

Rattus Libri

Ausgabe 21

Ende Juni 2007

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

in unserer etwa sechs bis 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.

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

Argument-Verlag, Hamburg
Banzini-Verlag, Hamburg

www.argument.de
www.banzini.de
www.banzini.de/buchshop/editionbanzini/index.php

Carlsen-Verlag, Hamburg

www.carlsen.de, www.carlsenmanga.de,
www.carlsencomics.de

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln

www.manganet.de, www.ehapa-comic-collection.de,
www.vgs.de

Eloy Edicions, Augsburg
Family Entertainment/
Universum Music GmbH, Berlin
Festa Verlag, Leipzig

www.eloyed.com
www.dg-literatur.de,
www.universal-music-strategic-marketing.de
www.Festa-Verlag.de

Fireangels Verlag, Dachau
Gipfelbuch-Verlag, Waldsolms
Heyne-Verlag, München

www.fireangels.net, www.yaoishop.de
www.Gipfelbuch-Verlag.de

Klett-Cotta, Stuttgart

www.heyne.de/
www.klett-cotta.de

Lausch, Hamburg

www.merlausch.de

Loewe Verlag, Bindlach

www.loewe-verlag.de

Otherworld-Verlag, Graz/Österreich

www.otherworld-verlag.com

Panini-Verlag, Stuttgart,

www.paninicomics.de

Nettetal-Kadenkirchen

www.paninicomics.de/filmromane,
www.paninicomics.de/videogame

Romantruhe, Kerpen

www.romantruhe.de

Russel & Brandon Company Production,
Leonberg

www.rb-company.de

Shayol-Verlag, Berlin

www.shayol-verlag.de

Tokyopop, Hamburg

www.tokyopop.de

Verlag Parzeller, Fulda

www.parzeller.de

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

<http://www.rattus-libri.buchrezicenter.de>

www.phantastik-news.de

www.light-edition.net

<http://www.terratischer-club-edden.com/>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.littera.info

<http://haraldhillebrand.blog.de>

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

RATTUS LIBRI ist außerdem auf CD oder DVD erhältlich innerhalb der Magazine BILDER, das kostenlos bestellt werden kann bei gerhard.boernsen@t-online.de; sowie CD-Info und CD-Austria, zu finden im Fachhandel.

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de, www.phantastik-news.de, Kultur-Herold/Crago-Verlag: www.heikamp.net, <http://www.edition-heikamp.de/>, Andromeda Nachrichten: www.sfcd-online.de.

Bestellmöglichkeiten bietet der Sponsor von RATTUS LIBRI:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de

Bestellungen werden nicht von RATTUS LIBRI ausgeführt und auch nicht weitergeleitet! Für Bestellungen ist allein unser Sponsor verantwortlich.

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 wünschen Ihnen viel Spaß bei der Lektüre der 21. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Irene Salzmann und Christel Scheja

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 04
Fantasy	Seite 07
Science Fiction.....	Seite 11
Mystery/Horror	Seite 14
Krimi.....	Seite 22
Comic.....	Seite 27
Manga & Anime	Seite 31

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das sechs bis zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann und Christel Scheja. Für die Inhalte der Rezensionen ist der jeweilige Verfasser verantwortlich.

Die Redaktion von RATTUS LIBRI übernimmt keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist.

Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Für Bestellungen ist ausschließlich der Sponsor von RATTUS LIBRI - www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de - zuständig.

Rezensenten dieser Ausgabe: Gunter Arentzen (GA), Thomas Backus (TB), Bernhard Kletzenbauer (BK), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS).

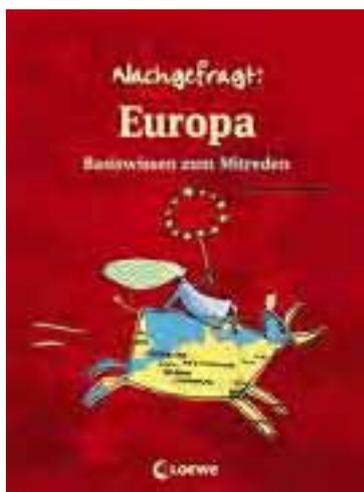
Logo © Freawyn.

Archiv-Seite: <http://www.rattus-libri.buchrezicenter.de>

Erscheinungsdatum: Ende Juni 2007

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Kinder-/Jugendbuch



Christine Schulz-Reiss

Nachgefragt: Europa – Basiswissen zum Mitreden

Loewe Verlag, Bindlach, 1. Auflage: 6/2007

HC, Sachbuch, Politik, Geschichte, 978-3-7855-4679-6, 142/1290

Titel- und Innenillustrationen von Verena Ballhaus

Fotos von SV-Bilderdienst/H.-G. Oed u. a.

Es ist nicht leicht, Kinder und Jugendliche für Themen wie Politik und Geschichte zu interessieren. Gründe dafür sind die Komplexität der Materie, dass sie selten altersgerecht aufbereitet wird und nicht zuletzt dass langweilige Schulstunden und Klassenarbeiten Aversionen wecken.

Der Loewe-Verlag versucht, jungen Lesern mit der Reihe „Nachgefragt“ Wissen auf kindgerechte und nicht zu trockene Art zu vermitteln. Der saloppe Umgangston der Autorin Christine Schulz-

Reiss erinnert ein wenig an die Sprecher von „Die Sendung mit der Maus“, doch wenden sich die Bücher an ein Publikum von mindestens zwölf Jahren. Bereits erschienen sind „Nachgefragt“-Bände z. B. zu „Philosophie“, „Wirtschaft“ und nun auch zu „Europa“.

Zunächst wird erläutert, woher der Name Europa stammt und welche wichtigen Kulturen und Ereignisse den Kontinent und seine Bewohner prägten. Viel zu oft mussten die Menschen unter Kriegen und anderen Katastrophen leiden, so dass schließlich der Wunsch aufkam, Konflikte zwischen den Nationen durch Gespräche zu lösen, statt mit Waffen alles zu zerstören, was man mühselig nach dem zweiten Weltkrieg wieder aufgebaut hat. Aus der Montanunion zwischen Deutschland und Frankreich entwickelte sich im Laufe der Jahre schließlich die EU, die bemüht ist, wirtschaftlich, politisch und juristisch alle Mitgliedstaaten einander näher zu bringen und Lösungen zu finden, die allen nutzen. Eine gerechte Verteilung der Ressourcen, akzeptable Lebensbedingungen, die Wahrung der Menschenrechte und Hilfsprojekte für ärmere Regionen tragen dazu bei, den Frieden in Europa zu stabilisieren und die ganze Welt sicherer zu machen.

Wie die EU das erreicht und funktioniert, wird anschließend erklärt. Der Europarat, der Europäische Gerichtshof für Menschenrechte, die Bürgerkammer und weitere Komitees und Behörden werden ausführlich vorgestellt. Kleine Anekdoten sorgen mitunter für ein Schmunzeln. Auch die Mitgliedsstaaten der EU werden aufgeführt und ihre Charakteristika oder aktuelle Beispiele genannt, wobei man sich den Aha-Effekt zunutze macht, denn praktisch jeder hat von dem finnischen Rennfahrer Mika Häkkinen oder dem Eiffel-Turm gehört.

Ein wichtiges Kapitel ist ferner, welche Projekte die EU für Jugendliche konzipiert hat: Wer möchte, kann mit seiner Schulklasse den Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte in Straßburg besuchen, es werden Stipendien für ein Auslandsstudium angeboten oder auch Lehrstellen in den Nachbarstaaten vermittelt. Auf diese Weise sollen die gegenseitige Toleranz gefördert und Schranken – vor allem geistige – abgebaut werden. Weitere Informationen erhält man unter den angegebenen URLs.

Ein großzügiges Layout, lustige Illustrationen von Verena Ballhaus, Fotos, blau abgesetzte Überschriften und Zusatzerklärungen lockern die Textblöcke auf und trennen die einzelnen Themen klar voneinander. Dadurch wird das Lesen und Verstehen unterstützt.

„Nachgefragt: Europa – Basiswissen zum Mitreden“ ist ein sehr informatives Buch, das tatsächlich verständliche Erklärungen bietet und sicher auch als Ergänzungsmaterial zum Schulunterricht hinzu gezogen werden kann.

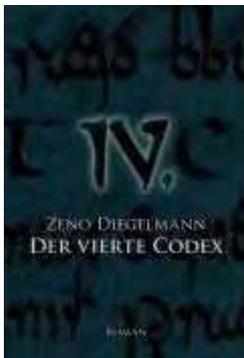
Was man jedoch vermisst, sind kritische Anmerkungen. Es wird zwar erwähnt, dass viele Erwachsene nicht mit der EU zufrieden sind und dass einige Staaten wie Island und die Schweiz sich gegen einen Beitritt entschieden haben, doch werden die Gründe dafür nicht genannt. Probleme wie die Langsamkeit der EU, wenn wichtige Beschlüsse gefasst werden müssen, oder die wachsende internationale Kriminalität, die vom Wegfall der Grenzen profitiert, werden heruntergespielt. Fakten und Meinung werden nicht getrennt, statt Vor- und Nachteile einander gegenüberzustellen, wird allein das Positive hervorgehoben.

