

Rattus Libri

Ausgabe 6

Juni 2006

Liebe Leser und Kollegen,

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

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

Argument Verlag, Hamburg	www.argument.de
Atlantis-Verlag, Stolberg	www.atlantis-verlag.de
Betzels Verlag, Nienburg	www.betzelsverlag.de
Egmont Franz Schneider Verlag, München	www.schneiderbuch.de
Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln	www.MangaNet.de , www.ehapa-comic-collection.de , www.vgs.de
Eloy Edicions, Augsburg	www.eloyed.com
Hary-Production, Neunkirchen	www.HARY-PRODUCCION.de
Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen	www.kalidor-verlag.de
Legendensänger-Edition, Solingen	www.legendensaenger.privat.t-online.de/legenden.htm
Panini-Verlag, Dino-Verlag, Stuttgart	www.paninicomics.de , www.dinocomics.de , www.paninicomics.de/filmromane
Piper Verlag, München	www.piper.de
Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin	www.schwarzkopf-schwarzkopf.de
Shayol-Verlag, Berlin	www.shayol-Verlag.de
Tokyopop, Hamburg	www.tokyopop.de
Verlag Peter Hess, Uenzen	www.Verlag-Peter-Hess.de , www.klangpaedagogik.de www.klang-massage-therapie.de

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

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

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

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:
<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/u/t/uta/uta.html>

Wir wünschen wir Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre der 6. Ausgabe von RATTUS LIBRI.
Mit herzlichen Grüßen

Irene Salzmann und Christel Scheja

RUBRIKEN

Fantasy	Seite 02
Science Fiction.....	Seite 09
Mystery/Horror	Seite 19
Krimi.....	Seite 21
Kinderbuch.....	Seite 25
Comics/Manga.....	Seite 26
Magazine	Seite 39
Film	Seite 41
Kunst.....	Seite 42
Pädagogik.....	Seite 43
Nicht-kommerzielle Presse	Seite 44

IMPRESSUM

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

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

Logo © Freawyn.

Erscheinungsdatum: Juni 2006

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Fantasy



Sara Douglass

Die sterblichen Götter Tecendors

Im Zeichen der Sterne 1

Sinner. Book One of the Wayfarer Redemption, 1997

Paperback, Piper, München März 2006

3-492-70041-1, 637/1690

Übersetzung aus dem australischen Englisch von Hannes Riffel und Sara Schade

Titelbild von John Howe

Sara Douglass wurde durch die sechsbändige Saga "Unter dem Weltenbaum" in Deutschland bekannt. Die Geschichte von Axis, Aschure und Faraday, die Teil einer Prophezeiung waren und nicht nur

das Böse von der Welt tilgten, sondern auch einen falschen Gott stürzten und die alte Ordnung wieder herstellten, so dass die nichtmenschlichen Völker der Ikarier und Awaren sich nicht länger vor den Augen der Menschen verbergen mussten, fand viele Leser.

Vierzig Jahre sind seit diesen Ereignissen vergangen. Faraday starb, während Axis und Aschure zu Göttern wurden. Die Herrschaft über das Land überließ das göttliche Paar ihrem Erstgeborenen Caelum, dem Sternensohn.

Tecendor blüht in Frieden und Wohlstand, und nichts scheint die Herrschaft des Sternensohnes trüben zu können. Mit unendlich großer Zauberkraft herrscht Caelum über die Lande. Aber er erkennt nicht, dass sich unter den Menschen Unmut regt. Denn diese sind in zwei Reiche gespalten, und während Zared, der Prinz des Nordens ein kluger und gerechter Herrscher ist, wirtschaftet Prinz Askam sein Land zu Grunde und versucht, das Unheil durch überhöhte Steuern aufzuhalten.

Das führt zu Groll und Intrigen, viele Kaufleute und Adlige wünschen sich umso mehr ein vereintes Land unter der Krönung eines Königs der Achariten. Wer wäre dazu besser geeignet als Zared, dessen Mutter Rivkah aus der ehemaligen Herrscherfamilie stammt? Und welche Königin wäre geeigneter als Leah, Askams Schwester, um die Lande zu vereinen? Es gelingt ihnen tatsächlich, Zared von ihrem Anliegen zu überzeugen, und er trägt diesen Wunsch schließlich vor dem Rat der Völker vor. Das Ansinnen wird abgelehnt, und so kommt es zu einem erbitterten Bürgerkrieg unter den Menschen und gegen den Sternensohn.

Doch das ist nur der Vorgeschmack zu einem viel schlimmeren Übel, das hinter dem Sternentor auf Tecendor lauert.

Nur einer weiß von der Existenz der dort hinter lauern den Dämonen und hat selber Interesse daran, dass diese nicht durchbrechen können - Wolfsstern, der undurchsichtige Zauberer aus der Vergangenheit. Aber auch er kann das Verhängnis nicht aufhalten.

Denn der von allen gehasste und tief verbitterte Drago, dem man immer noch den Verrat an seinem Bruder Caelum vor vierzig Jahren nachträgt und aller Macht beraubt hat, flieht mit einem kostbaren Artefakt aus Sigholt, nachdem man ihn eines Kapitalverbrechens beschuldigte. Sein letzter Ausweg vor den Häschern ist das Sternentor...

Es ist zwar günstig, die "Unter dem Weltenbaum"-Saga zu kennen, aber Sara Douglass erzählt genug, so dass man der Handlung ohne Probleme folgen kann. Es gibt ein Wiedersehen mit Axis, Aschure oder Sternenströmer, sie sind aber bis auf Faraday eher Nebenfiguren. Das Hauptaugenmerk liegt auf der jüngeren Generation. Wie auch schon in der ersten Saga dominieren hier exotische Schauplätze, magische Wesen und Intrigen, aber auch besessen machende und zerstörerische Leidenschaften, die zu epischen Schlachten, Gewalt oder Grausamkeit führen können.

Jeder der Helden führt seine eigene kleine Schlacht: Zared kämpft mit seiner Loyalität gegenüber dem Thron der Sterne und seinen eigenen Ambitionen. Caelum verschließt zu lange die Augen vor dem, was um ihn herum vorgeht und muss lernen, dass auch er nicht fehlerlos und allmächtig ist.

Drago, einst Drachensstern, ist nicht mehr nur Täter sondern auch Opfer. Die Zurückweisung seiner Familie und der allgegenwärtige Hass haben ihn verbittert und zynisch werden lassen, gleichzeitig greift er aber wie ein ertrinkender nach jedem Strohalm - nach jeder freundlichen Gabe. Letztendlich hält er die Schlüssel für das Schicksal Tecendors in Händen.

Überraschend ist vor allem Faraday, die sich aus ihrer Opferrolle löst und in der neu gewonnenen Freiheit eigene Fäden spinnt. Das bedeutet allerdings nicht unbedingt, dass sie nun emanzipiert ist. Wie die meisten anderen Frauen der Saga bleibt sie in typisch weiblichen Aufgabenfeldern gefangen, wenngleich sie nicht mehr das Lämmchen ist - diese Rolle hat nun Leah, Prinzessin des westlichen Reiches, übernommen.

Magie und Abenteuer spielen eine nicht unerhebliche Rolle im ersten Band der Saga "Im Zeichen der Sterne", allerdings liest sich der Roman über weite Strecken wie ein Liebes- und Beziehungsroman, in dem schöne Frauen leiden, begehren und dulden, was immer auch die Männer mit ihnen anstellen, in denen Ausbrüche aus der zugeordneten Rolle hart bestraft werden.

Die Männer sind stattlich, stolz und natürlich auch leidenschaftlich in allem, was sie tun - sei es gegenüber ihren Geliebten oder in der Ausnutzung der Macht. Nur wenn Sara Douglass aus den vorgegebenen Mustern ausbricht, und z. B. eine brutale Abtreibung schildert, wird man aus dem

schönen Traum gerissen. Wirklich sympathisch oder tiefgründig werden die Figuren durch solches Verhalten nicht, aber es macht sie irgendwie interessanter und die Handlung spannender.

"Die Sterblichen Götter Tecendors" ist episch-romantische Fantasy wie sie im Buche steht, gefühlsintensive Beziehungskisten und böse Intrigen spielen sich vor einer exotischen Kulisse mit Magie und all zu menschlichen Göttern ab, Abenteuer und kleine Überraschungen bieten Spannung. Kurzweilige, wenn auch nicht tiefer gehende Unterhaltung ist damit garantiert. (CS)



Christian Endres

Saramee – Stadt der Vertriebenen, Band 8: Die Grube

Atlantis Verlag, Stolberg Mai 2006

3-936742-70-7, 70/490

Titelbild von Chris Schlicht

Saramee, auch die „Stadt der Vertriebenen“ genannt, ist auf drei Seiten von hohen Gebirgszügen umschlossen, die so gut wie gar nicht zu passieren sind, und das an der vierten angrenzende Meer ist von Piraten verseucht, die den Handel erschweren. Trotzdem kann sich der von einem Rat beherrschte Stadtstaat gut halten. Durch seine absolute Neutralität bietet er eine Freihandelszone für alle Parteien, auch wenn diese sonst vielleicht im Krieg miteinander liegen, und Schutz für diejenigen, die auf der Flucht sind oder etwas zu verbergen haben.

So findet sich in den Gassen Saramees neben Kaufleuten, Handwerkern und Magiern auch noch recht zwielichtiges Gesindel ein. Vor allem in der Unterstadt sind die Bewohner und auch ihre Vergnügungen recht derber Natur.

In der „Grube“ stehen sich Maskierte, wenn auch nicht immer ganz freiwillig dazu rekrutiert, in Kämpfen bis zum Tod gegenüber. Auch der junge Nitsua wird immer wieder hinein geschickt, um sich zu bewähren. Er kennt nichts anderes als diesen Ort, an dem er sich immer wieder auf Kämpfe einlassen muss, und gehorcht allen Befehlen, die man ihm gibt.

Zur gleichen Zeit bittet die wohlhabende Alinae den bekannten Privatermittler Argus Panoptes um Hilfe: Schon seit vier Monaten ist ihr Bruder aus der Schwertschule von Mangernath verschwunden. Die junge Frau befürchtet das Schlimmste und hat bereits die Hoffnung aufgegeben, denn alle Spuren verliefen sich früher oder später hier in Saramee.

Nicht einmal Hauptmann Balwin Croft, ein guter Freund der Familie, hat einen Hinweis auf den Verbleib des Jungen finden können.

Aber gerade das macht den Ermittler neugierig, fügt er seinem Rivalen, dem Kommandanten der Stadtwache, doch gerne einmal wieder eine Schlappe zu. Mit Vergnügen macht er sich auf die Suche nach dem verschwundenen jungen Mann und hört sich in Saramee um, entdeckt dabei Querverbindungen, die bisher keinem anderen aufgefallen sind, und ihn schließlich auf die richtige Spur führen.

Christian Endres mischt sich in „Die Grube“ nicht in die große Politik ein wie andere Autoren der Serie, er erzählt eher ein Krimiabenteuer, dessen Ausgang zwar absehbar ist, aber dennoch einige unerwartete Überraschungen bietet.

Die Geschichte ist trotz der beiden Handlungsstränge gut zu überschauen, und man wartet gespannt darauf, ob sich Panoptes und Nitsua noch rechtzeitig begegnen. Denn während der Ermittler seine Informationen Stück für Stück in Gesprächen sammelt, muss der junge Mann sich immer wieder schweren Kämpfen stellen, die jederzeit sein Ende bedeuten könnten. Während der Schwertkämpfer eher blass bleibt, besitzt der Gentleman-Ermittler ein wenig mehr Profil und überraschende Seiten.

Auch wenn „Die Grube“ vielleicht nicht zu den Highlights der Reihe gehört, sondern eher guter Durchschnitt ist, beweist dieser Band einmal wieder, dass gute Fantasy-Unterhaltung nicht nur aus den großen Verlagen kommen muss. (CS)



Tanja Kummer
Die Weltenwandlerin

Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen, Mai 2006
3-937817-07-7, 408/1290

Zu den klassischen Motiven der Fantasy-Literatur gehört der Wechsel eines Menschen aus der diesseitigen in eine phantastische Anderswelt. Helden wie Bastian Balthasar Bux aus der „Unendlichen Geschichte“ haben es den modernen Autoren vorgemacht, auch wenn Michael Ende und andere ebenfalls in der Tradition klassischer Märchen und Legenden stehen.

Die Besucher aus unserer realen Welt tauchen in eine ihnen fremde, oft archaisch wirkende Umgebung ein und bewirken eine Veränderung, manchmal gelingt es aber auch dem Bösen, Einfluss auf das Hier und Jetzt zu nehmen.

Tanja Kummer benutzt all diese Motive in ihrem Debüt-Roman „Die Weltenwandlerin“. Als Kind hat Grace eine schicksalhafte Begegnung. Ein schwer verletzter Mann, begleitet von einem magischen geflügelten Wesen namens Eweligo, taucht unversehens im Stall auf und vertraut ihr ein kostbares Amulett an. Das Mädchen erhält in der Zeit darauf die Gelegenheit, seine Heimat zu besuchen und erfährt, dass der Fremde ein König war, der nur sein Land beschützen wollte. Dieses fällt aber immer mehr in die Hände der Schergen des dunklen Herrschers aus dem Nachbarreich, und die letzte Hoffnung liegt auf seinem Sohn, der im Verborgenen aufwächst.

Doch noch hat das alles für Grace keine Bedeutung. Sie kann mit Krieg noch nicht viel anfangen und genießt die Besuche bei den Freunden, da sie in ihrer eigentlichen Heimat keine hat. Um ihr den Weg zu erleichtern schenkt man ihr einen Weltenring.

Doch aufgrund der Gefahren werden die Besuche seltener, und Grace beginnt zu vergessen. Das normale Leben nimmt sie in Beschlag, Schule und Ausbildung fordern ihren Preis, aber auch die Liebe. Sie findet ihr Glück mit dem freundlichen Andrew, doch bevor sie auch Mutter werden kann, stirbt ihr Mann durch einen Autounfall. Als sie kurz darauf auch noch ihre Eltern verliert, bricht für Grace alles zusammen.

Da tritt ein Fremder in ihr Leben und verändert es mit einem Schlag. Er will der jungen Frau nicht nur das Grundstück entreißen, auf dem sie aufgewachsen ist, sondern stiehlt ihr auch noch den Weltenring, so als wisse er genau, was er damit anfangen müsse.

Grace flieht vor ihm durch das Tor im Stall. Als sie in das Land der Freunde ihrer Kindheit zurückkehrt, beginnt sie sich wieder zu erinnern, und man erkennt sie auch wieder. Die Lage hat sich verschlimmert: Der Erbe des Königs ist getötet worden, und ein anderer Mann, Shawn War, der die Feinde nur mit Mühe und Not zurückhalten kann, regiert nun an seiner Stelle. Die Hoffnung auf Rettung schwindet langsam, den Untergang des Reiches könnte nur noch ein Wunder abwenden.

Das aber trägt Grace bei sich, denn sie hat in all den Jahren das Sonnenamulett nicht abgelegt. Und sie ist die Einzige, die seine Macht in voller Gänze rufen kann. Auch wenn Grace zunächst unsicher und ängstlich ist, so bleibt sie doch, um den Freunden zu helfen und ihnen wieder neuen Mut zu machen. Und mit der Zeit akzeptiert sie sogar die Annäherung Königs Shawns, zu dem sie sich seltsam hingezogen fühlt.

Lebendig und stimmungsvoll erzählt Tanja Kummer eine zwar nicht gerade neue Geschichte, aber es gelingt ihr gut, die klassischen Motive des Weltenwechsels und des Kampfs von Gut gegen Böse zu variieren und den Charakteren einen glaubwürdigen Hintergrund zu verpassen. Hin und wieder macht sie es sich etwas einfach, um Konflikte und Probleme zu lösen – aber das wird durch die atmosphärische Erzählung und die sympathischen Personen ausgeglichen. Etwas bewegt sich, und so ist der Titel des Romans „Die Weltenwandlerin“ durchaus mehrdeutig.

Die Handlung ist spannend aufgebaut und flüssig erzählt. Sie gleitet nicht ins Kitschige ab, denn auch wenn die Autorin harmonische Interaktion und Romantik vorzieht, so vergisst sie nicht die Action. Sie lässt ihre Helden auch einmal leiden und schildert die Schrecken des Krieges, da wo es sein muss, sehr deutlich.

„Die Weltenwandlerin“ ist ein in sich ausgewogener Fantasy-Roman, der alten Themen noch neue Variationen abzugewinnen weiß und damit ein gelungenes Debüt, dem sicherlich noch weitere Romane von Tanja Kummer folgen werden. (CS)



Tobias O. Meißner

Die letzten Worte des Wolfs

Im Zeichen des Mammuts 2

Piper Verlag, München, März 2006, Piper TB 6604

3-492-26604-5, 350/895

*Umschlaggestaltung von Nele Schütz Design unter Verwendung eines Bildes von Higuchi/Mauritius und Tim Hildebrand (Mammut)
Karte von Erhard Ringer*

Unter den von Piper geförderten Autoren ist auch Tobias O. Meißner, der bereits durch Veröffentlichungen in kleineren Verlagen Erfahrung und positiven Zuspruch sammelte. Sein Zyklus "Im Zeichen des Mammuts" ist Fantasy, die sich vor allem den Naturschutz auf die Fahne geschrieben hat.

Das "Mammut" ist eine Gruppe von Helden, die sich im Dienste eines geheimnisvollen Magiers dem Naturschutz verschrieben haben. Sie versuchen, die Verseuchung von Gewässern und Erde zu verhindern und vom Aussterben bedrohte Tiere vor dem Zugriff gieriger Menschen zu beschützen. Leiter dieser Gruppe ist der ehemalige Schreiber Rodraeg Delbane, der noch immer unter den Folgen seines ersten Abenteuers leidet. Ruhe und Erholung findet er leider nicht, denn man bittet ihn, seltsamen Gerüchten aus der Stadt Wandry nachzugehen. Auch dort sind Tiere in Gefahr - Buckelwale, die in seinen Augen bisher als ausgestorben galten. Jemand scheint die lange verbotene "Fängermagie" einzusetzen, um sie in die Harpunen der Jäger zu locken.

Zusammen mit zwei kampferprobten Gefährten, dem Klippenländer Bestar, und dem Bogenschützen Hellas, sowie dem jungen Magier Eljazokad macht er sich auf den Weg, um herauszufinden, inwieweit die Gerüchte stimmen, und was sie dagegen unternehmen können. Aus Erfahrung klug geworden agieren sie nun vorsichtiger und behutsamer, um nicht aufzufallen, was aber nicht so einfach ist. Denn Wandry, die Stadt auf Pfählen, ist ein Nest voller Intrigen, Attentäter und Menschen, die etwas zu verbergen haben. Nur wenige sind wirklich bereit, ihnen zu helfen.

"Die letzten Worte des Wolfs" steht in der Tradition der "Gezeitenwelt": Tobias O. Meißner kommt fast gänzlich ohne Magie, fremdartige Wesen und Rassen aus und lehnt sich überwiegend an historische Kulturen an.

Diesmal beginnt das Abenteuer sehr viel früher, da den meisten Lesern die Helden schon bekannt sind. Er zeigt, dass sie sich durch ihre unangenehmen Erfahrungen etwas weiter entwickelt haben, und deutet an, dass viel mehr als nur Naturschutz hinter den Aufträgen ihres Magiers steckt. Die Handlung ist wesentlich spannender als im ersten Teil und überrascht mit so mancher ungewohnter Enthüllung. Diesmal gibt es nur noch Längen im Mittelteil, als die Helden in Wandry nicht so recht wissen, wo sie anfangen sollen zu suchen, aber auch hier hilft der gefällige Stil wieder über die Schwächen hinweg.

"Die letzten Worte des Wolfs" ist weitaus spannender und überzeugender als sein Vorgänger und zeigt interessante Ansätze, die neugierig auf die Fortsetzungen machen. Vor allem Fans nicht all zu bunter Fantasy und Rollenspieler, die nicht nur Action und Gemetzel suchen, dürften Roman und Zyklus gefallen. (CS)



Heide Solveig Göttner
Die Priesterin der Türme

Die Insel der Stürme 1

Originalausgabe, gebunden, Piper-Verlag März 2006

3-492-75004-4, 431/1990

Umschlaggestaltung von Nele Schütz Design unter Verwendung zweier Motive von Gérard Di-Maccio

Die 1969 geborene Heide Solveig Göttner, die als Dozentin für Englisch und Deutsch in der Nähe von Freiburg lebt, legt mit "Die Priesterin der Türme" als Auftakt ihres Zyklus um "Die Insel der Stürme" ihren ersten Roman vor.

Die Menschen und das Gehörnte Volk der Naurn teilen sich die unwirtliche Insel der Stürme. Die Menschen leben in ihren Clanverbänden vor allem in Städten, die von mächtigen Türmen beherrscht werden, während die Naurn als kriegerische Nomaden durch die Einöde ziehen.

In der Stadt Calaxi dient die junge Amra als Priesterin des Totengottes Antiles. Aufgrund dieser Aufgabe ist es ihr verboten, engeren Kontakt mit den Menschen zu haben. So steht sie außerhalb der Gesellschaft und sieht oft Dinge, die anderen nicht auffallen. Und sie vermag in das Innere der Menschen zu blicken und in deren Seele zu lesen.

Deshalb spürt sie eines Tages, dass das elternlose Kinde, das ein Fremder in die Stadt bringt, etwas Besonderes ist: Die Kleine hat türkisfarbene Augen, die sonst nur den Göttinnen vorbehalten sind, und ihre Seele bleibt unergründlich.

Dann sucht ein schweres Erdbeben die Stadt heim, und die Bewohner sehen in dem außergewöhnlichen Kind plötzlich eine Unheilsbotin. Sie kommen nicht mehr dazu, es zu töten, denn zu allem Übel fällt nun auch noch ein kriegerischer Stamm der Naurn in die Ruinen ein und gibt den Bewohnern den Rest.

Allein Amra, der Fremde, dessen Namen Jemren ist, und Gorun, der Erste Reiter von Calaxi überleben neben Lillia. Sie fliehen gemeinsam vor den Gehörnten, deren wilde Königin ein besonderes Interesse an dem Mädchen zu haben scheint. Denn ganz offensichtlich gebietet Lillia nicht nur über die Elemente und die Zeit, sondern kennt auch einige Geheimnisse der Naurn...

"Die Priesterin der Türme" orientiert sich anders als viele andere Fantasy-Romane nicht an einer der für diese Thematik beliebten Kulturen wie die der Kelten oder des alten Ägypten. Die Insel der Stürme erinnert eher an die kleineren vorderasiatischen und nordafrikanischen Kulturen des südlichen und östlichen Mittelmeerraumes, ohne sie jedoch zu kopieren.

