

Rattus Libri

Ausgabe 80

Ende November 2009

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

<http://rattus-libri.taysal.net/>

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.rezensenten.de

www.terratischer-club-eden.com/

www.uibk.ac.at/germanistik/dilimag/

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

www.literra.info, www.rezensenten.de, Terracom: www.terracom-online.net, Kultur-Herold/Crago-

Verlag: www.kultur-herold.de, www.edition-heikamp.de.

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

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

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

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 80. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 08
Fantasy	Seite 09
Science Fiction.....	Seite 14
Mystery/Horror	Seite 17
Krimi/Thriller.....	Seite 19
Games	Seite 21
Sekundärliteratur.....	Seite 22
Etymologie & Geographie & Geschichte.....	Seite 23
Lifestyle & Mode & Schönheit.....	Seite 24
Erotika.....	Seite 27
Essen & Trinken.....	Seite 28
Comic.....	Seite 30
Manga & Manhwa	Seite 41

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann und Christel Scheja. RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. Es werden keine Gewinne erwirtschaftet. RATTUS LIBRI dient ausschließlich der Information. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Die Inhalte des Bücherbriefs wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen.

Die durch die Autoren erstellten Inhalte von RATTUS LIBRI unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers. Downloads und Kopien sind nur für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch gestattet. Soweit die Inhalte in RATTUS LIBRI nicht vom Betreiber erstellt wurden, werden die Urheberrechte Dritter beachtet. Insbesondere werden Inhalte Dritter als solche gekennzeichnet. Sollten Sie trotzdem auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Inhalte umgehend entfernen.

RATTUS LIBRI enthält Verweise und Links zu externen Websites Dritter. Die Redaktion von RATTUS LIBRI hat keinen Einfluss auf die dort bereitgehaltenen Daten und Informationen und macht sich diese nicht zueigen. Die Redaktion von RATTUS LIBRI kann für die Rechtmäßigkeit der Inhalte von verlinkten Websites keine Verantwortung übernehmen. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass in RATTUS LIBRI keine pornografischen Bücher, Hörbücher oder Filme vorgestellt werden. RATTUS LIBRI informiert über Titel, die erotische Inhalte haben können. Dabei handelt es sich ausschließlich um aufklärende Sachbücher oder fiktive Geschichten, die keine realen Vorbilder haben. Im Falle expliziter sexueller Handlungen in Wort und/oder Bild sind die Protagonisten und abgebildeten Personen mindestens 18 Jahre alt.

Redaktion RATTUS LIBRI V.i.S.d.P.:

Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D-85402 Kranzberg

Christel Scheja, Lenbachstr. 8, D-42719 Solingen

Rezensenten dieser Ausgabe:

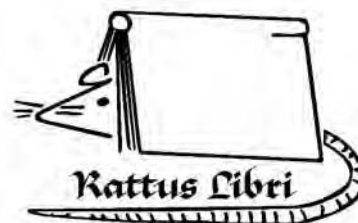
Alexandra Balzer (alea), Alisha Bionda (AB), Thomas Folgmann (ft), Florian Hilleberg (FH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Britta van den Boom (BvdB), Petra Weddehage (PW), Rowena Weddehage (RW).

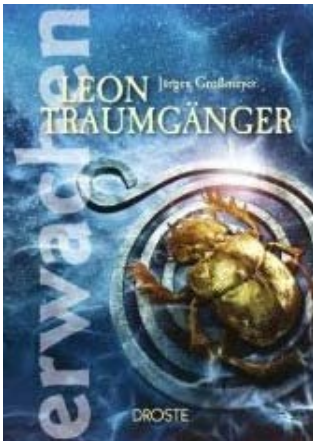
Logo © Freawyn

Archiv-Seite: <http://rattus-libri.taysal.net/>

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Ende November 2009





Jürgen Großmeyer

Leon Traumgänger - erwachen

Droste Verlag, Düsseldorf, 8/2009,

PB, All Age-Urban-Fantasy, Mystery, 978-3-7700-1320-3, 512/1500

Titelbild unter Verwendung einer Illustration von Mark Freier

www.drosteverlag.de

www.duesterzeit.de

www.freierstein.de

Nach seiner Ausbildung zum Krankenpfleger studierte der 1971 geborene Jürgen Großmeyer Psychologie. Nebenher verfasste er viele fantastische Kurzgeschichten und Texte für Rollenspielsysteme. Nun ist sein erster Roman erschienen. „Leon Traumgänger – erwachen“ scheint zudem der Auftakt einer Urban-Fantasy-Saga um einen paranormal begabten Jungen und unheimliche Vermächtnisse aus der Vergangenheit zu sein.

Leon lebt in einer betreuten Wohngruppe und war bisher recht unauffällig, da er schon immer wesentlich erwachsener und in sich gekehrter als die anderen wirkte. Aber nun beginnen sich die Leute, die die Gruppe betreuen, um ihn Sorgen zu machen, denn er hat der Psychologin gegenüber zugegeben, dass er jedes Jahr den gleichen düsteren Traum hat, bei dem er scheinbar in die Köpfe und Gedanken anderer Menschen hinein sehen kann und seit einiger Zeit das Gefühl nicht los wird, ständig von flüsternden und raunenden Schatten umgeben zu sein, besonders Nachts.

Erst Lucy, ein Neuzugang im Haus, die so lange bleiben wird, bis ihre Mutter wieder gesund ist, macht ihm klar, dass er über eine ganz besondere Gabe verfügt, für die er sich nicht schämen muss. Bevor sie ihn weiter in die Welt des Übersinnlichen einführen und ihm Mut machen kann, wird sie allerdings ermordet und stirbt in Leons Armen. Der Junge gilt zunächst als Hauptverdächtiger, kann aber bald entlastet werden.

Dennoch schwört er sich insgeheim, als der Schock abgeklungen ist und er die Untersuchungen und die Beerdigung hinter sich gebracht hat, den wahren Mörder zu finden und zu stellen. Denn etwas in ihm sagt deutlich, dass Lucy nicht einfach so umgekommen ist – jemand hat sie ganz eindeutig mit Mitteln ermordet, die jenseits des für die normalen Menschen Vorstellbaren liegen.

Lange bleibt er aber nicht allein, denn neben seinem Zimmergenossen Christian, von dem er sich zuvor entfremdet hatte, taucht das geheimnisvolle Mädchen Eule in seinem Leben auf, das ihn auch mit dem schrulligen Stadtstreicher Clochard bekannt macht, der zwar sehr seltsam redet, aber nicht unbedingt nur sinnloses Zeug von sich gibt. Sie helfen ihm dabei, besser zu verstehen, was er selbst kann und welche Mächte hinter den Kulissen am Werk sind, damit er seine Kräfte Ziel gerichteter einsetzen kann.

Denn auch die dunklen Mächte werden auf Leon aufmerksam, und er weiß auch noch nicht so recht, was er von dem Polizeibeamten Jarne Kallert halten soll, der ganz eindeutig etwas vor Leon verbirgt, genau so wie der Leiter einer Privatklinik, den der Junge von einer früheren Begegnung her in sehr in schlechter Erinnerung hat.

Jürgen Großmeyers Roman ist sehr Personen zentriert. Er nimmt sich erst einmal Zeit, den jungen Helden und sein normales Umfeld einzuführen, auch den anderen Teenagern Stimme und Charakter zu geben. Nur langsam fließen die phantastischen Elemente ein – ähnlich wie Leon entdeckt auch der Leser, dass die Wahrnehmungen des Jungen nicht nur eingebildet sind, sondern durchaus einen realen Hintergrund haben.

Lucy dient als erstes Bindeglied zum Phantastischen, doch erst als ihr Tod zum Katalysator für Leons Aktivität wird – vorher hat er nur auf das, was andere mit ihm machten, reagiert -, betritt er die Welt des Surrealen. Eule und Clochard werden zu seinen Lehrmeistern und enthüllen ihm, was eigentlich hinter den Kulissen geschieht. Man erfährt die Hintergründe einiger Geschehnisse.

Der Autor verknüpft Mythisches geschickt mit historischen Persönlichkeiten und steigert die Spannung nach und nach, so dass man immer einen Grund hat, weiter zu lesen, auch wenn letztendlich nicht ganz so viel geschieht. Insgesamt gelingt es ihm auch ohne viel Action, Gewalt und aufgebauschter Mystery, eine dichte Atmosphäre zu weben und Leser aller Altersstufen in den Bann zu schlagen, selbst wenn man durchaus merkt, dass sein Hauptaugenmerk auf Jugendlichen liegt, die sich leicht in den Protagonisten wieder finden können.

„Leon Traumgänger – erwachen“ ist durchaus mehr als einen Blick wert, da das Buch auch ohne vordergründige Action und aufgesetzter Mythologie oder sinnfreier Gewalt in den Bann schlagen und kurzweilig unterhalten kann. (CS)



Boris Koch

Der Drachenflüsterer

Heyne, München, 12/2008

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-4535-2492-7, 360/1000

Titelgestaltung von Nele Schütz Design, München unter Verwendung einer Illustration von Dirk Schulz

Innenillustrationen von Dirk Schulz und Horst Gotta

Karte von Andreas Hancock

www.heyne.de

www.heyne-magische-bestseller.de

www.boriskoch.de

www.indigo-online.de

www.pencil-ink-color.de/ (auf unbestimmte Zeit geschlossen)

Die Handlung des Jugendfantasy-Romans von Boris Koch ist in drei Teilen verfasst, denen sehr schöne Schwarz-Weiß-Illustrationen voran gestellt sind. Zentrales Thema ist ‚Freundschaft‘ – sei es zwischen zwei Jungen, die zu Männern heranwachsen, und Ben, einem der beiden, und einem Drachen.

Teil I spielt in Trollfurt, wo Ben mit elf Jahren einen Drachenritter sieht und daraufhin beschließt, ein ebensolcher zu werden. Vier Jahre später schlägt er sich, als Außenseiter, allein durchs Leben, da seine Mutter – die dem Alkohol verfallen war und ihn häufig geschlagen hat – gestorben ist. Sein bester Freund Yanko ist sein einziger Vertrauter und hält trotz aller Ablehnung, die man Ben in Trollfurt entgegenbringt, loyal zu ihm. Er ist auch der Einzige, der weiß, dass Ben ein Drachenritter werden will.

Das doch eher beschauliche Leben in Trollfurt ändert sich schlagartig, als eine stillgelegte Mine von einem Fremden erworben wird, der mit seiner Familie in Trollfurt Einzug hält. Yirkhenbarg, in dessen hübsche Tochter Nica sich Ben sofort verliebt, mit deren Bruder Sidhy er aber eine erbitterte Feindschaft eingeht, bringt noch etwas mit nach Trollfurt, das in Ben einiges bewegt: einen Drachen. ‚Feuerschuppe‘ wurden die Flügel gestutzt, wie es Sitte ist, um ihn zu einem friedfertigen Reitdrachen zu machen. Dort wo einst seine Schwingen waren, sind jetzt nur noch ‚Knubbel‘, die zu reiben Glück bringen soll.

Ben besucht Feuerschuppe heimlich und spricht mit dem Drachen, reibt ihm dessen Knubbel und merkt, dass eine Art Energie dabei von ihm ausgeht. Nach einigen Tagen scheint es sogar, als würden die abgeschlagenen Flügel dank Bens ‚Handauflegen‘ im Ansatz nachwachsen. Und somit offenbart sich nicht nur Ben, sondern auch dem Leser, die wahre Bestimmung des Jünglings – er ist ein Drachenflüsterer.

Dann kommt Bens Leben ins Wanken. Als der Drachenritter Narfried mit der Jungfrau Ivallya auftaucht und kurze Zeit später ermordet wird, gerät Ben in Verdacht und muss fliehen, bevor er ergründen kann, welche sonderbaren Geschehnisse sich in der Miene abspielen, seit Yirkhenbarg sie erworben hat.

Teil II handelt von Bens Flucht und der für die Handlung wesentlichen Begegnung mit dem Drachen ‚Aiphyron‘. Durch die Gespräche der beiden bemerkt Ben sehr schnell, dass nicht alles, was er bisher über Drachen gehört hat, der Wahrheit entspricht und vieles von Vorurteilen geprägt

war, was man ihm erzählt hatte. Vor allem macht er die erstaunliche Erfahrung, dass Drachen weitaus weniger blutrünstig sind, als es ihnen nachgesagt wird.

Ben befreit Aiphyron aus einer brisanten Situation, und fortan schlagen sie sich gemeinsam durch. Natürlich haben sie dabei etliche Abenteuer zu bestehen und begegnen sonderbaren Geschöpfen, z.B. einem Frosch in Pferdegröße.

Yanko beschließt derweil, in Trollfurt den wahren Mörder des Drachenritters zu finden und seinen geflohenen Freund zu entlasten. Dabei erhält er überraschenderweise von einer Seite Hilfe, die er nicht erwartet hatte – von Nica! Schon nach kurzer Zeit verlieben sich die beiden ineinander und Yanko – erst von Gewissensbissen Ben gegenüber geplagt, dessen Gefühl für Nica ihm bekannt sind - fühlt sich wie im siebten Himmel.

Teil III dreht sich um das Geheimnis der Ketzler.

Ben und Aiphyron schließen immer enger Freundschaft und erreichen schlussendlich die Stadt Falcenza, in der Ben der Hinrichtung eines ‚Drachenketzlers‘ beiwohnt und die hübsche Anula kennenlernt.

Wieder einmal befreit der Junge einen Drachen, dieses Mal mit Aiphyrons Hilfe. Von ‚Schilfrücken‘, der eigentlich Jurbenmakk (Juri) heißt, erfährt Ben das erste Mal von dem ‚König der Drachen‘ und vermutet immer mehr, dass in der alten Mine von Trollfurt Seltsames vorgeht – daher kehrt er mit Aiphyron dorthin zurück um dem auf den Grund zu gehen, auch der Kunde über den ‚König der Drachen‘...

Währenddessen überschlagen sich in Trollfurt die Ereignisse. Yanko kommt dem wahren Mörder auf die Spur und erfährt, dass Nica in tödlicher Gefahr schwebt...

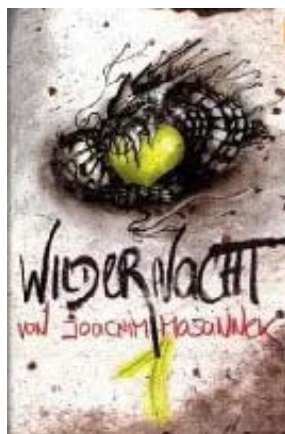
Wie immer schreibt Boris Koch locker und mit einem Augenzwinkern und hat das Klassenziel, einen kurzweilig unterhaltenden Fantasy-Roman zu bieten, voll erreicht.

Auch der Verlag hat gute Arbeit geleistet. Das Hardcover ist liebevoll illustriert und aufgemacht, Papier und Satz sind ohne Fehl und Tadel. Somit stimmt auch das Preis-Leistungsverhältnis.

Hinter dem Romantext befindet sich noch ein Glossar, und ein Rezept - „Flügelgeschnetzeltes mit Birnen“ – und mehr.

Somit erhält dieser Titel einen runden Abschluss.

„Der Drachenflüsterer“ ist ein munter erzählter Jugendfantasy-Roman in schöner Aufmachung! (AB)



Joachim Masannek

Wildernacht

Wildernacht – Kladde 01

Egmont Franz Schneider Verlag, Köln, 4/2009

HC, Kinderbuch, Fantasy, 978-3-505-12663-5, 224/995

Künstlerische Gestaltung von Susann Bieling

Sondergestaltung als Kladde

www.schneider-buch.de

Es gibt Bücher, die erregen in erster Linie durch ihre Gestaltung Aufmerksamkeit und Interesse bei den jungen Lesern, sei es nun durch Bilder, Gimmicks oder ganz andere Kleinigkeiten. „Wildernacht“ gehört sogar zu denen, die ganz aus der Reihe fallen, denn das Innere des

Buches ist nicht wie gewöhnlich aufgemacht, sondern korrespondiert mit dem Umschlag.

Man glaubt wirklich, eine linierte Schreibkladde in den Händen zu halten, in die der Autor die mit einer alten mechanischen Schreibmaschine verfassten Seiten eingebunden hat. Wie in jedem echten Abenteuer-Notizbuch gibt es Anmerkungen, Unter- und Durchstreichungen, ja, sogar Zeichnungen.

Erzählt wird die Geschichte des sechzehnjährigen Michael Klondeik, den die Stimme einer Frau nicht mehr los lässt, nachdem sie ihm im Traum erschienen ist. Da er sich dem Drang bald nicht mehr entgegen stellen kann, beschließt er, dem Ruf zu folgen und wandert nach Westen. Dabei

begegnet er vielen ungewöhnlichen Gestalten, wie einem alten Matrosen und einer LKW-Fahrerin, die wie der Leiter einer Jugendherberge mehr als einfache Menschen sind und dunkle Geheimnisse hüten.

Er begegnet den gefährlichen Kahla-Bold und erfährt schließlich von dem Vermächtnis Merlins und seines Drachens, das ihn in einem geheimnisvollen Land im Westen erwartet. Immer mehr dringt er dabei, ohne es zunächst zu merken, in eine Welt ein, die nicht die eigene zu sein scheint, denn Wirklichkeit und Fiktion beginnen, sich zu vermischen, Wesen und Gestalten aus alten Sagen werden lebendig und zu einer Bedrohung.

Schon bald sieht er sich den verbliebenen Rittern der Tafelrunde und einem Vermächtnis gegenüber, das König Artus als Verräter hinstellt und all dem widerspricht, was er früher gelernt hat. Schon bald muss er sehr genau darauf achten, nicht den Bezug zur Realität zu verlieren, denn dann ist er verloren.

Man merkt dem Buch an, dass der Weg das Ziel ist und nicht umgekehrt. Die Handlung selbst wirkt etwas verworren und endet sehr offen, aber langweilig wird es trotzdem nicht, da man durch die interessante Aufmachung und die sehr persönlichen Schilderungen wirklich ein Tagebuch in den Händen zu halten scheint, in dem der Autor spontan und unsortiert seine Erlebnisse und Erkenntnisse notiert hat, in dem Gedankensprünge und Lücken ganz normal sind.

Nach und nach taucht man immer mehr in die abgedrehte und skurrile Welt ein, in der man Motive des „Artus“-Zyklus und anderer keltischer Sagen wieder erkennt. Und nicht zuletzt kommen auch Magie und Zauberei zum Tragen.

Alles in allem macht das Buch sicherlich nicht nur Zehnjährigen Spaß; auch ältere Leser werden sich über die interessante Präsentation amüsieren können und davon gefesselt werden, wenn sie selbst noch ein Faible für Abenteuer haben.

Heraus kommt ein Buch, das vielleicht keine neue Geschichte erzählt, aber dennoch spannend und unterhaltsam ist, da die Erlebnisse des Helden sehr verspielt und ungewöhnlich präsentiert werden – in einer Form, wie man sie nur sehr selten sieht. (CS)



Antonia Michaelis

Drachen der Finsternis

Loewe Verlag, Bindlach, 1/2008

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-7855-5989-5, 448/1490

Titelgestaltung von Christina Keller unter Verwendung einer Illustration von Daniel Nikoi Djanie

www.loewe.de

<http://blog.verlagsgruppe-oetinger.de/index.php?id=3773>

Christopher ist ein kleiner, schwächlicher 14-jähriger Junge, unsportlich, scheu und in keiner Weise von irgendeinem Talent gesegnet. Damit ist er das getreue Gegenteil seines großen Bruders:

Arne sieht umwerfend aus, ist klug und vielseitig begabt. Als Arne beschließt, für ein Jahr nach Nepal zu gehen, auf den Spuren seiner nepalesischen Großmutter, und dabei in einem Waisenhaus arbeiten will, überrascht dies niemand. Arne ist nun einmal ein großartiger Mensch! Doch dann verschwindet er plötzlich, irgendwo in den von Maoisten besetzten Bergregionen Nepals, aufgrund des einen Fehlers, den er besitzt: Er ist leichtsinnig.

Christophers Eltern erstarren in Trauer und Angst. Er selbst besorgt sich einen Bildband über Nepal, um sich vorstellen zu können, wo Arne nun ist, und wünscht sich mit aller Macht, in diese wunderschöne Landschaft eintauchen und seinen Bruder retten zu können. Und plötzlich ist er da!

Aber es ist nicht das Nepal, welches er aus dem Fernsehen und Büchern kennt, sondern ein rätselhafter Ort, an dem seltsame und unheimliche Dinge geschehen. Schon zu Beginn trifft er auf Jamar, den 14-jährigen Thronfolger des Landes. Niemand weiß von Jamar, denn er ist unsichtbar geboren. Aus Schock über dieses traurige Wunder fiel seine Mutter sofort nach der Geburt ins Koma, in dem sie noch heute dahindämmert, und der König, sein Vater, kümmert sich nicht mehr um das Land. Tatenlos sieht er zu, wie das Volk hungert, er überlässt alle Entscheidungen dem Militär; selber sorgt er sich nur um den Blumengarten, den seine Frau so sehr liebte.

Als Jamars Diener Tapa ermordet wird, beschließt der junge Prinz zu fliehen – und stößt dabei auf Christopher. Gemeinsam gehen die Jungen auf eine unglaubliche Reise. Ihnen begegnen Drachen, die Farben fressen, winzigen Bronzestatuen, die einst Menschen waren, Gefahren und Abenteuern jeder Art...

Es ist kein leicht zu lesendes Buch. Viele wichtige Themen sind hier eingearbeitet: Angst, Wut, Verlust, Trauer, Tod, Mut, umwälzende Veränderungen, Freundschaft, Armut, Krieg und vieles mehr.

Mit leisen Tönen und beeindruckender Erzählgewalt webt die Autorin Realität und Fiktion zu einem höchst spannenden Ganzen zusammen. Man spürt, sie kennt dieses Land und seine Menschen und beklagt die Unterwerfung dieses Volkes, ohne anzuklagen. Ihre lebensnahen Charaktere, spannende Wendungen und schöne Sprache lassen den Leser niemals Langeweile verspüren, und sie führt ihn bis zum Ende, das auf sanfte Weise nachdenklich stimmt.

„Drachen der Finsternis“ ist ein starkes Buch, empfehlenswert ab etwa 12 Jahren, geeignet für Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen! (alea)



Rainer M. Schröder
Tage der Finsternis

Arena Verlag, Würzburg, 10/2009,

TB, Jugendbuch 06264, Krimi, Mystery, 978-3-401-06264-4, 205/1295

Titelgestaltung von Frauke Schneider

Extra: Bonus-CD mit Auszügen aus der „Himmeroder Thomasvesper“,
Laufzeit: ca. 16 Min.

www.arena-verlag.de

www.rainermschroeder.com

Zur geistigen und seelischen Entspannung zieht sich der viel beschäftigte Jugendbuchautor Rainer M. Schröder seit siebzehn Jahren immer wieder einmal in die Zisterzienserabtei Himmerod zurück, um dort neue Kraft und Ideen für weitere Werke zu sammeln. Schon einmal hat er sie zum Schauplatz einer Geschichte gemacht, in „Das Geheimnis der weißen Mönche“. Und nun inspirierte ihn der letzte Besuch zu einer weiteren Geschichte, in der er die Realität des Klosterlebens mit einem düsteren Geheimnis verknüpft.

Ein weltlicher Ermittler kommt inkognito in die Zisterzienser-Abtei, um verdeckt zu erforschen, warum bereits einige Mönche Selbstmord begangen haben und der Altarraum geschändet wurde. Als Bruder Thomasius wird er in die Gemeinschaft aufgenommen; nur der Abt und sein Prior wissen Bescheid.

Zunächst fällt es dem Mann sehr schwer, sich an die Regeln und Gebräuche zu gewöhnen, sie verstehen zu lernen und sich selbst nicht viel zu Schulden kommen zu lassen, um nicht aufzufliegen.

Als Erstes lernt er die Mönche kennen und versucht herauszufinden, ob einer von ihnen Gründe hat, seinen Mitbrüdern zu schaden. Doch dann geschieht eine weitere Schändung, ein Mönch stirbt, und andere reden von einem Schattenmann, den sie gesehen haben wollen.

Bei Recherchen in der Klosterbibliothek entdeckt der Ermittler dann auch noch Spuren, die in die Vergangenheit weisen. Doch kann es wirklich sein, dass ein uralter Fluch auf der Abtei lastet, die vor mehr als vier Jahrhunderten von einem Mitbruder auf sie herab beschworen wurde?

Nach und nach verdichten sich die Vermutungen, und der junge Ermittler, der inzwischen große Ehrfurcht vor der Lebensweise und dem tiefen Glauben der Zisterzienser hat, fasst einen folgenschweren Entschluss.

Man mag sich zuerst an „Der Name der Rose“ erinnert fühlen, der die Krimimalromane im klösterlichen Umfeld einer breiten Masse zur Kenntnis gebracht hat, aber dieser Eindruck schwindet schon auf den ersten Seiten. Tatsächlich geht es Rainer M. Schröder nicht um

philosophische Geheimnisse, vielmehr möchte er seinen jungen Lesern das Leben hinter Klostermauern näher bringen.

Warum lassen sich erwachsene Männer darauf ein, weltlichen Freuden und Genüssen zu entsagen, uralten Klosterregeln zu folgen, die in modernen Augen fast schon irritierend lächerlich wirken mögen, aber auf sehr einfache Weise ausdrücken, worum es eigentlich im Glauben geht?

Das alles bindet er in eine spannende Mystery-Handlung ein, die man zwar als erwachsener Leser schnell durchschaut, die Lektüre aber dennoch durch die stimmige und lebensnahe Atmosphäre genießen kann, die bis zum konsequenten Schluss aufrecht erhalten wird. Wer seine Lesung mit passender Musik genießen möchte, kann auch die beigelegte Bonus-CD mit Auszügen aus der „Himmeroder Thomasvesper“ auflegen.

Alles in allem ist „Tage der Finsternis“ vielleicht kein spektakuläres Werk, zeichnet sich aber durch seine stimmige Atmosphäre und den respektvollen Umgang mit dem Glauben aus, den man in heutigen Büchern nur noch selten findet. (CS)

Belletristik



Emil F. Pohl

Diana auf allen Wegen

Verlag J. Neumann-Neudamm, Melsungen, 1/2007

HC, Belletristik, Erinnerungen, Waidwerk, 978-3-7888-1109-9, 192/1995

Titelbild und Fotos aus dem Archiv des Autors

www.neumann-neudamm.de

Verklärt durch viele Heimatfilme und einige wenige Dokumentationen ist das Bild, das sich viele Menschen von Jägern machen, nicht unbedingt immer richtig. Deshalb sind Erfahrungs- und Erlebnisberichte aus der Feder von Autoren, die selbst beruflich oder aus passionierter Leidenschaft auf die Jagd gegangen sind, besonders interessant, da sie deren Wahrnehmung ungefiltert beschreiben.

Das ist auch bei Emil F. Pohls „Diana auf allen Wegen“ der Fall. Der Jäger erzählt von seinen Sternstunden während der Jagd, wozu nicht nur die Erlegung kapitaler Böcke gehört sondern noch viel mehr. Vor über fünfzig Jahren wurde er als junger Soldat von dem Anblick einer Diana-Statue so berührt, dass er sie nie vergessen konnte und das Bild ihn über viele Jahre Jagdleidenschaft begleitet hat.

Das Fieber endgültig geweckt wurde in ihm in den Pyrenäen. In einer abgelegenen Region wurde er von den Einheimischen nicht nur in deren Lebensart sondern auch in die Leidenschaft für die Hatz und Erlegung von Beute eingeführt. Das begründete eine ganze Reihe von Jagdreisen, die ihn in die Wachau führten nach Ungarn und an andere fast unberührte Landschaften Ost- und Mitteleuropas.

Dabei beschreibt er nicht nur den Verlauf der Jagd, beginnend mit der Suche nach dem Wild und dem stundenlangen Auflauern, sondern geht auch auf die Landschaft und die Menschen ein, schildert seine ganz persönlichen Eindrücke und Erfahrungen, garniert das Ganze gelegentlich mit einer Anekdote und wird dann wieder ernst, wenn es zum entscheidenden Moment kommt.

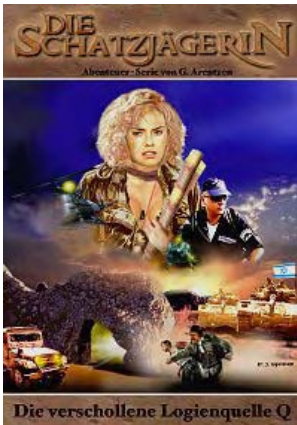
All das ist sehr persönlich und lebendig umgesetzt, auch wenn der Autor insgesamt sehr sachlich und nüchtern bleibt. Man merkt, dass er einer Generation entstammt, in der Gefühle – wenn sie überhaupt eine Rolle spielen durften – nur distanziert zur Sprache kamen, der Ablauf und die Methodik viel wichtiger waren als die Stimmung, die in ihm beim Anblick eines Nebel verhangenen Sees oder eines im Sonnenlicht badenden Waldes aufkam.

