

Bücherstadt Kurier

Ausgabe 23
Dezember
2016



Interview mit
Marco Hüllen

Unter der Lupe: Star Trek
und Indiana Jones

Auf dem Road Trip

10 Fragen an Clue Writing

Abenteuerliche Literatur
in Rezensionen, kreativen und informativen Texten



Folg
unserem
Buchfinken!



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



buecherstadtkurier.com

Liebe Bücherstädter,

es wird abenteuerlich in und rund um die Bücherstadt! Fühlt ihr das Kribbeln im Bauch, die Aufregung vor dem ersten Schritt ins Ungewisse? Wir haben uns in die tiefsten Schluchten gewagt, in die höchsten Höhen und wieder zurück!

Wir reisen einmal rund um die Welt nach **Alaska** und starten voll durch in die Galaxis. Auf dem Raumschiff Enterprise nehmen wir **Star Trek** unter die Lupe. Dieses Abenteuer in den wunderbaren Weiten des Weltalls gibt es schon seit 50 Jahren – kaum zu glauben!

Beim Blick in altes und neues Futter für Bücherwürmer kommen auch Filmaffine nicht zu kurz: **Indiana Jones** springt peitschenschwingend aufs Deck, um uns zu retten und zurück auf die Erde zu bringen. Dort plaudern wir mit **Clue Writing** und **Marco Hüllen**. Kommt mit uns auf den **Road Trip** durch Bücherstadt!

Live long and prosper!
Eure BK-Redaktion



Illustration Seite 1: Wollt ihr erahnen, welche Abenteuer der Wanderer aus dem Coverbild von **Spurenläserin Kathi** auf seiner Reise nach Bücherstadt erlebt? Folgt dieser Linie und kommt unterwegs unbedingt vom Weg ab!



Stadtgespräch

10 Fragen an ClueWriting6-9

Lesung Denni Gastmann 10

Buchfinkgezwitscher 11



Buchpranger

Unter der Lupe: Star Trek 12-14

Buchbesprechungen..... 15-18



Filmtheater

Unter der Lupe: Indiana Jones 20-21

Filmempfehlungen 22-26



Spielstraße

Comic: Abenteuer im Kopf.....27

Interview mit Marco Hüllen 28-29

Abenteuerspiele 30-33



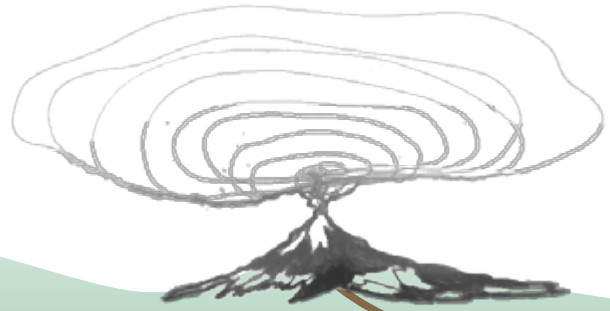
Kreativlabor

100 Bilder - 100 Geschichten 34-35

Abenteuer Road Trip 36-37

„Das Abenteuer“= mc^2 41

Impressum42



Round the World No. 22: Im Reich der großen Abenteuer

Alaska – US-amerikanischer Bundesstaat Nr. 49, einst Ruhm und Niedergang unzähliger Goldgräber und Abenteuerer, viel Schnee, viel Lachs. Wie weit gehen die Grundkenntnisse über dieses Land noch? Wahrscheinlich nicht so weit, wie es sein sollte. Alaska gilt nämlich als ein Gebiet der Superlative. Weltweit. **Bücherbändigerin Elisabeth** ist dem Ruf der Wildnis gefolgt.

Ganz weit nordwestlich

Alaska besitzt so viele Küstenkilometer wie die kompletten restlichen USA zusammen. An die 70 aktive Vulkane sorgen dort in unregelmäßigen Abständen für brodelnde Stimmung. Im Gegensatz dazu sind von den 20 höchsten Bergen der USA 17 in Alaska, wobei die meisten die 4000er Marke knacken. Finnland, das Land der Seen? Mitnichten. Alaska schlägt die skandinavische Seen-Idylle mit schlappen 3 Millionen Seen locker. Apropos Seen: Lake Hood in Anchorage ist der geschäftigste See für Flugverbindungen (was bei dieser Wasserhäufung ideales Fortbewegungsmittel ist). An einem fleißigen Tag bringt es Lake Hood auf bis zu 800 Starts und Landungen am Tag. Zum Vergleich: Der Ameisenhaufen aller deutschen Flughäfen, Frankfurt, kommt auf 1350 pro Tag. Klimawandel gefällig? Die bisher höchste gemessene Temperatur in Alaska seit Beginn der Aufzeichnungen belief sich auf 38 Grad im Jahre 1915 und -63 Grad im Jahre 1971.

Von der großen Torheit zur Goldgrube

1867 wurde Alaska für den Preis von rund 7,2 Millionen Dollar von Russland erstanden. Alle dachten an Geldverschwendung. Der Kauf wurde berühmt als „Sewards Torheit“. Als kurz darauf aber Gold am Klondike-Fluss gefunden wurde, verstummten die Rufe und scharenweise Glücksritter überschwemmten das noch immer wilde und

so mager besiedelte Gebiet. Nachdem der Goldrausch allerdings abgeebbt war, verlor Alaska seine Bedeutung und wurde erst durch militärische und strategische Vorteile im 2. Weltkrieg wieder wichtig. Nach Abschluss aller Kriegshandlungen kam der nächste Aufschwung durch Fundstellen an Ölvorkommen. Heute liegt das Hauptaugenmerk weniger auf Strategie und Taktik, sondern mehr auf Natur und rauer Wildheit und auf den Rohstoffvorkommen.

Literarische Abenteuer

Das Interesse an Alaska schwankte mit den Ereignissen. Zu weit im Norden war es, zu kalt und zu abgeschieden von den restlichen amerikanischen Staaten: eben die größte Exklave der Welt. Doch die Nähe zu Russland und die geografische Vorlagerung boten strategische Vorteile in Krisen- und Kriegszeiten. Oder internationales Interesse bei den ersten Goldfunden. Und wo sich viele Menschen für das gleiche Ziel ins große Unbekannte stürzen, da lassen sich auch viele Geschichten erzählen. Die großen Abenteuer in der unbekannten Wildnis, im rauen Klima und umringt von Gefahren haben nicht zuletzt auch Schriftsteller angelockt – oder sie wurden durch Zufall zu Schriftstellern, weil sie das Erlebte zu Papier brachten.

„Klondike“ von Pierre Berton beschreibt seine eigenen Erfahrungen und Erlebnisse zur Zeit des Goldrausches rund um die Stadt Dawson, die damals das große Zentrum des

Zum Weiterlesen:

www.alaska-info.de/landleute/alaska_steckbrief.htm

www.magazinusa.com/us/states/show.aspx?state=ak

www.jack-london.org/06-werke.htm



Rausches war und damit Brennpunkt einer gefühlten Völkerwanderung. „Der Goldvulkan“ von Jules Verne bearbeitet dieses Thema ebenfalls. Doch der berühmteste Goldsucher, den das Alaska-Abenteuer reich und wohlhabend gemacht hat, wird wohl immer Dagobert Duck bleiben. Nachdem er als erfolgreicher Goldgräber im Yukon-Gebiet beschrieben wird, bemüht sich der Vater der superreichen Ente, Don Rosa, um geschichtliche Authentizität bei der großen Dagobert-Lebensgeschichte „The Live and Times of Scrooge McDuck“. Auch in einem Comicband von Lucky Luke ist der Goldrausch vertreten, hierbei wurde allerdings mehr auf Klischees und weniger auf geschichtliche Echtheit geachtet.

Jack London

Ein Kind des Abenteuers Goldrausch und gleichzeitig einer der heute noch bedeutendsten Abenteuer-Autoren ist zweifellos Jack London. Einige seiner Erzählungen dienten später als Vorlagen für Filme und andere Adaptionen. Dabei schien es anfänglich so, als wäre Jack London keineswegs mit Glück gesegnet.

Als uneheliches Kind überlebte er sogar einen Selbstmord-Versuch seiner eigenen Mutter, während diese mit ihm schwanger war. In ärmlichen Verhältnissen, mit einem Stiefvater, der mehr Mühe als Erfolg in seinem Leben hatte, wuchs er in der kalifornischen Bay Area auf. Der Ruf des Goldes lockte auch ihn, sodass er 1897 nach Alaska kam. Leider blieben seine Hoffnungen auf den großen Fund vergebens, sodass er nach nicht langer Zeit wieder nach Kalifornien zurückkehrte. Mitgebracht hatte er allerdings aber nicht nur zerschlagene Hoffnungen, sondern eine ganze Menge Abenteuer- und Tiererzählungen. Diese waren so beliebt, dass Jack London schnell große Bekanntheit erlangte. Obwohl er aber als Journalist (auch Aufdeckungs-

journalistik) und Autor für Abenteuer-, Reise- und andere Erzählungen und Berichte gutes Geld machte und bekannt wurde, sah er die Schriftstellerei niemals als große Leidenschaft. Er betrachtete diese als Arbeit, die ihm das Brot auf den Tisch brachte. Seine eigentliche Leidenschaft lag in der Land- und Farmwirtschaft, die er bis zu seinem Tod fortführte.

Auch wenn aus Jack Londons kurzer Phase in Alaska einige relevante Romane hervorgingen (unter anderem „Wolfsblut“, „Ruf der Wildnis“, „Alaska-Kid“, „Das Feuer im Schnee“), sind diese nur ein kleiner Teil seines umfangreichen Lebenswerks. London verwendete als geografische Grundlagen nur Gebiete, die er von seinen Reisen kannte. Dass „Der Seewolf“ geschrieben wurde, ist zum Beispiel seiner langjährigen Erfahrung an Küste und auf dem Meer als Austernfischer oder Robbenjäger geschuldet. Dieser Roman hatte, mitsamt all seiner Adaptionen, vor allem auch in Deutschland großen Erfolg.

Unvergessen werden die Abenteuer-Romane bleiben, wurden sie immerhin in mittlerweile 70 Sprachen übersetzt. Unvergleichlich wird auch der Ruf der Wildnis sein, wenn man an Alaska denkt, das wilde, raue Land voller Schönheit und immer noch ohne die Hast und Hetze der großen vollgestopften Städte. Vielleicht ist es für manche erstrebenswert, in den Spuren Jack Londons und seiner Erzählungen zu wandeln.



Illustration: Spurenlaserin Kathi



10 Fragen an
Clue Writing

10 Fragen an

Clue Writing

Bild: Clue Writing

1. Clue Writing existiert seit fast 5 Jahren. Mal zurückgeblickt: Wie entstand dieses Projekt?

Rahel: Nun, es gibt da **eine Version dieser Story**, die erbarmungslose Schurken, Explosionen und den Kampf um das kostbarste Gut der Menschheit, die Literatur, beinhaltet. Doch so heroisch diese Geschichte ist, sie ist wie so manches, das man auf Clue Writing findet, reine Fiktion. In Wahrheit war uns nach einer durchzechten Nacht voller Kaffee und Plaudereien, schlicht und ergreifend langweilig. Also schlug ich vor, dass wir zur Vertreibung der selbigen, zwei Kurzgeschichten mit fünf identischen, vorgegebenen Worten verfassen, die an einem bestimmten Handlungsort spielen muss. Sarah kam anschließend die glorreiche Idee ...

Sarah: ... daraus einen Blog zu machen, wieso auch nicht? Und wenn man dabei ist, kann man gleich pro Woche und Autorin eine Story veröffentlichen. Was harmlos angefangen hat, ist im Laufe der Zeit, dank unserem Eifer, Neues auszuprobieren sowie unserer vielbesungenen Sturheit dabeizubleiben, gehörig gewachsen. Während wir unsere Stories immer ausführlicher lekturieren und korrigieren, kamen wir auf die Idee, einmal monatlich Gastautoren aufzunehmen und Leute aus der Welt der Literatur zu interviewen, was wir letzthin **mit dem Bücherstadt Kurier gemacht** haben. In derselben Frequenz wie wir Stories publizieren, produzieren wir seit anderthalb Jahren den Clue Cast, unseren Hörgeschichten-Podcast. Dort erscheinen unsere Kurzgeschichten, eingelesen von diversen Sprechern und grandiotastisch aufbereitet von Rahel.

Rahel: Naja, wie grandiotastisch meine Fähigkeiten sind, können nur unsere Hörer beantworten. Was ich allerdings mit gutem Gewissen behaupten kann ist, dass der Clue Cast laufend verbessert, ausgefeilt und raffinierter wird.

Während wir zu Anfang reine Sprachaufnahmen veröffentlichten, welche selbstverständlich mit einigen Tricks und Kniffen aus der Audio-Kiste veredelt wurden, dürfen sich unsere Hörer seit längerem an aufwändigen Produktionen inklusive Musik und Spezialeffekten mit Kopfkino-Effekt freuen. Wie wir schon sagten: Wir versuchen unentwegt, uns selbst zu übertreffen. Dasselbe gilt übrigens für die werten Damen und Herren „**Helden des Clue Cast**“, diese schaffen es regelmässig, sich in ihrer akustischen Brillanz zu steigern.

2. Nach eurem Literaturwettbewerb „Kurz“ geht es weiter mit „Schmerzlos“ - was für Aufgaben fallen bei einem solchen Wettbewerb an?

Rahel: Die kurze und schmerzlose Antwort darauf ist: Viele, sehr, sehr viele! Die etwas längere Ausführung beginnt beim Besprechen unseres Vorhabens und endet irgendwo zwischen dem letzten Schliff am Buchsatz und der Abschlussmail an alle Anthologieautoren. In den Monaten dazwischen, geschieht mehr, als man sich vielleicht vorstellen kann ...

Sarah: Zum Beispiel ist da das Ausformulieren der Ausschreibung, das Führen unserer Liste der Einsendungen, das Organisieren der Jury, das Verdanken der Einsendungen und ja, sogar das Lesen und faire Bewerten sowie Auswählen der Texte mittels unseres treuen Bewertungsbogens. Nicht zu vergessen ist die ganze Lektorats- und Korrektoratsarbeit, das Layouten, das Erstellen der Buchsatzdatei, das organisieren und Produzieren der fünf Hörgeschichten ... Wir haben dazu derart viel zu erzählen, dass wir gleich einen **mehrteiligen, multimedialen Blick hinter die Kulissen** auf unserer Seite dazu publizieren.

Rahel: Was wir wiederholen wie ein Mantra, soll auch hier

erwähnt werden. Es ist umwerfend, richtiggehend phänomenal, wie unheimlich viele Einsendungen uns erreicht haben. Gleichzeitig wollen wir nicht verschweigen, dass die Arbeit, welche gemeinsam mit der Beliebtheit unseres Wettbewerbs steigt, durchaus einschüchternd sein kann. Dennoch siegt die Freude über die leise Verzweiflung, die einem bei einem Blick auf die Agenda erschleicht. Und wir sind dankbar sowie ein klein wenig stolz, dass eine Vielzahl unterschiedlichster Menschen ihre Ideen und Geschichten mit uns und unserem Publikum teilen möchten.

Sarah: Und hoffentlich auch unserem Urteil vertrauen – das ist ja das Unglaublichste an der ganzen Sache!



Bild: Clue Writing

3. Auch eure zweite Anthologie erscheint im Verlag 3.0. Wie kam es zu dieser Zusammenarbeit?

Rahel: Ich glaube, dafür dürfen wir Tharina Wagner danken, denn durch ihr Clue Writing Interview, wurden Kerstin und Zsolt vom Verlag auf uns aufmerksam. Die beiden haben unser literarisches Treiben beobachtet und sind mit dem Vorschlag an uns getreten, den Vertrieb und Print zu übernehmen. Natürlich mussten wir da zusagen, immerhin konnten wir den werten Damen und Herren Schreibern nur so eine druckfrische Ausgabe unseres gemeinsamen Werkes ermöglichen.

Sarah: Dazu kommt, dass wir nach der Publikation von „Kurz – Literatur in kleinen Happen“ sogleich gefragt wurden, ob wir Interesse hätten, auch „Schmerzlos“ beim Verlag 3.0 herauszugeben. Und so wird auch der zweite Band ganz ohne Schmerzen wieder nach demselben Muster erscheinen: Ein E-Book mit fünfundvierzig Stories, eine Print-Ausgabe mit den zwanzig besten. Zu guter Letzt werden die „Top Five“ als von uns produzierte **Podcast-Episode** sowie als Gratis-Hörbuch für alle, die das Buch gekauft

haben, veröffentlicht. Mit dem Verlag 3.0 und Clue Writing kann ein Teilnehmer also gleich dreimal gewinnen.

4. Selbst Geschichten schreiben, Interviews führen, Literaturwettbewerbe organisieren – wie viel Zeit wendet ihr für Clue Writing auf? Und wäre ein Teamzuwachs eine Option für euch?

Rahel: Naja ... Da Sarahs Rechenkünste zu meiner Schande besser sind als meine, überlasse ich das mit der Abzählung von für Clue Writing aufgewendeten Zeiteinheiten ihr. Um die zweite Frage zu beantworten, muss ich zum Glück keinen Rechner bemühen, sondern kann sagen: Ja, aber ... Das „ja“ im Satz lässt uns hoffen, das „aber“ hingegen wird zur Hürde bei der Rekrutierung weiterer Clue Writer. Wie ihr auf unserer Seite „Jobs“ seht, suchen wir tatsächlich jetzt schon emsig nach Mitarbeitern, bloß werden diese meist nach der überschwänglichen Begrüßung von einem riesigen Stapel Arbeit abgeschreckt. Problematisch für Neueinsteiger ist wahrscheinlich vor allem unser berühmt-berüchtigter Perfektionismus, der sich in allen Projektbereichen eingenistet hat. Wer wie wir daran interessiert ist, sich konstant weiterzuentwickeln, braucht zuweilen ein dickes Fell, denn ja, unsere Kritikkultur ist offen – keineswegs böse, aber direkt. Harte Arbeit kann und sollte unbedingt Spaß machen, gleichwohl bleibt sie harte Arbeit, die eine Menge Enthusiasmus und Disziplin von allen Beteiligten abverlangt.

Okay, jetzt, da wir wie eiskalte Workaholics mit Hang zum Sadismus klingen, lasst uns das Statement relativieren und erwähnen: Wir erwarten viel von uns, etwas weniger von anderen. Für einige ist das, nachvollziehbarerweise, für ein reines Freizeitprojekt trotzdem zu viel. All jene, die sich eine Zusammenarbeit doch vorstellen können, sind selbstverständlich herzlichst, mit Knicks und Rückwärtssalto bei uns willkommen!

Sarah: Da ich offiziell rechnen darf, tobe ich mich jetzt auch aus! Ich denke, wir beide kommen mit der Arbeit für Clue Writing über den Daumen gepeilt auf etwa hundertachtzig Stellenprozent (je nachdem an welchen Weltherrschaftsplänen wir feilen, kann das mal mehr, mal ein bisschen weniger sein), unsere Sprecher und anderen Mitarbeiter sind dabei nicht mitgezählt. Vor allem deshalb haben wir uns dazu entschieden, die Crowdfunding-Plattform Patreon zu nutzen und uns auf Sponsorensuche zu begeben. Natürlich hätten wir nichts dagegen, irgendwann von Clue Writing leben zu können – man darf ja wohl träumen – doch wir freuen uns über jeden Franken (wir sind ja Schweizer), den wir mit dem Projekt verdienen. Zum Teamzuwachs hat Rahel bereits alles gesagt, was wichtig ist – ihr seht, wie praktisch es sein kann, so eine Rahel zu haben!



