheinen dies beherzigt zu haben. In insgesamt 15 Kurzgeschichten geben sie Einblicke in ebenso tragische wie lustige, eigenartige wie schöne Lebenswelten. Die Erzählungen beruhen nicht selten auf eigenem Erlebtem und reichen von Kindheitserinnerungen bis hin zu den letzten Wochen mit der geliebten Tante.

Gemeinsam ist den Autorinnen ihre Herkunft aus den Niederlanden. Doch entstammen sie sowohl unterschiedlichen Jahrgängen als auch kulturellen Hintergründen. Während Maria Dermoût 1888 in Indonesien (damals Niederländisch-Indien) aufwuchs, erblickte Maartje Wortel 94 Jahre später das Licht der Welt. Einige Erzählerinnen wurden während oder kurz nach dem zweiten Weltkrieg geboren, andere erlebten die Besatzung der Niederlande durch die Nazis mit. So verschieden ihre Werke sein mögen – sie alle verfügen über eine emotionale Dimension, die ihre Leser tief berührt.

Erzähldetektivin Annette

Wär mein Klavier doch ein Pferd  
Erzählungen aus den Niederlanden  
Doris Hermanns (Hg.)  
edition fünf, 2016  
Autorinnen u.a. Maria Dermoût,  
Maartje Wortel



### Verloren, vergessen, ausgestorben

Arthur Conan Doyle ist den meisten als Autor der Sherlock-Holmes-Geschichten bekannt. Daneben schrieb er aber auch ein paar Romane mit dem rüpelhaften Professor Challenger und seinem Kumpan Malone von der Zeitung.

**Die vergessene Welt** (auch erschienen als „Die verlorene Welt“) bildet den Beginn ihrer Freundschaft und ihrer Abenteuer. Challenger, der beweisen möchte, dass es in Südamerika noch Urzeitwesen gibt, reist mit einer kleinen Forschungsgruppe eben dorthin. Doch außer den Dinosauriern warten noch ganz andere Gefahren auf dieser Expedition.

Ein Abenteuerroman à la Jules Verne, der sich dank Doyles unkomplizierter Schreibweise gut lesen lässt. Dennoch besitzt der Roman einige Längen, dafür aber auch genug ‚Action‘, um dies etwas auszugleichen. Problematisch aus heutiger Sicht ist jedoch Doyles Darstellung der südamerikanischen Einwohner mit der europäischen Arroganz und dem Überlegenheitsgedanken der Kolonialzeit.

Zeilenschwimmerin Ronja

Die vergessene Welt  
Arthur Conan Doyle  
Übersetzung: Werner Engel  
Arena Verlag, 2000  
BK-Altersempfehlung: 10 Jahre



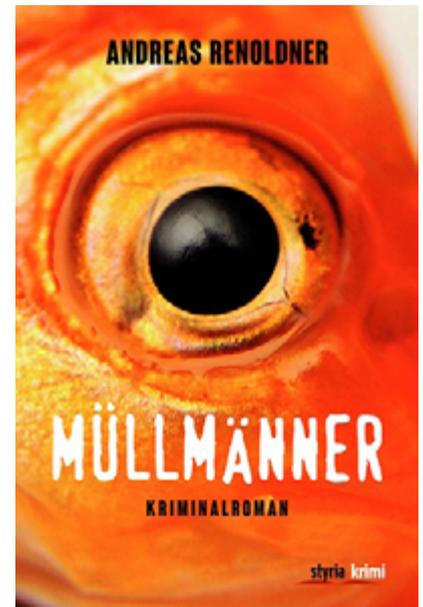
### Das Ende

Die Geschichte beginnt im Theater, als der weltbekannte Schauspieler Arthur Leander plötzlich auf der Bühne zusammenbricht und stirbt. Eine weltweite Epidemie breitet sich aus – die Georgische Grippe. Von da an ist alles anders als es einmal war. Die eigentliche Geschichte spielt 20 Jahre nach der Epidemie: Die wenigen Menschen, die überlebten, versuchen sich so gut wie möglich durchzuschlagen, schließlich müssen sie wieder bei null anfangen. Sie schließen sich zusammen und gehen von Ort zu Ort, um vielleicht doch noch ein Stück Zivilisation entdecken zu können. Alles, was einmal existiert hat, gibt es nicht mehr.

Diese Dystopie ist so schonungslos und grausam geschrieben, dass man sie verschlingen muss. Doch auch in der aussichtslosen Situation keimt immer wieder Hoffnung auf, welche die Menschen zum Durchhalten bewegt.

Romanakrobatin Leona

Das Licht der letzten Tage  
Emily St. John Mandel  
Übersetzung: Wibke Kuhn  
Piper, 2015



### Im Kopf des Mörders

In **Müllmänner** begleiten die Leser Leo, einen unscheinbaren Mann, der in seiner verwobenen Gedankenwelt festhängt. Wer glaubt, es mit einem liebenswerten Chaoten zu tun zu haben, liegt aber weit daneben. Leo ist ein Psychopath, dem es an Schuldbewusstsein mangelt. Und nach seinem jüngsten Mord entspinnt sich eine Art Kammerspiel zwischen ihm und dem Kripobeamen, der ihn im Visier hat. Die Idee des Krimis ist gut – gerade in Zeiten von unzähligen Superhelden. Allerdings sind Leos Gedanken so verworren, dass es beim Lesen schwer fällt, ihnen zu folgen. Der Schreibstil wirkt oftmals hochgestochen und baut so Distanz zur Figur auf. Das macht das Lesen mühsam. Ein langer Atem ist gefragt, obwohl die Geschichte, die viel Potenzial besitzt, nur innerhalb einer Woche spielt.

Bücherstädterin Ann-Christin

Müllmänner  
Andreas Renoldner  
Styria Krimi, 2015



Animation

In der Kürze  
liegt

die Würze

Animationskurzfilme von Disney, Pixar oder Nick Park, dem Schöpfer von **Wallace & Gromit** sowie **Shaun das Schaf**, sind vielen aus Kino und Internet geläufig. Aber **Geschichtenzeichnerin Celina** weiß noch von vielen weiteren, begabten Künstlern und Animatoren in diesem Genre.

### Was ist das Besondere an Animationskurzfilmen?

Allgemein gesprochen besitzen Animationskurzfilme kreatives Potenzial, da viele andere und neue Ausdrucksmöglichkeiten sowie Gestaltungstechniken dargestellt werden können. Sie präsentieren verschiedenste Themen und sind mehrheitlich experimentell angelegt, da mehr Darstellungsfreiraum besteht. Die Laufzeit dieser Filme liegt in der Regel zwischen 50 Sekunden und 30 Minuten. Meistens wird mit wenig oder gar keiner Stimme gearbeitet, dafür vieles – vor allem Emotionen – durch Gestik und Mimik ausgedrückt. Diese Faktoren geben den Filmen Flexibilität und schöpferische Vielseitigkeit, was anscheinend bereits 1932 erkannt worden ist. Seitdem wird ein Oscar in dieser Kategorie verliehen.



### Nun aber zu den Beispielen!

2010: The Oscar goes to „The Lost Thing“; Shaun Tan und Co-Regisseur Andrew Ruhemann erhielten 2011 für ihr Werk aus dem Vorjahr einen Oscar. Shaun Tan ist eigentlich

australischer Bilderbuchkünstler, mit einem prägnanten und einzigartigen Stil, welcher sich im Animationskurzfilm widerspiegelt. Das gleichnamige Bilderbuch brachte er bereits 1999 heraus. Er präsentiert ein technisch versiertes, abstrakt gestaltetes Land, in dem ein Junge am Strand eine recht große, rote, kaffeekannenähnliche Fundsache mit Tentakeln findet. Doch was ist es? Warum ist es hier und wo gehört es hin?



2011: „Dimanche“ ist ein kanadischer Animationskurzfilm von Patrick Doyon, in dem humorvoll die Welt aus der Sicht eines Jungen dargestellt wird. Der Zeichentrickfilm ist eine Papieranimation, die in sehr eigenem Stil umgesetzt wurde. Der Kurzfilm wirkt cartoonhaft, wobei seine Farben eher matt gehalten sind und Blau- sowie Brauntöne verwendet werden.