Vor diesem eigentümlichen Hintergrund konzentriert sich die Autorin vor allem auf drei Figuren. Da sind zum einen Amra und Gorun, die aus ihrem geruhsamen und vorherbestimmten Leben in Calaxi gerissen werden und lernen müssen, mit den neuen Gegebenheiten zurechtzukommen. Jemren, der selbsternannte Beschützer bleibt wie die kleine Lillia lange Zeit geheimnisvoll, aber schon bald ahnt man, dass auch er eine Tragödie in seinem Herzen trägt. Für diese Charakterschilderungen und auch die differenzierte Darstellung der Naurn, die nur am Anfang wie gefährliche Bestien wirken, nimmt sich die Autorin sehr viel Zeit, wodurch die Handlung sehr langsam anläuft und kein sehr hohes Niveau erreicht, auch wenn ihre Helden auf der Flucht in Gefahr und Gefangenschaft geraten. Aber nicht Action und Gewalt stehen im Vordergrund der Geschichte, sondern eher die Geheimnisse, die Lillia umranken, und die Entwicklung der Menschen, die sie beschützen und begleiten.

"Die Priesterin der Türme" ist eher ein stilles Buch, das die meisten Klischees um Priesterinnen und Auserwählte geschickt umschiffet und dafür lebendige Charaktere und einen glaubwürdigen Hintergrund bietet. Die Spannung wird durch gelegentliche Actionszenen, vor allem aber durch die Geheimnisse, die sich nach und nach enthüllen geschaffen, auch wenn man nach dem ersten Band noch nicht ganz weiß, worauf das ganze hinaus laufen wird.

Obwohl eine Veröffentlichung im Taschenbuch sicherlich mehr Leser angelockt hätte, so bietet der Verlag mit dem Zyklus um "Die Insel der Stürme" einen interessanten Gegenpol zu den epischen und bildgewaltigen Epen im Stile Tolkiens. (CS)



Cory J. Herndon

Magic - Ravnica-Zyklus: 2. Der Gildenbund

Magic: The Gathering: Ravnica-Cycle, Book II: Guildpact, Januar 2006

Panini Verlag, Stuttgart, März 2006

3-8332-1303-5, 347/995

Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch von Hanno Girke

Titelbild von Todd Lockwood

Es ist inzwischen Tradition, dass zu jeder neuen Magic-Kampagne auch eine Romantrilogie erscheint, die neben dem Lesespaß auch noch einen tieferen Einblick in die Hintergrundwelt und die vielen Möglichkeiten zum Einsatz der Karten bieten soll. Die eingefleischten Spieler begegnen hier liebgewonnenen Monstern, Artefakten, aber auch Nichtspieler-Figuren.

"Der Gildenbund" setzt den Roman "Ravnica - die Stadt der Gilden" nur insofern fort, dass einige Figuren, Schauplätze und Kreaturen wieder auftauchen. Offene Fragen aus dem ersten Band des Zyklus' werden allerdings nicht weiter behandelt. Ganz offensichtlich sind einige Jahre vergangen und neue Protagonisten haben die Bühne in der Stadt der Gilden betreten:

Die junge Teysa wird von ihrem Patriarchen als neue Baronin von Utvara, einem kleinen Vorposten im Hinterland von Ravnica, eingesetzt. Obwohl sie entsprechende Anweisungen bekommt, wie sie sich zu verhalten habe, setzt sie sich über die Gebote ihres Onkels hinweg und realisiert ihre eigenen Pläne, denn sie ist zu stolz, um nur die Befehle anderer auszuführen.

Dies macht auch den Bewohnern Utvaras zu schaffen, zu denen seit einigen Jahren auch der ehemalige Leutnant Agrus Kos gehört. Denn die Baronin weckt schlafende Dinge, die man besser hätte ruhen lassen sollen. Das Tal birgt ein explosives Geheimnis, das auch Ravnica bedrohen könnte...

"Der Gildenbund" ist wieder einmal ein Roman, dem man leider zu deutlich anmerkt, zu welchem Zweck er verfasst wurde. Anstatt mit dem Hintergrund und den vorgegebenen Inhalten frei zu spielen, spult der Autor sein durch die Kampagne festgelegtes Programm ab, beschreibt Orte und Kreaturen Ravnicas, setzt den Hintergrund ein wenig - aber nicht zu stark - in Szene. Er konzentriert sich vor allem auf die spieltechnische Action und den Einsatz der Archetypen, Artefakte und Kreaturen. Dabei bleiben diesmal nicht nur die Charaktere, sondern auch die Spannung auf der Strecke. Obwohl viel geschieht, ist der Roman eher langweilig, eine bloße Aneinanderreihung verwirrender Szenen.

Nach dem wenigstens interessant umgesetzten japanischen Kamigawa-Setting ist Ravnica sehr enttäuschend beschrieben, was vielleicht auch an dem bereits ausgelutschten Hintergrund einer Stadt zwischen finsterner Magie, Technik und bösen Kreaturen liegen mag, die es gerade in den Rollenspielwelten von Dungeons & Dragons zuhauf gibt. Interessant ist der Roman somit allenfalls für Spieler der Ravnica-Kampagne, alle anderen Leser dürften enttäuscht werden. (CS)

Alfred Bekker / Marten Munsonius und Michael Schmidt:

Horror 44 – Totengeister

Hary-Production, Neunkirchen, Erstausslieferung Januar 2006

ISSN 1614-3310, 72/500

Titelillustration von Christel Scheja

Frank Rehfeld

Star Gate 9 - Das Geheimnis der Statue

Hary-Production, Neunkirchen, Erstausslieferung Januar 2006

ISSN 1860-1855, 68/500

Titelillustration von Holger Möllers

Heftromane gibt es schon seit ewigen Zeiten. Der Mensch strebt oft nach Kurzweil, und ein „richtiges“ Buch ist ihm zu lang. Also greift er sich einen Heftroman, um sich ein wenig „berieseln“ zu lassen - so er denn überhaupt zu etwas Lesbarem greift und sich nicht gleich dem Fernsehen überlässt.

Vielleicht auch deshalb haben Heftromane nicht gerade den Ruf, wirkliche Literatur zu sein. Aber ebenso wie bei gebundenen Büchern gibt es auch hier Licht und Schatten. Warum sollte ein Text schlecht sein, nur weil er in erster Linie für einen „Groschenroman“ geschrieben wurde? Sicherlich: Ein Großteil dieser Romane wird dem Klischee entsprechen, nicht gerade herausragend zu sein. Allerdings erwartet der Leser das ja auch gar nicht. Er möchte schlichtweg gut unterhalten werden. Und dies gelingt in einem Fall und in dem anderen eben nicht.

Die beiden hier zu besprechenden Heftromane nun loten genau diese beiden Extreme bis zum Äußersten aus. Der eine ist schlampig bis gar nicht lektoriert, strotzt vor Klischees und altbekannten Ideen, während der andere eine richtige kleine Perle in Inhalt und Form darstellt.



Alfred Bekker / Marten Munsonius und Michael Schmidt: Horror 44 - Totengeister

Der Band „Totengeister“ besteht aus sechs Kurzgeschichten, wobei vier von A. Bekker (die erste in Koproduktion mit M. Munsonius) und die letzten beiden von M. Schmidt verfasst wurden.

Killer im Käfig (Alfred Bekker & Marten Munsonius):

Die Geschichte um einen Killer, dessen letzter Auftrag einen etwas anderen Ausgang nimmt, als er sich das vorgestellt hat.

Leider nur eine 08/15-Geschichte, wie sie auch in einem billigen Magazin stehen könnte. Das Ende ist arg vorhersehbar, und mit Horror hat sie nicht das Geringste zu tun.

Eishauch der Totengeister (Alfred Bekker):

Ein Familienfluch lastet auf der Familie Gifford. Eine neu angestellte Bibliothekarin und der aktuelle Erbe versuchen, das Geheimnis zu ergründen.

Die längste Geschichte des Bandes. Was sie aber leider nicht besser macht: Die Geschichte strotzt nur so vor Klischees und wäre in einer Frauenzeitschrift wesentlich besser aufgehoben gewesen. Ein altes englisches Schloss mit einem hochnäsigen wirkenden Butler bildet den Hintergrund für eine Art Geistergeschichte, in welcher der frisch erwählte Erbe sich „natürlich“ unsterblich in die neu eingetroffene Bibliothekarin verliebt und mit ihr hinter das Geheimnis des Familienfluches zu kommen versucht. Dementsprechend ist leider auch die Sprache.

„Ein wohliger Gefühlsschauer schien meinen gesamten Körper zu durchlaufen, ehe sich schließlich unsere Lippen fanden...“

Ein Augenblick, wie man ihn für immer festhalten möchte, ging es mir durch den Kopf, während ich zu taumeln glaubte. Toms kräftige Arme hielten mich...“

usw. Rosamunde Pilcher im Geisterschloss...

Schrecken aus der Tiefe (Alfred Bekker):

Ein Professor stößt bei seinen Recherchen in uralten Dokumenten immer wieder auf eine uralte Weissagung, dass Wesen der Unterwelt die Macht auf der Erde übernehmen werden. Im Zuge seiner Untersuchungen und mit Unterstützung einer Studentin gerät er immer tiefer in den Sog, den diese Geschichte entwickelt. Scheinbar steht die Übernahme der Welt kurz bevor...

Ein bekanntes Thema, das nichts wesentlich Neues zu bieten hat. Zudem wechselt der Protagonist des Öfteren zwischen den Namen Bender und Lehman hin und her, was den Lesefluss doch erheblich stört. Einzig die Pointe der Geschichte weiß ein wenig zu überzeugen, auch wenn man sie bereits genau in der Form erwartet hat.

Langes Leben, schneller Tod (Alfred Bekker):

Erneut eine Geschichte, die sich um Gangster dreht. Diesmal legt sich ein Privatdetektiv mit einer Bande an. Die lediglich 3 ½ Seiten lange Geschichte weiß ebenfalls nichts Interessantes zu berichten. Genauso wie die erste hat sie auch nicht das Geringste mit Horror zu tun. Belanglos.

Abgründe (Michael Schmidt):

Die einzige Geschichte in diesem Band, die des Erwähnens wert ist - und eine wahre Horrorgeschichte in mehrerer Hinsicht. Es geht um einen bestialischen Mord, der regelrecht zelebriert wird, und um einen sehr alten Vampir. Die Wege eines Mörders und Triebtäters treffen auf die eines Vampirs, der ihn lehrt, was es heißt, wirklich „erfolgreich“ zu quälen. Und die Auflösung der Geschichte ist in der Tat mal originell: Einen perfiden und minutiös planenden Mörder damit zu schocken, dass man noch brutaler sein kann wie er, das hat schon was.

Im Schatten der Bestie (Michael Schmidt):

Eine Werwolfgeschichte. Von daher passt sie durchaus in dieses Heft, welches ja dem Horror zugeneigt sein soll. Allerdings vermag die Geschichte an sich, nicht so recht zu überzeugen. Entweder bringt sie Althergebrachtes oder aber sie gleitet ins Unwahrscheinliche. Allein die Tatsache, dass die Verfolger eines solchen Werwolfs über mehrere Stunden mit ihm Schritt halten können, weckt schon Bedenken.

Insgesamt lesbar, aber nichts Besonderes.

Fazit: Einzig die fünfte Geschichte (Abgründe) vermag zu überzeugen. Alle anderen kann man getrost ignorieren.

Insgesamt tauchen leider sehr viele Rechtschreib- und Grammatikfehler in den Geschichten auf: Sätze werden nicht zu Ende gebracht, Wörter fehlen, Zeiten werden falsch gesetzt, Protagonisten wechseln innerhalb der Geschichte mehrfach zwischen verschiedenen Namen hin und her, die Zeichensetzung ist auch nicht gerade die Beste. Zusammen mit der Tatsache, dass die Geschichten nicht gerade als qualitativ hochwertig anzusehen sind, trübt das den Lesespaß doch sehr, so dass man in diesem Fall nur dringend zu einer anderen Lektüre raten kann.

Besonders ärgerlich ist, dass hier von einem Mann wie Alfred Bekker, der von sich sagt, dass er mehr als 250 Romane und über 1000 Kurzgeschichten verfasst hat, scheinbar die besonders schlechten Exemplare herausgegriffen worden sind. Da wäre sicherlich mehr drin gewesen!



Frank Rehfeld: Star Gate 9 - Das Geheimnis der Statue

Hier liegt nun wiederum eine Perle im Universum der Heftromane vor. Spannend zu lesen von der ersten bis zur letzten Seite. Gut durchdacht und logisch aufgebaut lässt der Band aber auch nichts vermissen. Einzig einige kleinere Schreibfehler tauchen auf, aber die sind wohl unvermeidbar.

Erwachen. Regung des Geistes. Wer ist, wer war er? Vorerst weiß er nur, dass er schon lange existiert. Allmählich jedoch werden ihm die Zusammenhänge (wieder) klar.

Schon der Beginn des Romans zeugt von einer ungewöhnlichen Idee. Die Expedition von der Erde will ihre Heimatwelt vor einer möglichen

Bestrafung durch die Erbauer der Sternentore warnen. Die Verbindung zur Erde ist jedoch unterbrochen und so sitzen die Menschen vorerst auf der für sie fremden Welt „Phoenix“ fest. Ken Randall und Tanya Genada begeben sich gegen den Befehl ihres Vorgesetzten gemeinsam mit dem Eingeborenen Pieta auf eine Erkundungsreise zu einem Mysterium des Planeten. Und starten damit eine unfreiwillige Reise in die Vergangenheit...

Geschickt verwebt der Autor zwei vorerst voneinander unabhängig scheinende Handlungsstränge, die an unterschiedlichen Orten und zu verschiedenen Zeiten stattfinden. Nach und nach streben die Handlungen dann aufeinander zu, um schlussendlich auf logische Art und Weise zusammengeführt zu werden.

Die Protagonisten haben alle ihren Platz in der Geschichte und einen ausreichenden Hintergrund. Alle Handlungen erscheinen schlüssig und konsequent.

Ebenfalls bemerkenswert: An einigen Stellen stößt der Leser auf Punkte, an denen er sich unweigerlich fragt: Moment mal! Wie soll das denn gehen? Macht das Sinn?

Beispielsweise gibt es im Band die Überlegung, das Sternentor dadurch zu blockieren, dass man einfach einen Gegenstand in den Eingangsbereich legt. Der Leser kann sich schwerlich vorstellen, dass es so einfach sein soll, eine so hochstehende Technik wie das Sternentor auf so primitive Art und Weise auf Dauer zu überlisten. Und siehe da: wenig später darf man den Überlegungen eines Protagonisten lauschen, die darlegen, dass es gewiss so etwas wie einen Sicherungsmechanismus gibt, der den Eingangsbereich dann nach einer Weile automatisch wieder frei räumt.

Dem Autor gelingt es, alle derartigen logischen Brüche im Laufe des Romans wieder aufzulösen, was das Lesen zu einem noch größeren Vergnügen macht.

An diesem Roman stimmt einfach alles: Handlung und Protagonisten überzeugen ebenso wie die Art und Weise des Schreibens. Gerne und mit wachem Geist verfolgt man die Handlung und kann nicht aufhören, weiter zu lesen. Die Fortsetzung wird mit Spannung erwartet...

Fazit: Empfehlenswert! (DO)



Thomas Finn

Der Funke des Chronos

Piper Verlag, München, März 2006

gebundene Ausgabe, 3-492-70128-0, 413/1990

Umschlaggestaltung Nele Schütz Design unter Verwendung eines Gemäldes von J. A. D. Ingres

Karten von Florian Lacina und Erhard Ringer

Thomas Finn dürfte den meisten Lesern als Autor von Rollenspielen und nicht zuletzt auch als Mitschöpfer des "Gezeitenwelt"-Zyklus bekannt sein. Nachdem er vorher eher der Fantasy zugetan war, hat er sich nun erstmalig eines phantastischen Themas mit historischem Hintergrund angenommen.

Im Dezember 2006 verändert sich das Leben des eigenbrödlerischen Medizinstudenten Tobias schlagartig. Der Junge ohne Eltern und Erinnerung an seine früheste Jugend lernt den Gönner kennen, der ihm in den vergangenen Jahren immer Geschenke gemacht hat. Und dieser enthüllt ihm etwas schier Unglaubliches: Er sei im Besitz einer Zeitmaschine, die er Tobias nun als Vermächtnis anvertrauen wolle. Der junge Mann ist baff und lehnt dankend ab, weil er das für pure Spinnerei hält. Aber die Umstände zwingen ihn, das Gerät zu benutzen und damit in der Zeit zurück zu springen.

Ehe er sich versieht, befindet er sich im 19. Jahrhundert und wird gleich Zeuge eines Verbrechens. Unbekannte überfallen eine junge Frau, Tobias schlägt sie in die Flucht, wird aber statt eines Dankes vom Kutscher niedergeschlagen.

Doch er hat Glück im Unglück. Die junge Caroline Lewald nimmt sich seiner an, und er findet Aufnahme im Hause ihres Vaters. Von dort aus kann er sich beruhigt auf die Suche nach der Zeitmaschine und dem Hebel dafür machen, der ihm bei dem Tumult abhanden gekommen ist. Denn umsichtiges Handeln tut jetzt Not. Die Polizei hat die Apparatur in der Nähe eines bestialisch zugerichteten Toten gefunden und macht Tobias nun für die Tat verantwortlich. Und jemand anderes scheint ebenfalls an ihm und der Zeitmaschine interessiert zu sein.

Bei seinen Nachforschungen gerät Tobias einmal in tödliche Gefahr, doch da rettet ihm jemand anderes überraschend das Leben: Der Dichter Heinrich Heine. Er ist von den Geheimnissen so fasziniert, dass er den Zeitreisenden unterstützt. Die beiden kommen dem Geheimnis immer näher, doch dann werden sie unvermittelt aufgehalten: Am 5. Mai 1842 beginnt ein verhängnisvoller Brand und läutet damit eine der größten Katastrophen Hamburgs ein.

Eine der größten Stärken Thomas Finns ist die akribische und detailreiche Darstellung von Hintergründen, und das gelingt ihm auch in "Der Funke des Chronos" wieder vorzüglich. Man merkt, dass er sauber recherchiert hat und die Informationen und Fakten lebendig einzuarbeiten weiß. Seine Figuren sind plastisch dargestellt - was dem historischen Szenario eine angenehme Glaubwürdigkeit verleiht und über die ebenfalls vorhandenen Schwächen hinweg tröstet.

Die Handlung des Romans ist eher schlicht und geradlinig gehalten, man ahnt sehr schnell, wer der eigentliche Bösewicht ist, und von welchen Motiven er angetrieben wird. Hier weicht Finn nicht von den üblichen Klischees ab.

Ebenso geht er den meisten Problematiken des Zeitreisemotivs aus dem Weg, indem er sie gar nicht oder nur sehr vage anspricht und dabei sehr nahe an den Theorien von H. G. Wells bleibt und modernere Varianten gar nicht mehr berücksichtigt.

Insgesamt ist "Der Funke des Chronos" ein atmosphärischer Historienroman mit phantastischen Elementen, der zwar nicht durch seine in eingefahrenen Bahnen verlaufende Handlung, sondern durch seine Schilderungen von Zeit und Stadt überzeugen kann. Passend zum Heinrich Heine Jahr 2006 taucht der bekannte deutsche Dichter auf und erweist sich als neugieriger und aufgeschlossener Genosse. (CS)



Marc Cerasini

Wolverine Band 1: Waffe X

Wolverine: Weapon X, USA, 2005

Panini, Dino, Stuttgart 2006

3-8332-1403-1, 410/995

Aus dem Amerikanischen von Firouzeh Akhavan-Zandjani

Titelgestaltung von tab visuelle kommunikation

Niemand weiß genau, woher Logan kommt und wie alt er ist – nicht einmal er selber. Lange Jahre versucht er, vor sich selbst zu fliehen, vor dem, was er ist, indem er gefährliche Aufträge für die kanadische Regierung und als Söldner annimmt. Schließlich kommt man seinem Geheimnis auf die Spur und entführt ihn in ein abgelegenes Labor. Dort macht man sich seine erstaunlichen Fähigkeiten zunutze, verändert seinen Körper, manipuliert seine Psyche und seine Erinnerungen. Das Ziel der Wissenschaftler ist, den perfekten Krieger zu erschaffen: Waffe X.

Doch selbst die Forscher sind nur Werkzeuge und wissen nicht alles über ihr Versuchskaninchen. Als sie bereits glauben, ihr Experiment wäre ein großartiger Erfolg, zeigt Logan, dass er noch um ein Vielfaches besser ist als sein Ruf. Keiner von denen, die ihn auf unmenschliche Weise quälten, soll mit dem Leben davon kommen...

Der Charakter Wolverine alias Logan alias Waffe X hatte in den frühen 70er Jahren seinen ersten Auftritt in der Marvel-Serie „The incredible Hulk“. Wenig später stieß Wolverine zu den „Uncanny X-Men“, die gerade eine Generalüberholung durchmachten und mit einem neuen Team zum Top-Seller wurden.

Zunächst war vorgesehen, Wolverine bei einem der ersten Einsätze dieser neuen X-Men zu opfern, doch das Team um Chris Claremont beschloss, dem Charakter einen ungewöhnlichen, geheimnisvollen Background zu verpassen. Statt des hirnlosen Berserkers bereicherte künftig ein charismatisches Raubein mit dem Ehrenkodex eines Samurais das Marvel-Universum. Rasch stieg Wolverine zu einem der beliebtesten Protagonisten auf und erhielt nach einigen Mini-Serien seine eigene, noch immer fortlaufende Reihe.

Wolverine stellte damals eine neue Art von Held dar. Bislang waren diese bis zum Erbrechen attraktiv und frei von (gravierenden) Fehlern. Nun erschien ein Charakter, der völlig anders war: älter, klein, muskulös, weniger gutaussehend, er raucht, trinkt, ist ein Schürzenjäger, hat eine düstere Vergangenheit und bedient sich derselben drastischen Mittel wie seine Gegenspieler. Nach seinem Vorbild wurden ältere Superhelden wie der Punisher und sogar Dare-Devil redesigned, und er ebnete den Weg für neue, härtere Serien wie „Spawn“, „Youngblood“ oder „The Authority“.

Lange Jahre hat man es vermieden, auf Wolverines Herkunft einzugehen. Woher die Klauen und das Adamantium-Skelett stammen, zählte zu den größten Rätseln, und nur gelegentliche Andeutungen erlaubten die Spekulation, dass er als Mutant illegalen Experimenten ausgesetzt war.