5. Auffällig ist eure Kreativität im Umgang mit Sprache. So benutzt ihr auch oft das Wort „megalotastisch“ – wo kommt das her?

Rahel: Soweit ich mich erinnern kann, benutzte ich diese Wortschöpfung in einigen Nachrichten an Sarah – wer uns kennt, der weiß, wir tauschen uns ständig über Skype aus. Danach kam, was wohl kommen musste: Wir benutzten das Wort und Abwandlungen davon immer öfter, bis es schließlich in unseren normalen Wortschatz und auf Clue Writing wanderte.

Sarah: Aber das war erst der Anfang, denn Rahels kleiner Gehirnfurz (kann man „Brainfart“ eigentlich auf Deutsch übersetzen?) soll jetzt in den Duden kommen, wie wir gerne betonen. Also übernehmt das Wort in eure Alltagssprache, sagt es all euren Freunden, Feinden und Followern so oft ihr könnt, bis es zu eurer zweiten Natur wird! Ach ja: Das war keine Bitte, denn wir sind von der Megalotastizität unserer Gedankenblitze (mit Augenzwinkern, versteht sich) überzeugt.

Rahel: Clue Writing – weil wir aus dem mächtig-prächtigen „Geistesblitz“ neuronale Flatulenzen mit englischsprachigem Charme produzieren. Sind wir nicht entzückend?

6. Hunderte von Kurzgeschichten füllen eure Website – woher nehmt ihr all diese Inspiration?

Rahel: Das ist eine Frage, die ich nie so richtig beantworten kann. Inspiration ist nämlich etwas, an das ich so gut wie keinen Gedanken verschwende. Meistens läuft das bei mir so, dass ich eine Deadline näherrücken sehe, mir mein Setting und meine Clues ansehe und anschließend einfach schreibe. Selbstverständlich fällt mir hin und wieder nicht auf Anhieb eine Geschichte ein, die ich vertippen möchte, dann zäume ich das literarische Pferd von hinten auf und erdenke mir zuerst einen Protagonisten. Die beste Strategie zur Inspirationsfindung ist in meinen Augen jedoch ziemlich simpel, unter Autoren gut bekannt, wenn auch wenig gerne gehört: Selbstdisziplin. Wenn dir nichts einfällt, dann überleg solange, bis du eine Idee hast – und geh mit dem Doktoren Hund spazieren.

Sarah: Hm, was ist Inspiration und kann man die essen? Keine Bange, ich kann eine ernste Antwort geben, wenn diese auch stark in diesem Punkt an jene von Rahel anknüpft. In den meisten Fällen fällt mir einfach etwas ein, wenn ich mir die Clues ansehe – und dann gibt es ja noch unsere Story-Reihen, bei denen wir uns stets nach geeigneten Clues umsehen, um an der Fortsetzung schreiben zu können. Zu guter Letzt geistern hier und da Ideen in meinem Kopf herum, die schon lange (oder kurz) da sind und eines Tages zu einem Vorgabenpaket passen.

7. Was waren die schlimmsten Clues, die ihr je bekommen habt?

Rahel: Jeder Clue, durch den sich Themen aufdrängen, die im Romantik-, weit schlimmer noch, Erotik-Genre bewegen – beides interessiert mich so gar nicht. Ansonsten störe ich mich kaum je an Clues, wenn schon, ärgert mich ein dreistes Setting, das mir das Schreiberleben schwer macht. Gerade bockige Clues können neben dreister Hemmung ebenso über Umwege zu Famosem verleiten. Mein liebstes Beispiel dafür ist die glorreiche „Makrelenmarmelade“, die mich dank ihrer sprichwörtlichen Unmöglichkeit zu einer Kurzgeschichte brachte, die mir außerordentlich Spaß machte. Diese wiederum, wie sollte es anders sein, wurde zu einer aberwitzigen **Hörgeschichte** (eines schönen Tages, wenn ich in den Sofaritzen freie Zeit finde, werde ich diese Episode unseren heutigen Produktionen anpassen).

Sarah: Eine schwere Frage, die ich jetzt nahezu nicht beantworten konnte, aber ja, ich wage mich: Meist ist es nicht das ganze Clue-und-Setting-Päckchen, das besonders herausfordern ist, sondern einzelne Worte. Da sei beispielsweise das Setting „Unten am Fluss, bei den großen Steinen, aber nicht da, wo Tante Luisa ihre Haarschleife verloren hat, sondern dort, wo Frederik sein Moped versenkt hat“, das mir Rahel zum ersten April untergejubelt hat, erwähnt. Klingt einfach, aber vergesst bitte nicht, es muss wörtlich vorkommen, ein anderer Kasus ist also auch nicht erlaubt. Das wohl bisher herausforderndste ganze Paket war aber wohl das Setting „Labor für biomechanische Nanoimplantate“ gepaart mit den Clues „Rauhaardackel, Artischocke, Nudelkuchen, Domina“ und „Omega“, aus dem schliesslich eine SciFi-Story wurde. Ihr seht, wenn ihr uns Clues vorschlagt, haben wir unsere wahre Freude – also nichts wie **her mit all dem Kram**, den euer Kopf so ausspuckt!

8. Wenn ihr die Wahl hättet, würdet ihr den Literaturnobelpreis einem Lyriker / einer Lyrikerin oder einem Romanautor / einer Romanautorin oder jemand ganz anderem verleihen?

Rahel: Ich muss zugeben, und werde dafür bestimmt gelyncht, der Literaturnobelpreis steht nicht auf meiner Interessenliste. Viel lieber vergäbe ich Nobelpreise für Physik, Biologie oder Medizin. Die gingen zumindest an Grandiotasten, in deren Bibliographien man mehrere Wälzer fände. Hm, darf ich den Literaturnobelpreis für Fachbücher vergeben? Alternativ könnte ich mir einige Autoren von populärwissenschaftlichen Werken vorstellen, denn welche literarische Leistung ist nobler, als das Vermitteln von Wissen und das Teilen der unbändigen Freude an der unwahrscheinlichen, unfassbaren und tiefgreifend faszinierenden natürlichen Welt? Falls ihr euch nun fragt: Ja, ich war das Kind, das die Unterrichtsstunde in die Länge zog,

weil ich nie genügend Fragen stellen konnte und ja, meine Mitschüler waren nicht glücklich darüber – deal with it, bitches, kein Schulhofschläger hält mich von den Naturwissenschaften fern!

Sarah: Natürlich kann ich mich auch hier sehr schlecht entscheiden, denn die Literatur, die normalerweise den Nobelpreis erhält, ist eher weniger die, welche ich lese. Ich bin der Überzeugung, dass wirklich coole Literatur die ist, die einerseits gut geschrieben und andererseits für alle zugänglich und unterhaltsam ist. Plötzlich fällt mir da der Roman „**Nach Hause**“ von Rahel ein, der unbedingt gelesen werden muss, wenn man Horror und Halloween liebt. Glaubt mir, ich habe den Text selbst dreimal von vorne bis hinten durchstreift, ich weiß, was ihr lesen wollt!

Rahel: Unfassbar, jetzt macht die Blondine noch Werbung für mein Romänchen und das sogar ohne, dass ich ihr dafür Kaffee, Mandarinen oder Kohlenhydrate versprochen habe. Nun ja, einer muss es ja wohl machen, denn ich hab's leider nicht so mit der Werbung. Deswegen belohne ich meine Leser lieber mit einem akustischen Extra, statt sie mit leeren Versprechungen zu umwerben.

9. Um mal auf eure Weltherrschaftspläne zu kommen: Wie geht es nun weiter mit Clue Writing? Was plant ihr in nächster Zeit?

Rahel: In den nächsten Monaten wird so einiges hinter den Kulissen geschehen, das Clue Writings Zukunft längerfristig sichern soll. Sofern alles so klappt, wie wir uns das wünschen, werden wir uns über kurz oder schmerz..., pardon, lang beruflich mit Clue Writing beschäftigen können. Das heißt, dass wir mehr Zeit für Nachwuchsförderung wie weitere, audiovisuelle Projekte haben werden. Doch ebenso vor den Augen unserer werten Lesern und Hörern, wird bald viel stattfinden. So dürfen sie sich auf eine neue, buntere, individuellere und hoffentlich unterhaltsamere Seite freuen.

Sarah: Hoffen wir mal lieber auf kurz als lang, idealerweise natürlich auch möglichst schmerzlos, dann ist alles in Erdnussbutter. Da Rahel eigentlich schon alles beantwortet hat, schweige ich und gehe brav an den PHP-Dateien unserer neuen Seite, die übrigens megalotastisch wird,

coden. Haalt – was noch verraten werden darf, sind zwei Dinge: Erstens wird es mehr Bücher geben und zweitens Merchandise, das man unbedingt besitzen muss, weil die künftigen Designs aus dem Hause Clue Writing Glückseligkeit verströmen. Und natürlich werden wir mit niemals nachlassendem Enthusiasmus dazulernen und stets besser werden und ihr dürft das, sofern ihr wollt, mit uns gemeinsam tun.

10. Auch ihr kommt nicht um die berühmte Bücherstadt Kurier-Frage herum: Stellt euch vor, ihr wärt ein Buch, welches würdet ihr sein?

Rahel: Vielleicht „The Humans“ von Matt Haig. Keineswegs das beste Buch, das mir jemals unter die Nase geraten ist (das wäre „The Hitchhikers Guide to the Galaxy“ von Douglas Adams, schlichtweg, weil man es tausendmal lesen kann), aber ich bin nun auch nicht der beste Mensch, der mir jemals begegnet ist (solange ich Elon Musk nicht begegne, bleibt dieser Titel dem schillernden Universalgelehrten unserer Zeit, Stephen Fry, überlassen). Das Buch greift allerdings viele Themen auf, die mir nur zu bekannt sind – Menschen sind seltsam, häufig unnötig kompliziert und unvorhersehbar emotional, trotzdem gewinnt man oft, wenn man ihnen eine Chance gibt.

Oh, oder hättet ihr jetzt erwartet, ich würde meinen Horror-Roman „Nach Hause“ sowie die dazugehörigen Sequels und das vertonte Prequel erwähnen? Naja, werde ich, sobald ich meine Amputierkünste verbessert habe – also bald.

Sarah: Wäre ich ein Buch, so ... hm. Ich stand jetzt gerade ziemlich lange vor meinem Bücherregal und habe danach auf meinen E-Book-Reader gestarrt, in der Hoffnung, mich entscheiden zu können, was ich natürlich nicht konnte. Also habe ich nur eine Option: Ich wäre gerne dieses Buch von Sarah L. R. Schneiter, dessen Titel ich nicht verraten darf und das sicher bald erscheinen wird. Ihr wisst schon, weil das werbetechnisch die geschickteste Antwort ist und ich bei dem behaupten kann, ganz genau zu wissen, was die Autorin im Kopf hatte (nämlich wenig, wie üblich). Ja, meine lieben Literaturfreunde, so überzeugt bin ich von mir selbst – oder aber, ich habe einfach den leichten Ausweg gewählt.

Die Fragen stellte Zeichensetzerin Alexa.

Wollt ihr mal eine Cluestory hören oder selbst einen Hinweis geben? So geht auf cluewriting.de!

Graue Flecken auf der Landkarte

Atlas der unentdeckten Länder.
Dennis Gastmann, Rowohlt Berlin, 2016
Aktuelle Lesungstermine unter:
dennisgastmann.de/tour/

Für seine neue Veröffentlichung **Atlas der unentdeckten Länder** reiste der Auslandsreporter und Schriftsteller **Gastmann** überall dort hin, wo er eine spannende Geschichte witterte. Im Rahmen des Literaturfestivals **globale°** war er im November im vergleichsweise erforschten Vegesack zu Besuch. **Worteweberin Annika** hat sich von ihm auf eine Reise in die Terra incognita mitnehmen lassen.

Gibt es noch Reisen ohne Ziel, noch weiße Flecken auf der Landkarte, in einer Zeit, wo alles kartiert scheint und google street view uns in Sekunden bis an die entferntesten Orte katapultieren kann? Ja, sagt Gastmann, und kann ein Jahr nach seinen Abenteuern in aller Welt kaum noch glauben, dass er an exotischen Orten gewesen ist, die sich schon damals anfühlten wie eine Fototapete. Zum Glück hat der Autor Bilder mitgebracht, die die große Welt in den kleinen Veranstaltungsort KITO holen.

Der Kontrast zwischen den strahlenden Palmen- und Wüstenbildern und den urigen Sofas aus alten Tagen ist enorm. Da gibt es zum Beispiel Pitcairn Island, wo die Meuterer der legendären Bounty ihr Paradies mitten im Meer gegründet haben und noch ihre Nachfahren nur alle drei Monate von einem Frachtschiff besucht werden. Oder Transnistrien, eine Region, die zwischen Moldawien und der Ukraine von ihrer Unabhängigkeit träumt und das wohl größte Flaschenmuseum der Welt beherbergt. Karakalpakstan, das früher mal an den Aralsee und nun an eine salzige Wüste grenzt, und Ra's al-Chaima, wo Dschinn Tür an Tür mit Beduinen leben.

Auch wenn diese Orte nicht vollkommen unentdeckt sind, auf den Landkarten in unseren Köpfen erscheinen sie doch ausgegraut. Gastmanns Berichte hingegen verleihen ihnen

Farbe. Unterwegs auf seinen Reisen begegnet der Autor Ländersammlern, die auf der Jagd nach neuen Stempeln im Pass über den Globus hetzen, genauso wie Menschen, die sich an den entlegenen Orten durchschlagen und Dschinn mit Salz auf dem Kopfkissen vertreiben. Von diesen Menschen und Plätzen berichtet der Autor des „Atlas der unentdeckten Länder“ - ein Buch übrigens, das, wie man inzwischen errahnen kann, kein „richtiger“ Atlas geworden ist.

Natürlich wird auch gelesen auf dieser Lesung, doch ebenso wichtig sind die mitgebrachten Bilder, Videos und Anekdoten, mit denen Gastmann das Publikum verzaubert. Dabei erweist er sich als humorvoller Stimmenimitator und genauer Beobachter. Sein Talent zur Unterhaltung stellen auch die Ausschnitte aus Videos unter Beweis, die er für seinen Band „Mit 80.000 Fragen um die Welt“ drehte und nach Vegesack mitgebracht hat. Darin ergründet er zum Beispiel, wie man mit Russen Wodka trinkt oder in Indien Bollywoodstar wird.

Ebenso wie die Geschichten im „Atlas der unentdeckten Länder“ erzählen die Filme von Ferne und Fremde. Aus allem schnürt Gastmann ein abenteuerliches Reisepaket, das nicht nur einen unterhaltsamen Abend, sondern auch Fernweh garantiert.

Bild: Wortewebering Annika

Die globale° ist das Bremer Festival für grenzüberschreitende Literatur, das im Herbst zum zehnten Mal Autoren aus aller Welt in die Hansestadt lockte.

Literarischer Adventskalender

Gemeinsam mit vielen anderen kreativen Schreibern haben wir auch dieses Jahr wieder einen Adventskalender vorbereitet. Schaut hier vorbei:
www.buecherstadtkurier.com/literarischer-adventskalender-2016/

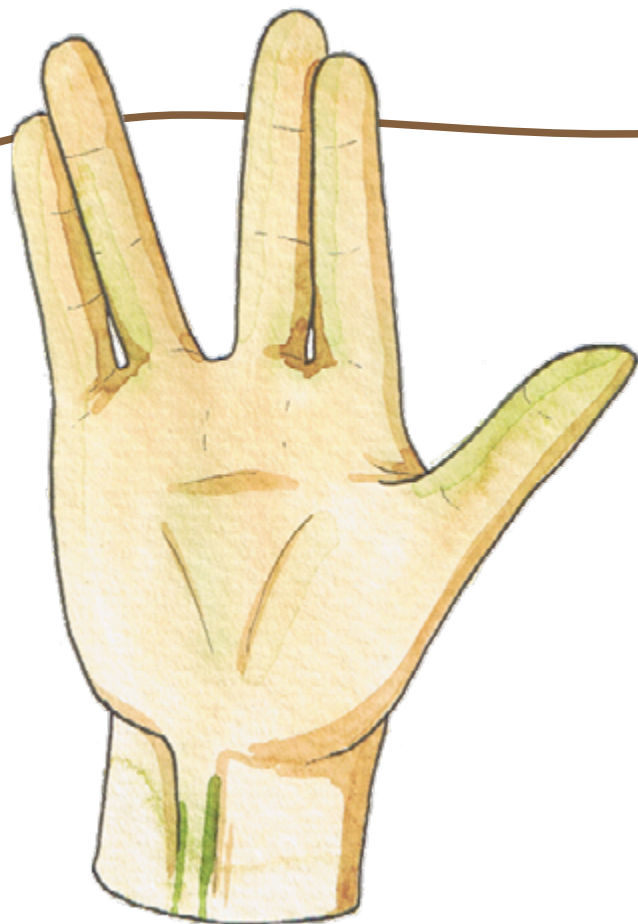
Wir suchen Kreative!

Ihr habt Lust, Kurzgeschichten, Gedichte oder ähnliche kreative Texte für den Bücherstadt Kurier zu schreiben? Dann meldet euch bei Wortklauberin Erika: kreativlabor@buecherstadtkurier.com oder tragt euch auf der Website für unseren Newsletter „BK Kreativlabor“ ein!

BK-Urlaub

Vom **25.12.16 bis 08.01.17** verabschiedet sich die Redaktion in eine arbeitsfreie Zeit. Bis dahin wünschen wir allen eine schöne und entspannte Adventszeit!

50 Jahre Star Trek



Es gibt wohl niemanden, an dem **Star Trek** vollkommen spurlos vorbei gegangen wäre. Ob täglich die Folgen gesehen, zumindest davon gehört oder auch nur über die mannigfaltigen Comedy-Einlagen über die Inhalte der Serie oder der „Trekies“, deren Anhänger, gelacht – irgendwann hat jeder schon etwas von Kirk, Spock und Co. gehört. Und nun wird die Serie 50 Jahre alt. Zur Feier dieses Ereignisses nehmen **Bücherbändigerin Elisabeth** und **Buchstaplerin Maike** euch mit auf ein Abenteuer in den unendlichen Weiten.

Captain Kirk auf großer Fahrt

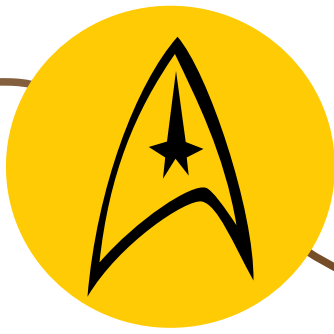
Am Donnerstag, den 8. September 1966, hörte man im amerikanischen Fernsehen zum ersten Mal die Worte „Der Weltraum – unendliche Weiten“. Dass die Serie erst große Anlaufschwierigkeiten hatte und mehr als einmal abgelehnt wurde, war bis dato schon lange vergessen. Gene Roddenberry, der literarische und auch geistige Vater von Raumschiff Enterprise und seiner Besatzung, hatte damals einiges zu tun, um seine Idee von einer Weltraum-Serie an die Fernsehsender zu verkaufen. Sci-Fi der damaligen Zeit lief anders, zudem war die Serie laut Studio zu anspruchsvoll für die Zuschauer.