2012: „The Life Of Death“ von Marsha Onderstijn erzählt vom personifizierten Tod, dessen Aufgabe es ist, das Leben zu nehmen. Er berührt die Lebewesen und sie sterben. Als er jedoch das Leben eines Rehs nehmen soll, schreckt er zurück. Zwischen den beiden entwickelt sich eine Freund-



## Weitere Infos und Trailer:

Coda: [andcodafilm.com](http://andcodafilm.com)

Dimanche: [www.nfb.ca/film/sunday](http://www.nfb.ca/film/sunday)

The Lost Thing: [www.thelostthing.com](http://www.thelostthing.com)

Gloria Victoria: [www.nfb.ca/film/gloria\\_victoria](http://www.nfb.ca/film/gloria_victoria)

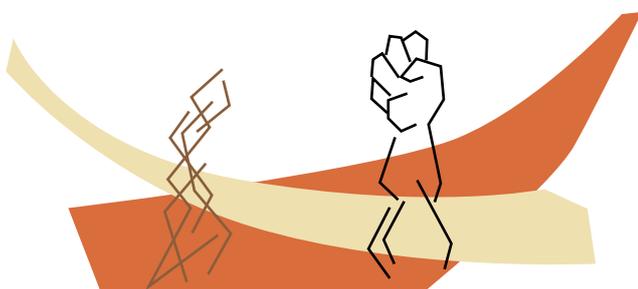
The Life of Death: [marshaonderstijn.com/portfolio/the-life-of-death](http://marshaonderstijn.com/portfolio/the-life-of-death)

Portrait über die Künstlerin Reka Bucsi:  
[cinema.arte.tv/de/artikel/reka-bucsi](http://cinema.arte.tv/de/artikel/reka-bucsi)

schaft. Doch alles muss irgendwann sterben...

Dem Zuschauer wird ein kindgerechter Kurzfilm geboten, in dem der Tod liebenswert dargestellt und das Thema Sterben aufgegriffen wird. Ausdrucksstark sind die wie gemalt erscheinenden Bilder, wodurch eine Sanftheit ins Bild transportiert wird.

2013: In „Gloria Victoria“ geht es um Kunst und Krieg. Der animierte und abstrakt gehaltene Kurzfilm vom Kanadier Theodore Ushev ist auf spezielle Weise durch Formen, Farben und Musik geprägt. Ushev bezieht den kubistischen Stil von Pablo Picasso mit ein. Diesen Film zu verwirklichen hat zwei Jahre gedauert.



2014: Im animierten Kurzfilm „Symphony no. 42“ von Reka Bucsi wird ein Zeichenstil mit satten Farben präsentiert. Beim ersten Anschauen ist man teilweise etwas verwirrt, was beabsichtigt sein könnte. Es gibt hier keine klare Narration, sondern eher Einzelbildersequenzen, die zum Teil humorvoll aber auch kritisch angelegt sind, sowie vielfach metaphorisch gedeutet werden können. Es werden häufig Tiere humanisiert. Bucsi hat für ihren Film vielerlei Auszeichnungen erhalten.

2015: In „Coda“ vom „And Maps And Plans studio“ werden Fragen aufgegriffen wie: Was passiert, wenn man stirbt? Er zeigt auf, wie sehr wir doch an unserem Leben hängen, auch wenn wir manchmal unachtsam sind und es zeitweise nicht zu schätzen wissen oder es nicht können. Im Film stirbt ein betrunkenener Mann, der als Geist umherwandelt und dem personifizierten Tod begegnet. Der comichaftes Zeichenstil spielt bemerkenswert mit Licht und Schatten.

## Fazit: In der Kürze liegt die Würze

In Animationsfilmen werden meist keine langen, komplizierten Geschichten erzählt, sondern vielfach leben diese von ihren erstaunlichen Bildern und vielfältigen Gestaltungstechniken, die sie uns bieten. Es wird ein Variantenreichtum geboten, in dem alles Denkbare in unterschiedlichsten Formen dargestellt werden kann. Filme müssen nicht immer lang sein, wenn sie, reich an Kreativität, auf ihre Weise sprechen und den Zuschauern etwas nahe bringen, was diese nur staunen lässt.

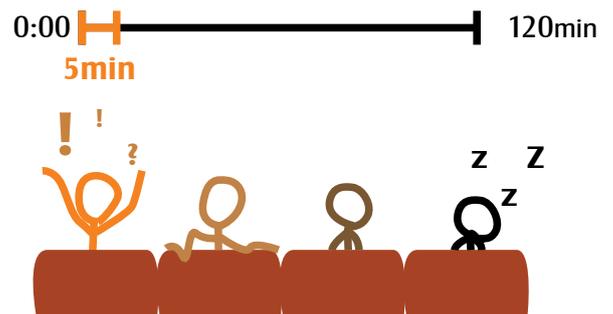


Illustration: Seitenkünstler Aaron

# Blind Date die Vierte Großreinemachen im Filmtheater

Wie sieht ein Frühjahrsputz im Filmtheater aus? Nun, beim Abstauben unserer DVD-Regale sind wir auf eine amerikanische Komödie aus dem Jahr 1980, typisch britisch-schwarzen Humor und ein leises Drama aus Japan gestoßen.



Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug  
Regie: David Zucker u.a.  
Drehbuch: Jim Abrahams u.a.  
Mit R. Hays, J. Hagerty  
Paramount Home Entertainment  
USA, 1980

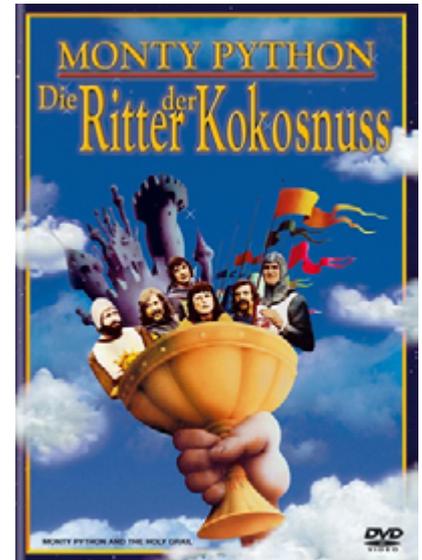
## Von Turbulenzen und verdorbenem Fisch

Pilot, Co-Pilot und einige Passagiere eines amerikanischen Flugzeugs werden durch verdorbenen Fisch außer Gefecht gesetzt. Einzig der traumatisierte Ex-Militärpilot Ted Striker könnte die Maschine noch landen. Dieser ist nur an Bord, um Ex-Freundin Elaine, eine der Flugbegleiterinnen, zurückzugewinnen. Keiner der beiden glaubt an ein Happy End – weder für ihre Liebe noch den Flug.

Was dramatisch klingt, ist in Wahrheit eine Aneinanderreihung aberwitziger Gags. Diese zünden auch in der englischen Originalversion nicht immer und benötigen viel kulturelles Hintergrundwissen. Genau dieser gehobene Anspruch macht „Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug“ jedoch zu einem der besseren Vertreter seines Genres. Regisseur David Zucker war im weiteren Verlauf seiner Karriere verantwortlich für Slapstick-Komödien wie „Die nackte Kanone“ oder „Scary Movie 3–5“.

Zuckers „Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug“ ist sicher nicht jedermanns Sache. Für seine fast vierzig Jahre hat sich der Film gut gehalten und weiß auch heute noch zu unterhalten. Auch mir als Komödien-Muffel konnte er den einen oder anderen Lacher entlocken.