Im Laufe der Zeit entstanden mehrere Origin-Erzählungen, die immer wieder verworfen und neu geschrieben wurden – bei einem Charakter mit manipuliertem Gedächtnis und diffuser Vergangenheit bot es sich geradezu an, eine bestehende Ursprungs-Geschichte durch eine neue, noch spektakulärere zu ersetzen. Allerdings hatte das den Nebeneffekt, dass der Figur sehr viel von ihrem einstigen Flair genommen wurde und die Leser sehr verwirrt zurückblieben – denn was durften sie noch glauben?

Dem Roman „Wolverine 1: Waffe X“ diente eindeutig die Graphic-Novel „Weapon X“ von Barry Windsor-Smith von 1992 als Vorlage. Der Autor und Zeichner schildert in diesem umfangreichen Comic-Band, wie Wolverine nach grauenhaften Experimenten seine Folterknechte überwältigen und aus dem Labor in die Freiheit entfliehen kann. Die Ereignisse spielen Jahre vor seiner Zeit bei dem kanadischen Superhelden-Team Alpha-Flight und den X-Men.

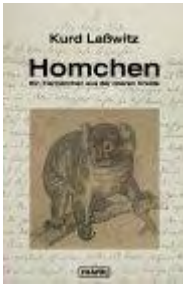
Der Roman ergänzt die Comic-Story um weitere Charaktere, Handlungsebenen und Erinnerungen des Protagonisten. Da sich Logan die meiste Zeit unter dem Einfluss starker Betäubungsmittel befindet, werden die Ereignisse aus der Sicht der maßgeblich beteiligten Forscher wiedergegeben, und der Leser erfährt zugleich ihre Geschichte, welche Motive ihr Handeln bestimmen. Gleichzeitig wird auf diese Weise alles aus der Perspektive der Gegenseite geschildert – etwas, das immer noch recht ungewöhnlich ist, da man meist dem Leser den Helden zur Identifikation anbietet.

Nun ist Logan jedoch keiner der gängigen Protagonisten mit sauberer Vergangenheit und edler Gesinnung, so dass man zwar mit ihm sympathisiert, sich aber nicht unbedingt mit ihm vergleichen möchte, so faszinierend sein Charakter auch sein mag. Dies wird durch seine Erinnerungen/Träume unterstützt, die erlauben, einen Blick auf sein – in diesem Band – vernachlässigtes Denken zu werfen. Für einige Wolverine-Fans dürfte es dennoch ein wenig enttäuschend sein, dass ihr Held die meiste Zeit Opfer und Objekt ist und andere Figuren die Handlung dominieren.

Das Buch ist flüssig und unterhaltsam geschrieben und orientiert sich streng an der Graphic-Novel. Zu viel darf man sich jedoch nicht erhoffen, da sich der Autor an eine Lesergemeinschaft wendet, die eine rasante Handlung voller Knalleffekte und Archetypen wie den verrückt-skrupellosen Wissenschaftler und den knallharten Soldaten wünscht. Wer andere Filmbücher von Panini wie „Tomb Raider“, „Resident Evil Nemesis“ oder „Blade Trinity“ kennt, weiß, was ihn erwartet.

Für die Fans der „X-Men“ und „Wolverine“ insbesondere ist der Roman zweifellos eine Pflicht-Lektüre, schließt sie doch eine Lücke in der undurchsichtigen Vergangenheit dieser Figur. Ob das Buch jedoch alle Erwartungen erfüllen kann, hängt von den jeweiligen Ansprüchen des Lesers ab.

Weitere Informationen findet man auf der Homepage von Paninicomics und natürlich unter www.marvel.com. (IS)



Kurd Laßwitz

Homchen - Ein Tiermärchen aus der oberen Kreide, 1902

Shayol, Berlin, 2002

3-926126-18-3, 148/990

Titelbild & Textabbildungen von Kurd Laßwitz, mit freundlicher Genehmigung von Thomas Braatz

Umschlaggestaltung: Ronald Hoppe

Homchen ist ein Beuteltier, das am Ende der Ära der Dinosaurier lebt. Sein Pech, dass es gewitzter und schlauer ist als seine Artgenossen. Als Homchen einen Flugsaurier tötet, wird er aus dem Wald verbannt. Also macht er sich auf den Weg zu der „roten Schlange“, die, der Vorstellung der Tiere nach, über die Schöpfung gebietet und die verschiedenen Arten bestrafen kann. Auf seinem Weg zu dem Berg mit der weißen Wolke erlebt Homchen viele Abenteuer, und ihm wird mit der Zeit klar, dass jeder seinen Weg allein gehen muss. Und Homchen nimmt den Kampf gegen die Dinosaurier auf, die sich zusammenrotten wollen, um die Beuteltiere wegen des Todes des Flugsauriers auszumerzen...

Kurd Laßwitz war einer der ersten Großen der deutschen SF. Sein Tiermärchen um Homchen erschien erstmals im Jahre 1902 in der Märchensammlung „Nie und immer“. Shayol hat sich des Stoffes nun angenommen und den Originaltext abgedruckt, nebst eines Vorwortes von Dr. Bernhard Kempen, seines Zeichens Experte für Prähistorik.

Was Laßwitz in seinem Märchen beschreibt, sind mehr Metaphern als eine tatsächliche Welt. Selbst vorausgesetzt, die gerade im Entstehen begriffene Paläontologie habe noch derbe Schnitzer in der Zuordnung der Klassifizierungen gemacht, bleiben gerade seine Dinosaurier träge und behäbig (einmal abgesehen von den Compsognathen). Als solches zeichnet Laßwitz diese Tiere als überaltert, sich dessen aber noch nicht bewusst. Statt sich dem Neuen zu öffnen, beharren sie weiterhin starr auf ihr althergebrachtes System des „Fressens und Gefressenwerdens“.

Anders die Beuteltiere. Sie sind zwar schreckhaft und neigen zur Abergläubigkeit, doch sie sind agiler, wenn das Umdenken auch teilweise noch ziemlich schwer fällt. Selbst Homchen hat da ein- oder zweimal so seine Schwierigkeiten, doch er besiegt die Zweifel zugunsten des Modernen. Auch hier gilt, dass Laßwitz sich als Vorlage für seine Beuteltiere ausgerechnet die Koala-Bären wählte, hängt mit der Zeit zusammen, in der das Manuskript geschrieben wurde. Es wäre zwar irgendwie ein niedlicher Zug, hätten wir diese Tiere unter der Liste unserer Vorfahren, doch leider entspricht das nicht den Tatsachen. Laßwitz orientierte sich vielmehr an der Theorie eines anderen als Darwin.

Wie in Tiermärchen üblich, können alle Beteiligten sprechen, selbst die Insekten haben ihren Teil zur Geschichte beizutragen. Homchen ist der tapfere, wenn auch etwas impulsive Held der Geschichte. Allein macht er sich auf den Weg, um die „rote Schlange“ zu besänftigen und sein Volk nicht für seinen Fehler leiden zu lassen. Die Abenteuer auf Homchens Weg schildert Laßwitz teils mit einem zwinkernden Auge, teils sehr interessiert.

Homchens Reise zur „roten Schlange“ wird ein Weg der Selbsterkenntnis für ihn. Ist er zu Anfang des Märchens noch ein unerfahrener Jungspund, der es eher seinem Glück zu verdanken hat, nicht vom Flugsaurier gefressen worden zu sein, so wandelt er sich im Verlauf der Geschichte immer mehr zu einem überlegenen, aber auch sehr einsamen Geist. Seine Intension ändert sich aber dadurch nicht. Weiterhin setzt er alles daran, die Waldbewohner zu schützen, auch wenn sie ihn selbst am Ende seines Lebens ablehnen und als „Zauberer“ bezeichnen.

Das Ende des Märchens lässt den Leser mit einer Gänsehaut zurück. Homchen sucht den letzten überlebenden Dinosaurier auf, das Iguanodon. Dieses erweist sich am Ende als Gefährte des Verstoßenen, während alle anderen ihn meiden. Vergangenheit und Zukunft treffen aufeinander, und beide begreifen, dass ihre Zeit vorüber bzw. noch nicht gekommen ist. Der Schluss bietet den Ausblick in Laßwitz' Zeitalter der Dampfmaschinen und des sich gerade entwickelnden Automobils, wobei der Autor natürlich nicht auf die Schwächen der zunehmenden Automatisierung eingehen kann.

Alles in allem ist Homchen ein wunderschönes, nachdenklich stimmendes Tiermärchen mit wesentlich mehr Facetten, als hier beschrieben. Ein lohnenswerter Fund, den Shayol da getan hat, und ein Blick zurück in eine Zeit, in der die deutsche SF noch in den Kinderschuhen steckte. Wie innovativ sie damals doch gewesen ist, das sollte der Leser dieses Buches selbst herausfinden. (RSch)



Helmut W. Mommers

Der Atem Gottes - und andere Visionen 2004

Shayol Verlag, Berlin, März 2004, broschiert

3-926126-42-6, 254/1490

Titelbild von Julio Viera

Die deutsche SF führt seit mehr als zehn Jahren in den großen Verlagen eher ein Schattendasein. Nur wenige Autoren wie Andreas Eschbach werden in hohen Auflagen verlegt, ansonsten scheint man das Risiko zu scheuen, neue unverbrauchte Talente zu fördern oder gar Experimente fernab des Thrillers oder der Space-Opera zu wagen. In diese Nische sind inzwischen kleinere Verlage gesprungen wie der Shayol Verlag. Anthologien wie "Der Atem Gottes" verdeutlichen, dass die Tradition der literarischen und kritischen Science Fiction nicht durch den Kommerz gestorben ist oder nur ein Untergrunddasein führt,

sondern durchaus lebendig und frisch ist.

Die Anthologie wartet zwar zunächst einmal mit großen Namen wie Andreas Eschbach, Herbert W. Franke und Rainer Eler auf, präsentiert aber auch Erzählungen von weniger bekannten Autoren wie Michael Marrak, Erik Simon und Myra Cakan oder unverbrauchten Newcomern.

Es gibt kein gemeinsames Oberthema, die Geschichten sollen die Bandbreite und Möglichkeiten der SF - auch noch in unserer Zeit - aufzeigen.

Kommt der Supergau wirklich schleichend und über Generationen, oder vielleicht doch mit einem einzigen großen Knall? Andreas Eschbach beschäftigt sich auf sarkastische Weise mit dem "Quantenmüll", der die Menschheit zu einem bestimmten Zeitpunkt einholt. Ebenfalls Weltuntergangsstimmung verbreitet Thorsten Küper in der titelgebenden Geschichte "Der Atem Gottes". In die Welt des Cyberpunk entführt wieder einmal Myra Cakan. "Im Netz der Silberspinne" kann man sich leicht verfangen, auch wenn man selber Spider heißt. Nanomaschinen können das Leben verlängern - allerdings nur für Leute, die genügend Geld besitzen. So ist es kein Wunder, dass ein Mann Amok läuft, als man seiner Frau diese Therapie verweigert, und er nimmt fürchterlich Rache.

Einer der kürzesten Beiträge stammt von Jürgen W. Franke, der mit treffenden und sarkastischen Worten "nur eine Infektion" analysiert.

Von eher religiösen Themen lassen sich Michael Marrak in "Relicon" und Rainer Eler in "Unbefleckte Empfängnis" inspirieren.

Nicht nur in ihren Geschichten fällt die Beschäftigung mit Glauben und Ethik auf. Viele Autoren zeigen auf, wozu es führen kann, wenn altertümliche Moralvorstellungen entweder durch die Wissenschaft gebrochen werden oder aber durch Fanatismus zur Zerstörung der gegenwärtigen Ordnung führen. Immer wieder sind es christliche oder alttestamentarische Motive, die die Protagonisten vorantreiben oder mit denen sie herum spielen. Dabei verwenden sie alle möglichen Erzählformen, vom Monolog bis zum szenischen Thriller und bieten vor allem stilistisch Abwechslung

Inhaltlich wird die düstere Seite der Menschlichkeit kaltlächelnd und zynisch ausgeweidet. Einen Hoffnungsschimmer für die Zukunft strahlt so gut wie keine der Erzählungen aus.

Damit zeigt sich, dass sich an den Inhalten deutscher SF auch im 21. Jh. nichts geändert hat. Schwermütig und düster, sehr oft böse und zynisch, zeichnen die Autoren ein negatives und dystopisches Bild der Zukunft.

Es kann nur noch schlimmer werden - und am Ende erwartet uns sowieso die Quittung für all unsere Sünden, ob nun durch ein höheres Wesen oder die Entwicklung der Dinge. Vielleicht macht das "Der Atem Gottes" zu einer Pflichtlektüre, denn der Band liefert einen interessanten Einblick in die Seele der deutschen SF. (CS)



Helmut W. Mommers (Hrsg.)
Die Legende von Eden - und andere Visionen 2

Shayol Verlag, Berlin, Herbst 2005, broschiert
3-926126-52-3, 256/1490

Titelbild von Thomas Thiemeyer

Die deutsche SF lebt.

Das bewies Helmut W. Mommers schon mit der Herausgabe der ersten Visionen-Anthologie 2004. "Der Atem Gottes" präsentierte nicht nur altgediente Autoren, die bereits in den sechziger Jahren aktiv waren sondern auch interessante Newcomer.

Der Shayol-Verlag ist damit in die Lücke gesprungen, die die großen Verlage hinterlassen haben, denn dort wurde schon seit mehr als zehn Jahren so gut wie keine SF aus deutschen Landen mehr präsentiert, es sei denn, der Autor konnte ähnliche Erfolge wie Andreas Eschbach

vorweisen.

Auch schon im ersten Band vertreten war Rainer Erler, der mit "An eStar is born" die Entwicklung in der Computer-Tricktechnik weiter spinnst - und genüsslich die makaberen Folgen schildert. Persönlichkeitsrechte bleiben dabei auf der Strecke. Ähnlich handhabt es ein wahnsinniger Wissenschaftler in "Spiegelbild des Teufels", ohne zu ahnen, dass er selbst sein Verderben heran züchtet.

"Ist Zeit relativ?" Rainer Bachmann geht auf recht surreale Weise dem Schicksal eines Mannes nach, dem immer Zeit fehlt, und der sich nicht erklären kann, warum. Als er dahinter kommt, kann er mit der Wahrheit nicht umgehen.

Ein heikles Thema packt Oliver Henkel an, wenn er sich mit "Hitler auf Wahlkampf" in Amerika beschäftigt. Er greift damit nicht zum ersten Mal die Alternativwelt-Thematik auf und erzählt routiniert, was sich dabei für den jungen Offizier Siegfried Heidt dabei ändert.

Viele Geschichten beginnen mit dem Besuch eines Mannes bei einem Psychiater. So auch Thomas Thiemeyers 'Ich bin von einem Ufo entführt worden und muss die Welt vor den Aliens retten, ehe es zu spät ist'-Beichte in "Materia Prima".

Ins All geht es mit Andreas Winterer, der mit "Cosmo-Pollite und der Zwischenfall im Interstellar-Express" ein waschechtes Abenteuer von Helden wider Willen im Kampf gegen verrückt gewordene Roboter schildert. Doch es steckt mehr dahinter als eine oberflächliche Action-Handlung.

Insekten sind faszinierende Wesen, das findet ein junger Wissenschaftler in "2 hoch 64" von Markus Hammerschmitt. Doch dass gerade diese ihn in seiner Tiefgarage an ein makaberes chinesisches Märchen erinnern würden, damit hat er nicht gerechnet.

"Schätze der Zukunft" von Desiree und Frank Hoese sind die Schriften und Artefakte, die Zeitreisende kurz vor ihrer Vernichtung retten. Doch nicht immer lässt sich die Vergangenheit so einfach bestehlen.

Dreizehn Geschichten bieten unterschiedliche Visionen von der Zukunft. Manche spielerisch und der Space-Opera recht nahe wie "Cosmo Pollite", andere wieder recht nah an gegenwärtigen Entwicklungen wie "An eStar ist born"

Nicht Technik oder Wissenschaft stehen im Vordergrund, auch wenn der eine oder andere Autor sehr viel Wert auf glaubwürdige Thesen und Hintergründe legt, sondern der Mensch mit all seinen Perversionen und seinem Zynismus. Manchmal wird er aber auch in seiner Hilflosigkeit gegenüber den Gewalten der Natur oder den Kräften, die er selbst geweckt hat, geschildert - und im

Gegensatz zu "Der Atem Gottes" enden nicht mehr alle Geschichten bitter oder böse. Das macht die Sammlung etwas abwechslungsreicher und interessanter und fordert auch den Stil und das Denken der Autoren zu Höchstleistungen heraus.

Dahingegen spielt die weibliche Seite der Menschheit sowohl in "Die Legende von Eden" als auch "Der Atem Gottes" eine untergeordnete, nicht einmal annähernd gleichberechtigte Rolle. Gesellschaftsform und Geschlechterklischees haben sich seit den achtziger Jahren eigentlich nicht weiter entwickelt, das merkt man auch den hier versammelten Geschichten an: Frauen sind größtenteils schmückendes Beiwerk, bei dem die körperliche Ausstrahlung immer wesentlich wichtiger ist als der Verstand. Sie sind die Dummchen, denen man(n) alles erklären darf, manchmal auch Opfer perverser Gelüste. Viele von ihnen üben klassische Hilfsberufe wie Sekretärin oder medizinische/technische usw.- Assistentin aus oder frönen klischeehaften weiblichen Lastern wie Eitelkeit und Shoppingsucht.

An Autorinnen waren bisher leider nur Myra Cakan und Desiree Hoese vertreten, aber sind sie wirklich die einzigen Frauen, die intelligente und moderne SF schreiben?

Bis auf diesen Punkt ist "Die Legende von Eden" eigentlich eine ausgewogene und interessante Sammlung, die sich gegenüber ihrem Vorgänger "Der Atem Gottes" inhaltlich und in der Qualität der Geschichten noch etwas steigern konnte und empfehlenswert für jeden SF-Fan ist, der mehr als „Perry Rhodan“ und „Star Trek“ liest. (CS)



Karlheinz & Angela Steinmüller

Der Traummeister (Ein Spera-Roman), 1990

Werke in Einzelausgaben herausgegeben von Hans-Peter Neumann und Erik Simon

Shayol, Berlin, 11.2005

3-936126-47-7, 286/1590

Umschlaggestaltung von Ronald Hoppe unter Verwendung eines Fotos der Kollision der Nebel NGC 2207 und IC 2163, aufgenommen vom Hubble-Teleskop, USA

Illustrationen von Stefan Hanusch

Karte von Ronald Hoppe

Die Welt Spera ist zurückgesunken auf ein Zeitalter, das dem irdischen Mittelalter entspricht. Dabei wurde dieser Planet einstmals von der Erde aus besiedelt. Doch an dieses Ereignis erinnern nur noch Legenden um die „großen Alten“ und ihrer Silberschiffe.

Miscara, die Stadt hinter der großen Wüste Karr, ist bekannt für ihre Erzeugnisse, doch noch von einst stammt ihr Ruf, eine Traumstadt zu sein. Traummeister brachten den Menschen die Nachtgespinste näher, die ganze Stadt erlebte des Nachts die Abenteuer, die ihnen aus dem Traumturm mittels einer unbekanntem Technologie gesandt wurde - bis der letzte Traummeister Nerev die Träume verbot und die Stadt der Technologie und dem blauen Metall öffnete.

Die Miscarer verlernten damals das Träumen. Ihr Leben besteht nur noch aus Arbeit und der Angst vor dem Torl, dem gefürchteten Sturmwind, der aus dem nahen Gebirge herunterbraust und Schlackenreste und Ruß mit sich führt.

Dann aber taucht ein Fremder auf: ein Fremder, der träumt! Der Rat der Stadt wittert eine Steigerung des Gewinns und bietet Kilean den Platz des Traummeisters an. Glauke, die junge Patriziotochter, wird ihm als Verbindung zur Seite gestellt und soll seine Träume kontrollieren.

Doch alles kommt anders, als der Rat es sich dachte: Kilean entpuppt sich als revolutionärer Geist und hat nur geringfügig Kontrolle über die Traumwelt Mittel, statt dessen entfesselt er Kräfte, die er nicht beherrschen kann. Glauke, die sich in ihn verliebt, steht zwischen ihm, an den sie glaubt, seinen Ideen und dem Rat und muss sich schließlich einer viel härteren Realität stellen, als sie sie jemals zuvor kannte, denn durch die Mittel wurde etwas entfesselt, das die „großen Alten“ zurückgelassen haben, etwas Zerstörerisches, Tödliches. Etwas, das Miscara vernichten könnte...

Einer der letzten Romane der SF-Literatur der Deutschen Demokratischen Republik liegt jetzt in der Werksausgabe von Karlheinz und Angela Steinmüller vor. 1990 erstmals veröffentlicht, scheint „Der Traummeister“ die letzten Tage des zweigeteilten Deutschlands nachzuspielen, während er tatsächlich doch etwas älter ist. Das Autorenehepaar aus Berlin galt bereits zur Zeiten der DDR als herausragend; das westliche Publikum darf sich nun endgültig von der Richtigkeit dieser Aussage überzeugen.

Eine Welt, und sei es auch nur eine Stadt auf dieser Welt, die unfähig ist zu träumen - kann es einen größeren Alptraum geben? Nun, Glauke würde dies bestätigen. Noch entsetzlicher als das ist es, durch Träume beeinflusst zu werden, sich in einen anderen Menschen zu verwandeln. Und genau dies ist es, was Kilean in seinem Turm tut, während er auch selbst nicht mehr ist als eine Marionette. Die Kräfte, an denen er rüttelt, kann er nicht beherrschen, und mit der Zeit beherrschen sie immer mehr ihn. Und doch gibt er nicht auf. Er will das letzte Tor aufstoßen, selbst wenn dies bedeutet, die Realität zu zerstören.

Es ist wirklich beeindruckend, wie das Autorenpaar den Leser immer weiter in den Bann der Geschichte hineinzieht. Aus Glaukes Sicht schildern Steinmüllers, wie Miscara sich immer mehr verändert. Ob zum Guten, das weiß am Ende keiner. Die Frage bleibt, ob das Experiment, auf das die Menschen Miscaras sich mehr oder weniger freiwillig einließen, tatsächlich fruchten kann: eine Gesellschaft der Gleichen, in der niemand mehr ist als der andere.

Viele Autoren versuchten sich an diesem Stoff, bei den meisten entwickelte sich die Erfüllung in einen Alptraum. Steinmüllers dagegen driften immer weiter ins Sureale ab, Realität vermischt sich mit Traum, Miscara mit Mittal. Glauke bleibt in ihrem Bericht meist seltsam unbeteiligt, als würde sie unter Schock stehen. Sie selbst schildert es als „unter der Glocke leben“, wenn auch in einem ein wenig anderen Zusammenhang.