Wie selbstverständlich benutzt er auch viele Fachbegriffe, die den meisten Laien eher verschlossen sind. So ist klar, dass er in erster Linie als Jäger für andere Jäger schreibt und nicht

darüber nachdenkt, ob auch Laien Interesse an dem Buch haben könnten. Aus diesem Grund bleibt manches auch den Lesern, die nicht selbst schon einmal auf der Pirsch waren, fremd.

Daher ist „Diana auf allen Wegen“ in erster Linie für Jäger interessant, nicht aber für diejenigen, die ein wenig mehr von den Gefühlen verstehen möchten, die einen Waidmann bewegen, aus nicht beruflichen Gründen auf die Jagd zu gehen. (CS)

Fantasy



Gunter Arentzen

Die verschollene Logienquelle Q

Die Schatzjägerin 12

Romantruhe, Kerpen, 4/2009

TB, Fantasy, Fantasy, Mystery, Action, keine ISBN, 148/1295

Titelillustration von Erneste J. Spoerr

www.romantruhe.de

www.Die-Schatzjaegerin.de

www.g-arentzen.de/

www.realhomepage.de/members/ernestespoerr/

Was wäre die „Schatzjägerin“ ohne ihre ursprüngliche Heldin? Das hat auch Gunter Arentzen gemerkt und wieder jemanden in die Handlung mit eingebracht, der sich eigentlich schon längst zur Ruhe setzen wollte:

Nachdem Patricia Cameron durch einen Flugzeugabsturz schwer verletzt und in den mittelamerikanischen Urwald verschleppt wurde, hat sich Jacqueline Berger wieder eingeschaltet und die Suche nach ihrer früheren Partnerin aufgenommen. Sie kann sie schließlich finden und retten, doch die englische Archäologin, Pilotin und Lady ist körperlich wie seelisch schwer gezeichnet, da man sie in der Gefangenschaft schwer misshandelt hat. Es bleibt zunächst nichts anderes, als sie in ein Krankenhaus zu bringen.

Damit die Frauen nicht gegen die geheimnisvollen Gegenspieler, die sich selbst nur ‚Die Hüter‘ nennen, verlieren, übernimmt Jacqueline Patricias Arbeit, während Sharon und Joyce sich auf die Suche nach dem „Dolch des Assassinen“ (Bd. 11) machen. Sie können allerdings nicht verhindern, dass das Artefakt in die Hände der Gegenspieler gerät.

So scheint sich das Blatt zu wenden, und die ‚Hüter‘ zeigen nun ihre wahre Macht. Das Cameron House brennt durch einen Anschlag nieder, und die Frauen können sich ihres Lebens nicht mehr sicher wähnen. Vor allem Jacqueline wird gefordert, denn sie muss den Verräter finden, der ihren Gegnern in die Hand gearbeitet hat, und ihn oder sie bestrafen, denn eines vergibt der israelische Geheimdienst ganz und gar nicht: Unachtsamkeit und Lügen.

Doch was hat es mit der mysteriösen „Logienquelle Q“ auf sich? Welche Geheimnisse wird sie den Suchern enthüllen?

Es scheint, als würde die Aufteilung des Abenteuers auf vier Frauen der Geschichte mehr schaden als helfen. Zwar kommt Patricia Cameron wieder auf die Beine und verarbeitet ihre Schändung ganz anders als Jacqueline Berger, so dass Parallelen ausbleiben, allerdings nimmt man nicht mehr so viel Anteil an den Erlebnissen der Heldinnen, da zu wenig Platz bleibt, um diese charakterlich auszuarbeiten.

Der Roman setzt lieber auf Action und Auseinandersetzungen, die in gewohnter Weise gut recherchiert und mit lokalen Mythen verwoben sind. Alles in allem bleibt der Unterhaltungswert erhalten, wenngleich die Story selbst oberflächlicher geworden ist.

Es ist wie in alten Zeiten aber keine Wiederholung früherer Abenteuer, doch merkt man, dass Patricia Cameron und Jacqueline Berger immer noch gut zusammen arbeiten und der Roman insgesamt all das bietet, was man von einem kurzweiligen Abenteuer erwartet, nämlich Action und Spannung. (CS)



Mark Bredemeyer
Runenzeit - Im Feuer der Chauken
Runenzeit-Saga 1

Zaria Prophetia Verlag, Bremen, 8/2009

TB, Fantasy, Geschichte, Romance, 978-3-941511-04-0, 432/1595

Titelgestaltung von Kristina Gehrman

Karten von Mark Bredemeyer

Autorenfoto von Jan Michael Pauls

www.zaria-prophetia.com

www.runenzeit.de

www.mondhase.de

www.elfwood.com/~maidith

www.kunstnet.de/herzknochen/

www.epilogue.net/cgi/database/art/list.pl?gallery=5060

Der Student Leon Hollerbeck hat wenig Ahnung von all den Möglichkeiten, die das Computerzeitalter bietet. Als ihm zwei Kommilitonen Satellitenfotos von dem Grundstück, das er von einem verschollenen Onkel geerbt hat, zeigen und Spuren zu erkennen sind, die darauf hinweisen, dass es dort in früherer Zeit bereits Bauwerke, Grabhügel oder ähnliches gegeben hat, ist er Feuer und Flamme. Noch am selben Tag beginnt er, an der bezeichneten Stelle zu graben: Ob dort ein Schatz liegt?

Tatsächlich findet Leon einige kostbare Artefakte, um die er sich aber nicht länger kümmern kann, da er Besuch von seiner Freundin Julia bekommt. Als durch ein Versehen einige der Stücke ins Kaminfeuer fallen, beginnt das Unheil: Ein Feuersturm bricht los, und Leon verliert das Bewusstsein.

Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich mitten in der Wildnis und weiß nicht, wie er aus dem Haus hinaus gelangte. Auf der Suche nach dem Heimweg oder einem Menschen, der ihm die Richtung weisen kann, gerät Leon an eine Gruppe Berittener in seltsamen Gewändern, deren Sprache er nicht versteht. Dass es sich keineswegs um Rollenspieler handelt, wird ihm klar, als sie ihn gefangen nehmen. Mit viel Glück kann er entkommen und wird von einem Schmied aufgenommen. Dieser lehrt ihn die Sprache und vieles mehr.

Und nun endlich erfährt Leon, was ihm zugestoßen ist: Ein Zauber versetzte ihn rund 2000 Jahre in die Vergangenheit, in eine Zeit, als die letzten freien Germanenstämme den römischen Besatzern erbitterten Widerstand leisteten. Gewehrschüsse verraten ihm, dass er nicht der Einzige ist, den dieses Schicksal ereilt hat. Aber wer von den Zeitreisenden ist der erhoffte Retter, der den Stämmen zum Sieg verhelfen soll?

Die Überraschungen sind für Leon, der sich nun Witandi nennt, noch immer nicht zu Ende. Er kann kaum glauben, wen er unverhofft wieder sieht. Nicht nur soll er sich entscheiden, auf wessen Seite er künftig kämpfen wird, auch zwei Frauen wünschen sich seine Liebe: die Chaukin Frilike und Julia, die ebenfalls durch das Portal gezogen wurde und seither viel durchgemacht hat...

Schon an der Ausstattung des Buchs merkt man, dass sich Mark Bredemeyer im Vorfeld intensiv mit dem Thema seines Erstlingswerks befasst und akribisch Informationen über die Ära um Christi Geburt, die Römer, die Langobarden und die Chauken zusammengetragen hat. Eingangs findet man zwei Karten, ferner Auszüge aus der „Edda“ und am Ende des Bandes ein sortiertes Verzeichnis von Personennamen und Begriffen mit Erläuterungen.

Die belegten Daten lieferten den Rahmen, den der Autor mit Spekulationen und viel Phantasie ausfüllte. Dabei greift er auf Motive zurück, die man z. B. aus den Romanen Mark Twains und Diana Gabaldons kennt – die Zeitreise eines Menschen aus der Gegenwart in eine längst vergangene Ära, auf die er durch seine Kenntnisse Einfluss nimmt und/oder in der er sein Glück findet. Zudem bindet der Autor bekannte Funde und Fakten ein, die in jüngster Zeit bereits erfolgreich in anderen Büchern thematisiert wurden wie die Himmelsscheibe von „Nebra“ von Thomas Thiemeier und das Volk der Chauken in Uschi Flackes „Die Nacht des römischen Adlers“. Von daher ist die Geschichte nicht wirklich neu, aber sie beschäftigt sich mit einem Hintergrund, der noch nicht ganz so ausgelagert ist wie der „Avalon“- oder der „Highlander“-Mythos. Über die Logik, wenn Zeitreisen ins Spiel kommen, sollte man sich lieber keine Gedanken machen, denn die Fragen, ob man die Vergangenheit nachträglich verändern kann oder warum es keine

Hinweise auf Anachronismen gibt, wurden vielfach diskutiert, ohne dass befriedigende Lösungen zu finden waren.

Aus der Perspektive seines Protagonisten Leon Hollerbeck schildert Mark Bredemeyer die Ereignisse und wechselt konsequent in die dritte Person, wenn ein anderer Schauplatz eine der weiteren Hauptfiguren in den Mittelpunkt rückt.

Nachvollziehbar beschreibt er die Begeisterung Leons bei der Schatzsuche, sein Entsetzen, als der Feuersturm ihn erfasst, die Sorge um Julia und seinen Hund, die Verwirrung, bis er die neue Situation zu akzeptieren beginnt, seine Verlegenheit, wenn er aus Unkenntnis in Fettnäpfchen tritt, die romantischen Gefühle für Frilike, die Ängste, als es zu Kampfhandlungen kommt. Stetig wird Leon weiter entwickelt, denn er lernt die Sprache seiner Gastgeber, die harte Arbeit in der Schmiede verbessert seine Kondition, Lektionen im Gebrauch von Waffen versetzen ihn in die Lage, sich zu verteidigen, seinen Kenntnissen verdankt er schließlich einen Platz im Lager der Chauken und den Namen Witandi.

Bei seinen Unternehmungen hat er auch immer eine gute Portion Glück, anders als Julia, die erfahren muss, wie wenig wert eine Frau in diesem barbarischen, von Männern dominierten Zeitalter ist. Sie muss Schlimmes erdulden, bis sich ein Hoffnungsschimmer für sie abzeichnet, und dann erwartet sie schon die nächste bittere Enttäuschung.

Richtig sympathisch sind die Charaktere nicht, was eigentlich nur an ein paar Kleinigkeiten liegt. Beispielsweise fühlt sich Leon bei seiner Schatzsuche von Julia gestört und empfindet ihre Beziehung als zu eng, was ihn aber nicht davon abhält, die Gelegenheit zu nutzen und mit ihr ins Bett zu springen. Die Studentin ist dann auch sehr schnell vergessen, kaum dass Frilike, die einem anderen versprochen ist, Leons Pfad kreuzt und ihm schöne Augen macht. Dass Julia aufgebracht ist, als sie davon erfährt, kaum dass sie einander gefunden haben, ist verständlich, doch der Autor lässt sie genauso zickig erscheinen wie Frilikés eifersüchtige Schwester.

Auch wundert man sich, wie lange Leon und Julia brauchen, bis sie herausfinden, dass sie durch die Zeit gereist sind. Für von der Zivilisation ‚verweichlichte‘ Gegenwartsmenschen behaupten sie sich überaus gut, werden nicht krank, vertragen das ungewohnte Essen und die schwere Arbeit, passen sich an und erlernen geschwind das Notwendige – Leon, dank glücklicher Umstände und dem Vorteil, ein Mann zu sein, schneller als Julia (die nach der Vergewaltigung länger kränkelt). Das ist schon viel zu schön, um wahr zu sein.

Reichliches Augenmerk wird der Kultur der Chauken gewidmet, in etwas geringerem Umfang auch der der Römer und Langobarden. Mit Interesse liest man die Beschreibungen des täglichen Lebens dieser Völker, das man zusammen mit Leon kennen lernt. Seit er die Gegenwart hinter sich ließ, ist das Buch eher ein Historical als ein Fantasy, denn die Magie glimmt nur noch, um vielleicht bei Bedarf zu einem neuen Feuer entfacht zu werden.

Hin und wieder geraten Leon und jene, die ihm nahe stehen, in große Gefahr. In solchen Momenten kommt endlich auch etwas Spannung auf. Ein bisschen mehr Action und Überraschungsmoment hätte der Handlung durchaus gut getan, da sie nur langsam voran kommt und manche Entwicklung vorhersehbar ist.

Mindestens ein weiterer Teil, der die vielen offenen Fragen beantworten wird, soll folgen. Bis dahin darf man spekulieren, zumal der Prolog auch so manchen Fingerzeig liefert.

Mark Bredemeyer schreibt flüssig und routiniert, man folgt seiner Erzählung gern. Einem Publikum, das traditionelle Historicals mit etwas Fantasy mag, bietet er genau das, was es erwartet: ein farbenfrohes, detailliert ausgearbeitetes Setting, vertraute Motive, nachvollziehbare Archetypen, die das Beste aus ihrer Situation machen, nicht zu viel Kampf und Tragödie, etwas Romantik, aber keinen expliziten Sex.

Liebt man die Romane von Wolfgang Hohlbein, Markus Heitz, Monika Felten oder Kai Meyer, dann wird man vielleicht auch der „Runenzeit-Saga“ eine Chance geben wollen. (IS)



Julia Conrad
Das Imperium der Drachen
Drachen 3

Piper Verlag, München, 6/2008,

TB, Fantasy, 978-3-492-26664-2, 510/995

Titelgestaltung von Hilden Design, München unter Verwendung einer Illustration von Jason Eagle

Karte von Erhard Ringer

www.piper.de

www.hildendesign.de

Eine Sternenkonstellation, die den Leichenstern Gurundir näher an Chatundra bringt und sich vor das Dreigestirn setzt, ruft die bösen Kräfte Chatundras auf den Plan. Diese schmieden eine unheilvolle Allianz gegen den doppelten Thron, auf dem einerseits die Kaiserin und andererseits die Großdrachin sitzen und herrschen. Längst vergessene Kulte, Zaubermeister, Skorpionritter und selbst die beiden Pestschwestern begehren gegen die gütige Führung in Vang Vath auf.

Drei Auserwählten soll es gegeben sein, die finsternen Zeiten abzuwehren und sich gegen die dunklen Mächte zu stellen. Allerdings finden sich vorerst nur zwei davon, und die Zeit wird knapp. Verräter in den eigenen Reihen erschweren den Kampf, und Verbündete tauchen auf, wo am wenigsten damit gerechnet wird.

Drachen, wie sie hier auf Chatundra vorkommen, treten in den unterschiedlichsten Formen und Farben auf. So recht mag sich beim Leser kein Bild einstellen, da es so viele unterschiedliche Arten gibt. Dazu dann auch noch einfache Flugdrachen, den wohl eher wenig Intelligenz zugeschrieben wird. Aber die alten Drachen, die uralten Drachen, herrschen weise, unterstützen die Menschen und sind die Retter in der Not.

Was dann irgendwann auch etwas zu viel wird. Sei es ein besonders gefährliches Zauberbuch, eine gewaltige Bibliothek, der beschwerliche Weg zu einem Tempel oder auch nur die Flucht vor einem Feuerdrachen: Die großen Drachen sind da, und den Protagonisten wird nichts geschehen. Bezeichnend auch, dass meist in den Momenten, in denen die Spinnenfrau und der Drachenmann sich alleine auf den Weg machen, die größten Gefahren lauern. Allerdings werden auch diese ohne großes Federlesen überwunden.

Bei der Spinnenfrau handelt es sich übrigens nicht um eine Spinne! Päony, so ihr Name, entstammt einem kleinwüchsigen Volk, das Spinnen anbetet. Was später natürlich auch noch einen Vorteil haben wird.

Der Drachenmann entstammt einem Volk, bei dem die meisten Menschen tatsächlich irgendwelche Drachenmerkmale besitzen. Sie sind auch sehr stolz auf ihre Hörner, Schwänze oder Rückenplatten. Da Lukan nichts von alledem besitzt und noch dazu stottert, ist er der unwahrscheinlichste Teilnehmer einer Rettungsquest - weshalb er dann natürlich der Auserwählte ist und auch recht schnell von seinem Stottern befreit wird. Was über den Verlauf der Geschichte hinweg nicht sehr viel bringt, da er trotzdem wenig sprechen wird.

Der dritte Teilnehmer dient in erster Linie dazu, eine Art Konfliktpotential in die Dreiergemeinschaft zu bringen. Eifersüchteleien sind dann auch so mit das Heftigste, was an Konflikten auf die Drei einströmt.

Die eigentliche Quest zur Rettung Chatundras wird erst sehr spät bekannt und auch dann erst einmal nur in Form eines unklaren Gedichts, wobei die einzelnen Aufgaben aber immer wieder schnell erkannt und ebenso schnell erledigt werden. Dank Drachen und Wunderrüstungen ist man recht schnell am Ort des Geschehens und ebenso schnell wieder weg.

Die insgesamt fehlende Spannung mag genau daran liegen: Es gibt keine Schwierigkeiten. Die Aufgaben, die Gefahren, die von den dunklen Mächten drohen, bleiben nebensächlich und werden nur erwähnt, aber nicht dem Leser nahe gebracht. Verräter werden schnell mal enttarnt und vernichtet oder vom Bösen selbst einfach zurückgezogen.

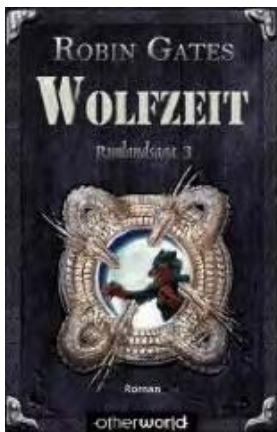
Es wird auch versäumt, Nähe zu den Protagonisten aufzubauen. Die drei vermeintlichen Heldenfiguren bleiben blass und unpersönlich, sind in ihrer Zuneigung oder Eifersucht eher

statisch und emotionslos. Da wird mal gestichelt und die eine oder andere Spannung erwähnt, sie vermittelt sich allerdings dem Leser nicht. Es gibt keinerlei Entwicklung, obwohl gerade die junge Kriegerin und auch der stotternde Drachenmann großes Potential diesbezüglich geboten hätten.

Es plätschert so dahin..., wobei die Beschreibungen, die Darstellungen und Schilderungen grundsätzlich gut lesbar sind. Der Stil ist fraglos gut, und glücklicherweise wird dem Leser dadurch die Lust am Buch nicht vergällt. Auf über fünfhundert Seiten nur zu schildern, ohne Action oder wirkliche Spannung aufzubauen, ist eine Kunst, die nicht viele Autoren beherrschen.

Das einmal Pony statt Pöny zu lesen ist und in einem Fall etwas zu viel Begeisterung ihren Weg in den Satz fand, ist der Autorin wohl eher nicht zuzurechnen und bei diesem Umfang nachzusehen. Das der Klappentext auf *die gewaltigsten Geschöpfe Mittelirdes* verweist und damit eine Nähe zu Tolkien vorgibt, die nicht vorhanden ist, ist auch eher dem Verlag anzukreiden. Weder Tolkien noch Conrad haben diesen Vergleich verdient.

Im Großen und Ganzen kann man dem Roman gute Seiten abgewinnen. Er lässt den Leser allerdings mit einem Gefühl von Leere zurück. Vorhandenes Konfliktpotential wird nicht einmal annähernd ausgeschöpft und somit jegliche Spannung, was den Fortlauf des Geschehens betrifft, nahezu im Keim erstickt. Die Erwartung epischer Schlachten und waghalsiger Missionen wird nicht erfüllt. Die Welt, in der so etwas geschehen könnte, wird allerdings gut und ausführlich geschildert, womit zumindest ein gewisser Unterhaltungswert gewahrt bleibt. (ft)



Robin Gates
Wolfzeit
Runlandsaga 3

Otherworld Verlag, Graz/A, dt. Erstausgabe: 5/2009

TB, Fantasy, 978-3-902607-17-1, 574/995

Titelillustration von Claudia Flor

Karte und Autorenfoto von N. N.

www.otherworld-verlag.com

www.runland.de

www.blue-dream.org

www.fantasie-welt.com/claudia-flor/index.htm

www.io-home.org/portfolios/f/index.html

http://fantasy-art.luecom.com/categories.php?cat_id=90&sessionid=

0c2f1b5079124f04b612111003940605

Wieder einmal ist es Enris und seinen Freunden gelungen, Ranair, den Serephin, der die Gestalt eines Menschen hat, zu besiegen. Arcad verbrauchte all seine Lebenskraft, um die magische Harfe Syr zum Leben zu erwecken. Diese verwandelte sich in einen riesigen schwarzen Falken, um das Schiff, auf dem die Gefährten sich befanden, zu beschützen. Arcads letzte Bitte ging an Enris.

Dieser hat nun den Auftrag, die verschwundenen Verwandten der Endarin, die die Menschen Elfen nennen, zu finden. Diese Dunkelelfen scheinen die letzte Hoffnung für die Rettung der Menschheit zu sein.

Ranair setzt alles dran, die vier Wächterdrachen zu vernichten. Diese sind für die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde zuständig. Sind diese Wächterdrachen erst einmal zerstört, ist auch der letzte Schutz der Menschheit vor den Serephin dahin. Da es Ranair gelingt, den Wächter der Luft zu töten, müssen die Helden alles geben, um die verbliebenen drei Wächter zu finden.

Neria, der Wolfsfrau, gelingt es endlich, zu den Flüchtlingen zu stoßen und vervollständigt dadurch die Schicksalsgemeinschaft. Nun gilt es, das Dehajar zu erfüllen.

Wird es den Gefährten gelingen, Ranair, dessen unerbittlicher Hass die Menschheit bedroht, zu besiegen?

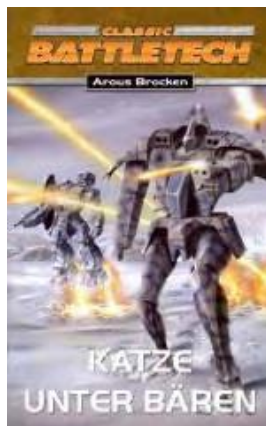
Auch der dritte Teil der „Runlandsaga“ hält das, was die ersten beiden Teile versprechen. Enris verliert wieder einen Freund, aber findet in Thermet einen Ziehsohn. Das unsichtbare Band, das die einzelnen Schicksalsgefährten zusammenführt, zieht auch den Leser in seinen Bann.

Robin Gates könnte eines Tages die Nachfolge vom „Herrn der Ringe“-Autor J. R. R. Tolkien übernehmen.

Wer solche Bücher liebt, wird diese Trilogie sicher nicht nur einmal lesen. Eine wunderschöne Idee für den Wunschzettel! (PW)

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

Science Fiction



Arous Brocken

Katze unter Bären

Classic BattleTech 11, Bear-Zyklus 1

Fantasy Productions, Erkrath, 10/2006

TB 31018, SF, 978-3-89064-490-5, 348/900

Titel- und Innenillustrationen von Sven Papenbrock

www.fanpro.de

www.swen-papenbrock.de

George ist ein Freigeborener MechKrieger-Anwärter, der zum Clan der Novakatzen gehört. Bei einem Positionstest trifft er nicht, wie geplant, auf Gegner aus seinem Clan sondern auf Banditen. Diese vernichten alle Anwärter. Nur wegen seines außergewöhnlichen Geschicks überlebt George

als einziger MechKrieger diesen Hinterhalt. So wird er zu den Aufklärern geschickt.

Dort trifft er auf einen übermächtigen Gegner aus dem BearClan. Weil er diesen gegen alle Wahrscheinlichkeiten vernichtet, wird er von seinen Rettern aus dem BearClan aufgefordert, ein Leibeigener zu werden. Diesem Vorschlag zuzustimmen, wird nicht als ehrlos gewertet, sondern kommt einem Ritterschlag gleich.

Wegen seines Muts und seiner überragenden Fähigkeiten gewinnt er schnell das Vertrauen der Geisterbären und wird schon nach kurzer Zeit zum elitären 371. Sturmsternenhaufen abkommandiert. Dieser bricht in die innere Sphäre auf, um Banditen zu jagen. Wird George auch aus diesem Gefecht siegreich hervorgehen - oder hat auch ein Held seine Grenzen?

Das „BattleTech“-Universum erzählt die Geschichte von verschiedenen Kriegern der Clans. Bei diesen zählt ein Leben so gut wie nichts. Es kommt nur auf Ehre, Mut und absoluten Gehorsam an.

Wer gut genug ist, dem gebührt die Ehre, dass seine Gene in den Genpool aufgenommen werden, woraus irgendwann der perfekte Krieger geklont wird. Durch natürliche Geburt gezeugte Menschen sind in dieser Welt Menschen zweiter Klasse. Daher müssen sich diese Freigeborenen auch mehr beweisen als wahr geborene Krieger. Diese werden künstlich gezeugt und in Brutkästen ausgebrütet, bis sie diese verlassen können.

Wer Kriegsgeschehen mag, ist bei diesen Büchern gut aufgehoben. Es geht um die üblichen Kriegsrituale und um den Krieg selbst. Der Frieden ist für die Krieger die einzige große Bedrohung, denn wie soll man sich sonst beweisen und seinem Clan Ehre machen? Eine moderne Variante der Samurai-Geschichten wird hier weit hinaus in die Zukunft verlegt.

Die Bücher des „BattleTech“-Universums ergänzen das gleichnamige Rollenspiel, so dass sich einige Anregungen und Ideen daraus entwickeln lassen.

Diese Bücher sind für Frauen und Männer, die gute Kriegsgeschichten in Zukunftsform lieben, ein absolutes Highlight. Wer nicht ganz so Technik begeistert ist, wird hier trotzdem auf seine Kosten kommen. (PW)



Sergej Lukianenko

Sternenschatten (2 von 2)

Zvezdnaya Ten, Russland, 1998

Heyne Verlag, München, dt. Erstausgabe: 7/2009

TB, SF 52553, 978-3-453-52553-5, 605/1500

Aus dem Russischen von Christiane Pöhlmann

Titelillustration von Dirk Schulz

www.randomhouse.de/heyne/

www.lukianenko.ru/rus/

www.lukianenko.ru/eng/

www.indigo-online.de

Mit „Sternenschatten“ liegt die Fortsetzung von „Sternenspiel“ (Heyne TB 52411) vor.

In „Sternenspiel“ nahm der Shuttlepilot Pjotr Chrumow an der Verschwörung gegen die ‚Konklave‘ teil, um die Menschheit und andere Spezies aus der Abhängigkeit der ‚Starken Rassen‘ zu befreien. Die Krieger-Rasse der Konklave, die Alari, war auf ein Raumschiff der Geometer gestoßen, die den Menschen gleichen und aufgrund ihrer technischen Überlegenheit ein Gegengewicht zur Konklave bilden könnten. Pjotr Chrumow stößt mit einer falschen Identität zum Heimatplaneten der Geometer vor. Er lernt dort nicht nur ihre Gesellschaft kennen, die gewisse totalitäre Züge trägt, sondern muss auch feststellen, dass die Geometer vor einer noch stärkeren Macht geflohen sind: dem Schatten.

In „Sternenschatten“ kehrt Pjotr zu dem Alari-Geschwader und später zur Erde zurück. Er bringt das Raumschiff der Geometer, mit dem er von ihrer Heimatwelt geflohen ist, wieder in seine Gewalt und bricht mit diversen Begleitern zu dem einzigen Planeten des Schattens auf, der den Geometern bekannt ist. Nach einer Odyssee über mehrere Welten vermag Pjotr Chrumow das Geheimnis des Schattens zu lüften. Wie seine Begleiter sieht Pjotr die Rettung der Erde vor der drohenden Vernichtung durch die Konklave nur in ihrem Eintritt in den Schatten, entschließt sich jedoch, den Heimatplaneten der Geometer aufzusuchen.

„Sternenspiel“ war, abgesehen von der Grundidee, der Rolle der Menschheit als galaktische Fuhrleute innerhalb der Konklave (aufgrund der einzigartigen Antriebstechnik ihrer Raumschiffe, aber nur bezüglich der Überlichtgeschwindigkeit), ein konventioneller Roman. Wer in der Maske eines Geometers ihren Heimatplaneten aufsuchte, war für erfahrene Leser schnell erkennbar, und wegen eines Symbionten war Pjotr Chrumow dort nicht in Gefahr.