Erzähldetektivin Annette



## König Arthus und das Schwalbenproblem

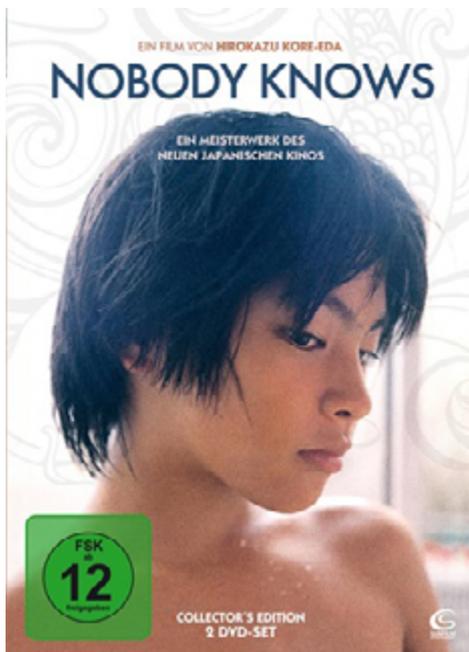
Wolltet ihr schon immer mal wissen, was die Fluggeschwindigkeit einer unbeladenen Schwalbe ist? Nein? Na gut. Trotzdem kann ich den 1975 erschienenen Film „Die Ritter der Kokosnuss“ von der britischen Comedy-Gruppe Monty Python nur jedem wärmstens ans Herz legen.

Als Zuschauer folgt man dem König der Briten, Arthus, und seinen Rittern der Tafelrunde. Ausgestattet mit Kokosnüssen, welche das Hufklappern eines Pferdes simulieren, machen sich die Ritter auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Soweit, so fast normal. Jedoch fahren die Briten nach gewohnter Monty Python-Manier eine Vielzahl skurriler Situationen und Figuren auf, welche teils amüsieren, teils irgendwie verwirren und zu großen Teilen laut auflachen lassen.

Wer diesen Klassiker der Comedy-Kunst noch nicht gesehen hat, sollte es unbedingt nachholen. Allen anderen wäre zudem ein wiederholtes Angucken empfohlen.

Geschichtenerzähler Adrian

Die Ritter der Kokosnuss  
Regie und Drehbuch: Terry Gilliam,  
Graham Chapman u.a.  
Mit G. Chapman, J. Cleese u.a.  
Sony Pictures, UK, 1975



## WENN MÜTTER AUFHÖREN IM STICH GELASSEN MÜTTER ZU SEIN

Nobody Knows  
Regie und Drehbuch: Hirokazu Koreeda  
Mit Y. Yagira, A. Kitaura u.a.  
Rapid Eye Movies, J, 2004

Tokio: Die alleinerziehende Keiko zieht mit ihren vier Kindern in eine neue Wohnung. Vor den Vermietern gibt sie vor, nur mit ihrem ältesten Sohn Akira einzuziehen. Die jüngeren Kinder verheimlicht und „schmuggelt“ sie unbemerkt in die Wohnung. Keiko legt klare Regeln fest: Kein Kind außer Akira darf je die Wohnung verlassen und Aufmerksamkeit erregen. Nachdem sie einen neuen Mann kennenlernt, verbringt Keiko immer weniger Zeit zu Hause und verschwindet schließlich dauerhaft - die Kinder bleiben alleine zurück. Akira sieht sich nun mit der Verantwortung konfrontiert, den Haushalt zu führen, für seine Geschwister zu sorgen und das nötige Geld beschaffen zu müssen. Mit viel Zusammenhalt und Optimismus gelingt es ihnen anfangs, den Schwierigkeiten zu trotzen. Getrieben vom Freiheitsdrang verlassen sie bald erstmals gemeinsam die Wohnung und genießen das Leben außerhalb der vier Wände. Die Realität, die sie zu verdrängen versuchen, holt sie jedoch bald wieder ein.

„Nobody Knows“ ist ein ruhiger, fast schon dokumentarischer Film. Er nimmt sich viel Zeit, den Alltag der Geschwister samt ihrer Freuden und Herausforderungen darzustellen. So ist auch die zunehmende Verwahrlosung der Kinder und der Wohnung ein quälend langsamer Prozess, der die Zuschauenden nicht kalt lässt. Der Blickpunkt des 140-minütigen Films liegt auf dem 12-jährigen Akira, der alles in seiner Macht stehende tut, um seinen Geschwistern ein angenehmes Leben zu bereiten. Er erledigt Einkäufe, be-

hält den Überblick über die Finanzen und versucht sogar – erfolglos – eine Arbeitsstelle zu finden. Doch es zeigt sich: Akira ist ein Kind, er hat Träume und Wünsche und möchte ein altersgerechtes Leben führen. Er sucht sich Freunde, fängt an Baseball zu spielen. Bald wird deutlich, dass Akira der Verantwortung nicht gewachsen ist. Dennoch sind es der geschwisterliche Zusammenhalt, ihr optimistischer und gelassener Umgang mit dieser fatalen Lage, die den Film auszeichnen.

Gleichzeitig wirft „Nobody Knows“, dessen Handlung auf wahren Begebenheiten beruht, Fragen auf, für die es keine ersichtlichen Antworten gibt. Warum versteckt Keiko ihre Kinder? Warum lässt sie sie alleine zurück? Die Antworten stecken im Filmtitel: „Nobody Knows“. Während ihrer Zeit mit den Kindern entspricht Keiko keineswegs dem Bild einer Rabenmutter, vielmehr wirkt sie liebevoll und vertrauenswürdig. Die Hintergründe ihres Handelns sind für Außenstehende schwer zu begreifen und man kann sich nur mit Spekulationen behelfen. Die meisten Fragen bleiben bis zum Schluss unbeantwortet. Das mag der ein oder andere als störend empfinden. Doch „Nobody Knows“ lebt von seiner durchweg traurig-schönen Inszenierung und bewirkt beim Zuschauer eine Gefühlsmischung aus Betroffenheit und tiefer Zuneigung gegenüber den tapferen Protagonisten.

Bücherstädter Florian



# GROSSE BILDER

## EIN PLÄDOYER FÜR DEN DEUTSCHEN STUMMFILM

Wann genau die Geburtsstunde des Mediums Film zu verzeichnen ist, darüber lässt sich streiten. Klar ist jedoch: Nach der Entwicklung der Bewegtaufzeichnung (Kinematographie) hat sich viel getan. Die Anfänge waren nicht nur schwarz-weiß, sondern vor allem eins: stumm. Taucht mit **Erzähldetektivin Annette** in die faszinierende Welt des deutschen Stummfilms ein.

### Der Expressionismus im Film

Anfang des 20. Jahrhunderts boomt die Filmwirtschaft. Besonders in Europa liegt das Hauptaugenmerk auf einer besonders kunstvollen und ausdrucksstarken Ästhetik. Als erster expressionistischer Film gilt „Das Cabinet des Dr. Caligari“ von Robert Wiene. Die verworrene Handlung zeigt den Insassen einer Irrenanstalt, der vom traurigen Schicksal des unter einer Schlafkrankheit leidenden Cesare berichtet. Dabei bleibt stets offen, in welcher Beziehung er zu diesem steht und ob er nicht vielleicht die Geschichte seiner eigenen Krankheit erzählt. Die Doppeldeutigkeit der Geschehnisse manifestiert sich in den verzerrten, bedrohlichen Kulissen. Sie verstärken die beängstigende, alptraumhafte Atmosphäre des Werkes.

Ursprünglich war Fritz Lang als Regisseur vorgesehen, der jedoch aufgrund anderer Verpflichtungen verzichten musste. Nur wenig später bescherte ihm der Zweiteiler „Dr. Ma-

buse, der Spieler“ den internationalen Durchbruch. In die Filmgeschichte ging er jedoch mit seiner monumentalen Dystopie „Metropolis“ ein. Zu Recht gilt das fast 2 ½-Stunden dauernde Epos als Science-Fiction-Klassiker. Heute sind die gigantischen Bauten der Stadt, das Elend der unter Tage hausenden Arbeiter sowie die Idee der menschenechten Maschine Maria wichtige Referenzpunkte. Bei seinen Zeitgenossen kam die Verbindung aus elementarer Gesellschaftskritik und technischen Spielereien hingegen nicht gut an.