Steinmüllers vertrauen in diesem Roman wieder ihrer großen Stärke, die sie bereits mit „Andymon“ bewiesen haben: Der Roman wirkt ruhig, die Worte sind sorgsam, teilweise behäbig und umständlich gesetzt. Erst auf den zweiten Blick erlebt der Leser den Schrecken mit, den die entfesselte Mittal in Miscara anrichtet. Doch gerade in dieser Ruhe, in dieser Behäbigkeit der Worte liegt eine ungeheure Kraft, die einfach nur beeindruckt.

Anders als in „Andymon“ sind dagegen die Charaktere. Als Leser erlebt man sie aus der Sicht Glaukes, man empfindet also in ihrer Sympathie und ihrer Abneigung mit. Die Hauptprotagonisten werden natürlich etwas intensiver gezeichnet, zum Großteil entwickeln sie sich auch weiter. Die vielen Nebenfiguren dagegen bleiben seltsam blass, kaum mehr als Schatten, die aus dem Nebel der Mittal auftauchen und fast sofort wieder in ihm verschwinden. Ein wenig mehr Charakterisierung wäre vielleicht etwas besser gewesen, wenn auch eine Absicht hinter diesem Vorgehen erkennbar ist.

Hervorragend gelöst dagegen ist das immer weiter fortschreitende Abgleiten der Realität in die Traumwelt Kileans. Zunächst bricht es wie ein Sturm über Miscara herein, um dann sehr viel subtiler wieder zurückzukehren, bis schließlich keiner mehr Wirklichkeit von Traumgespinnst unterscheiden kann. Kileans Suche wird zum Überlebenskampf Miscaras.

Ebenfalls beeindruckend die Abkehr vom Technischen. Spera ist auf ein Niveau des Mittelalters zurückgesunken, funktionierende Maschinen gibt es kaum noch, und wenn, dann verstehen die Menschen sie nicht. Man weiß noch, dass es da früher andere gab, die von den Sternen kamen, aber meist sind die „großen Alten“ schon erheblich vermischt mit der Mythologie Speras, die zum größten Teil an irdische Sagen erinnert. Der Name „Darkover“ sollte dennoch nicht wirklich fallen, entwickelt Spera sich doch offensichtlich in eine ganz andere Richtung. Doch ähnlich wie in diesem Zyklus erkennt man als Leser sehr deutlich, warum die Fantasy sich einst aus der Science Fiction entwickelte.

Alles in allem ein hervorragender Roman. Durch die leicht künstlich wirkende Ausdrucksform, die tatsächlich altertümliche Sprache imitieren soll, vielleicht nicht ganz einfach zu lesen, aber auf jeden Fall ist das Buch sein Geld wert. Ein Buch, das man nur ungern wieder aus der Hand legt. (RSch)



Paul Kane
Schattentänzer

Touching the Flame, Rainfall Books 2002

Eloy Edicions, Augsburg, November 2005

3-938411-03-1, 226/1400

Übersetzung aus dem Englischen von Lars Menk

Titelbild von David Magitis

Während sich die großen Verlage mehr auf den Mainstream konzentrieren, also auf Romane, die eine breite Masse an- und damit bessere Absatzchancen versprechen, und nur selten Experimente wagen, nutzen Kleinverlage die entstehenden Lücken, um ein sehr spezielles, aber erlesenes Programm herauszugeben und damit den Geschmack eines anspruchsvolleren und eigenwilligeren Publikums zu erfüllen.

So auch Eloy Edicions. Neben deutschen Autoren pflegt man auch sehr intensiv die Herausgabe von Romanen und Erzählungen fremdsprachiger Autoren, die hierzulande unbekannt sind. Der 1973 geborene Paul Kane hat in Großbritannien bereits mit seinen Kurzgeschichten großes Aufsehen erregt und Anerkennung erlangt, bisher ist er in Deutschland aber ein unbeschriebenes Blatt.

Die Collection präsentiert 18 Geschichten des Autors, die die Bandbreite seines Talents und seiner Ideen zeigen: Von knallhartem Horror bis hin zu versöhnlichen Geistergeschichten reichen sie, sehr oft bitterböse, aber auch manchmal amüsant.

„Der Folterer“ beschreibt sehr drastisch die Qualen, die ein Mann in den Händen eines sadistischen Verhörmeisters aushalten muss, doch eine überraschende Wendung befreit die Geschichte sehr schnell aus dem Verdacht, plakativer Splatter zu sein.

Ein Wissenschaftler verfällt dem Wahn, das Gesicht des Todes sichtbar zu machen, ein anderer erforscht mit Freunden die Eingeweide der Erde, um durch Zufall die Unsterblichkeit zu finden, wenn auch anders als erwartet. Ein Mann bewegt sich „Im Herzen des Labyrinths“, aber woraus speisen sich die Schreckensvisionen, denen er über den Weg läuft?

Humoristisch geht es dagegen in „Die Bones Brothers“ zu, denn warum sollten nicht auch zwei Skelette auf die Suche nach etwas gehen, das ihnen begehrenswert erscheint?

Viel grausamer und zynischer ist da „Der Blick des Hypnotiseurs“, der einen Mann offenen Auges in sein Verderben laufen lässt.

Der elfjährige Max hütet „Opas Sessel“ wie seinen Augapfel und verteidigt ihn erbittert. Welchen Grund das hat, erfährt seine Mutter später durch die Tagebuchaufzeichnungen ihres Sohnes. Doch was sollen die Hirngespinnste des Kindes mehr sein als der Versuch, den Verlust des Großvaters zu verarbeiten?

Recht makaber und wenig versöhnlich ist hingegen „Die Krankheit“. Von der Evolution ausgelöst, ist sie die Rache der Natur an der Menschheit.

Das sind nur die herausragenden der durchweg gelungenen Geschichten, denn Paul Kane ist ein Erzähler, der seine Leser auch ohne eine willkürliche Aneinanderreihung plakativer Schock- oder Ekeffekte zu fesseln weiß.

Zwar schildert er Gewalt und Grausamkeit deutlich, aber das wirkliche Grauen in seinen Geschichten schleicht sich unbemerkt heran und überrascht im passenden Augenblick. Durch die überwiegend genutzte Ich-Perspektive wirken die Erlebnisse der Helden unmittelbarer und persönlicher.

Der Autor weiß auch altbekannten Motiven noch neue Facetten abzugewinnen oder sie lebendig zu schildern. Das kommt vor allem in „Opas Sessel“ und „Der Folterer“ gelungen zum Tragen. Durch die vielen verschiedenen Themen, denen sich Kane widmet, ist die Sammlung sehr abwechslungsreich.

„Schattentänzer“ ist eine ausgewogene und stilistisch wie inhaltlich gelungene Collection von unterhaltsamen, aber dennoch anspruchsvollen Geschichten eines talentierten Autors, der hier in Deutschland hoffentlich noch ein wenig mehr Beachtung finden wird. (CS)



Boris Koch
Der adressierte Junge

Eloy Edictions, Augsburg, November 2005

ISBN 3-938411-01-5, 102/1000

Titelbild von David Magitis

Der vor allem in der Szene bekannte Boris Koch präsentiert in dieser Sammlung fünf seiner Kurzgeschichten und Novellen. Drei von ihnen sind bereits in kleinen Magazinen und Anthologien erschienen, wurden aber für diesen Band stark überarbeitet, „Poteideia“ sogar neu geschrieben.

Seinen „Todestag“ und Möglichkeiten wie man sein Leben darüber hinaus verlängern kann, erfährt der in den frühen 30er Jahren vor den Nazis nach England emigrierte Okkultist Ernst Wagner. Dort gewinnt er Freunde, die ein ähnliches Ziel haben und ihm mit ihrem Beispiel voran gehen. Immerhin hat er die Chance, aus den Fehlern seiner Vorgänger zu lernen und diese weitestgehend zu vermeiden. Sebastian ist „Der adressierte Junge“. Durch Tätowierungen auf seiner Stirn, die ihm sein Vater verpasste, verändert sich sein Leben auf eine Weise, die er nicht erwartet hat und auch nicht begreifen kann.

„Poteideia“ ist ein Halt auf einer kleinen griechischen Bahnlinie, der anders als die anderen Bahnhöfe der Strecke nur eine Station ohne Siedlung zu sein scheint. Der Erzähler fühlt sich wie magisch angezogen von Poteideia und will sich die Gegend genauer ansehen, doch man hindert ihn mehrfach daran, die Bahnstation und das Hinterland zu erforschen. Seine Sehnsucht bleibt unerfüllt bis zu dem Tage, als sich eine Möglichkeit für ihn eröffnet, mit der er am allerwenigsten gerechnet hat.

„Aus den Reisenotizen des Jonathan Mommsen“ stammen die Aufzeichnungen über den Besuch einer abgelegenen Insel und ihrer sehr seltsamen Bewohner.

„Die Mutter der Tränen“ kann ziemlich geduldig sein, um jemanden in ihren Bann zu schlagen. Wie eine Madonna erscheint sie einem Mann, der seine Familie nach und nach auf grausame Art und Weise verliert und daran fast zu Grunde geht...

Bis auf „Die Mutter der Tränen“ kommen die Geschichten erstaunlicherweise ohne Einsatz von Gewalt aus. Das Grauen schleicht sich eher auf leisen Sohlen heran, die Erlebnisse bleiben rätselhaft und unwirklich. Vor allem „Poteideia“ weiß dadurch zu überzeugen und in den Bann zu schlagen: Die Neugier des Lesers wird geweckt und bis zum Ende hin in Schach gehalten, ohne zu drastischeren Stilmittel greifen zu müssen. Damit ist sie wohl die gelungenste Erzählung des Bandes.

„Todestag“ und „Der adressierte Junge“ bewegen sich in zu vertrauten Bahnen und erfüllen die Erwartungen, während „Aus den Reisenotizen des Jonathan Mommsen“ eher eine Vignette als eine Kurzgeschichte ist.

„Die Mutter der Tränen“ steht „Poteideia“ in der Spannung kaum nach, obwohl sie gänzlich anders ist. Boris Koch schildert die in der Geschichte verübten Gewaltverbrechen deutlich, lässt aber dennoch genug Spielraum offen, dass der Leser sich fragen kann, ob es sich wirklich so abgespielt hat, wie der Familienvater erzählt. Denn im Verlauf der Erzählung gerät er immer mehr in den Bann der falschen Madonna, auch wenn er sich ihrer Gefährlichkeit bewusst ist, und öffnet sich freiwillig dem Wahnsinn.

Boris Koch zeigt in seinen Geschichten, dass man Horror mit sehr subtilen Mitteln erzeugen und damit auch die Phantasie anregen kann. „Der adressierte Junge“ bietet fünf unterhaltsame Geschichten, die Anspruch und Spannung geschickt miteinander verbinden. (CS)



Micol Ostow

Charmed – Zaubermagische Schwestern 51: Elfenkind, USA. 2005

Egmont VGS, Köln, 2005

3-8025-3487-5/978-3-8025-3487-4, 160/1290

Aus dem Amerikanischen von Marc Hillefeld

Titelfoto von Spelling Television Inc.

Piper fühlt sich als Mutter und Hausfrau nicht ausgelastet und möchte zurück in ihren Beruf. Als sie erkennt, dass man während ihrer Abwesenheit das P3 ziemlich heruntergewirtschaftet hat, ist sie deprimiert. Glücklicherweise hat sie mit Paige und Phoebe zwei hilfreiche Schwestern, von denen sie immer wieder aufgemuntert wird.

Paige nimmt den kleinen Wyatt mit in die Kita, in der sie seit kurzem arbeitet. Wieder zu Hause, ist der Junge wie ausgewechselt: Er schreit, verweigert die Nahrung, schläft nicht – und damit ist er kein Einzelfall. Als immer mehr wütende Eltern ihre plötzlich tyrannischen Babies von der Kita abmelden, beginnt Paige nachzuforschen.

Die beliebte Serie „Charmed“ vermag es, mehrere Generationen vor dem Fernseher zu versammeln. Die sympathischen Hauptfiguren bieten sich zur Identifikation an, denn sie kennen dieselben Sorgen wie ihre Zuschauer – nur ein wenig aufgepeppt durch Magie.

Bestimmt können es viele junge Mütter Piper nachempfinden, wie es ist, wenn man plötzlich zu Hause bleiben muss und das Windelnwechseln zu den Tätigkeiten zählt, die noch die höchsten Anforderungen an den Intellekt stellen. Ist man Nur-Mutter, wird man als Faulenzerin betrachtet, die sich zu Hause ein schönes Leben macht; nutzt man die Chance, in den Beruf zurückzukehren, gilt man als Raben-Mutter. Piper muss sich diesem Problem ebenfalls stellen und einen Kompromiss finden.

Natürlich kommen weitere Probleme auf die Schwestern zu: Der Dämon Lexor schickt die Kopfgeldjägerin Mya aus, um mehrere Elfenbabies zu rauben, die er zu magischen Kriegerern machen will. Caitlyn, der die Kleinen anvertraut sind, kann mit Mya einen Handel abschließen: Sie verspricht ihr Menschenbabies mit besonderen Kräften. Prompt wird auch Wyatt durch einen Wechselbalg ausgetauscht, und die Zaubermagischen müssen die Kinder aus dem Reich der Elfen zurückholen. Die Elfen wollen ihre Babies dem Dämon jedoch nicht kampflos überlassen und probieren es mit weiteren Tricks. Folglich ist die Geschichte, nachdem die Kinder in Sicherheit sind, noch nicht vorüber.

„Charmed“ bietet einen Mix aus Fantasy und softem Horror, aufgelockert durch humorige Szenen. Die Charaktere agieren, wie man es von ihnen gewohnt ist; sorgfältig werden Unstimmigkeiten mit der Film-Handlung vermieden. Wer die TV-Serie mit Begeisterung verfolgt, dürfte seine Freude an der ergänzenden Buch-Reihe haben. (IS)

Krimi



Katherine V. Forrest

Die Tote hinter der Nightwood Bar

Kate Delafield 2

Murder at the Nightwood Bar, USA, 1987

Argument Verlag, Hamburg, 1989

Ariadne Krimi 1007, 3-88619-507-4, 234/1050

Aus dem Amerikanischen von Gabriela Mischkowski

Umschlaggestaltung von Else Laudan

Hinter der Nightwood Bar, einem Treff für Lesbierinnen, geschieht ein brutaler Mord. Der gerade 21-jährigen Dory Quilin wurde mit einem Baseball-Schläger der Kopf eingeschlagen. Da die Frauen in der Bar bisher wenig gute Erfahrungen mit der Polizei machten, verhalten sie sich äußerst reserviert, wenngleich der Überfall

auf eine aus ihrer Mitte alle geschockt hat. Kate Delafield, die noch immer darunter leidet, auf tragische Weise ihre Gefährtin verloren zu haben, hat Verständnis für dieses Verhalten, aber sie lässt nicht locker und erhält schließlich einige nützliche Hinweise von der Besitzerin der Bar und der faszinierenden Andrea Ross.

Während Kate den vagen Spuren nachgeht und das Puzzle zusammensetzen versucht, kommt sie der schönen Andrea näher und verliebt sich. Aber auch Andrea trägt eine traurige Geschichte mit sich herum, die wie eine Mauer zwischen den beiden Frauen stehen könnte. Schließlich kann Kate den Kreis der Verdächtigen eingrenzen, doch schon bald merkt sie, dass alles noch viel komplizierter ist, als sie zunächst dachte.

„Die Tote hinter der Nightwood Bar“ ist ein solider, spannender Krimi, in dem immer wieder die Rolle von Opfer und Täter getauscht werden. Nichts ist so, wie es zunächst den Anschein hatte: Die unschuldig wirkende Dory erweist sich als Prostituierte, später als missbrauchtes Kind und schließlich als Racheengel, der jedoch keine Gelegenheit mehr erhielt, es seinem Peiniger heimzuzahlen. Dieser konnte immer wieder durch die Lücken im Gesetz einer Verurteilung entkommen, doch letztlich erfüllt sich auch sein Schicksal. Wer der wahre Täter ist, wird erst am Schluss enthüllt und ist eine wirkliche Überraschung.

Kate Delafields Ermittlungen haben auch Einfluss auf ihr Privatleben. Sie lernt eine Frau kennen und ist nach dem Verlust ihrer großen Liebe endlich wieder bereit, sich auf eine Beziehung einzulassen. Allerdings steht diese unter keinem guten Stern, denn in Andreas Leben gibt es noch jemand anderen – und ein Geheimnis, das Kate in der einzigen gemeinsamen Liebesnacht erfährt. Eingebettet in die mitreißende Handlung und das Beziehungsdrama sind kritische Themen wie der Hass auf Homosexuelle, Missbrauch Minderjähriger, Gewalt in der Familie, Gesetzeslücken, Brustkrebs. Sachlich werden Missstände aufgezeigt, doch vermeidet es Katherine V. Forrest zu moralisieren. Die Leserin ist aufgefordert, sich ihre eigene Meinung zu diesen Punkten zu bilden. Vor Tabus, die sonst ausgeklammert werden, scheut die Autorin nicht zurück. Dabei geht es jedoch nicht ums Sensationsheischen sondern darum, auch die weniger schönen Seiten des realen Lebens aufzuzeigen.

Den Krimifans, die des Mainstreams überdrüssig sind, bietet die Kate Delafield-Serie spannende und intelligente Unterhaltung. (IS)



Marcus Hünnebeck

Im Visier des Stalkers

Betzel Verlag, Nienburg, 2004

Bluebook, 3-932069-25-0, 200/1180

Titelgestaltung von H. H. Dietrich

Kommissarin Anja Hübner ist eine selbstbewusste, moderne Frau, die ihren Beruf und ihre Freiheit über alles liebt. Darum passt es ihr ganz gut, dass Frank Gerlichs Interesse an ihr auf gemeinsame Freizeitgestaltung und das Bett begrenzt ist. Als er Besitz ergreifender und aus Eifersucht gewalttätig wird, trennt sie sich sofort von ihm und ignoriert all seine Bitten, ihm zu verzeihen. Trotzdem lässt Frank nicht locker und beginnt, Anja auf Schritt und Tritt zu verfolgen.

Zusammen mit ihrer Kollegin recherchiert Anja im Fall eines brutalen Mörders, dem bereits mehrere junge Frauen zum Opfer fielen. Immer wieder landet sie in einer Sackgasse, bis ein sichergestellter PC den entscheidenden Hinweis liefert, dass mehr als ein Täter involviert ist.

Schließlich gerät Anja selbst in Lebensgefahr, als sie während der Ermittlungen einen anderen Mann kennen lernt und Frank ausrastet...

Marcus Hünnebeck, von dem im Betzel Verlag bereits der Thriller „Wenn jede Minute zählt“ erschienen ist, offeriert auch mit seinem neuen Buch dem Leser eine spannende Lektüre. Im Mittelpunkt der Handlung steht die Kommissarin Anja Hübner, die praktisch zwei Fälle gleichzeitig lösen muss. Der eine ist rein privater Natur, der andere beruflich und wesentlich verzwickter, als es zunächst den Anschein hat. Am Ende beeinflussen sich Arbeit und Privatleben auf höchst gefährliche Weise.

Gleich zwei besonders verwerfliche Verbrechen werden thematisiert:

Die Protagonistin selbst wird Opfer eines Stalkers, der sie beobachtet, verfolgt, ihr psychisch und physisch zusetzt. Rasende Eifersucht und gekränkte Eitelkeit sind die Motive des Täters; seine latente Gewaltbereitschaft zeigt sich schon früh und erreicht ihren Höhepunkt, als Frank plant, die untreue Anja und seinen Rivalen zu töten. Zunächst unterschätzt die Kommissarin dieses Problem, und als sie erkennt, wie gefährlich ihr Ex tatsächlich ist, ist es schon zu spät - seine Falle schnappt zu.

Darüber geht der eigentliche Kriminalfall, der mindestens so spannend ist, fast ein wenig unter. Anjas Nachforschungen engen den Täterkreis immer weiter ein, doch nicht jeder Verdächtige, der sich tatsächlich eines Vergehens schuldig machte, ist tatsächlich der gejagte Mörder. Es dauert lange, bis Anja erkennt, dass es zwei Psychopathen sind, die sich an jungen Frauen rächen, weil sie einst zurückgewiesen wurden, die Lust beim Quälen und Töten der Opfer empfinden. Die Vorgehensweise der Verbrecher ist zeitgenössisch, raffiniert und überrascht immer wieder.

Die Charaktere erfüllen ihre Rollen, sind jedoch auf die Phantasien männlicher Leser zugeschnitten.

Anja ist die Klasse-Frau, von der jeder träumt. Sie ist attraktiv, sportlich, unkompliziert, unabhängig und ein williges Betthäschen obendrein, zumindest bei Mister Richtig. Die Kollegin bleibt in Anjas Schatten, ist erkältet und fällt dadurch für einen größeren Handlungsanteil aus.

Frank, Anjas Ex, steigert sich vom eifersüchtigen, unsympathischen Macho zum Stalker und Mörder. Schnell wird er durch einen Nachfolger ersetzt, der das komplette Gegenteil ist und die emanzipierte Anja dazu bringt, ihre Einstellung zu einer festen Beziehung zu überdenken. So praktisch eine unabhängige Gespielin auch ist, letztendlich will man(n) doch ein Heimchen am Herd haben.

Auf Leserinnen wirken diese Klischees doch recht altertümlich. Es fällt schwer, sich mit Anja, die männliche Züge trägt und traditionellen Männerträumen entsprungen scheint, zu identifizieren. Markus Hünnebeck hat wie die meisten Autoren Schwierigkeiten, einen überzeugenden Frauen-Charakter aufzubauen und die Geschehnisse aus dessen Sicht zu schildern.

Der Spannungsbogen der Handlung steigt kontinuierlich bis zum Finale. Mit der Kommissarin tappt der Leser im Dunkeln, wer der geheimnisvolle Altermann ist, und wie so oft hilft der Zufall ein wenig mit, den Fall zu lösen.

„Im Visier des Stalkers“ ist ein spannender, zeitgenössischer Krimi mit zwei Handlungsebenen und vielen überraschenden Wendungen, die für die genannten Schwächen entschädigen. Zielgruppe ist in erster Linie die männliche Leserschaft, der gute Unterhaltung geboten wird. (IS)



Lisa Kuppler (Hrsg.)

Tödlichs Blechle

Argument-Verlag, Hamburg, März 2006

Originalausgabe, broschiert, ariadne krimi 1164, 3-88619-894-4, 271/990

Umschlaggestaltung von Martin Grundmann

"Tödlichs Blechle" ist nach "Mord isch hald a Gschäft" schon die zweite Anthologie von Lisa Kuppler mit mörderischen Geschichten aus dem Schwabenländle. Erneut genießen es die vierzehn mehr oder minder bekannten Autorinnen unliebsame Personen um die Ecke oder anderweitig zur Strecke zu bringen.