In „Sternenschatten“ gelingt dem Autor jedoch eine überraschende Wendung: Der Schatten ist keine organisierte Struktur, sondern geradezu anarchistisch und stellt damit einen Alptraum für die Geometer dar - und für die Menschen eine Fluchtmöglichkeit vor der Konklave. Der Autor greift dafür auf ein Sujet zurück, das er auch in zahlreichen anderen SF- und (vermeintlichen oder tatsächlichen) Fantasy-Romanen verwendete, auf Tore zwischen den Welten.

In „Spektrum“ (Heyne TB 52233) sucht der Privatdetektiv Martin Dugin auf diversen Welten, die sich durch Transfertore erreichen lassen, nach einer verschwundenen Frau; in „Weltengänger“ (Heyne TB 52349) und „Weltenträumer“ (Heyne TB 52460) wird Kirill Maximow zu einem ‚Funktional‘ gemacht, das zwischen den Welten des Multiversums wechseln kann. Der Autor variiert das Weltentore-Prinzip also lediglich; in „Spektrum“ war es noch am reizvollsten, da der Protagonist vor jedem Transfer den Bewachern der Stationen, den Schließern, eine Geschichte erzählen musste, bevor er sie passieren durfte.

Spätestens nach dem Erscheinen von „Sternenspiel“ und „Sternenschatten“ ist festzustellen, dass das Repertoire Sergej Lukianenkos jenseits seiner „Wächter“-Romane („Wächter der Nacht“ [Heyne TB 53080], „Wächter des Tages“ [Heyne TB 53200], „Wächter des Zwielfichts“ [Heyne TB 53198] und „Wächter der Ewigkeit“ [Heyne TB 52255]) offensichtlich sehr eingeschränkt ist. In konventioneller Taschenbuchform wären diese u. a. Romane vielleicht noch zu akzeptieren, aber als voluminöse, teure Paperbacks, wie Heyne sie publiziert?! Ab „Sternenspiel“ und „Sternenschatten“ nicht mehr! (armö)



Dirk van den Boom, Martin Kay, Irene Salzmann

Aufstand der Toten

Rettungskreuzer Ikarus Sammelband 4 (10: Aufstand der Toten/11: Die Erleuchteten/12: Verschollen im Nexoversum)

Atlantis Verlag, Stolberg, 8/200

PB, SF, 978-3-941258-08-2, 208/1290

Titelillustration von Klaus G. Schimanski

www.atlantis-verlag.de

www.rettungskreuzer-ikarus.de

www.sf-boom.de/blog/

<http://martinkay.spaces.live.com/>

www.sam-smiley.net/

Die Ikarus ist im Seer´Tak-System eingetroffen, um herauszufinden, warum so viele Menschen aus Seer´Tak City spurlos verschwinden.

Captain Sentenza vom Rettungskreuzer Ikarus und Jason Knight, Besitzer der Celestine, sind sich endlich einmal einig. Prinz Joran hat den Bogen endgültig überspannt. Er ließ Shilla, die Partnerin von Jason und Sonia DiMerci, in die Sentenza schon lange verliebt ist, entführen.

Der irre Prinz gibt Sentenza die Schuld daran, dass sein vorher angenehmes Äußeres zerstört wurde. Da er eine Implantat-Unverträglichkeit hat, ähnelt sein Spiegelbild nun sehr seinen inneren Werten. Während er Sonia und Shilla aufs brutalste foltert, leiden Sentenza und Knight Höllenqualen. Sie setzten alles daran, ihre Gefährtinnen zu befreien.

Dabei hilft ihnen ein Kirchenschiff. Das neue Besatzungsmitglied, eine Grey namens An´ta, entwickelt sich nach einem aufklärenden ‚vier Augen Gespräch‘ mit Sentenza zu einem hoch motiviertem Mitglied der Ikarus. Auch eine freie Mitarbeiterin der Schwarzen Flamme, einer Söldnerorganisation, die den Ruf hat, immer ihre Aufträge erfolgreich zu erledigen, schließt sich ihnen an. Auch diese Gruppe möchte Prinz Jorans Kopf.

Dieser tötet seinen Verbündeten Hammet in einem seiner Wutanfälle und zerstört damit das schon lange existierende Gleichgewicht in der Unterwelt von Seer´Tak City. Sofort beginnen die großen und kleinen Gangster der Stadt, die Ressourcen untereinander aufzuteilen.

Joran bleibt nur die Flucht. Der Wissenschaftler Botero, ein Mann ohne Skrupel der seine Forschungen über alles stellt, begleitet ihn. Sie haben einen geschäftlichen Vertrag mit den geheimnisvollen Wesen der Hierarchie, die im Nexoversum leben. Diese planen eine Invasion auf die freien Menschen mit Individualwissen. Dabei spielt die Ringsonnen-Anomalie im Seer´Tak-System eine große Rolle. Sie soll zu einem Tor werden, um die Kriegsschiffe der Hierarchie schneller in die andere Galaxis zu bringen.

Doch auch auf dieser Seite der Galaxis gibt es Gegner der Hierarchie. Der Beobachter Lear verfolgt seit Äonen das Schicksal der Milchstraße und fungiert auch als Wächter. Nun sieht er die herannahende Gefahr und versucht, alles in seiner Macht stehende zu tun, um die Bedrohung abzuwenden oder wenigstens hinauszuzögern. Doch seine schwindenden Ressourcen lassen ihm kaum Zeit, alles zu veranlassen. So sucht er nun selber nach Verbündeten, die ihm helfen, die Bedrohung aufzuhalten. Sein besonderes Interesse erwecken dabei die Ikarus und die Wesen, deren Schicksalsfäden sich mit dem Rettungskreuzer verbunden haben.

Wieder einmal beweisen die Autoren, was in ihnen steckt.

Der Rettungskreuzer Ikarus jagt von einem Abenteuer zum nächsten und es kann keine Langeweile aufkommen. Die einzelnen Figuren erscheinen einem immer lebendiger, je mehr man über sie erfährt.

Diese Geschichten sind für alle wahren SF-Fans ein absolutes *Muss*. Für alle Leser von 8 - 80 Jahre und darüber hinaus sind diese Storys absolut einzigartig. (PW)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa.



Jack Ketchum

Beutezeit

Beutezeit 2

Offspring, USA, 1989

Heyne Verlag, München, 5/2008

TB, Horror, Thriller, 978-3-4536-7562-9, 288/895

Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis

Titelillustration von Hauptmann & Kompanie Werbeagentur

<http://www.randomhouse.de>

http://www.randomhouse.de/dynamicspecials/heyne_hardcore/

www.jackketchum.net/

Elf Jahre sind vergangen, seitdem Sheriff George Peters und seine Kollegen eine Sippe zurückgebliebener Kannibalen töteten und dabei auch Unschuldige in Verkennung der Situation erschossen haben. Viel ist in der Zwischenzeit geschehen: Peters ist im Ruhestand, seine Frau ist gestorben, und der ehemalige Sheriff kann die traumatischen Bilder nur durch Alkohol ertragen.

Da bittet ihn der neue Sheriff, Vic Manetti, in einem grausigen Doppelmord um Hilfe. Peters wähnt sich in einem Albtraum, als er die verstümmelten, angefressenen Leichen zweier Frauen sieht. Die Kannibalen sind zurückgekehrt und haben grausam zugeschlagen. Eine Babysitterin und die gerade heimgekehrte Mutter wurden Opfer der blutgierigen Menschenfresser, von dem Säugling fehlt jede Spur.

Was Peters und Manetti nicht wissen, ist, dass damals eine der Töchter der Kannibalensippe, schwer verwundet überlebt hat und eine neue Familie gründen konnte. Gemeinsam begeben sie sich wieder auf die Jagd. Die Beute sollen dieses Mal ein junges Ehepaar und ihre neugeborene Tochter werden, die gerade Besuch von einer gemeinsamen Freundin und ihrem achtjährigen Sohn haben. Die Gier der Kannibalen kennt keine Grenzen...

Elf Jahre mussten zumindest die deutschen Leser nicht warten bis sie in den Genuss der Fortsetzung von „Beutezeit“ kamen, neben „Evil“ mit Sicherheit die deftigste Kost, die Autor zur Zeit auf dem deutschsprachigen Buchmarkt zu bieten hat. Mit seinen Werken über eine degenerierte, kannibalisch lebende Sippe an der Ostküste der Vereinigten Staaten hat Ketchum die Gefilde des plakativen Unterhaltungsromans verlassen und Horror in seiner reinsten Form geschaffen.

Der Anspruch offenbart sich dabei erst auf den zweiten Blick, wenn man den Schleier aus Ekel und Entsetzen gelüftet hat und auf die atavistischen Triebe blickt, die in jedem von uns schlummern und in unserer zivilisierten Welt nur in Extremsituationen oder unter psychischen Belastungen zu Tage treten. Obwohl es in der Beschreibung der Grausamkeiten nicht ganz so deftig zugeht wie in dem Vorgänger „Beutezeit“, so muss der sensible Leser sich dennoch auf einige leidvolle Lesestunden gefasst machen, denn dieses Mal geraten sogar ein Säugling und ein achtjähriger Junge in das Visier der Menschenfresser.

Auch in diesem Roman bleibt kein Auge trocken, und in erschreckender Intensität beschwört Ketchum ein Szenario herauf, das durchaus glaubhaft ist, von dem wir in unserem Innersten fasziniert sind und das wir doch um keinen Preis der Welt jemals am eigenen Leib erfahren wollen. Der Erzählstil des Autors ist schonungslos offen und fängt dort an, wo andere Autoren aufhören oder abblenden. Die rasante, flüssige Schreibe macht den Roman, wie auch die anderen Titel von Jack Ketchum, zu einem Pageturner, den man nicht mehr aus der Hand legen möchte. Die Wortwahl ist angemessen und hebt sich von der üblichen Fäkalsprache, die bedauerlicherweise in diesem Genre nur allzu oft bemüht wird, deutlich ab.

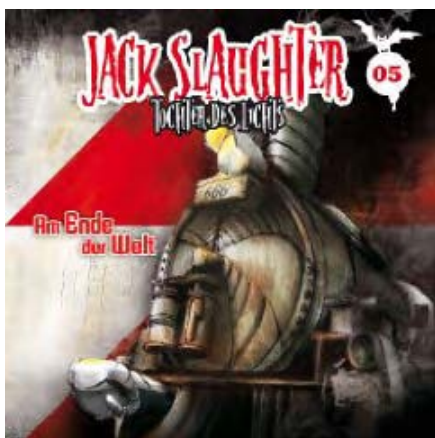
Ketchums Charaktere sind glaubwürdig und machen es dem Leser leicht, sich in sie hineinzusetzen. In diesem Fall ist es sogar so, dass eigentlich alle Personen sehr sympathisch und liebenswert erscheinen und man insgeheim hofft, dass es die Menschen schaffen zu entkommen. Doch wer Ketchum kennt, der weiß, dass es Opfer geben wird.

Auch dieses Mal legt der Autor viel Wert auf die Beschreibung der Emotionen und Motive der Menschen, die in Extremsituationen über sich selbst hinauswachsen. Im Gegensatz zu „Beutezeit“ hat Jack Ketchum das Szenario um einen interessanten Aspekt erweitert. Denn der psychopathische Ehemann der Mutter des achtjährigen Jungen will seine Familie um jeden Preis wiederhaben. Hier trifft die perverse Brutalität zivilisierter Monster im Anzug auf die primitive Gewalt grobschlächtiger Kannibalen.

Ein Buch, das bis zur letzten Zeile packend und blutig ist! Ein kleines Manko mag sein, dass der Autor gerade zum Ende hin ein wenig in die vorhersehbaren Abläufe eines amerikanischen Hollywood-Filmes hineingerät. Dadurch verliert das Finale ein klein wenig an Glaubwürdigkeit. Dafür kann der Leser etwas besser schlafen, was den Preis wert sein sollte.

Die Aufmachung von „Beutegier“ ähnelt dem ersten Kannibalen-Roman von Jack Ketchum und sorgt für einen hohen Wiedererkennungswert. Papier, Umschlag und Satz sind von aller erster Güte.

„Beutegier“ ist ein würdiger Nachfolger von „Beutezeit“, der mit interessanten neuen Szenarien aufwartet. Jack Ketchum bewegt sich bei der Charakterisierung von Menschen in extremen psychischen Belastungssituationen wie ein Fisch im Wasser. Die Kannibalen sind nicht weniger zimperlich und bringen den Leser an die Belastungsgrenze. Mahlzeit! (FH)



Lars Peter Lueg, Devon Richter und Nikola Frey

Jack Slaughter – Tochter des Lichts

Folge 5: Das Ende der Welt

Folge 6: Im Land der Vampire

LPL Records/Universal Music Family Entertainment, 07/2009

Je 1 CD, Grusel-/Mystery-Hörspiel-Parodie, 978-3-8291-2284-8 + 978-3-8291-2285-5, Laufzeit: ca. 62 + 63 Min., gesehen 11/09 für ca. EUR 9.-

Sprecher: Till Hagen, Gisela Fritsch, H.-Dieter Klebsch, Arianne Borbach, Reiner Fritzsche, Simon Jäger, David Nathan u. a.

Musik: Andy Matern

Cover und Artwork von Alexander Lux, torius

www.folgenreich.de

www.jack-slaughter.de

www.andymatern.de

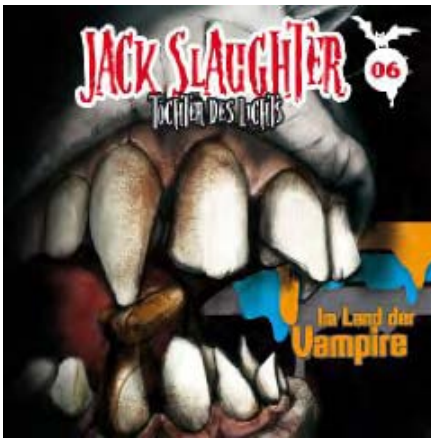
www.alexanderlux.com

Die „**Tochter** des Lichts“ entstammt einer uralten Blutlinie von Kriegerinnen, die Dämonen und Monster bekämpft und die Menschen mit all ihren Kräften beschützt hat, wo sie konnte. In jeder Generation ist eine andere auserwählt. Nur diesmal hat das Schicksal der Bestimmung ein Schnippchen geschlagen, denn die gegenwärtig Auserwählte ist alles andere als eine selbstbewusste Frau. Jack Slaughter, gerade einmal fünfundzwanzig Jahre alt und ein Verlierertyp durch und durch weiß nicht, wie ihm geschieht, als die Umstände dafür sorgen, dass die geheimen Gaben seiner Familie in ihm erwachen. Bisher hat er nur in einem Waffenladen im größten Shoppingcenter von Jacksonville gearbeitet, nun ist er – mit einer Barbie bewaffnet - die größte Waffe in der Verteidigung gegen das Böse.

Zusammen mit seinem Freund Toby Bishop und der atemberaubend schönen Kim Novak, die trotz ihres hohen IQs von 140 und eines Dokortitels als Bikinimodell arbeitet, stellt er sich vor allem gegen die Machenschaften des wahnsinnigen Dr. Doom, der einst ein Wissenschaftler war, aber nun durch einen Pakt mit der Hölle zu einem Dämon mutiert ist.

Gerade diesmal setzt er den Freunden besonders zu. Noch immer hat er Toby Bishop in seiner Gewalt und versucht, diesen zu foltern, was aber nicht so ganz gelingen will. Aus lauter Wut beschwört er daraufhin einen Fluch auf Jack Slaughter herab. Der kommt allerdings sehr ungelegen, da der junge Mann gerade einige Sozialstunden bei der örtlichen Telefonseelsorge ableisten muss und so in Kontakt mit allerlei Menschen kommt, die ihn diesmal nicht nur umbringen, sondern gleich mit Haut und Haaren vernaschen wollen.

Kaum ist diese Gefahr überstanden, taucht schon die nächste in Jacksonville auf. Aus Wut über den koffeinfreien Kaffee, den man ihm bringt, verwandelt Dr. Doom den Boten in einen Vampir, der nicht nur nach Blut giert, sondern vor allem nach Koffein geschwängertem Blut. Es gelingt dem Mann, Kim zu beißen und damit beinahe umzubringen. Doch nun ist guter Rat teuer, denn Toby und Jack müssen feststellen, dass ihr Gegner mit normalen Mitteln nicht umzubringen ist.



Es ist erstaunlich, dass den Autoren die Ideen auch weiterhin nicht ausgehen. Sie genießen es, den Helden in die Bredouille zu bringen. Dabei muss er angenehmerweise nicht immer die Welt retten, sondern sich mehr oder weniger nur mit seinem Erzfeind und dessen Machenschaften herum schlagen, die von Mal zu Mal abgedrehter werden.

Wieder einmal sind die schrägen Gags das Salz in der Suppe. Oft bitterböse, hin und wieder nun doch schon einmal unter der Gürtellinie, aber dennoch nicht all zu albern sorgen sie dafür, dass man aus dem Grinsen nicht heraus kommt. Gerade der lockere, augenzwinkernde Humor und die liebevolle Art, mit der Klischees und Archetypen auf die Schippe genommen werden, zeigen, dass man vor nichts wirklich Respekt hat. Dazu

kommen die gut gelaunten Sprecher, die den Dialogen noch mehr Pep geben. Und so leben beide Hörspiele vor allem von den skurrilen Figuren und den frechen Wortwechselln. Genre-Fans werden vor allem die kleinen aber feinen Anspielungen erkennen und lieben.

Das alles macht „Jack Slaughter – Tochter des Lichts“ zu einer gelungenen Parodie auf das Horrorgenre, die man gerne weiter verfolgt. (CS)

Mehr Mystery/Horror unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa.

Krimi/Thriller



Sandra Conze
Schmetterlinge wollen fliegen
Edition Heikamp 23

Crago-Verlag, Weikersheim, Originalausgabe/1. Auflage à 100 Ex.: 6/2009

Literaturheftchen im Kleinformat, Krimi, 978-3-937440-41-5, 32/320

Titelillustration von Iris N. Inge

Autorenfoto von N. N.

www.crago-verlag.de

<http://heikamp.net/>

www.edition.heikamp.net

www.SandraHenke.de

Sandra Conze, die unter dem Namen Sandra Henke schreibt, veröffentlichte bereits mehrere Bücher bei Verlagen wie Ueberreuther, Bastei und Mira. Der Crago-Verlag präsentiert in „Schmetterlinge wollen fliegen“ eine Sammlung Kurz-Krimis, in denen Kommissar Lassig ermittelt und durch Indizien oder auch Dank des glücklichen Zufalls den Täter überführt.

Neun Storys, die zwischen zwei und fünf Seiten lang sind, schildern überwiegend Geschehnisse, denen ein längerer Ärger vorausging, der sich schließlich in einer Affekthandlung entlädt. In keinem Fall zeigt der Täter Reue; vielmehr reagiert er erleichtert und bemüht sich, alle verräterischen Spuren zu beseitigen. Er fühlt sich sicher, doch dann stellt sich heraus, dass er etwas übersehen hat.

„Gefährliche Rivalität“ herrscht zwischen zwei Kollegen, nach denen einer von ihnen durch sein gepflegtes Aussehen die Karriereleiter schneller nach oben fiel als der andere – und genau dieses Attribut bringt den Mörder auch noch zu Fall. In „Platinblond“ und „Unsichtbare Spuren“ überführt der Kommissar durch ein ähnliches Indiz den Täter.

Die Titelstory erzählt von einem jungen Mann, der sich nicht länger von seinem Vater schikanieren lassen will, aber bei der Beseitigung der Spuren etwas vergisst. Auch „Kalter Kaffee“ führt zur Entdeckung von verborgenen Beweisen.

„Die Rache der Katzen“ trifft den Hausverwalter, der eine Mieterin tötet, weil er sich durch die Tiere und ihre allgegenwärtigen Hinterlassenschaften gestört fühlte. Und auch in „Gemacht für die Ewigkeit, bringt eine Katze das Verbrechen auf entsprechende Weise ans Licht.

„Ein Hotel in Nöten“ macht einen ganz besonderen Trick erforderlich. Man sollte auch als Räuber nicht an der falschen Stelle sparen: „Femme Fatale“ ist der Name teurer Nylon-Strümpfe. Der Geizhals, der sich für ein Billigprodukt entscheidet, bekommt später die Quittung.

Manchmal - aber nicht immer - nimmt der Titel die Pointe vorweg, und einige der Geschichten warten mit vergleichbaren Lösungen auf. Hier hätten ein bisschen mehr Geheimniskrämerei und Abwechslung gut getan. Dennoch sind die Storys in der Tradition des Kurzkrimis, wie man ihn aus der Tageszeitung oder Illustrierten kennt, unterhaltsam zu lesen und werden zweifellos ihr Publikum in den Kreisen finden, die es kurz und präzise inklusive einer Portion Lokalkolorit mögen. (IS)



Andreas Franz, Val McDermid, Frank Schätzig, Gisbert Haefs, Ingrid Noll, Patricia Highsmith, Joy Fielding, Dean Koontz u. a.

Schwarze Nächte – 32 Krimi-Geschichten zum Wachbleiben

Der Hörverlag, München, 2/2009

8 CDs in 2 Jewel-Cases mit Papp-Box, Hörbuch, Krimi, 978-3-86717-397-1, Laufzeit: ca. 614 Min., gesehen 11/09 für EUR 14.99

Aus dem Englischen von verschiedenen Übersetzern

Gelesen von Veronica Ferres, Marie Bäumer, Axel Milberg, Boris Aljinovic, Sky du Mont, Katja Riemann, Heike Deutschmann, Leonard Lansink u. a.

Musik von Sonoton Music, München

Titelgestaltung von N. N.

Je 2 Booklets à 4 Seiten

www.hoerverlag.de

„Schwarze Nächte“ aus dem Hörverlag ist eine umfangreiche Sammlung von Krimi-Kurzgeschichten, die schon einmal unter den Titeln „Böse Nacht Geschichten. Mords-Frauen“ und „Böse Nacht Geschichten. Mords-Kerle“ mit je vier CDs veröffentlicht wurde. Die vergriffenen Boxen sind nun zusammengelegt und den Krimi-Fans ein weiteres Mal zugänglich gemacht worden. Insgesamt 32 Geschichten und über 10 Stunden Hörvergnügen kann man zum kleinen Preis ab ca. 15.- erwerben.

Den Genre-Kennern sind die Namen der Autoren größtenteils vertraut: Tanja Kinkel, Celia Fremlin, Burkhard Driest, Henry Slesar, Michael Chrichton, Jürgen Alberts/Maj Slövall, Ed McBain, Karin Fossum – um nur einige zu nennen. Auch die Lesungen werden von namhaften Schauspielern und Synchronsprechern vorgetragen, u. a. von Maria Furtwängler, Barbara Auer, Sebastian Koch, Udo Wachtveitl, Barnaby Metschurat, Stipe Erceg, Heikko Deutschmann und Katharina Wackernagel.

Die Storys sind abwechslungsreich und erzählen von Menschen, wie sie in der unmittelbaren Nachbarschaft leben könnten, die durch ein unerwartetes Geschehnis aus der Bahn geworfen werden oder aufgrund langer Qualen für einen Moment die Beherrschung verlieren bzw. einen Plan schmieden, um ihrem Leid ein Ende zu setzen. Nicht immer gelingt das Vorhaben, oder es folgt die Strafe.

Beispielsweise entledigt sich eine schwangere Ehefrau ihres Mannes, der sich von ihr trennen will, durch eine „Lammkeule“. Ein Kindermädchen möchte beweisen, dass es unentbehrlich und eine „Heldin“ ist und beschwört dadurch eine Katastrophe herauf. „Der letzte Raucher“ ärgert sich über die militanten Nicht-Raucher. „Der Teppich“ erweist sich als wenig zuverlässiges Transportmittel für eine Leiche.

Tatsächlich sind die Geschichten böse und mit einem Funken makaberen Humors versehen. Aus der Perspektive des Täters erfährt man, was ihm widerfahren ist und wie er sich zu verteidigen oder eines Problems zu entledigen versucht. In gewisser Weise kann man seine Motive verstehen, die Opfer haben es oft verdient, wenn man auch die Tat an sich nicht für gut befindet.

Alles in allem bietet dieses wunderbare Hörbuch jedem Krimi-Fan viele Stunden spannende Unterhaltung – zu Hause, unterwegs und auch am Arbeitsplatz (wenn es erlaubt ist). Als Weihnachtsgeschenk ist „Schwarze Nächte“ gewiss auch eine gute Idee. (IS)

Mehr Krimi/Thriller unter Kinder-/Jugendbuch, Games, Sekundärliteratur, Comic.

Games



Rainer Knizia Tatort Themse

Pegasus Spiele, Friedberg, 6/2008

Kartenspiel in Metallbox, Krimi, Artikelnummer 18102G, EAN 4 250231 781025, für bis zu 5 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer: ca. 20 Min., gesehen 11/09 für EUR 9.-

Titelbild und Illustrationen von Michaela Ahrlé und Hans-Georg Schneider

www.pegasus.de

www.knizia.de

www.michaela-ahrle.de

Spielziel:

London gegen Ende des 19. Jahrhunderts. Die Beamten von Scotland Yard sind in Aufruhr, denn gleich mehrere Verbrechen halten sie in Atem. Die Geldvorräte der Bank von England sind von frechen Räufern geplündert worden, ein Gemälde aus der Nationalgalerie und eine kostbare antike Statue aus dem Britischen Museum sind verschwunden, und man hat Geheimdokumente aus dem Palast in Westminster entwendet. Und nicht zuletzt sind auch noch die Kronjuwelen im Tower gestohlen worden.

Die Spieler schlüpfen nun in die Rolle von Detektiven, die mit allen Mitteln versuchen, die Fälle aufzuklären und die Polizei damit zu entlasten, indem sie die üblichen Verdächtigen befragen, die zum Straßenbild gehören und vielleicht mehr als üblich gesehen haben, von den auf den Straßen flanierenden leichten Ladys bis hin zu den Straßenmusikanten. Sie versuchen zumindest, vier der fünf Fälle zu lösen, indem sie Spuren aufnehmen.

Aufmachung:

In einer geschmackvollen Metalldose befinden sich 102 vollfarbige Spielkarten mittlerer Größe und eine Spielanleitung. Mehr benötigt man nicht, um loszulegen.

Spielregeln:

Auch wenn die Spielregeln auf den ersten Blick überschaubar wirken und mit Beispielen versehen sind, erweisen sie sich bei näherer Betrachtung als schwer verständlich. Mehrere unglückliche Formulierungen wie *Spur aufnehmen* und *Spur ablegen* sorgen dafür, dass gerade Neueinsteiger zunächst vollkommen verwirrt sind. Auch werden zwei Spieleraktionen, die gerade im späteren Verlauf des Spieles wichtig sind, viel zu früh erwähnt.

Hier hätte eine andere Anordnung Wunder gewirkt, denn so braucht man schon einiges an Zeit, um zu verstehen, was der Autor eigentlich von einem will. Hat man erst einmal begriffen, was gemeint ist, sind die einzelnen Anweisungen auch übersichtlich und verständlich genug.

Spielverlauf:

Zunächst einmal werden die 25 Spurenkarten verdeckt gemischt und dann in fünf Spalten mit je fünf Spuren ausgelegt. Die Kriminalfälle werden daneben gelegt, damit man auch weiß, welcher Farbe welcher Fall zugeordnet ist.

Die 72 Zeugenkarten werden ebenfalls gemischt, jeweils vier erhalten die Spieler, der Rest wird als Stapel unter die Fälle gelegt, und die vier obersten Karten werden aufgedeckt.

Jeder Spieler kann nun nacheinander drei Aktionen ausführen. Zunächst wird man wohl nur weitere *Zeugen befragen*, das bedeutet einfach, eine der Zeugenkarten auf die Hand zu nehmen und möglichst gleiche Zeugen zusammen zu bekommen.

Denn nur wenn man eine ausreichende Zahl von gleichen Zeugen hat, kann man eine *Spur beseitigen*, indem man die Spurenkarten der einzelnen Spalten von unten her aufnimmt und die entsprechende Zahl an gleichartigen Zeugen ablegt. Zum Beispiel kann eine Spurenkarte mit der Zahl 3, die eine Lady zeigt nur mit drei Lady-Zeugenkarten entfernt werden.

Für die unterste Karte einer Reihe muss man nur zwei Zeugenkarten aufwenden, wenn man für die darüber die entsprechende Zahl an gleichartigen Zeugen hat. Zwei gleiche Zeugenkarten, die nicht dem Zeugen auf der Spur entsprechen, können notfalls als *Joker* eingesetzt werden.