### Ein Horrorklassiker

Auch um Friedrich Wilhelm Murnau kommt man in der Geschichte des frühen Films nicht herum. Sein Name ist besonders mit dem Horrorklassiker „Nosferatu, eine Symphonie des Grauens“ verbunden. In ebenso langsamen wie tiefeschürfenden Bildern werden die gequälten Seelenzustände der dämonischen Hauptfigur Graf Orlock wunderbar in Szene gesetzt. Murnaus Werk ist eines der ersten

Nähere Informationen zu den genannten und weiteren Werken findet ihr hier: [murnau-stiftung.de](http://murnau-stiftung.de)

Vertreter des Horrorfilms und in seiner visuellen Gestaltung wichtiger Vorreiter des Genres. Eine nach dem Regisseur benannte Stiftung ist verantwortlich für Restauration und Erhalt vieler Meilensteine der Filmgeschichte – nicht zuletzt der bereits genannten Werke.

Auch die Rekonstruktion des von E.A. Dupont inszenierten Dramas „Variété“ ist ihr zu verdanken. Hier liegt das Augenmerk auf einer realistischen Darstellung der gezeigten Gesellschaftsschichten und Milieus, gepaart mit einer virtuos umgesetzten Innensicht der Hauptperson Boß Huller. Besonders beeindruckend ist der Einsatz der „entfesselten Kamera“. Lange Zeit konnten nur mit einem festen Stativ oder bestenfalls von einem sich bewegenden Fahrzeug aus gefilmt werden. In „Variété“ ist das Gerät hingegen an einer Trapez-Schaukel befestigt und suggeriert die Sicht eines sich im Flug befindlichen Akrobaten.

### Es gibt vieles zu entdecken

Selbstredend sind die genannten Titel nur einige Beispiele einer riesigen Fülle sehenswerter Werke. Und natürlich nimmt die Bedeutung des Films nicht ab, als dieser schließlich über Ton verfügt. Ein Blick auf die Anfangszeit lohnt sich jedoch für jeden cineastisch Interessierten. Die Erzählweise in Stummfilmen ist eine völlig andere, die Schauspieler müssen ungleich intensiver reagieren. Ihre Mimik und

Gestik müssen gemeinsam mit Kulissen und passenden Bildeinstellungen all das transportieren, was mittlerweile über Sprache wiedergegeben wird. Mit welchen Mitteln dies gelingt, lässt Zuschauer auch heute noch staunend zurück. Stummfilme lassen die Liebe zum Medium Film wieder aufleben. Und wer möchte sich nicht gerne dem Zauber der bewegten Bilder hingeben?

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens

Regie: F.W. Murnau

Drehbuch: Henrik Galeen

Mit M. Schreck, G. Schröder

Universum Film, D, 1922

Variété

Regie: Ewald André Dupont

Drehbuch: Ewald André Dupont

Mit E. Jannings, L. De Putti

Universum Film, D, 1925

Das Cabinet des Dr. Caligari

Regie: Robert Wiene

Drehbuch: Carl Mayer u.a.

Mit W. Krauss, C. Veidt

Universum Film, D, 1920

Dr. Mabuse, der Spieler

Regie: Fritz Lang

Drehbuch: Fritz Lang

Mit R. Klein-Rogge, A. Egede-Nissen u.a.

Universum Film, D, 1922

Metropolis

Regie: Fritz Lang

Drehbuch: Thea von Harbou

Mit G. Fröhlich, B. Helm u.a.

Universum Film, D, 1927



# An der Grenze zwischen Text und Gameplay The Vanishing of Ethan Carter

Was macht eine Erzählung zum Videospiel? Interaktion, Entscheidungsfreiheit oder nur die Vorwärtstaste? In der Welt von Ethan Carter und jener von Esther Donnelly verschwimmen und erweitern sich die Grenzen. **Bücherstädter Peter** taucht in die mysteriösen Ereignisse von Red Creek Valley ein.

Der Begriff **Walking Simulator** wurde lange mit einem etwas abfälligen Unterton genutzt. Mittlerweile ist er jedoch zu einer beinahe neutralen Genrebezeichnung für narrative Spiele mit eher minimalem Gameplayanteil geworden. Von der Begründung des Genres durch Spiele wie „Dear Esther“ hat sich bis heute an den Prinzipien nicht viel geändert. Die Skepsis, mit der viele Spielende das Genre betrachten, bleibt aufgrund der vielen Titel und der leider dünnen Dichte an Qualität verständlich. Wenige Spiele schöpfen das künstlerische Potential des **Walking Simulators** aus. Ein gelungenes Gegenbeispiel ist „The Vanishing of Ethan Carter“, das hier im Mittelpunkt stehen soll.



Als **Walking Simulator** werden Games bezeichnet, in denen die Story von den Spielenden durch Bewegung erkundet wird. Ein kostenloses Beispiel ist das Spiel **The Graveyard**, hier ein **WEGWEISER!**

Zeitgenössische Ableger (**Exploration Games**) verlangen vom Spielenden ein genaues Umsehen und Deuten der Spielwelt aus der Ego-Perspektive. Ein empfehlenswertes Beispiel ist **Leviathan: The Old City**

„Do you know what ghosts are? They're sad  
evicted things. Memories without homes.“  
evicted things. Memories without homes.“

Die Bandbreite der Möglichkeiten liegt im **Walking Simulator** nicht so eng gesteckt, wie es zu Beginn scheinen mag. Der Vorreiter „Dear Esther“ kommt beispielsweise ohne jegliche echte Interaktion aus und verlässt sich gänzlich auf den großartig geschriebenen und stimmungsvoll vortragenen Text in Verbindung mit den gut in Szene gesetzten Örtlichkeiten. Der Text funktioniert auch für sich als literarische Erzählung, trägt das Spiel und wird dabei von den übrigen Elementen unterstützt. Dies mag manchem nicht zusagen, doch - Gameplaygeschmack beiseite - handelt es sich zweifelsohne um ein Werk, das das Spielen und darüber Sprechen wert ist.

„The Vanishing of Ethan Carter“ hingegen bedient sich vieler Rätsel, welche, auch wenn ihre Schwierigkeit sich in Grenzen hält, das Erzählte thematisch und mechanisch bestärken und untermauern. Wir schlüpfen in die Rolle eines Privatdetektivs für Übernatürliches, der vom jungen Ethan

# Unter der Lupe

The Vanishing of Ethan Carter  
Studio: The Astronauts  
Publisher: Nordic Games, 2014  
Plattformen: Microsoft Windows,  
macOS, Linux, Playstation 4, Xbox One  
Einzelspieler

Dear Esther  
Studio: The Chinese Room  
Publisher: The Chinese Room, Curve Digital, 2012  
Plattformen: Microsoft Windows, Playstation 4  
Einzelspieler

Carter nach Red Creek Valley gerufen wird, um die mysteriösen Vorgänge rund um seine Familie zu untersuchen. Als wir jedoch ankommen, ist das Tal ausgestorben. Die Familie Carter und Ethan selbst sind verschwunden und auf der Suche nach ihnen wird Station um Station durchkämmt. Dabei wird das Geschehen von „Echos“, welche von den Spuren der Familie ausgehen, zusammengesetzt.

Die vier Hauptstationen der Handlung (vier Tatorte) führen den Spieler auf die Spur Ethans, während die übrigen Rätsel (das Finden und Erschließen der Geschichten, die Ethan selbst geschrieben hat) die Hintergründe der Handlung erhellen. Fantasiervolle Erzählungen eines Kindes, das die Umstände seiner zerrütteten Familie zu verstehen und verarbeiten versucht. Beispielsweise handelt eine der Erzählungen von einem alten Mann, der des Nachts im Wald den Saft der Bäume trinkt und diesen Umstand vor den Dorfbewohnern geheim zu halten versucht.

„I wrote about you. But I don't know if I created you.“ - „You made me real.“

Der literarische Kniff, die Sprache des Erzählten an die Sprache des erzählenden Kindes anzupassen, funktioniert hervorragend und selbst die scheinbar etwas holprigen

Monologe des Protagonisten (Detektiv) finden im Finale ihre emotionale Erklärung.