Auch mit Cast und Crew gab es einige Änderungen, die aus heutiger Sicht altmodisch erscheinen: So sollte der Captain zunächst eine Frau sein, aber das war dem Sender zu heikel – die geplante Schauspielerinnen wurde in die Rolle der Krankenschwester versetzt. Selbst Mr. Spock wollte man austauschen. Die Begründung: Man wolle keinen Charakter, der wie Satan aussähe. Doch am Ende wurde alles gut und die Serie ein voller Erfolg. Mit nachhaltiger Wirkung, wie man heute weiß.

Das Raumschiff Enterprise, kommandiert von Captain James T. Kirk, sollte den Weltraum erforschen und sichern. Wie ein Sci-Fi-Western aufgebaut ritt die Besatzung nicht in

den Sonnenuntergang, sondern in die verschiedenen Sternennebel – und mal Vulkanieren, mal Klingonen, mal Romulanern in die Arme. Die ursprünglichen Fassungen dieser außerirdischen Rassen waren noch etwas anders, zumindest dem Aussehen nach weitaus menschlicher, als in den späteren Star-Trek-Systemen. Doch für die 60er und 70er Jahre funktionierten diese perfekt. Die Klingonen, kriegerisch und wenig zu begeistern für diplomatische Verhandlungen, die Romulaner dem alten römischen Sozial- und Gesellschaftsstrukturen angepasst, aber dennoch in einem leicht verständlichen Rahmen. Aliens von der Sorte, wie sie in den „Alien“-Filmen auftauchen oder selbst die ausgeklügelten Lebensformen der neueren „Star Trek“-Serien wären damals allerdings undenkbar gewesen.

Unfreiwillig lustige Spezialeffekte, Glitzerkostüme und Gummimasken: Das ist natürlich nicht alles. Nach dem Erfolg der Serie stellen die Produktionsfirmen den Warp Antrieb an: Ab 1973 flimmerten 22 Episoden von „Star Trek: The Animated Series“ über den Bildschirm, in der die Originalschauspieler den Figuren ihre Stimme liehen. Momentan wird die Serie sogar in Deutschland im Fernsehen wiederholt. Doch Captains kommen und gehen, genauso wie Aliens. Längst muss es nicht mehr Kirk sein, der über seine Brücke wacht. Was über die fünfzig Jahre gleich



bleibt – das macht immerhin 5 Serien und 13 Filme - ist der Anspruch, eine tolerante Zukunft zu zeigen, die der Gegenwart den Spiegel vorhält.

Vom Film zum Buch

Auch wenn Roddenberry mit seinen Drehbüchern schon Schreibauftrag vorgelegt hatte, dauerte es bis 1979, als endlich der erste „Star Trek“-Roman in Amerika veröffentlicht wurde. Doch nachdem der Grundstein gelegt war, gab es kein Halten mehr. Unzählige Romane, teils an Serien gebunden, teils ausgekoppelt, erschienen und eroberten auch bald den deutschsprachigen Raum. Diese wurden zunächst bei Heyne verlegt, bis Cross Cult die Domäne „Star Trek“ übernahm. Schneller waren da schon die visuellen Medien: Comics zu „Star Trek“ gab es fast von Anfang an, auch wenn die Übersetzung ins Deutsche bis 1973 auf sich warten ließ. Unüberschaubar viele Hefte überbrückten die Wartezeit, bis die nächste Folge im Fernsehen lief. Mittlerweile haben auch die Comics in Deutschland ihre Heimat bei Cross Cult gefunden.

Captain auf der Brücke! The Original Series im Überblick

Fünf Jahre im All sind alles andere als langweilig. Wenn die U.S.S. Enterprise unter dem Kommando von Captain James T. Kirk Fahrt aufnimmt, ist sie zweifellos wieder auf einer Erkundungsmission. Denn obwohl der ausgiebige Einsatz von Phaser-Waffen täuscht, soll die Crew fremde Planeten und Zivilisationen erforschen, um sich dann ihre Loyalität zu der Vereinten Föderation der Planeten zu sichern.

Rot, Blau, Gelb sind alle meine Kleider

Die Rollenverteilung der Crew lässt sich die meiste Zeit ganz einfach an der Farbe der Hemden ablesen:

Rot: Ingenieure und Sicherheit. Maschinist Scotty, Kommunikationsoffizierin Uhura.

Blau: Wissenschaft. Schiffsarzt Leonard McCoy, Wissenschaftsoffizier Mr. Spock.

Gelb: Kommando. Captain Kirk, Fähnrich Pavel Chekov und Navigator Hikaru Sulu

Feinde und solche, die es werden wollen

Die Vereinte Föderation der Planeten macht sich nicht nur Freunde, wenn sie immerzu nach Ausdehnung strebt. Sowohl den kriegerischen Klingonen (die erst in späteren Serien mit ihrer gerippten Stirn auffallen), ist die Sternenflotte ein Dorn im Auge, aber auch die Romulaner hätten die Feinde lieber fernab der Heimat. Und dann gibt es noch die blauhäutigen Andorianer, die reptilienhaften Gorn und haufenweise Menschen, die den Frieden stören...

Unendliche Weiten

Das „Star Trek“-Universum besticht durch unzählbare fantastische Erfindungen und einzigartige Charaktere. Damit Fans nicht den Überblick verlieren, wurden bald erste Enzyklopädien herausgebracht. „Die visuelle Enzyklopädie“ setzt dabei nicht auf langatmige Texte, sondern schafft reich bebildert einen Überblick über alles Wissenswerte der Serien. Raumschiffe, Waffen, Aliens, fremde Technologien und natürlich die wichtigsten Crewmitglieder aus fast 50 Jahre „Star Trek“ werden vorgestellt und leicht verständlich erklärt. Als reines Nachschlagewerk ist das Buch zu chaotisch aufgebaut, dafür lädt es zum kurzweiligen Blättern ein. Die neuen Filme haben noch keinen Platz zwischen den Seiten gefunden; stattdessen eignet sich die Enzyklopädie, um sich einen Eindruck über die Kultserie zu verschaffen, ohne gleich einen Serienmarathon einzulegen. Und selbst eingefleischte Fans können auch noch das ein oder andere entdecken.

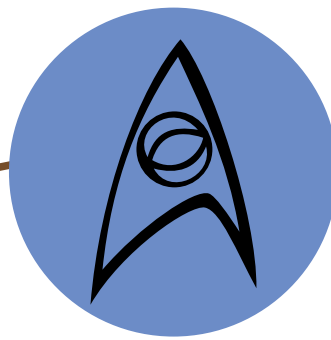
Khan damals...

Die goldenen Tage sind vorbei. Zwar ist James Kirk (William Shatner) jetzt Admiral, aber dafür fliegt er nicht mehr mit der Enterprise ins All. Den lieben langen Tag nur Kadetten betreuen und sich eingestehen, dass er eine Le-sebrille braucht: das passt nicht zum alten Abenteurer. Da kommt ihm gerade recht, dass sein fast vergessener Widersacher Khan (Ricardo Montalban) aus seinem kargen Exil ausbricht, um sich der mächtigen Genesis-Technologie zu bemächtigen, mit der ganze Planeten umgeformt werden können – auf Kosten des bereits vorhandenen Lebens. Doch eigentlich geht es ihm um nichts anderes als Rache an Kirk.

Zunächst war Khan nur der Bösewicht in einer ganz normalen Episode der Originalserie. Doch der Supermensch, der in „Space Seed“ 1967 die Enterprise infiltriert, kommt bei den Zuschauern so gut an, dass 15 Jahre später die Geschichte fortgeführt wird. Auch jetzt mimt Montalban den grausamen, aber charismatischen Tyrannen, der das Universum unterwerfen will. Dass ihm Kirk, der seinen Zenit schon überschritten zu haben scheint, entgegengesetzt wird, macht ihre Fehde interessant. Doch der Film hat mehr zu bieten: Er handelt Generationskonflikte genauso wie die Frage nach der Verantwortung der Wissenschaft.

Selbst auf der Bluray merkt man dem Film sein Alter an. Doch das remasterte Bild ist erstaunlich scharf, gerade verglichen mit den Originaltrailern im prallen Bonusmaterial. Kein Vergleich zu der Fassung, die alle Jahre wieder im TV zu sehen ist. Für Fans ist sicherlich interessant, wie sich der Director's Cut von der Kinofassung unterscheidet, für Einsteiger könnten die zahlreichen Audio- und Textkommentare womöglich schon zu viel des Guten sein. Ein persönliches Highlight ist das Feature „Bibliotheks-Computer“,





der simultan zum Film Hintergrundinformationen zu den Figuren, Schauplätzen und allerhand Trivia einblendet.

...und heute

Mittlerweile ist es kein Geheimnis mehr, dass „Star Trek Into Darkness“ (2013) die Neubearbeitung von „Space Seed“ und „Zorn des Khan“ ist. Erneut ist die Föderation bedroht von einem genetisch verbesserten Supermenschen und Kriegsverbrecher. Indem der Brite Benedict Cumberbatch für die Rolle des George Harrison aka Khan Noonien Singh gewonnen werden konnte, fügt sich der Film nahtlos in die verjüngte „Alternative Original Series“ ein. Neue Fans, die vorher nicht viel mit „Star Trek“ zu tun hatten, erleben ihre vielleicht erste Reise in unendliche Weiten. So fällt oft gar nicht auf, wie viele Anspielungen auf den alten Khan in den neuen Filmen zu finden sind. Der Kobayashi Maru Test etwa erlebt seine Renaissance bereits 2009, die Supermenschen warten auch 2013 auf ihren Einsatz nach dem Auftauen und das Ende beider Khan Filme lässt die Herzen vieler Trekkies zerbrechen. Eine Sache hat „Star Trek Into Darkness“ seiner Vorlage sogar voraus: den geheimen Superstar Tribble!

Flauschig, klein und immer hungrig

Unter Trekkies ist die humorvolle Episode „The Trouble with Tribbles“ (1967) einer der All Time Favourites. Immerhin sind die kleinen Pelztierchen, bei denen niemand so recht weiß, wo vorne und hinten ist, perfekte Schmusetiere für einsame Raumfahrer. Vorausgesetzt, es gibt genug Platz. Wenn man die schnurrenden Fellbälle überfüttert, werden sie nicht etwa fett, sondern vermehren sich; da sie angeblich bisexuell sind und bereits schwanger geboren werden, gibt es in kürzester Zeit genug von ihnen, um ein Raumschiff von oben bis unten vollzustopfen. Seit ihrem Debüt kommen sie immer mal wieder im „Star Trek“-Universum vor, denn bis auf die Klingonen findet sie jeder entzückend.

Faszinierend!

Premiere im Fernsehen! Als Kirk und Uhura sich 1968 in der Folge „Plutos Stepchildren“ küssen, ist das revolutionär – und für manche Zuschauer skandalös. Ein Kuss zwi-

schen einem Weißen und einer Afroamerikanerin war bisher nicht denkbar. Übrigens haben Shatner und Nichols beim Dreh jede Einstellung ohne Kuss vorsätzlich ruiniert, sodass der Tabubruch gesendet werden musste.

Zukunftsmusik? Das Beamen wurde nur erfunden, weil Außenaufnahmen beim Verlassen des Schiffs zu teuer gewesen wären. Wann diese Art des Reisens wirklich erfunden wird, steht noch in den Sternen. Klar ist aber, dass „Star Trek“ so manche nützliche Erfindung vorhergesehen hat. Der Kommunikator der Original Series und moderne Klapphandys sehen sich nicht zufällig zum Verwechseln ähnlich.

Galaktisch schön! Zum Jubiläum hat die Make Up Firma MAC eine „Star Trek“-Collection herausgebracht. Der eitle Fan kann sich nun mit Lipgloss in den Farben „Warp Speed Ahead“ oder „KHAAANNNN!“ auf das Sci-Fi Spektakel einstimmen.

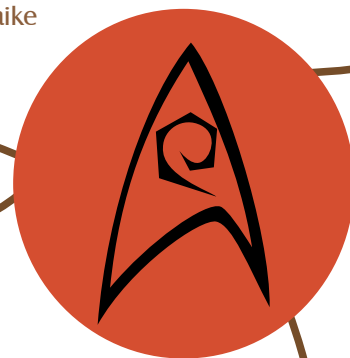
FanTastisch! Fan Fiction gibt es sicherlich schon so lange, wie es Fans und Fiktion gibt – aber der erste richtige Boom der Liebhaberliteratur lässt sich in den frühen „Star Trek“-Fanzines verzeichnen. In den romantischen Geschichten um Kirk und Spock soll der Ursprung der sogenannten Slash Fiction liegen.

Die nächsten 50 Jahre...

Wie geht es mit der Enterprise, den Klingonen und den Tribbles weiter? Zum Glück sind die Weiten unendlich und die Geschichten noch nicht auserzählt. Schon 2017 hebt das nächste Schiff der Sternenflotte bei CBS und Netflix ab. Über „Star Trek: Discovery“ würde sich Gene Roddenberry sicherlich freuen: Die Hauptrolle wird von einer Frau gespielt und die Crew ist multikulturell.

Lebt lang und in Frieden!

Illustrationen: Buchstaplerin Maiko



Zum Weiterlesen/Weiterschauen:

- Nicht nur Uhura. Star Trek und andere Erinnerungen. Nichelle Nichols. Heyne. 1997.
- Star Trek Star Fleet Technical Manual. Franz Joseph. Ballantine. 1975.
- Star Trek: Die visuelle Enzyklopädie. Paul Ruditis. Übersetzung: Andreas Kasprzak, Tobias Toneguzzo. Dorling Kindersley. 2013.
- Star Trek II: Der Zorn des Khan [Director's Cut]. Regie: Nicholas Meyer. Mit: William Shatner, Leonard Nimoy, Ricardo Montalban. USA 1982. Paramount. 2016. FSK: 12.



Rabauken auf Abenteuerjagd am Mississippi

Vor genau 140 Jahren krepelte Samuel Langhorne Clemens – besser bekannt unter seinem Pseudonym Mark Twain – die amerikanische Literaturgeschichte um. Er läutete mit „Die Abenteuer des Tom Sawyer“ und dem Nachfolgewerk „Die Abenteuer des Huckleberry Finn“ eine neue literarische Ära in den Vereinigten Staaten, aber auch darüber hinaus, ein. Neben der Übersetzung von Fred Wübben aus dem Jahre 1951 (Kemper Verlag Heidelberg) gibt es viele weitere Ausgaben in unterschiedlichen Übersetzungen des Originals. Sie ist nur noch antiquarisch zu bekommen und besticht durch Illustrationen von Wilhelm Busch.

Tom Sawyer und sein Freund Huck Finn fesseln auch heute noch durch die lebendige Sprache, die Leser jeden Alters mit auf die Reise nimmt. Eine Reise, die an die abenteuerreichen Ufer des Mississippi führt und jeden wieder Kind werden lässt.

Satzhüterin Pia



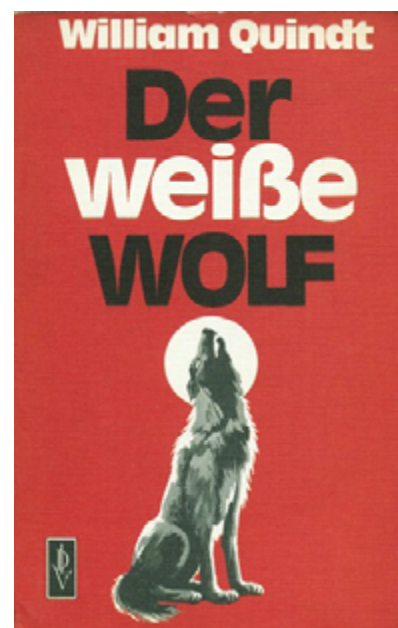
Ein Fantasy-Spektakel: gewohnt und doch anders

Am Tag exzentrischer Edelman, bei Nacht Spion im Auftrag ihrer Majestät – das ist weder Batman noch James Bond, sondern Fantasyheld Seregil. Als er den Waisenjungen Alec bei sich aufnimmt, ahnt er nicht, dass sie bald nicht nur politische Skandale aufdecken, sondern auch einen Nekromanten aufhalten müssen...

Eine solide Fantasyreihe mit detailreich ausgearbeiteter Welt, in der alles vorkommt, was man sich wünscht: Magie, Intrigen, Humor, literarische Verbeugungen. Die Bücher leben von den Figuren: Held und Spion Seregil ist eine bunte Mischung aus Sherlock Holmes, Oscar Wilde und Arsène Lupin – amüsante Aphorismen inklusive. Dass Flewelling die Beziehung ihrer Helden langsam und ohne Kitsch entwickelt, macht den Reiz aus: Alecs und Seregils wachsende Gefühle stehen gleichberechtigt neben actionreichen Kämpfen.

Schade, dass die Reihe auf Deutsch vergriffen ist. Sie ist eine schillernde Perle in der Schatzkiste, die ihr Schattendasein nicht verdient!

Buchstaplerin Maike



Abenteuer Wolf

Wir befinden uns einige Jahrtausende vor unserer Zeit in einer Welt, in der Menschen und Tiere noch getrennt voneinander leben. Es ist eine Geschichte voller Liebe zwischen einer jungen Frau und einem wilden, weißen Wolf, die mit starken und einfühlsamen Worten von William Quindt geschildert wird. Bildgewaltige Worte und doch so wenig Gesprochenes lassen Leser in eine vorzeitliche Welt eintauchen, die uns so fremd ist und doch unendlich fasziniert. Auf kurzweiligen 160 Seiten entstehen vor den Augen der Lesenden wilde Landschaften, Tier- und Menschenleben, Freundschaften. Aber auch Feinde, der Tod und die Gefahr werden nicht ausgeklammert. Eine wirklich berührende und faszinierende Geschichte um einen Wolf und seine menschlichen Freunde.

Satzhüterin Pia

Tom Sawyer
Mark Twain
Übersetzung: Fred Wübben
Illustration: Wilhelm Busch
Kemper Verlag Heidelberg, 1951

Die Schattengilde: Das Licht in den Schatten & Der Gott der Dunkelheit
Lynn Flewelling
Übersetzung: Susi Grixia
Bastei Lübbe, 1998/1999

Der weiße Wolf
William Quindt
Deutscher Literatur-Verlag
Hamburg, 1978

AUF HOHER SEE

In *Das Buch vom Meer* erzählt der Norweger Morten A. Strøksnes von der Faszination des Meeres, aber auch von seiner Bedrohung. Mit einem kleinen Schlauchboot zieht der Autor mit seinem Freund Hugo Aasjord ein ganzes Jahr lang immer wieder hinaus aufs Nordmeer, um einen Eishai zu fangen: ein großes Abenteuer, dessen Tragweite beide nicht vollständig einschätzen können. Nicht nur, weil sich Eishai sehr ungern an der Oberfläche zeigen, sondern auch auf Grund von Schneestürmen und ungünstigen Strömungen werden die beiden Freunde auf die Probe gestellt. Und auch die große Nähe auf einem Schlauchboot geht auf Dauer nicht spurlos an ihnen vorbei.