Das Spiel ist erst zu Ende, wenn nur noch ein Fall offen ist. Man sammelt die aufgenommenen Spurenkarten, um am Ende die Summen zusammen zu rechnen. Wer die höchste Punktzahl in der jeweiligen Farbe hat, erhält die Punkte, wer am Ende die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt.

Spielspaß:

Das Spiel wird nicht so schnell langweilig, da die Spurenkarten immer wieder anders ausliegen, es einiges an Kombinationsmöglichkeiten gibt und so das Glück immer anders aussehen kann. Allein die Spielanleitung ist anfangs etwas verwirrend; hat man aber begriffen, was gemeint ist, sind die wenigen Regeln schnell gelernt.

Da die Runden maximal 15 bis 20 Minuten dauern, kann man es gut zwischendurch spielen, wenn man gerade nicht weiß, was man tun soll oder noch auf jemanden wartet. Drei bis vier Spieler sind ideal, auch wenn bis zu fünf teilnehmen können. Da die Regeln, hat man sie einmal verstanden, nicht gerade komplex sind, können auch schon Kinder ab acht Jahren ihren Spaß haben.

Fazit:

„Tatort Themse“ eignet sich wunderbar als Spiel für zwischendurch und kann von allen Altersgruppen ohne besondere Vorkenntnisse gespielt werden. (CS)

Sekundärliteratur



Space View 04/2009: November 2009 - Januar 2010

HEEL-Verlag, Königswinter, 11/2009

Vollfarbiges A4-Magazin zum phantastischen Film & Literatur, SF, Fantasy, Horror, Thriller, ISSN 0949-8273, 84/490

www.space-view.de

www.heel-verlag.de

Zwei große Themen beherrschen die letzte „Space View“ für dieses Jahr, gibt es doch zwei phantastische Blockbuster, die sicherlich sehr viele Zuschauer ins Kino ziehen werden.

Zum einen ist da James Camerons „Avatar – Die Reise nach Pandora“. Der Film, der zum großen Teil in aufwendiger 3-D Animation entstand, markiert nicht nur die Rückkehr eines der wichtigen Genre-Regisseure in das Business, sondern

könnte auch der Durchbruch dazu sein, mehr Filme dieser Art herzustellen. Neben einer genauen Betrachtung des Films gibt es auch noch Interviews mit Sigourney Weaver und Zoe Saldana. Auch dem 3-D-Kino allgemein werden einige Artikel gewidmet. Wo und wie stark wurden diese Effekte bereits eingesetzt, wie könnte die Zukunft aussehen, wenn die Entwicklung so rasant weiter geht?

Mit „New Moon“ aka „Bis(s) zur Mittagsstunde“ kommt nun auch die Verfilmung des zweiten Teils von Stephenie Meyers Tetralogie in die Kinos. Immerhin stellen beide nur die erfolgreichste Ausprägung der neuen Generation der Vampire dar, die sich derzeit in Film und Fernsehen tummeln. Grund genug, um einen Blick auf zwei Serien zu werfen, die derzeit die amerikanischen Zuschauer begeistern: „The Vampire Diaries“ und „True Blood“. Aber auch die Verfilmung von Darren Shans „Mitternachtszirkus“ präsentiert ungewohnt andere Vampire.

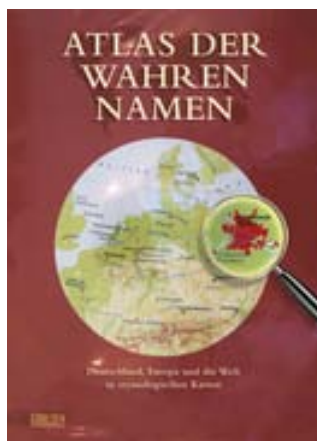
Wie definiert man einen Blockbuster? Was sind die besten Zutaten, um Erfolg zu haben, und wann ist die Kalkulation schon einmal daneben gegangen? Auch damit beschäftigen sich Artikel. Dann gibt es noch ein Interview mit Simon Pegg, dem neuen ‚Scotty‘, einen Blick auf die Weiterentwicklung der Heftserie „Sternenfaust“ und eine kritische Betrachtung der dritten „Stargate“-Serie. Claudia Kern begründet ihre höchst persönliche, aber nicht minder interessante Kritik an einer Serie, die alles besser machen will als früher, jedoch daneben greift.

Ferner gibt es noch weitere Informationen zu Kinofilmen, DVDs und Büchern sowie die restlichen Rubriken, die nicht fehlen dürfen.

Alles in allem beschäftigt man sich wieder sehr intensiv mit phantastischen Themen in Film und Fernsehen, aber die gut recherchierten Berichte erhalten viele weitergehende Informationen, die man so nicht unbedingt im Internet findet, und gehen die ganze Sache auch schon einmal sehr kritisch an. Dazu sind die Artikel flüssig und unterhaltsam geschrieben, erlauben sich auch schon einmal ein Augenzwinkern und schaffen spannende Diskussionsgrundlagen.

Da man genau die Themen anspricht, die im Moment aktuell sind, ist auch diese Ausgabe der „Space View“ wieder sehr überzeugend und aktuell, so dass sich ein zweiter Blick in das Heft durchaus lohnt. (CS)

Etymologie & Geographie & Geschichte



Stephan Hormes & Silke Peust

Atlas der wahren Namen

Carlsen Verlag, Hamburg, 9/2009

HC mit Schutzumschlag, Sachbuch, Etymologie, Geographie, Geschichte, Humor, 978-3-551-68458-5, 96/1990

Titelgestaltung und Kartographie von Kalimedia

www.carlshumor.de

www.kalimedia.com

Genauso wie man den Ursprung von Personennamen und Worten sowie ihren Bedeutungswandel im Laufe der Zeit erforscht, untersucht man auch die Bezeichnungen von Landstrichen, Flüssen und Orten. Welches die ‚wahren Namen‘ sind, ist jedoch nicht immer eindeutig, denn eine Benennung kann ihre Wurzeln in der Sprache eines Volksstammes haben, der vor vielen Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden in der Gegend ansässig war, er kann auf eine Persönlichkeit, ein Charakteristikum der Lokalität, auf religiöse oder pragmatische Aspekte, auf Eigenschaften der benachbarten Völker oder gar auf Missverständnisse (mangelnde Sprachkenntnisse) zurückgehen.

Die Autoren räumen ein, dass in Fällen, die nicht konkret belegbar sind, die älteste mögliche Erklärung gewählt wurde, sie hin und wieder aber auch der Lösung den Vorzug gaben, die am sinnvollsten oder interessantesten schien. Ebenfalls erwähnt wurde, dass es Städte gibt, deren Namen nicht erklärbar sind.

Das Buch besteht gut zur Hälfte aus farbigen Karten mit den ‚wahren Namen‘. Dazu kommt noch ein Blick an den Himmel, denn auch die bekannten Planeten erhielten ihre Benennung aufgrund ihrer Größe, der Naturphänomene, die ihr Erscheinen begleiten etc. Die übrigen Seiten bieten einen „Index der wahren Namen“ und einen „Index der deutschen Namen“, so dass man unter beiden Bezeichnungen nachschlagen kann und außerdem erfährt, aus welcher Sprache der Name ursprünglich stammte.

Ein besonderes Augenmerk ist natürlich den deutschen Regionen, ihren Bergen und Niederungen, Flüssen und Städten gewidmet. Die entsprechenden Karten sind in einem größeren Maßstab abgedruckt. Auch die einleitenden Worte weisen auf die vielfältigen Wurzeln der einheimischen Namen hin, die aus den indogermanischen, keltischen und slawischen Sprachfamilien, dem Latein und aus alten deutschen Sprachen (ab dem 8. Jahrhundert) stammen.

Es schließen sich die europäischen Länder und die übrigen Kontinente an, immer in einem etwas kleineren Maßstab.

Das Buch versteht sich keineswegs als etymologischer Lehrgang, denn auf Fachsimpelei wird verzichtet. Die Erläuterungen sind sehr knapp gehalten, für den Laien verständlich und unterhaltsam aufbereitet. Die Autoren haben den Band als informatives, aber vor allem amüsantes Nachschlagewerk aufgebaut. Darin zu blättern, die Lokalitäten zu erkennen und die ‚wahren Namen‘ zu lesen, macht einfach Spaß.

Wer wissen möchte, wo *Kriegerland*, die *Goldene Aue* und das *Land der Hutleute* liegt oder wo sich der *Ort, an dem es nichts gibt*, *Dunkelpfuhl* oder die *Stadt des Männlichen* befindet, sollte einen Blick riskieren.

Die Gestaltung des Buchs ist optisch sehr ansprechend: Hardcover, festes Papier, sauberer Druck, Karten in Farbe. Der Einband ist durchsichtig mit einer aufgedruckten Lupe, die an den Einleitungsteil in „Asterix & Obelix“ erinnert; vielleicht Zufall, vielleicht Absicht, um den humorigen Inhalt zu betonen.

Der „Atlas der wahren Namen“ ist ein sehr schönes Buch zum Nachschlagen, Staunen und Amüsieren. Es spricht vor allem Leser an, die sich für Sprachforschung, Geographie und Geschichte interessieren. Aber auch die Fans von Rollenspielen und junge Autoren finden hier vieles, was der Inspiration dienlich ist. (IS)

Lifestyle & Mode & Schönheit



Dr. Afschin Fatemi

Einmal J. Lo's Po, bitte – Aufzeichnungen eines Schönheitschirurgen

Egmont vgs, Köln, Originalausgabe: 9/2009

PB mit Klappbroschur, Sachbuch, Ratgeber, Schönheit, Lifestyle, Mode, Lebenshilfe, 978-3-8025-3685-4, 188/1295

Titelgestaltung von ZERO Werbeagentur, München unter Verwendung eines Fotos von TS Photography

Autorenfoto von Privat

www.vgs.de

www.s-thetic.de

Jede Kultur und jedes Zeitalter hat und hatte seine Schönheitsideale. Vor allem von Frauen wird stets erwartet, dass sie mit der Mode gehen, sich anpassen und bemühen, dem aktuellen Typ zu entsprechen. Pflegeprodukte, Schminke, Perücken usw. haben eine lange Tradition, und auch Schönheits-‚Operationen‘ sind kein Phänomen der letzten Jahrzehnte.

Beispielsweise legten im mittelalterlichen China die Verwandten dem Neugeborenen beim Überbringen der Glückwünsche den Daumen auf die Nase, um die weichen Knochen einzudrücken, damit das Kind später ein schönes, flaches Gesicht bekäme. Die eingebundenen Füße, die als besonders erotisch empfunden wurden, sind die Folge qualvoller Knochenbrüche, Schnitte in die Fußsohlen und durch das Bandagieren verkümmelter Zehen. Man vermutet, dass durch die Hunnen der Brauch der Schädeldeformation (Turmschädel) bis nach Mitteleuropa

verbreitet wurde. Einige afrikanische Völker verlängern Hälse durch das Hinzufügen von immer mehr Schmuckringen oder dehnen Ohrfläppchen mit Hilfe größerer Objekte aus. Vergleichsweise harmlos erscheinen dagegen die geschwärtzten Zähne, die früher in Japan als schön galten, die spitz gefeilten Zähne von Stämmen im pazifischen Raum oder die Tattoos und Ziernarben, die man in verschiedenen Ausprägungen nahezu weltweit findet.

In der heutigen Zeit sind es Sänger, Schauspieler und Models, die die schnell wechselnden Trends vorgeben. Mal malte man sich einen Schmolmund wie den von Brigitte Bardot, dann trug jeder die Haare in dünne Zöpfchen geflochten wie Bo Derek, eine Weile galten die Balkenaugenbrauen von Brooke Shields als schick und man sparte sich das Zupfen, und momentan spachteln sich bereits junge Mädchen so dick mit Schminke zu, dass ihre Gesichter einer No-Maske gleichen, weil es irgendein Model in einem Video-Clip vorgemacht hat.

Und wem es nicht reicht, der Natur mit Make-up, Haarteilen und Push-up-BHs nachzuhelfen, der wendet sich an den Schönheitschirurgen. Dr. Afschin Fatemi erzählt in „Einmal J. Lo's Po, bitte“ kompetent, aber auch humorig von notwendigen Operationen und kuriosen Wünschen, von verantwortungslosen Ärzten und Betrügern unter den Kunden.

Es ist eine Sache, wenn ein Patient nach einem Unfall oder wegen einer psychisch belastenden ‚Entstellung‘ Hilfe sucht, und eine ganz andere, wenn die gelangweilte Tochter reicher Eltern wie Barbie aussehen oder eine erwachsene Frau mit einem Hinterteil wie Jennifer Lopez wackeln will. Die Auswüchse der Ideen, mit denen potentielle Kunden an einen Chirurgen herantreten, sind genauso extrem, wie manche Kollegen wieder skrupellos. Sucht man lange genug und hat die notwendige Barschaft, wird man zweifellos jemanden finden, der willig ist, alle Wünsche zu erfüllen, selbst die unmöglichen. Was dabei heraus kommt, dokumentierte Michael Jackson auf tragische Weise mit seinem Gesicht und dem Verlust seiner Gesundheit. Der Konkurrenzkampf der Ärzte ist groß, und unter ihnen gibt es viele schwarze Schafe.

Eindringlich warnt Dr. Fatemi davor, jede Mode-Torheit mitzumachen, gar wie ein bestimmter Star aussehen zu wollen oder aus ‚Liebe‘ einer OP zuzustimmen, die der Partner einem aufzwingen will, denn die baldige Reue ist vorprogrammiert. Er erzählt von Nasen, die nicht zum Typ passen, von zu großen Brüsten, die Rückenbeschwerden verursachen, von zu vielen Haaren an den falschen Stellen, von albernem Tattoos, die man später nicht mehr mag, vom Schönheitstourismus und vielem mehr.

Auch die verschiedenen Methoden und Vorgehensweisen, die bei einer Operation infrage kommen, werden erklärt, auf Risiken wird hingewiesen. Jeder Eingriff belastet den Körper, und nicht alles ist machbar. So muss jemand mit starkem Übergewicht erst einmal abnehmen, bis er ein Gewicht erreicht hat, das er halten kann, bevor überschüssiges Fett abgesaugt und eine Straffung des Gewebes durchgeführt wird.

Ein weiteres Kapitel ist den variierenden Schönheitsidealen gewidmet, die der Autor in anderen Kulturkreisen kennen lernte: Mandelaugen, Katzenaugen, schmälere und höhere Nasen, kleinere Nasen, höhere Wangenknochen, sogar Schamhaartransplantationen – die Liste ist lang, und die Wünsche sind von Land zu Land verschieden.

Das vorliegende Sachbuch informiert über ein Thema, das die Presse ständig breit tritt, wodurch sich vor allem Frauen, zunehmend aber auch Männer unter Druck gesetzt fühlen – denn jeder will schön, jung und vital erscheinen, um auf diese Weise mehr Selbstbewusstsein und Erfolg bei der Partnersuche und im Beruf zu haben.

Wer das notwendige Geld nicht hat, hat von vornherein Pech gehabt, aber wer weiß, wozu es gut ist? Denn wer es sich leisten kann, der stellt vielleicht schnell fest, dass die OP kein Allheilmittel für seine wahren Probleme ist.

Vor lauter Schönheitswahn verlieren viele aus den Augen, wo der Sinn aufhört und der Unsinn beginnt, weil über die ganzen Bagatell-OPs der notwendige Einsatz von Schönheitsoperationen, um Unfallfolgen, Geburtsfehler u. ä. beseitigen zu lassen, leider vergessen wird.

Das Buch klärt auf und ist nebenbei eine unterhaltsame Lektüre. Vielleicht vermag es dem Teenie, der zu viel „Deutschland sucht den Superstar“ gesehen hat, der überehrgeizigen Mutter, die ihr Kind auf den Catwalk schicken will, oder der Frau/Freundin, die sich auf Wunsch ihres Gefährten in einen Russ Meyer-Traum verwandeln soll, die Augen zu öffnen. (IS)

Pamela Keogh

Was würde Audrey tun? – Leben, lieben und reisen mit Stil

What would Audrey do? Timeless Lessons for Living with Grace and Style, USA, 2008

Egmont vgs, Köln, 1. Auflage: 9/2009

HC mit Schutzumschlag, Sachbuch, Ratgeber, Lifestyle, Mode, Schönheit, Lebenshilfe, Film, 978-3-8025-3681-6, 256/1695

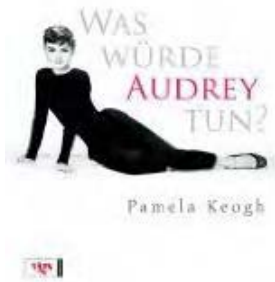
Aus dem Amerikanischen von Susanne Lück

Titelgestaltung von ZERO Werbeagentur, München unter Verwendung eines Fotos von Bettmann/CORBIS

Illustrationen von Monika Roe

Autorenfoto von Alicia Hansen

www.vgs.de



www.pamelaclarkekeogh.com

www.zero-wa.de

www.monikaroe.com

Audrey Hepburn (1929 – 1993) zählt zu den großen Leinwandstars der 1950/60er Jahre. Populär wurde sie durch Filme wie „Ein Herz und eine Krone“, „Sabrina“, „Krieg und Frieden“, „Frühstück bei Tiffany“, „My Fair Lady“, „Warte bis es dunkel ist“. Sie drehte an der Seite von George Peppard, Humphrey Bogart, Fred Astaire, Cary Grant, Mel Ferrer u. v. a.

In Hollywood stellte sie durch ihre schlanke Figur den Gegenpol dar zu üppigen Sexbomben wie Marilyn Monroe, Jayne Mansfield, Anita Ekberg, Lana Turner etc. Eingeleidet von dem Designer Hubert de Givenchy kreierte sie einen eigenen Modetrend, der auch in späteren Jahren nie richtig ‚out‘ war: enge Pullis und schmal geschnittene Dreiviertelhosen oder Blusen und weit schwingende Röcke zu Ballerinas, das ‚Kleine Schwarze‘ und große Sonnenbrillen. Schlichte Eleganz, die zu vielen Gelegenheiten passte, war ihr Markenzeichen und beeindruckt noch heute.

Pamela Keogh, die sich auch mit dem Leben anderer Stars (Elvis Presley, Jackie Kennedy) befasste, schuf mit „Was würde Audrey tun?“ ein Buch, das zwei Aspekte abzudecken versucht. Zum einen ist es ganz klar eine Hommage an eine unvergessene Schauspielerin, die in jeder ihrer Rollen brillierte und verstand, ihr Leben zu genießen, ohne dass sie wie so manche ihrer Kolleginnen und Kollegen in Skandale verwickelt war. Wie hat sie das gemacht? Durch die Antworten auf diese Frage wird der Band zu einem Ratgeber, der sich in erster Linie an reifere Leserinnen wendet, die Audrey Hepburn nachhelfen möchten.

Die Autorin recherchierte gründlich, sprach mit Personen, die den Star kannten, und sammelte viele Informationen. In Folge wechseln sich biografische und cineastische Daten in einem anekdotenhaften Erzählstil mit nützlichen, unterhaltsam aufbereiteten Hinweisen und Erklärungen ab. Man erfährt so manches über die selbstbewusste Schauspielerin und den nicht ganz so bekannten Mensch Audrey Hepburn, mehr aber noch über ihre Einstellung zum Leben, die hier als vorbildlich beschrieben wird.

Im Sinne von Audrey Hepburn gibt Pamela Keogh Ratschläge zu verschiedenen Lebensfragen und Situationen, sie schildert, wie der Star in vergleichbaren Momenten gehandelt hat oder mit großer Wahrscheinlichkeit entschieden hätte. Dabei geht es um Punkte wie Kleidung und Make-up, Notwendiges für die Reise, die Einrichtung daheim, der Umgang mit Männern bzw. einer neuen Liebe, Familie, Schicksalsschläge und auch die moderne Zeit. Würde Audrey, wenn sie heute noch lebte, Internet und ein Handy haben? Würde sie Werbespots drehen? Würde sie Markenprodukte beachten?

Außerdem findet sich ein Vergleich von Audrey und Katharine Hepburn, eine Liste von Schauspielerinnen, die in den Augen der Autorin Audrey-Format haben, Fragebögen, anhand derer man sein Audrey-Wissen testen kann, u. v. m. Aufgelockert werden die Texte von einigen Illustrationen in Schwarz-Weiß-Rot, für die der Star Pate gestanden hat.

Alles in allem ist „Was würde Audrey tun?“ ein Buch, das sich in erster Linie an Cineasten und vor allem an reifere Frauen wendet, die dem heutigen schrill-derben Alltag wenig abgewinnen können und lieber ihren eigenen Stil und Lebenswandel pflegen. Audrey Hepburn ermuntert dazu, selbstbewusst zu sein und nicht mit dem Strom zu schwimmen, wenn es einem nicht gefällt. Sie

selber, der auch nicht alles in den Schoß fiel, ist in dieser Hinsicht ein gutes Vorbild, und Pamela Keough plaudert aus dem Nähkästchen. (IS)

Erotik



Claudia Varrin

Die Kunst der weiblichen Unterwerfung

The Sensual Joys of Female Submission, USA, 2001

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 3/2007

TB, Sachbuch, Erotik, 978-3-89602-773-3, 318/995

Aus dem Amerikanischen von Markus Sailer

Titelbild von Bianca Krause

www.Schwarzkopf-Schwarzkopf.de

www.claudivarrin.com

www.bianca-krause.de

Gerade wenn es die eigenen Vorlieben und heimlichen Gelüste betrifft, werden viele Menschen sehr schnell schweigsam. Denn auch wenn Erotik und Sex in den Medien allzeit präsent sind, bedeutet das nicht, dass man wildfremden Menschen seine eigenen Sehnsüchte mitteilt, gerade wenn sie ein wenig von der Norm abweichen.

Besonders Frauen hüten sich oft, darüber zu reden, dass sie es genießen, in einer Liebesnacht dem männlichen Partner hilflos ausgeliefert zu sein und ihm zu dienen wie eine Sklavin. Denn in der heutigen Zeit wird das Motiv häufig benutzt, um in der Realität ihr selbstbewusstes Verhalten und den Wunsch nach Gleichberechtigung zu unterdrücken, da Frauen sich in den Augen vieler (auf diese Weise) ohnehin gerne unterordnen wollen.

Um Frauen dabei zu helfen, zu ihren verborgenen Sehnsüchten zu stehen und dennoch selbstbewusst zu bleiben, wenn sie sich nicht erotischen Spielen hingeben, beschäftigt sich Claudia Varrin in ihrem zweiten Buch mit der „Kunst der weiblichen Unterwerfung“.

Zunächst äußert sie sich sehr lange und sehr ausführlich, wie es überhaupt dazu kommt, dass man als moderne und selbstbewusste Frau bereit dazu ist, sich so fallen zu lassen, geht auf den schmalen Grad zwischen freiwilliger Hingabe und Vergewaltigung ein und beschreibt den Genuss, den man durch die völlige Unterordnung erleben kann. Sie erzählt, was man sich bewusst machen und an Vorbereitungen treffen sollte, bevor man sich darauf einlässt. Denn schon ein kleiner Fehler kann verheerende Folgen haben und Vertrauen zerstören.

Ein weiterer großer Teil ist dem Sadismus und Masochismus gewidmet, ebenso den, mit der Demütigung verbundenen, Spielen und Fetischen.

Dabei geht sie etwas emotionaler vor als in „Die Kunst der weiblichen Dominanz“. Zwar setzt sie sich auch mit den negativen Auswirkungen dieses Wunsches auseinander und gibt entsprechende Warnungen aus, wann man Grenzen setzen sollte und wie man sich wehren kann; alles in allem steht sie aber der weiblichen Unterwerfung viel emotionaler und begeisterter gegenüber als ihren Dasein als Domina und bestätigt damit unterschwellig auf jeden Fall wieder die Vorurteile.

Insgesamt bleibt sie sehr vage und überlässt es dem Leser, ob er sich von den Erklärungen und Beschreibungen angesprochen fühlt oder das Buch genervt beiseite legt. Als Lesebuch für Paare ist es jedenfalls nicht geeignet, da nur auf die weibliche Seite eingegangen, die Verantwortung der männlichen aber so gut wie ganz verschwiegen wird.

„Die Kunst der weiblichen Unterwerfung“ gibt einen interessanten, wenn auch sehr einseitigen Einblick in die Welt der etwas ungewöhnlicheren Spielart der Liebe, die gerade vom weiblichen Partner völlige Selbstaufgabe verlangt und leider oft genug auch Eingang in das reale Leben fernab der erotischen Fantasien findet. (CS)

Mehr Erotik unter Comic.



Tatjana Junker

Lagerküche – Mittelalterlich kochen auf offenem Feuer

Verlag J. Neumann-Neudamm, Melsungen, 1. Auflage: 11/2009
HC, Sachbuch, Essen & Trinken, Esskultur, Geschichte, 978-3-7888-1301-7, 126/1495

Titel- und Fotos im Innenteil von Markus Rupprecht

www.neumann-neudamm.de

www.baculus.de

Gruppen, die sich mit dem Mittelalter beschäftigen und das damalige Leben nachzustellen versuchen, Live-Rollenspieler, die aktiven Fans von Mittelaltermärkten, Pfadfinder, Schulklassen... und auch jene, die etwas anderes ausprobieren

wollen als das übliche Picknick, werden sicher der „Lagerküche“ viel Interesse entgegen bringen. Tatjana Junker, die sich mit Geschichte und Küche beschäftigt, verband kurzerhand das Mittelalter mit dem Kochen, um eine Rezeptsammlung zusammenzustellen, die den genannten Zielgruppen von Nutzen ist. Dabei ging es ihr weniger um die historischen als um die pragmatischen Aspekte. Sie griff auf überlieferte Anleitungen zurück, scheute sich aber nicht, sie den gegenwärtigen Begebenheiten etwas anzupassen. Auch wollte sie den Irrglauben beenden, man könne nur Eintöpfe kochen, denn Ragouts, Nachspeisen etc. lassen sich ebenfalls am offenen Feuer herstellen. Alle Rezepte wurden erprobt, die Speisen nicht gestylt und die Fotos nicht retuschiert! Tatsächlich kann man die Gerichte auch zu Hause nachkochen, nur fehlt dann das ‚Lager-Flair‘.

Das Buch beginnt mit einigen Hinweisen zum Aufbau einer Kochstelle, dem Kühlen von verderblichen Lebensmitteln, den notwendigen Küchenutensilien und speziellen Hinweisen zum Feuer, denn beispielsweise genügt etwas Glut zum Warmhalten, während man Flammen zum Anbraten benötigt.

Der Rezeptteil ist in verschiedene Rubriken gegliedert: „Zum Frühstück und für Zwischendurch“, „Eintöpfe und Suppen“, „Gemüse und Kräuter“, „Beilagen und Teigwaren“, „Fleisch und Geflügel“, „Fisch und Meeresfrüchte“, „Nachtisch und mehr“, „Zusätzliche Schmankerl“. Im Anhang finden sich Quellenangaben und Warenkunde. Die Einteilung ist nicht anders als in einem konventionellen Kochbuch, und viele Rezepte lesen sich vertraut. Sie bestehen oft aus wenigen Grundzutaten, die leicht zu besorgen und zuzubereiten sind.

Zum Nachkochen laden „Haferbrei“, „Eier mit Zwiebeln“, „Lauch und Brotbrocken in Wein“, „Zanzarelli“, „Lauch mit Walnüssen“, „Gehackter Mangold und Spinat mit aromatischen Kräutern“, „Gebratene Brote“, „Blancmanger“, „Huhn in Bier“, „Rehkeule“, „Omelett mit Räucherfisch“, „Forelle in Zimtsauce“, „Holunderblütenmus“, „Aprikosen nach Apicius“, „Honigbutter“, Salbeiöl“ u. v. m. ein. Nicht immer verrät der Name auf Anhieb, worum es sich handelt, während anderes eindeutig ist. Verwendet werden im Mittelalter bekannte Zutaten, wobei auch der Einfluss der Römischen Küche hin und wieder zu bemerken ist.

Zu jedem Gericht gibt es eine Zutatenliste, inklusive Personenangabe. Dem folgt eine genaue Anleitung, oft ergänzt durch zusätzliche Tipps. Kleine und große Abbildungen bzw. Farbfotos von den Zutaten, den fertigen Gerichten und auch vom Lagerleben runden ab.