In Folge liest sich das Buch wie eine Lobeshymne auf die EU, die zweifellos Gutes bewirkt hat und noch mehr Gutes bewirken will. In der Theorie klingt alles sehr schön, doch die Realität sieht anders aus. Unangenehme Fragen, die viele Bürger bewegen, werden gar nicht berücksichtigt, bestenfalls tangiert: Wird zu Recht von vielen befürchtet, dass die EU vor allem den Konzernen nützt, denen es immer einfacher gemacht wird, ihre Produktionsstätten in die Niedriglohnländer zu verlegen, so dass in den ‚teuren Staaten‘ Arbeitsplätze vernichtet werden? Hat die Einführung des Euros wirklich nur Vorteile oder nicht doch höhere Belastungen für den Verbraucher gebracht, insbesondere bei Lebensmittel und anderen Artikeln des täglichen Bedarfs? Weshalb muss man ‚gerade Gurken‘ und normierte Äpfel von wer weiß wo kaufen, wenn die ‚krummen Gurken‘ und die unterschiedlich großen Äpfel vom nächsten Bauern Verpackungsmüll, lange Transportwege und Lagerzeiten überflüssig machen könnten?

Daraus resultiert ein Widerspruch: Einerseits sollen aus Jugendlichen mündige, aufgeschlossene Erwachsene werden, die sich nicht von Demagogen manipulieren lassen, doch die einseitige, meinungsbildende Information lässt kein kritisches Hinterfragen zu und will linientreue EU-Bürger schaffen. Daher liegt die Vermutung nahe, dass das Buch vielleicht ‚von oben‘ gesponsert wurde...

Wer sich über Europa und die EU informieren möchte, tut gewiss keinen Fehlgriff mit diesem Band. Allerdings empfiehlt es sich, dass Eltern und/oder Lehrer die jungen Leser mit der Lektüre nicht allein lassen, die sich ergebenden Fragen beantworten und unbedingt zum kritischen Nachdenken und Hinterfragen der Aussagen anregen. (IS)

Belletristik



Zeno Diegelmann

Der vierte Codex

Verlag Parzeller, Fulda, 11/2006

HC mit Schutzumschlag, Belletristik, Thriller, Geschichte, 3-7900-0383-2/978-3-7900-0383-3, 432/1980

Umschlaggestaltung und Fotos von Dominik Ketz

www.der-vierte-codex.de

Professor Weithofen, Spiritual an der Fakultät des Fuldaer Priesterseminars, wird tot aufgefunden. Einer seiner Studenten, Markus Schuhmann, entdeckt zufällig ein winziges Stück beschriebenes Papier im Hals des Verstorbenen.

Das und auch das seltsame Verhalten der Reinigungskraft, die die Leiche entdeckt hat, lassen ihn stutzig werden und an einer natürlichen Todesursache zweifeln.

Zusammen mit seinem Freund und Kommilitonen Georg Stangl und einem pensionierten Polizisten beginnt er zu recherchieren. Sie stoßen dabei auf die geheimnisvolle Thule-Vereinigung, die sich für die Forschungen des Professors interessiert. Falls es „den vierten Codex“ tatsächlich gibt und

er gefunden wird, könnte er Schaden ungeahnten Ausmaßes anrichten, fällt er in die Hände der Nazis.

Schon bald muss Markus erkennen, dass er und seine Helfer nun selbst in Lebensgefahr schweben. Er weiß nicht, wem er noch trauen kann: Warum ließ Regens Heese den Hinweis auf die Mörder entfernen? Wieso befindet sich plötzlich das verschwundene Notebook des Professors in Georgs Besitz? Zu allem Übel wird auch noch Doktor Sonya Ramzy, mit der Markus trotz seiner Bestimmung ein Verhältnis begonnen hat, entführt und soll sterben, wenn er die Nazis nicht zum Versteck der antiken Schrift führt...

„Der vierte Codex“ ist ein Roman in der Tradition von Büchern wie Eschbachs „Das Jesus-Video“ oder Vandenbergs „Sixtinische Verschwörung“, in denen den beliebten ‚Was wäre wenn‘-Fragen nachgegangen wird:

Was wäre, wenn Jesus' Leben einen ganz anderen Verlauf genommen hätte und seine Lehren nicht so zu interpretieren sind, wie man bisher angenommen hat? Was wäre, wenn ein weiteres Evangelium entdeckt würde, durch das alles in Frage gestellt wird, woran Christen seit Generationen glauben? Was wäre, wenn einige der geheimen Schriften, die der Vatikan unter Verschluss hält, publik würden? Was wäre, wenn die Bibel, die von den Kirchenvätern im 5. Jahrhundert festgelegt wurde, aufgrund weiterer Erkenntnisse neu definiert werden müsste? Was wäre, wenn die Rolle der Frau von den patriarchalischen Priestern bewusst falsch dargestellt wurde und sie in Wirklichkeit gleichberechtigt neben dem Mann stünde, zudem Anrecht hätte auf die Würden eines Priesters bzw. des Papstes?

Schon immer fühlten sich die Menschen fasziniert von Religionen, Legenden und der Kirchengeschichte. Nicht nur ist die Bibel selbst ein spannendes Buch und das Wissen über das europäische Mittelalter voller Lücken, die reichlichen Raum für Spekulationen erlauben, es gibt auch viel Kritik an der weltlichen Machtposition der Institution Kirche zu üben. Dies veranlasst immer wieder Autoren, ein wenig zu recherchieren und die Phantasie zu bemühen, um spannende Thriller zu schreiben, die am Nimbus der Kirche kratzen, dabei weniger Wert auf historische Authentizität und Aufklärung legen als auf gute Unterhaltung. Ein bisschen Ketzerei kommt beim breiten Publikum tatsächlich immer gut an.

Besonders beliebt ist dabei der Mix aus Gegenwarts-Thriller und historischem Roman. Auch „Der vierte Codex“ bietet zwei Handlungsebenen. Vor dem Hintergrund des jüngsten Papstbesuchs in Deutschland versucht ein Student, das Rätsel „des vierten Codex“ zu lösen. Dabei führt ihn die Suche zurück in die Zeit seines Vaters als Soldat während der Nachkriegsära und noch weiter ins 9. Jahrhundert, als Rabanus Maurus Abt des Klosters Fulda war. Im Wechsel werden die Geschehnisse um Markus Schuhmann und Rabanus Maurus erzählt, wobei stets an der spannendsten Stelle umgeblendet wird.

In seinem Debut-Roman erfüllt Zeno Diegelmann alle Anforderungen, die Leser an Bücher dieses Genres stellen: Der Roman ist flüssig geschrieben und beinhaltet nur so viele Fachbegriffe wie nötig. Markus und seine Freunde sind sympathisch und verfügen über die notwendigen Kenntnisse und Verbindungen, um ihre Recherchen betreiben zu können. Die Gegenspieler sind gewohnt heimtückisch, skrupellos und brutal, so dass man am Schluss zufrieden ist, wenn sie das gerechte Schicksal ereilt. Markus gerät zwar ins Stolpern durch eine schöne Frau, denn eine Prise Sex gehört stets dazu, doch als aufrechter, angehender Priester kommt er letztlich nicht zu Fall. Wie ein Puzzle wird das Geheimnis um „den vierten Codex“ durch immer neue Informationen zusammengesetzt – doch was darin geschrieben steht, wird nicht einmal andeutungsweise enthüllt, was schon ein wenig enttäuschend ist.

Erfahrene Leser erkennen gelegentliche Längen vor allem bei den Passagen um Rabanus Maurus. Seine Handlungsebene enthält nicht immer wesentliche Details, sondern dient oft nur dazu, die andere zu unterbrechen und die Auflösung zu verzögern. Manchmal macht es sich der Autor etwas zu einfach, z.B. durch den Pilotenschein von Markus, der vielleicht sogar erst nachträglich eingefügt wurde, er trägt zu dick auf, wie mit der Involvierung des CIA, und viele Entwicklungen sind vorhersehbar, darunter die Opfer auf Seiten der Guten.

Für einen jungen Autor ist es nicht leicht, einen Verlag von seinem Erstlingswerk zu überzeugen. Die Chancen steigen jedoch, kann man mit Lokalkolorit aufwarten. Krimis und Historicals aus der Region offerieren so manchen kleinen Verlagen eine Nische, die ihnen genügend Leser beschert,

um überleben zu können. Beispielsweise findet man im Programm des Argument-Verlags eine wachsende Zahl Schwaben-Krimis, der Betzel-Verlag deckt den Raum Norddeutschland ab, der Gipfelbuch-Verlag macht mit historischen Romanen und Krimis aus verschiedenen Regionen auf sich aufmerksam.