Langsam verliert damit das Ziel an Kontur, der Eishai, um den sich Legenden ranken und den weder Hugo noch der Autor jemals zu Gesicht bekommen haben, rückt in weite Ferne. Je länger sich das Abenteuer hinzieht, desto mehr zweifeln sie daran, dass sie jemals einen Eishai fangen werden. Ob es ihnen doch noch gelingt?

Strøksnes wirft im Rahmen der Eishaijagd ein Schlaglicht auf die verschiedenen Bewohner des Meeres, auf die Geschichte Nordnorwegens und die Meeresforschung, auf Umweltveränderungen und die Zusammenhänge in unserem Kosmos. Hinter allen Erzählungen steht die Liebe zum Meer und zu unserem Planeten. So können Leser eine Palette an Erkenntnissen aus der Lektüre mitnehmen, die in kurzen Kapiteln leserfreundlich verpackt sind.

Sprachlich bewegt sich „Das Buch vom Meer“ weniger auf dem Niveau eines trockenen Sachbuchs, sondern liest sich vielmehr wie ein spannender Roman. Wünschenswert wäre allerdings gewesen, wenn nicht nur Themen wie Umwelt- und Meeresverschmutzung, sondern auch Wal- (und Haifang) kritischer beleuchtet worden wären. Trotzdem ist „Das Buch vom Meer“ empfehlenswert für alle, die sich für die Natur und insbesondere das Meer interessieren.

Worteweberin Annika



Das Buch vom Meer
Morten A. Strøksnes
Übersetzung: Ina Kronenberger,
Sylvia Kall, DVA, 2016

ZU GROßEM BESTIMMT



Noel und Noelle - Die Geburt
Nicky P. Kiesow
Creative Space, 2016

Noel ist ein armer Junge. Arm nicht im Sinne von mittellos, obwohl er das auch ist. Er hat ein Dach über dem Kopf und bekommt zu essen, wenn er seine Arbeit macht. Und seine Arbeit ist hart. Noel ist Dienstmagd und Mädchen für alles bei einer ziemlich strengen Hexe, die ihm scheinbar nichts Gutes will. Nein, er ist wirklich nicht zu beneiden. Zudem ist er ein Pechvogel und ein Tollpatsch. Immer passieren rund um ihn herum schlimme oder zumindest sehr peinliche Sachen. Schließlich steht eine große Prüfung an, doch die Hoffnung, auf große Wunderschaft zu gehen, wird jäh zerschlagen.

Dann werden die Ereignisse immer verrückter. Da gibt es eine Katze, eine ziemlich komische Katze. Und warum glaubt Noel, dass er Drachen gesehen hätte, obwohl diese seit Jahrhunderten nicht mehr in diesem Gebiet gesichtet worden sind? Er ist kein großer Held, auf Abenteuer kann er verzichten. Noel ist sogar zu feige, sein ziemlich erbärmliches Leben zu ändern. Doch entscheiden am Ende die

Umstände und nicht er selbst, dass das Abenteuer beginnt.

Noel und Noelle besticht durch eine ruhige und klare Erzählsprache, die deutliche Bilder aufkommen lässt, ohne zu langgezogen zu berichten. Zudem ist die Erzählperspektive ansprechend. Diese ist eigentlich aus der Sicht Noels, doch immer wieder mischt sich eine zweite Person ein – wohl Noelle – von der anfänglich nicht sehr viel bekannt ist. Diese kleine Innovation, das Weitergeben der Erzählperspektive, durch welche die beiden Erzähler miteinander agieren, verdient ebenfalls Bemerkung. Dies lässt auf weitere Wendungen in der Geschichte hoffen, weil die Person stets im Hintergrund vermutet wird. „Noel und Noelle“ ist ein reizendes und ansprechendes Buch, eine Geschichte über Mut und Abenteuer, über eine fantastische Welt mit dem kleinen magischen Etwas, das nicht nur einer erwachsenen Leserschaft vorbehalten ist.

Buchbändigerin Elisabeth

Ein Abenteuer der etwas anderen Art



Die erstaunlichen Gerätschaften des Herrn Orffyreus
Niels Brunse
Übersetzung: Ulrich Sonnenberg
Sammlung Luchterhand, 2007

Eine Krankheit fordert ihren Preis

Der emeritierte Germanistikprofessor Robert Zahme wird von seinen Panikattacken in seinem eigenen Haus in Kopenhagen gefangen gehalten. Geplagt von diesem „Biest“, wie er und seine Lieblingsstudentin Ulla seine Phobie getauft haben, verbringt er seine Tage in Einsamkeit. Alles hat ihm die Krankheit genommen, seine Berufung, seine Freiheit und seine sozialen Kontakte.

Abgesehen von der alle paar Tage auftauchenden Einkaufshilfe, deren Namen er sich nicht einmal merken kann, besucht ihn niemand mehr, denn Ulla ist tot – umgekommen bei einem Autounfall vor mehr als einem halben Jahr.

In etwa so lange hat es gedauert, bis Robert sich dem merkwürdigen Schreibheft zuwendet, das Ulla ihm kurz vor ihrem Tod hat zukommen lassen. In diesem Heft befindet sich ihre Abschrift eines etwa zweihundertfünfzig Jahre alten Erlebnisberichts des Freiherrn von Erlenberg, der angeblich eine geheime Stadt namens Ramoth-Bezer in Brandenburg gefunden hat. Er beschreibt sie als Utopia, als Ort, den man nie wieder verlassen darf, an dem es einem aber an nichts mangelt und seltsam modern erscheinende Maschinen den Menschen das Leben erleichtern. Maschinen, die niemals stillstehen und keiner externen Energiequelle bedürfen...

Ein alter Bericht über eine mysteriöse Stadt

Robert setzt alles daran, diese Stadt zu finden und ihre Geheimnisse zu lüften. Er beginnt, eine Reinschrift anzufertigen, um den Text zu veröffentlichen, nicht nur im Gedenken an Ulla, denn es scheint als habe er eine Entdeckung von höchster historischer Bedeutung gemacht: Kann es sein, dass der sogenannte Baumeister Orffyreus das Rätsel des Perpetuum mobile gelöst und so aus der Relativitätstheorie praktischen Nutzen gezogen hat – und das zweihundert Jahre vor Einstein?

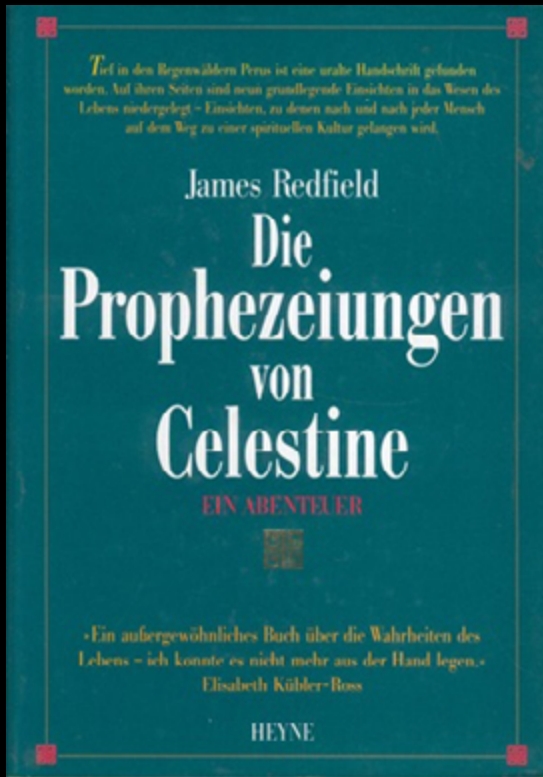
Intelligente Unterhaltung

Niels Brunse zieht die Leser schnell in seinen Bann. Anfangs erscheint der Band als Tagebuch, in dem Robert über sein einsames Leben und den Verlust von Ulla, zu der er ein besonders freundschaftliches Verhältnis hatte, zu verarbeiten sucht. Doch schon nach ein paar Seiten wechselt der Text über zur Reinschrift selbst, die den Lesern wie frisch geschrieben präsentiert wird. Abwechselnd begleitet man so den Freiherrn von Erlenberg bei seinen Erlebnissen in der geheimnisvollen Stadt, die ihn nicht mehr gehen lassen will, und Robert. Dieser wendet sein gesamtes wissenschaftliches Können auf, um den Text der Öffentlichkeit zugänglich zu machen und verlangt darüber hinaus alles von sich ab, um an sein Ziel zu gelangen.

Es handelt sich bei diesem Roman nicht um ein herkömmliches Abenteuer, es ist vielmehr eine intellektuelle Reise in die Vergangenheit, auf die die Leser Robert Zahme begleiten. Durch seine sich im Lesefluss mit der Abschrift abwechselnden tagebuchartigen Einträge hat man den Eindruck, beinahe hautnah mit dabei zu sein. Roberts Erzählungen lassen einen tiefen Blick in seine Person und sein Leben zu, sodass man sich ihm in einer besonderen Art und Weise verbunden fühlt. Und öfter stellt man sich die Frage nach der Authentizität dieser niedergeschriebenen Erlebnisse. Auch die Abschrift für sich lässt sich sehr gut lesen und weckt die Neugier nach der Auflösung der Geschichte. Die zwei Erzählstränge scheinen sich nahezu miteinander zu verweben und am Ende ist es doch Roberts Schicksal, das die Leser am meisten bewegt.

Geschichts- und Germanistikinteressierte dürften an diesem etwas anderem, teils historischen Roman ihre Freude haben. Aber auch jeder, der sich für Geschichten, die das Leben schreibt, interessiert, sollte einen längeren Blick in das Buch werfen – es lohnt sich!

Bücherhortein Claudia



Das ABENTEUERLICHE im Leben

Die Prophezeiungen von Celestine
James Redfield
Übersetzung: Olaf Kraemer
Heyne Verlag, 1994

Kurz, nachdem ich die ersten Seiten dieses Buches verschlungen hatte, verabredete ich mich mit einer guten Bekannten namens Charlene zu einem anregenden Gespräch. Als ich das Buch nach dem Gespräch weiterlas, stellte ich verblüfft fest, dass eine der ersten vorgestellten Figuren Charlene hieß und sie sich mit dem Protagonisten zu einem Gespräch trifft. Für ein Buch, dessen Thema unter anderem Synchronizitäten sind, war dies ein geradezu magischer Einstieg.

[Synchronizitäten] „Es handelt sich bei der Synchronizität um ein inneres Ereignis und ein äußeres, physisches Ereignis, welches eine manifestierte Spiegelung des inneren Zustandes bzw. dessen Entsprechung darstellt.“ Schon der Schweizer Psychologe C.G. Jung hat dieses Phänomen des Unterbewusstseins zusammen mit seinem Kollegen, dem Quantentheoretiker Wolfgang Pauli, untersucht und als besonders heilsam befunden.

Der Ich-Erzähler reist nach seinem Gespräch mit Charlene nach Peru. Sie hatte ihm von einem geheimnisvollen Manuskript berichtet, das verschiedene Erkenntnisse und auch eine Prophezeiung beinhaltet, die von einer Veränderung des menschlichen Bewusstseins in

unserer Gegenwart spricht. Immer weiter folgt der Erzähler den wie auf wunderbare Weise erscheinenden Hinweisen und trifft scheinbar zufällig immer im richtigen Moment auf einen Mentor, eine neue Erkenntnis und eine lehrreiche Erfahrung. Dabei spielt sowohl eine äußere Handlung (Gegenspieler wollen das Manuskript vernichten und seine Veröffentlichung verhindern) und eine innere Handlung (der Protagonist gewinnt immer mehr Erkenntnisse und entwickelt sich weiter) eine Rolle.

Neben seiner Ebene als spannender Abenteuerroman, den man kaum mehr aus der Hand legen kann, hatte ich bei der Lektüre immer wieder „Aha-Erlebnisse“ und konnte die Erkenntnisse aus der Geschichte im täglichen Leben erkennen und anwenden. „Die Prophezeiungen von Celestine“ ist ein fesselnder Roman, der einläd, das eigene Leben als einzigartiges Abenteuer zu betrachten und mehr auf Bauch und Herz als nur auf seinen Kopf zu hören.

Zum Buch sind auch ein Film, Hörbücher und weitere lesenswerte Folgebücher erschienen.

Märchenzüchter Frederik

Neuerscheinungen Winter 2016/2017

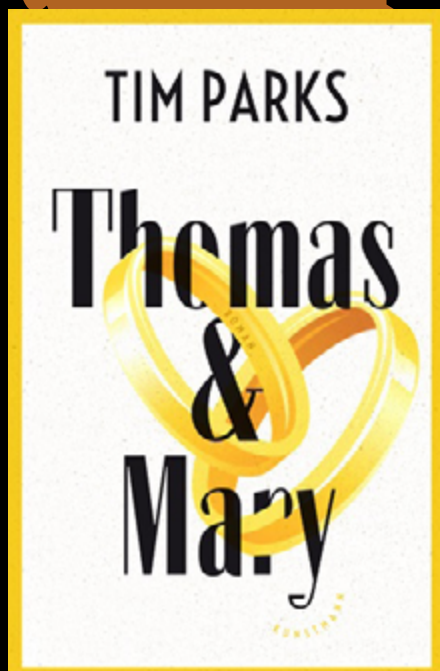
Vorschau

Der Reisepudel Archibald
James Krüss
Bastei Lübbe (Boje)
Februar 2017



Earthborn – Die brennende Welt
Paul Tassi
Bastei-Lübbe, Dezember 2016

Thomas & Mary
Tim Parks
Kunstmann Verlag
Februar 2017



Suleika öffnet die Augen
Gusel Jachina
Aufbau-Verlag
Februar 2017

Gar nichts von allem
Christian Duda
Beltz&Gelberg
Februar 2017



Indiana Jones



Jäger des verlorenen Schatzes (1981)
Indiana Jones und der Tempel des Todes (1984)
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (1989)
Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels (2008)
Paramount Home Entertainment

Geschichte kann staubig sein

35 Jahre ist es schon her, dass das erste Mal ein Archäologie-Professor eine Lederjacke anzog, einen Hut aufsetzte, und mit einer Peitsche knallte. Wir sind gemeinsam älter geworden, für **Bücherstädterin Iris** ist das Grund, zurückzuschauen.

Seit 1981 gibt es die Figur „Indiana Jones“ schon. Seit 1983 gibt es mich. Er ist also ein wenig älter, aber eigentlich sind wir quasi zusammen aufgewachsen. Allerdings hat er ein wesentlich aufregenderes Leben hinter sich, als ich es bis jetzt habe. Und irgendwie ist das auch gut so, finde ich.

Alles begann vor 35 Jahren, mit „Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes“. Der an einem fiktiven College lehrende Professor Dr. Henry Walton Jones, Jr., ist nicht nur dafür bekannt, von seinen Studentinnen angeheimelt zu werden, sondern auch dafür, hin und wieder Tweed gegen Leder einzutauschen. Dann sorgt er nämlich selbst dafür, dass wichtige historische Artefakte nicht in die Hände von machtgierigen Sammlern fallen, sondern dahin kommen, wo sie hingehören („Das gehört in ein Museum!“). Zumindest versucht er sein Möglichstes, dass genau das passiert. Dass es am Ende des ersten Films ein großes Lager ist, in dem scheinbar schon das ein oder andere Artefakt verschwunden ist, und eben nicht in ein Museum, ist nicht unbedingt sein Verschulden.

Die Faszination Indiana Jones – der Humor

Was macht den Reiz an Indiana Jones aus? Was führt dazu, dass nach den ersten drei Teilen, die alle in den 80ern erschienen sind, 2008 ein vierter Teil gedreht wurde, von bei-

nahe zahllosen Computerspielen, Büchern und einer Serie ganz abgesehen?

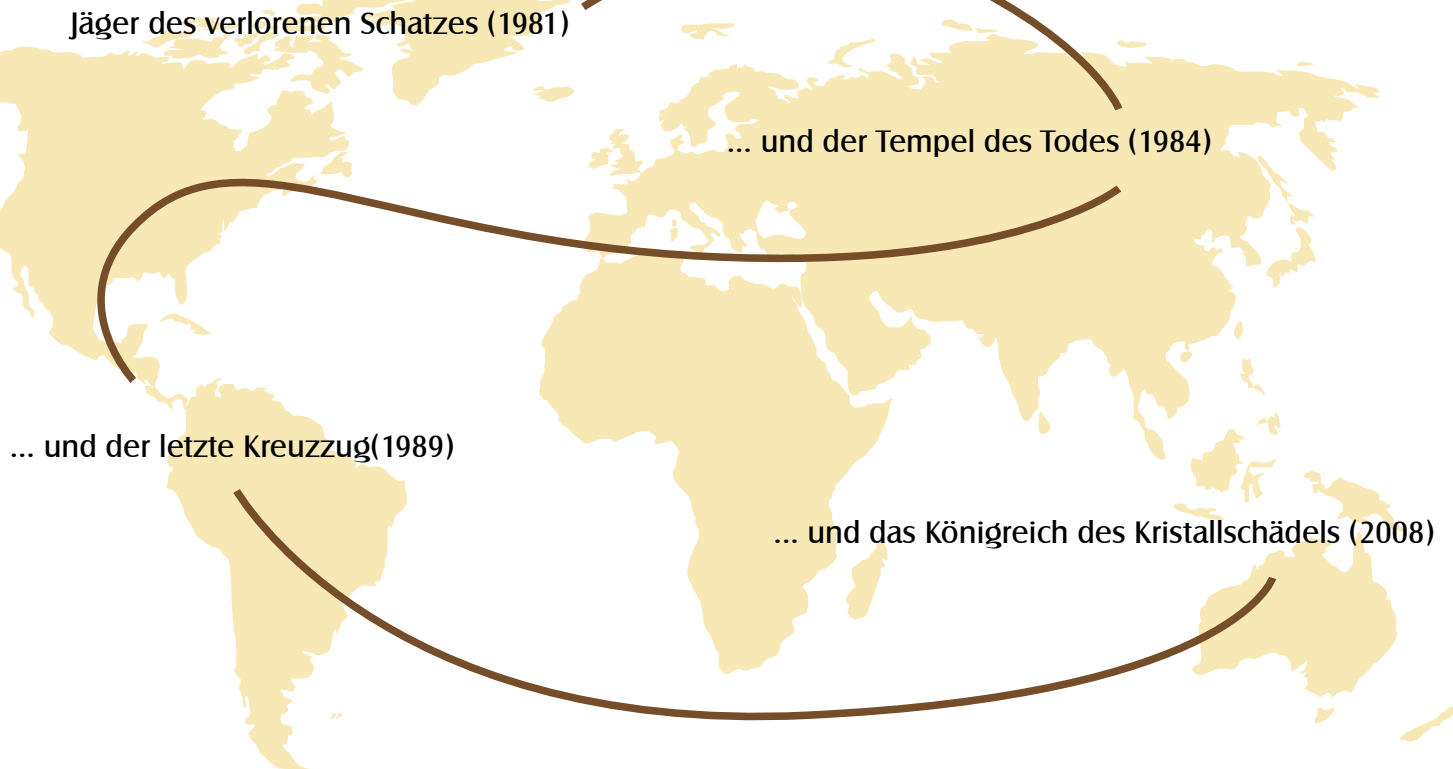
Zunächst einmal haben die Filme einen eigenen Humor, der aber nie ins Alberne abdriftet. Während Professor Jones sich bemüht, seinen Lehrerberuf möglichst gut auszuüben, ist Indiana Jones (der sich sehr zum Schock seines Vaters nach dem Hund der Familie benannt hat: „Wir nannten den Hund Indiana!“) ein ganzer Kerl, der von einem Abenteuer ins nächste schlittert. Bei diesen Abenteuern gibt es ausreichend Gelegenheit an passender und unpassender Stelle längst zum Klassiker gewordene Dialoge einzubauen.