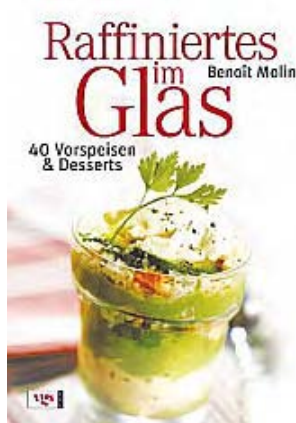
Ein schnelles und einfach zu bereitendes Gericht, das auch Anfängern gelingt, ist „Gebratene Möhren“ (für 4 Personen), das als Beilage zu Fleisch- und Fischgerichten gereicht werden kann:

2 Zwiebeln und 2 Knoblauchzehen fein hacken und in 1 EL Butter dämpfen. 1,5 kg Möhren putzen, in ca. 1 cm große Stücke schneiden, zum Zwiebelgemüse geben und kurz anbraten. 1 l Gemüsebrühe angießen und alles garen, bis die Möhren bissfest oder weich – je nach Geschmack – sind. Die Brühe abgießen und in einem anderen Gefäß auffangen. Das Gemüse mit 2 EL Mehl bestäuben, 2 EL Butter hinzufügen und kräftig anbraten. Mit Pfeffer abschmecken.

Die aufgefangene Brühe ergibt mit Pfeffer, Butter und Kräutern eine schmackhafte Suppe.

Wenn man die leckeren Rezepte liest und die stimmungsvollen Bilder betrachtet, bekommt man schnell Lust, selber das Lagerleben auszuprobieren (oder wenigstens einige der Gerichte nachzukochen). Die nützlichen Hinweise und genauen Beschreibungen ermuntern auch Neulinge, es zu versuchen, und nach einiger Zeit wird man eine gewisse Routine erworben haben. Für Mittelalterfreunde, Rollenspieler, aber auch Jugendgruppen dürfte ein Wochenende auf einer Burg mit „Lagerküche“ ein unvergessenes Erlebnis sein.

Ein wirklich empfehlenswertes Buch für alle, die mal aus dem Alltagstrott ausbrechen, etwas Ungewöhnliches erleben und Spaß haben wollen! (IS)



Benoit Molin
Raffiniertes im Glas

Les meilleures verrines, Schweiz, 2008

Egmont vgs, Köln, 1. Auflage: 9/2009

HC, Sachbuch, Essen & Trinken, 978-3-8025-388-5, 94/995

Aus dem Französischen von Kirsten Gleinig

Titelgestaltung von Zero Werbeagentur, München

Fotos von Philippe Exbrayat/Editions Minerva

Foodstyling von Olivia Nikitenko

www.vgs.de

www.zero-wa.de

Es heißt: *Das Auge isst mit*. Daran besteht kein Zweifel, denn liebevoll angerichtete Speisen schmecken gleich doppelt so gut wie ein nachlässig auf den Teller geklatschtes Essen. Leider nur verlangen viele sorgfältig arrangierte und dekorierte Gerichte einen hohen Aufwand – und diese Zeit kann sich nicht jeder nehmen.

Das Buch „Raffiniertes im Glas“ will mit pfiffigen Ideen abhelfen. Tatsächlich benötigt man hierfür in erster Linie dekorative Gläser, in die man farblich ansprechende Zutaten schichtet. Durch die so entstehenden Muster hat man sofort einen tollen Blickfang auf der Tafel. Aufwand, das notwendige Fingerspitzengefühl und einzuplanende Zeit sind verschieden. Das Gute an diesen Vorschlägen ist außerdem, dass sich die Rezepte in vielen Fällen vorbereiten lassen, so dass man nach Eintreffen der Gäste nicht mehr viel Arbeit damit hat.

Die Rezepte sind getrennt in „Vorspeisen im Glas“ und „Desserts im Glas“. Beispielsweise findet man die Anleitungen für „Hackfleisch-Kartoffelpüree mit Tomaten“, „Knackige Rohkost-Variation“, „Gazpacho“, „Artischocken-Terrine mit Foie gras“, „Räucherfisch und Kaviar mit Zitronen-Creme“, „Ei in Aspik“, sowie „Mont Blanc“, „Schokoladensuppe mit Kokosplätzchen“, „Milch-Shake Tropicana“, „Sahnequark mit Brownies“, „Sommer-Crumble“, „Gläser für Verliebte“ u. v. m.

Nicht immer verraten die manchmal sehr phantasievollen Titel, worum es sich handelt – das wird erst beim Lesen der Zutaten deutlich. Vor allem handelt es sich um Party-Rezepte, doch so manches davon ist auch alltagstauglich und vermag die Familie zu überraschen; warum soll man sich nicht auch im kleinen Kreis an einem schönes Essen erfreuen?

Die Rezepte sind fast immer für 6 Personen berechnet. Sehr erfreulich ist, dass angegeben ist, welche Gläser man bevorzugen soll und wie viel Zeit das Zubereiten in Anspruch nimmt. Die meisten Gerichte kann man in 15 – 45 min zusammenstellen, selten dauert es länger. Hinzu kommt eventuell noch Gar- oder Kühlzeit. Nicht fehlen darf natürlich die Einkaufsliste, auf die eine nachvollziehbare Anleitung und zusätzliche Tipps, Beilagen, alternative Zutaten etc. betreffend, folgen. Zu vielen Rezepten gibt es eine ganz- oder doppelseitige Abbildung.

Hier ein Beispiel – „Rührei mit Speck“ (für 6 Personen, in 20 min fertig):

12 Scheiben mageren Speck in ca. 1 cm breite Streifen schneiden und im Backofen 1 – 3 min grillen. 50 g Butter in einem Topf zerlassen und von der Flamme nehmen. 12 Eier leicht schaumig schlagen, mit Salz und Pfeffer würzen, die Masse in die Butter geben. Den Topf in einen größeren mit kochendem Wasser stellen und ca. 10 min unter ständigem Rühren stocken lassen. 80 g Butter untermischen. 6 Wassergläser füllen: Den unteren Glasrand mit einem Speckstreifen auskleiden, zur Hälfte mit Rührei füllen, mit einem Streifen Speck bedecken, wieder Rührei hinzu geben, mit dem restlichen Speck garnieren.

Der Tipp empfiehlt zu variieren, indem man in die stockende Eiermasse klein geschnittene Garnelen, Tomaten, Schnittlauch oder Gurken mischt.

Keine Frage, die Gerichte sehen lecker aus und sind lecker. Für manches muss man etwas mehr Zeit einplanen, anderes geht sehr schnell. Praktisch für jeden Geschmack ist etwas dabei: Fleisch, Geflügel, Fisch, Gemüse, Reis, Nudeln, Milchprodukte und Obst, Pikantes und Süßes.

Es macht Spaß, in dem Buch zu blättern, das eine oder andere auszuprobieren – und sich zu eigenen Ideen inspirieren zu lassen. Wer gern experimentiert und dekoriert findet viele Anregungen, die nicht allzu kompliziert oder zeitaufwändig sind. (IS)

Comic



Joss Whedon & Jeph Loeb

Buffy the Vampire Slayer Staffel 8, Bd. 4: Jetzt kommt Fray!

Buffy the Vampire Slayer, Season 8: Vol 4: Time of your Life, Dark Horse, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 4/2009

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Horror, Fantasy, 978-3-86607-726-3, 128/1495

Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern

Titelillustration von Jo Chen

Zeichnungen von Karl Moline, Georges Jeanty, Andy Owens, Farbe von Michelle Madsen & Lee Loughbridge

www.paninicomics.de

www.foxhome.com/buffysplash/index_frames.html

<http://whedonesque.com/>

www.jo-chen.com

www.kabalounge.com/

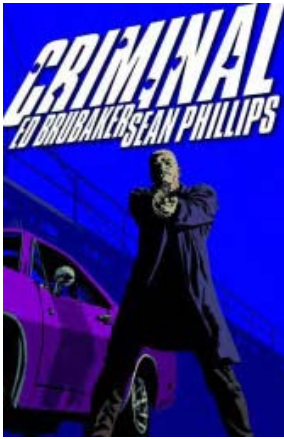
Durch einen Riss im Raum-Zeit-Gefüge wird Buffy in die Zukunft gezogen. Dort begegnet ihr Fray, eine der letzten Jägerinnen. Diese ist nicht gerade begeistert darüber, Buffy zu begegnen. Die Zukunft ist leider nicht so, wie Buffy sie sich erhofft hatte. Völlig überraschend trifft sie auf eine Person, die sie sehr gern hat, doch hat Willow sich sehr verändert.

In der Gegenwart wird aus Dawns Riesenproblem ein ganz anderes. Sie verwandelt sich in einen Zentaur. Xander ist noch immer nicht über den dramatischen Tod seiner Freundin Renee hinweg. Nun kümmert er sich um Dawn und sagt ihr, dass sie sehr schön aussieht als Zentaurenmädchen. Da wird das Hauptquartier der Jägerinnen, welches sich in einem Schloss in Schottland befindet, angegriffen und fast zerstört. Irgendjemand versucht, alles um die Jägerinnen auszulöschen.

Buffy muss in der Zukunft eine schwierige Entscheidung treffen. Nur wenn sie einen Menschen tötet, den sie sehr mag, kann sie wieder in ihre Zeit zurück. Wird ihr dies gelingen? Hilfe naht von der Willow in der Gegenwart. Diese lässt nichts unversucht, um Buffy wiederzubekommen. Doch auch sie muss einen Preis dafür bezahlen.

Die Geschichte von Buffy und ihren Mitstreitern hat auch in der nunmehr achten Staffel nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Wenn die Geschichte auch nur noch in gezeichneter Form weitergeht, ist dies doch kein Grund zum Jammern. Im Gegenteil: Gerade bei der zeichnerischen Umsetzung haben die Autoren viel mehr Möglichkeiten, da die teuren Spezialeffekte wegbleiben. So einen Zeitsprung zu zeichnen, ist ja ungleich billiger. Dafür wurde an Farbe und qualitativ hochwertigem Papier inklusive Layout nicht gespart. Die Charaktere sehen genauso aus, wie man es schon aus der Serie gewohnt ist.

Für alle Fans ab 18 Jahren und solche die gute Horror- und Fantasy-Geschichten lieben, ist diese Serie genau das Richtige. Der wahre Fan sollte sich auch nicht die „Angel“-Bände entgehen lassen, da so manches Crossover geplant ist. (PW)



Ed Brubaker
Blutsbande
Criminal 2

Lawless (Criminal 6 – 10), Vertigo/DC, USA, 12/2007

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

PB, Krimi, Mystery, 978-3-86607-648-8, 128/1495

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Titelillustration und Zeichnungen von Sean Phillips

Mit einem Vorwort von Frank Miller

www.panninicomics.de

www.edbrubaker.com/

www.seanphillips.co.uk/

Tracy Lawless wird aus dem Armee-Gefängnis entlassen und erfährt, dass sein Bruder vor fast einem Jahr starb. Er kehrt in seine alte Heimat zurück, um herauszufinden, was geschah. Tracy verschafft sich Zugang zu der Diebesgang, mit der auch sein Bruder unterwegs war, und nähert sich so einer Wahrheit, die ihm eventuell schon bewusst war, aber die er nicht wirklich wahrhaben wollte.

Ähnlich wie schon im ersten Band der „Criminal“-Reihe, „Feigling“, hat auch hier der Protagonist so eine Art ‚Fähigkeit‘, eine latente Mutation, wenn man so will. Tracy Lawless geht in der Masse unter, kann sich sozusagen unsichtbar machen. Allerdings nicht immer unsichtbar genug, für seine Verfolger.

Diese sind auf seiner Spur, da er sie um eine Menge Geld gebracht hat, die er für seine Suche, für seinen Einstieg in sein neues/altes Leben benötigt. Ebenso konsequent und unbarmherzig wie er selbst vorgeht, werden bei beiden Suchen auch von anderen Menschenleben zerstört, fließt Blut und wird sich nahezu ausschließlich in der Dämmerung oder ganz in der Nacht bewegt.

So sind auch die Bilder nahezu monochrom gehalten, die dicken Striche Phillips' unterstreichen dabei die Dunkelheit, das Trübe und Träge, das zum Teil auch in den Gedanken der Figuren auftauchen mag.

Ohne dass es geäußert wird, befinden diese sich immer auf der Suche, sei es auf der offensichtlichen, wie bei der Hauptfigur, sei es auf der nach ‚dem Sinn des Lebens‘, einer Aufgabe oder auch nur der Richtung, in der man sich bewegen möchte. Verloren wirken gerade auch die Mitglieder der Diebesbande, die ohne Führung halt- und ziellos scheinen.

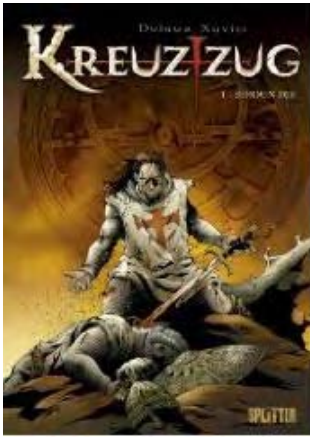
Und letztlich ist auch Tracy jemand, der nach Führung sucht. Etwas, was er in seiner Zeit in der Armee akzeptieren gelernt hat und was ihm auch hier, zwischen allen Fronten, hilft zu überleben.

Der Ton des, von Frank Miller im Vorwort erwähnten, Film Noir ist es, der diesen Comic, sowohl inhaltlich als auch grafisch ausmacht. Die Panels sind wenig innovativ angeordnet, erzählen die Geschichte mit ihren Rückblenden gerade heraus und unterstützen gerade auch durch die Geradlinigkeit die nicht wirklich wortgewaltigen, aber umso aussagekräftigeren Aktionen der Protagonisten.

Im Gegensatz zu den Zeichnungen und ihrer Anordnung, wird die Geschichte selbst weniger geradlinig erzählt. Manche Aktion wird erst viel später erklärt, und erst in vielen Rückblenden werden Personen und Geschehnisse deutlicher herausgestellt, wird für den Leser klarer, welche Bedeutung sie für Tracy, für die Story an sich haben.

Der Comic zieht den Leser, der sich darauf einlassen mag, in seinen Bann, weiß sehr gut zu unterhalten und lässt, bei aller Härte und Brutalität, Nähe zu dem kompromisslosen Protagonisten entstehen. Durch die Rückblenden werden dessen Handlungen zumindest nachvollziehbar und passen sich soweit in die Welt ein, die in der „Criminal“-Reihe geschildert wird.

Trotz der wenig filigranen Zeichnungen entsteht ein sehr lebendiges Bild vor den Augen des Betrachters. Selbst eine Verfolgungsjagd wird, trotz der sehr statisch gewählten Ausschnitte, flott und in gewisser Weise auch actionreich inszeniert und zu Papier gebracht. (ft)



Jean Dufaux (Text), Philippe Xavier (Zeichnungen) & Jean-Jacques Chagnaud (Farbe)

Simoun Dja

Kreuzzug 1

Croisade: Simoun Dja, Frankreich, 2007

Splitter-Verlag, Bielefeld, 1. Auflage: 8/2008

HC-Album, Fantasy, Adventure, 978-3-940864-37-6, 56/1380

Aus dem Französischen von Delia Wüllner-Schulz

Titelgestaltung von Dirk Schulz

www.splitter-verlag.de

http://lambiek.net/artists/d/dufaux_jean.htm

http://lambiek.net/artists/x/xavier_p.htm

www.indigo-online.de

Die Kreuzzüge im Mittelalter haben Tod und Zerstörung in die Länder des nahen Ostens getragen und viel zu viele Leben gekostet. Verblendet durch einen fehlgeleiteten Glauben, mehr aber noch in der Hoffnung auf Ruhm und Reichtum gehorchten viele Fürsten dem Aufruf der Kirche, das heilige Grab aus der Gewalt der Ungläubigen zu befreien. Die Geschichtsbücher verraten, dass nahezu jeder Kreuzzug in einem Desaster für die Christen endete.

Trotzdem hielten sich die Geschichten von tapferen Rittern und ihren Heldentaten bis in die Gegenwart und faszinierten Generationen von kleinen Jungen, die Burgen bauten und mit Zinn- oder Plastikfiguren spielten. Auch Autoren ließen sich inspirieren und schrieben Romane über „Ivanhoe“ und „Robin Hood“. Filme wie „Der Talisman“ thematisierten den Konflikt zwischen Richard Löwenherz und Saladin oder andere namhafte Ritter.

Auch in Comics tauchen Ritter aus allen Jahrhunderten auf, darunter „Prinz Eisenherz“, „Sigurd“, „El Cid“ und „Roland – Ritter Ungestüm“.

Angelehnt an den historischen Hintergrund haben Jean Dufaux („Die rote Kaiserin“), Philippe Xavier („Das verlorene Paradies“) und Jean-Jacques Chagnaud („Die Legende von Maelmort“) einen abenteuerlichen Fantasy-Comic geschaffen, der historische Stätten einbindet, die er mit erfundenen Protagonisten bevölkert, die vermutlich ihre Vorbilder in belegten Persönlichkeiten haben. Hinzu kommen ein Dämon, der die Verkörperung des Teufels sein will, ein Mann, der nach jedem Tod wieder ins Leben zurückkehrt, ein Großmufti mit magischen Kräften, eine mysteriöse Frau, die über Schlachtfelder wandelt – und der Simoun Dja, der sich plötzlich erhebende Wüstensturm, welcher Mensch und Tier das Fleisch von den Knochen reißt.

Der erste Band stellt das Setting, die wichtigsten Akteure und die Konflikte vor:

Gregor von Arkos wird von seinen Ratgebern dazu gedrängt Hierus Halem anzugreifen, um die sterbliche Hülle des heiligen X3 zu bergen. Allein sein Schwiegersohn Gunther von Flandern spricht dagegen und weigert sich, an dem in seinen Augen sinnlosen Blutvergießen teilzunehmen. Tatsächlich wird die christliche Armee von den Truppen Ab'dul Rasims aufgerieben, und wer nicht durch das Schwert stirbt, wird ein Opfer des Simoun Dja, gegen den der Großmufti die Verteidiger gewappnet hat.

Nach dem Tod Gregors wird Robert, Herzog von Tarent der neue Anführer. Er begehrt Eleonore, Gunthers Frau, die ihm ihre Gunst und Unterstützung schenkt, da sie den Ruhm über alles liebt. Gunther, der schon seit langem ihre Schwester Syria liebt, die sich wie er der Befreiung des heiligen Grabs - aber nicht um jeden Preis! – verschrieben hat, bricht auf, um nach Mitteln und Wegen zu suchen, die den Christen doch noch den Sieg beschere können.

Derweil muss Ab'dul Rasim für sein Glück in der Schlacht bezahlen: Er verstrickt sich immer mehr in eine Welt der Mysterien und Magie und erfährt von Dingen, an denen er lieber nicht gerührt hätte, denn offenbar zieht das Böse im Hintergrund die Fäden...

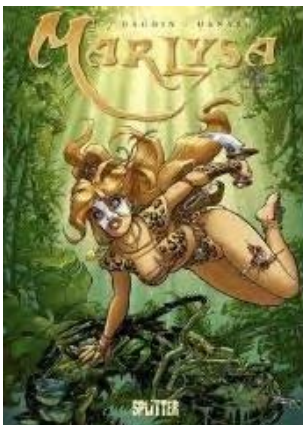
Die Story startet viel versprechend und wartet mit interessanten Charakteren auf, die typische Kinder ihrer Zeit und ihrer Glaubenswelt sind. Zwischen den Zeilen und in den Bildern von Kampf und Tod verurteilen die Künstler die Kreuzzüge und Kriege allgemein, in denen macht- und ruhmsüchtige Fanatiker bedenkenlos tausende von Menschenleben opfer(te)n. Die Qualen der

Betroffenen werden nicht beschönigt. Man sympathisiert mit den wenigen Personen, die zur Vernunft mahnen, aber kein Gehör finden.

Die Magie sorgt immer wieder für unerwartete Wendungen. Das und die leichte Modifizierung des Islams, des Christen- und Judentums machen neugierig auf die Geheimnisse, die noch der Enthüllung warten.

Die Illustrationen sind etwas kantig, sehr detailreich und atmosphärisch koloriert. Vor allem die aufwändigen Zeichnungen der Hintergründe können überzeugen, während die Gesichter eher etwas gewöhnungsbedürftig sind, vor allem da sie oft wütend verzerrt oder hochmütig scheinen.

Alles in allem ist der erste Band der Trilogie „Kreuzzug“ ein faszinierender Comic, der sich mit Serien wie „Die Druiden“, „Einhorn“ oder „Die Legende der Drachenritter“ vergleichen lässt. Die Freunde des Genres Fantasy und schöner Bilder werden bestens unterhalten. Als Bonbon finden sich außerdem zwei aufklappbare Seiten, auf denen der Kampf zwischen den beiden Heeren raffiniert in Szene gesetzt wurde. (IS)



Jean-Charles Gaudin (Text), Jean-Pierre Danard (Zeichnungen) & Yoann Guillo (Farbe)

Der Waltras 2

Marlysa 8/ 2. Zyklus, Bd. 3

Marlysa 8: Le waltras – Episode 2, Frankreich, 2008

Splitter Verlag, Bielefeld, 1. Auflage: 1/2009

HC-Album, Fantasy, 978-3-939823-31-5, 48/1280

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Titelgestaltung von Dirk Schulz

www.splitter-verlag.de

http://lambiek.net/artists/d/danard_jp.htm

<http://yoannq.over-blog.com/>

Der Lord von Faradya verpflichtet Marlysa, einen magischen Dolch für ihn zu finden, der sich im Besitz seines Rivalen Dormunt befindet. Dormunts Flirten mit Marlysa verärgert dessen Gemahlin Mylia, die kurz darauf mit der Waffe verschwindet (Bd. 7).

Auf der Suche nach Mylia und dem Dolch müssen Marlysa, Dormunt und ihre Begleiter so manches gefährliches Abenteuer bestehen. Damit sie die Gruppe nicht im Stich lässt, denn sie erhielt eine dringende Nachricht von ihren Freunden, vergiftet Dormunt Marlysa – und nur er kennt das Gegenmittel.

Schließlich geraten sie in die Gefangenschaft der roten Amazonen, wie zuvor schon Mylia. Königin Selsya besitzt nun alle drei Dolche und will den Waltras erwecken. Mit seiner Hilfe glaubt sie, die Welt neu formen und beherrschen zu können. Den ersten Teil ihres Plans kann Selsya realisieren, aber die Bestie verletzt sie schwer und taucht im Dschungel unter.

Marlysa und die anderen folgen der Spur des Waltras. Er kann nur durch die Dolche getötet werden, aber zwei fehlen. Scheitert das Vorhaben der mutigen Frauen und Männer, ist alles verloren, denn Selsya, die das Monster als Einzige lenken könnte, liegt im Sterben. Und auch Marlysas Stunden sind gezählt, denn Dormunt wird ein Opfer des Waltras...

Nahtlos knüpft der vorliegende Band an das vorherige Comic-Album an und schildert, was Marlysa und ihren Begleitern auf der Suche nach den magischen Dolchen bzw. dem Waltras widerfährt. Man sollte zumindest die vorherige Episode gelesen haben, um zu wissen, worum es geht, denn man steigt hier in eine laufende Handlung ein. Den Dialogen ist nur ansatzweise zu entnehmen, wie es zu der aktuellen Situation kam.

Die Geschichte folgt bekannten Mustern des Genres: die Suche inklusive kleiner Abenteuer, das Erreichen des Ziels und gleichzeitiges Scheitern, der Kampf gegen ein monströses Wesen. Das alles ist zusätzlich garniert mit persönlichen Dramen, seltener Situationskomik, wenig Romantik. Durch die ansprechenden, eigentlich schon etwas putzig wirkenden Illustrationen, kommt auch eine Portion Erotik dazu, denn die Kleidungsstücke der Frauen zeigen mehr, als sie verhüllen.

Es gibt kein wirkliches Happy-End, aber eine befriedigende Lösung, die keine Fragen offen lässt. Nebenbei wird der Grundstein für die weiteren Episoden gelegt, in denen Marlysa vermutlich ihre

Jugendfreunde wieder sieht. Ihr großes Geheimnis – was verbirgt sie hinter der Maske? – bleibt weiterhin gewahrt.

Wer die Serie kennt, weiß, was ihn erwartet: eine spannend-dramatische Story mit interessanten Figuren und schöne, detailreiche Zeichnungen. Diese erwecken den Eindruck, es mit einem eher heiteren Comic zu tun zu haben, aber der Schein trügt. Die Geschehnisse nehmen oft eine tragische Wende, Nebenfiguren verlieren ihr Leben, wichtige Handlungsträger erleiden wenigstens Blessuren. Man bekommt auf jeden Fall mehr geboten, als man erwartet. (IS)



Jon J. Muth & Fritz Lang
M - Eine Stadt sucht einen Mörder

M, USA, 2008

Nach dem Drehbuch des Filmklassikers „M - Eine Stadt sucht einen Mörder“ von Fritz Lang und Thea von Harbou (1931)

Cross Cult, Ludwigsburg, 6/2009

HC, Graphic Novel im Comicformat, Krimi, Drama, 978-3-941248-7-2, 207/2500

Aus dem Amerikanischen von Jochen Ecke

Titelillustration und Zeichnungen von John J. Muth

www.cross-cult.de

www.jonjmuth.com/

Fritz Lang war in mehr als nur einer Hinsicht ein visionärer Pionier und Filmemacher. Nach dem utopischen SF-Klassiker „Metropolis“ entstand nur ein paar Jahre später und als einer der ersten deutschen Tonfilme „M - Eine Stadt sucht einen Mörder“, in dem er den Mythos vom schwarzen Mann real machte.

Nicht länger waren brutale Serienkiller nur der Realität und der Sensationspresse vorbehalten, sie bekamen auch im Kino durch den jungen Peter Lorre erstmals Gesicht und Stimme. Und der 1931 veröffentlichte Film überschritt ein weiteres Tabu: Erstmals waren Kinder die Opfer von Besessenheit und Gier.

Eine bedrückende graue Stimmung liegt über einer europäischen Großstadt, irgendwann gegen Ende der 1920er Jahre. Allein die Kinder versuchen, sich durch Spiele aufzumuntern, aber ihre Lieder schrecken die Erwachsenen noch mehr auf. Konnte man seinen Nachwuchs zuvor noch damit erschrecken, dass der ‚Schwarze Mann‘ kommen und sie holen würde, so ist das inzwischen bittere Realität geworden.

In der letzten Zeit sind immer wieder Kinder spurlos verschwunden, und es wird sogar gemunkelt, dass man ihre Leichen gefunden habe. Genauer weiß man aber nicht, da die Polizei nichts nach außen dringen lässt. Dort ist man selbst ratlos, denn mit einem solchen Fall ist man bisher noch nicht konfrontiert worden. Zwar klappert man die üblichen Verdächtigen ab und zieht in den zwielichtigen Vierteln mehr Razzien als sonst durch, aber finden können sie keinen Schuldigen.

Da sie sich zu sehr bedrängt fühlen und nur noch möchten, dass wieder Ruhe einkehrt, kommen die Diebe, Bettler und sonstigen Verbrecher zusammen, denn in diesem Fall ist man sich einig. Man will den Außenseiter finden, der diese Morde begeht. Und so entwickelt die Unterwelt einen ausgeklügelten Plan, um den wahren Mörder zu finden.

Tatsächlich gelingt es einem Taschendieb, einen unauffälligen jungen Mann bei frischer Tat zu beobachten und zu markieren. Und so beginnt die Hetzjagd auf den von nun an mit einem „M“ gebrandmarkten Unbekannten...

Wer den Film gesehen hat, kann feststellen, wie genau sich Jon J. Muth an das Drehbuch und die Bildsprache des Films gehalten hat. Schon alleine die fotorealistischen Zeichnungen atmen die Atmosphäre, die der Film auf heutige Zuschauer haben dürfte. Leicht vergilbt und unscharf werfen sie einen Blick auf eine unwirkliche und fremde, graue Welt der Angst und Depression, spielen wie die Schwarz-Weiß-Filme mit Licht und Schatten und entwickeln eine ganz eigene Bildsprache.

Die Geschehnisse nehmen einen sehr ruhigen und fast schon unspektakulären Verlauf, tatsächlich aber kommt es nicht auf die Action an, sondern eher auf die intensive und eindringliche

Atmosphäre, die zeigt, wie sich die Stimmung von Fassungslosigkeit und Angst schließlich in Wut verwandelt und am Ende sogar die Polizei zum Retter des Schuldigen macht.

Wie der Film ist auch die Graphic Novel ein eher schweres Kaliber. Sie arbeitet mit unterschwelligem Hinweisen, stellt Moral und Gerechtigkeit in Frage und überlässt es dem Zuschauer, ob er den Mörder als Bestie oder als Opfer der Umstände sehen möchte. Die Atmosphäre der Depression in den frühen 1930er kommt sehr gut zum Tragen, ebenso wie die Hilflosigkeit der Menschen, die zum ersten Mal mit einem solchen Verbrechen konfrontiert werden. Und auch der moderne Leser kann sich fragen, wie er sich in diesem Falle verhalten würde, denn man kommt sehr schnell dazu, sich mit den Jägern zu solidarisieren.