Zeno Diegelmann, geboren und aufgewachsen in Fulda, siedelt die Geschichte in seiner Heimatstadt an. Dabei bedient er sich historischer Persönlichkeiten wie Bonifatius, Apostel der Deutschen, und des Mönchs Amnrichard, ferner bekannter Legenden und Sagen aus und um Fulda, sowie einer Menge Phantasie. Zweifellos vermag das Thema das Interesse der Leser aus der Region – und darüber hinaus - zu wecken.

Einen kleinen Wermutstropfen stellen die zahlreichen Tippfehler dar, doch trübt dies nicht wirklich das Lesevergnügen.

Alles in allem bekommt der Leser mit „dem vierten Codex“ einen soliden Thriller zu einem populären Thema geboten, der die Erwartungen zu erfüllen vermag, und bei dem die realen Schauplätze, die man besuchen kann, einen zusätzlichen Reiz ausmachen. (IS)



Good Night, and Good Luck, USA, 2005

Kinowelt Home Entertainment, 17. November 2006

DVD, Drama, Spieldauer: 90 Minuten, Preis: gesehen für EUR 17.95, 5/07

FSK: Freigegeben ab 12 Jahren

Format: Dolby, PAL, Surround Sound

Sprache: Deutsch, Englisch

Region: Region 2

Bildseitenformat: 16:9

Regie: George Clooney

Darsteller: George Clooney, David Strathairn, Alex Borstein, Jeff Daniels u. a.

Der Journalist Edward R. Murrow, Moderator der TV-Sendung ‚See It Now‘ bei CBS, wagt 1954 einen offenen Angriff auf Senator Joseph McCarthy, den selbst ernannten Kommunistenjäger und Vorsitzenden des Senatsausschusses gegen unamerikanische Umtriebe. Er nimmt den Fall eines zu unrecht aus der Air Force entlassenen Soldaten als Aufhänger, um gemeinsam mit seinem Produzenten Friendly und einem kleinen Team gegen die Machenschaften des Senators vorzugehen.

Edward R. Murrow gelingt es zwar, letztlich gegen den hart um seine Reputation kämpfenden McCarthy zu gewinnen, und auch der Air Force-Soldat wird wieder eingestellt, doch am Ende wird seine wöchentliche Sendung auf sporadische Ausstrahlungen am Sonntag Nachmittag geändert. Zudem verliert der Sender Sponsoren für die Sendung. Weiterhin begeht ein als Kommunist verschriener Freund und Kollege von Murrow Selbstmord, als er im Zuge dieser Auseinandersetzungen zwischen den Fronten aufgerieben wird.

“Good Night, and Good Luck” – der Titel ist der Abschiedsfloskel von Murrow am Ende einer jeden Folge entliehen – ist sicher alles andere als leichte Kost, allein schon, weil er auf Fakten basiert. Murrow und Friendly nutzen ihre Sendung zum offenen Protest gegen McCarthy, setzten sich jedoch gleichzeitig für ein politisches, ermahnendes Fernsehen ein. So zog sich Friendly von CBS zurück, weil der Sender die Folge einer Comedy-Serie brachte, statt die Senats-Anhörung zum Vietnamkrieg. Und auch Holloback, Murrows Freund und Kollege, beging aus eben jenen Gründen Suizid, die im Film gezeigt werden.

“Good Night, and Good Luck” zeigt einen der Wendepunkte in der amerikanischen Medienlandschaft.

Das Fernsehen sah sich zunehmend als Bringer seichter Unterhaltung, während manche Journalisten an ihrem Anspruch festhalten wollten, gleichwohl aber wussten, dass der Kampf bereits verloren war. Dennoch gelang ihnen hier die erste Demontage eines Politikers mittels Fernsehen.

Darüber hinaus zeigt der Film aber auch den Kampf der Nachrichten gegen – ihrer Meinung nach – undemokratische Umstände. Die Verantwortung, die Journalisten tragen, und die Macht der Medien.

Das dunkle Kapitel der modernen, amerikanischen Geschichte wird in diesem Film nicht einmal annähernd komplett dargestellt. Dies ist auch nicht sein Ziel. Er nimmt sich diesen einen Aspekt, diesen einen Ausschnitt von McCarthys Hexenjagd vor und führt ihn auf eindringliche, schnörkellose Art dem Zuschauer vor Augen.

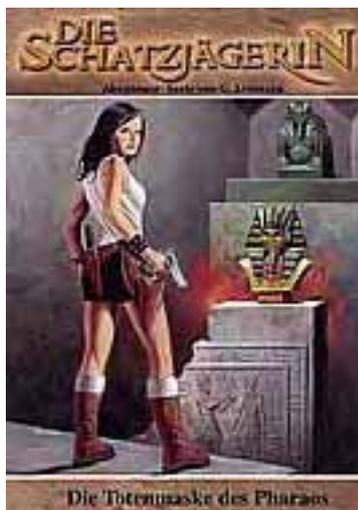
Doch ist damit alles gesagt? Ist es der alleinige Zweck des Films, einen Teil der McCarthy-Ära darzustellen und mit ihr den Kampf aufrechter Journalisten?

Schaut man genau hin und liest man zwischen den Zeilen, so findet man eine sehr deutliche und starke Kritik an den heutigen Zuständen in den USA. Die Angst vor dem Kommunismus einst ist die Angst vor dem Terror heute. Deutlich zu erkennen ist die Kritik an Bush und seinem Krieg gegen den Terror anhand des benutzten Original-Materials aus der damaligen Zeit. So erklärt z. B. der Sprecher einer Nachrichtensendung gegen Ende des Films, dass es in einem Land wie den USA eben nicht möglich sei, Menschen ohne Verhandlung in Gefängnisse zu bringen und dort über Jahre festzuhalten, dass Menschen nicht ohne Beweise beschuldigt werden können etc. Es werden also genau jene Dinge angerissen, die heute in den USA leider praktiziert werden; u. a. mit den Gefangenen in Guantanamo Bay.

Damals waren es Kommunisten und Spione, heute sind es unrechtmäßige Kombattanten. Damals wurde die Presse unter Druck gesetzt, stellten sie sich gegen McCarthy. Heute wird ihr vorgeworfen, nicht patriotisch zu sein, stellen sie sich gegen die restriktiven Gesetze zum Terrorschutz. Die Geschichte wiederholt sich, und das zeigt der Film. Er geht also zwei Wege, und beide führen zu einer eindeutigen Aussage.

Fazit: Ein Film, der auf mehreren Ebenen spielt und nichts für einen gemütlichen Popcorn-Abend ist. Dennoch ist es ein gelungenes, sehenswertes Stück Kino mit einer Botschaft, die nicht nur in den USA gehört werden sollte. (GA)

Fantasy



Gunter Arentzen
Die Maske des Pharaos

Die Schatzjägerin 5

Romantruhe, Kerpen, 4/2007

TB, Fantasy, Action, Adventure, 978-3-937435-60-2, 166/995

Titelillustration von Ugurcan Yüce

www.geister-schocker.de

Indiana Jones und Lara Croft sind wohl die Inbegriffe für die Männer und Frauen, die immer auf der Suche nach den Schätzen der Vergangenheit so manches Abenteuer erleben. Im Gegensatz zur Realität bewegen sie sich eher im Bereich der Grabräuberei, da diese viel spannendere und abenteuerlichere Geschichten bietet als die eigentliche Archäologie.

Jaqueline Berger mag äußerlich an Lara Croft erinnern und innerlich das Wissen und die Abgeklärtheit eines Indiana Jones besitzen, aber sie verfügt aber auch noch über einen eigenen ausgeprägten Charakter, der sie an Folter und Demütigungen nicht zerbrechen lässt. Ein Abenteuer in den Dschungeln Perus, wo sie in einer verlorenen Stadt eine sagenhafte Entdeckung macht, hilft ihr dabei, die Grausamkeiten in Libyen zu vergessen und beschert ihr eine neue attraktive Partnerin. Sie erhält aber auch einen weiteren Hinweis für die Suche nach einem besonderen Schatz, auf den es noch andere Söldnergruppen abgesehen haben.

Weitere Informationen sollen in der Maske eines Pharaos versteckt sein. Doch diese ist leider im Besitz des Mafiabosses Francesco P. D. Marco, der für seine Skrupellosigkeit bekannt ist und es nicht mag, wenn man ihn betrügt oder bestiehlt.

Jaqueline Berger weiß, dass sie viel Fingerspitzengefühl im Umgang mit dem Pate zeigen muss. Mit Hilfe ihrer Freunde vom israelischen Inlandsgeheimdienst reist sie mit falschem Pass auf die Cayman-Inseln, wo sich der Mann gerade aufhält, und versucht, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Sie ist bereit, mit dem Mafiaboss einen Deal einzugehen, nur um die Maske kurzfristig in der Hand halten und untersuchen zu können, auch wenn es sie etwas mehr kostet. Doch wird der Pate auf ihr Angebot eingehen?