Mein persönliches Best of:

Teil 1: „Du bist nicht der Mann, den ich vor zehn Jahren kennen gelernt habe.“ - „Das sind nicht die Jahre, Schätzchen, das ist Materialverschleiß.“

Teil 2: „Willie, Willie, Willie. Was ist das für ein Name? Ist das eine Abkürzung?“ - „Willie ist mein Künstlername, Indiana.“ - „Hey, Lady! Sie nennen ihn Dr. Jones!“ - „Mein Künstlername!“

Teil 3: „Archäologie ist die Suche nach Fakten. Nicht nach der Wahrheit. Wenn Sie an der Wahrheit interessiert sind,



Dr. Tyries Philosophiekurs ist am Ende des Ganges. Also vergessen Sie diese Geschichten von verborgenen Städten und die Welt umzugraben. Wir folgen keinen alten Karten, entdecken keine vermissten Schätze und noch nie hat ein X irgendwann irgendwo einen bedeutenden Punkt markiert." - Die Ironie liegt darin, dass der Eingang zum Grab eines Ritters, das einen wichtigen Hinweis bietet, genau unter einem „X“ platziert sein wird.

Die Faszination Indiana Jones – die Action

Aber nur der Humor kann es nicht sein, oder? Auch Action ist geboten. Es gibt ausgesprochen viele Verfolgungsjagden in verschiedensten Formen: Einmal geht es durch verschiedene Waggons, in denen ein Zirkus reist (so kommt er übrigens auch an sein Markenzeichen: Die Peitsche wird benutzt, um einen Löwen von sich fernzuhalten), ein anderes Mal geht es durch Wüstentäler zum Versteck des Grals, wobei Militär und Panzer ausgeschaltet werden müssen.

Die Faszination Indiana Jones – Mystik

Noch so etwas: Die ersten drei Teile spielen alle während des zweiten Weltkriegs. Es gibt also einen klaren Gegner – die Nazis. Man hat sich bei der Erstellung der Filme zu Nutzen gemacht, dass Hitler während des Krieges viele Artefakte und Kunstgegenstände zusammensammeln hat lassen, und dies damit begründet, dass er sich von diesen Gegenständen mystische Kräfte versprach. Diese Mystik ist ein wichtiges Element in den Indiana Jones Filmen. In den ersten Filmen ist es hauptsächlich religiöse Mystik, wäh-

rend in „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“, der in den 50er Jahren spielt, natürlich Aliens und UFOs die Mystik ausmachen.

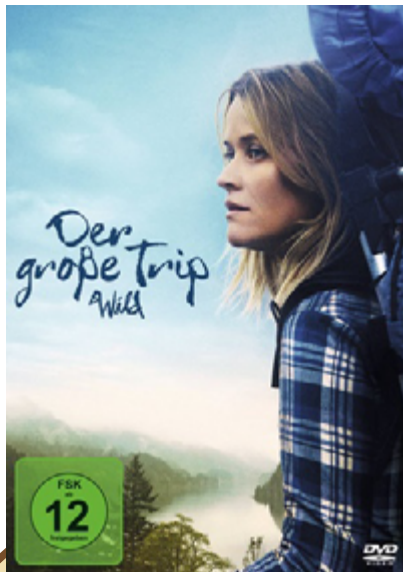
Für diejenigen, die es ganz mit der „Suche nach Fakten“ halten, hier ein paar Eckdaten zum Indiana-Jones-Universum:

- es gibt die vier Kinofilme,
- eine Fernsehserie (1992 – 1993),
- Computerspiele (1982 – heute),
- Romane (1990 – 2009, von mehreren Autoren)
- und Comics (ab 1981 bei Marvel Comics, ab 1991 bei Dark Horse Comics)

Die Faszination Indiana Jones – was ist denn nun?

Eine abenteuerliche Geschichte mit einem aufrichtigen Helden, durchtriebenen Bösen, schönen Frauen in Not, und einem zu ergründenden Geheimnis, ein guter Schuss Humor, Musik mit Wiedererkennungsfaktor, sehr passend ausgewählte Schauspieler, eine Prise B-Movie-Charme ... und das alles garniert mit einem untrennbar zum Charakter gehörenden Hut.

Übrigens: Dieser Hut wurde aus dem Grund ausgewählt, weil er dem Darsteller einerseits eine gut erkennbare Silhouette gab, und andererseits sein Gesicht gut genug verdeckte, dass es leichter wurde, Szenen mit dem Stunt-double zu filmen. Wäre eigentlich schön, wenn es einen solchen zu jedem Leben dazu gäbe; aber wenn jeder von uns so einen schönen Hut tragen würde, wäre die Silhouette natürlich kein Markenzeichen mehr.



Wandern zur Selbstheilung

Um ihre von Schicksalsschlägen und Drogen geprägte Vergangenheit hinter sich zu lassen, begibt sich die 26-jährige Cheryl Strayed auf eine 1600 Kilometer lange Wanderung quer durch drei Bundesstaaten der USA – entlang des Pacific Crest Trail. Dabei trifft sie neben neuen Freunden auf unerwartete Herausforderungen, welche sie teilweise an ihre Grenzen bringen. Neben atemberaubenden Landschaftsaufnahmen bietet „Der große Trip – Wild“ aus dem Jahr 2014 auch eine mitreißende und emotionale Geschichte um eine junge Frau, welche sich selbst wiederfinden will und dabei einiges auf sich nimmt. Die hier kaum wiederzuerkennende Reese Witherspoon leistet in dieser Biographie-Verfilmung als Cheryl Strayed eine wunderbare Arbeit.

Geschichtenerzähler
Adrian Leonardo

Der große Trip - Wild
Regie: Jean-Marc Vallée
Drehbuch: Nick Hornby
Nach einem Roman von Cheryl Strayed
20th Century Fox Home Entertainment
USA 2015. FSK: 12



Eine Agentenkomödie, wie sie sich gehört

Als June ein fast leeres Flugzeug betritt, schöpft sie noch keinen Verdacht. Lieber flirte sie mit Roy, in den sie schon am Flughafen mehrmals hineingerannt ist. Dummerweise kommt es im Flugzeug zur Schießerei, in der alle Crewmitglieder von Roy getötet werden. Als sie am nächsten Tag erwacht, glaubt sie an einen Traum, bis CIA-Agenten auftauchen und schließlich auch Roy. Knight and Day ist eine romantische Actionkomödie, die sich bewusst bei allen Klischees des Genres bedient und gerade dadurch so stark ist. Dazu kommt die perfekte Besetzung der Charaktere: Cameron Diaz als das naive Blondchen, das sich trotzdem gegen die Bösen behaupten kann und Tom Cruise als verräterischer Geheimgagent, der irgendwo eine Schraube locker hat. Der Film parodiert damit sein Genre und wartet dennoch mit einer soliden Handlung und spannenden Verfolgungsjagden auf. „Knight and Day“ nimmt sich selbst nicht zu ernst und das sorgt für leichte, aber dennoch actionreiche Unterhaltung mit altbekannten Mitteln.

Sätzchenbäckerin Daniela

Knight and Day
Regie: James Mangold
Drehbuch: Patrick O'Neill
20th Century Fox Home Entertainment. USA 2010. FSK: 12.



Auch nach 50 Jahren überzeugend

Als der böse Tiger Shir Khan in den Dschungel zurückkehrt, muss sich der kleine Menschenjunge Mogli, der von Wölfen großgezogen wurde, auf eine Reise begeben. Mit der Hilfe des klugen Panthers Baghira zieht er los, um Schutz in der Menschen-siedlung zu suchen. Auf dem Weg dorthin treffen sie den gutgelaunten Bären Balu. Ihre Wege werden von der hypnotisierenden Schlange Kaa oder dem verrückten Orang-Utan-König Loui und nicht zuletzt durch eine Elefantenparade gekreuzt.

Disney nahm einzelne Motive und Figuren aus den „Dschungelbuch“-Erzählungen und Gedichten des britischen Autos Rudyard Kipling und schuf damit ein Meisterwerk. „Das Dschungelbuch“ ist bis heute einer der beliebtesten Disney-Filme und das nicht zuletzt wegen der passenden Filmmusik, die einfach zum mit-s(w)ingen anregt. Ein Kultabenteuer, das man immer wieder erleben und ansehen kann.

Geschichtenpflückerin Rebecca

Das Dschungelbuch
Regie: Wolfgang Reitherman
Drehbuch u.a. Larry Clemmons
Walt Disney Studios Home Entertainment. USA 1967. FSK: 0.



Von Müllergesellen und schwarzer Magie

Der Meister hat in seiner Mühle immer zwölf Gesellen. Diese bildet er nicht nur zu Müllern aus, sondern lehrt ihnen auch schwarze Magie. Der Waisenjunge Krabat wird einer von ihnen, doch erst am Ende des Jahres stellt er fest, worin der Haken dabei liegt: Die einzige Möglichkeit der Mühle zu entkommen, ist von einem Mädchen freigesprochen zu werden. Doch der Meister darf nie ihren Namen erfahren, sonst wird er das verhindern.

„Krabat“, die Adaption des gleichnamigen Buches von Otfried Preußler, erzählt die umfangreiche Geschichte seiner Hauptperson trotz der recht kurzen Laufzeit von 115 Minuten dicht und atmosphärisch. Die Stärke liegt in der düsteren, oft sehr dreckig und einfach gezeichneten Kulisse, die die Stimmung des Films unterstreicht. Phantastische Elemente werden lange nur angedeutet und erst zum Ende des Films konkretisiert. Das erzeugt Spannung, indem Hintergründe nur nach und nach aufgedeckt werden. Ein teilweise sehr düsterer, deutscher Phantastikfilm.

Sätzchenbäckerin Daniela



Im altägyptischen Grab

Paris, 1912. Die ebenso leidenschaftliche wie furchtlose Reporterin und Hobby-Archäologin Adèle schreckt vor keiner Gefahr zurück. Weder vor düsteren Pharaonengräbern, finsternen Gegenspielern, mürrischen Kamelen, schüchternen Verehrern und erst recht nicht vor einem Millionen Jahre alten Flugsaurier. Doch für Adèle ist das erst der Beginn vieler weiterer halsbrecherischer spannender Abenteuer.

Adèle ist mutig, charmant und kurz gesagt die Indiana Jane ihrer Zeit. Sie bringt mit ihrer Schlagfertigkeit die Männer um den Verstand und ihr schlimmster Feind plant bereits ihren Tod. Basierend auf der Comicreihe „Adèles ungewöhnliche Abenteuer“ von Jacques Tardi inszenierte Luc Besson diesen mitreißenden Abenteuerfilm. Vollgepackt mit Wortwitz, vielen Wendungen und Handlungssträngen, die sich erst mit der Zeit für den Zuschauer erschließen verstehen auch die Darsteller zu überzeugen.

Geschichtenpflückerin Rebecca



Überleben, bis zum letzten Atemzug

Eigentlich wollte die Forschungsgruppe nur die Esa'ala Unterwasserhöhle in Papua-Neuguinea erkunden und dokumentieren. Als jedoch ein Tropengewitter die Höhle überschwemmt und jegliches Hinauskommen durch das Basislager vor dem Höhleneingang unmöglich macht, führt der einzige Ausweg durch das überflutete Höhlensystem. Dies stellt sich aber als nicht besonders sicher heraus. Da es an Alternativen fehlt, machen sich die Forscher auf, durch die teils riesigen, teils engen Höhlen- und Tunnelsysteme, in der Hoffnung, dass nach der nächsten Höhle der Ausgang wartet.

Regisseur Alister Grierson inszeniert zusammen mit James Cameron als ausführendem Produzenten ein packendes und nervenzerreißendes Abenteuer. Allein die Großaufnahmen bieten beeindruckende Lichtspielereien und transportieren trotzdem noch eine unangenehme, klaustrophobische Enge, welche einen jede Minute, zusammen mit den Darstellern, mitfiebern lässt.

Geschichtenerzähler
Adrian Leonardo

Krabat

Regie: Marco Kreuzpaintner
Drehbuch u.a. Michael Gutmann
Nach einem Roman von Otfried Preußler
20th Century Fox Home Entertainment.
GER, GB, Rumänien 2008. FSK: 12.

Adèle und das Geheimnis des Pharaos

Regie: Luc Besson
Drehbuch: Luc Besson
Universum Film GmbH.
Frankreich, USA 2010. FSK: 6

Sanctum

Regie: Alister Grierson
Drehbuch u.a. John Garvin
Constantin Film.
USA, Australien 2011.. FSK: 16.

Die filmischen Abenteuer dreier Bücherstädterinnen

Mittlerweile ist das cineastische Blind Date eine feste Institution in der Bücherstadt geworden. Ein altbekanntes Rezept ist jedoch nicht gleichbedeutend mit Langeweile. Ganz im Gegenteil: Jedes Blind Date bringt neue, spannende Abenteuer mit sich. „Abenteuer?“, höre ich euch skeptisch fragen. „Beim Filmegucken?“

Aber sicher. Was könnte abenteuerlicher sein, als sich auf das große Unbekannte einzulassen? Es bedarf einer gehörigen Portion Unternehmungslust, sich in fremde Welten vorzuwagen, nach verborgenen (Film-)Schätzen zu suchen und den eigenen Horizont zu erweitern. Und wer weiß,

wen oder was man unterwegs trifft?

Für die 23. Ausgabe des Bücherstadt Kuriers haben sich Bücherbändigerin Elisabeth, Geschichtenzeichnerin Celina und Erzähldetektivin Annette einmal mehr in die weite Welt der unentdeckten Filme aufgemacht und sind dabei auf spannende Werke gestoßen.

Freut euch auf eine aufregende Reise durch das menschliche Gefühlsleben, entdeckt mit uns die Macht des Geschichtenerzählens und taucht ein in die bunte Welt des brasilianischen Karnevals – all das und mehr gibt es im Blind Date zu entdecken. Also: Wer zieht mit uns in ein Abenteuer?

Wie man die Wahrheit im Märchen findet



Big Fish
Regie: Tim Burton
Drehbuch: John August
Columbia TriStar Home
Entertainment. USA 2004. FSK: 6.

„Big Fish“ – ein Film, der mir vom Namen mehr sagte als vom Inhalt. Es geht um große Geschichten, hieß es. Und um Tim Burton. Aber für mich, sehr action-orientierten Film-Nerd, klang es nicht gerade nach einem passenden Film. Das Blind Date warf mir dann genau diesen Film zu Füßen.

Edward Bloom liebt Geschichten. Er lebt diese Erzählungen, die – so real sie anfänglich klingen mögen – immer wieder in fantastische Welten abdriften. Sein gesamtes Leben besteht aus großen Geschichten. Doch nun ist es bald vorbei: Edward Bloom liegt im Sterben. Sein Sohn ist bei ihm, doch diesen hat Edward Bloom mit seinen Erzählungen niemals erreichen können. Keineswegs begeistert ist dieser von den Lügen und Spinnereien seines Vaters, hält diese für Humbug und Seemannsgarn. Als er dann aber einen näheren Blick riskiert, entdeckt er, dass Geschichten nicht immer nur reine Fiktion sind.

Regisseur Tim Burton ist ein großer Geschichtenerzähler. Diese Größe zeigt er in all den vielen Ideen und fantas-

tischen Wendungen und Windungen in „Big Fish“. Gleichzeitig baut er eine emotionale Welt um seine Charaktere auf, die bezaubert, erschreckt, nachdenklich stimmt und schmunzeln lässt. Das erzählerische Meisterwerk ist kein großes Epos, wartet nicht mit fulminanten Schlachten oder atemberaubenden Special-Effects auf. Dieser Film bleibt solange in der Realität, bis er ein bisschen Flunkerei vertragen kann und eine überraschende Wendung nimmt. „Big Fish“ verzaubert, vielleicht auch, weil er sich Zeit lässt. So mannigfaltig die Szenen über den Zirkus, mit Riesen, Hexen, Werwölfen und anderen fantastischen Wesen auch sein mögen, am Ende besticht der Film durch seine ruhige Erzählweise, die Spannung mehr auf emotionaler Ebene als durch schnelle visuelle Reize erzeugt. Dieser Film ist ein Meisterwerk der Geschichtenkunst, die so eng mit der Wahrheit verknüpft ist, dass es schwer fällt, eine klare Grenze zu ziehen.

Bücherbändigerin Elisabeth

EIN ABENTEUER DER GEFÜHLE



Alles steht Kopf
Regie: Pete Docter, R. del Carmen
Drehbuch u.a.: Pete Docter
Walt Disney Studios Home
Entertainment. USA 2015.

Was geht in jemandes Kopf vor? Es gibt so viele Gefühle in einem Menschen; manche kommen verständlich zum Ausdruck, andere wiederum gar nicht und wieder andere kann man nicht begreifen. In dem Disney-Pixar-Film „Alles steht Kopf“ wird die Abenteuergeschichte der personifizierten Gefühle von der elfjährigen Riley erzählt.

Die Gefühlswelt in einem Menschen ist recht groß und besteht unter anderem aus Persönlichkeitsinseln, die uns zu dem machen, der wir sind. Bei Riley gibt es die Inseln: Freundschaft, Quatsch-mach und Hockey. Des Weiteren gibt es unzählige Erinnerungskugeln, die zum Teil im Langzeitgedächtnis eingelagert werden. Weiterhin ist die Kommandozentrale wichtig, an der die Gefühle Riley durchs Leben lenken. Riley ist ein sorgenfreies Mädchen. Eines Tages jedoch zieht sie mit ihrer Familie um, was gerade für Kinder eine Herausforderung sein kann. Rileys Gefühlswelt gerät durcheinander, denn „Freude“ und „Kummer“ verirren sich

im Langzeitgedächtnis. Nur „Wut“, „Angst“ und „Ekel“ bleiben in der Kommandozentrale zurück. Nach und nach zerfallen Rileys Persönlichkeitsinseln. Doch „Freude“ beschließt, nicht aufzugeben und tut ihr Bestes, um mit „Kummer“ in die Zentrale zurück zu gelangen. Riley soll schließlich wieder fröhlich sein können.