Ergänzt wird der Band noch durch Essays zum Thema, das später nur ein weiteres Mal in „Es geschah am helllichten Tag“ aufgegriffen wurde, zu dem Film, seiner Entstehungsgeschichte und seiner Wirkung auf die Zuschauer und die Umsetzung in die Graphic Novel.

Das macht „M – Eine Stadt sucht einen Mörder“ zu einer Geschichte, die gerade in der heutigen Zeit, in der immer offener über Kindesmissbrauch und Mord durch männliche Straftäter berichtet wird, aktueller ist denn je. (CS)



Philippe Bonifay & Leo Malet

Die schwarze Trilogie

La Trilogie Noire 1 - 3, Frankreich, 2007

Egmont Ehapa, Köln, 8/2009

HC-Album, Ehapa Comic Collection, Thriller/Krimi, Action, Drama, 978-3-7704-3260-8, 168/3995

Aus dem Französischen von Martin Bodde

Titelbild und Zeichnungen von Youssef Daoudi, Farben von Damie Callixte Schmitz

www.ehapa-comic-collection.de

<http://lambiek.net/artists/b/bonifay.htm>

Leo Malet (1909 - 1996) war ein französischer Surrealist, Kriminalschriftsteller und Dichter, der vor allem durch seine bössartigen und bissigen Kriminalromane bekannt wurde. Drei davon sind nun von Szenarist Philippe Bonifay und Künstler Youssef Daoudi in drei bewegende Alben umgesetzt worden, die Ehapa nun in der Sammlung „Die schwarze Trilogie“ präsentiert.

„Das Leben ist zum Kotzen“ erkennt der Bankräuber Jean, der einen Geldtransporter eigentlich nur deshalb überfällt, um streikenden Bergarbeitern ihren Lohn zu verschaffen. Doch weil er dabei mehr aus Versehen als aus Absicht einen der Beamten erschießt, lehnen die Arbeiter das Geld ab. Der frustrierte Jean beschließt, von nun an nur noch auf eigene Faust zu arbeiten und wird nach und nach immer paranoider, erschießt auch Komplizen. Und am Ende fühlt er sich sogar von seiner Geliebten verraten – mit tragischen Folgen.

Der 16-jährige Andre ist im Jugendgefängnis gelandet, weil er obdachlos unter einer Brücke geschlafen hat. Nach seiner Entlassung findet er jedoch keine ehrliche Arbeit mehr und landet mehr oder weniger in der Unterwelt. Doch dort findet er schließlich die Liebe seines Lebens und sein Schicksal und muss doch letztendlich erkennen „Die Sonne scheint nicht für uns“, als er das Mädchen vor einer Vergewaltigung rettet, denn das zarte Glück ist nur von kurzer Dauer.

Der kleine Ganove Paulot trägt immer „Die Angst im Bauch“ mit sich herum, seit er auf die schiefe Bahn geraten ist. Bei einer Bande, die ohne Menschen zu töten, Banken überfällt, fühlt er sich eine ganze Weile aufgehoben, bis eines Tages ein Kassierer stirbt. Etwas zerbricht in Paulot, denn er nimmt die Schuld für den Mord auf sich und gerät immer mehr in Panik, zumal auch die Presse ihn immer mehr zum blutrünstigen Killer hochstilisiert...

Allen Geschichten ist gemein, dass sie irgendwann zwischen den Weltkriegen spielen und Menschen auf der Schattenseite des Lebens zeigen, die weder einem ehrlichen Beruf noch einem geregelten Leben nachgehen. Ohne wirklich dafür geschaffen zu sein, rutschen sie auf der schiefen Bahn immer tiefer in den Sumpf des Verbrechens. Ihre Bemühungen, dem

unabwendbaren Schicksal zu entkommen, scheinen vergeblich, denn je mehr sie darum kämpfen, desto schlimmer wird es.

Jenseits des Glamours und der Leichtlebigkeit der 1920er Jahre bewegen sich die Geschichte in der düsteren Atmosphäre der Depression und machen deutlich, dass jede Anstrengung, sich zu rehabilitieren, nutzlos ist, wenn man einmal über die Kante gerutscht ist. Denn auch wenn die Hauptfiguren der Geschichten am Anfang noch keine Schuld auf sich geladen haben und ganz normal wirken, am Ende klebt Blut an ihren Händen, und sie entkommen ihrer Strafe nicht.

Garniert ist das Ganze mit einer gehörigen Gesellschaftskritik, Polit- und Presseschelte. Die angeblichen Monster werden in den Geschichten erst geschaffen und existieren nicht von Anfang an. Auf jeden Fall bleibt man nach jeder der schonungslos bösen und realistisch wirkenden Geschichten nachdenklich zurück und muss erst einmal kräftig schlucken.

Auch wenn einiges geschieht, so bietet „Die schwarze Trilogie“ doch weniger Krimi und Action als bitterböses und abgründiges menschliches Drama und ist damit bewegende Lektüre mit hohem Anspruch, die nicht jedermann gefallen dürfte. (CS)



Jim Balent

Die Liebenden

Tarot - Witch of the Black Rose 8

Tarot - Witch of the Black Rose 36 - 40, BroadSword Comics, USA, 2008/09

Panini Comics, Stuttgart, 3/2009

PB, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Horror, Dark Fantasy, Erotik, 978-3-86607-857-4, 132/1690

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Titel- und Innenillustrationen von Jim Balent, Holly Golightly (Farbe)

www.paninicomics.de

www.jimbalentstudios.com

Um seine verstorbene Freundin Crypt Chick aus der Hölle zu befreien, steigt Skeleton-Man hinab in die Unterwelt und durchquert auf seiner Suche ein von Dante inspiriertes Inferno der erotischen Qualen. Anschließend muss er sich um Raven Hex kümmern, deren Beinverletzungen, die sie sich im Kampf gegen die Drachenhexe zuzog, noch immer nicht verheilt sind. Dass Skeleton-Man sie baden muss, ist eine peinlich-pikante Angelegenheit.

Derweil hat auch Tarot ihre Probleme: Sie leidet darunter, dass sie getötet hat. Werden die Götter und die Mächte der Natur ihr verzeihen? Als sie ein kleines Mädchen rettet und von der Mutter übel beschimpft wird, bringt ihr ausgerechnet ein Priester – einer derer, die so viele Hexen auf den Scheiterhaufen schickten - Toleranz und Freundlichkeit entgegen. Und dann ist da noch Boo, ihre Liebste, zwischen der und Skeleton-Man Tarot sich hin und her gerissen fühlt.

Boo wiederum, die von Tarot nicht bekommt, was sie sich wünscht, weil gerade Skeleton-Man bei der Freundin weilt, findet Trost in den Armen von Licorice Dust, die nach längerer Abwesenheit, in der sie allerlei erlebt hat, wieder zurück ist.

Wer sich nun fragt, wo in diesem Band die Handlung bleibt, dem sei gesagt, dass es keine gibt. Selbst der Rahmen ist derart dünn, dass man kaum noch so etwas wie eine Geschichte findet, welche die erotischen Szenen – das Hauptanliegen der Serie – verbindet. Einige der Episoden machen dies auch durch die Gestaltung der Bilder deutlich, denn statt der üblichen Panels reiht der Künstler großformatige, aufwändig gezeichnete Pinups aneinander.

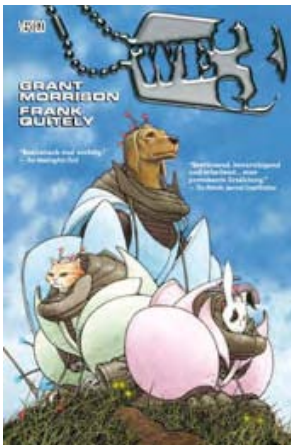
Wie immer hat Jim Balent vor allem Spaß daran, schöne Frauen und ihre Körper zu malen. Seit seiner Arbeit an z. B. „Catwoman“ ist viel Zeit vergangen, und die einst realistisch-idealistischen Darstellungen sind Russ Meyer-artigen Übertreibungen gewichen. Die phantasievollen Kostüme, soweit noch vorhanden, unterstreichen die weiblichen Attribute, die sich selbst unter den Stoffschichten abzeichnen.

Wurde in den ersten Heften noch angedeutet, so zeigt der Künstler nun ungehemmt alles, was man(n) sehen will. Die nackten Tatsachen beschränken sich allerdings auf die Frauen – und selbst wenn Skeleton-Man oder ein anderer seine Hüllen fallen lässt, werden die entscheidenden Stellen

überdeckt und etwaige erotische Momente durch Klamauk zerstört. Dafür sind die Frauen bisexuell, so dass man nicht nur ein, sondern zwei und mehr hübsche Girls in Stripper-Posen und bei zärtlichen Spielen beobachten darf.

Wer sich mit aufwändigen, farbenprächtigen Bildern zufrieden gibt und viel nackte Haut sehen will, kommt ganz auf seine Kosten. Hegt man hingegen die Hoffnung, drum herum würde sich noch eine phantastische Handlung ranken, wird man enttäuscht. „Tarot“ entwickelt sich immer mehr fort vom Horror-/Dark Fantasy-Comic und hin zum Soft-Porno.

Zweifellos gibt es auch Leserinnen, die gern die eleganten, weiblichen Körper betrachten, aber an Melonen ist nicht mehr viel Elegantes, und die mitunter derb-dümmlichen Scherze, die oft mit den erotischen Szenen einher gehen, treffen allenfalls den Geschmack des männlichen Publikums, das bloß schaut und schaut, aber den Texten wenig bis keine Beachtung schenkt. Wozu auch. Schade – man hätte mehr aus dem Titel machen können als eine Sex-Klamotte! (IS)



Grant Morrison

WE3, Vertigo/DC, USA, 2005

Panini Comics, Stuttgart, 4/2008

PB, SF, Action, 978-3-86607-594-8, 108/1295

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration und Zeichnungen von Frank Quitely, Farben von Jamie Grant

www.panninicomics.de

www.grant-morrison.com/

Drei Haustiere - ein Hund, eine Katze und ein Kaninchen - suchen ihr Zuhause, ihre Heimat. Das Problem dabei: Sie sind mittels Cybertechnik veränderte Kampfmaschinen, die ihren Instinkten folgen und dabei modernste Waffentechnik zur Verfügung haben.

Dass ihre einstigen Herren etwas dagegen haben, derartige Kriegsmaschinen frei herumlaufen zu lassen, zeigt sich in dem Aufgebot, das den drei Tieren auf den Hals gehetzt wird. Welches allerdings wenige Chancen gegen die drei nahezu perfekt auf einander abgestimmten Kampfmaschinen hat. Als allerdings die nächste Generation, WE4, eingesetzt wird, scheint sich das Blatt zu wenden.

Die weichen, warmen Farben und die vergleichsweise glatten Linien, die selbst Blutstropfen eine Struktur geben, die sonst nur unter höchster Auflösung und mit Hochgeschwindigkeitskameras zu erreichen wäre, lassen brutalstes Abschlachten erst auf den zweiten Blick erkennbar werden. Aber dann schlagen diese Bilder mit ungehemmter Wucht zu. Der Stil der Zeichnungen erinnert entfernt etwas an Phillipe Caza oder sogar Moebius, ist europäischer vielleicht als das, was sonst in den amerikanischen Zeichenstudios abgeliefert wird.

Doppelseiten, 18 Minipaneln auf einer Seite oder viele kleine Nahaufnahmen über eine Weitwinkelzeichnung gelegt, all das sind die Mittel mit denen die Geschichte und vor allem ihre großen Actionanteile rasant und interessant an den Leser gebracht wird. Die sehr reduzierte, rudimentäre Sprache der drei Tiere lässt genügend Platz, um die Geschichte mittels der Bilder zu erzählen - und diesen Platz nutzt Frank Quitely definitiv sehr gut!

Die Story selbst, die Suche nach einer Heimat, letztlich der Versuch, die Vergangenheit hinter sich zu lassen, ist vor dem Hintergrund dieser Tierversuche, der Verfolgung durchs Militär und der sich daraus ergebenden – blutigen - Konflikte mehr als gelungen.

Ein (auch zeitlich) etwas weit hergeholter Vergleich sei gestattet: „Watership Down“. An diesen Film, mit all seiner Tragik und Spannung, fühlt man sich streckenweise erinnert. Bei „WE3“ kommt natürlich die moderne Technik und noch mehr der Kampf gegen die Menschen hinzu. Aber insgesamt dürfte der Film aus dem Jahr 1978, am ehesten der Stimmung entsprechen, die auch diesem Comic inne wohnt.

Und man darf gespannt sein, ob die geplante Verfilmung von „WE3“ dem hervorragend gezeichneten und sehr gut erzählten Comic-Band gerecht werden wird. (ft)



Brösel (Rötger Feldmann)

Werner: Alles klar?

Werner Sammelbänder 2

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 6/2007, Erstausgabe: 1982

HC, Ehapa-Comic-Collection, Humor, Satire, 978-3-7704-3064-2, 144/1500

Titelgestaltung von Brösel und Volker Nökel (Farbe)

Zeichnungen von Brösel

Fotos von Petra Feldmann, Holger Henze und Bodo Dretzke

15 Farbseiten

www.ehapa-comic-collection.de

www.werner.de

Künstler Rötger Werner Feldmann alias Brösel schuf die Comicfigur „Werner“ und all seine Freunde nach dem eigenen Vorbild und nach Personen aus seinem Umfeld. Liest man die Comics und Cartoons, erfährt man ein wenig über den Menschen Brösel und über das, was ihn und seine Zeitgenossen Anfang der 1980er Jahre beschäftigte. Impressionen, Erlebnisse, Kritik und noch viel mehr flossen in seine Geschichten hinein, die aber in erster Linie unterhalten sollen.

Seit „Werner“ den 25. Geburtstag feierte, erscheint in der Ehapa Comic Collection jedes Jahr ein aufwändiger Nachdruck der bereits erschienenen „Werner“-Bände, als Hardcover, mit zusätzlichem (Hintergrund-) Material und Farbseiten auf gutem Papier.

„Werner: Alles klar?“ ist der zweite der „Sammelbänder“ und zeigt schon eine deutliche Fortentwicklung. Die Figuren haben praktisch schon ihr endgültiges Aussehen erlangt, und es werden bereits richtige, längere Geschichten erzählt, beispielsweise wie Werner seinen Freund Erwin aus den Klauen einer Bhagwan-Sekte befreit und dabei selber zum Guru wird oder wie er sein ganz privates Fußball-Spiel inszeniert. Dabei werden typisch deutsche Archetypen auf die Schippe genommen, aber auch andere (Comic-) Figuren wie „Hägar“ und Wilhelm Buschs „Max und Moritz“ u. v. m.

Der Humor ist derb und oft im Fäkalbereich angesiedelt. Dazwischen amüsieren gelungene Wortspiele im norddeutschen Dialekt, von denen manche den Sprung in die Umgangssprache schafften.

Vor allem die eingefleischten Fans werden viel Spaß an den „Werner Sammelbänder“ haben. Wer die Figur bislang nur aus dem Film kennt, sollte ein wenig in den schön gestalteten Büchern blättern, ob ihm der Inhalt wirklich zusagt, denn ganz so lässig und frech wie im Film kommen die Zeichnungen und Dialoge nicht rüber, und man sollte es deftig mögen. (IS)



Warren Ellis, Christopher Yost, James Asmus, Mike Carey

X-Men 105: Ghost-Box – Das Finale!

Astonishing X-Men 29 + 30, X-Men: Manifest Destiny 3 + 4, X-Men Legacy 219, Marvel, USA, 2009

Panini Comics, Marvel Deutschland, Stuttgart, 10/2009

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, 100/595

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Simone Bianchi

Zeichnungen von Simone Bianchi, Humberto Ramos, Takeshi Miyazawa, Phil Briones u. a.

www.paninicomics.de

www.warrenellis.com/

www.manvs.com/

<http://yosttv.blogspot.com/>

www.mikecarey.net/

www.simonebianchi.com/

www.humbertoramos.com/

www.takeshimiyazawa.com/

<http://lobo-cuevas.deviantart.com/>

Die Polizei von San Francisco zieht die X-Men im Fall eines ermordeten Mutanten hinzu. Wie sich herausstellt, handelte es sich um einen Menschen mit triploidem Chromosomensatz, den die Scanner nicht aufspüren konnten – und der nicht aus dieser Realität stammte. Einen zweiten Mutanten können die X-Men davon abhalten, eine Ghost-Box zu aktivieren und damit das Tor zu jener anderen Welt, deren Bewohner offenbar eine Invasion planen. Die nächsten Spuren führen in eine abgelegene Region Chinas, und die Hinweise verdichten sich, dass Forge etwas mit der Angelegenheit zu tun hat.

Die X-Men können ihren einstigen Kameraden aufspüren und erfahren, dass er glaubt, einen Weg gefunden zu haben, um die Folgen von M-Day aufzuheben – eine Sackgasse, wie Beast ihm zu erklären versucht. Allerdings haben mangelnde Anerkennung und Verbitterung Forge in einen unheilvollen Wahn getrieben. Durch seine Armee aus Pseudo-Mutanten will er den Krieg ins Parallel-Universum tragen und die Invasion verhindern.

Die X-Men haben keine andere Wahl, als Agent Abigail Brand von der Organisation Sword, die dem Fluggefährte gefolgt ist, einzuschalten. Ein Ziel gerichteter Energiestrahler trifft Forges Versteck und geht weiter durch das sich öffnende Dimensions-Portal...

Colossus leidet immer noch unter dem Verlust von Shadowcat. Seine Freunde geben sich jede nur erdenkliche Mühe, ihn aufzuheitern oder abzulenken. Was ihnen nicht gelingt, schafft ein kleines Mädchen.

Mercury kann sich nur schwer an ihr Erscheinungsbild und ihre Fähigkeiten als Mutantin gewöhnen. Sie will kein Freak, kein ‚Stück Knete‘ sein. Bis sie begreift, dass sie mehr und ein Mensch ist, muss erst etwas passieren.

Nightcrawler fühlt sich überflüssig, denn Pixie, die erst seit kurzer Zeit bei den X-Men ist, erwies sich als fähigerer Teleporter und hat noch einige weitere Tricks auf Lager. In Wirklichkeit vermisst aber auch er Shadowcat.

Es scheint, als würden Charles Xavier und sein Halbbruder, der Juggernaut, niemals Freunde werden. Letzterer ist bereit, sich des anderen zu entledigen, sobald sich eine Gelegenheit bietet. Dessen ist sich der Professor bewusst, so dass er Vorkehrungen trifft, mit denen der Juggernaut nicht gerechnet hat.

„X-Men 105“ beinhaltet die letzten Folgen der „Ghost-Box“-Miniserie und bietet darüber hinaus vier kurze, in sich abgeschlossene Geschichten, die einige Team-Mitglieder und ihre Probleme näher beleuchten. Der Unterschied zwischen der Serienhandlung und den davon unabhängigen Erzählungen ist wie Tag und Nacht.

Inhaltlich können die aufs Wesentliche reduzieren, simpel gestrickten Storys mit den komplexen Fortsetzungsfolgen nicht mithalten. Über mehrere Kapitel hinweg hat Warren Ellis jeden Charakter sorgfältig aufgebaut und ihnen eine individuelle Stimme verpasst. So verschieden sie auch sind, wenn es darauf ankommt, sind sie sich einig und arbeiten Hand in Hand. Dabei merkt man auch eine neue Skrupellosigkeit und Gewaltbereitschaft, die vor Jahren auf Figuren wie z. B. Wolverine, Deadpool, Maverick und Cable begrenzt war, nun aber auch die Verfechter der unblutigen Lösungen wie Cyclops und Storm erfasst hat.

Während die nahezu fotorealistischen Illustrationen Simone Bianchis ein wahrer Augenschmaus sind, fallen die Zeichnungen der anderen Geschichten qualitativ stark ab, da sie vergleichsweise einfach und sehr comichaft wirken.

Um verstehen zu können, was es mit der „Ghost-Box“ auf sich hat, sollte man die vorherigen Kapitel kennen.

Die ansprechenden Illustrationen laden zum Kauf der Hefte ein. Dass man sich damit auch weniger reizvolle Storys einhandelt, ist verschmerzbar.

Alles in allem ist „X-Men 105“ ein notwendiger Band für Sammler, da ein Mini-Zyklus beendet wird. Gelegenheitsleser können sich an den großartigen Zeichnungen erfreuen und einige der Helden durch die Kurzgeschichten näher kennen lernen, doch ist der Lesespaß ungemein größer, kennt man wenigstens die übrigen „Ghost-Box“-Kapitel. (IS)



Brian K. Vaughan & Pia Guerra

Y - The Last Man 7: Extrablatt

Y - The Last Man, Vol. 7, USA, 2004

Panini Comics, Stuttgart, 5/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, SF, 978-386607-602-0, 148/1595

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Titelbild von Massimo Carnevale

Zeichnungen von Pia Guerra, Goran Sudzuka & Jose Marzan jr., Farbe von Zylonol

www.paninicomics.de

<http://ylastman.blogspot.com/>

www.bkv.tv

www.hellkitty.com

<http://ildonodieric.blogspot.com/>

<http://goransudzuka.org/>

www.josemarzan.com/

Der siebte Band von „Y - The Last Man“ schließt unmittelbar an seinen Vorgänger an. Inzwischen weiß Yorick, dass er sein Überleben nur seinem Kapuzineräffchen Ampersand verdankt, dessen Blut Antikörper gegen die Seuche ausgebildet hat. Doch wie kann man das nutzbar machen, um das Überleben der Menschheit zu sichern?

Ehe Dr. Mann sich damit beschäftigen kann, wird Ampersand aus ihrem geheimen Regierungslabor in San Francisco von einer japanischen Söldnerin entführt. Eine Hetzjagd über den Pazifik beginnt, an deren Ende das Schiff, auf dem sich Yorick und seine Beschützerinnen befinden, von einem australischen U-Boot aufgebracht wird.

Um ihren Fall genauer zu untersuchen, nimmt man sie mit auf den fünften Kontinent. Das kommt dem jungen Mann sehr gelegen, hofft er doch, nun endlich auf Spuren seiner Freundin zu treffen, die sich zuletzt dort aufgehalten hat.

Während die anderen mit der für die Regierung verantwortlichen Frauen sprechen und darum bitten, die Fahrt nach Japan fortsetzen zu dürfen, durchstreift Yorick die Stadt und macht dabei sehr unangenehme Entdeckungen.

Derweil finden andere in den Staaten heraus, dass er dort etwas Besonderes hinterlassen hat – ein von ihm gezeugtes Kind. Die Hoffnung ist groß, gerade von fanatischen Frauen, die eine aggressive Form des Katholizismus' geschaffen haben, dass ihnen nun endlich ein neuer Erlöser geboren wird, und so verschleppen sie die junge Frau, die nicht weiß, wie ihr geschieht...

Wirklich voran kommt die Geschichte auch in diesem Band nicht, denn sie bleibt weiterhin etwas ziellos und verworren, da die eigentliche Suche nach Ampersand verschoben wurde und neue Aspekte der veränderten Welt ohne Männer betrachtet werden.

Auch an anderen Orten zeigt sich, dass die Frauen genau so wie in Amerika versuchen, sich einerseits zu arrangieren, dann aber doch nicht so ganz mit der Veränderung zurecht kommen, wie sie es sich erhofft haben. Und auch Yorick lässt sich mehr oder weniger treiben, da er langsam nicht mehr weiß, was für ihn wirklich noch bedeutsam ist.

So beschäftigt sich auch diese Graphic-Novel eher mit zwischenmenschlichen Kleinigkeiten und Beziehungen anstatt die große Geschichte fortzuschreiben.

Wie immer sind die Zeichnungen sehr realistisch. Sie gefallen vor allem durch ihre klaren Linien und die interessante Farbgebung, die der Stimmung angepasst ist.

Wie im sechsten Band von „Y-The Last Man“ erlebt man vor allem mit, welche Veränderungen die Menschheit ohne die männliche Hälfte durchlaufen hat, während die eigentliche Geschichte etwas pausiert. (CS)



Mayu Shinjo
Ai Ore! Love Me! 1

Ai Ore! – Danshikou no Hime to Joshikou no Ouji Vol. 1, Japan, 2008
EMA, Köln, 11/2009

TB, Manga, Romance, Het, Boys Love, Yuri, 978-3-7704-7096-9, 196/650
Aus dem Japanischen von Christine Steinle

www.manganet.de
www.mayutan.com/

Die ‚Blauen Rosen‘ sind eine Mädchenband, deren Mitglieder die renommierte St. Nobara High School besuchen – ausgenommen Akira, der auf der verrufenen Dankaisan-Schule und ein Junge ist. Allerdings ist er so niedlich, dass man ihn für die Auftritte in ein feminines Outfit steckt, und seine Freundin, die burschikose Gitarristin Mizuki, findet ihn trotzdem ‚cool‘.

Natürlich lässt der Ärger nicht lange auf sich warten. Nadeshiko, die Vorsitzende der Schülervvertretung, ist wenig begeistert von dem Umgang, den Mizuki pflegt, denn sie möchte diese in ihrem Umfeld wissen und zieht sie sogar als Nachfolgerin in Erwägung. Einerseits versteht es Mizuki, dass es ihren Mitschülerinnen peinlich ist, wenn eine der ihren mit jemandem von der Nachbarschule zusammen ist, aber Akira ist nicht wie die anderen Jungen, und Mizuki liebt ihn von ganzem Herzen.

Schon lange wurmt die Arroganz der Mädchen die Schüler von der Dankaisan. Um Akira und Mizuki zu helfen und das Ansehen des Instituts aufzubessern, entwickeln Ran und Rui, ebenfalls Vorsitzenden der Schülervvertretung, einen Plan, der schräg anmutet, aber unbedingt Erfolg haben muss, denn Nadeshiko weigert sich, die Jungenschule anzuerkennen und lässt Mizuki einsperren. Obendrein bricht Akira zusammen, da ihm nicht nur der Lernstress sondern auch die Nachstellungen seiner Klassenkameraden zusetzen. Es sieht schlecht aus für die Dankaisan und die beiden Liebenden...

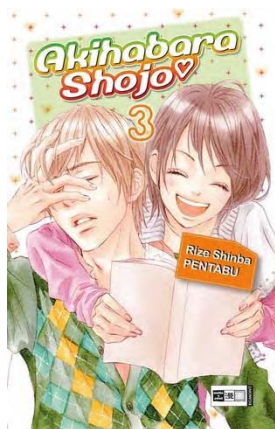
„Ai Ore! Love Me!“ ist das Sequel zu der fünfteiligen Reihe „Ai wo Utau Yori Ore ni Oborero!“, die bislang noch nicht auf Deutsch veröffentlicht wurde. Warum das so ist, weiß der Verlag allein, denn die vorliegende Serie knüpft an die vorherigen Geschehnisse an, und sie ist noch nicht abgeschlossen (bisher 4 Bd. in Japan).

Wie man es von Mayu Shinjo gewohnt ist, entführt sie die Leserschaft in eine Mischung aus Schüler-Milieu und Showbiz, diesmal mit Schwerpunkt auf den Vorkommnissen in den beiden Instituten St. Nobara und Dankaisan, die gegensätzlicher nicht sein könnten. Während im Mädchen-Internat Zucht und Ordnung herrschen, Schülerinnen sogar in den ‚Karzer‘ gesperrt werden, sind die Jungen als schlechte Schüler, Raufbolde und Problemkinder verschrien. Aber sie nehmen die Herausforderung an und versuchen, dem St. Nobara nachzueifern.

Konflikte dieser Art kennt man zur Genüge, doch Mayu Shinjo weiß auf andere Weise zu überraschen. Man kennt ihre hübschen, femininen Mädchen und ihre großen, maskulinen Männer aus Serien wie „Kaikan Phrase“, „Love Celeb“ oder „Virgin Crisis“. Diesmal dreht sie den Spieß um, steckt die großen, herb anmutenden Schülerinnen in strenge Uniformen, in denen sie wie Jungen aussehen, und dem stellt sie mit Akira einen kleinen, zierlichen Jungen, der als Mädchen durchgehen könnte, entgegen – und er zeigt, dass nicht körperliche sondern geistige Größe entscheidend ist. Seine Klassenkameraden hingegen sind die gängigen Typen und ähneln den Charakteren aus den anderen Serien, so dass man genauer hinsehen muss, um nicht durcheinander zu kommen, welchen Titel man gerade liest.