Wie auch schon in den vorherigen Bänden aus der Reihe „Die Schatzjägerin“ benutzt „Die Totenmaske des Pharao“ klassische Abenteuerklischees und erzählt eine actionreiche Geschichte, die in erster Linie kurzweiliger Unterhaltung dient. Anders als vergleichbare Pulp-Romane präsentiert der Autor aber eine Heldin mit Ecken und Kanten, Schwächen und Ängsten, die sich zwar immer den Gefahren stellt, Demütigungen aber nicht ganz so einfach weg stecken kann wie vergleichbare Helden. Gerade diesmal wird wieder sehr viel von ihr gefordert, da sie einen Gegner hat, der mit allen Wassern gewaschen ist und durchaus immer daran denkt, sie zu übervorteilen. Die Handlung ist spannend aufgebaut, aber auch sauber recherchiert und durchweg glaubwürdig. Gefahren, Planungen und Verhaltensweisen der Helden und ihrer Gegenspieler sind nachvollziehbar und wirken realistisch. Stellenweise bekommt man auch noch ein wenig Wissen unterhaltsam vermittelt.

Anders als im Vorgängerband kann man problemlos in „Die Totenmaske des Pharao“ einsteigen, da die notwendigen Kenntnisse gleich am Anfang vermittelt werden.

So ist auch der fünfte Band aus der Reihe „Die Schatzjägerin“ eine unterhaltsame Lektüre für alle Abenteuer- und Mystery-Fans, die handfeste Action mit ein wenig mehr Tiefgang, als gewohnt, mögen und die daraus resultierende realistische Spannung schätzen. (CS)



Bernhard Hennen und James Sullivan
Die Elfen

Heyne Verlag, München, 11/2004

TB, Fantasy, 3-453-53001-2/978-3-453-53001-0, 912/1400

Titelbild von Nele Schütz Design

Der Heyne Verlag führt fort, was er im Gefolge der „Herr der Ringe“-Filme begonnen hatte: Nach den Orks und Zwergen wird nun auch den Elfen als drittem großen Volk aus Tolkiens Epos ein voluminöses Romanwerk gewidmet. Als Autoren hat man diesmal Bernhard Hennen und James Sullivan gewinnen können.

Der fjordländische Jarl Mandred stellt sich einem unheimlichen Wesen zum Kampf, der sein Dorf bedroht. Die Kreatur, halb Mann, halb Eber, verletzt ihn schwer, doch mit letzter Kraft kann sich der sterbende Mensch in einen Steinkreis retten, nur um geheilt im Elbenreich zu erwachen. Gegen einen hohen Preis verspricht ihm die mächtige Elfenkönigin Emerelle Hilfe. Sie schickt eine Elfenjagd unter der Führung von Farodin und Nuramon aus, die beide um die Gunst der schönen Elfenmaid Noroelle buhlen.

Die Elfen stellen den Manneber und können ihn unter schweren Verlusten besiegen, doch bei ihrer Heimkehr müssen sie erfahren, dass die Gefahr längst noch nicht vorüber ist. Denn dem Wesen innegewohnt hat ein Devanthar - ein grausamer Dämon, der nur nach dem Untergang des Elfenvolkes verlangt. Während sie den Leib zerstörten, hat sich der Geist Noroelles bemächtigt und mit ihr ein Kind gezeugt, um in die Welt zurückkehren zu können.

Da sich die Elfenmaid weigert, das Kind töten zu lassen und es versteckt, wird sie verbannt. Nuramon und Farodin dürfen sie erst wieder sehen, wenn sie die Saat des Devanthars gefunden und ausgemerzt haben, aber genau das erweist sich als schwieriger, als zunächst gedacht. Denn der Dämon hat längst seine Saat auch in die Herzen anderer Sterblicher gesät.

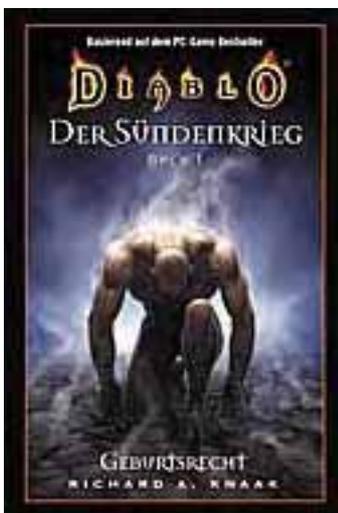
Die beiden Elfen sind hin und her gerissen zwischen Gehorsam und Rebellion und entschließen sich dazu, ihre Liebste auf einem anderen Weg zu befreien. Mandred, der Mensch, bleibt an ihrer Seite, denn er hat mittlerweile den Schmerz des Verlustes selber deutlich kennen gelernt. Das

Zusammensein mit den Albenkindern hat ihn aus der Zeit der Sterblichen gerissen, und alles, was er kannte, ist nun vergangen...

Bernhard Hennen und James Sullivan schöpfen aus dem ganzen Reichtum nordischer und keltischer Mythen. Wer mit den Sagen um die Liosalfar und die Tuatha de Danaan vertraut ist, wird unschwer die verwendeten Elemente wiedererkennen, die in einem ganz neuen Umfeld zusammengefügt wurden, denn die beiden Autoren begehen nicht den Fehler, bekannte Versatzstücke zu kopieren.

"Die Elfen" schildert eine geradlinige Abenteuergeschichte, bei der vor allem die Zeitlosigkeit des unsterblichen Volkes sehr gut herausgearbeitet wird. Hennen und Sullivan erschaffen lebendige und sympathische Charaktere, denen man gerne bis zum Ende des Buches folgt. Der einzige Schwachpunkt sind einige Längen in der Handlung, die mit einer leichten Straffung des Buches hätten behoben werden können.

Alles in allem finden Elfenliebhaber hier ihr favorisiertes Volk in einem würdigen Roman vertreten, der Vertrautes zu einer neuen Geschichte zusammenmischt. (CS)



Richard A. Knaak

Geburtsrecht

Diablo: Der Sündenkrieg 1

Diablo: The Sin War Vol. 1 - Birthright, USA, 2007

Panini, Stuttgart, 04/2007

TB, Dark Fantasy, 978-3-8332-1553-7, 363/995

Aus dem Amerikanischen von Ralph Sander

Titelillustration von Glenn Rane

Waren die bisherigen Romane aus der „Diablo“-Reihe nur locker miteinander verbunden und konnten unabhängig voneinander gelesen werden, so ist das mit dem neu erschienenen fünften Band der Reihe anders.

„Geburtsrecht“ ist der Auftakt zur Trilogie „Der Sündenkrieg“. Der Roman wurde ebenfalls von Richard A. Knaak geschrieben, der bis auf einen bisher alle „Diablo“-Bücher verfasste. Er kehrt in dem Buch

zurück in die ferne Vergangenheit des Landes.

Dreitausend Jahre bevor das Grauen über die Welt Tristram kam und sie zu einem Spielball der dunklen Kräfte machte und in der nur das Überleben des Stärkeren zählte, waren die Machtverhältnisse noch anders verteilt. Die Kreaturen des Himmels und der Hölle rangen noch in einem geheimen Krieg um die Seelen der Menschen und verdarben sie nicht offen.

Uldyssian ist ein einfacher Bauer. Nach dem Tod seiner restlichen Familie bewirtschaftet er nur noch mit seinem jüngeren Bruder Mendeln den Hof und führt ein schlichtes, relativ ereignisloses Leben. Nur eines kann er nicht: In die höheren Mächte vertrauen und diese anbeten. Denn wo waren die Götter, als seine Eltern und die anderen Geschwister an der Pest starben? Warum haben sie damals nicht rettend eingegriffen?

So weist er jeden schroff ab, der ihn zum Glauben an seinen Gott bekehren will und sagt ihm oder ihr deutlich, was er von dem Gerede hält. Einen Mord würde er jedoch niemals begehen.

Dennoch steht er plötzlich unter dem Verdacht, zwei Priester auf bestialische Weise getötet zu haben. Die Indizien sind eindeutig: Uldyssian wird verhaftet und eingesperrt, ehe er sich versieht, und versteht die Welt nicht mehr. Nur sein Bruder, ein befreundeter Jäger und die Tochter des örtlichen Kaufmanns glauben an ihn. Und eine geheimnisvolle Edeldame namens Lyllia, die ihm zur Flucht verhilft, als eine Katastrophe über das Dorf herein bricht.