„Alles steht Kopf“ ist ein besonderer Animationsfilm, in dem die Gefühle, in einem Kind, zu Wort kommen. Als einziges Manko könnte man nennen, dass ein Kind weitaus mehr als fünf Gefühle hat. Andererseits vereint ein Charakter auch mehrere Varianten eines Gefühls; Freude besitzt Vorfreude, Lebensfreude, Humor etc. So gesehen versucht der Film eher über Grundemotionen ein breites Gefühlsspektrum darzustellen. Disney und Pixar präsentieren eine kindgerechte Inszenierung, in der auch Themen wie Veränderungen im Leben, Liebe und Freundschaft angesprochen werden.

Geschichtenzeichnerin Celina

Bunt wie brasilianischer Karneval

Papagei Blu ist zufrieden mit seinem domestizierten Haustierleben in Minnesota. Dass er nicht fliegen kann, stört ihn nicht. Als ihn der Ornithologe Túlio Monteiro zurück in seine brasilianische Heimat bringen möchte, ist Blu wenig begeistert. Um die eigene Spezies vor dem Aussterben zu retten, soll er dort zu Paarungszwecken mit Weibchen Jewel zusammengeführt werden. Gemeinsam mit Frauchen Linda macht sich Blu schließlich auf den Weg. Natürlich läuft nichts nach Plan. Die beiden Vögel geraten schon nach kurzer Zeit in die Fänge skrupelloser Schmuggler und ihres ebenso bösartigen Gelbhaubenkakadus Nigel. Während Blu zurück zu Menschenfrau Linda möchte, kämpft Jewel um ihre Freiheit im Dschungel. Zwei Welten prallen aufeinander: Wie groß darf die Abhängigkeit von anderen sein, bevor die eigene Autonomie beschnitten wird? Seine Protagonisten lässt Rio im wei-

teren Verlauf das Abenteuer ihres Lebens durchstehen, neue Erfahrungen sammeln und über sich hinauswachsen. Seinen Zuschauern hätte der Film hingegen etwas mehr Tiefgang bieten können. Zu wenig wird der menschliche Umgang mit Tieren hinterfragt – immerhin: Warum ist die Art der beiden Hauptcharaktere vom Aussterben bedroht? Und wieso essen Vogelliebhaber plötzlich Hühnchen? Vermutlich wären derartige Überlegungen jedoch zu anspruchsvoll für einen Kinderfilm. Denn um einen ebensolchen handelt es sich bei Rio. Die Kleinen werden ihren Spaß haben, können sich an der grell-bunten Farbpalette und den eingängigen, wenn auch eintönigen Sambarythmen erfreuen. Den tierischen Helden beim Paragliding oder Skateboarding zuzuschauen, macht auch großen Zuschauern Spaß.

Erzähldetektivin Annette



Rio
Regie: Carlos Saldanha
Drehbuch u.a. Earl Richey Jones
20th Century Fox Home
Entertainment. USA 2011.

Empfehlung

Die Melodie des Meeres
Regie: Tomm Moore
Drehbuch: Tomm Moore, Will Collins
New KSM. Irland, Dänemark u.a. 2014.



Tomm Moores besondere Animationsfilme



Brendan und das Geheimnis von Kells
Regie: Tomm Moore, Nora Twomey
Drehbuch u.a. Fabrice Ziolkowski
Ascot Elite Home Entertainment.
Frankreich, Belgien, Irland 2009. FSK: 6.

Der irische Comiczeichner, Animator und Filmregisseur Tomm Moore begeistert spätestens seit 2009 Animationsfilmliebhaber weltweit. Mit Filmen wie „Brendan und das Geheimnis von Kells“ (The Secret of Kells) und „Die Melodie des Meeres“ (Song of the Sea) lässt er große und kleine Zuschauer in liebevoll inszenierte und fantastische Welten eintauchen.

Brendan und das Geheimnis von Kells

Es geht um den zwölfjährigen Brendan, der in der abgeschiedenen Abtei Kells im Irland des 9. Jahrhunderts lebt. Um dieses alte Kloster lässt sein Onkel, Abt Cellach, eine riesige Mauer bauen. Diese soll als Schutzwall vor den sich nahenden Wikingern dienen. Hinter dieser schützenden Mauer befindet sich ein Wald. Diesen zu betreten ist Brendan untersagt, denn aus dem Wald könnten die Wikinger angreifen. Eines Tages kommt Bruder Aidan, welcher Meister-Buchmaler ist, mit seiner Katze nach Kells. Brendan möchte Aidan helfen, ein sagenumwogendes Buch fertig zu stellen. Doch dafür muss er in den Wald voller Fabelwesen, um einen bestimmten Naturfarbstoff zu finden. Hier trifft der Junge auf das feengleiche Wolfsmädchen Aisling, das ihm hilft, seine Abenteuer zu bestehen, in denen er auch gefährlichen Ungetümen die Stirn bieten muss. Bei dieser Oscar-nominierten, belgisch-französisch-irischen Co-Produktion werden irische Mythen aufgegriffen und Brendans abenteuerliche Reise fesselnd und kindgerecht erzählt.

Die Melodie des Meeres

In diesem magischen Animations-Abenteuer geht es um Ben, seine Familie und seinen Hund Cú. Sie leben zusammen in einem Leuchtturm auf einer kleinen Insel. Bens Mutter erzählt ihm viele Legenden über das Feenvolk, die

sie ihm in Worten, Liedern und Bildern vermittelt. Dabei geht es auch um Selkies: Mädchen/Frauen, die sich im Wasser in Seehunde verwandeln können. Eines Tages bringt seine Mutter Bens Schwester Saoirse zur Welt, verschwindet jedoch kurz darauf, was besonderes Ben und seinen Vater tief traurig stimmt. Einige Jahre später entdeckt die nun sechsjährige Saoirse, die nicht sprechen kann, dass sie eine Selkie ist. Sie wird nach einer nächtlichen Erkundung als Seehund in Menschengestalt am Strand von ihrer Oma gefunden. Daraufhin beschließt die Oma, die Kinder zur Sicherheit in die Stadt mitzunehmen und dort mit ihnen, abgeschieden vom Vater und dem Leuchtturm, zu leben. Allerdings gefällt es den Geschwistern dort nicht und sie nehmen Reiß aus. Es beginnt eine Abenteuerreise, in der sie nicht nur den Weg nach Hause finden wollen, sondern Ben ebenfalls erfährt, dass die Legenden seiner Mutter wahr sind. Sie versuchen mithilfe der Magie, die in Saoirse steckt, Fabelwesen aus ihrer steinernen Gefangenschaft zu befreien. Es wird eine ergreifende Geschichte erzählt, in der es auch um Verlust und Geschwisterliebe geht.

Der Animationskünstler Tomm Moore

Schon 1998 gründete Tomm Moore mit drei Kollegen das irische Animationsstudio „Cartoon Saloon“. Hier war er auch als Animator tätig, beispielsweise beim Kurzfilm „Old Fangs“ (2009), der kostenlos auf YouTube zu sehen ist. Allgemein bieten seine Filme mit comichaften Handzeichnungen in Kombination mit detailreichen Szenerien und treffender Animation einen wahren Augenschmaus. Weiterhin war Tomm Moore als einer von sieben Regisseuren beim diesjährig oscar-nominierten Animationsfilm „The Prophet“ beteiligt und ist im 2017 erscheinenden „The Breadwinner“ involviert.

Geschichtenzeichnerin Celina



Interview mit...

Interview mit Marco Hüllen



Marco Hüllen ist Creator und Art-Director des Modern Adventures „Silence“ von Daedalic und lieferte die Idee für die Geschichte des Spiels. **Sätzchenbäckerin Daniela** hat ihn auf der gamescom getroffen und erste Einblicke in das Spiel erhaschen können. Welche Einflüsse „Silence“ und auch „The Whispered World“ beeinflusst haben, wie ein Adventure-Spiel entsteht und was uns in „Silence“ erwartet, verrät er uns im Interview.

BK: „Silence“ trug ursprünglich den Beinamen „The Whispered World 2“ und heißt nun nur noch „Silence“ - Wie kam es zu dem Titel?

MH: Wir haben den Beinamen herausgenommen, da es ein Spiel ist, das für sich alleine steht. Es spielt in derselben Welt, aber wir wollten verhindern, dass der Eindruck entsteht, dass man den ersten Teil gespielt haben muss. Außerdem ist das Spiel grafisch etwas anders. Um den Titel „Silence“ zu erklären, müsste ich jetzt das Ende verraten.

BK: Dann lassen wir uns lieber überraschen. Wie kam es dazu, „The Whispered World“ fortsetzen zu wollen?

MH: Die Geschichte des ersten Teils war noch nicht zu Ende erzählt. Deshalb fasst Silence die Handlung am Anfang noch einmal zusammen.

Um nicht zu spoilern, haben wir hier die Erklärung weggelassen, wie „Silence“ mit „The Whispered World“ zusammenhängt. Mehr über den ersten Teil könnt ihr in der 18. Ausgabe nachlesen: buecherstadtkurier.com/archiv

Für eine kurze Vorstellung von „Silence“ geht es hier schnell → **zur Seite 33** dieser Ausgabe!

BK: Was hat dich zu den Spielen inspiriert? Welche Einflüsse finden sich in „Silence“ wieder?

MH: Ich bin aus dem 78er Jahrgang und bin mit Filmen wie „Das letzte Einhorn“, „Labyrinth“, „Die letzten Glühwürmchen“ und anderen klassischen 80er Jahre Fantasy-Filmen aufgewachsen. Diese dienten dann als Vorlage für die Spiele. Außerdem hatte der Stil der Ghibli-Filme noch großen Einfluss.

BK: Inwiefern die Ghibli-Filme?

MH: Ghibli-Filme haben immer einen leicht traurigen, nachdenklichen Stil, sind aber gleichzeitig verspielt. Das sind Filme, die sich an Kinder richten, aber auch von Erwachsenen geschaut werden können. Kinder finden die Filme lustig, aber den Hintergrund versteht man erst, wenn man etwas älter ist. Das ist bei vielen Kinderfilmen so, auch zum Beispiel bei Pixar.

BK: An welche Altersklasse richtet sich „Silence“?

MH: Man kann es ab sechs spielen, denn viele Sachen findet man sicher schön und lustig, doch es gibt auch viele Sachen, die versteht man erst als Erwachsener.

BK: Zur Technik: Das Spiel wurde mit einer 3D-Kamera-Projektionstechnik hergestellt. Was kann man sich darunter vorstellen?

MH: Wir wollten wie im ersten Teil einen gemalten Stil



Folgt mir zum Trailer auf youtube.com/watch?v=ykP_SpXB4nc !

„Am Anfang steht immer die Geschichte. Wir fragen uns nicht, was bei der Zielgruppe ankommt, sondern was uns Spaß machen würde.“

haben. Gleichzeitig sollte das Spiel aber auch in 3D sein, um besser inszenieren zu können. Deshalb haben wir zunächst die Hintergründe in 2D gemalt, diese dann in 3D nachgebaut und das Bild herüber projiziert. So kann man das Bild drehen und mit der Kamera hinein fahren. Der 3D-Stil bringt die Emotionen viel stärker herüber, da die Mimik der Charaktere besser dargestellt werden kann.

BK: Du warst mit Anne von Vaszary für die Story verantwortlich. Wie habt ihr euch die Arbeit aufgeteilt?

MH: Die Idee für die Geschichte kam von mir. Sie war vor allem für die Dialoge verantwortlich, die ja mit das Wichtigste für die Geschichte sind. Sie hat die Charaktere dadurch viel entwickelt und damit den Mammutteil der Arbeit gemacht.

BK: Wie entsteht eigentlich ein Adventure-Spiel? Was steht am Anfang?

MH: Am Anfang steht immer die Geschichte. Wir fragen uns nicht, was bei der Zielgruppe ankommt, sondern was uns Spaß machen würde. Dann fängt man an, die Charaktere zu entwickeln. Was sind die Konflikte? Was müssen sie tun, um in der Geschichte voran zu kommen? Am Ende steht dann der Grund, weshalb diese Charaktere die Geschichte erlebt haben.

BK: Es fängt also alles mit einem Manuskript an, das die Geschichte umschreibt?

MH: Genau. Danach kommt das Gamedesign. Es gibt das klassische Point-and-Klick-Adventure, in dem man die Geschichte erlebt, in dem man Rätsel löst. Bei „Silence“ wollten wir etwas Neues ausprobieren. Wir wollten es filmischer und schneller machen. Es gibt immer noch Rät-

sel, aber es sind keine „Blocker“, an denen man zwei Tage dran sitzt. Das gab es früher, aber heute hat man einfach keine Zeit mehr. Da schaut man dann eher in die Lösung und das wollten wir gerade umgehen. Außerdem haben wir deshalb auf das Inventar verzichtet, damit wir uns mehr auf die Geschichte konzentrieren konnten.

BK: Was war der schwierigste Teil der Entwicklung von „Silence“?

MH: Die Technik. Wir haben mit einer komplett neuen Technik angefangen, in die wir uns erst einmal reinarbeiten mussten und natürlich auch anfangs viele Fehler gemacht haben. Einige Dinge haben einfach nicht funktioniert und es hat sehr lange gedauert, bis wir es so hatten, wie wir es wollten. Auch beim Gameplay mussten wir viel ausprobieren.

BK: Was gefällt dir jetzt, wo es fertig ist, am besten am Spiel?

MH: Das Ende.

BK: Also bis zum Ende spielen?

MH: Auf jeden Fall!

BK: Vielen Dank für das Interview und dass du dir Zeit genommen hast.

Einen alternativen Trailer auf deutsch und mehr Infos findet Ihr hier:

daedalic.de/de/game/Silence#2



Abenteuerreise

Journey

Thatgamecompany, 2012

PlayStation 3, PlayStation 4

Trailer, Bilder und weitere Informationen:

thatgamecompany.com/games/journey/

Spannend-entspannende Reise

Keine Lust auf Action und Gemetzel? Unendlich viele Spielstunden? Nervenaufreibende Spannung? Dann lasst das kleine Abenteuer mit „Journey“ beginnen! In nur weniger Zeit gespielt, bietet die Reise sowohl spannende als auch entspannende Momente.

In „Journey“ führt man eine Figur, bekleidet mit einer roten Robe, das Gesicht abgesehen von den leuchtenden Augen nicht erkennbar. Sie bewegt sich elegant durchs Wasser, durch Sand- und Schneewüsten, stets den Berg als Ziel im Blick. Leuchtende Symbole, Wörtern gleich, versteckt zwischen Trümmern oder auf scheinbar unerreichbaren Felsen, ver helfen der Figur dabei, über die Landschaften hinweg zu schweben. Diese sind – um es mal floskelhaft auszudrücken – atemberaubend schön. Der Sand glitzert im Sonnenlicht, die Atmosphäre ist angenehm warm, einladend und geheimnisvoll. Denn auch wenn sich die Spielenden auf ein Ziel zubewegen, erhalten sie erst im Laufe der Zeit kleine Hinweise darauf, weshalb sie diese Reise antreten. Die Geschichte lässt sich dabei durch kleine filmische Szenen und Bilder erkennen, ohne die Auflösung vorzugeben.

Anfangs von Ruhe und Zeitlosigkeit begleitet, gerät die Figur schließlich auch in gefährlichere Gegenden. Hier begegnet sie fremd-

artigen Wesen und solchen, die ihr äußerlich gleichen. Diese mögen andere Spieler sein, die sich gegenseitig dabei helfen können, weiterzukommen; zum Beispiel, um zu einem Symbol zu gelangen, sich mit „Energie“ zu versorgen und dadurch noch weiter schweben zu können. Aber ganz klar ist es nicht. Schließlich gibt es keinerlei Möglichkeiten, miteinander zu kommunizieren, außer durch die Handlungen der Figur.

Das Spiel kommt gänzlich ohne Schrift und gesprochener Sprache aus – zumindest ohne solcher, die wir verstehen würden – und dennoch interagiert beziehungsweise kommuniziert die Figur mit seiner Umgebung und verwendet „Wörter“, um sie als Triebkraft zu verwenden. Dies führt zu der Frage: Brauchen wir schriftliche Sprache wirklich, um eine Geschichte zu verstehen? „Journey“ zeigt – wie auch Graphic Novels es vermögen – dass Bilder ebenso erzählen können. Mit diesem Spiel ist eine angenehme Mischung aus Spannung und Entspannung mithilfe visuell-auditiver Narration gelungen. Das Setting und das kurzweilige Spielerlebnis laden stets von Neuem dazu ein, sich auf diese Reise zu begeben.

Zeichensetzerin Alexa



DYSTOPISCHES JUMP'N'RUN

Inside

Playdead, 2016

Plattform: Xbox One,

Windows, Playstation 4

Falls Ihr die Ausgabe als PDF geöffnet habt,
klickt doch einmal auf das Bild oben
und schaut was passiert!

Vier Jahre vergingen, bis die Macher vom gefeierten Indie-Game „Limbo“ ihr neues Projekt vorstellten: „Inside“. Wer den düsteren 2D-Jump'n'Run-Vorgänger gespielt hat, erkennt schnell die Ähnlichkeit der beiden Spiele – und ihre Unterschiede. Wir lenken einen namenlosen Jungen mit einem 2D-Gameplay in der Seitenansicht durch eine trostlose Welt. Bei „Inside“ gibt es diesmal eine 3D-Umgebung und nicht mehr die dunkle, schwarz-graue Hölle aus „Limbo“. Stattdessen befindet man sich in einer dystopischen, ganz neu definierten, nur unwesentlich farbigeren Hölle. Es werden unangenehme Fragen aufgeworfen, diese jedoch nicht oder nur unzureichend beantwortet – mögliche Antworten dürfen sich Spieler selbst überlegen.

Küken schreddern, von Parasiten befallene Schweine abwehren, außerdem ominöse Wissenschaftler, gesichtslose Zombies, die mit Hilfe von Helmen gedanklich gesteuert werden können und Unmengen von

anspruchsvollen Rätseln: All das schafft eine erdrückende Atmosphäre. Die Welt von „Inside“ ist weniger berechenbar und man wünscht sich einige Male die riesigen, angriffslustigen Spinnen aus „Limbo“ zurück. Die Steuerung ist noch simpler geworden und entbehrt inzwischen auch der Leertaste: Mit der rechten Hand wird der Junge über die Pfeiltasten und die Strg-Taste durch seine Welt gelenkt – während die linke Hand zur Entspannung und passend zur Jahreszeit eine heiße Tasse Tee halten kann.

Der dänische Publisher Playdead macht seinem Namen alle Ehre und schafft mit „Inside“ unterhaltsame, aber leider oftmals entnervend schwierige drei bis vier Stunden Unterhaltung – für einen stolzen Preis von 20 Euro. Wer sich allzu lange an einigen Aufgaben versuchen muss, darf sich natürlich über mehr Spielzeit „freuen“.

Satzhüterin Pia

Abenteuerspiele



„Ihr trefft euch in einer Taverne...“

„Ihr seid in einer Taverne...“ diesen Satz kennt jeder, der schon einmal entfernt mit Pen-and-Paper-Rollenspielen zu tun hatte. Und dieses Feeling vermittelt einem das sehr schön gestaltete Spiel „Die Legenden von Andor“ - das Aufeinandertreffen einer Gruppe von Helden, die ein gemeinsames Ziel haben: ihr Königreich vor bösen Kreaturen zu beschützen. Als Spieler schlüpft man in die Rolle der klassischen Heldenfiguren: Krieger, Zauberer und Scout. Die Helden spielen sich gemeinsam durch die Legenden, die sie immer neu herausfordern. Für Anfänger sind die Regeln ein wenig unübersichtlich, was aber sehr hilft, sind die „Losspielregeln“ für Legende 1, die man in einem Computerspiel wohl als Tutorial bezeichnen würde. Zum Grundspiel kamen im Laufe der Jahre mehrere Erweiterungen hinzu, das System lebt und wächst.