Zum Auftakt begrüßt uns Christine Lehmann mit einem weiteren Abenteuer von Lisa Nerz. Neben einem Flirt in der Stadtbahn erzählt eine alte Dame freimütig über die nicht ganz zufälligen Tode ihrer drei verblichenen Ehemänner. Da die Journalistin und ihre neue Freundin den Braten wittern, helfen sie der Greisin, um ein weiteres Verbrechen zu verhindern.

"Alles für die Katz" ist das Motto und der Titel der nachfolgenden Geschichte von Madeleine Giese, die von der leidenschaftlichen Hassliebe eines jungen Sargmachers zu einer Katze erzählt, die nicht nur sein Gesellenstück verunstaltet.

"Marlene und das Dreifarbenhaus" von Nessa Altura erinnert nicht nur wehmütig an die Vergangenheit sondern erfüllt auch die Träume einer frustrierten Studienrätin durch ihre Vorgesetzte.

Martina Fies' Heldin, eine schwangere Stadtführerin, wird doch tatsächlich entführt und muss so einiges durchmachen, auch wenn sich ihr ein Freund anschließt und sie gemeinsam den Geiselnhmer zu überlisten versuchen. Doch so kurz vor der Fußball-Weltmeisterschaft kommt ihr ihre eigene Begeisterung zu gute und "Der letzte Elfmeter" wird zu einem vollen Erfolg.

"So war das mit Herrn Taube" von Fanny Morweiser erzählt vom ganz normalen Alltag einer braven Hausfrau in einer ganz normalen Familie in einem verschlafenen Ort. Sie kann es niemandem - vor allem ihrem Mann nicht - recht machen, und es braucht nur einen kleinen Auslöser, um sie zum Letzten zu treiben...

Ähnlich sieht es mit dem Toten "Im Eis des Bärensees" aus. Monique Cantré erzählt einfach, wie ein Mann irgendwann den Bogen überspannt und dafür bitter zahlen muss.

Ein alter Herr fällt beim Pflücken der Früchte von der Leiter und bricht sich den Hals. Katrin Kremmlers Heldin, die zu Besuch in ihrem Heimatkaff ist, kommt sehr schnell darauf, dass sein Ableben nicht natürlich war, denn "Kirschdiebe" hatte noch eine Rechnung mit ihm offen...

In diesen und den anderen sieben Geschichten entlarven die Autorinnen die wahren Gefühle und Leidenschaften, die hinter so mancher gutbürgerlicher Fassade stecken. Ihre Opfer und Mörder sind keine Außenseiter, sondern meist ganz normale Menschen, die entweder den Bogen einmal zu oft überspannen oder denen der Kragen platzt. Und die dann zu solchen Mitteln greifen, weil sie keinen anderen Ausweg mehr wissen.

Erzählungen, die recht harmlos beginnen, haben es in sich und werden bald boshaft und zynisch, so dass einem das Grinsen über die kauzigen Gestalten im Gesicht gefriert. Treffsicher erzählen die Autorinnen von den Abgründen menschlicher Beziehungen und dem, was sich schnell daraus entwickeln kann. Vielleicht kommt es nicht immer zur Tat, aber das tut der Spannung keinen Abbruch.

Die vierzehn Erzählungen bewegen sich allesamt auf einem sehr hohen Niveau und schlagen den Leser durch ihre skurrilen Charaktere oder zielsicheren Schilderungen schnell in den Band. Gute mörderische Unterhaltung ist damit von vorne bis hinten garantiert. (CS)



Christine Lehmann

Vergeltung am Degerloch

Lisa Nerz 1 (erschienen als drittes Buch der Reihe)

Argument, Hamburg, 2006

Ariadne Krimi 1165, 3-88619-895-2/978-3-88619-895-5, 220/990

Titelgestaltung von Martin Grundmann

Lisa Nerz hat einen undankbaren Job bei der feministischen Zeitschrift ‚Amazone‘ gefunden. Das Blatt dümpelt mehr schlecht als recht vor sich hin – daran können auch die ehrgeizigeren Kolleginnen nicht viel ändern, zumal die Chefredakteurin schon seit längerem durch Abwesenheit glänzt. Statt sich trivialen Themen zuzuwenden, beginnt Lisa, in dem viel reizvolleren Mordfall an einem jungen Mann zu ermitteln, den ausgerechnet ihr jüngster Flirt begangen haben will.

Dank ihres burschikosen Erscheinungsbilds und der Unterstützung eines abgehalfterten Kollegen vom ‚Stuttgarter Anzeiger‘ gelangt Lisa an Plätze und Informationen, zu denen sie als Frau niemals Zugang erhalten hätte. Je näher sie des Rätsels Lösung kommt, umso gefährlicher wird es für sie selber. Schon bald weiß Lisa nicht mehr, wem sie vertrauen kann. Hat gar ihr neuer Freund Krk, in dessen Vergangenheit es einige Dinge gibt, über die er sich lieber ausschweigt, versucht, sie zu vergiften?

Als dritter Band der Lisa Nerz-Reihe ist „Vergeltung am Degerloch“ erschienen, der eigentlich die Nummer 1 der Serie ist. Christine Lehmann dreht das Rad der Zeit um einige Jahre zurück und schildert Geschehnisse, die in den anderen Büchern immer nur angedeutet wurden.

Lisa ist bereits eine vermögende, von einer Narbe gezeichnete Witwe, die bei einer Zeitschrift angestellt ist und lieber ihre Nase in gefährliche Mordfälle steckt, als über den Geschlechterkrieg zu fabulieren. Ihren Anwalt hat sie noch nicht kennen gelernt, doch trifft sie erstmals mit ihrem Informanten Krk zusammen, dessen tragische Geschichte hier enthüllt wird. Wie man es von Lisa gewöhnt ist, stürzt sie sich in eine leidenschaftliche Affäre mit ihm und anderen – das Geschlecht des Partners spielt keine Rolle, genauso wie Lisa selbst nach Belieben die Rollen tauscht, mal als Frau, mal als Mann auftritt. Ihre unkonventionellen Aktionen sind mit das Reizvollste an der Serie. Leider hat es die Autorin versäumt, die jüngere Lisa ihrem damaligen Alter anzupassen, denn sie schöpft aus einem Erfahrungsschatz, den sie zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht hat, und agiert so abgebrüht wie die reifere Frau der späteren Bände. Davon einmal abgesehen ist die Handlung spannend und witzig, so dass man die Lektüre nicht aus der Hand legen möchte, bis man weiß, wer der wahre Täter ist und was hinter dem Morden steckt.

Der Argument Verlag beweist eine gute Hand bei der Auswahl seiner Autoren, denn es müssen nicht zwangsläufig Krimis aus dem angloamerikanischen Raum sein, die für gute Unterhaltung sorgen. Eine große Portion Lokalkolorit und das perfide Verbrechen im Freundeskreis können mindestens ebenso spannend sein und Lust auf mehr ‚Mord aus deutschen Landen‘ machen. (IS)

Kinderbuch



Katrin Kaiser

Die schwarze Reiterin – Mary Stewart und Black Agnes

Egmont Franz Schneider Verlag, München, 2006

978-3-505-12247-7/3-505-12247-5, 220/990

Titellillustration von Ute Martens

Als Kind musste Mary Stewart ihre Heimat Schottland verlassen und wurde am Hof des französischen Königs aufgezogen, um später dessen kränklichen Sohn Francois zu heiraten. Die beiden jungen Menschen verbindet eine tiefe Freundschaft. Nur zu gern würden sie dem steifen Zeremoniell entfliehen und ihre Jugend genießen. Allerdings sind sie beide Schachfiguren im Intrigenspiel ihrer Eltern und Mentoren, so dass die glücklichen Tage gezählt sind, an denen sie unbeschwert reiten und jagen dürfen.

Die größte Freude bereitet Mary ihre schwarze Stute Black Agnes. Oft verkleidet sie sich als einfaches Mädchen aus dem Volk und streift durchs Land, um sich selber einen Eindruck vom

Leben der Menschen zu verschaffen, über die sie einmal herrschen soll. Dabei findet sie auch einige treue Freunde.

Der Beginn der Religionskriege wirft seinen Schatten auch über Frankreich. Die streng-katholische Königin und die Kirchenfürsten greifen begierig das Gerücht auf, dass die Protestanten einen Umsturz planen, und demonstrieren ihre Macht durch zahlreiche Hinrichtungen. Mary riskiert sehr viel, um ihre Freunde zu warnen, denn ihre Stellung am Hof steht auf tönernen Füßen: Francois wird immer schwächer, und sie hat noch keinen Thronfolger geboren...

„Die schwarze Reiterin“ ist ein spannendes Kinderbuch, das sich vor allem an Mädchen ab 12 Jahren wendet, die Pferde lieben. Ohne allzu tief in die französisch-schottische Geschichte des 16. Jahrhunderts einzutauchen, schildert die Autorin die Jugendjahre der späteren Königin von Schottland, Mary Stewart.

Mary ist ein aufgeschlossenes Mädchen mit für ihre Zeit modernen Ansichten. Als sie erkennt, dass sie nicht immer ihren Kopf durchsetzen kann, greift sie zur List und führt gewissermaßen ein

Doppelleben. Wann immer es ihr möglich ist, schleicht sie sich davon und erlebt mit ihrer Stute Black Agnes so manches Abenteuer. Marys einzige Vertraute sind ihre langjährige Zofe Flamina und ihr späterer Gemahl Francois. Auch unter den einfachen Menschen findet sie bald Helfer.

Allerdings ist Marys Schicksal mit dem von Francois verknüpft. Die beiden sind Freunde und Verbündete gegen ihre strengen Eltern, doch gibt es keine romantische Liebe. Gemeinsam hecken sie einen Plan aus, um den ganzen Hof, der aufmerksam jede Veränderung an Mary verfolgt und auf die Geburt eines Thronfolgers hofft, zu täuschen. Damit bleibt sich Mary zwar treu, sie kann sich und Francois einige weitere Jahre Kindheit bewahren, doch als erst der alte König stirbt und sich schließlich auch ihr Gemahl nicht mehr von seinen chronischen Leiden erholt, ist es zu spät, die eigene Position abzusichern. Ein neues Abenteuer erwartet Mary.

In Hinblick auf die Zielgruppe bleibt das Buch bei einigen geschichtlichen Daten und geht bei den Gräueln nicht ins Detail. Phantasievoll schmückt die Autorin den vorgegebenen Rahmen aus und zeichnet das Bild einer sympathischen jungen Königin, die ein Opfer der Konventionen wird. Es gibt keine romantischen Szenen, und auch für die diesbezüglichen Pflichten, die den Jungvermählten auferlegt werden, wird eine geschickte Lösung gefunden.

Die Leserinnen können sich mit Mary identifizieren, die so gern mit ihrem Pferd aus diesem tristen Alltag ausbrechen würde – geht es ihnen doch oft ähnlich, nur dass es nicht der französische Hof sondern die Schule ist, die ihr Leben bestimmt, es keinen aufgezwungenen Bräutigam gibt sondern die kleinen Pflichten innerhalb der Familie.

Das Buch hat ein rundes Ende, auch wenn das weitere Schicksal von Mary Stewart (sofern es nicht aus dem Geschichtsunterricht bekannt ist) offen bleibt. Zweifellos werden viele Leserinnen auf eine Fortsetzung hoffen, denn der spannende historische Background um eine selbstbewusste, mutige Heldin und ihre treue Stute sind doch mal etwas anderes als die ewig gleichen Ponyhof-Bände. „Die schwarze Reiterin“ ist eine unterhaltsame Lektüre, die vielleicht auch das Interesse an den Geschichtsbüchern zu steigern vermag. (IS)

Comics/Manga



Greg/Hermann

Andy Morgan 7: Die Flammenhölle von Caranoa

(Zack Comic-Box 6, Coralle 1973, 3 DM)

Bernard Prince 7: La fournaise de damnés, Frankreich/Belgien, 1973

Carlsen Verlag, Hamburg, 1988

Album, 3-551-01187-7, 48/980 DM

www.carlsencomics.de

Eines der bekanntesten und beliebtesten Comicmagazine der 70er Jahre war ein Heftchen namens ZACK!, in dem immer mehrere Fortsetzungsgeschichten verschiedener Genres wie Krimi, Science Fiction, Flieger, Autorennen, Funnies, Geschichte u.a. abgedruckt wurden. Wer auch heute noch im Besitz dieser Hefte ist, ist zweifelsohne der Eigentümer einer der besten Comicsammlungen, die es jemals gab, bediente man sich doch lange Zeit in erster Linie der Comics aus dem francobelgischen Raum. Seit einiger Zeit (1999) gibt es das Magazin wieder, über die Qualität der Serien vermag der Rezensent allerdings nichts zu sagen, da er lediglich die ersten Hefte verfolgt hat.

Eine der alten Serien war „Andy Morgan“, eine Reihe über einen ehemaligen Inspektor von Interpol, der seinen Dienst quittierte, um mit seinem Schiff, die „Cormoran“, die Weltmeere zu bereisen. Bei seinen Abenteuern rund um den Erdball wurde er tatkräftig unterstützt von seinem Steuermann, Matrosen und Freund Barney Jordan, ein ziemlich raubeiniger Geselle, der auch gerne mal eine Prügelei anzettelt oder sich volllaufen lässt, aber sein Herz auf dem rechten Fleck

trägt und in Gefahrensituationen immer einen klaren Kopf behält. Des Weiteren gibt es da noch Ali, einen indischen Teenager, den Andy Morgan adoptiert hat, da dieser keine Eltern mehr besitzt. Seitdem bereisen diese drei gemeinsam die Weltmeere und erleben spannende Abenteuer. Unter anderem landen sie dabei in der „Flammenhölle von Caranoa“.

Während die Cormoran durch etwas raues Gewässer manövriert, erreicht die Crew ein Hilferuf. Das merkwürdige daran ist, dass speziell Schiffe mit geringer Tonnage gebeten werden, sich an bestimmte Koordinaten zu begeben, um dort an einem Hilfeinsatz teilzunehmen. Barney kennt auch den Grund dafür: Die Gegend ist dermaßen von Riffen durchsetzt, dass größere Schiffe unweigerlich auf Grund laufen würden.

Der Sammelpunkt befindet sich vor einer Insel, die von einem großen Feuer heimgesucht wird. Ein Großteil der Bewohner ist bereits dem Feuer zum Opfer gefallen; die Überlebenden jedoch versuchen, den vom Feuer am weitesten entfernten Punkt der Küste zu erreichen. Die Schiffe sollen nun diesen Bereich anfahren und die Überlebenden an Bord nehmen. Andy Morgan, der die Gegend noch von früher in Erinnerung hat, stellt bei Überprüfung der Karten fest, dass es noch eine weitere Straße gibt, die vermutlich ebenfalls von Flüchtlingen genutzt wird. Allerdings führt diese Straße für die Retter in eine Sackgasse, da der Strandabschnitt dort von scharfkantigen Riffen durchsetzt und von Schiffen so gut wie nicht erreichbar ist. Es sei denn, man hat einen Steuermann wie Barney Jordan. Um eine Panik unter den Flüchtlingen zu vermeiden, wenn sie feststellen, dass sie nicht weiterkommen, macht sich Andy Morgan zu Fuß auf den Weg, um ihnen zur Seite zu stehen.

Dabei muss er einmal die Feuerwand von hinten durchlaufen. Wird er es schaffen? Wird Barney den Strand erreichen, um seinen alten Freund abzuholen?

Auch nach über 30 Jahren (der Band erschien bereits 1973 in Deutschland) hat dieser Comic nichts von seiner Faszination verloren. Die Geschichte ist superspannend erzählt und dabei äußerst realistisch. Genauso könnte es sich zugetragen haben. Natürlich sind Morgan und seine Crew „Helden“, aber sie sind eben auch normale Menschen, keine Überhelden, die alles mit links schaffen. Barney hat seine Macken, die ihm gelegentlich in die Quere kommen, auch Andy Morgan ist verletzbar, und Ali schließlich ist einfach ein kleiner Dickkopf, der selten das tut, was man ihm sagt. Die Geschichte und ihre Charaktere bleiben menschlich. Man fühlt mit den Charakteren mit und erleidet dasselbe wie sie.

Die Zeichnungen sind sehr detailliert und realistisch, die Farbgebung ist ebenfalls gelungen, die Panels sind gut und logisch aufgebaut.



DER ZEICHNER:

Hermann (mit vollem Namen Hermann Huppen) wurde 1938 in Lüttich geboren. Seine Laufbahn führte über die Berufe Holzschnitzer, technischer Zeichner und Innenarchitekt schließlich zum professionellen Zeichner von Comics. In dieser Tätigkeit hat er sich zu einem der Schwergewichte in der belgischen Zeichnerwelt entwickelt. Seine Comics sind immer realistisch und verarbeiten auch oftmals geschichtliche Hintergründe (so zum Beispiel in der Comicserie JUGURTHA).

Ebenfalls gemeinsam mit Greg, der als Autor für Andy Morgan verantwortlich zeichnet, entwickelte er die Figur des Westernhelden COMANCHE.

Weitere Werke/Serien:

- JEREMIAH (wurde sogar als TV-Serie aufgelegt, unter Mitwirkung von J. Michael Straczynski, dem Schöpfer der SF-Kult-Serie „Babylon 5“)
- Die TÜRME von BOS-MAURY u.a.

Hermann erhielt für seine Werke diverse Auszeichnungen.

Wer mehr zu Hermann wissen möchte: www.hermannhuppen.com

DER AUTOR:

Auch Greg (mit vollem Namen Michel Regnier) ist ein ganz Großer seiner Zunft. Geboren 1931 in Ixelles, ebenfalls Belgien, beschloss Greg vorerst, Journalist zu werden. Nachdem er selber bereits eigene Comicgeschichten entwickelt hatte, traf er 1963 auf Hermann, und die Zusammenarbeit der beiden sollte von Erfolg gekrönt sein. Lange Zeit arbeitete Greg auch für das

Comicmagazin „TINTIN“, gleichfalls eines der herausragenden Magazine seiner Zeit. Benannt nach dem Originalnamen der Serie „Tim und Struppi“ bot auch dieses Magazin, ähnlich wie ZACK, nur wesentlich früher, seinen Lesern verschiedene Geschichten und Stile an, so dass für jeden Comicfan etwas dabei war. Viele der dort erschienenen Serien wurden später in ZACK auf den deutschen Markt gebracht, unter anderem Dan Cooper (Fliegercomic), Umpah-Pah (Western-Funny), Michel Vaillant (Rennfahrer), Percy Pickwick (Krimi-Funny), Rick Master (Krimi), Luc Orient (Science Fiction). Die Serie entwickelte Greg gemeinsam mit Vance, der ansonsten eher als Zeichner bekannt ist, gezeichnet wurde die Serie von Eddy Paape) und Bruno Brazil (Agentencomic, auch hier war Greg der Autor und Vance der Zeichner). Regnier starb 1999 im Alter von 68 Jahren.

FAZIT:

Nach wie vor ein faszinierendes Werk der Comicgeschichte, welches auch heute noch zu begeistern vermag. Der Ablauf ist realistisch, nachvollziehbar und logisch aufgebaut. Die Zeichnungen wissen zu gefallen, und man liest den Comic in einem Stück weg. Der Zeichenstil kann überzeugen und beweist mal wieder, dass die Belgier einfach nach wie vor die besten Comickünstler der Welt sind. Vor allem haben die Illustrationen Charakter; sie sind eindeutig und unverkennbar einem bestimmten Zeichner zuzuordnen und gehen nicht, wie viele andere Werke, in der Masse von Comics unter. Serien leiden oft darunter, dass nach und nach andere Zeichner zum Einsatz kommen, sobald die Reihe erst einmal eingeführt ist, was häufig zu einem Nachlassen der Qualität führt. Hier bekommt man immer dieselbe Qualität in ausgereiften Stories. Einfach nur EMPFEHLENSWERT! (DO)



Infinite Crisis

Batman Sonderband 6. Das Omac-Project, Teil 1 - 6

The Omac Project 1 – 6, DC Comics, USA, 2005

148/1695

Aus dem Amerikanischen von Rachel Gluckstern & Joan Hilty

Superman Sonderband 11: Superman gegen Wonder Woman – Das Opfer, Teil 1 – 4

Sacrifice Part 1 – 4, DC Comics, USA, 2005

100/1295

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

verschiedene Autoren und Zeichner

Panini, DC Deutschland, Stuttgart, 2006

DC hat einmal mehr im Sinn, sein Superhelden-Universum zu novellieren. Helden und Schurken sollen fallen, damit aus der Asche neue Ideen geboren werden können, um alte Leser bei der Stange zu halten und neue zu gewinnen.

In dem Crossover „Infinite Crisis“, das sich durch so ziemlich alle DC-Serien zieht, bekommen es die mächtigsten Helden wie Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Flash usw. mit einem Gegner zu tun, der sie austrickst, ihre eigenen Waffen gegen sie einsetzt und gar die Heroen gegeneinander ausspielt.

Es ist nicht einfach, die Storyline linear zu lesen, da manche Ereignisse zeitgleich stattfinden bzw. wichtige Details in anderen Serien zu suchen sind, die keine Aufnahme in den vorliegenden Sammelbänden fanden, die zwei Mini-Serien innerhalb der „Infinite Crisis“ zusammenfassen.

Die Gruppe Checkmate gehörte einst zu den ‚Guten‘, bis Maxwell Lord, der Schwarze König, Batmans Überwachungs-Satelliten stiehlt und mit der Durchführung seines Planes beginnt: die Vernichtung der Meta-Wesen. Blue Beetle deckt das schreckliche Geheimnis auf, hat jedoch keine Chance, Batman davon zu berichten. Die Nachricht von Blue Beetles Tod ist ein schwerer Schock für seine Freunde. Unerwartet erhält Batman jedoch Hilfe aus den Reihen des Gegners. Der Schwarze Springer ist mehr als nur ein nützlicher Spion für ihn, aber die schöne Sasha muss schließlich einen hohen Preis zahlen für ihre Loyalität.

Derweil hat auch Superman große Probleme. Ihm wird vorgegaukelt, dass Lois von seinen Erzfeinden getötet wird, wieder und wieder – mal ist es Brainiac, mal Darkseid... Superman ist nicht mehr fähig zu unterscheiden, was Realität und was auf eine geschickte Manipulation seines Geistes zurückzuführen ist. Im Wahn ist Superman sogar bereit zu töten. Einer seiner besten Freunde erfährt am eigenen Leib, wozu der verwirrte Held fähig ist, und die JLA kann nicht länger stillschweigend zusehen. Aber kann Superman ihnen vertrauen? Sind nicht vielleicht seine Kameraden diejenigen, die von Maxwell Lord gelenkt werden? Geschickt entzieht er sich ihrem Zugriff, und es kommt zum Kampf mit Wonder Woman.