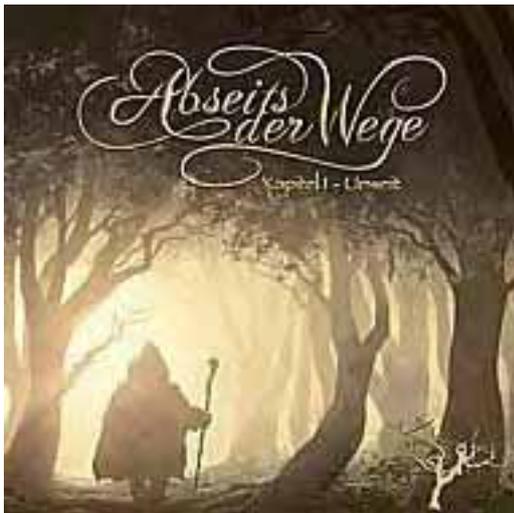
Der junge Bauer will nun jedoch seinen Namen wieder reinwaschen und den wahren Schuldigen finden.

Doch es ist auch etwas anderes mit ihm geschehen: Plötzlich verfügt er über gottgleiche Kräfte, mit denen er viel Gutes tun kann. Er nimmt die Gaben an, nicht ahnend, dass er damit endgültig zum Spielball der Mächte geworden ist, die ihn überhaupt erst in diese Situation gebracht haben...

So sicher wie sich Richard A. Knaak mittlerweile in der Welt von „Diablo“ bewegt, so routiniert verfasst er seine Geschichte. Die Handlung ist auch für Leser, die das Spiel nicht kennen, spannend und unterhaltsam, die Helden vorstellbar.

Einzig der Streit zwischen den höheren Mächten bleibt ein wenig unklar, kann aber in den folgenden Bänden immer noch zu einem Thema und vor allem konkretisiert werden. Allerdings sollte man in dem Buch nicht zu viel Tiefgang oder gar Charakterentwicklung erwarten; darauf ist es nicht ausgerichtet.

„Geburtsrecht“ ist ein kurzweiliges, wenn auch etwas dunkles Fantasy-Abenteuer, das sich vor allem an die Fans rasanter Action wendet. Wer nach nicht mehr verlangt, wird von der ersten bis zur letzten Seite gut unterhalten werden. (CS)



Volker Sassenberg, Andreas Gloge, Mark Sifrin

Abseits der Wege, Kapitel 1: Unweit

Abseits der Wege CD 1

Family Entertainment/Universum Music GmbH, Berlin, 2/2007

CD, Hörspiel im Jewel Case, Fantasy, 978-3-8291-1863-7, Laufzeit 79 min, Preis: EUR 14.99

Sprecher: Heinz Ostermann, Timmo Niesner, Stefan Krause, Hannes Maurer, Diana S. Borgwart, Volker Sassenberg u. a.

Titelillustration/-gestaltung von Neddermeyer Büro für Kommunikation

Waren Hörspiele vor mehr als einem Jahrzehnt noch reiner Kinderkram und auch in Inhalt und Konzeption auf die entsprechende Zielgruppe ausgerichtet, so hat sich das Bild inzwischen grundlegend gewandelt. Immerhin ist eine Generation heran gewachsen, die nicht nur die Klassiker ihrer eigenen Kindheit sammelt, sondern auch nach neuen Hörspielen verlangt. Nachdem eine ganze Weile das Grusel-Hörspiel im Trend war, weitet sich das Interesse der Hörer nun auch auf die anderen Genres aus: Krimi, Thriller, SF und nicht zuletzt Fantasy. Auf diese setzt auch Volker Sassenberg mit seinem ambitionierten Projekt „Abseits der Wege“.

Eine mystische Atmosphäre liegt über dem Wald und der Landschaft, die das Dorf umgibt, in dem Gaston Glück mit seinem Vater Tebald und seinen Freunden lebt. Wieder einmal bereiten sich gerade die Kinder auf das große Fest vor, bei dem ein skurriles Rennen mit Tieren und Fabelwesen die wichtigste Attraktion sein soll und jeder Jugendliche den anderen zu überbieten versucht. Einer zieht sogar aus, um sich einen Knorpelgnom zu fangen...

Derweil ist Gaston ganz fasziniert von den Wanderern, die im Gasthaus Rast machen und von dem purpurnen Prüfer erzählen, der in der Gegend umherstreift. Sie selbst sind auf der Suche nach dem Welkenwerk, wem sie aber dienen, verraten sie nicht.

Gaston wird von dem Zauber ihrer Worte eingefangen und in die Tiefen des Waldes gelockt. Dort findet er tatsächlich den purpurnen Prüfer, aber das ist nur der Beginn einer gefährvollen Reise, die ihm alles abfordern wird.

Er allein entdeckt, dass die Menschen die ganze Zeit im Schatten einer Bedrohung gelebt haben, die nun langsam erwacht. Das Böse lauert in Gestalt seltsamer Wesen und dunkler Gestalten „abseits der Wege“ zwischen Büschen und Bäumen - bereit dann loszuschlagen, wenn seine Zeit gekommen ist...

Die Aufmachung der CD ist sehr edel - Ton in Ton gehalten, mit einer aufwendigen Goldprägung und einem ungewöhnlichen Jewel Case, das sich von den handelsüblichen unterscheidet.

Ähnlich kryptisch wie die Zusammenfassung der Handlung ist auch ihre Präsentation. Volker Sassenberg setzt auf einen mystischen Soundtrack, glasklare Soundeffekte und bedeutungsschwere Sätze, die teils geflüstert, teils sehr betont gesprochen werden. Das die Sprecher nicht immer ganz glücklich damit sind, merkt man ihnen trotz ihrer Professionalität an.

Zwar entsteht durch die Zusammenstellung in einigen Szenen eine sehr stimmungsvolle Atmosphäre, die einem vor allem durch die Musik unter die Haut geht - für das Verständnis der Handlung reicht das aber nicht aus, da zu wenige Dinge erklärt und offen gelegt werden. Die Geschehnisse bewegen sich in einem Niemandsland und scheinen noch keinen wirklichen Hintergrund zu haben.

Das ist wohl die größte Schwäche von „Abseits der Wege“, und es bleibt abzuwarten, ob mögliche Fortsetzungen mehr Klarheit bringen werden.

Bis dahin hat das Hörspiel viel mit francobelgischen Fantasy-Comics z. B. „Gefährten der Dämmerung“ von Francois Bourgeon gemein, die nicht selten auch einen sehr unverständlichen Auftakt besitzen, in eine unwirkliche Landschaft mit fremdartigen Wesen entführen und erst viel später verraten, worauf sie eigentlich hinaus wollen.

Daher sollte man schon ein gewisses Faible für diese Art von mystischer Fantasy haben, um „Abseits der Wege“ wirklich genießen zu können. (CS)

Mehr Fantasy unter Comic, Manga.

Science Fiction



Norma Banzi

Brautraub

Edition Banzini-Hefte, Band 2

Banzini-Verlag, Hamburg, 03/2007

*A5-Heft, Erotik, Science Fantasy, keine ISBN oder ISSN, 72/395
auch als Ebook erhältlich*

Erotische Romane haben seit jeher die Menschen fasziniert. Ob nun Liebe und Romantik im Vordergrund stehen und der körperliche Aspekt relativ stark ausgeblendet werden soll oder aber die Sexualität offen und leidenschaftlich die Hauptrolle spielt, muss jeder für sich entscheiden, deshalb gibt es in kaum einem anderen Genre mehr Vielfalt und Unterschiede in den Beschreibungen.

Während die großen Verlage sich dabei nicht über eine bestimmte Grenze wagen, haben die kleineren eher weniger Hemmungen die entsprechenden Szenen explizit zu beschreiben. Das beweist auch

Norma Banzi in ihrem zweiten Heft „Brautraub“, das sowohl als Kopie wie auch als E-Book erworben werden kann. Wieder kehrt sie damit in das Universum zwischen Science Fiction und Fantasy zurück, das sie in ihrem beim dead soft Verlag erschienenen Roman „Kriss“ erstmals vorstellte.

Dort ist für die meisten Rassen und Völker offen ausgelebte Sexualität kein Problem. Im Gegenteil, teilweise befürwortet man sogar den offenen Umgang mit der Liebe schon bei den Jugendlichen, damit es ihnen nicht so geht wie manchen verklemmten Erdbewohnern.

Für Annett Wagner ist dies eine komplett fremde Welt. Obwohl sie in einer konservativen katholischen Familie aufgewachsen ist, hat sie sich für ein Praktikum bei einer angesehenen Familie auf dem Planeten Kam'ar eingelassen. Unter dem Schutz der Dame Qara stehend, lernt sie die freizügige Kultur der ul'chanischen Freibeuter-Gilde nach und nach kennen. Manches bleibt ihr fremd - so auch die barbarische Natur vieler Männer und die freizügig ausgelebte Sexualität.

Sie ahnt jedoch nicht, dass der Krieger Hor schon längst ein Auge auf sie geworfen hat und seinen Wunsch, sie besitzen zu wollen, kaum noch zügeln kann. So beschließt er kurzerhand, den Gebräuchen seines Volkes zu folgen und begeht den „Brautraub“. Nun da Annett offiziell zu seiner Verlobten geworden ist, beginnt er, hemmungslos um sie zu werben. Die junge Erdenfrau ist entsetzt, denn sie weiß nicht, was sie davon halten soll. Ihr ist dieser Brauch und die Kultur so fremd, dass sie jederzeit eine Vergewaltigung befürchtet...