Bücherstädterin Iris

Die Legenden von Andor
Autor: Michael Menzel
Kosmos, 2012
Spieleranzahl: 2-4



Was hätte sein können...

Als Booker DeWitt nach Columbia, eine Stadt in den Wolken, kommt, erhält er einen wichtigen Auftrag: Er soll eine junge Frau aus dem Turm befreien. Schnell wird er jedoch in seltsame Ereignisse verstrickt. Denn Columbia ist nur auf den ersten Blick die perfekte, amerikanische Stadt. Wie auch schon in den ersten beiden Teilen strandet der Spieler in „Bioshock Infinite“ in einer utopischen Stadt. Columbias schwebende Gebäude sorgen für beeindruckende Bilder und machen Lust auf das Erkunden dieser Spielwelt. Leider kränkt das Spiel an einigen Stellen. Zwar ist die Umsetzung insgesamt solide, doch die Abschnitte sind zu linear und zu klein, um den Spaß zu erweitern. Besonders, wenn in Trailern dargestellt wird, was hätte sein können... Auch Plot Twist und Handlung hinterlassen weniger Eindruck, als noch in Bioshock 1. Was bleibt, ist ein Spiel, das großartig aussieht und einen gut unterhält, jedoch hinter seinem Potential zurückbleibt.

Sätzchenbäckerin Daniela

Bioshock Infinite
Irrational Games
2K Games, 2013, ab 18



Die Siedler von Catan – Abenteuer Strategiespiel

Was könnte abenteuerlicher sein, als gemeinsam mit anderen eine ganze Welt zu entdecken, sie aufzubauen oder zu zerstören? Mein absoluter Favorit unter den Strategiespielen: „Die Siedler von Catan“. Hier gleicht kein Spiel dem vorherigen. Der Spielplan der fiktiven Insel Catan wird stets aufs Neue gestaltet und stellt unterschiedliche Herausforderungen an die Spieler. Diese müssen – teils in Teamarbeit, teils als verbitterte Gegner – ihre Siedlungen und Städte verteilen, Handelsstraßen bauen, Rittermächte aufstellen und all das mit den zu sammelnden Rohstoffen bezahlen. Doof nur, wenn der Räuber zuschlägt und zu viele Rohstoffe gehortet wurden.

Mittlerweile umfasst das Catan-Universum auch Karten-, Würfel- und Computerspiele sowie Bücher und soll Gerüchten zu Folge sogar eine Verfilmung erhalten. Für zwei Spieler besonders zu empfehlen: „Die Fürsten von Catan“, ein grandioses Kartenspiel mit noch mehr Raum für Spielentwicklung.

Erzähldetektivin Annette

Die Siedler von Catan
Autor: Klaus Teuber
Kosmos, 2015,
Spieleranzahl: 3-4 / 6
Spieldauer: ca. 75 Minuten
Ab 10 Jahren

Abenteuerspiele



Sei Teil im Spiel
um den Thron!

Wer schon immer mal die Welt um „Game of Thrones“ erkunden wollte, kann das dank der Entwickler von Telltale Games machen. Im Dezember 2014 wurde die erste des in sechs Episoden unterteilten Adventure-Spiels veröffentlicht. 2015 kamen auch die restlichen Episoden auf den Markt. Auch „alte Bekannte“, die wir aus Buch und Serie kennen tauchen immer wieder in dem Sechsteiler auf, der am Ende der dritten Staffel spielt.

In den einzelnen Episoden schlüpfen Spieler in die Rollen der Familie Forrester und deren Gefolgschaft, die mittels Point-and-Click Bedienkonzept durch die filmartig inszenierte Handlung geführt werden. Die sehr lineare Handlung wird durch verschiedene Antwortmöglichkeiten während der Dialoge in die eine oder andere Richtung gelenkt. Dazu gibt es noch sogenannte Quick-Time-Events, in denen wir unter anderem Gegnern ausweichen müssen.

Wenn ihr mehr Wert auf eine schön erzählte Geschichte als auf viel Action legt, dann ist das Spiel auch etwas für euch.

Wortspieler Nico



Es ist dein Schicksal

Das Land wird durch die „Dunkle Brut“ bedroht: Verschiedene Rassen unterschiedlichster Herkunft kommen bei den „Grauen Wächtern“ zusammen. Denn nur sie sind in der Lage, das Land zu retten. Doch um das zu schaffen, müssen vorher die zerstrittenen Völker vereint werden. BioWare ist bekannt für seine individuell gestaltbaren Geschichten. So auch in „Dragon Age: Origins“. Mit Rasse und Herkunft entscheidet sich der Spieler für eine der Vorgeschichten. Entscheidungen innerhalb des Spiels führen zu Veränderungen der relativ offenen Spielwelt. Man hat das Gefühl, seinen eigenen Charakter gestalten zu können, was der gut erzählten Geschichte eine persönliche Note gibt.

Interessant macht „Dragon Age“ das düstere Fantasysetting, welches sich durch gut durchdachte Ideen trotz der typischen Rassen positiv von anderen abhebt. Das Kampfkonzept ist strategisch und rundenbasiert, kann aber auf „leicht“ gestellt werden, um einfach die Geschichte genießen zu können.

Sätzchenbäckerin Daniela



Eine Welt zwischen
Leben und Tod

Nach einem Luftschlag landen Noah und seine kleine Schwester Renie in der phantastischen Welt „Silence“. Doch auch hier herrscht Krieg, denn eine Rebellion möchte die falsche Königin vom Thron stürzen. Diese hat überall Sucher entsendet, die jedem, den sie begegnen, ebenfalls zu Suchern machen. Um Silence zu retten, müssen sie einen Weg in den Thronsaal finden.

„Silence“ ist ein Adventure-Spiel, das sofort mit beeindruckendem Ton und Bildern fesselt. Die Grafik vermischt dreidimensionale Charaktere mit wunderschön gezeichneten Hintergründen. Da die Rätsel kaum für Frustration sorgen, bleibt ausreichend Zeit, um die Atmosphäre zu genießen. Leider erscheinen dabei die Spielzeit zu kurz und die Charaktere zu oberflächlich.

Sätzchenbäckerin Daniela

Game of Thrones

Telltale Games, 2014

Dragon Age: Origins

Studio: BioWare

Publisher: E.A.

Rollenspiel, 2009, ab 18

Silence

Creator: Marco Hüllen

Genre: Modern Adventure

Daedalic, 2016



Alte Erinnerungen

von Mirjam Schmidt

100 Bilder - 100 Geschichten Nr. 23

In dem kleinen Zimmer war es ruhig. Sonnenlicht flutete den Raum und tastete mit goldenen Fingern über das verstaubte Klavier, das in der Ecke stand, streichelte warm über den hellen Holzboden und warf glitzernde Tupfen gegen die kahlen Wände. Es war lange her, dass jemand in diesem Zimmer gewesen war. Sogar das Haus selbst hatte vergessen, dass dieses Hinterzimmer noch existierte. Verborgен hinter dicken Wänden und verschlossenen Türen lag es still und verlassen und träumte davon, dass wieder kleine Kinderfüße über den Holzboden liefen, Finger über die kühlen Tasten des Klaviers strichen und leise Töne die Luft erfüllten. Wenn es ganz still war, konnte es sie beinahe hören, die vergessenen Melodien, und es lauschte ihnen in sanfter Wehmut.

Doch nun hatte seit Jahren keiner mehr die Tür geöffnet. Die abgestandene Luft schmeckte nach Einsamkeit und Stille. Und Staub. Staub, der fingerdick den Boden, das Klavier, die Möbel und Fenster bedeckte. Einzig das kleine Windspiel mit den tropfenförmigen Glasdiamanten über dem Klavier reflektierte das tastende Sonnenlicht in allen Farben des Regenbogens und gab dem Zimmer einen Hauch seines alten Glanzes zurück. Manchmal, wenn der Wind durch die undichten Fenster pff, schlugen die Glasdiamanten sanft gegeneinander und es klirrte leise. Die hellen Töne waren klar und schön und das einzige Geräusch in dem ansonsten still daliegenden Haus.

Es war einer dieser windigen Tage, als ein Mann die wenigen alten Stufen des Hauses erklimmte, in dem das Klavierzimmer lag. Mit einer Hand hielt er den dunklen Hut fest, den er auf dem Kopf trug, und wischte sich mit der anderen erste Regentropfen aus dem Gesicht. Vor der Haustür blieb er stehen, kramte in den Taschen seines weiten Regenmantels und zog schließlich einen großen Schlüssel hervor.

Als er eintrat, knarrte der Boden unter seinen Füßen und der plötzliche Luftzug wirbelte Staub auf. Der Mann blieb

stehen und blickte sich lange um. Der Raum war leer, nur eine alte Standuhr stand an der Wand. Das Glas über dem Ziffernblatt war dunkel. Doch der Mann war nicht wegen der alten Uhr gekommen. Zaghaft und beinahe ehrfürchtig schritt er durch den Raum und blieb schließlich vor einer kleinen, unscheinbaren Tür stehen. Seine Finger verharrten kurz auf der Türklinke, doch dann drückte er sie entschlossen herunter. Die Tür knarrte und er musste sich bücken, als er durch die Öffnung schlüpfte. In die Stille hinein empfing ihn der helle Klang des Windspiels und der alte Mann lauschte ihm andächtig, die eine Hand noch immer auf der Türklinke. Dann nahm er den Hut ab und legte ihn auf die verstaubte Oberfläche des Klaviers. Sanft und mit einem Lächeln berührte er die glitzernden Glasdiamanten und streichelte zärtlich die Tasten des alten Klaviers. Alles schien den Atem anzuhalten, selbst das Zimmer wartete gebannt. So lange hatte es allein gestanden, so lange gewartet auf jemanden, der seine Tür öffnete. Und nun horchte es atemlos auf die Stimme des alten Mannes.

„Es ist lange her...“, flüsterte er und ließ sich langsam auf dem schwarzen Klavierstuhl nieder. Vorsichtig legte er beide Hände auf die Tasten und verweilte einen Moment, ganz so, als würden alte Erinnerungen seine Finger vom Spielen abhalten. Sie schienen plötzlich den Raum zu durchdringen und der alte Mann sah nach oben, betrachtete lange die feingeschliffenen Tropfen des Windspiels. Erinnerungen an endlose Stunden, in denen der Raum erfüllt war von hellen Klavierklängen, lauten Stimmen, von Gelächter und trappelnden Kinderfüßen.

„Lange her...“, wiederholte er und begann zu spielen. Es schien ganz, als würde das alte Zimmer wieder aufleben. Vergessen war die Einsamkeit und die Stille, vergessen der zentimeterdicke Staub, vergessen der kalte Wind, der durch die Fenster pff. Es war die Musik, die warmen Klänge des Klaviers, die in der Luft hingen, noch lange nachdem der Mann längst verschwunden und das Zimmer wieder allein alten Erinnerungen nachhing.

Nr. 24

100 Bilder - 100 Geschichten



Schreibt zu diesem Bild zehn Sätze! Es ist egal, wie lang diese sind, Hauptsache der Text wird nicht länger als 4000 Zeichen. Wenn Ihr teilnehmen möchtet, schickt eure Texte mit dem Betreff

100 Bilder – 100 Geschichten Nr.24 bis zum **01.02.2017** an 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**



Abenteuer Road Trip Drei Unterhosen, ein Auto und die offene Straße

Die Verfilmung von Wolfgang Herrndorfs Roman „Tschick“ feiert momentan große Erfolge. John Greens Roman „Paper Towns“ trifft die Sehnsucht nach dem Abenteuer genauso, und schließlich sind auch die Winchester-Brüder in der TV-Serie „Supernatural“ immer und immer wieder on the road. Wortklauberin Erika steigt mit ihnen ins Auto und braust mit ihnen zu einem außergewöhnlichen Road Trip.

Drei Unterhosen, einen Pullover zum Wechseln, gemütliche Schuhe und ein Auto. Mehr braucht es nicht für die wilde Fahrt ins Ungewisse: Der Traum, alles hinter sich zu lassen und ein Abenteuer zu erleben, ist nicht nur ein Motiv, das sich durch zeitgenössische U.S.-amerikanische Filme und TV-Serien zieht, sondern hat im dritten Jahrtausend auch seinen Weg zurück in die Alte Welt Europa gefunden. Worin verbirgt sich die Faszination in diesem Motiv, das die offene Straße sucht?

Ein amerikanisches Motiv?

In „A Goofy Movie“ durchqueren Goofy und sein Sohn Max die USA, um einander näherzukommen. In „Supernatural“ gehört der Road Trip zum „Family Business“ – Dämonen, Monster und anderes Übernatürliches lauern immerhin an jeder Wegkreuzung –, und auch „Friendship!“ führt seine Protagonisten über den Großen Teich und quer durch die USA. Die Popkultur der letzten fünfzig Jahre verbindet den Road Trip mit den Vereinigten Staaten von Amerika. Dabei ist die große Fahrt durchs Ungewisse kein U.S.-amerikanisches Phänomen.

Eine Odyssee ins Ungewisse

Das Motiv der Reise ins Ungewisse ist an sich so alt wie die Literatur selbst. Wenngleich Odysseus' Irrfahrt durch den Mittelmeerraum nicht in einem Auto stattfindet, steht dem Held aus Homers Versepos ein Fortbewegungsmittel zur Verfügung, genauso eine Gruppe an Gefährten, die sich mit ihm auf Abenteuerfahrt begibt. Die „Odyssee“, die in-

zwischen ein geflügeltes Wort für die „Irrfahrt“ geworden ist, Odysseus' Weg zurück in seine Heimat Ithaka. Dabei bezwingt er Monster, Fabelwesen wie die Hexe Kirke und seine eigenen Ängste.

Während die meisten Road Trips in der heutigen Popkultur freiwilliger Natur sind, wurde Odysseus hierzu verflucht. Er brachte den Gott Poseidon durch seine Teilnahme am Trojanischen Krieg gegen sich auf, der in der Folge die Heimkehr der Mannschaft sabotiert. So wird das maßgebliche Ziel des Helden des Versepos' nicht dadurch bestimmt, sich selbst zu finden, sondern davon, heimzukehren.

Reisebericht und Road Trip

Die Welt außerhalb des bekannten Europas bietet bereits während des Mittelalters Raum für eine ganze Reihe an phantastischen Kreaturen: So bevölkert das Volk der Antipoden den afrikanischen Boden von mittelalterlichen mapae mundi. Die Welt des Mittelalters ist klein, doch sie wird beständig durch Reisen weiter erschlossen.

Wenngleich es sich bei den Reiseberichten aus dem Mittelalter durchaus um Vorläufer für Erzählungen rund um einen Road Trip handeln kann, ist doch die Frage zu stellen, ob sie ähnlich gewertet werden können. Die Reisen erfolgten mit einem wirtschaftlichen, politischen oder religiösen Hintergrund, zumal es bis äußerst kostspielig und gefährlich war. Die Berichte richten sich an ein bestimmtes Publikum, zumeist Mäzene, das sich vom heutigen Lesepublikum deutlich unterscheidet. Erst im 19. Jahrhundert markiert die Eisenbahn einen einschneidenden Moment:

Zum Weiterlesen:

- >Thelma & Louise (1991). Regie: Ridley Scott
- >A Goofy Movie (1995, US). Regie: Kevin Lima
- >Basilicata Coast to Coast (2010, IT). Regie: Rocco Papaleo
- >Libba Bray (2011): Ohne Ende leben. Übersetzt aus dem am. Englisch von Sigi Seuß. München: dtv
- >Friendship! (2010, DE). Regie: Markus Goller
- >John Green (2008): Paper Towns. London: Penguin. – Verfilmt 2015 von Jake Schreier (US)
- >Elizabeth Gilbert (2006): Eat Pray Love. London: Penguin – Verfilmt 2010 von Ryan Murphy (US)
- >Gerhart Hauptmann (1888): Bahnwärter Thiel. Leipzig: Reclam
- >Wolfgang Herrndorf (2010): Tschick. Berlin: Rowohlt. – Verfilmt 2016 von Fatih Akin (DE)
- >Homer (2003): Odyssee. Herausgegeben und übersetzt von Anton Weiher. Düsseldorf: Artemis & Winkler
- >Jean Richard: Les récits de voyages et de pèlerinages. Turnhout 1981.
- >John Sousanis (2011-08-15). "World Vehicle Population Tops 1 Billion Units". Ward AutoWorld.
- >Supernatural (2005-ongoing, US). Geschaffen von Eric Kripke.

Das Reisen wird revolutioniert.

Ein gelebter amerikanischer Traum

Wenngleich die Eisenbahn in den USA einen bedeutenden Beitrag in der Besiedelung des „Wilden Westens“ leistete, konnte sie sich nicht durchsetzen. Vielmehr greift der amerikanische Traum. Nach Stand 2010 kommen in den USA auf 1000 Menschen 769 Fahrzeuge (Sousanis 2011). Man wünscht sich ein eigenes Auto, ein Eigenheim, den sozialen und finanziellen Aufstieg. Man wünscht sich Freiheit. Im Motiv des Road Trip spiegelt sich dieser Traum von Freiheit wieder. Zugleich zeigt sich am Road Trip manchmal auch eine Krise des Selbst. Die Reise ist häufig mit einer Suche verbunden – nach einem verschollenen Familienmitglied oder nach sich selbst.

Realitätsflucht vom Feinsten

Der Anlass für den Road Trip ist unterschiedlicher Natur. Meist geht es darum, aus der Situation, dem status quo, mit dem man nicht zufrieden ist, auszubrechen. Thelma führt ein unglückliches Hausfrauenleben, weshalb sie gemeinsam mit ihrer Freundin Louise für ein Wochenende verreis. Doch es passiert Unvorhergesehenes in „Thelma & Louise“, und der Ausflug wird verlängert. Auch Tschick und Maik aus „Tschick“ wollen heraus aus der Situation, in der sie sich zu Beginn des Sommers befinden. Sie sind Außenseiter, als einzige von der Geburtstagsfeier ihrer Mitschülerin Tatjana ausgenommen, und überhaupt ein bisschen anders. Da überlegt Maik nicht lange, als Tschick plötzlich mit einem gestohlenen, alten Lada vor seiner Tür aufkreuzt. Der Protagonist in Libba Brays „Ohne Ende leben“ flieht vor einer ganz anderen Realität, die aus Gründen der Fairness nicht verraten werden können. Während Sowohl „Thelma & Louise“, „Friendship!“ als auch „Tschick“ noch eine realitätsnahe Welt beschreiben, sieht sich Cameron

einer großen Geheimverschwörung gegenüber, die nur er bezwingen kann.