Will man den kompletten Story-Arc erfassen, muss man die Vorgeschichte kennen, die zu dieser Entwicklung führte, und verschiedene weitere Bände kaufen. Der Superman Sonderband 11 fällt chronologisch zwischen Teil 3 und 4 des „Omac Projekts“.

Längere, komplexe Geschichten, in denen viele beliebte Helden involviert sind, haben unbestreitbar ihren Reiz, denn oft genügt eine Kleinigkeit, um das Leben aller nachhaltig zu beeinflussen. Wie gehen sie mit der neuen Situation um? Wie agieren sie miteinander, um gemeinsam eine Lösung für das Problem zu finden? Wie wird die Zukunft der Überlebenden aussehen? Natürlich bleiben die DC-Ikonen immer übrig, doch oft genug leiden sie lange unter den Spätfolgen ihrer Taten, und nicht alle tragischen Entwicklungen können rückgängig gemacht werden. Die Zeiten der harmlosen Funny-Abenteuer sind schon lange vorbei.

Der Nachteil dieses Vergnügens ist der Kostenpunkt, denn der Sammler ist gezwungen, Serien zu kaufen, die ihn weniger interessieren, will er nicht auf wichtige und spannende Details verzichten. Zwar vermerken die Verlage teilweise die Reihenfolge, in welcher die Hefte oder Episoden zu lesen sind, aber vieles läuft parallel, die Einordnung ist nicht immer eindeutig. Ohne einen umfassenden chronologischen Überblick verliert man sich im Chaos der Einzelaktionen unzähliger Helden und weiß bald nicht mehr, worum genau es eigentlich geht.



Die vorliegenden Sonderbände konzentrieren sich auf Batman, seine Freundin Sasha Bordeaux und den Gegenspieler Maxwell Lord, der die Kameradschaft der Helden auf eine harte Probe stellt, sowie auf Superman und Wonder Woman, deren Auseinandersetzung verdeutlicht, wie schwer die Helden von den Aktionen des Feindes getroffen wurden. Schließlich geht Wonder Woman bis zum Äußersten, um Superman zu retten. Zweifellos wird diese Entscheidung schwerwiegende Konsequenzen für sie haben – doch darüber zu berichten, bleibt einem anderen Heft vorbehalten.

Die Story ist spannend und beinhaltet viele tragische Momente. Während der „Superman Sonderband“ geradlinig und bunt die Handlung abspult, wird die Geschichte im „Batman Sonderband“ sehr viel subtiler und düsterer wiedergegeben. Letzterem kommt zu Gute, dass man auf ein eingespieltes Team um Jesus Saiz setzte, während mehrere namhafte Zeichner, darunter John Byrne, den „Sacrifice“-Arc zusammenstückelten. Autor beider Mini-Serien ist Greg Rucka, der beweist, dass er nicht nur serienübergreifend alle Handlungsfäden zusammenhält, sondern dabei auch die speziellen Eigenarten der jeweiligen Reihen berücksichtigt.

Wer Comics und insbesondere DC-Serien sammelt, wird schwerlich an der „Infinite Crisis“ vorbei kommen und sich, des besseren Verständnisses wegen, viele zusätzliche Titel wenn nicht gleich die komplette Mini-Serie zulegen müssen. Kauft man bloß sporadisch einzelne Hefte, dürfte man von der „Infinite Crisis“ etwas überfordert sein, da nach der Lektüre der Bände zu viele offene Fragen bleiben.

Zu begrüßen wäre es, würde DC Deutschland eine Chronologie der Hefte veröffentlichen, damit man weiß, in welcher Reihenfolge die einzelnen Abenteuer zu lesen sind. (IS)



Kentaro Miura

Berserk Max 1

Berserk 1 + 2, 1990/1991

Panini, Stuttgart, 2006

Planet Manga 3-86607-171-X, 460/1000

Aus dem Japanischen von Holger Hermann Haupt

Puck, der kleine geflügelte Elf, steckt in argen Schwierigkeiten, als unversehens ein Fremder in der Stadt auftaucht und ihn, eher zufällig, befreit. Puck fühlt sich verpflichtet, sich dem Schwertkämpfer anzuschließen, wenngleich dieser ihm auch mehr als ablehnend gegenübersteht.

Wer ist dieser geheimnisvolle Guts? Woher seine Abneigung gegen jegliche Art von Berührungen? Und warum tauchen überall, wo Guts erscheint, Dämonen und Untote auf?

Puck folgt Guts und versucht, ihm ein Gewissen wieder einzureden. Dabei erkennt der kleine Elf, dass hinter dem Krieger mit dem gewaltigen Schwert wesentlich mehr steckt, als zunächst angenommen. Dennoch bleiben bei dem ungleichen Paar die Streitereien nicht aus, und als der entstellte Fremde, der ihnen geholfen hat, wegen Ketzerei hingerichtet werden soll, stürzt Puck sich allein und todesmutig zwischen die Hinrichtung... mit katastrophalen Folgen...

Kentaro Miuras „Berserk“ ist inzwischen ein Klassiker des Genres. Seine Zeichnungen sind herausragend, detailgetreu und... ziemlich brutal und blutig. Die Story lässt den Leser ebenso wie Puck im Dunkeln tappen, bis sich hier und da einige Lichtblitze auftun in der Gestalt des schwarzen Ritters Guts.

Puck dagegen ist eher der muntere Sidekick, teilweise das sprechende Gewissen, das Guts aber ebenso oft ignoriert. Der kleine Elf versteht die Beweggründe seines Lebensretters nicht wirklich, beginnt aber im Verlauf der Handlung, das eine oder andere zu ahnen. Guts dagegen bleibt dem Leser weitestgehend verschlossen, nur zögerlich gibt der Autor und Zeichner Details aus dem Leben seines Helden frei, was die Spannung aufrechterhält.

Planet Manga gibt die „Berserk“-Abenteuer jetzt in einer „Max“-Version heraus, wobei ein Buch mehr als 400 Seiten umfasst und die ersten beiden Bände der Serie enthält. So ist das Lesevergnügen gleich etwas mehr gesichert, ganz zu schweigen von den hervorragenden Bildern des Künstlers.

Alles in allem bietet „Berserk“ eine interessante Geschichte, über deren Hintergründe man mehr erfahren möchte, sowie man in sie eingetaucht ist. Durch den doch recht eindeutigen Stil und die brutale Handlung ist dies allerdings kein Manga für die jüngere Generation. Der Vermerk „ab 16 Jahren“ sollte hier durchaus eingehalten werden. (RSch)



Minoru Murao

Burst Angel 2, Japan, 2004

Panini, Stuttgart, 2006

Planet Manga 3-6607-028-4, 190/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

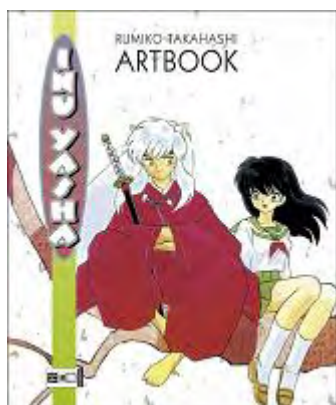
Jo und Meg bestreiten ihren Lebensunterhalt, indem sie merkwürdige Jobs übernehmen. Diese sind nicht immer ungefährlich, aber Jo ist eine ausgezeichnete Kämpferin, die sich und ihre Freundin aus den heikelsten Situationen herauszuholen vermag. Als der Rattenfänger von Hameln seine Zombies auf die beiden hetzt, bekommen sie unerwartet Hilfe. Allerdings wird

dadurch auch die Chance für Jo vereitelt, etwas über ihre eigene Vergangenheit zu erfahren...

„Burst Angel“ ist eine actionreiche SF-Serie, die sich an männliche Leser ab 14 wendet. Hauptfiguren sind zwei hübsche Mädels, von denen eine als exzellente Kämpferin für das Überleben beider sorgt. Jo hat keine Erinnerung an ihre Herkunft, wird jedoch von Alpträumen

heimgesucht und begegnet immer wieder Feinden, die sie von früher kennen und die eine Rechnung mit ihr offen haben. Meg verspricht ihrer deprimierten Gefährten, dass sie das Rätsel gemeinsam lösen werden. Plötzlich tauchen jedoch zwei weitere junge Frauen auf, die zwar Interesse an Jo haben, aber in deren Pläne für Meg kein Platz ist. Werden die beiden Jo ein Angebot machen, das sie veranlasst, Meg zu verlassen?

Außer Action und einer spannenden Handlung bietet der Manga auch wieder reichlich Wäscheschau und deutet eine intimere Beziehung zwischen Jo und Meg an. Sind Boys Love-Titel für Leserinnen immer noch eher die Ausnahme, so werden der männlichen Leserschaft erheblich mehr Serien angeboten, die nackte Tatsachen und zärtliche Freundinnen zeigen. Wer SF, garniert mit ein wenig Erotik und gelegentlichen humorigen Szenen, schätzt, sieht seine Erwartungen von „Burst Angel“ befriedigt; wer explizitere Abbildungen wünscht, ist z.B. mit den Reihen Satoshi Urushiharas besser beraten. (IS)



Rumiko Takahashi

Inu Yasha Artbook

Inu Yasha Takahashi Rumiko Genga Zenshu, Japan, 2000

EMA, Köln 2005

3-7704-6377-3/978-3-7704-6377-0, 154/1800

Aus dem Japanischen von Oke Maas

„Inu Yasha“ zählt zu den beliebtesten und längsten Manga-Serien, die EMA im Programm hat. Seit 2003 ist jeden Monat ein neuer Band erschienen, der die Abenteuer des Titelhelden und seiner Freunde schildert. Nun ist der Vorlauf mit Band 38 aufgebraucht, so dass es notwendig wurde, auf eine zweimonatliche Erscheinungsweise

umzustellen – und die Wartezeiten zwischen den Bänden werden leider noch größer, denn die Serie ist längst nicht abgeschlossen. Zum Trost ergänzt EMA mit anderen Serien und Oneshots Rumiko Takahashis, darunter „Rumiko Theater“ und das „Inu Yasha Artbook“.

Die Geschichte von „InuYasha“ kennt nahezu jeder, der sich mit Mangas befasst.

Auf Grund eines Missverständnisses zwischen Inu Yasha und seiner großen Liebe, der Miko Kikyo, wird der Halbdämon Opfer eines Zaubers. Diesen löst die Schülerin Kagome, die sich zufällig in die magische Welt verirrt und sogleich in spannende Geschehnisse hineingezogen wird. Auf der Suche nach den Splittern des Juwels der vier Seelen, schließen sich den beiden der kleine Fuchsdämon Shippo, der sehr weltliche Mönch Miroku und die Dämonenjägerin Sango an. Die kleine Gruppe findet unterwegs immer wieder Helfer und Freunde wie die Wolfsdämonen von Kogas Clan und die wiederauferstandene Kikyo. Selbst Inu Yashas skrupelloser Halbbruder Sesshomaru erweist sich immer öfter als wertvoller Verbündeter. Doch gibt es noch mehr als genug Gegner, allen voran Naraku, den Helden das Leben schwer machen. Sie müssen viele Gefahren meistern, neue Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, um irgendwann ihre Mission erfolgreich beenden und verhindern zu können, dass das magische Juwel für neue Übel missbraucht wird.

Das Artbook, ein Paperback das auf über 150 Seiten fast durchgehend mit farbigen Illustrationen erfreut, bietet den Fans so manchen ersehnten Leckerbissen an Bildern und Informationen.

Der Inhalt ist in mehrere Abschnitte gegliedert:

Abbildungen aus dem Manga und Screenshots aus dem Anime, versehen mit ausführlichen Erläuterungen, zeigen Unterschiede und Gemeinsamkeiten auf. Selbst wenn man die Manga-Vorlage originalgetreu umzusetzen versucht, muss man die Möglichkeiten der Tricktechnik ausschöpfen, um Szenen in einer Weise wiederzugeben, dass sie für die Zuschauer verständlich und ansprechend sind. Daher sind einige künstlerische Freiheiten notwendig, beispielsweise leichte Modifikationen der Kleidung, die Dauer einer bestimmten Handlungssequenz, die Verarbeitung von wichtigen Informationen.

Endlich bekommt man einige der Farbseiten aus der jap. Anthologie „Shonen Sunday“ zu sehen, die im dt. Manga in Schwarzweiß abgedruckt werden. Dass man – vermutlich aus Kostengründen – in den meisten Mangas auf Farbseiten verzichtet, wurde schon oft genug bedauert, denn viele

Mangakas zeigen erst mit dem Copic-Marker und anderen Zeichen-Utensilien, was sie wirklich können. Die aufwändigen Farbbilder sind sehr viel liebevoller gemalt als die Comic-Seiten, die meist unter dem Zeitdruck leiden, dem die Künstler ausgesetzt sind, die mit ihrem Team nicht selten parallel an mehreren Serien arbeiten.

Darüber hinaus werden unbekannte Cover- und Backcover, Poster u.v.m. präsentiert. Der Fan erhält dadurch einen kleinen Eindruck, was es an Bildmaterial und Merchandising in Japan zu dieser Serie gibt. Dort werden Produkte offeriert, die man hier nur sehr selten und zu hohen Sammlerpreisen entdecken kann wie Poster, Postkarten, Briefpapier, Kalender, Trading Cards.

Charakter- und Hintergrundskizzen, ein illustrierter Lexikonpart zu den wichtigsten Figuren, Screenshots vom Opening und Ending des Anime ergänzen den Band.

Die Auszüge aus den Mangas sind ebenso ins Deutsche übersetzt worden wie die Erklärungen zu den Abbildungen. Die Informationen erlauben nicht nur einen Blick in die Fantasy-Welt „Inu Yashas“ und rufen spannende oder lustige Szenen in Erinnerung, man erfährt so manches Detail über die Entstehung des Animes, das man vorher nicht kannte.

Für Fans von „Inu Yasha“ ist das Artbook eine willkommene Bereicherung der Sammlung. Aber auch all jene, die Freude an aufwändig gestalteten Bildbänden zu Manga-Serien haben, dürften von diesem Buch begeistert sein. Man kann nur hoffen, dass es weitere Artbooks geben wird, denn das Betrachten der farbenprächtigen Illustrationen macht Lust auf mehr. (IS)



Satoshi Shiki

Kamikaze 1 – Neue Edition, Japan, 1998

Planet Manga, Panini, Stuttgart, 2006

3-86607-105-1, 264/1000

Aus dem Japanischen von Gyo Araiwa

Titelbild von Satoshi Shiki

Misao Mikogami weiß nicht, wie ihr geschieht, als in ihrer Küche plötzlich eine Reihe fremder Menschen auftauchen, die sie entführen wollen. Wobei... sind sie wirklich so fremd? Das Mädchen, das zu der Gruppe gehört, ist tatsächlich ihre Mitschülerin Sakurai. Die anderen aber scheinen einem Alptraum entsprungen zu sein. Plötzlich taucht ein fremder junger Mann mit einem Samurai-Schwert auf...

Misao erfährt, dass sie die Frau des Wassers ist, Mitglied des Clans der Abtrünnigen, und dass sie über ein Tor zu einer anderen Dimension gebietet. Ein Tor, das die 88 Dämonen wieder auf diese

Welt bringen könnte...

Satoshi Shikis „Kamikaze“ geht in eine neue Edition. Die Storyline an sich kommt dabei etwas dürftig daher. Mädchen mit besonderen Kräften gibt es im Manga zu Hauf, daran ändert sich leider auch nichts, wenn hier die Liebhaber von knappen Höschchen auf ihre Kosten kommen. Zudem sind die beiden weiblichen Figuren Misao und Sakurai so ähnlich gezeichnet, dass es schwer fällt, die beiden auseinander zu halten.

Wie Zeichner sich die aufwendigen Hintergründe sparen können, zeigt Satoshi Shiki ebenfalls: Verwenden wir doch einfach Fotos und überzeichnen sie mehr schlecht als recht (sofern überhaupt!). Selbst die so viel gescholtenen nachgezeichneten Szenen mit HdR-Zeichentricks waren da aufwendiger gemacht als die teilweise einfach lieblos hingeklebten Fotos.

Die Charaktere gehen vollkommen im Strudel der oftmals eindeutigen Szenen unter. Gemetzel an der High-School, Bombendetonation in der U-Bahn - irgendwie muss das nicht wirklich sein und wirkt einfach nur überflüssig. Dabei nutzt Satoshi Shiki einen interessanten, wenn auch nicht einzigartigen Strich in seiner Art. Die Figuren an sich wirken fein, wenn auch etwas sehr großäugig.

Ein schaler Geschmack bleibt nach der Lektüre von „Kamikaze“ zurück. Man mag gar nicht weiter in die Geschichte eintauchen, vermeint man doch, sie bereits, vielleicht nicht absolut im Detail, doch im Groben zu kennen oder zumindest zusammenreimen zu können. Dank der Gewaltszenen,

die zwar nicht reichlich aber immerhin vorhanden sind, sollte dieser Mango doch eher ein etwas älteres Publikum ansprechen. (RSch)



Satoshi Shiki

Kamikaze 2 - Neue Edition

Panini Verlag, Planet Manga 2006

Graphic Novel Überformat, 3-89921-312-2, 268/1000

Übersetzung aus dem Japanischen von Gyo Araiwa

Titelbild von Satoshi Shiki

In der Neuauflage von Kamikaze verzichtet man offensichtlich auf den Schutzumschlag und die einleitenden Farbseiten. Der Rest ist mit der Erstausgabe identisch.

Satoshi Shiki hat sich seinen Stil autodidaktisch erarbeitet und debütierte mit Kurzgeschichten in der Zeitschrift Comic Genki. Die siebenbändige Reihe "Kamikaze" ist seine zweite professionelle Serie.

Verborgen leben Auserwählte unter den Menschen, die die Macht der Elemente beherrschen. Einst schützten sie die Welt vor der Rückkehr der 88 Dämonen, nun versuchen einige, sie wieder in die Welt zu holen.

Kamuro Ishigami ist der Herr der Erde, aber er hat in seiner Aufgabe versagt, die Frau des Wassers vor seinen Gegenspielern zu retten. Nun ist er selber zum Gejagten geworden. Und seine Waffe - das Götterschwert Kamikaze - scheint zu versagen, als sie ihn im Heiligtum des Erdvolkes stellen.

Seine Verfolger wännen sich schon siegessicher, doch dann brechen die Dämonen hervor und machen vor ihnen keinen Halt. Die einstigen Gegner verstehen jetzt, dass der Herr der Erde mit seinen Andeutungen Recht hatte, aber was hilft ihnen das jetzt? Es gibt für die alle nur noch eine Chance, ihr Leben zu retten.

Und fern von ihnen beginnt Miko Mikigami, die Frau des Wassers, langsam zu verstehen, welche Macht und Aufgabe sie hat - und dass diese nicht viel mit den Wünschen ihrer Wächter zu tun haben.

"Kamikaze" bleibt auch in diesem Band ein klassischer Actionmanga, der Kämpfe, Verfolgungsjagden und ein modernes Setting mit einem gehörigen Schuss Mystik und Magie verbindet. Obwohl man diesmal mehr über die 88 Dämonen und die Aufgabe der Clans erfährt, stehen die Auseinandersetzungen immer noch im Vordergrund, und es wird ordentlich, wenn auch noch jugendfrei gemetzelt.

Auch hier sind die dynamischen Zeichnungen mit Liebe zum Detail und aufwändiger Rasterung gestaltet und verstärken die mystische Atmosphäre des Mangas. Die Handlung verzichtet gänzlich auf humorvolle Einlagen und wendet sich durch die dominierende Action vor allem an ein älteres, vorzugsweise männliches Publikum. (CS)



Soo-Jung Woo & Kara

Legend 1, Korea 2004

Tokyopop, Hamburg, 2006

978-3-86580-641-3/3-86580-641-4, 180/650

Aus dem Koreanischen von Christina Youn-Arnoldi

Die Schülerin Eungyo Sung wird durch das Auftauchen des geheimnisvollen Noah Ju aus ihrem tristen Alltag gerissen. Nachdem er sie vor einer heranbrausenden U-Bahn rettete, erscheint er unverhofft bei Eungyo zu Hause und entführt sie vor den Augen der wütenden Mutter in ein märchenhaftes Land – in Eungyos Vergangenheit und Noahs Gegenwart. Noah bittet Eungyo um Hilfe, denn seine Schwester befindet sich in

Gefangenschaft. Nur wenn er die Teile des legendären Siebenschwertes findet, kann er sie befreien. Auf ihrer Reise gelangen sie in ein Dorf, in dem offensichtlich nur kleine Kinder leben. Man nimmt die beiden gefangen und will sie zusammen mit der Prinzessin töten, um den Geist des Sees milde zu stimmen...

Seit der Serie „Demon Diary“ ist die Zeichnerin Kara auch in Deutschland keine Unbekannte mehr. Ihre ansprechenden Illustrationen katapultierten den humorig-romantischen Fantasy-Manhwa binnen kürzester Zeit unter die Topseller der Manga-Charts. Man darf annehmen, dass sich aus „Legend“ erfolgreich verkaufen wird, denn die Mischung ist dieselbe; allein Soo-Jung Woo als Autorin trat an die Stelle von Yun-Hee Lee und Chih-Yung Lee.

Das Thema und die verwendeten Motive sind nicht neu: Eine Schülerin wird von einem fremden Jungen in eine magische Welt entführt. Gemeinsam suchen sie nach einer sagenumwobenen Waffe, die sie benötigen, um die Schwester des Jungen zu befreien. Auf ihren Reisen geraten sie regelmäßig in gefährliche Abenteuer.

Die Protagonisten sind im selben Alter wie die Zielgruppe, an die sich die Serie wendet, und verfügen über die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um eine solche Quest erfolgreich zu überstehen. Eungyo ist naiv, hat aber einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, sie ist sportlich und schreckt auch vor einer Rauferei nicht zurück. Noah hat folglich die Rolle des bedächtigen, reiferen Partners inne. Da sie beide stur sind, entwickelt sich eine Art Hass-Liebe, die für humorige Einlagen sorgt.

Damit die Handlung spannend bleibt, wird nicht zu viel verraten, und die Leser dürfen spekulieren, wer der geheimnisvolle Entführer von Noahs Schwester ist, welche Pläne er mit dem Siebenschwert verfolgt und in welche Verbindung es zu Eungyo gibt.