„Brautraub“ spielt mit einem klassischen Thema: Mann begehrt Frau - Frau aber fürchtet sich vor seiner Leidenschaft und muss geduldig, sanft, aber beharrlich davon überzeugt werden, dass die Vereinigung mit ihm die Erfüllung all ihrer Träume ist. Und da Annett in sehr konservativen Verhältnissen aufgewachsen ist, wird sie zu einer besonderen Herausforderung für Hor. Das ist sehr interessant geschildert, denn die Kulturen der beiden sind so verschieden, dass sie erst lernen müssen, einander besser zu verstehen und nach und nach Ängste und Vorurteile über Bord zu werfen. Insgesamt gelingt Norma Banzi das sehr gut, so dass sie dem klassischen Thema letztendlich noch eine spannende, neue Facette abgewinnt, die zu gefallen weiß, selbst wenn die Handlung ansonsten den gewohnten Weg geht, wie man ihn auch aus vielen Liebesromanen kennt. (CS)



Joel Schumacher

Batman IV - Batman und Robin

Batman and Robin, USA, 1996

Warner Brothers Home Video, 4/1998

DVD, 1 Disk, Comicverfilmung, Action, SF, Mystery, 7-321921-165009

115 min., Preis: EUR 14.95

Extras: Produktionsnotizen

FSK:12

Bildformat 1,85:1, PAL, RC=2

Sprachen/Tonformat: Deutsch, Englisch, Spanisch DD 5.1

Untertitel: Deutsch, Englisch, Spanisch, Holländisch, Schwedisch, Finnisch, Französisch u. a.

Produzent: Peter McGregor Scott

Buch: Akica Goldsman

Darsteller: George Clooney, Arnolds Scharzenegger, Chris O' Donnell, Uma Thurman, Alicia Silverstone

Musik: Elliott Goldenthal

Seit Jahrzehnten gehört „Batman“ neben „Superman“ und „Spider-Man“ zu den bekanntesten und beliebtesten amerikanischen Superhelden, vermutlich weil er der menschlichste von Ihnen ist. Denn anders als die oben genannten, besitzt er keine angeborenen oder durch einen Unfall erhaltene Superkräfte: Batman kann sich nur auf seinen Verstand, seinen Körper und die von ihm entwickelten technischen Gimmicks verlassen.

Die in den späten 1980er-Jahren gestartete Filmreihe ist beileibe nicht die erste „Batman“-Verfilmung. Bereits zwei und drei Jahrzehnte früher schlüpfen Schauspieler für Film und Fernsehen in das Kostüm des Fledermausmannes. Im Gegensatz zu den alten Serien zeichneten sich die Filme „Batman“ und „Batmans Rückkehr“ durch eine sehr düstere Atmosphäre und einen gebrochenen, zynischen Helden aus.

Erst mit „Batman Forever“ begann man, den Comic-Aspekt einzubringen, hauptsächlich durch die überdrehten und schrillen Gegenspieler Two-Face und Riddler. „Batman und Robin“ führt diese Entwicklung fort.

Gotham City wird erneut vom Bösen heimgesucht. Aus Schmerz über die unheilbare Krankheit seiner Frau und den Unwillen der Menschen, ihn nach einer Lösung forschen zu lassen, überzieht ein durch einen Unfall in ein Eismonster verwandelte Wissenschaftler, die Stadt mit einer Schicht aus Eis und Schnee. Er will Vergeltung für alles, was man ihm angetan.

Eine Verbündete findet der sich nun Mr. Freeze nennende Mann (Arnold Schwarzenegger) in der ebenso schönen wie auch giftigen Poison Ivy (Uma Thurman), die es sich in den Kopf gesetzt hat, die Natur über den Menschen siegen zu lassen. Mit ihren Pheromonen macht sie sich alle Männer untertan und zwingt ihnen ihren Willen auf.

Nur gut, das Batman (George Clooney) und Robin (Chris O' Donnell) überraschend Verstärkung bekommen. An ihre Seite stellt sich das geheimnisvolle Batgirl (Alicia Silverstone) - keine andere

als die Nichte von Butler Alfred, die wie dieser um das Doppelleben von Millionär Bruce Wayne und seines Mündels Dick Grayson weiß.

Auch wenn die beiden zunächst nicht ganz erbaut über die Einmischung sind, so lernen sie doch bald Batgirls Qualitäten zu schätzen. Denn als Frau ist diese unempfindlich gegenüber den Einflüsterungen von Poison Ivy...

So nehmen sie nun zu dritt den Kampf gegen Mr. Freeze und seine Verbündeten auf.

Nach einem erneuten Wechsel des Hauptdarstellers - nach Michael Keaton und Val Kilmer schlüpfte der damalige Publikumsliebling George Clooney in die Rolle Batmans - und einer wachsenden Anzahl von Helden und Bösewichten, ging das verloren, was die ersten Filme der Reihe so beliebt gemacht und geprägt hatte: die düstere, melancholische Atmosphäre, die nur all zu menschliche Verbitterung und Wut der vielschichtigen Bösewichte und die dunkle Seite des einzelgängerisch agierenden Helden, der sich nicht nur äußerlich unter einem dicken Panzer verbarg.

„Batman und Robin“ ist ein quietschbuntes und überdrehtes Action-Abenteuer. Das merkt man nicht nur an den farbenfroheren Kulissen, sondern auch an den nun völlig überdrehten Bösewichten und den Helden, die weniger ihr Seelenleben offen zu legen bereit sind, als sich mit einem dummen Spruch auf den Lippen in die nächste Gefahr zu stürzen. Das Konzept bietet zwar actionreiche Unterhaltung und sinnfreies Bonbon-Kino, mehr allerdings nicht. Ein Übriges tat die stellenweise etwas unglauwbürdige Story. Die Zuschauer ließen den vierten Film an den Kinokassen floppen und sorgten so für einen Schlusspunkt der Reihe.

„Batman & Robin“ ist actionreiches Popcornkino, bei dem man sich zwar so gut wie nicht langweilt, über die Glaubwürdigkeit der Handlung und vor allem über die Motivation der Charaktere sollte man jedoch keinen Gedanken verschwenden, um sich den Genuss des fast zwei Stunden langen Films nicht zu verderben. (CS)



Peter David

Spider-Man 3 – der offizielle Roman zum Film

Spider-Man 3, The Movie, USA, 2007

Basierend auf dem Drehbuch von Sam Raimi, Ivan Raimi & Alvin Sargent, Original-Story von Sam Raimi & Ivan Raimi, nach den Marvel-Comics von Stan Lee und Steve Ditko

Panini Verlag, Stuttgart, 4/2007

TB, Filmroman, SF, Fantasy, 978-3-8332-1566-7, 330/995

Aus dem Amerikanischen von Timothy Stahl

Umschlaggestaltung von tab individuell

Artwork und Fotos von Columbia Pictures Industries Inc.

Alle Charaktere sind Eigentum von Marvel Characters Inc.

www.marvel.com

www.spiderman3.de

Wieder einmal läuft für Peter Parker alias Spider-Man eine Menge schief:

Mary-Jane Watson, Peters Vertraute, erlebt ein Debakel am Broadway, während Spider-Man plötzlich zu den beliebtesten Superhelden zählt und es genießt, dass man ihn wie einen Star feiert. Da sie nicht das erhoffte Verständnis bei Peter findet, der zu sehr mit sich selbst beschäftigt ist, zieht sich MJ gekränkt zurück – und das ausgerechnet, als er ihr einen Heiratsantrag machen möchte.

Mit dem ehrgeizigen, skrupellosen Eddie Brock bekommt Peter einen Konkurrenten beim Daily Bugle und Rivalen um die Gunst von Gwen Stacy. Die lebenslustige Tochter eines Polizisten und Kommilitonin Peters ist nach einem Kuss, den sie Spider-Man bei einer öffentlichen Veranstaltung gibt, auch MJ ein Dorn im Auge.

Peters Freund Harry Osborn zögert nicht lange, als MJ bei ihm Trost sucht. Er gibt Peter die Schuld am Tod seines Vaters und schlüpft schließlich selbst in die Maske des Green Goblins, um mit Spider-Man abzurechnen.

Der kleine Ganove Flint Marko, den ein Unfall in den Sandman verwandelte, wird als der Mörder von Peters Onkel Ben entlarvt. Obwohl Marko Reue zeigt, will Spider-Man Rache und macht Jagd auf ihn.

Obendrein wird Spider-Mans Kostüm schwarz. Peter beginnt, sich zu verändern, aber nicht zum Guten...