## Spoilerwarnung!

Der/die Spielende schlüpft in die Rolle eines von Ethan erdachten Charakters und auch alle Morde sind nur fiktiv. Sie behandeln das Problem einer Familie, die sich selbst zerfleischt (wenn auch nur emotional) und in der Ethan in seiner Kreativität keine Unterstützung findet. Diese familiären Konflikte treiben Ethan zum Schreiben und zum Fantasieren.

Nach vielen Erniedrigungen durch die Familienmitglieder kommt es zur Tragödie, bei der Ethan in einem Feuer ums Leben kommt. Der Endpunkt ist somit auch der Ausgangspunkt, an dem Ethans erdachte Figur die Gründe und die Umstände seines „Verschwindens“ mit der Weltsicht des Kindes ergründet und versteht. Diese narrative Umkehr und Verwischung der Realität und des Fiktiven sind es, die dem Spiel seine Tiefe und Kraft verleihen. Gemeinsam mit der grandiose orchestrale Musikantermalung und der wunderschön-schaurigen Gestaltung der Spielwelt heben sie dieses Spiel unter anderen **Walking Simulatoren** hervor und beweisen das literarische Potential sowie die Daseinsberechtigung des Genres.

gezielt ...



„Tags ist es friedlich, des Nachts ...“

Du startest, vom Spiel zufällig gewählt, als König oder Königin auf einer Insel voller armer Bettler. Deine Aufgabe ist es, sie mit Gold zu rekrutieren, um nach und nach dein Königreich zu errichten. Stelle sie ein als Bogenschützen, die dein Reich verteidigen, Handwerker, die deine Wälle errichten und Bauern, die mit ihrer ertragreichen Ernte für ein kleines Auskommen sorgen. Aber hüte dich, des Nachts die schützenden Mauern zu verlassen! Denn in den dichten Wäldern lauern böse Wesen, die es auf dein Gold und vor allem deine Krone abgesehen haben. Sie greifen an und versuchen, die festen Mauern deines Reiches zu durchbrechen. Mit jeder weiteren Nacht werden sie stärker und zahlreicher.

Strategie und Planung sind gefragt, um dein Königreich auszubauen, zu verteidigen und neue Länder zu entdecken. Ein liebevoll gestaltetes 2D Pixelart-Game mit stimmungsvoller Musik wartet darauf, erkundet zu werden.

Bücherstädterin Kristina

Kingdom: New Lands  
Noio, 2016  
Strategie, Simulation, Fantasy  
PC, Einzelspieler



Vater mit einem kleinen großen Problem

Es ist nicht einfach, die Hürden des Alltags zu meistern, wenn man ein Oktopus ist - besonders, wenn man dabei nicht merkwürdig auffallen will.

Liebevoll und abstrus werden wir als Spieler in „Octodad: Dadliest Catch“ in unterschiedliche, scheinbar alltägliche Situationen geworfen, die wir gemeinsam meistern müssen. Der Haken daran: Jeder Spieler kontrolliert ein Körperteil - zwei die Arme, zwei die Beine - und die müssen aufeinander abgestimmt werden.

Binnen weniger Minuten zieht das Spiel uns in seinen Bann. Wir erfüllen gerne unsere väterlichen Pflichten innerhalb der Familie, vom Haushalt bis zum Familienausflug. Doch dann taucht unser Erzfeind wieder auf.

„Octodad“ ist ein Spiel, das über seine kurze Spielzeit durchweg Spaß macht und durch Setting und Erzählweise ein unvergessliches Spielerlebnis schafft. Es kann auch alleine gespielt werden, was allerdings weniger Spaß macht.

Sätzchenbäckerin Daniela

Octodad: Dadliest Catch  
Young Horses, 2010, Adventure  
u.a. für PC, PS4, Xbox One, Andorid, iOS  
1 - 4 Spieler



Spy Fox - Das Milchkartell  
Humongous Entertainment, 1997  
Point-n-Click-Adventure  
PC, Einzelspieler

## Keine Milch – Kein Problem

Versteckt im Flugzeugessen erreicht uns ein Auftrag. Beherzt springen wir aus dem Flieger und landen sanft mit dem Fallschirmkugelschreiber auf einer kleinen griechischen Insel.

Die erste Szene von „Spy Fox: Das Milchkartell“ gibt einen Vorgeschmack auf das, was uns im Spiel erwartet: ein Haufen verrückte Gadgets, charismatische Charaktere und jede Menge James-Bond-Anspielungen. Durch Kombination von Gegenständen und Benutzung derselben müssen wir die Machenschaften des Milchkartells aufdecken und

die Bösen zur Strecke bringen. Dabei sind die Rätsel sehr fantasievoll, aber nie zu schwer. Sie tragen zur Atmosphäre des Spiels bei und sorgen für unvergessliche Momente. Obwohl das Spiel vorrangig für Kinder produziert wurde, macht es auch im Erwachsenenalter aufgrund seiner sympathisch überzogenen Erzählweise Spaß.

Das Adventure-Spiel wurde 2010 für PC und Wii neu aufgelegt und ist auf Steam unter dem englischen Titel „Dry Cereal“ erhältlich.

Sätzchenbäckerin Daniela

## Blut ist dicker als Wasser

Nathan Drake, Abenteurer, Schatzjäger, Entdecker und schlagfertiger Scherzbold ein spießiger Hausmann? Wenn man ihn bereits durch seine ersten drei Abenteuer begleitet hat, kann man sich das gar nicht vorstellen. Jedoch ist genau das die Ausgangslage im vierten und letzten Teil von Naughty Dogs fantastischer Abenteuerreise.

Nach der Hochzeit mit der Reporterin Elena hat sich der einstige Draufgänger zur Ruhe gesetzt, bis eines Tages sein tot geglaubter Bruder Sam bei ihm auftaucht und ihn um Hilfe bittet. Dieser erzählt, dass er Schulden bei einem Mafiaboss hat und die sind nicht gerade klein; um genau zu sein ist es die Hälfte des größten Schatzes der Welt. Dem von Henry Every. Allerdings sind sie nicht die Einzigen, die nach den sagenumwobenen Reichtümern suchen. Auch ihr ehemaliger Bekannter und Freund Rafe hat es auf den Schatz abgesehen und sich schlagkräftige Unterstützung geholt. So reisen Nathan, Sam und der alte Grummel Victor „Sully“ Sullivan vom

verregneten Schottland über Madagaskar, Stück für Stück den Hinweisen folgend, die hoffentlich zum Schatz führen werden.

Uncharted 4 bietet nicht nur ein grandioses Finale des Nathan Drake-Abenteurers, sondern auch eine fantastische Geschichte über Träume, Gefahren und Familie. Dem Spiel sei ebenso positiv anzurechnen, dass die in den ersten drei Teilen hin und wieder ausgearteten Arena-Schießereien etwas heruntergefahren wurden. Dies kommt auch daher, dass sich jetzt viele Konflikte durch Schleichen lösen lassen.

Dieses Spiel ist Pflichtprogramm für all jene, die auch schon die vorigen Teile gespielt und geliebt haben. Wer auf Abenteuergeschichten à la Indiana Jones, wundervoll inszenierte Landschaften und Action steht, dem sei dieses Spiel ebenfalls ans Herz gelegt. Für das Verständnis und das komplette Spielerlebnis sind jedoch Uncharted 1-3 vorausgesetzt.

Geschichtenerzähler Adrian



Uncharted 4: A Thief's End  
Entwickler: Naughty Dog  
Sony Computer Entertainment  
Plattformen: PS4 (exklusiv), 2016



## Nur noch kurz ...

Rainbow Six Siege  
Red Storm Entertainment  
Ubisoft (Publisher), 2015  
Plattformen: Xbox One,  
PlayStation 4, PC  
Genre: First-Person-Taktik-Shooter  
1-5 Spieler(Netzwerk, Online)

Basierend auf Tom Clancys Roman **Operation Rainbow** (1998) wurde im Dezember 2015 mittlerweile der siebte Ableger der Spielereihe **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** veröffentlicht. Wortspieler Nico hat sich auf die virtuelle Terroristenjagd begeben.