Die große Suche nach dem Sinn

Neben dem Aspekt der Flucht ist ein Road Trip immer auch eine Suche – nach einem verlorenen Familienmitglied, nach Inspiration, nach dem Sinn des Lebens. Ein Paradebeispiel für die Suche nach dem Sinn des Lebens sind mit Sicherheit die Memoiren „Eat Pray Love“ von Elizabeth Gilbert, die 2010 mit Julia Roberts in der Hauptrolle verfilmt wurden. In John Greens „Papertowns“ sucht Quentin nach der verschwundenen Margo. Veit und Tom reisen in „Friendship!“ nach dem Fall der Berliner Mauer 1989 von der ehemaligen DDR in die USA, um Veits Vater in San Francisco zu finden. Im italienischen Film „Basilicata Coast to Coast“ marschiert eine Band in Begleitung einer Journalistin quer durch die süditalienische Region Basilicata, um zu einem Musikfestival zu gelangen.

Ein medienübergreifendes Motiv

Wenngleich ein Großteil der genannten Beispiele aus Filmen stammt, bleibt der Road Trip ein intermediales Phänomen. Im Film und im Fernsehen mag es am einfachsten sein, die Reise ins Ungewisse effektiv zu inszenieren – mit Filmmusik, mit szenischen Landschaftsaufnahmen, mit dem Bild von Haar im Wind –, doch nicht zuletzt darf man nicht vergessen, dass viele dieser Filme auf Büchern basieren wie „Eat Pray Love“ und nicht zuletzt „Tschick“.

Schlussendlich schließt sich der Kreis der Reise mit der Heimkehr: Odysseus darf nach Ithaka zurück, nur um wieder auszubrechen, Tschick und Maik müssen zurück in den Alltag. Es scheint sich nichts verändert zu haben – oder doch?

Illustration: Geschichtenzeichnerin Celina



Hispaniola



„Ich sag's euch! Das ist 'ne Schatzkarte.“
Tom und David blickten sich skeptisch an.
„Der Totenkopf, der Ruß auf der Karte und überhaupt.“
„Was sollen das für Argumente sein, Tim?“ David sah ihn über seine Brille hinweg an.
„Also ich finde, sie sieht echt aus“, bekräftigte Tom und nahm die Karte an sich.
Tim nickte und rieb sich die Hände. „Wann stechen wir in See?“
„Mit was denn?“, wollte David wissen.
„Mit der Hispaniola.“ Tim sagte das so, als sei es das Normalste auf der Welt. Tom pflichtete ihm bei.
„Ich weiß nicht.“ David sah zu seinen Freunden. „Der alte Kahn bräuchte mehr als nur einen neuen Anstrich.“
Tim und Tom winkten ab. „Wenn's weiter nix is'.“

Bereits am nächsten Tag standen sie am Ufer. Eine sanfte Brise bog das Schilf raschelnd auseinander. Die Hispaniola wogte knarzend auf dem glitzernden Wasser. Vorsichtig betraten die Freunde das Deck, wankten darüber und suchten Halt.

„Und wer hat nun eine Ahnung, wie wir zum Schatz kommen? Keiner von uns kann navigieren.“

Tim warf seinen Kopf lachend in den Nacken. „Da hast du zwar Recht, mein lieber David, aber ich kenne jemanden, der es kann.“

Der Boden unter ihren Füßen bekam eine drastische Schiefelage.

„Moin, ihr Landratten!“

Der lange Silvio ...

„Äh, hallo“, erwiderten Tom und David. Dieser Wichtigtuer war der Letzte, den sie auf ihrer Abenteuerfahrt dabeihaben wollten.

„Was macht ihr so'n Gesicht? Leinen los, ihr Maden!“ Als sie die Tauen eingeholt hatten, glitt die Hispaniola hinaus auf das offene Wasser. Tim stellte ein Bein auf den erhöhten Bug. Der Wind fuhr ihm durch das Haar. Seine Gedanken schweiften zum Schatz. Einem unermesslichen Schatz! Sie hatten die Karte, sie wussten, wo er vergraben lag und sie würden ihn finden. Dann brauchten sie sich um nichts mehr zu sorgen und er, Tim, würde in die Geschichtsbücher eingehen. Als Meeresbezwinger und Entdecker des Schatzes.

„Hey, Tim! Wie viele Vorräte hast du eingepackt?“, rief der lange Silvio vom Heck.

Vorräte? Verdammt! Er wusste, dass er etwas vergessen hatte.

„Tim? Sag nicht, dass wir keine Vorräte dabei haben! Tim!“ Silvio machte zwei Schritte und war bei ihm. Eilig kamen

Tom und David hinterhergestolpert.

„Nanana ... wir können doch noch einmal umdrehen“, versuchte David zu schlichten.

„Umdrehen? Wir befinden uns schon meilenweit von der Küste entfernt!“

„M... man kann doch mal was verg...gessen“, stotterte Tim, als Silvio sich drohend über ihn beugte.

„Ja, kann man“, sagte dieser und wurde wieder ruhiger. „Aber doch nicht so etwas Wichtiges. Du bist als Kapitän völlig ungeeignet.“

Die drei sahen sich fragend an.

„Versuchst du gerade zu meutern?“, wollte Tom wissen.

„Und wenn es so wäre?“, antwortete Silvio grinsend.

„N... nichts“, gaben Tom und David klein bei.

Tim äußerte sich nicht dazu. „Sind wir auf Kurs?“, wollte er lediglich wissen.

Der lange Silvio besann sich des Schatzes und hechtete zum Steuer. Er blickte in die milchige Sonne, welche schwach durch die Wolkendecke schien. Dann nickte er.

Das Wasser hatte eine trübe Graufärbung angenommen.

Tims Gedanken ebenfalls. Die Idee, Silvio mit an Bord zu nehmen, war wohl doch nicht so toll gewesen. Was, wenn er ihnen die ganze Fahrt oder am Ende gar den Schatz versauen würde? Nein, das durfte Tim nicht zulassen.

Spätestens wenn Silvio schlief, mussten sie einen Plan schmieden, wie sie ihn loswerden konnten. Sollten sie ihn einfach ins Wasser werfen oder bloß fesseln? Tims Gedanken kreisten um absonderlich grausame Möglichkeiten.

Gerade als er den Beschluss fasste, wie sie Silvio loswerden konnten, rief jemand: „Tim! Mittagessen ist fertig!“

Aus einer anderen Richtung hörten sie: „Tom! Komm nach Hause!“

Die vier Jungen stiegen von ihrem Floß und verabredeten sich für den Nachmittag. Ein abgegriffenes Buch blieb mit geknickten Seiten zurück. Den Titel konnte man kaum noch lesen, aber wenn man sich anstrengte, so konnte es durchaus „Die Schatzinsel“ heißen.

Zwischenzeilenverstecker Marco
Illustration: Buchstaplerin Maike

LOADING ... 100%



Start
Enter
Enter
Enter

Start Game.
Enter Name: Player 1. Delete: „Player One“
Enter: „B.U.C.H.F.I.N.K.“
Save Changes?
Enter.

Auf einen ersten Blick hin gleichen sich das Leben und Adventure-Games etwa insofern, dass man in manchen von ihnen in Hüllen mit annähernder Nähe zu menschlichen Formen schlüpfen kann. Oder das Design der Umgebung, die Visionen einer paradiesisch-post-apokalyptischen Erde erinnern.

Die virtuelle Realität der Adventure-Games (und der vielen anderen Genres an Spielen, die inzwischen auf dem Markt sind) zieht gerade durch ihre Andersartigkeit auf: sie gibt dem modernen Menschen die Möglichkeit, bequem von seinem Wohnzimmer aus durch Sümpfe, Meere und Wälder, selbst den Weltraum zu streifen, stets mit dem Feind im Nacken und dem nächsten Schatz vor der Nase.

Es ist verlockend, das Leben hinter sich zu lassen und kurz einfach jemand anders zu sein, oder einer von vielen, oder auch nur nichts – je nach Geschichte des Spiels ist alles möglich. In vielen Spielen ist man selbst in der Rolle des Helden, der die Welt vor der Zombie-Apokalypse, einem durchgeknallten Roboter oder ein Videospiel vor dem Abschalten retten muss.

Wer sich genauer im bunten Haufen der vielen Genres umblickt, findet meist ein Szenario, welches sein Herz zum Schlagen bringt und seine Geister weckt.

Die virtuelle Realität von Computer- und Konsolenspielen ist fernab der unsrigen Realität. Worin sie schon beinahe wieder etwas davon in sich widerspiegelt.

Choose Form: Humanoid. Dog. Cow. Bird.
Choose: „Bird“
Save Changes?
Enter.

In vielerlei Hinsicht ist das Leben ein wenig wie eines dieser tausenden und abertausenden Adventure-Games.

Start Game.
Enter Name: Player 1. Delete: „Player One“
Enter: „B.U.C.H.F.I.N.K.“
Save Changes?
Enter.

Tolkien und die Phantastik

„Though all the crannies of the world we filled
with elves and goblins, though we dared to build
gods and their houses out of dark and light,
and sow the seed of dragons, 'twas our right
(used or misused). The right has not decayed.
We make still by the law in which we're made.“

„Die dunklen Winkel uns'rer Welt zu füllen
mit Elben, Ungeheuern, Göttern vielen
und ihren Häusern auch aus Licht und Nacht,
und Drachensaat - sei's gut, sei's schlecht gedacht,
ist unser Recht - daß wir, wie's stets gewesen ist,
Erschaffen im Gesetz, das unser Ursprung ist.“

Tolkien schreibt dieses Gedicht für seinen Freund C. S. Lewis, der ihn darauf hinweist, dass Mythen Lügen und damit nutzlos seien. Er weist darauf hin, dass es legitim und unser grundsätzliches Recht ist, die Welt mit phantastischen Gestalten zu füllen und damit die Schöpfung zu erweitern – wohlgeachtet immer im Sinn des Schöpfers. Er sah sich selbst dabei allerdings weniger als ich-bezogenen Erschaffer von künstlich erdachten Welten, sondern als einen Entdecker und Erzähler von Legenden. Dass ihm als Gelehrten eine Wissens-„Festplatte“ mit einem wahren Schatz an Sprachen, Kulturen und Legenden zur Verfügung stand, die sich nach und nach zu einer eigenen Welt formten, war sicherlich ein großes Glück. Den Vorwurf, Menschen zum Abdriften in Phantasiewelten und zum Realitätsverlust zu verführen, weist er mit dem Hinweis auf die Werke der sogenannten „Realisten“ – Umweltverschmutzung, Waffebau, Industrialisierung – zurück.

„Why should a man be scorned, if, finding himself in prison, he tries to get out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls?“

„Warum sollte man jemanden verachten, der, als er feststellt, daß er sich in einem Gefängnis befindet, aus ihm entkommen und nach Hause gehen will? Oder der, wenn er dies nicht kann, über andere Themen als Wärter und Gefängnismauern nachdenkt und spricht?“

Da die Bücher, die Tolkien und auch seine Freunde im literarischen Zirkel „Inklings“ kannten, ihnen wenig Freude beim Lesen bereiteten, setzten sie sich zum Ziel, ebensolche Bücher selbst zu verfassen. Sie gaben sich gegenseitig Schreibaufgaben zu bestimmten Themen und wetteiferten miteinander in selbsterdachten Wettkämpfen. Doch während auch seine Mitschreiber Werke phantastischer Literatur hervorbrachten und Spezialisten auf ihrem jeweiligen Wissensgebiet waren, ist allein Tolkiens Werk heute noch



bekannt und beliebt – möglicherweise, weil er nicht einfach Versatzstücke aus der Mythologie wie zu einem Puzzle zusammengesetzt, sondern zuvor gründlich „verdaut“ und alles zu einem großen Ganzen angepasst hat. Die Quellen seiner Inspiration analytisch anhand seiner Bücher ausfindig zu machen, ist daher ein schwieriges Unterfangen.

Während einige Studien auf die Ähnlichkeit zur christlichen Mythologie verweisen – beispielsweise in der Schöpfungsgeschichte im „Silmarillion“ oder in der Figur der Lady Galadriel als Gottesmutter Maria –, sind viele der Ansicht, dass weitere Figuren, Rassen, Länder und sogar Handlungsmotive der nordischen Sagenwelt entstammen. Der ängstliche Bilbo Beutlin, der plötzlich beschließt, in ein Abenteuer aufzubrechen, das ihn als Helden zurückkehren lässt, ist ein Motiv aus „Hrolf Kraki“, während die Geschichte um den Drachen Smaug, der bestohlen und durch das Wissen um seinen schwachen Punkt besiegt wird, stark an die Beowulf-Saga erinnert. Das Rätselspiel im „kleinen Hobbit“ ist Bestandteil vieler Sagen, wie der „Sage um König Heidrek“, in der sogar die Rätsel ihre Entsprechungen haben, und oft muss der Befragte dabei um sein Leben raten. Doch ergibt es Sinn, Tolkiens Werke in ihre Einzelteile zu zerlegen? Sicherlich ist es spannend und weckt Interesse an Mythen und Sagen. Dennoch stehen seine Bücher und seine Welt als „Schöpfung“ für sich und nicht als bloße Zusammenfassung bereits bestehender Traditionen oder als Sammlung bloßer Versatzstücke.

Text u. dt. Übersetzungen: Märchenzüchter Frederik
Illustration: Buchstaplerin Maïke

Tolkien, J.R.R. (2001): *Tree and Leaf*.
Harper Collins Publishers: London. S. 87 und S. 60



"das Abenteuer" = mc^2

Verseflüsterin Silvia hält ein Plädoyer gegen die Schwarz-Weiß-Malerei rund ums Abenteuer.

Alles ist relativ, auch „das Abenteuer“. Vom klassischen „Helden“ (oder auch „Bösewicht“) bin ich zumindest weit entfernt. Ich habe keine Superkräfte und keine Erzfeinde. Kämpfen widerstrebt mir. Ich komme nicht von einem anderen Planeten. Ich trage keinen maßgeschneiderten High-Tech-Anzug. Außerdem findet sich auf meiner Löffelliste* weder „Weltreise“ noch „Extremsportarten“, auch kein „Glücksspiel“ und keine „Weltherrschaft“.

Doch das hält mich nicht davon ab, das Gefühl des Adrenalin-Rausche(n)s zu kennen, den Stolz, der einen wachsen lässt und tiefe Zufriedenheit auslöst, oder die oft sogar physisch spürbare Erleichterung, wenn ein Hindernis überwunden und „die Gefahr“ gebannt ist. Von Langeweile bin ich weit entfernt. Auch ohne verschollene Schätze, hitzige Schwertkämpfe und angsteinflößende Piratenflaggen ist mein Leben voller Abenteuer.

Der erste Schritt in ein Abenteuer besteht vermutlich darin, eine Aufgabe, eine Mission zu finden; einen Weg zu wählen, der die Ahnung von Unsicherheit in sich birgt.

Für mich bedeutet „Abenteuer“ an erster Stelle, sich seinen Ängsten zu stellen. Auch wenn es noch so viele sind. Sicher wäre es oft einfacher, eine andere Richtung einzuschlagen, doch der einfachere Weg ist nicht immer der „richtige“.

Außerdem glaube ich auch, dass mit entsprechender Motivation so gut wie alles möglich ist. Anders gesagt: Sich das Ziel vor Augen zu halten, den Moment, in dem man den Gipfel nach all den Strapazen endlich erreicht hat, macht Mut, den man nicht unterschätzen sollte. Wichtig ist dabei jedoch, nicht (nur) in dieser Zukunft zu leben, sondern jeden Moment des „Abenteuers“ so bewusst und gegenwärtig wie möglich zu begehen. Dadurch wird nicht nur das Leben intensiviert, sondern auch den Lernerfolg maximiert – oder wie Konfuzius so schön sagte: „Der Weg ist das Ziel.“

Sich auf ein Abenteuer einzulassen, ist nicht immer nur ein Spaß; sich ins Unbekannte zu wagen erfordert oft Überwindung, jede Menge Mut und einen starken Willen. Im Laufe der eigenen „Abenteuer“ lernt man idealerwei-

se aus der Erfahrung, was einen bedeutenden Einfluss auf weitere, nachfolgende Erlebnisse haben kann. Jede(r) von uns hat Strategien, die helfen, die weiterbringen, und andere, die für den eigenen individuellen Gebrauch weniger zielführend sind. Die große Kunst besteht darin herauszufinden, was man selbst will, was man brauchen kann und was nicht.

Ich persönlich verlasse und stütze mich bei meinen „Abenteuern“ gerne auf die Fantasie und in diesem Zuge auf Metaphern: Sei es nun, dass ich mir eine „Rüstung“ anlege, um mich auf „die Schlacht“ vorzubereiten oder ein „unsichtbarer Freund“, der mir in schwierigen Momenten zur Seite steht – wer sagt denn, dass dies nur Kindern erlaubt sein soll?

„Abenteuer“ heißt doch immer auch, mutig zu sein. Es heißt, zu sich selbst zu stehen. Die Person zu sein, die man sein will. Sich nicht zu verstecken.

„Abenteuer“ bedeutet, sich der „großen, weiten Welt“ zu stellen. Auf die eigene Art und Weise. Denn „richtig“ und „falsch“ existiert so nicht.

Tatsache ist: Jede(r) von uns erlebt eigene Abenteuer. Manche davon werden von unserer Umgebung nicht als solche angesehen, weil wir alle die Welt unterschiedlich wahrnehmen. Im Umgang mit anderen vergessen wir das leider oft; wir urteilen zu schnell, zeigen zu wenig Verständnis. Doch was für den einen leicht ist, kann den anderen vor eine große Herausforderung stellen; was den einen zum Lachen bringt, kann den anderen Tränen kosten.

Für ein angenehmeres Zusammenleben, für eine „Erleichterung“ des zwischenmenschlichen Umgangs, für eine verständnisvollere und hilfsbereitere Welt sollten wir also nie vergessen: Jede(r) von uns hat eine Geschichte. Wir erleben alle unterschiedliche, auf uns „zugeschnittene“ Abenteuer. Alles ist relativ.

*Eine Löffelliste (im Englischen „Bucket List“) ist eine Liste an Dingen, die man erreichen will, bevor man stirbt, also bevor man „den Löffel abgibt“ (siehe auch Film „Das Beste kommt zum Schluss“)



Kontakt

buecherstadtkurier.com

info@buecherstadtkurier.com

[Facebook](#)

[Twitter](#)



Mit der nächsten Ausgabe stürzen wir uns in den Frühjahrsputz!

Sie wird Anfang März 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.

Impressum

Herausgeberin: 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, Frederik Friesenegger, Iris Gleinser, Adrian Leonardo Winkowski, Rebecca Schmidt, Claudia Engemann, Katharina Prazuch, Celina Ziebarth, Maike Duddek, Nico Zarsteck, Marco Habermann, Silvia Griessmair / Lektorat: Annette Bögelsack, Erika Unterpertinger, Alexandra Schilref, Pia Zarsteck, Elisabeth Ruetz, Silvia Griessmair / Layout: Aaron Sprawe, Alexandra Schilref / Illustration: Aaron Sprawe (S.20), Katharina Prazuch (S.1,4-5,39), Maike Duddek (S.12-14,27,36,38,40), Celina Ziebarth (S.36), Lara Paulussen (S.11)
Der Bücherstadt Kurier ist ein kostenlos bereitgestelltes Projekt. Die Autoren und Mitwirkenden erhalten für ihre Werke keine Entlohnung. Die Herausgeberin 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.