„Spider-Man 3“ greift mehrere Storylines aus den „Spider-Man“-Comics auf und vermengt diese dramatischen Sagas zu einem komplexen Plot. Die wichtigsten Handlungsstränge sind das Schicksal des Green Goblins, die Motive von Sandman und das Auftauchen des schwarzen Kostüms, das später für die Entstehung Venoms verantwortlich ist. Parallel zu den Action-Szenen verläuft Peter Privatleben nicht minder turbulent, denn Freundschaften gehen in die Brüche, und der Daily Bugle favorisiert einen anderen Fotografen.

Nicht immer folgt die Handlung von Film und Buch genau der Comic-Vorlage. Beispielsweise kehrte Spider-Man mit dem schwarzen Kostüm nach der Mini-Serie „Secret War 1“ von einem fernen Planeten zurück, und es verging einige Zeit, bis er bemerkte, dass er von einem außerirdischen Symbionten manipuliert wurde. Eddie Brock tauchte erst lange nach dem Tod von Gwen Stacy auf und wurde zum permanenten Träger des schwarzen Kostüms. Dass MJ Peters Geheimnis kennt und ihm immer wieder hilft, ist „Ultimate Spider-Man“ entnommen, einer vom ‚normalen‘ Marvel-Universum unabhängigen Reihe, die die alten Geschichten nach sorgfältiger Überarbeitung und dem Geschmack der jungen Leser angepasst erzählt. Es werden auch überraschende, alternative Entwicklungen ausprobiert, die von den Fans gewünscht werden, aber im Widerspruch zu der festgelegten Handlung in den ‚normalen‘ Serien stehen. Durch diesen ‚What if‘-Charakter bieten die „Ultimate“-Titel auch für langjährige Sammler Neues und sind reizvoll.

Das Buch zum Film ist spannend und weist keine Längen auf. Der Leser kann in eine Geschichte eintauchen, in der er auf eine Vielzahl bekannter Protagonisten trifft – Freunde und Feinde Spider-Mans -, wechselnde Handlungsebenen vorfindet und wirklich von einer atemberaubenden Entwicklung zur nächsten geführt wird. Die Mischung aus Action und Soap-Opera ist gelungen und gefällt. Der Autor versteht es, flüssig und überzeugend zu erzählen, dabei die Charaktere so darzustellen, wie man sie aus den Comics (oder dem Film) kennt. Jeder von ihnen hat gute und schlechte Seiten und nachvollziehbare Gründe für sein Handeln.

Vorkenntnisse aus den Comics oder den Filmen benötigt man nicht; alles erklärt sich von selbst. Wenn man phantastische Bücher mag bzw. keine Aversion gegen Superhelden hegt, hat man an der Lektüre von „Spider-Man 3“ sehr viel Spaß. (IS)

Mehr SF unter Comic, Manga.

Mystery/Horror



Nancy A. Collins

Der Todeskuss der Sonja Blue

Nosferatu 11: Sonja Blue 1

Sunglasses After Dark, USA, 1989

Festa Verlag, Leipzig, 1. Auflage: 5/2006

PB, Horror, 978-3-935822-98-5, 272/1295

Aus dem Amerikanischen von Martin Baresch

Titelillustration von BabbaRammDass

Eine Unbekannte wird in die Geschlossene Anstalt Elysian Fields eingeliefert und in einer Sicherheitszelle eingesperrt – nicht grundlos, wie sich schon bald herausstellt: Die junge, attraktive Frau kann sich trotz aller Vorkehrungen befreien und flieht in das Straßengewirr New Yorks.

Dort beginnt eine Odyssee durch Erinnerungen: Wer ist sie? Und wer ist die Andere in ihr, die danach strebt, die Kontrolle über einen Körper zu erlangen, der übermenschlich stark ist und erstaunliche Selbstheilungskräfte besitzt? Und wer hat ihr das aus welchen Gründen angetan? Um Antworten zu erhalten, muss sie in der Zeit zurückreisen bis zu dem Tag, an dem die Millionenerbin Denise Thorne sterbend im Rinnstein zurückgelassen und Sonja Blue geboren wurde.

Sonja Blue schlägt sich als Prostituierte durch, als Studienobjekt eines verlachten Wissenschaftlers und als Vampir-Jägerin. Ihre Suche gilt dem Mann, der sie in eine Blut trinkende, gewalttätige Kreatur verwandelt hat. Seine Spur verliert sich jedoch, und sie selber wird stattdessen entdeckt. Allerdings gibt es jemanden, der kein Interesse daran hat, dass diese Denise Thorne mit ihrer Familie vereint wird...

Vampire haben schon immer die Phantasie der Autoren beflügelt. Ab und zu versuchen sie, sich von dem gängigen Hintergrund zu lösen, den Bram Stokers „Dracula“ für sie festlegte. So findet man in der modernen Horror-Literatur zunehmend Vampire, die sich auch ins Tageslicht wagen können, immun sind gegen Weihwasser, Kreuze und Knoblauch, nicht zwangsläufig Menschenblut trinken müssen und dafür andere Schwächen haben.

Dies trifft auch auf Sonja Blue zu, die wie ihr aus Film und Comic sehr viel bekannterer Kollege „Blade“ Jagd auf Ihresgleichen macht. Da nahezu all ihre Verletzungen binnen kürzester Zeit heilen, scheut sie vor kaum einem Kampf zurück, selbst wenn sie fast genauso viel einstecken muss, wie sie austeilt. Sie ernährt sich nicht nur vom Blut ihrer menschlichen Opfer – üblicherweise Kriminelle – sondern auch von deren Emotionen.

Die Protagonistin will nicht wirklich den Menschen Gutes tun, wenn sie die Straßen von Gesindel befreit. Ihr Handeln wird nur von einem Wunsch bestimmt: Sie möchte den Vampir finden, der sie geschaffen hat, und sich an ihm rächen. Allerdings weiß dieser, sich gut zu verbergen.

Obwohl Sonja Blue eine Noble, ein äußerst mächtiger, von seinem Schöpfer unabhängiger Vampir ist, muss sie noch eine Menge über sich, ihre Kräfte und die anderen Wesen lernen. Viel Zeit lässt man ihr dafür jedoch nicht, denn ihre Aktionen sorgen nicht allein unter den anderen Vampiren für Aufruhr.

Nancy A. Collins fügt mit den Pretenders, die sich in menschlicher Gestalt unter ihre ahnungslosen Opfer mischen, dem Mythos um die unheimlichen Kreaturen der Nacht eine weitere Variante hinzu. Allerdings erfährt der Leser nicht mehr als die Hauptfigur, aus deren Perspektive weite Teile der Handlung geschildert werden, und so bleibt vieles vage.

Die an sich reizvolle Idee geht leider in den detaillierten Beschreibungen von Gewaltszenen unter, die zwar nicht so splatrig sind wie in manch anderen Horror-Romanen, aber immer noch wie billige Effekthascherei wirken, da sie nicht wirklich für Spannung sorgen. Auch hier gilt wieder einmal: Weniger ist oft mehr.

Die Geschichte ist flüssig geschrieben und bietet Genrefans gute Unterhaltung. Die Formulierungen sind stellenweise recht derb, denn die Autorin nimmt kein Blatt vor den Mund. Vulgäre Ausdrücke und Fäkaliensprache sind schließlich schon seit einer geraumen Weile gesellschaftsfein und geradezu ein Muss in der modernen Literatur. Auch Sex wird nicht ausgeklammert, doch sind die Szenen nicht erotisch, sondern dienen nur dazu, die Brutalität und Perversion jener zu verdeutlichen, die Sonja Blue bekämpft.

Man sollte ein Fan der zeitgenössischen, derben Horror-Romane mit Splatter-Tendenz sein, um „Den Todeskuss der Sonja Blue“ zu mögen. Wer es subtiler und in der Art der Gothic-Novel schätzt, könnte von dieser Metzeler-Geschichte, die keinen richtigen Höhepunkt aufweist und viele Fragen offen lässt, doch etwas enttäuscht sein.

Da die Protagonistin ihren Vampir-Vater in diesem Buch nicht findet, liegt die Vermutung nahe, dass weitere Bände folgen werden. Die Serie ist durchaus steigerungsfähig. (IS)



Patrick Grieser & Günther Merlau

Caine

Folge 3: Collin Drake und die Bruderschaft

Folge 4: Dunkelheit

Lausch - Phantastische Hörspiele, Hamburg, 03/2007

je 1 CD, Mystery-Hörspiel, 978-3-939600-08-4 & 978-3-939600-09-1, Laufzeit 57/58 min, EUR 9.95

Sprecher: Thorsten Michaelis, Lutz Riedel, Claudia Ubschat Mingues, Klaus Sonnenschein, Kaspar Eichel u. v. m.

Cover von Günther Merlau und Gunnar Krieger

www.stevencaine.de

In den letzten Jahren sind die nach dem Siegeszug des Fernsehens lange als Kinderkram verdamnten

Hörspiele wieder zu neuen Ehren gekommen, so dass nicht nur die alten Klassiker wieder aufgelegt, sondern auch neue produziert werden.