Ebenfalls neu sind vage Boys Love- und Yuri-Elemente, die mit dem ‚Gender Bender‘ einhergehen. Alle anderen Reihen waren stets klar umrissen, zwischen Mädchen und Jungen wurde strikt die konventionelle Rollenverteilung eingehalten, Frauen durften nur Männer lieben und umgekehrt, doch diesmal wurden die Grenzen etwas aufgeweicht, wobei man allerdings nicht zu viel erwarten darf, da die Spielarten der gleichgeschlechtlichen Liebe letztlich nur parodiert werden.

Trotzdem, für Mayu Shinjo ist das wirklich mal etwas anderes, ein kleiner Schritt fort von ihren üblichen Geschichten, für die gilt, kennt man eine, kennt man alle, weil sich die Motive wiederholen, die Figuren gleich aussehen und alles nach Schema F abläuft. „Ai Ore! Love Me!“ überrascht, und den eingefleischten Fans wird es gewiss auch gefallen. (IS)



Rize Shinba (Illustration) & PENTABU (Story)

Akihabara Shojou 3

Fujoshi Kanojo Vol. 03, Japan, 2008

EMA, Köln, 11/2009

TB, Manga, Romance, Comedy, 978-3-7704-7119-5, 168/650

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

<http://mix.sub.jp/>

<http://pentabutabu.blog35.fc2.com/>

Der Student Taiga und die hübsche Sekretärin Yuiko sind ein Paar. Daran konnte auch Yuikos Geständnis, dass sie ein Otaku und vor allem ein BL-Fangirl ist, nichts ändern. Taiga toleriert ihr Hobby und versucht sogar, halbwegs zu verstehen, was Yuiko und ihren Freundinnen daran so sehr gefällt, auch wenn sich ihm einige besonders extreme Auswüchse letztlich nicht recht erschließen.

Nun ziehen aber doch einige Wolken am rosaroten Himmel der Liebe auf: Taiga ist ab und zu ein wenig enttäuscht, weil er den Eindruck hat, dass das Hobby für Yuiko wichtiger ist als er. Zwar macht sie es immer wieder gut, und auch auf das Rentierkostüm an Weihnachten und seine Begleitung zu einer großen Veranstaltung besteht sie nicht, aber er wünscht sich einfach, dass ihre Begeisterung für BL- und Dating-Games, Cosplay, Doujinshi usw. nicht noch weiter wächst.

Tatsächlich wagt Taiga es nicht einmal, Yuiko von seinem neuen Job als Nachhilfelehrer eines Achtklässlers zu erzählen, da er keine Lust hat, ihren Phantasien, was außer Lernen noch im Kinderzimmer zwischen Seme und Uke passieren könnte, neue Nahrung zu liefern. Selbst gegenüber seinem Freund Koji hat er ein Geheimnis, denn dessen Schwester Akari hat sich durch das gemeinsame Hobby mit Yuiko angefreundet, allerdings weiß bei ihr Zuhause niemand, womit sie sich beschäftigt. Taiga hat deswegen ein schlechtes Gewissen, aber was sonst kann er tun?

„Akihaba Shojou“ ist eine unterhaltsame Love-Comedy, die, eingebettet in eine nachvollziehbare Handlung, aus der Sicht eines ‚normalen Beobachters‘ erklärt, womit sich Otakus in ihrer Freizeit beschäftigen, was ihnen z. B. an Cosplay und Boys Love so viel Spaß macht und, und, und. Eigentlich sonderbar, dass das notwendig ist, denn im Prinzip beschäftigen sich weibliche und männliche Fans mit genau denselben Dingen, doch während Hentai, Lesbenspielchen, Phantasien von Krankenschwestern in kurzen Kittelchen usw., die an Jungen und Männer gerichtet sind, als völlig normal akzeptiert werden, halten viele jene Mädchen und jungen Frauen, die sich mit Vergleichbarem, das auf ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, amüsieren, sei es Het, Yuri oder Boys Love, für seltsam. Wie so oft wird zweierlei Maß angelegt.

Warum das so ist, darauf geben die Künstler in dem Manga keine Antwort, sie beschreiben nur, dass es so ist. Tatsächlich hat auch Taiga auf seinem PC einen Ordner, der offenbar Erotika beinhaltet, deren Entdeckung ihm schon etwas peinlich ist, während Yuiko über ihre Vorlieben offen mit ihm spricht und keine Geheimnisse hat. Davon einmal abgesehen ist Taiga ein wahrer Bilderbuch-Freund, da er Yuikos Hobby akzeptiert, vieles mitmacht und erduldet. Dabei geht Yuiko durchaus über die Grenzen hinaus, denn welchem Jungen gefällt es, wenn er einen Spitznamen auferlegt bekommt, mit fiktiven Figuren verglichen und sein Handeln in einem homoerotischen Kontext gesehen wird? Sieht Yuiko wirklich den echten Taiga – oder hat sie sich ein Phantasiebild von ihm gebastelt? Immerhin beginnt sich Taiga langsam zu wehren: Er lehnt den gemeinsamen Besuch einer Veranstaltung ab und lässt durchblicken, dass er sich auf Yuikos Prioritätenskala nicht an der Stelle sieht, an der er gern wäre.

Natürlich ist der Spaßfaktor bei dieser Geschichte das Wichtigste, aber nachdem die Künstler zuletzt ziemlich dick aufgetragen hatten, finden sie nun zu einer mehr realistischen Linie zurück, was der Story gut tut, da sie überzeugt und informiert. Zwar machen sich PENTABU (ein männlicher Autor!) und Rize Shinba über die Auswüchse des Fanseins lustig, ohne dass dadurch

jemand beleidigt wird, aber sie werben gleichzeitig für Toleranz, denn jedes Hobby ist harmlos, solange zwischen Realität und Fiktion unterschieden wird und andere nicht darunter leiden müssen. Das Thema wurde in ähnlicher Form auch schon von Kio Shimoku in „Genshiken“ aufgegriffen.

Die Illustrationen sind zart und ansprechend und runden gelungen ab.

„Akihabara Shojo“ ist eine witzige und informative Komödie für Leser beiderlei Geschlechts ab 14 Jahren. Zwar erscheint der Titel unter dem Adult-Label von EMA, aber er beinhaltet keinerlei explizite Szenen, und Manga-Fans sind mit den hier erläuterten Termini ohnehin weitgehend vertraut. (IS)



Kanoko Sakurakouji

Black Bird 1, Japan, 2007

EMA. Köln, 11/2007

TB, Manga, Romance, Fantasy, 978-3-7704-7181-2, 190/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.manganet.de

<http://sakurakoujien.lolipop.jp/>

Die Schülerin Misao Harada ist fast 16 Jahre alt und gilt bei ihren Klassenkameraden als etwas tollpatschig, denn sie stolpert ständig, obwohl kein Hindernis ihren Weg blockiert, zieht sich regelmäßig kleine Verletzungen zu und neigt zur Ohnmacht. Was niemand weiß, ist, dass dafür dämonische Kreaturen verantwortlich sind, denn außer ihr kann keiner die Plagegeister sehen, die immer gemeiner werden.

Als der umschwärmte Isayama sie fragt, ob sie seine Freundin sein möchte, hat Misao einfach nur das Bedürfnis, schnell zu verschwinden. Tatsächlich träumt sie immer noch von ihrem Spielgefährten aus Kindheitstagen, der ihr versprach, eines Tages zurück zu kommen und sie zu holen. Und das Erstaunliche passiert: Kyou Usui ist plötzlich wieder da – und er hat sie nicht vergessen! Er beschützt sie auch vor Isayama, als dieser sein wahres Gesicht zeigt.

Für Misao geht das alles viel zu schnell. Ist Kyou, der als Lehrer eine Stelle an ihrer Schule fand, wirklich ihretwegen hier? Oder kam er nur, genauso wie die anderen Dämonen, um ihr Blut zu trinken und sie aufzufressen, damit er an Macht gewinnt? Begehrt er sie bloß als Braut, weil sie seinem Clan Glück bringen würde? Denn Kyou ist ein Tengu!

Was er ihr erzählt, beantwortet so manche ihrer Fragen, aber auch Zweifel werden geweckt, die Shuuhei Kuzunoha, ein Kitsune, immer wieder nährt. Er möchte Misao Kyou wegnehmen, aber selbstlos handelt auch er nicht. Vielleicht wäre das Mädchen mit einem normalen Jungen besser beraten, selbst wenn er so langsam ist wie ihr Klassenkamerad Nagai.

Allmählich weiß Misao wirklich nicht mehr, was sie von der ganzen Situation halten soll und was sie glauben darf. Anscheinend ist jeder nur auf seinen Vorteil bedacht und sie kaum mehr als ein Mittel zum Zweck. Trotzdem riskiert Kyou sein Leben, um sie zu retten, und auch Shuuhei greift ein, als es gefährlich wird.

„Black Bird 1“ ist der Auftaktband zu einer neuen Mystery-Serie, von der in Japan bereits 9 Bände vorliegen und die noch nicht abgeschlossen ist. Die Mangaka verbindet hier den traditionellen Schüler-Alltag mit magischen Phänomenen, insbesondere mit Wesen aus der japanischen Geisterwelt. Vergleichbare Serien sind z. B. „Ghost Hunt“, „Butterfly“, „Pet Shop of Horrors“ und „Yami no Matsuei“.

In den ersten Episoden werden die wichtigsten Charaktere und ihre Verbindungen zueinander vorgestellt. Man erfährt, dass Misao ihren Sandkastenfreund nicht vergessen konnte und dieser sein Versprechen zurückzukehren gehalten hat. Allerdings bestehen berechnete Zweifel, ob alle Erinnerungen Misaos echt sind und Kyou tatsächlich um ihrer Freundschaft Willen kam – oder ob er wie all die anderen Dämonen das Mädchen nur für seine Zwecke zu benutzen plant. Misao ist hin und her gerissen, denn immer wieder geschieht etwas, das alle ihre Vermutungen auf den Kopf stellt.

Pikant ist, dass Kyou ihre Verletzungen heilt, indem er sie ableckt. Zum einen verleiht ihm ihr Blut neue Kräfte, aber dieser intimen Geste wohnt auch eine Menge Erotik inne. Natürlich versucht Kyou immer wieder, Misao näher zu kommen, aber eisern hält sie ihn auf Distanz, selbst in Momenten, in denen sie sich zu ihm hingezogen fühlt. Man kennt dieses Katz' und Maus-Spiel hinreichend aus Reihen wie „Desire@Max“, „Love Celeb“ und „Lebe deine Liebe“.

Dieser Punkt, das Lecken, macht aus „Black Bird“ einen Adult-Titel; es ist nicht viel anders als das Blutsaugen der Vampire. Hingegen sind explizite Abbildungen Fehlanzeige, mehr als Küsse und Umarmungen werden vorerst nicht gezeigt.

Die Illustrationen sind zart und ‚typisch‘ Shojo, d. h. die Mädchen haben große, runde Augen, die Jungen wirken androgyn und sind sehr attraktiv, alle haben das Kindchenschema. Lange, wehende Haare, verspielte Gewänder, sogar Flügel sind schmückende Attribute.

„Black Bird“ ist eine Serie, die Potenzial enthält und vielleicht einige Klischees der romantischen Shojo-Mangas vermeiden kann. Die spannende Mystery-Story würde auch schon Leserinnen ab 12 Jahren ansprechen, aber die implizierte Erotik verlangt nach der Heraufsetzung des Lesealters. Auf jeden Fall sollte man noch die nächsten ein, zwei Bände abwarten, um zu sehen, wie sich der Titel entwickelt – und ob er die Erwartungen erfüllen kann. Unter den Neuerscheinungen ist dies jedenfalls einer der interessantesten Titel. (IS)



Kumiko Suekane & Production I. G. Aniplex

Blood+ Adagio 2

Blood+ A volume 2, Japan, 2006

Carlsen Manga, Hamburg, 9/2009

TB, Manga, Horror, Geschichte, 978-3-551-76762-2, 174/695

Aus dem Japanischen von John Schmitt-Weigand

2 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

<http://super.main.jp/>

www.production-ig.co.jp/

www.production-ig.com/

www.production-ig.com/contents/works_sp/20/index.html

www.blood.tv/

www.mbs.jp/blood/

www.bloodplustv.com/

www.adultswim.com/shows/bloodplus/index.html

„Blood: The Last Vampire“, ein Movie, inspirierte zu der fünfteiligen Manga-Reihe „Blood+“, zu der es mittlerweile mehrere Side-Stories gibt, darunter „Blood+ Adagio“, die mit dem vorliegenden zweiten Band endet. Chronologisch ist die Handlung vor der der Hauptserie einzuordnen. Sie spielt in Russland zu Beginn des 20. Jahrhunderts.

Saya und Haji reisen, als Musiker getarnt, nach St. Petersburg. Sie wurden von Red Shield beauftragt, die Chiropteran, die man dort vermutet, aufzuspüren und unschädlich zu machen.

In ihrem Übereifer begeht Saya einige Fehler, die den Tod Unschuldiger zur Folge haben. Darüber kommt es zum Bruch mit Haji, der von Rasputin, dem Günstling der Zarin, in eine Falle gelockt wird. Schwer verletzt kann er entkommen und kennt nun einen Teil des Planes, den der enigmatische Rasputin begonnen hat zu realisieren.

Allerdings ist Rasputin einigen Männern ein Dorn im Auge; sie wollen ihn beseitigen lassen. Von der verrückten Diva erhält er nicht die Unterstützung, die er braucht. Darum wendet er sich schließlich an Saya und bittet sie, ihn und die anderen Chiropteran-Chevaliers zu lieben, denn ohne eine Herrin ist ihr Leben verwirkt...

Selbst wenn man die andere Serien nicht kennt, kann man der tragischen Geschichte, die in „Blood+ Adagio“ erzählt wird, leicht folgen. Was man wissen muss, ist der Handlung und den Dialogen zu entnehmen. Gefällt der Zweiteiler, wird man vielleicht auch Lust haben, die weiteren

Bände zu lesen, und manches, was in „Blood+“ zunächst verwirrend erschien, wird durch die von hier stammenden Kenntnisse klarer sein.

„Blood+ Adagio“ lädt den Leser nach Russland ein, in das Reich des Zaren vor dem Ersten Weltkrieg. Neben historischen Persönlichkeiten, die phantasievoll der Story angepasst wurden, agieren fiktive Charaktere. Saya und Haji müssen einen gefährlichen Auftrag erledigen, und natürlich gibt es ein Blutbad. Die Gefahr für die ahnungslosen Menschen kann gebannt werden, aber was ist mit Diva?

Einen richtigen Schluss hat der Band nicht, dafür werden weitere Abenteuer mit den düsteren, aber zugleich sympathischen Hauptfiguren angekündigt. Man leidet mit Saya, die weiß, was sie ist und dass sie benutzt wird, dabei wäre sie viel lieber ein normales Mädchen. Ihre Verbindung mit Haji mutet romantisch an, ist jedoch nicht wirklich eine Liebesbeziehung sondern etwas anderes. Schon der interessanten Charaktere und ihrer Hintergründe wegen, geht von der Reihe ein besonderer Reiz aus.

Die Splatter-Elemente muss man mögen bzw. hinnehmen. Ihretwegen ist „Blood+“ zu Recht ein 16+ Titel. Ansprechende, dynamische Illustrationen runden gelungen ab.

Leserinnen und Leser ab 16 Jahren, die Serien wie „Island“, „Rebirth“ oder „Alive“ schätzen, werden auch von „Blood+“ und seinen Side-Stories bestens unterhalten. (IS)



Tina Lindhorst

Chouchin

Carlsen Manga, Hamburg, 11/2009

TB, dt. Manga, Fantasy, Boys Love, Comedy, 978-3-551-77788-1, 196/600

4 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

Nach „Drachenschnee“, das in der „Chibi“-Reihe von Carlsen und in Zusammenarbeit mit Franziska Steffen erschien, liegt nun ein neuer Manga von Tina Lindhorst vor: „Chouchin“ ist eine Sammlung von vier Geschichten, in denen die Schüler Kouji und Toki die Hauptrollen spielen – und es gibt auch ein Wiedersehen mit den Charakteren aus dem Erstlingswerk.

Eigentlich kann Toki den fröhlichen Kouji nicht besonders leiden, aber auf der Klassenfahrt bleibt ihm nichts anderes übrig, als im Bus neben ihm zu sitzen und sich ein Zimmer mit ihm zu teilen. Während einer Nachtwanderung verlieren sie durch ihr Streiten den Anschluss an die Kameraden und verirren sich im Wald. Als sie eine abgelegene Hütte entdecken, beschließen sie, in dieser auf den Tag zu warten. Schon bald zeigt sich, dass es einen Bewohner gibt, dem Toki für seine Pläne wie gerufen kommt.

Kouji und Toki treffen sich in der Bahn, aber etwas stimmt nicht. Das Abteil ist leer, der Schaffner ist merkwürdig, und dann werden sie auch noch an einer unbekanntem Haltestelle in der Wildnis abgesetzt. Auf der Suche nach dem Heimweg stoßen sie auf ein Schloss, in dem verummte Gestalten hausen. Auf der Flucht vor ihnen geraten sie in einen Wald voller Uhren und entdecken einen alten Mann, der in einem Eisblock steckt.

Die Zeit als Austauschschüler tut Kouji und Toki überhaupt nicht gut. Obwohl sie zusammen die Schule besuchen, zieht sich Toki zurück und freundet sich mit Masa an, der jedoch mehr als nur ein Kamerad sein möchte. Als Kouji den beiden auf eine Party folgt, werden sie im den Wald ohne Wiederkehr festgehalten und müssen durch ein Tor treten, auf dessen anderer Seite die Stadt Salander liegt. Diese wird von einem Paar böser Zauberer heimgesucht.

Nach dem Abenteuer in Salander wartet auf Kouji, Toki, Masa und ihren neuen Freund Shion bereits die nächste Bewährungsprobe. Kouji verschwindet durch eine Tür und bleibt verschwunden, auch als die anderen ihm folgen. Unerwartet bekommen sie Hilfe von der Hexe Lexi, Meister Tsuki, Meister Saru und Kinsha. Allerdings braucht nicht nur Kouji dringend Hilfe sondern auch König Agota.

Alle Storys werden durch eine Rahmenhandlung und den Geschichtenerzähler, der die Jungen manipuliert und sie belohnt, miteinander verbunden. Auch die Freundschaft von Kouji und Toki zieht sich als roter Faden durch die Geschehnisse, wobei der Künstlerin der Fehler unterlief, die beiden zu früh zu vereinen und keine weiteren Höhepunkte folgen zu lassen. Die Irrungen und Wirrungen der Herzen, an denen Masa und Shion nicht unschuldig sind, sind bloß ein dürrtiger Ersatz. Allerdings bleibt der Titel dadurch clean und kann auch von Lesern ab 13 Jahren bedenkenlos zur Hand genommen werden.

Das reifere Publikum erkennt die Quellen, aus denen geschöpft wurde: Kouji und Toki ähneln Soubi und Ritsuka aus „Loveless“, der Forscher in der Hütte ist Dr. „Frankenstein“, durch die stehen gebliebenen Uhren kommt der Umweltgedanke ins Spiel, weitere Anleihen stammen aus „Alice im Wunderland“, der japanischen Mythologie (die Kitsune) und dem westlichen Märchen (der Sensenmann) usw. Je aufmerksamer man liest, umso mehr Parallelen und Anspielungen entdeckt man.

Dennoch ist es der Künstlerin gelungen, die Versatzstücke auf eigentümliche Weise einzubinden, sie hin und wieder sogar zu verfremden und dadurch interessant zu machen. Unterstützt wird die Handlung von etwas naiv wirkenden, aber passenden Bildern, die von gleich bleibender Qualität sind.

Von daher kann man „Chouchin“ jenen empfehlen, die sich für die Werke westliche Künstler interessieren oder die märchenhafte, witzige Fantasy mit einer guten Prise Boys Love mögen. Ein Hintertürchen blieb offen, so dass eine Fortsetzung folgen kann, falls die Leser-Resonanz stimmt. (IS)



Akimine Kamijyo

Code: Breaker 01, Japan, 2008

EMA, Köln, 11/2009

TB, Manga, SF, Action, 978-3-7704-7172-0, 200/650

Aus dem Japanischen von Oke Maas

www.manganet.de

Wer glaubt, den Name Akimine Kamijyo schon einmal gehört zu haben, irrt nicht. Von dem Mangaka erschienen einige Bände der Serie „Samuari Deeper Kyo“, die sich am ehesten mit „Brave 10“ (Panini) und „Kenshin“ (EMA) vergleichen lässt, bei Heyne, doch sehr zum Verdruss der Leser wurde die Reihe kurzfristig eingestellt (wer Glück hatte, konnte sich die fehlenden Bände bei US-Tokyopop nachkaufen).

„Code: Breaker“ lautet der Titel der neuen Serie von Akimine Kamijyo, bei der es sich diesmal nicht um einen Mix aus Geschichte, Fantasy und Samurai-Action handelt, sondern um einen SF, der in einem zeitgenössischen oder einem in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelten Japan spielt.

Sakura Sakurakoji ist hübsch und sehr beliebt, obwohl sie als unnahbar gilt und jedem Mitschüler, der mit ihr gehen möchte, einen Korb gibt. Zufällig beobachtet sie von der Bahn aus, wie ein gleichaltriger Junge im Park mit einer blauen Flamme Menschen verbrennt. Als sie am nächsten Morgen zum Tatort eilt, ist nichts von einem Verbrechen zu sehen. Angeblich hat es nur *ein kleines Feuer* gegeben, und der Polizist, dem Sakura Meldung macht, glaubt ihr kein Wort.

Die nächste Überraschung wartet in der Schule auf sie. Ein neuer Mitschüler stellt sich vor: Rei Ogami ist der Junge aus dem Park. An der linken Hand trägt er einen Handschuh – um die Brandnarben zu verbergen? Sakura spricht ihn auf letzte Nacht an, aber Rei weicht ihr aus. Natürlich lässt sie ihn von nun an nicht aus den Augen, und die Klassenkameraden tuscheln, Sakura habe sich in den Neuling verliebt...

Schon bald wird Sakura Zeugin eines weiteren Vorfalles. Rei verbrennt die Mitglieder einer Gang, die zuvor Obdachlose quälten und ermordeten. Sie findet heraus, dass er eine Person ist, die für die Behörden nicht existiert, und er dies als seinen Job betrachtet. Im Auftrag einer geheimen Organisation tötet er Verbrecher, die immer wieder durch die Maschen im Netz der Justiz schlüpfen konnten, *Auge um Auge, Zahn um Zahn, Böses um Böses* – wie er es nennt.

Längst fürchtet er nicht mehr, von Sakura verraten zu werden, denn die Drohung, unschuldige Menschen könnten sterben, lässt sie schweigen und die Sache selbst in die Hand nehmen.

Allerdings scheint Sakura auch etwas Besonderes zu sein, ein *seltenes Exemplar*... Die Situation eskaliert, als Rei seine Flamme gegen Polizisten einsetzt, die ihn verhaften wollen. Was wird Sakura unternehmen?

„Code: Breaker“ ist eine actionreiche, düstere SF-Serie, die sich mit der hoch aktuellen Frage beschäftigt, ob die Gesetze der meisten Länder zu harmlos und die Strafen nicht drastisch genug sind, um Menschen vor Gewalttaten und anderen Verbrechen abzuschrecken. Oft genug liest man in der Zeitung oder erfährt durch Radio und Fernsehen, dass Passanten aus heiterem Himmel attackiert und zu Tode geprügelt wurden. Die Täter sind oft noch jung und kommen mit milden Strafen davon oder ein gerissener Anwalt paukt sie heraus, indem er auf zerrüttete Familienverhältnisse und psychische Probleme pocht, auf diese Weise den Täter als ‚bedauernswertes Opfer‘ hinstellt. Die Bevölkerung ist empört, so mancher mag sich wünschen, dass dem Aggressor genau das gleiche widerfährt, was er anderen angetan hat (*Auge um Auge*...) – und mehr passiert nicht.

Akimine Kamijyo gibt Rei Ogami die Macht, gegen Verbrecher vorzugehen, ohne dass er selber – schließlich existiert er für die Behörden nicht – dafür zur Rechenschaft gezogen werden könnte. Er ist fähig, mit seiner Hand eine Flamme herbei zu rufen und verbrennt große und kleine Gangster, aber offensichtlich auch Menschen, die er eigentlich beschützen sollte, falls sie ihm in die Quere kommen. Rei scheint keinerlei Skrupel zu haben, dann aber wieder bezeichnet er sich selber als böse – er weiß also, dass er Straftaten begeht -und zeigt im nächsten Moment eine freundliche Seite, beispielsweise als er Sakura den kleinen Hund bringt. Welcher ist der wirkliche Rei Ogami? Was ist ihm widerfahren, dass er zu einem gnadenlosen Killer wurde? Wieso kann er blaues Feuer erschaffen?

Sakura Sakurakoji stellt seinen Gegenpol und das Gewissen dar. Sie kritisiert sein Handeln und möchte ihn dazu bewegen, mit dem Töten aufzuhören und sich der Polizei zu stellen. Eingeführt wird sie als sehr sportliches, starkes und mutiges Mädchen, aber wird das reichen, um den Kampf gegen Rei aufzunehmen? Offensichtlich umgibt auch sie ein Geheimnis, doch muss man abwarten, wann es enthüllt und wie Sakura damit umgehen wird.

Auf den ersten Blick hin wirkt „Code: Breaker“ wie ein knallharter Shonen-Manga in der Tradition von „Spriggan“, „XS“ oder „Kamiyadori“. Zwar streut der Künstler auch etwas Situationskomik hinein, aber das Lachen bleibt im Hals stecken angesichts der schrecklichen Geschehnisse. Die Illustrationen sind klar und realistisch. Der Titel ist keine leichte Kost und lässt sich vergleichen mit Serien wie „Das Lied der Lämmer“, „Monster“, „Anne Freaks“ u. a. (IS)



Sae Rom Ok

Dream Fantasia 1, Korea, 2007

Tokyopop, Hamburg, 5/2009

TB, Manhwa, Fantasy, 978-3-86719-684-0, 204/650

Aus dem Koreanischen von Suchin Hong und Benjamin Neuss

6 Farbseiten

www.tokyopop.de

Hang-A besitzt die Gabe, in ihren Träumen die Zukunft zu sehen. Was ihr mitgeteilt wird, versucht sie zu malen, aber sie ist alles andere als eine Künstlerin, so dass die Deutung der Visionen schwierig ist. Eines Tages taucht der Katzenjunge Nabi, der immer Hunger hat, bei ihr auf; nun ist sie nicht mehr einsam.

Das beschauliche Leben der beiden nimmt ein jähes Ende, als So-Dan zu Besuch kommt. Nabi reagiert eifersüchtig, bis er erfährt, wer der vermeintliche Junge wirklich ist. Nur wenig später werden Hang-A und Nabi angegriffen, denn sie hüten eine Bildrolle für So-Dan, die offenbar sehr wertvoll ist. Als die Gefahr am größten ist, tritt der blaugrüne Drache aus dem Bild und vertreibt die Feinde.

Trotzdem müssen Hang-A und Nabi ihr Heim verlassen, denn diejenigen, die So-Dan entführt haben und hinter der Rolle her sind, werden wieder kommen. Damit beginnt eine abenteuerliche Reise für die beiden...

„Dream Fantasia“ ist ein Fantasy-Manhwa, der insbesondere die Fans von Serien wie „Angel Diary“, „Demon Diary“ und „Legends“ ansprechen wird, denn Sae Rom Ok bedient sich eines vergleichbaren Stils und ähnlicher Themen.

Im Mittelpunkt der Handlung steht ein junges Mädchen, das einen Katzenjungen als Begleiter bekommt. Nabis ständiger Hunger wird zum Running Gag, aber leider sogleich überstrapaziert. Wer er ist, woher er kommt, warum er bei Hang-A bleibt, wird hier noch nicht verraten. Überhaupt erfährt man bloß Grundlegendes, einige wichtige Figuren werden vorgestellt, der Konflikt angedeutet – aber nicht mehr. Vieles bleibt noch unklar, und man wird die nächsten Bände abwarten müssen, um Genaueres zu erfahren.

Die niedlichen, oft sehr aufwändigen Bilder gefallen. Sie treffen besonders den Nerv von weiblichen Fantasy-Fans ab 12 Jahren, die hübsche, mitunter androgyn anmutende Jungen und Mädchen mögen.