Unsere Widersacher: Die Terrorgruppe „White Mask“, die die ganze Welt durch ihre Anschläge in Angst und Schrecken versetzt. Daher wird nach Jahren der Inaktivität die Spezialeinheit Rainbow wieder ins Leben gerufen. Spezialeinsatzkräfte wie das FBI, das GSG9, GIGN, SAS schließen sich zusammen, um die Welt vor Chaos und Zerstörung zu bewahren. Wer nun glaubt, dass das ja ein Shooter sei wie jeder andere auch, liegt falsch. Während wir in herkömmlichen Shootern einfach nur „drauflosballern“, stehen Taktik und Teamplay ganz oben auf der Tagesordnung.

### Nichts für Einzelkämpfer

Wer bei Spielen ausschließlich die Kampagnen spielt, ist hier leider fehl am Platz. Denn Ubisoft hat den Fokus auf den Mehrspieler-Modus gelegt: Wir haben zwar die Möglichkeit, sogenannte Situationen zu spielen, diese sind aber in unter zwei Stunden durchgespielt. Sie dienen eher als Training, um einen Teil der Operatoren kennenzulernen. Es gibt zwei Varianten des Mehrspieler-Modus. Die erste ist die Terroristenjagd, in der wir mit bis zu vier weiteren Spielern gegen den Computer antreten. Diese haben mal eine Geisel bei sich, die wir retten müssen, mal eine Bombe, die von uns entschärft werden muss.

Der zweite Modus nennt sich Multiplayer. Hier spielen fünf gegen fünf. Die Ziele sind dieselben wie in der Terroristenjagd. Ziel ist es, dass der eine Trupp sich bemüht, die Geisel zu befreien, während die andere Seite versucht, die Befreiung zu verhindern. Nach Beenden der Runde werden Angriff und Verteidigung gewechselt. Vor einer jeden Runde müssen die Verteidiger ihre Stellung sichern, während die Angreifer mittels kleiner Drohnen das Gebiet erkunden können und ihr Einsatzziel suchen müssen.

Wurden wir einmal ausgeschaltet, können wir nur noch passiv mitmachen, indem wir Kameras, die über das Einsatzgebiet verteilt sind, steuern und auftauchende Gegner

für unsere Mitstreiter markieren. Wir können aber auch einfach zwischen unseren restlichen Überlebenden hin- und herschalten und die Runde aus deren Sicht weiter beobachten. Erst wenn die nächste Runde beginnt, können wir wieder aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Ein Spiel geht so lange, bis eines der Teams 3 Rundensiege für sich verzeichnen konnte.

### Am Anfang steht der Rekrut

Im Mehrspielermodus können wir uns für einen der Operatoren entscheiden, mit dem wir in die nächste Runde starten wollen. Im Jahr 2016 sind noch vier weitere Spezialeinheiten mittels DLCs dazu gekommen. Doch bevor wir uns für eine der Spezialeinsatzkräfte mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten entscheiden können, müssen wir diese mit Erfahrungspunkten freischalten. Diese können wir durch das Abschließen der Situationen, aber auch durch das Spielen der Multiplayermodi erhalten. Um doch schon aktiv im Multiplayer mitwirken zu können, hat Red Storm Entertainment den Rekruten eingefügt. Dieser hat zwar keine Spezialaktionen wie die Operatoren, doch können wir aus verschiedenen Waffen und Gadgets auswählen. Kaum sind genug Erfahrungspunkte gesammelt, schalten wir unseren ersten Operator frei. Dort sollten wir beachten, dass nicht jeder Operator zu jeder Zeit gespielt werden kann, denn diese sind in Angreifer und Verteidiger aufgeteilt. Daher sollten wir am besten im Wechsel „einkaufen“, damit wir für beide Seiten gut gerüstet sind.

Viel hat das Spiel nicht mehr mit dem ursprünglichen Roman gemeinsam, außer dass eine Anti-Terroreinheit ins Leben gerufen wird. Wer keine moralischen Probleme mit First-Person-Shootern hat und mehr Wert auf gemeinsames Agieren und Spielen im Team als auf Kampagnen legt, hat mit diesem Titel wieder etwas Zuwachs für die eigene Spielesammlung gefunden.



## ... die Welt retten

Far Cry Primal  
Studio und Publisher: Ubisoft, 2016  
PS 4, Windows, Xbox One  
Ego-Shooter, Einzelspieler

Mit inzwischen fünf Spielen ist **Far Cry** eine der großen Reihen im Shooter-Genre. Während modernere Titel von „Battlefield“, „Call of Duty“ und Co. mehr Wert auf einen geschichtslosen Multiplayer legen, erkennt **Satzhüterin Pia** in **Far Cry Primal** eine Rückkehr zur Story.

Wir befinden uns 10.000 Jahre vor Christus in der Mittelsteinzeit. Bei einer Jagd geht schief, was schiefgehen kann und wir stehen schließlich ganz alleine da. Takkar, der junge Jäger, den wir spielen, fängt bei null an. Unsere Aufgabe ist es, den über das Land verteilten Stamm der Wenja wieder zu vereinen.

### Genre: Shooter?

„Far Cry Primal“ hebt sich auf den ersten Blick stark von den anderen Titeln der Reihe ab und das nicht nur, weil moderne Schusswaffen gegen primitive Äxte und Bögen eingetauscht wurden. Es ist schwer, sich in einem Shooter-Spiel zu wännen, während es gilt, gegen Säbelzahnträger zu kämpfen oder ein Mammut zu erlegen. Feuerwaffen, Fahrzeuge und alles, was nicht in den mesolithischen Schauplatz passt, wurden gegen historisch passende Gegenstände ersetzt. Soweit ist die Bezeichnung Shooter noch zutreffend. Allerdings gibt es auch diese gewissen Details, die an ein anderes Genre erinnern. Statt Waffen mit verdienten Münzen oder Erfahrungspunkten kaufen oder upgraden zu können, dürfen wir sammeln gehen. Um die Hütten der wiedergefundenen Stammesmitglieder erbauen zu können, uns Waffen zu erstellen und um beides zu verbessern, benötigen wir Schuppen von Fischen, Krokodilhäute, Felle, Hölzer, Moose, Gestein und zahlreiches mehr. Auch wenn wir Verletzungen heilen wollen, müssen wir Fleisch essen, welches wir zuvor erjagt haben. Statt Fahrzeuge zu nutzen, können wir als Takkar wilde Tiere zähmen, sie zu Verbündeten machen und sogar reiten. Diese Survival-Elemente lassen die Kategorisierung in einen (klassischen) Ego-Shooter eher absurd erscheinen.

### Story: vorhanden...

...aber nicht herausragend. Die offene Spielwelt, die nur in den größeren Bosskämpfen eingengt und ansonsten

weitgehend frei ist, lässt uns über die recht schmale Geschichte hinwegsehen. Nicht zuletzt, weil die Szenerie in der fiktiven Gegend Oros atemberaubend schön umgesetzt ist. Die steinzeitliche Welt wurde zuvor in keinem Spiel derart lebensnah dargestellt, schon gar nicht in Verbindung mit der Ego-Perspektive.

Das mittelsteinzeitliche Szenario vereint viele Elemente, die nicht sehr tiefgehend ausgearbeitet wurden. Neben der einfachen Geschichte hat das Studio Ubisoft in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern zwei Formen einer proto-indogermanischen Sprache erfunden, die im Spiel mit wahlweise englischen oder deutschen Untertiteln übersetzt wird. Primitive Werkzeuge und Waffen, Kleidung, Szenerie und Sprache sorgen in Verbindung mit der Open-World, die uns den Atem verschlägt, für ein einmaliges Spielerlebnis.

Doch die großartige Steinzeitkulisse täuscht nur darüber hinweg, dass zum Beispiel die exakt gleiche Karte wie im Vorgänger, dem vierten Teil der Reihe, verwendet wurde. Auch andere Elemente, wie das Befreien von unglückseligen Wenja oder das Eliminieren gegnerischer Kleingruppen, entsprechen den Vorgängerteilen.