„Legend“ wendet sich an Leser, mehr noch an Leserinnen ab 13, die romantisch-witzige Fantasy und hübsche Zeichnungen schätzen. Vergleichbar ist die Serie mit z.B. „Fushigi Yuugi“, „Merupuri“ oder „Anatolia Story“. (IS)



Rumiko Takahashi

Rumiko Theater

Takahashi Rumiko Gekijo, Japan, 2003

EMA, Köln, 2006

3-7704-6365-X/978-3-7704-6365-7, 200/500

Aus dem Japanischen von Oke Maas

Rumiko Takahashi ist bekannt für eine Vielzahl Serien, die oft, aber nicht immer alltägliche Inhalte mit phantastischen Elementen kombinieren: „Inu Yasha“, „Ranma ½“, „Maison Ikkoku“ usw. „Rumiko Theater“ ist eine Sammlung kurzer, von einander unabhängigen Episoden, die charakteristische Dinge des jap. Alltags und Eigenarten der Japaner auf die

Schippe nehmen.

„Das P-Theater“ handelt von den Bewohnern eines Mietshauses, die sich an strenge Auflagen halten müssen. Eine dieser Regeln verbietet das Halten von Tieren. Entsprechend groß ist die Sorge einer jungen Familie, als sie aus Gefälligkeit für einige Tage auf einen Pinguin aufpassen, dass der gefiederte Gast von den neugierigen Nachbarn entdeckt werden könnte.

„Das Müllablagehaus“ verleitet viele Leute, dort einfach ihren Unrat abzustellen. Als schließlich auch der Chef des Angestellten sein Gerümpel ablädt, wagt keiner, etwas zu sagen, um nicht die Beförderung zu gefährden.

„Glück in Extra-Large“ wird einem jungen Paar auf der Suche nach dem Eigenheim zuteil. Immer wieder erscheint ‚der Knabe fürs traute Heim‘, ein Schutzgeist, und bringt das Familienleben durcheinander, vereitelt schließlich sogar den Wohnungskauf. Wie sich bald herausstellt, hatte er allen Grund dazu...

Diese und drei weitere Geschichten erzählen von eigentlich banalen Geschehnissen, doch auf so humorige und rührende Weise, dass man sich leicht in die Figuren bzw. die geschilderte Situation hinein versetzen kann. Die Missgeschicke und Sorgen der Protagonisten könnten die eigenen sein. Das Menschliche, das Rumiko Takahashis Charakteren zueigen ist, die nachvollziehbaren

Probleme, die von der Mangaka auf den Punkt gebracht werden, bringen jeden zum Schmunzeln, und selbst die etwas tragischeren Stories beinhalten einige Funken Hoffnung und Optimismus. Wer die Geschichten der beliebten Mangaka schätzt, wird diese amüsante Anthologie gewiss seiner Sammlung hinzufügen wollen. (IS)



Ji-Sang Sin & Geo

Sad Love Story 1, Korea, 2005

Panini, Stuttgart 2006

Planet Manhwa 3-86607-112-4, 200/650

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

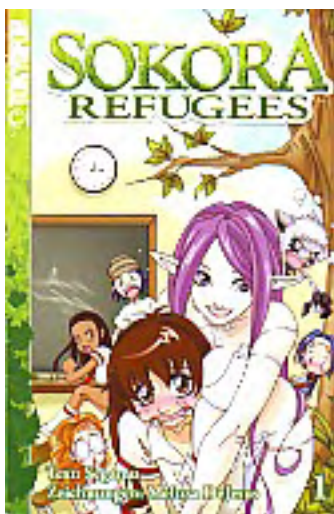
Jun-Young wird von seinen Mitschülern gehänselt, da seine Mutter in einem Nachtclub arbeitet, um sie beide durchzubringen. Allein Hwa-Jong ist freundlich zu ihm, aber Jun-Young will nichts von ihr wissen, was sie sehr verletzt. Ihre Eifersucht wächst noch, als die blinde Hae-In auftaucht. Ihre Mutter arbeitet als Sängerin, um das Geld für die Augenoperation des

Mädchens zusammenzusparen. Jun-Young und Hae-In sind bald unzertrennlich, und, als sie älter werden, verlieben sie sich ineinander. Hwa-Jong gelingt es nicht, die beiden zu entzweien, aber der Streit der Mütter eskaliert schließlich...

Wie bereits der Titel verrät, handelt es sich bei dieser Serie um eine traurige Liebesgeschichte, der kein Happy-End vergönnt zu sein scheint. Sie beginnt mit der Aussage, dass einer der Hauptcharaktere tot ist. Dann wird das Rad der Zeit zurückgedreht, und der Leser kann mitverfolgen, wie alles begann. Was den Protagonisten noch widerfährt und warum eine der Personen – vielleicht - sterben musste, verraten aber erst die weiteren Bände der fünfteiligen Serie.

Es geht um Freundschaft, Liebe und Eifersucht. Die Kinder sind der Willkür der Erwachsenen ausgeliefert, die ihre eigenen Pläne verfolgen und wenig Rücksicht auf die Gefühle der Heranreifenden nehmen. Eine Tragödie ist die Folge, und ob es am Schluss für die Beteiligten dennoch Hoffnung auf etwas Glück gibt, bleibt abzuwarten.

Die Serie wendet sich in erster Linie an romantische Leserinnen ab 13, die melancholische Geschichten und zarte Zeichnungen mögen. (IS)



Segamu (Text), Melissa DeJesus (Zeichnungen)

Sokora Refugees

Sokora Refugees, 2006

Tokyopop, Hamburg, Mai 2006

3-86580-391-1, 200/650

Übersetzung aus dem Englischen von Monja Reichert

Titelbild von Melissa deJesus

Nicht alle Mangas und Manwhas stammen aus Japan und Korea. Auch westliche Künstler springen auf den fahrenden Zug auf und versuchen, ihren Teil vom Kuchen abzubekommen. Dies geschieht in Amerika ebenso wie in Deutschland. „Sokora Refugees“ ist nur eines der Beispiele für diesen Trend.

Kana ist eine liebenswerte Chaotin, wenn auch nicht immer glücklich über ihre Situation. Sie hat Schwierigkeiten dem Unterrichtsstoff zu folgen, und die Jungs nehmen sie auch nicht so ernst, wie sie es sich wünscht. Denn die akzeptieren sie aufgrund ihrer kindlichen Figur noch eher als Kumpel, weniger als Freundin, mit der man gehen kann. Allerdings möchte sie sich auch nicht unbedingt mit einem zu kurz geratenen Freak wie dem neuen Klassenkameraden abgeben, den die Lehrer auch noch neben sie setzen.

Doch genau der Kerl hat es in sich. Ehe Kana sich versieht, findet sie sich statt in der Mädchendusche in einer fremden Umgebung wieder. Grobschlächtige Gestalten jagen eine Elfe und werden nun auch noch auf sie aufmerksam. Das Mädchen muss die Beine in die Hand nehmen, doch das nutzt auch nicht viel. Erst im letzten Moment wird sie von einer Gruppe von Rebellen gerettet und erfährt, was eigentlich los ist: Ihr neuer Mitschüler und der Rest der Gruppe sind die letzten Überlebenden der Völker, die einst auf dieser Welt beheimatet waren, ehe Dämonen und andere Kreaturen durch ein Tor kamen und sie Stück für Stück eroberten.

Die Rebellen versuchen zu retten, was zu retten ist, aber sie wollen auch keine Unschuldigen mit hinein ziehen.

Allerdings ist es dafür schon zu spät, denn als Kana wieder zu Hause ist, muss sie mit Schrecken feststellen, dass sie sich verändert hat. Nicht nur ihr Haar und ihre Ohren sehen anders aus – auch ihr Körper ist nicht länger der eines Kindes, sondern einer wohlproportionierten Elfe. Das ist nicht mal so schlecht in Bezug auf die Jungs; peinlich wird es nur, wenn einen nicht einmal die eigenen Freundinnen erkennen.

„Sokora Refugees“ ist trotz des ernsten Themas eine eher heitere Fantasy Comedy über die Sorgen und Nöte eines Mädchens, die sich zwar mit einem Mal in Luft auflösen, aber von anderen Problemen ersetzt werden. Kana ist nicht mehr allein in ihrem Körper und hat nun auch eine wichtige Aufgabe bekommen. Welche, das wird sich wohl erst in den kommenden Bänden zeigen; dieser erste Band führt vor allem das Setting und die Figuren ein.

Obwohl Handlung und Zeichenstil dem vieler anderer Mangas entsprechen, kann „Sokora Refugees“ seine amerikanischen Wurzeln nicht verleugnen. Die Gesichter und die Themen sind dem westlichen Leser irgendwie vertraut, und man findet sich sehr schnell in die Geschehnisse ein, vor allem wenn man humorvolle Fantasy-Abenteuer mit schrägen jungen Helden mag. (CS)



Hinako Ashihara

Sunadokei 1: Die Sanduhr, Japan, 2003

Panini, Stuttgart, 2006

Planet Shoyo 3-86607-133-7, 180/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

Die junge Braut Ann Uekusa findet beim Aufräumen eine Sanduhr, die ihr einst sehr viel bedeutet hat. Sie versinkt in Erinnerungen an ihre Kindheit:

Als Zwölfjährige kehrt sie mit ihrer kränkenden Mutter in deren Heimat zurück. In dem abgelegenen Bergdorf, wo sie bei der strengen Großmutter wohnt, ist sie unglücklich, bis sie einige Kinder in ihrem Alter kennen lernt.

Nach dem tragischen Selbstmord der Mutter findet sie in Daigo eine Stütze –

und ihre erste große Liebe...

In Rückblenden werden wichtige Abschnitte aus dem Leben von Ann erzählt: Sie verlässt die Stadt, muss sich dem Regiment der harten Großmutter unterwerfen und verliert schon bald die Mutter, die mit ihrem Leben nicht zurechtkam. Anschluss findet sie bei einigen Kindern ihres Alters, doch wird alles plötzlich kompliziert, als sie zu Teenagern heranreifen und mit neuen Gefühlen umzugehen lernen müssen. Ann verliebt sich in Daigo, aber er wird ihr zunehmend fremd, und eine Mitschülerin bemüht sich, die beiden zu entzweien. Erst als beinahe etwas Schlimmes passiert, klären sich einige Missverständnisse auf, wenn auch nicht ganz schmerzfrei für einige der Jugendlichen.

„Sunadokei“ gehört zu den ruhigen, realistischen Mangas, die sich vor allem an das weibliche Publikum ab 13 wenden, die melancholisch-romantische Liebesgeschichten mögen. Die Protagonisten können überzeugen, ihre Sorgen und Hoffnungen sind nachvollziehbar. Auf Klamaus und Krawall wird verzichtet, stattdessen zieht eine ernsthafte Handlung den Leser rasch in den Bann. Damit kann man diese Serie in einem Atemzug mit anspruchsvollen Titeln wie „Sad Love Story“, „Der Weg von Sonne und Wind“, „Cry out for Love“ u.a. nennen. (IS)



Yuki Nakaji
Venus in Love 1, Japan, 1999
Panini, Stuttgart, 2005
Planet Shoji, 3-88607-070-5, 200/650
Aus dem Japanischen von John S.

Voller Erwartungen zieht Suzuna nach Hyogo. Sie hat sich dort an der Uni eingeschrieben und eine kleine Wohnung gefunden. Wie so viele Menschen ihres Alters hofft Suzuna, jede Menge netter Leute kennen zu lernen – und vielleicht auch ihre große Liebe. Die Jungen in der Nachbarschaft sind leider nicht das Gelbe vom Ei. Besonders Eichi geht ihr mit seinen Witzeleien auf die Nerven.

Zusammen mit ihrer Freundin Hinako tritt Suzuna dem Tennis-Club der Uni bei, denn als sie den stillen Fukami, Star und Mädchen-Magnet des Teams, erblickt, ist es um sie geschehen. Allerdings merkt Fukami gar nicht, wie umschwärmt er ist, und der hartnäckigste Konkurrent von Suzuna ist ausgerechnet: Eichi...

Während die meisten First Love-Mangas, die momentan angeboten werden, im Schüler-Milieu angesiedelt sind, wählte Yuki Nakaji die Universität als Szenario für ihre Serie. Die Protagonisten sind ein wenig älter, wirken aber genauso kindlich wie die Schüler, die sich mit allerlei Enttäuschungen plagen müssen, bis sie endlich den richtigen Partner finden.

Die „Venus in Love“ ist die achtzehnjährige Suzuna, die sich in ihren Kommilitonen Fukami verliebt, der davon jedoch gar nichts mitbekommt. Ebenfalls Interesse zeigt ihr Nachbar Eichi. Während die beiden um Fukamis Gunst rivalisieren, kommen sie einander näher, ohne es zu bemerken. Fukami ist gern mit beiden befreundet – und das ist auch schon alles, sehr zur Enttäuschung der beiden. Auch Hinako findet jemanden, doch ist ihre Beziehung komplizierter, denn es handelt sich um einen Dozenten.

In Folge geht es drunter und drüber im Leben der vier Freunde; Frust und Glück wechseln sich ab. Man kann zwar jetzt schon erahnen, wer am Schluss wen bekommen wird, aber die Geschichte ist so amüsant erzählt, dass man erfahren möchte, wie die jeweiligen Paare zusammen kommen werden.

Boys Love ist ein sehr beliebtes Genre, so dass die Mangaka auf einige Elemente nicht verzichten wollte. Allerdings passiert nicht viel zwischen Eichi und Fukami, so dass auch jene, die eine Beziehung zwischen den beiden Jungen strikt ablehnen, keine unerwünschten Szenen zu befürchten haben.

„Venus in Love“ ist ein Shojo-Manga, der sich an Leserinnen ab 13 wendet, die romantisch-witzige Liebesgeschichten mögen, in denen die bekannten Tücken des Alltags und viele peinliche Fettnäpfchen für eine amüsante Lektüre sorgen. (IS)



Norie Yamada & Kumichi Yoshizuki
Der Weg von Sonne und Wind 1, Japan, 2004
Panini, Stuttgart, 2005
Planet Shoji, 3-86607-065-9, 200/650
Aus dem Japanischen von Dorothea Überall & Alexandra Betz

Nami Matsuo leidet darunter, dass sie von ihrem Vater stark unter Druck gesetzt wird: Seit Generationen bringt die Familie die erfolgreichsten Zauberer hervor – und sie ist das schwarze Schaf, dem nicht einmal ein einfacher Spruch gelingt. In Folge weiß sie nicht, welche berufliche Zukunft sie einschlagen soll, denn überall begegnet man ihr mit einer großen

Erwartungshaltung und strengen Regeln.

Als Nami einige Aufnahmen mit ihrer Kamera machen will, wird sie beinahe von einem Motorrad überfahren. Ryutarō Tominaga ist ein wahrer Rüpel, und ausgerechnet er ist auch der neue Mitschüler. Als er sie sogleich wieder anfährt, ist sie zu erschrocken, um ihm seinen alten

Schülerschein zurückzugeben, den er bei dem Unfall verloren hat. Nami rätselt, wer die schöne Frau auf dem Foto ist, das zwischen den Seiten steckt.

Schon bald zeigt Ryutarō, dass er auch nett sein kann, und Nami entwickelt Gefühle für ihn...

„Der Weg von Sonne und Wind“ ist ein stiller Manga, der ohne die üblichen Krawall- und Klamauk-Szenen auskommt, die man oft in Geschichten findet, die im Schüler-Milieu angesiedelt sind und First Love thematisieren. Das kreative Team hat sich für ernste Töne und realistische, zarte Bilder entschieden, die das Seelenleben eines jungen Mädchens an der Schwelle zum Erwachsenwerden widerspiegeln.

Nami leidet wie viele Jugendliche unter den hohen Erwartungen, die ihre Familie in sie setzt. Da sie kein ausgeprägtes Talent für etwas Bestimmtes zeigt, weiß sie nicht, welche berufliche Richtung sie einschlagen soll. In der Schule möchte sie einfach nur beliebt sein und lässt es zu, dass man sie als Notnagel für den Posten der Klassensprecherin vorschlägt. Zwar hat sie einige gute Freunde, die ihr beistehen, aber es gibt auch andere, die sie als Versagerin hänseln. Selbst Ryutarō scheint zunächst zu dieser Gruppe zu gehören, doch Nami entdeckt, dass er auch anders sein kann. Allerdings verschließt sich Ryutarō umso mehr vor ihr, je mehr sie sich wünscht, seine Sorgen zu kennen.

Obwohl es keine spektakulären Ereignisse oder unerwartete Wendungen gibt, ist man sogleich fasziniert von der Geschichte und den überzeugend geschilderten Charakteren. Man fragt sich, welches Geheimnis Ryutarō und seine kleine Schwester hüten, die ganz ohne Eltern aufzuwachsen scheinen, und ob es Nami gelingen wird, ihren Weg zu finden. Die Zeichnungen sind ansprechend, so dass die sieben Farbseiten ein Extra-Bonbon darstellen.

Wer sich für anspruchsvolle Mangas abseits des Mainstreams interessiert, sollte einen Blick in diese Reihe werfen. (IS)



Bart Simpson Meisterzeichner

Simpson Comics präsentiert Bart Simpson 24

Simpson Comics presents Bart Simpson # 24, USA 2005

Panini-Verlag, Stuttgart 2006, keine ISSN oder ISBN, Heftformat vollfarbig, 36/250

Übersetzung aus dem Amerikanischen von Matthias Wieland

Wer kennt nicht die "ganz normale" Familie aus dem Vorabendprogramm von PRO 7, die immer wieder aus ihrem trüben Alltag in die aberwitzigsten Situationen gebracht wird? Bart Simpson ist der lebhafteste Filius, der sich mit Frechheit, Wagemut und seiner großen Klappe immer wieder noch mehr in die Bredouille bringt oder tatsächlich die Kartoffeln aus dem Feuer holt.

In den heutigen Geschichten will man ihn zwar nicht für das Schulfest in der Baseball-Mannschaft haben, aber nach anfänglichen Schwierigkeiten bringt sein Einsatz das Cheerleader-Team auf Vordermann und macht es zum Star der Feier. Nicht Bart, aber einer seiner Freunde, der Schulrüpel Nelson Munz, macht sich über die Nerds unter den Erwachsenen lustig, ehe dann wieder Bart "Dem Kuss des Grauens" durch die Zwillinge Sherri und Terry entkommen muss. Und in der letzten Geschichte lösen Maggie das Baby und Moe ihr Babysitter auf der Suche nach Milch wieder einmal einen schwierigen Kriminalfall.

Die in diesem Band versammelten Geschichten sind eher harmlos und niedlich. Erwachsene erkennen stellenweise den hintergründigen Witz, der in den Geschichten steckt, können dieses Heft aber auch schon ihrem sechs- bis zehnjährigen Nachwuchs in die Finger drücken, ohne besorgt sein zu müssen. (CS)



Magazine von Dino Juni 05 – März 06

Card Master 25/05, 52/299

Mit „Card Master“ möchte Dino die Fans von Sammelkarten-Games ansprechen. So werden stets bekannte und neue Sets vorgestellt, bestimmte Themen aufgegriffen und in Verbindungen mit vielen Abbildungen erläutert, z.B. die mächtigsten Kreaturen aus Yu-Gi-Oh! oder wie gut auch ein Duel Masters Low-Budget-Deck sein kann. Diese beiden Serien machen derzeit den Schwerpunkt des Magazins aus. In Folge finden sich ein Price Guide,

Karten-Galerien und weitere Artikel. Anderen Titeln wie Pokémon und Magic wird weniger Platz zugestanden. Eine Box für TCs liegt als Gimmick bei. Für die Fans der genannten Serien mag „Card Master“ recht informativ sein, doch die Sammler anderer Reihen bleiben unberücksichtigt. (IS)

Game Master 5/05, 52/299

„Game Master“ ist, wie der Titel vorweg nimmt, ein Magazin, das sich an alle Gamer wendet, hierbei insbesondere an das männliche Publikum zwischen 8 und 15 Jahren. Vorgestellt werden gängige Spiele zu Animes, die man aus dem TV oder als Manga kennt. Dazu gehören u.a. Dragonball Z, Yu-Gi-Oh!, Megaman, Pokémon, Duel Masters. Aber auch Fantasy-Games für den PC, Playstation und andere Systeme dürfen nicht fehlen, selbst wenn sie eher etwas untergehen zwischen den Anime-Spielen. Natürlich gibt es ferner Informationen zu neuen Game Boys, denn man muss schließlich auf dem neuesten Stand sein, und das nächste Fest, bei dem man ein aktuelles System auf den Wunschzettel schreiben kann, kommt bestimmt. Ergänzt wird mit einem kurzen Manga, einem Preisrätsel, einem Poster und dem üblichen Gimmick, diesmal einem Game-Case. Ob sich der Kauf des Magazins lohnt, können eingefleischte Gamer sicher am besten beurteilen. (IS)

Lust Kick-it! 1/06, Poster mit Aufklebern, 495

Für alle Fußball-Fans hat sich die „Just Kick-it!“-Redaktion etwas Besonderes ausgedacht: Auf einem riesengroßen Poster wird der WM-Spielplan angeboten. Beiliegende Aufkleber mit den Flaggen der Nationen ermöglichen es, die Begegnungen korrekt einzutragen. Ferner sind die Stars des Events abgebildet. Weitere Produkte sollen im Vorfeld der WM erscheinen und die begeisterten Fußballfreunde erfreuen. (IS)

Mega Hiro 24/05, 1/06, Special 1, 52/260, 52/350

Was „Yukiko“ für die Mädchen ist „Mega Hiro“ für die Jungen zwischen 8 und 15 Jahren. In erster Linie wird über Animes und Games berichtet, die sich durch Action und kruden Humor auszeichnen: Neben Standard-Titeln wie Yu-Gi-Oh!, One Piece, Detektiv Conan, Pokémon, Inu Yasha und Captain Tsubasa findet man nun auch Full Metal Alchemist, Naruto, Ragnarök, Ghost in the Shell und Shaman King.

Die Charaktere an sich werden weniger beleuchtet; das Augenmerk liegt auf ihrer Kampfkraft, ihren Waffen, ihren Feinden. In Folge nimmt auch das Merchandise einige Seiten ein, denn die

begeisterten Spieler und Sammler wollen natürlich wissen, wann neue Games, Sammelkarten u.ä. zu ihren Lieblingsserien erscheinen. Bücher, Mangas, DVDs sind praktisch kein Thema für diese Zielgruppe.

Etwas aufwändiger ist das „Mega Hiro Special“ gestaltet, das hauptsächlich der Serie Inu Yasha gewidmet ist. Hiervon werden auch Leserinnen angesprochen, denn der Informationsgehalt ist höher, die Themen gehen auf ihre Interessen ein. Ergänzt wird mit phantastischen Titeln wie Saint Seiya, Rune Soldier, 12 Kingdoms, Record of Lodoss War, Chihiros Reise ins Zauberland.