Fürs Erste darf man gespannt sein, wie es weitergehen und welche Geheimnisse man zusammen mit Hang-A aufdecken wird. Zweifellos wird der liebevoll illustrierte Titel seine Leser finden. (IS)



Marie Sann & Guido Neukamm

Krähen 1

Tokyopop, Hamburg, 4/2009

TB, dt. Manga, Mystery, 978-3-86719-677-2, 168/650

7 Farbseiten

www.tokyopop.de

www.kraehenmanga.de

www.marie-sann.de

www.comicdesign.de

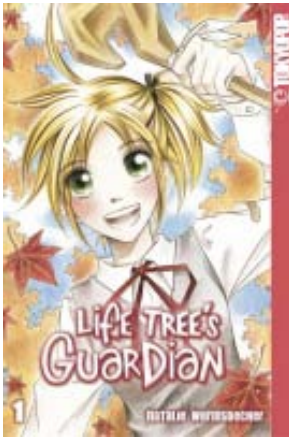
Cassandra hat die Schule geschmissen und schlägt sich seither mit kleinen Jobs durch. Allerdings muss sie sich nach kurzer Zeit immer etwas Neues suchen, weil sie unpünktlich und in der Arbeit nachlässig ist. Rif hofft auf seinen Durchbruch als Musiker, bislang vergeblich. Diese beiden werden durch das Mädchen Ice zusammengeführt, die aus einem Fenster im vierten Stock springt und unversehrt vor ihnen landet. Gemeinsam fliehen sie vor den alpträumenhaften Kreaturen, die Ice auf den Fersen sind, in Rifs Wohnung. Dort erfahren die beiden nach und nach, auf welch tödliches Spiel sie sich eingelassen haben. Ihnen wird bald klar, dass sie in die Offensive gehen müssen, wollen sie eine Chance haben gegen die „Krähen“...

Vor drei Jahren erschien schon einmal ein Gemeinschaftsprojekt von Marie Sann und Guido Neukamm bei Tokyopop. Wer sich an die schrille Teenie-Comedie „Sketchbook Berlin“ noch erinnern kann, wird feststellen, dass die beiden seither reifer geworden sind und „Krähen“ auch illustratorisch ein ganz anderes Kaliber ist.

Die neue, ebenfalls auf zunächst zwei Bände angelegte Serie, fährt die Mystery-Schiene, mixt mit schriller, zeitgenössischer Mode, besticht aber vor allem durch die aparten Zeichnungen, die mit Bleistift (Buntstift), aber ohne Tusche und Rasterfolie auskommen. Auch die Story ist geheimnisvoll, spannend und wird gewiss noch mit einigen Überraschungen aufwarten – wenn der nächste Band kommt. Das scheint leider manchmal ein Problem für westliche Künstler zu sein („Evergrey“, „Yaru“, „Indépendance“...).

Über die Charaktere kann man im Moment nur wenig aussagen, da man bloß das Nötigste über sie erfährt und was für die Geschehnisse relevant ist. Es sind Szene-Kids, die modische Akzente setzen, im Spießbürgeralltag anecken und ihr eigenes Leben führen wollen. Am Rätsel um die Krähen wird kaum gekratzt; erneut muss man sich gedulden.

Es bleiben auf jeden Fall sehr viele Geheimnisse, die vielleicht mehr als nur einen weiteren Band erforderlich machen. Schön wäre es, wenn die Reihe zum Abschluss gebracht würde, denn die Idee ist reizvoll, und die Zeichnungen gefallen. (IS)



Natalie Wormsbecher
Life Tree's Guardian 1

Tokyopop, Hamburg, 1. Auflage: 4/2009

TB, dt. Manga, Fantasy, Romance, 978-3-86719-631-4, 174/650

4 Farbseiten

www.tokyopop.de

www.menolly.de

Die Schülerin May gerät auf dem Heimweg an eine Gruppe Jugendlicher, die auf Ärger aus ist. Es gelingt ihr davonzulaufen, und glücklicherweise gehen die Kerle weiter, als sich May in einer Sackgasse verirrt. Zum Aufatmen bleibt ihr jedoch keine Zeit, denn eine verummte Gestalt taucht auf dem Nichts auf und schleudert einen verletzten Wolf von sich.

Kaum ist der Unbekannte wieder verschwunden, kümmert sich May um das bewusstlose Tier. Ihre Mutter, eine Tierärztin, versorgt seine Wunden – und am anderen Tag ist er spurlos verschwunden.

Nicht weit von der Praxis findet May den Wolf, der zu ihrer großen Überraschung spricht und sie vor einer Gefahr zu warnen versucht. Doch zu spät! Ein Windgeist greift an, den May mit Hilfe eines Stabes, den ihr das Tier gab, vertreiben kann. Nun endlich erzählt Wolf, wie er sich selber nennt, seine Geschichte.

Er ist in seiner Welt der Wächter des Lebensbaums. Dessen Herz ist ein magischer Kristall, der alle Wünsche erfüllen kann und darum die Gier vieler Menschen weckt. Als der Zauberer Yorik das Herz zu stehlen versuchte, verletzte er Wolf, und der Kristall zerbrach in fünf Splitter, die in Mays Welt gelangten. Wolf muss nun die Splitter, die von Baumgeistern bewacht werden, vor Yorik finden, aber die Kräfte des Wächters sind fort, und wenn kein Wunder geschieht, wird seine Heimat untergehen.

May braucht nicht lange zu überlegen. Natürlich will sie Wolf helfen – aber ist sie dieser gefährlichen Aufgabe gewachsen?

Der erste Band von Natalia Wormsbechers Serie „Life Tree's Guardian“, die auf fünf Bände (fünf Splitter) angelegt ist, beginnt sehr viel versprechend.

Ganz in der Tradition der großen Vorbilder aus Japan hat die Künstlerin ein typisches Setting entworfen, einen Mix aus Schüler-Milieu, Fantasy-Welt und Magical Girl-Zauber. Auch die Figuren-Konstellation ist entsprechend, denn die Heldin ist ein liebes, tapferes Mädchen, an Mays Seite steht mit June eine treue Freundin, die nach anfänglichem Unglauben ebenfalls helfen will, und natürlich haben beide einen Love-Interest, zum einen Junes Sandkastenfreund Kyle, zum anderen den attraktiven Erik aus dem Leichtathletik-Kurs. Ob es Zufall ist, dass er wie Yorik aussieht? Der Zauberer scheint der gnadenlose Gegenspieler zu sein, und welche Pläne er verfolgt, wird hier noch nicht verraten. Hinzu kommen Wesen wie der Wolf und die Baumgeister, die man ebenso aus Märchen kennt wie die Prüfungen, denen sich May stellen muss. Wieder einmal hängt vom Ausgang der Mission das Schicksal einer ganzen Welt ab.

Auch stilistisch eifert die Künstlerin den Mangaka aus Fernost nach. Ihre Figuren haben große Augen, wehendes Haar und das Kindchenschema, sie tragen Schuluniformen und stehen oft mit nach innen gedrehten Füßen (weil das niedlich wirkt...) da, die Personen werden in den Mittelpunkt des Geschehens gerückt, die Hintergründe sind nur ab und zu ausgeführt. Vermutlich haben Profis wie Haruka Fukushima, Arina Tanemura, Nana Haruta, Mayu Sakai u. a., die romantische School-Comedies mit und ohne phantastische Elemente für Leserinnen ab 12 Jahren zeichnen, mit ihren Werken Pate gestanden.

Mag man dieses Genre und/oder interessiert sich für die Produkte einheimischer Künstler, sollte man „Life Tree's Guardian“ eine Chance geben, denn Natalia Wormsbecher („Dämonenjunge Lain“, „Summerrain“ etc.) braucht sich nicht zu verstecken und vermag mit ihrer neuen Serie zu überzeugen.

Diese entspricht dem, was man es gewohnt ist, und doch ist sie ein bisschen anders. Man darf gespannt sein, wie es weiter gehen wird. (IS)



Chan Kashinoki

Love Cotton 2

Kabushikigaisha Love Cotton, Japan, 2007

Tokyopop, Hamburg, 10/2009

TB, Manga, Comedy, Romance, 978-3-86719-749-6, 180/650

Aus dem Japanischen von Kenichi Kusano und Radek Matuzak

2 Farbseiten

www.tokyopop.de

Wie wäre es, als Teenager bereits ein eigenes Mode-Label zu besitzen und damit eine Menge Geld zu scheffeln? Oder sonst irgendwie ein Star zu werden? Viele romantisch-humorvolle Mangas spielen mit diesem Thema, so auch „Love Cotton“.

Da ihre Eltern sie einfach im Stich gelassen haben, beschließt die High-School-Schülerin Naru, auf eigenen Füßen zu stehen und das große Geld zu verdienen. Sie will reich und berühmt sein, wenn ihre Erzeuger zurückkommen und ihnen dann eine lange Nase drehen. Und so motiviert sie kurzerhand ein paar Mitschüler, um ihr bei der Erfüllung dieses Traums zu helfen. In der alten Boutique ihrer Oma, die kurz vor der Schließung steht, gründen die vier ein eigenes ‚Mode-Label‘. Schon die Präsentation und der Verkauf der ersten Stücke wird zu einem wahren Erfolg, der Naru, Rin, Tadashi und Mirai ermutigt, gleich weiter zu machen. Schon kurze Zeit später taucht eine Fremde in dem Laden auf. Zwar lässt sie sich nicht so ganz von den Klamotten begeistern, die die Mädchen ihr aufschwätzen wollen, aber das eigens und über Nacht geschneiderte Outfit gefällt ihr so gut, dass sie es beim nächsten Interview in einer großen Trend-Zeitschrift vorstellt. Nun erfahren die Vier, dass sie einem Star Kleidung auf den Leib geschneidert haben, der Trends setzt. Und so können sich Naru und die anderen bald nicht mehr vor der Presse retten und denjenigen, die aus ihrer Begeisterung und Kunst Geld machen wollen – aber nicht für die jungen Künstler sondern für sich selbst...

Auch im zweiten Band setzt „Love Cotton“ weniger auf eine Liebesgeschichte, als auf die Stärke und Freundschaft, die man braucht, um sich trotz aller Widerstände einen Traum zu erfüllen. Doch nun zeigt sich, dass man neben dem starken Willen, Durchhaltevermögen und Ehrgeiz noch ein Quäntchen Glück braucht, um aufzufallen – und nicht zuletzt die Schattenseiten des Business auch nicht lange auf sich warten lassen. Letzteres klingt aber nur wenig an, da die Geschichte vor allem auf augenzwinkernde Erlebnisse, Narus überdrehte Persönlichkeit und Träumereien setzt. Auch der zweite Band von „Love Cotton“ wendet sich in erster Linie an jüngere Manga-Leserinnen, denen Freundschaft und das Erreichen von großen Träumen noch viel wichtiger sind als die Schwärmereien für Jungs und die erste Liebe überhaupt. Und genau das bietet die humorvolle Geschichte zu Genüge. (CS)



Aya Oda

Lovey Dovey 1, Japan, 2007

EMA, Köln, 11/2009

TB, Manga, Romance, 978-3-7704-7175-1, 190/650

Aus dem Japanischen von Costa Caspary

www.manganet.de

<http://oda-aya.com/>

An der Kirisaki-Schule sind Beziehungen zwischen den Schülern verboten. Die meisten kümmert diese Regel nicht – man darf sich halt nicht erwischen lassen!

Die hübsche Saika hat ein Auge auf ihren Klassenkameraden Keishi geworfen. Die beiden kennen einander schon seit langem, und um in seiner

Nähe zu sein, hat Saika sich für dieselbe Schule entschieden, ist Mitglied in den gleichen Komitees, hat sogar ihr Benehmen dem seinen angepasst, in der Hoffnung, so seine Ansprüche zu

erfüllen. Saika gibt sich lieb und nett, freundlich und höflich, hilfsbereit und schutzbedürftig. Keishi scheint sich zwar gern mit ihr zu unterhalten, aber von Herzklopfen ist nichts zu bemerken. Auf der Suche nach Keishi begegnet Saika zufällig Shin, dem Schüler mit dem schlechtesten Ruf. Als er sie zu schikanieren versucht, setzt sie sich vehement zur Wehr und zeigt ihr wahres Gesicht. Shin ist überrascht und so beeindruckt, dass er ihr erklärt, dass sie genau der Typ Mädchen ist, der ihm gefällt und er dafür sorgen wird, dass sie sich in ihn verliebt. Saika will davon nichts hören, aber immer wieder kreuzen sich ihr und Shins Pfad. Keishi beobachtet diese Entwicklung mit Argwohn und zeigt sich plötzlich eifersüchtig – zu spät für Saika?

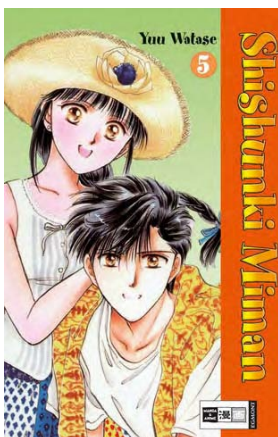
Schon auf den ersten Seiten entpuppt sich „Lovey Dovey“ als typische romantische School-Comedy. Die Jungen gehen ein bisschen direkter ran als in Serien wie „Peppermint“ oder „An deiner Seite“, aber nicht so explizit wie in „Honey x Honey Drop“ oder „Gib mir Liebe“. Der vorliegende Titel steht irgendwo dazwischen, und man wird die nächsten Bände abwarten müssen, um festzustellen, in welche Richtung das Pendel stärker ausschlägt. Er eignet sich für Mädchen ab 14 Jahren, denen die heiteren Geschichten, die mit einem Kuss enden, schon zu harmlos sind, die aber andererseits noch nicht soweit sind, dass sie die mitunter heftigen Szenen der 16+ Reihen sehen wollen.

Ansonsten ist „Lovey Dovey“ kein Manga, den man unbedingt in seiner Sammlung haben muss, wenn man schon etliches dieser Art gelesen hat. Tatsächlich überschlagen sich im Augenblick die Verlage, wenn es um die Veröffentlichung von Love-Stories geht, egal ob sie niedlich-süß oder deftig-erotisch sind. Hat man die Wahl, kann man durchaus das eine oder andere stehen lassen und sich herauspicken, was wirklich gefällt; das Taschengeld ist schließlich irgendwann alle.

Leider ist „Lovey Dovey“ nicht sonderlich originell. Alles kennt man schon in ähnlicher Form aus anderen Reihen. Die Charaktere sind nicht einmal sympathisch. Saika verstellt sich, um ihrem Scharm zu gefallen. Was ist das für eine Liebe, wenn man zu solchen Tricks greifen muss bzw. einem bestimmten Schema entsprechen soll? Keishi ist zwar nach außen hin nett und zuverlässig, aber ein Langweiler, bei dem der Groschen ewig nicht fällt. Shin ist sein Gegenpol, dreist und draufgängerisch, er nimmt kein Blatt vor den Mund. Man darf spekulieren, wer letztlich von den Jungen als Sieger aus der Dreiecksbeziehung hervorgehen wird und wer Ärger mit der Schulleitung wegen einer verbotenen Beziehung bekommt.

Die zarten, skizzenhaften Zeichnungen können die Handlung auch nicht retten. Die Figuren wirken etwas überzeichnet, und das muss man mögen.

Es empfiehlt sich, ein wenig in dem Band zu blättern. Treffen Story und Illustrationen nicht den Nerv, findet man sicher etwas anderes. (IS)



Yuu Watase

Shishunki Miman 5

Zoku Shishunki Miman Okotawari Vol. 2, Japan, 1993

EMA, Köln, 3/2009

TB, Manga, Romance, Comedy, Drama, 978-3-7704-7001-3, 184/600

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

www.manganet.de

www.y-watase.com/top/top.html

Asuka, Manato und Kazusa leben wie Geschwister zusammen, obwohl sich längst herausgestellt hat, dass sie nicht blutsverwandt sind. Nachdem es zwischen Manato und Asuka gleich gefunkt hat, dürfen sie nun zusammen glücklich werden, aber bloß heimlich, denn Außenstehende kennen die komplizierte Familiengeschichte nicht und halten die beiden für Bruder und Schwester.

Unverhofft taucht ein bislang unbekannter Bruder auf. Zwar kann sich der Vater an keine Keiko Shibata erinnern, aber Shoma nistet sich trotzdem bei ihnen ein und fängt recht heftig mit Asuka zu flirten an. Das gefällt Manato überhaupt nicht, aber er schafft es nicht, seine Gefühle so in Worte zu kleiden, wie Asuka es sich wünscht. Natürlich ist sie wütend und lenkt sich mit Shoma ab, um herauszufinden, ob seine traurige Geschichte wirklich wahr ist.

Aber auch Manato hat eine heimliche Verehrerin. Nachdem er Yumiko und ihre Freundin vor einigen älteren Schülerinnen rettete, die den Mädchen ihre Wertsachen abnehmen wollten, ist er ihr Held. Yumikos Bruder und Asuka erfahren von der Schwärmerei und arrangieren ein Date, um dem Mädchen eine Freude zu machen - trotz ihrer Vorbehalte, denn Manato gilt als Schürzenjäger, und Asuka will ihren Freund keineswegs verlieren. Yumiko kommt jedoch dahinter und fühlt sich hereingelegt. In ihrem Kummer läuft sie davon, und die anderen sind in großer Sorge.

Jemand hängt ein Foto, auf dem sich Asuka und Manato küssen, in der Schule auf. Ein Skandal – schließlich sind sie in den Augen aller Geschwister. Wegen ihres Vaters, der Lehrer und Vorstandsvorsitzender der Schule ist, schweigen die beiden, und das hat Konsequenzen. Vor allem Asuka wird gemobbt, und einige Jungen versuchen sogar, sie zu vergewaltigen. Um sie zu schützen, schlägt Manato vor, dass sie sich trennen. Für Asuka bricht eine Welt zusammen...

„Shishunki Miman 5“ ist tatsächlich der zweite Band der Trilogie „Zoku Shishunki Miman Okotowari“, auf das noch ein Sequel, „Shishunki Miman Okotowari Kanketsuhen“, folgt; dann ist die Geschichte von Asuka, Manato und ihren Freunden in sieben Bänden abgeschlossen. Es existieren außerdem vier Novels, aber es ist sehr unwahrscheinlich, dass EMA diese ebenfalls publizieren wird, da Bücher weniger Zuspruch erfahren als Mangas, und nicht jede Geschichte ist so reizvoll, dass man sie noch einmal in Romanform lesen möchte.

Locker knüpft der vorliegende Teil an den letzten Band an. Im Mittelpunkt stehen Asuka und Manato, deren Beziehung neuerlichen Belastungsproben unterzogen wird. Die anderen Charaktere haben lediglich kleine Auftritte. Erst muss sich Asuka der Annäherungsversuche eines angeblich zweiten Bruders erwehren, dann hat Manato ein Date mit einem jüngeren Mädchen, und schließlich verrät eine eifersüchtige Mitschülerin das Geheimnis des Paares.

Warum sich Manato und Asuka nicht offiziell zu ihrer Liebe bekennen und darüber informieren, dass sie keine Blutsverwandte sind, ist nicht ganz nachvollziehbar. Die Ausrede, dass sie ihrem Vater etwaigen Ärger an der Schule ersparen wollen, ist sehr dünn, schließlich hat er nichts Böses getan, im Gegenteil: Er übernahm die Verantwortung für Kinder, von denen einige nicht einmal die seinen sind, und ermöglichte ihnen ein glückliches Familienleben.

Aber wenn keine konkreten Probleme vorhanden sind, müssen welche konstruiert werden, damit das Happy End wieder ein Stückchen in die Ferne rückt. Tatsächlich könnte die Serie längst abgeschlossen sein, da sich Asuka und Manato einig sind, aber durch unnötige, hausgemachte Konflikte lässt sich jede Story nach Belieben in die Länge ziehen. Jungen Leserinnen, die lustig-romantische School-Soaps und Yuu Watase mögen, werden ihren Spaß daran haben, während das reifere Publikum dieser Hinhaltenaktik und den sich wiederholenden Motiven nicht viel abgewinnen kann.

Die Illustrationen sind ganz nett – wer die anderen Serien der Künstlerin kennt („Imadoki“, „Fushigi Yuugi“, „Ayashi no Ceres“ etc.), weiß man ihn erwartet.

„Shishunki Miman“ ist eine der älteren Serien von Yuu Watase und noch recht simpel gestrickt. Mädchen zwischen 12 und 14 Jahren werden viel Spaß mit dieser Soap haben. Wer etwas wählerischer ist und bereits einige andere Reihen der Künstlerin im Regal stehen hat, kann auf diesen Titel durchaus verzichten, da man alles in ähnlicher Form schon mehrfach gelesen hat. (IS)



Peach-Pit (Shibuko Ebara & Banri Sendo)

Shugo Chara! 2, Japan, 2007

EMA, Köln, 8/2009

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-7704-7077-8, 192/600

Aus dem Japanischen von Monika Hammond

Titelillustration von Akiko Omo

www.manganet.de

<http://p-pit.net/>

Während der Jagd nach dem X-Ei gelingt Amu die Verwandlung, die sie und ihr Shugo Chara miteinander verbinden, der Chara-Trans. Doch schon nach kurzer Zeit bricht sie erschöpft zusammen, und das X-Ei flieht zu dem

Kind, das von Zweifeln gequält wird.

So beginnt die zweite Manga-Ausgabe von Akiko Omo, die durch die süßen Charaktere und dem unerschütterlichen Glauben, seine Träume nicht aufzugeben, egal was andere sagen, hervorsteht. In dem Manga wird auch sehr schön beschrieben, dass jeder Wünsche und Zweifel hat, selbst, wenn die Welt dieser Person perfekt scheint.

Dieser Titel ist ein typischer Shojo- bzw. Magical Girl-Manga für jüngere Fans, wie z. B. „Tokyo Mew Mew“, wo sogar die Erwachsenen sehr weiche, fast kindliche Gesichtszüge haben. Auch die Kleider und Kostüme sind so schön gezeichnet, dass man manchmal inne halten muss, um die detailreiche Kleidung betrachten zu können.

Der Leser kann zumindest gespannt darauf sein, wie sich die Beziehungen zwischen den einzelnen Charakteren weiterentwickeln. (RW)



Atsushi Ohkubo

Soul Eater 1, Japan, 2004

Carlsen Manga, Hamburg, 10/2009

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Action, 978-3-551-79211-2, 204/295
(Einführungspreis, ab 1.4.10: EUR 5.95)

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.carlsenmanga.de

<http://gangan.square-enix.co.jp/souleater/>

www.souleater.tv/

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

www.funimation.com/souleater/

www.square-enix.co.jp/souleater/

<http://b.bnqi-channel.jp/souleater/ds/index.html>

<http://b.bnqi-channel.jp/souleater/ps/index.html>

Der Manga von Atsushi Ohkubo handelt von drei Waffenmeistern, die die Aufgabe haben, Seelen einzufangen, um Ihre Waffen zu Death Scythe zu ‚schmieden‘. Am Anfang werden alle drei (was die männliche Fraktion angeht) als ziemlich coole Typen dargestellt, wobei sich auf dem zweiten Blick jedes Mal herausstellt, dass sie alle in Wirklichkeit einen Knall haben.

Diese Art von Manga gibt es wirklich sehr selten - dass ein so verrückter Manga tatsächlich eine Handlung mit ‚einem roten Faden‘ hat. Allein die einzelnen Charaktere sind echt zum Brüllen, weil z. B. ein Attentäter gerne im Rampenlicht steht oder ein Charakter während eines Kampfes nach Hause rennt, nur um zu überprüfen, ob auch das Bild im Eingang gerade hängt.

Während der ganzen Story achtet man auch immer wieder darauf, was im Hintergrund passiert. Besonders die Sonne und der Mond sind echte Hingucker.

Es ist sehr viel Action und teilweise auch Erotik zu sehen. Somit ist kleinen Mädchen dieser Manga nicht zu empfehlen, doch die pubertierenden Jungs können ruhig bei diesem Titel zugreifen. (RW)



Clamp (Satsuki Igarashi, Nanase Ohkawa, Tsubaki Nekoi, Mokona Apapa)

Tsubasa – ALBuM De REProDUCTioNS

Tsubasa – ALBuM De REProDUCTioNS gengashu, Japan, 2007

EMA, Köln, 11/2009

SC im Album-Format mit Schutzumschlag, Artbook, Manga, Fantasy,
978-3-7704-7067-9, 112/1995

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

www.clamp-net.com

www.clamp-pla.net/

<http://www9.nhk.or.jp/anime/tsubasa/index.html>

<http://funimation.com/yuko/>
<http://kc.kodansha.co.jp/tsubaholi/>

„Tsubasa Reservoir Chronicle“ ist eine andere Geschichte von Shaolan und Sakura, die Clamp-Fans aus „Card Captor Sakura kennen – und mehr: Die Künstlergruppe wagte hier ein Experiment, das von Osamu Tezuka inspiriert wurde. So lief parallel zu diesem Titel ein zweiter an, „xxxHolic“. Nicht nur sind die Serien durch die agierenden Figuren verlinkt, auch aus anderen Reihen wie „X 1999“, „Chobits“, „Magic Knight Rayearth“ etc. wurden Charaktere entnommen. Man erkennt sie zwar auf Anhieb wieder, aber nun ist ihr Hintergrund ein anderer.

Sakura und Shaolan reisen mit Freunden durch die Dimensionen auf der Suche nach den Federn, die Teile der Seele des Mädchens sind. Werden die Federn nicht gefunden, muss sie sterben. Um sie zu retten, gibt Shaolan auf, was ihm am meisten bedeutet, nämlich Sakuras Liebe. Sie wird sich später nicht mehr an ihn erinnern können. Auch die anderen, die die beiden begleiten, bringen Opfer, um etwas anderes zu erhalten. Unterwegs treffen sie auf Freunde und Feinde.

Nicht nur inhaltlich sondern auch stilistisch experimentierte die Clamp-Gruppe. Sie zeichneten die Protagonisten in einem neuen Umfeld zwar so, wie man sie kennt, doch ergab sich daraus ein Stil-Mix, an den sich auch die Leser erst gewöhnen mussten. Da die Serie in einer Shonen-Anthologie erscheint und erstmals Jungen die Zielgruppe sind, sollten der Strich kräftiger und die Illustrationen einfacher gestaltet werden. Recht zufrieden schien das Team damit nicht zu sein, denn mittlerweile ist es zu seiner ursprünglichen Linie zurückgekehrt, die den treuen – zumeist weiblichen – Fans besser gefällt.

Inzwischen liegen in Japan 28 Bände „Tsubasa Reservoir Chronicle“ vor, es existieren eine bislang 52-teilige Anime-Serie, ein Movie, zwei OVAs, zwei Games und natürlich eine Menge weiterer Merchandise-Produkte, zu denen auch einige Fan- und Artbooks gehören. „Tsubasa – ALBuM De REProDUCTioNS“ (1) ist das zweite von momentan drei Artbooks. Das erste beinhaltet Abbildungen aus dem Anime; das vorliegende Buch und der kürzlich erschienene Band (2) präsentieren Illustrationen aus den ersten 14 Tankobons bzw. den folgenden Mangas.

Bei EMA ist nun das Artbook „Tsubasa – ALBuM De REProDUCTioNS“ (1) erschienen, in Album Format und mit Schutzumschlag. Auf rund 100 Seiten sind seltener postkartengroße und zumeist ganz- oder doppelseitige Farbillustrationen zu sehen. Ihnen schließt sich ein fünfseitiger Manga in SW an, der humorig die Frage beantwortet, was geschehen wird, wenn die Protagonisten den White Day vergessen. Auf vier weiteren Seiten findet man kurze Erläuterungen zu den einzelnen Illustrationen, wo und wann sie erschienen sind, zu welchem Anlass sie entworfen wurden, sonstige Besonderheiten. Gern hätte man hier einige zusätzliche Details gehabt, z. B. zu den verwendeten Materialien und Techniken.

Bei den Illustrationen handelt es sich um Pinups, die überwiegend die Hauptfiguren – Sakura, Shaolan, Fye und Kurogane – zeigen. Die Grundstimmung der Bilder ist verträumt und melancholisch. Man kann hier auch sehen, wie viel Spaß die Künstlerinnen an den aufwändigeren Zeichnungen, insbesondere den verspielten Gewändern, hatten, wohingegen die etwas schlichteren Motive, die etwas kantiger erscheinen und auch von den Themen her mehr auf Jungen zugeschnitten sind, weniger Ausstrahlung haben. Neben Abbildungen, die die Figuren in traditioneller Kleidung und Umgebung zeigen, werden auch solche in einem zeitgenössischen oder futuristischen Ambiente präsentiert, was für Abwechslung sorgt.

Alles in allem ist „Tsubasa – ALBuM De REProDUCTioNS“ ein sehr schönes Artbook, auf das man als Fan der Serie sicher nicht verzichten möchte. Auch jene, die sich auf das Sammeln von diesen aufwändig produzierten Alben spezialisiert haben, werden gewiss viel Freude an dem Band haben. Erschienen ist er genau zum richtigen Zeitpunkt, kurz vor Weihnachten, und so kann man den Titel gleich auf den Wunschzettel schreiben. (IS)