### Klare Empfehlung!

Vermutlich hätte es Ubisoft nicht als Teil der „Far Cry“-Reihe realisieren, sondern ein ganz eigenes Projekt daraus machen sollen. Dies stört aber vermutlich nur Kenner der Reihe. Für sich betrachtet ist „Far Cry Primal“ eine absolute Perle unter den aktuellen Videospiele, das mit überragender Grafik, einer bisher unvergleichbaren mittelsteinzeitlichen Open-World und einem sehr angenehmen Gameplay aufwartet. Während es einige der Bosskämpfe wirklich in sich haben, ist „Far Cry Primal“ überwiegend nicht allzu anspruchsvoll, bietet aber viel zu entdecken.



# 100 Bilder - 100 Geschichten



Erinnerungen an einen Seidenschal.

Kostbar.

Luftig.

Leicht.

Darauf blüht ein Alpenveilchen.

Rosa.

Blauer Himmel.

Sanfter Wind.

Ich sehe ein rosa Alpenveilchen.

Eine Kostbarkeit im Blumenbeet.

Buchschatzmeisterin Rosi

# Nr. 25

## 100 Bilder - 100 Geschichten



Illustration: Buchstaplerin Maike

Schreibt zu dem Bild einen Text, der für Kinderohren oder -augen bestimmt ist! Das kann ein Elfchen sein, oder eine Kurzgeschichte, oder etwas ganz anderes. Wichtig ist nur, dass der Text zum Bild passt und **maximal** eine DinA-4-Seite (max. 4000 Zeichen inkl. Leerzeichen) füllt. Wenn Ihr teilnehmen möchtet, schickt eure Texte mit dem Betreff **100 Bilder – 100 Geschichten Nr.25**

bis zum **01.05.2017**

an [kreativlabor@buecherstadtkurier.com](mailto:kreativlabor@buecherstadtkurier.com)

**Achtung:** Wenn ihr uns euren Text schickt, gebt ihr euch gleichzeitig damit einverstanden, dass wir diesen Text im Bücherstadt Kurier veröffentlichen dürfen. Wir informieren euch, wenn euer Text veröffentlicht werden sollte. Viel Spaß beim Schreiben! **Eure BK-Redaktion**

# MEDEA



Sie liebt Jason, verlässt für ihn ihre bekannte Welt, sie wird verlassen und schwört Rache. Sie geht so weit, dass sie ihre Kinder tötet, um ihn leiden zu sehen. **Medea** ist Mörderin, Mutter, Mythos. **Wortklauberin Erika** kann sich ihr nicht entziehen. Illustration: **Spurenlaserin Kathi**

# Mythos Mörderin



## M wie Mythos

Medea ist die Tochter des Königs von Kolchis, dem Hüter des Goldenen Vlies' am Rande der bekannten griechischen Welt. Eines Tages betritt Jason dieses Grenzland, um das goldene Vlies zu erbeuten – und die Königstochter verliebt sich unsterblich in ihn. Er absolviert Mutproben und vollbringt Heldentaten, um schließlich sowohl Medea als auch das Vlies als Beute mit sich zu nehmen. Auf der Flucht tötet Medea ihren Bruder: Auf welche Art sie dies tut, wird unterschiedlich dargelegt, sicher ist nur, dass sie nun nicht mehr zurückkehren kann.

Das Paar begibt sich zunächst nach Iolkos, Jasons Heimatstadt, die sie allerdings wegen einer List Medeas, welche den Tod des Stadtherren herbeiführt, verlassen müssen. Das Paar, das in der Zwischenzeit zwei Söhne bekommen hat, zieht weiter nach Korinth. Dort verstößt Jason seine Frau jedoch, um sich mit der Tochter König Kreons zu verbinden. Dafür will Medea Rache nehmen, und tötet schließlich ihre Kinder, ehe sie nach Athen flieht.

Der Mythos der Medea ist seit der Antike ein beliebter und viel ver- und bearbeiteter Stoff. So finden sich verschiedenste Interpretationen des ursprünglichen Sagenstoffes, unter anderem von Euripides, Ovid, Franz Grillparzer, Christa Wolf oder George Tabori. Nach den frühesten Überlieferungen ist der Kindsmord ein Unfall – Medea ist als Enkelin des Sonnengottes Helios unsterblich, hat aber den sterblichen Jason geheiratet und kann ihre Kinder nur durch ein Ritual unsterblich machen, das scheitert und den Tod der Kinder herbeiführt. Diese Version wird jedoch durch zahlreiche Interpretationen der Medea als Kindsmörderin abgelöst.

## M wie Mörderin

Tatsächlich geht diese Interpretation auf das Drama des Euripides (431 v. Chr.) zurück, in dem Medea äußert, sie wolle Jason „kinderlos [...] vernichten“. (Stephan 2006: 8) Dem stehen andere antike Überlieferungen gegenüber, in denen Medea zwar mit magischen Fertigkeiten ausgestattet wird, nicht aber als gewalttätige oder gar mörderische Frau.

Das Publikum erfreut sich am Blutrünstigen, und so kommt es dazu, dass Medea die Mörderin zunehmend Verbreitung findet, was sich unter anderem am Erfolg zeigte, den Cherubinis Oper „Medea“ (1797) hatte. Der Konflikt der liebenden Mutter und des mörderischen Ungeheuers, das seinen Ursprung in heftigen, scheinbar archaischen Gefühlen findet, scheint bereits über sich hinauszudeuten und findet Anfang des 20. Jahrhunderts in der Psychoanalyse eine Antwort.

Ein großer Teil der Stücke, Opern, Gedichte und Erzählungen rund um die Sagengestalt ist von männlicher Hand geschrieben und gibt vor allem einen Blick von außen wieder. Franz Grillparzers Reihe „Das goldene Vlies“ spielt hier ebenso mit hinein wie die erwähnte Oper oder unzählige

ge bildliche Darstellungen, unter anderem von Delacroix oder Cezanne. Medea, so hat man das Gefühl, wird mehr und mehr zu einer femme fatale stilisiert.

## M wie Mutter

Doch was ist mit dem Opfer, das sie bringt, indem sie ihre Kinder tötet? Was ist mit dem weiblichen Blick auf Medea die Mutter? Diese Frage stellt sich eine Reihe von Autorinnen und Autoren Mitte des 20. Jahrhunderts und begibt sich zurück auf die Suche nach dem Ursprung der Medea. Dort finden sie nicht nur die über Jahrhunderte tradierte Mörder-Medea, sondern eine Fremde, eine Unsterbliche, eine Mutter.

Sie – zunächst sind es Frauen wie die Autorin Christa Wolf oder die Dichterin Helga M. Novak – inszenieren Medea neu, geben ihr nun auch eine Stimme und versuchen, zu verstehen. Helga M. Novak versucht im Gedicht „Brief an Medea“, mit der mythologischen Figur in Kontakt zu treten. Sie stellt Medea als Unschuldige dar, welcher der „Lohnschreiber“ Euripides „den Kindermord unterjubelt“ (Stephan 2006: 10). Sie provoziert durch ihre deutliche Anklage an ein patriarchales System und revidiert Medeas Status als Mörderin, bringt sie wieder zurück zur ihrem Dasein als Mutter.

Christa Wolf eröffnet den Interpretationsraum in „Medea. Stimmen“ noch weiter, indem sie die Stimmen der Medea Umgebenden laut werden lässt, sie schildern lässt, was geschieht und den Leserinnen und Lesern eine gewisse, wenn auch gelenkte, Interpretationshoheit in die Hand gibt.

## M wie Medea

Da es sich beim Fall Medea nicht um ein reales historisches Ereignis handelt, ist es unmöglich, sich an eine potentielle Wahrheit anzunähern. Was bleibt, sind Interpretationsräume, die eröffnet und durchschritten werden können. Jeder – und das ist das schwierige in einer Welt, die wahrheitsversessen ist – muss sich seine eigene Interpretation schaffen.