Zu den weiteren Inhalten gehören eine Programm-Übersicht, Preisrätsel, Leserecke, z.T. großformatige Poster etc. Beilagen wie ein Päckchen Trading Cards, ein Armband und eine Kette im Anime-Design gehören dazu.

Während sich „Mega Hiro“ eher an männliche Anime-Fans und Spieler wendet, sind die „Special“ auch für Leserinnen reizvoll, da hier beliebte Serien ausführlich und mit vielen Screenshots vorgestellt werden. Es dürfte sich lohnen, im Laden die Augen offen zu halten, wann das nächste „Special“ erscheint. (IS)

Pokito 3/06, 52/260

Unter dem Titel „Pokito“ präsentiert RTL II Anime- und Zeichentrick-Serien, ergänzt durch Musik, Preisrätsel und Informationen für das Publikum zwischen 9 und 15 Jahren. Bei Panini erscheint nun alle vier Wochen das „Pokito“-Magazin als Ergänzung.

Man findet Artikel zu den gerade aktuellen Animes, einschließlich vieler Screenshots: Yu-Gi-Oh!, Detektiv Conan, Captain Tsubasa, Digimon, Duel Masters. Andere Comic-Reihen sind kaum ein Thema; allein die Teenage Mutant Ninja Turtles sind vertreten, ferner zwei Kino-Filme.

Der Bereich Musik wird durch die Vorstellung der Boys-Band US5 abgedeckt. Ein Blick hinter die Kulissen von „Pokito“-TV und einige Worte über den Fußballer Lukas Podolski erinnern daran, dass es noch etwas anderes außer der Welt der gezeichneten Bilder gibt.

Die restlichen Informationen bestehen im Prinzip aus Werbung für ein neues Käfer-Game, Sammelkarten-Spiele, Video-Games, Action-Figuren, Bücher und www.pokito.de – denn ohne Internet geht heute gar nichts mehr. Witze, Bastelvorschläge, ein Gewinnspiel, Poster und ein Programmteil ergänzen das Magazin. Nicht fehlen darf die inzwischen bei (Comic-) Magazinen übliche Beilage, wobei es sich diesmal um eine Video-CD mit Ausschnitten aus der ersten Episode von Yu-Gi-Oh! GX handelt.

Betrachtet man die Themen und die Schwerpunkte, so kann man „Pokito“ zu den Anime-Magazinen zählen, die sich vor allem an ein männliches Publikum wenden. Die Serien sind überwiegend im Action-Genre angesiedelt und game-lastig. Kleines *info* und großes *tainment* bewirken einen ausgeprägten Unterhaltungs- und Werbeteil, doch wirklich Wissenswertes ist nicht zu finden. Die Texte sind kurz und gehen nicht zu sehr ins Detail, so dass auch jüngere und weniger geübte Leser keine Probleme damit haben.

Ob „Pokito“ ein Verkaufsschlager wird, bleibt abzuwarten. Schon einmal wurde ein vergleichbares Magazin nach nur wenigen Ausgaben eingestellt, da begeisterte TV-Seher nur ausnahmsweise auch Leser sind. (IS)

Yukiko 4 - 10/05 + 1 – 3/06, 52/250, ab 1/06 52/260

„Yukiko – das Anime-Magazin für Girls!“ ist das einzige Dino-Magazin, das sich ausdrücklich an die weiblichen Leser zwischen 8 und 14 wendet. Die übrigen Publikationen sind eher allgemein bzw. auf die Interessen der Jungen im selben Alter ausgerichtet.

Die Serien, über die in „Yukiko“ berichtet wird, überschneiden sich mit denen, die in den anderen Magazinen den Schwerpunkt ausmachen. Ergänzt wird zudem mit Magical-Girls-Reihen und sonstigen Titeln, in denen weibliche Charaktere tragende Rollen spielen. Die Themen orientieren sich an den Bedürfnissen der Zielgruppe: An Stelle der technischen Details eines Gundams werden die Bedeutung von Haar- und Augenfarben erläutert. Nicht die Kampfkraft zweier Antagonisten interessiert, sondern ob die heimliche Liebe einer Anime-Heldin irgendwann erfüllt wird. Statt Hinweise auf die neusten Games findet man Tipps, wie man einen Anime-Charakter zeichnet. Fotos von Cosplayern ersetzen die Abbildungen von Sammelkarten.

Den Magazinen kann man auch entnehmen, welche Serien gerade im TV gezeigt werden und daher bei den Leserinnen besonders beliebt sind. Neben Dauerbrennern wie Inu Yasha, Detektiv Conan, Kamikaze Kaito Jeanne und One Piece sind Hellsing, Pretty Cure, Ranma ½, Pokémon u.v.a. dabei. Anlässlich des Kinofilms „Das wandelnde Schloss“ wird auch ein Blick hinter die Kulissen von Studio Ghibli geworfen. Im Mittelpunkt der Berichte stehen stets die Charaktere, ihre Beziehungen zueinander, ihre Feinde, ihre Ausrüstung. Allen Serien ist gemein, dass sie neben einer Abenteuerhandlung auch romantische Szenen bieten und – von Hellsing einmal abgesehen – eher arm an Gewalt sind und für die Hauptfiguren gut ausgehen. Auf die etwas kritischeren Themen wie Boys Love wird verzichtet, auch wenn ein Poster zu der Serie L'Alleluja des Anges viele Mädchenherzen höher schlagen lässt.

Schon weniger Platz wird der Vorstellung von neuen Manga-Serien und DVDs eingeräumt – zum einen lesen die Kinder und Jugendlichen kaum, zum anderen reicht das Taschengeld nicht weit angesichts der stolzen Preise für DVDs und Bücher. Man findet vor allem die Mangas von Panini, darunter nicht nur die etwas kindlicheren Titel wie „Merupuri“ und „June“, die romantischen wie „Shi Wha Mong“ und „Venus in Love“, die anspruchsvollen wie „Der Weg von Sonne und Wind“ oder „Sunadokei“, sondern auch jene, die eher das männliche Publikum ansprechen wie „Burst Angel“ oder „Pastel“. Abgerundet wird mit einer Leseprobe.

Horoskop, Preisrätsel, Leserecke, Anime-Charakter-Charts, Fortsetzungs-Manga, Trend-Tipps und Poster ergänzen das Magazin. Da in der heutigen Zeit auch die Beilagen wichtig sind, liegt jeder Ausgabe ein Anime-orientierter Artikel bei: Ein kleines Täschchen, ein Mini-Tagebuch mit Stift, ein Fläschchen Bodyglitter, eine Pencilbox, ein Kettchen, ein Handy-Anhänger u.a. ziehen den Blick auf sich und verlocken zum Kauf.

Wer von seinen Anime-Lieblingen einfach nicht genug bekommt, dem bietet „Yukiko“ jede Menge Screenshots und Hintergrund-Informationen zu den aktuellen Reihen. (IS)

Film



Manfred Hobsch

Liebespaare – Die schönsten Leinwandromane aller Zeiten

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2006

HC, 3-89602-650-X, 216/1990

Titelfoto- und Fotos im Innenteil von Content Mine International AG, Köln

Manfred Hobsch hat in den vergangenen Jahren mehrere Bildbände und Lexika bei Schwarzkopf & Schwarzkopf veröffentlicht, die ausnahmslos Leckerbissen für Cineasten sind, z.B. „Mach's noch einmal – Das große Buch der Remakes“, „Das große Lexikon der Katastrophenfilme“, „Hitlerjunge Quex, Jud

Süss und Kolberg – Die Propagandafilme des Dritten Reiches“.

Mit „Liebespaare – Die schönsten Leinwandromane aller Zeiten“ kommt der Autor zweifellos dem Wunsch vieler Filmfreunde nach, die gerne die romantischsten Szenen bekannter Filmpaare gesammelt in einem aufwändig gestalteten Bildband sehen würde.

Auf rund 220 Seiten bietet das Buch farbige und schwarzweiße Fotos von Kino-Klassikern und modernen Filmen, von beliebten Stars in ihren schönsten Rollen:

Jack Lemmon und Shirley MacLaine in „Das Appartement“.

Rock Hudson und Doris Day in „Bettgeflüster“.

Humphrey Bogart und Ingrid Bergmann in „Casablanca“.

Richard Burton und Elizabeth Taylor in „Cleopatra“.

George Peppard und Audrey Hepburn in „Frühstück bei Tiffany“.

Anthony Quinn und Gina Lollobrigida in „Der Glöckner von Notre Dame“.

Cary Grant und Katharine Hepburn in „Leoparden küsst man nicht“.

Laurence Olivier und Marilyn Monroe in „Der Prinz und die Tänzerin“.
Jean Marais und Josette Day in „Die Schöne und das Biest“.

Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen – nahezu jeder Film und die Namen der internationalen Darsteller wecken Erinnerungen.

Zu jedem Film hat Manfred Hobsch einige Informationen zusammengetragen, darunter eine kurze Inhaltsangabe, Anekdoten zur Entstehung, Zitate der Stars vor und hinter der Kamera, Wissenswertes über etwaige Fortsetzungen und Remakes. Dadurch ist dieser Bildband nicht nur zum Anschauen sondern auch zum Lesen, Staunen, Schmunzeln.

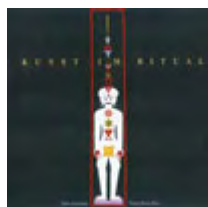
Natürlich wird man den einen oder anderen Film und Schauspieler vermissen, denn das Buch erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und die Geschmäcker sind verschieden.

Beispielsweise vermisst man Humphrey Bogart und Lauren Bacall in „Die Gangster von Key Largo“, Victore Mature und Hedy Lamarr in „Samson und Delila“, Tony Curtis und Marilyn Monroe in „Manche mögen's heiß“, Robert Taylor und Elisabeth Taylor in „Ivanhoe der schwarze Ritter“, James Garner und Doris Day in „Eine zuviel im Bett“ – um nur einige wenige zu nennen.

Dem möchte der Autor abhelfen. Wer mag, kann dem Verlag eine Email schreiben, liebespaare@schwarzkopf-schwarzkopf.de, und seine Vorschläge einreichen, welche Filme und Traumpaare in einem zweiten Band berücksichtigt werden sollten.

Sicher werden Cineasten und Liebhaber schöner (Foto-) Bildbände dieses Buch gern ihrer Sammlung hinzufügen – und den zweiten Band auch, wenn er im Buchhandel erhältlich ist. (IS)

Kunst



Niels Gutschow
Kunst im Ritual

Verlag Peter Hess, Uenzen, 2006

HC, 3-938263-10-5, 120/1980

Umschlaggestaltung von Jürg Roth

Fotos von Niels Gutschow und Mani Lama

Der Architekt Niels Gutschow bereist seit Jahren regelmäßig die Region Bhaktapur in Nepal, fasziniert von diesem Land, seinen Bewohnern und ihrer Kultur, insbesondere ihrer Kunst und ihren Bauwerken (in Niels Gutschow, Beatrice Knechtle & Andreas Kretschmar: „Buddha – Leben, Lehre, Motivbauten, Orte der Begegnung“, Verlag Peter Hess erläutert er ausführlich die Geschichte und Bedeutung der Stupas).

In „Kunst im Ritual“ stellt der Autor die traditionellen Werke der newarischen Chitrakar vor, die ihre Arbeiten mit den wiederkehrenden religiösen Ritualen in Einklang bringen und sich dabei an Jahrhunderte alten Überlieferungen orientieren. Die Freundschaft zu Madhu Chitrakar erlaubte Niels Gutschow umfassende Einblicke in die Arbeitsweisen der newarischen Maler und ihre Zeremonien.

Über die Newars ist wenig bekannt. Seit über zweitausend Jahren siedeln sie in Bhaktapur, Kathmandu und Patan. Sie zählen zur tibeto-burmanischen Sprachgruppe. Beeinflusst wurde ihre Kultur von Indien und Tibet. Charakteristisch für die Newars sind dicht besiedelte Städte mit bis zu dreigeschossigen Häusern, die sich um kleine Innenhöfe gruppieren, aber Raum für öffentliche Plätze lassen, auf denen Volksfeste, religiöse Feierlichkeiten und Stadtrituale zelebriert werden.

Die Bevölkerung ist gemäß der jeweiligen Religion und den ausgeübten Berufen in kastenähnliche Gruppen unterteilt. Es gibt keine strikte Trennung zwischen Hinduismus und Buddhismus; beide Religionen existieren gleichberechtigt nebeneinander und ergänzen sich im alltäglichen Leben.

Eine besondere Stellung nehmen die Chitrakar, die Maler, ein. Sie sind nicht nur Handwerker und Künstler, sondern auch Heiler und Ritualspezialisten. Neben den profanen Arbeiten gehen sie

religiösen Pflichten nach, die seit Generationen denselben strengen Regeln folgen. Die in den Familien vererbten Hand- und Modellbücher geben Motive und Farben für die notwendigen Ritualobjekte und die Restaurierung sakraler Kunstwerke vor, die daher über Jahrhunderte hinweg kaum Veränderungen erfuhren.

Niels Gutschow stellt die wichtigsten Rituale der Newars vor und erläutert die Bedeutung der abgebildeten Kunstwerke. Weit mehr als hundert farbenprächtige Fotos, z.T. ganzseitig, dokumentieren das Schaffen der Chitrakar. Fresken, kolorierte Holzdrucke, Skulpturen u.v.m. erlauben dem Betrachter, ein wenig von den Traditionen eines nahezu unbekanntes Volkes zu erahnen.

Der informative Bildband wendet sich an die Sammler aufwändig gestalteter Kunst-Bildbände und an alle, die sich beruflich oder privat mit den Kulturen Asiens befassen, allgemein an Kunst, Geschichte, Religion und Philosophie interessiert sind.

„Kunst im Ritual“ ergänzt „Buddha – Leben, Lehre, Motivbauten, Orte der Begegnung“, da hier ein weiterer Teilbereich der Traditionen und der Kunst der Völker des Himalaya-Raumes behandelt wird. (IS)

Pädagogik



Anna Rose Avramidis

Leander und die Klangschalen oder wie man mit Klang Freunde finden kann

Verlag Peter Hess, Uenzen, 2006

HC, 3-938263-07-5, 48/1580

Titel- und Innenillustrationen von Anna Rosa Avramidis

Leander ist ein behüteter Junge, der durch seine Mutter schon früh die faszinierende Welt des Klangs kennen gelernt hat. In seinem Zuhause gibt es einen Raum voller Kissen, Decken und bunten Stofftüchern, in den er sich zurückziehen darf, wann immer er aufgeregt, traurig oder glücklich ist. Allein oder mit seiner Mutter zusammen spielt er dort mit den vielen Klangschalen, Gongs und Zimbels.

Das Einzige, was Leander fehlt, ist ein Freund. Eines Tages trifft er Max am See. Dieser ist ein Außenseiter, denn er interessiert sich nicht für die Spiele der anderen Kinder sondern fürs Angeln. Es dauert einige Tage, bis Max Leander an sich heran lässt und ihm von seinem Hobby erzählt. Im Gegenzug nimmt Leander Max zu sich nach Hause und zeigt ihm das besondere Zimmer. Nach einer Weile verliert Max seine Scheu und beginnt mit Leander zusammen, die Welt des Klangs zu erforschen.

Die märchenhafte Geschichte von Anna Rosa Avramidis ist eigentlich keine Vorlesegeschichte in dem Sinn sondern eine kindgerechte Hinführung an das Spiel mit Klangschalen. Der Text beinhaltet genaue Beschreibungen, wie man ein Zimmer für entspannende Stunden atmosphärisch passend einrichten und das Interesse von Klein- und Schulkindern an dem experimentell-spielerischen Umgang mit Klangschalen wecken kann. In einfachen Worten wird auch erklärt, woher diese Instrumente stammen, woraus sie gemacht sind und welchem Zweck sie dienen. Einige Beispiele, wie man mit ihnen spielen kann, regen dazu an, sich weitere Möglichkeiten einfallen zu lassen.

Anna Rosa Avramidis ist Autorin, Malerin, Musikerin, ausgebildete Erzieherin und Klangpädagogin. Mit ihrem Buch wendet sie sich an Kindergärten, therapeutische Einrichtungen und auch an Familien. Die Freude an der Musik und das Spiel mit wohlklingenden Instrumenten leisten bei schüchternen, introvertierten und hyperaktiven Kindern einen wichtigen Beitrag, Hemmschwellen abzubauen und Ruhe zu vermitteln. Auch in der Geschichte von Leander sind es zwei Einzelgänger, die schwer Kontakt zu ihren Mitschülern finden und als kompliziert gelten, die durch die Welt des Klangs aufblühen und Freundschaft knüpfen.

Der Anhang des Buches liefert weiter Informationen und Adressen zum Thema Klangschalenpädagogik nach Peter Hess.

Das Buch macht nicht nur Kinder neugierig. Daher wäre es schön, wenn es dieses auch im Set mit einer Klangschale geben würde, so dass man gleich mit dem Experimentieren beginnen könnte. (IS)

Nicht-kommerzielle Presse



Christel Scheja (Hrsg.)

Legendensänger-Edition 119: Landzauber, Solingen, Januar 2005

ISSN 0944-5714, A5, Auflage: 30 Ex., 64/300

Titelillustration von Manfred Lafrentz

Bezug: Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen, kris.scheja@t-online.de

„Landzauber“ ist der 119. Band der Legendensänger-Edition. Wie die meisten Fanzines, die von Christel Scheja herausgegeben werden, wird hier den Lesern Fantasy pur geboten: Artikel, Geschichten, Illustrationen.

Der erste Beitrag stammt von der Herausgeberin selbst: „Das Tenen-Doras-Lesta“ ist eines der Projekte, mit denen sich Christel Scheja zwischen 1986 und 1994 befasste und die als Basis für Briefspiele

dienten. Festgelegte Szenarien werden von den beteiligten Spielern (Autoren und Graphikern) mit eigenen Figuren bevölkert, die spannende und romantische Abenteuer erleben.

In einem abgelegenen Tal, das an Shangri-La erinnert, lebt ein keltisch/irisch-orientiertes Volk zusammen mit einigen Schutzgeistern und anderen geheimnisvollen Kreaturen abgeschieden vom Rest der Welt. Nur selten verirren sich Reisende in diese entlegene Region.

Der Vorteil eines solchen Konzepts ist, dass alles sorgfältig aufeinander abgestimmt wurde und die Stories weniger Widersprüche bei den Beschreibungen aufweisen. Als Nachteil kann man den Punkt erachten, dass der eigenen Phantasie Grenzen gesetzt sind, da auch die Art der Magie und Fabelwesen klar umrissen ist. Bei mehreren Mitspielern ist es jedoch unerlässlich, einige Regeln vorzugeben, um die Ideen in die richtigen Bahnen zu lenken und so eine komplexe Welt entstehen zu lassen.

Natürlich erwartet man nach dieser Einleitung, Stories aus dem Tenen-Doras-Lesta zu lesen, doch leider ist dies nicht der Fall. Die stattdessen offerierten Erzählungen lassen diese Enttäuschung jedoch sehr schnell dem Vergessen anheim fallen.

Andrea Tillmanns' „Die Tage des Drachen“ erzählt von einem Paar, das eine lange Wanderung auf sich nimmt, um einen Drachen zu sehen, der sie auf die letzte Reise mitnimmt. Die Atmosphäre erinnert an einen Endzeit-SF, und die Geschehnisse können als Metapher für die Faszination der Menschheit an der tödlichen Macht des Atoms gedeutet werden.

„Die Wolfsblume“ von Nina Behrmann kann der Sage nach einen Menschen in eine reißende Bestie verwandeln. Als in einem Dorf mehrere grausame Morde passieren, gerät sogleich die Kräuterfrau in Verdacht, denn sie ist eine Außenseiterin und gezeichnet. Dass sie einen Strauß Wolfsblumen besitzt, scheint die Vermutungen des Mobs nur zu bestätigen. Während sie im Kerker auf die Hinrichtung wartet, wird ihr Erlösung angeboten. Von derselben Autorin stammen ferner „Drachennacht“, die Geschichte einer Prinzessin, die den Pakt erfüllen muss, den ihr Volk mit den Drachen schloss, und die sich schließlich in ihren geheimnisvollen Gemahl verliebt, obwohl ihre Verbindung keine Zukunft haben kann, sowie „Für ein dunkles Herz“, das ein Dämon begehrt, der der Hölle überdrüssig wurde und trotz der Liebe, die er weckt, seinem Schicksal nicht entrinnen kann. Alle drei Stories sind romantisch und tragisch zugleich, da die Beziehung zweier Personen im Mittelpunkt steht, für die es kein gemeinsames Glück gibt, weil sie verschiedenen

Völkern angehören, strenge Regeln über ihre Zukunft entscheiden, eine Aufgabe und Stolz im Wege stehen.

Susanne Stahr führt ihre Wander-Magier Toptani und Paschitz „Im Dorf der Waffenschmiede“ zu einem verrückten Kaimek. Wie sich herausstellt, wurde er/sie während seiner/ihrer Geschlechtswandlung verflucht. Erst als der Täter gefasst wird, kann die ganze tragische Geschichte aufgeklärt werden. Den regelmäßigen Lesern der Legendensänger-Edition sind die beiden Protagonisten keine Unbekannten. Die Autorin schuf mit Toptani und Paschitz zwei eigentümliche Charaktere in einer ungewöhnlichen Welt, die ohne die Fantasy-typischen Völker auskommt.

In „Das Erbe“ von Ramona Schroller sucht Waldläufer nach Spuren seiner Familie und nach den Insignien seines Vaters. Er entdeckt aber noch mehr. Die Story liest sich wie ein Epilog, wie der Beginn einer Serie, in der Waldläufer nach seinem Volk, den Wolfsreitern, und seiner eigenen Zukunft suchen wird.

Ergänzt wird das Fanzine durch mehrere Zeichnungen von Christel Scheja, Freawyn, Ramona Schroller, Manfred Lafrentz und Caryad. Von einigen Ausnahmen abgesehen, illustrieren die Bilder nicht die Geschichten, sondern wurden thematisch passend ausgewählt. Nur wenige Fanzines bieten so viele Graphiken, um die Textblöcke aufzulockern. Vor allem die Arbeiten von Caryad und Manfred Lafrentz fallen positiv auf.

„Landzauber“ ist ein Heft für die Fans traditioneller und gleichzeitig von sattem bekannten Klischees abweichender Fantasy, die die Mischung aus Abenteuer und Romantik mögen. Die Stories sind routiniert geschrieben, unterhaltsam und können überzeugen. (IS)