Es darf dabei nicht vergessen werden, dass Medea nicht nur Mutter und Mörderin ist, sondern auch Fremde, Verliebte, Verlassene, Betrogene, Rachsüchtige, Liebende, Partnerin, manchmal Zauberin, manchmal Heilerin. Allem voran zeigt sie, wie umfassend Mythen interpretiert werden können und welche Räume sich eröffnen, sobald man den Mut findet, über den Tellerrand des Überlieferten hinauszublicken.

### Zum Weiterlesen:

- Stephan, Inge: Multimediale Karriere einer mythologischen Figur. Köln: Böhlau 2006. Darin, S. 10: Novak, Helga M.: Brief an Medea (1977)  
Euripides: Medea. Stuttgart: Reclam  
Grillparzer, Franz: Das goldene Vlies. Stuttgart: Reclam  
Wolf, Christa: Medea. Stimmen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2010



P T N I L E C A S  
O E Z E L S H O

O E R C A S O T E N Z I A L ?  
D R H O P T E N I A L ?

„Der Mensch bringt sein Haar täglich in Ordnung, warum nicht sein Herz?“ (Aus China)

Gibt es so etwas wie Ordnung in unserer Gedankenwelt? Wenn ja, wer ist dafür verantwortlich? **Verseflüsterin Silvia** steigt auf der Suche nach Antworten hinab in den Kaninchenbau.

Es ist erstaunlich, wie viele Eindrücke innerhalb eines Tages auf uns einwirken, wie viele Informationen unser Gehirn allein in 24 Stunden zu verarbeiten hat. An einem einzigen Tag sollen wir um die 9000 Gedanken haben\* - wie viele mehr müssen das dann in einem Monat, in einem Jahr, in einem Leben sein? Welch gewaltiger Speicherplatz muss dafür zur Verfügung stehen – fast scheinen mir seine Ausmaße gleich unmöglich vorstellbar wie die Weiten des Universums...

Manchmal stelle ich mir diese Informationssammelstelle, also das menschliche Gehirn, vor wie eine Bibliothek: Da sind haufenweise Bücher, manche sauber in Regale eingeräumt, andere unsystematisch am Boden aufgestapelt. Sicherlich liegen auch lose Zettel herum, womöglich Post-its, kaum beschrieben, aber auch ewig lange Pergamentrollen mit noch längeren philosophischen Abhandlungen. Immer wieder mal wird aufgeschlagen, nachgelesen, überschrieben und ergänzt.

Oder ich stelle mir einen immensen Zettelkatalog vor: Lauter kleine Karteikärtchen, die Informationen und Verknüpfungen enthalten, geordnet nach Schlagwörtern, Personen, Orten oder was auch immer, in tiefen, langen Schubladen von Tausenden Katalogschränken. Mehrmals täglich kommt ein Kärtchen dazu, wird überarbeitet oder „gelöscht“.

Doch wer hält da oben Ordnung? Wer achtet darauf, dass alles wieder an seinen vorgesehenen Platz weggeräumt, das richtige geändert oder womöglich sogar entfernt wird? Wer ist dafür zuständig, dass nicht alles im Chaos versinkt? Wie er wohl aussehen mag, mein innerer Bibliothekar? Eines ist sicher, er hat jede Menge zu tun und das ununterbrochen. Manchmal weiß er nicht mehr weiter, ist überfor-

dert; dann fühlt es sich so an als würde mein Kopf gleich platzen. In solchen Situationen kann es gut sein, dass er mich um Hilfe bittet – wenn die Wörter da oben keinen Sinn ergeben, wenn er nicht die richtigen für einen Eintrag findet oder die Zusammenhänge unklar sind. Dann ist es Zeit für einen „Frühjahrsputz“, so nennt er es. Denn er hat festgestellt, dass das Wort „Therapie“ viele Menschen abschreckt – vermutlich weil sie sich darunter etwas ganz „Schlimmes“ und „Furchtbares“ vorstellen...

Wie auch immer, „Frühjahrsputz“ ist für meinen inneren Bibliothekar eine „tolle Sache“ – längst ist er überzeugt von der Schreib- und Lesetherapie. Er führt mehr oder weniger regelmäßig Tagebuch, schreibt sich Dinge einfach von der Seele; besonders begeistert ist er von der écriture automatique. Als Leseratte und Bücherwurm dürfte er wohl kaum zu übertreffen sein; ganz egal, ob es nun darum geht, bei Hesse und Co. zu lernen, das Unaussprechliche auszudrücken oder einfach mal auf ein literarisches Abenteuer zu gehen und alles andere vergessen und hinter sich lassen zu können.

Auch wenn es wohl kaum auf die Perfektion ankommt, so ist er doch ein Meister in all diesen Dingen geworden. Das sind Dinge, die er liebt; Dinge, die ihm einen Ausweg aus dem oft unüberwindbar scheinenden Chaos bieten, und zugleich Möglichkeiten, ebendiese Unordnung in Schach zu halten.

Danach geht die Arbeit wieder leichter; dann ist er ausgeglichen und entspannt – ebenso wie ich. Die Ordnung ist wiederhergestellt. Vorerst.

\*Quelle: Dr.med. Pizzocco, Toni (2005): *Mut machen oder miesmachen. Die Kunst des Denkens.* Bozen, Athesia Spectrum.

Illustration: Buchstaplerin Maike





### Kontakt

[buecherstadtkurier.com](http://buecherstadtkurier.com)

[info@buecherstadtkurier.com](mailto:info@buecherstadtkurier.com)

[Facebook](#)

[Twitter](#)

Die nächste Ausgabe wird sich Kinderthemen widmen.

Sie wird Anfang Juni erscheinen.

Bis dahin berichten wir natürlich weiter auf unserer Website über Aktuelles aus Bücherstadt. Über Eure Kommentare zu unseren Beiträgen freuen wir uns sehr!

### Danke!

Unser Dank gehört allen ehrenamtlich Mitwirkenden an dieser Ausgabe.

Wir bedanken uns auch für die freundliche Unterstützung bei den Verlagen: Reprodukt, edition fünf, Carlsen, Bastei Lübbe, Kunstmann, Piper, Styria

### Impressum

Herausgeber: Bücherstadt e.V. / Chefredaktion: Alexandra Schilref / Redaktion: Alexandra Schilref (Stadtgespräch), Elisabeth Ruetz (Buchpranger), Erika Unterpertinger (Kreativlabor), Annette Bögelsack (Filmtheater), Pia Zarsteck (Spielstraße), Aaron Sprawe (Skriptorium) / Mitwirkende dieser Ausgabe: Annika Depping, Daniela Röttges, Leona Klepka, Nico Zarsteck, Celina Ziebarth, Claudia Engelmann, Ronja Storck, Adrian Leonardo Winkowski, Silvia Griessmair, Maïke Duddek, Katharina Prazuch, Ann-Christin Lücke, Florian Fabozzi, Peter Marius Huemer, Kristina Rau / Lektorat: Annette Bögelsack, Erika Unterpertinger, Alexandra Schilref, Elisabeth Ruetz, Silvia Griessmair, Pia Zarsteck, Ronja Storck / Layout: Aaron Sprawe, Alexandra Schilref / Illustration: Annika Depping (S.8), Ronja Storck (S.33), Aaron Sprawe (S.6,9,10,11,16,17), Katharina Prazuch (S.30), Maïke Duddek (S.29,32), Celina Ziebarth (S.1)

Der Bücherstadt Kurier ist ein kostenlos bereitgestelltes Projekt des Bücherstadt e.V. Die Autoren und Mitwirkenden erhalten für ihre Werke keine Entlohnung. Der Herausgeber übernimmt keinerlei Gewähr für die Korrektheit, Aktualität, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Die Urheberrechte unterstehen den jeweiligen Eigentümern. Für die Inhalte der verlinkten Seiten haften ausschließlich deren Betreiber. / Buch- und Filmcover: Die Rechte liegen bei den jeweiligen Verlagen/Verleihen. / Foto-/Bildnachweise siehe jeweilige Bildunterschriften. / Weitere Informationen: [www.buecherstadtkurier.com](http://www.buecherstadtkurier.com)