Gerade im phantastischen Sektor sind dabei viele kleine Labels aktiv geworden, die mit außergewöhnlichen Stoffen und aufwendigen Produktionen den Markt zu erobern suchen. Sie richten dabei die Inhalte bewusst auf ein älteres Publikum aus.

So ist auch „Caine“, die Mystery-Action-Hörspiel-Serie von Lausch, sprachlich und inhaltlich etwas härter konzipiert, als man es gewohnt ist. Der Verlag selbst spricht sogar eine Hörempfehlung ab 15 Jahren aus.

Caine ist ein bisher sehr erfolgreicher Profikiller, der für Geld gute Arbeit geleistet hat. Doch seit das Amulett der Kyan'Kor in seinen Besitz geraten ist, scheint es nur noch bergab zu gehen. Er wird verhaftet und in einem Schauprozess zum Tode verurteilt.

Während er auf seine Hinrichtung wartet, fällt er in einen komatösen Dämmerzustand, in dem er sich an seine ersten erfolgreichen Aufträge erinnert, nachdem er einem reichen Unterweltboss in der Toilette einer verkommenen Spelunke das Leben gerettet hat.

Noch einmal lässt er seine damaligen Aufträge Revue passieren, bis ihn Linda Watkins durch ihr beherztes Eingreifen aus den Visionen befreit. Er ahnt jedoch nicht, dass das nur der Anfang eines noch größeren Abenteuers ist...

Die Kyan'Kor retten den Profikiller Caine nicht nur aus der Todeszelle, sondern holen ihn auch auf ihren Heimatplaneten, der ihren Feinden bereits zu großen Teilen zum Opfer gefallen ist. Mord und Totschlag, Gewalt und Grausamkeiten regieren, und der mächtige Setho wie auch sein Gefolgsmann Torrikan hoffen, dass Caine, in dem inzwischen seltsame Kräfte erwacht sind, das Blatt noch wenden und die Finsternis besiegen kann.

Die Erinnerungen an die Erde verblassen für Caine, während sie für seinen ewigen Verfolger, den Cop Kilkenny, um so deutlicher werden, denn nun endlich erfährt er, wer wirklich hinter den FBI-Ermittlern steckt, die ihn bisher immer behindert haben. Und die Wahrheit ist mehr als grausam...



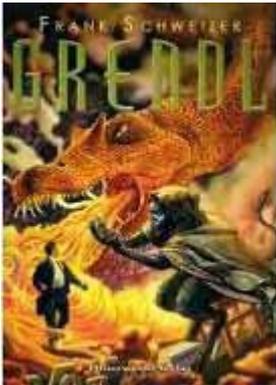
Schon die Titelbilder deuten darauf hin: „Caine“ vereint die kaltschnäuzige Art der Filme der Schwarzen Serie und der düsteren Thriller mit einer leicht an Lovecraft erinnernden phantastischen Handlung, die sich allerdings erst in der vierten Folge wirklich zu entfalten beginnt.

Vorher überwiegt der Krimi-Anteil, der von seiner derben Sprache und den manchmal ein wenig unter die Gürtellinie gehenden Sprüchen her tatsächlich nicht für Kinder geeignet ist. Dabei geht es hart zur Sache, und nicht Wenigs wird deutlich beim Namen genannt.

Wer aber die Stimmung, den Stil und die Schlichtheit alter Pulp-Romane mag, die für das Hörspiel mit harten

Beats der Gruppe MNEMIC unterlegt wurden, der wird sich recht schnell wohl und in die dunklen Kaschemmen und Schlupfwinkel der Unterwelt versetzt fühlen. Inhaltlich bauen die Hörspiele allerdings aufeinander auf. Man sollte die Serie also am besten ab der ersten Folge kennen, um sie wirklich genießen zu können.

Insgesamt bieten die Folgen 3 und 4 von „Caine“ - „Collin Drake und die Bruderschaft“ sowie „Dunkelheit“ - spannende Thrillerunterhaltung für Erwachsene mit einem Schuss düsterer Phantastik, die noch ausbaufähig ist, gerade weil die Sprecher durchweg mitziehen und die Atmosphäre durch ihre Spielfreude vertiefen. Es lohnt sich auf jeden Fall einmal hinein zu hören und diese neue, erwachsene Generation von Hörspielen kennen zu lernen. (CS)



Frank Schweizer

Grendl

Otherworld-Verlag, Graz (Österreich), 05/2007

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Fantasy-Satire, 978-3950218558, 175/1795

Titel und Innenillustrationen von Jan Balaz

Dass sich das Ende der Welt mit einem flotten Walzer ankündigt, hatten sich die diversen Untergangspropheten wohl auch nicht träumen lassen. Und doch geschieht genau dies. Über Tage und Wochen hin zeigt sich ein Riss am Himmel, aus dem Fanfaranklänge ertönen und „An der schönen, blauen Donau“ spielen.

Dass es dabei nicht mit rechten Dingen zugeht, ist den Menschen durchaus klar. Auch, dass sich so das Weltende ankündigt, erahnen sie. Dass das Ende des Universums aber ausgerechnet an jenem Tag gekommen ist, an dem Max Merkur sein lang ersehntes Diplom im Fach Philosophie erhält, hätte seiner Meinung nach nicht sein müssen. Unvermittelt findet er sich in einer Wartehalle wieder, um dort getestet zu werden. Hat er es verdient, in den Himmel zu gelangen oder muss er in die entgegen gesetzte Richtung – also, zur Hölle fahren? Eine Frage, die der Automat, der dies normalerweise prüft, nicht beantworten kann. Schließlich flüchtete Max Merkur vor dem Weltende in eine Kirche, kollidierte dort mit einem Weihwasserbecken und fluchte, als sich das Wasser auf ihn ergoss. So hat er das Pech – oder auch Glück – weder in den Himmel noch in die Hölle zu müssen. Eine vorerst vertrackte Situation. Bis ihn ein Teufel bittet, gemeinsam mit ihm nach dem Sinn des Lebens zu fahnden. Wird dieser nämlich in die Weltformel eingegeben, erhält das Universum eine zweite Chance. Mit dem von Petrus gestohlenen Handy, welches nicht nur die Telefonnummern der wichtigsten Philosophen der Weltgeschichte in seinem Adressbuch bereithält, sondern auch über die Gabe der Zeitreise verfügt, machen sie sich gemeinsam auf die Suche nach dem Sinn des Lebens. Dazu sprechen sie natürlich mit den bekanntesten Philosophen der Geschichte wie etwa Sokrates, denn von ihnen erhoffen sie sich die Antwort.

Doch den Sinn des Lebens zu finden, ist nicht die einzige Herausforderung. Denn schließlich müssen sie auch noch dem Bösen in Gestalt des Grendl gegenüber treten...

Das Ende der Welt kann man auf viele Arten beschreiben. Meist sind es Horror-Szenarien, die vor den Lesern entfaltet werden. Zudem ist der Stoff nicht wirklich neu, denn schon die Bibel kommt mit einer Apokalypse daher, von diversen apokryphen Schriften ganz zu schweigen.

Eine handfeste Satire aus dem Ende der Welt zu machen ist hingegen neu.

Frank Schweizer, der selbst Philosophie studiert hat, schickt seinen Helden auf eine aberwitzige Reise, die jener von Arthur Dent aus „Per Anhalter durch die Galaxis“ in nichts nachsteht. Von der ersten Seite an beweist Schweizer sein Talent für pointierte, erfrischend neue Ideen, die einen sofort in ihren Bann ziehen. Gebannt verfolgt der Leser die Handlung und wird dabei immer wieder aufs Neue überrascht, mit welchen Einfällen der Autor aufwartet. Dabei zeigt sich, dass Schweizer seinen zu Beginn hohen Level an Humor bis zum Schluss durchzuhalten versteht.

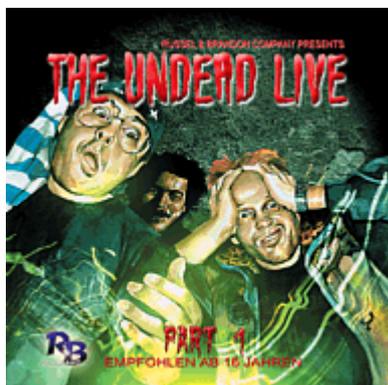
Die Story an sich ist – wenn auch ‚abgedreht‘ – doch in sich schlüssig. Der Autor verzettelt sich nicht und setzt auch nicht die Satire über die Handlung selbst, so dass die Gags nicht zu einem Selbstzweck verkommen, sondern die Spannung angenehm bereichern.

Ein perfekter Roman also?

Nein, nicht ganz. Auch hier gibt es einen kleinen Minuspunkt, und dieser sind die eingestreuten, kursiven Erklärungen. Diese gehören zwar zur Handlung, nehmen dem Plot aber etwas von dem Tempo, das von Anfang an der Story anhaftet. Sie sind vergleichbar mit diesen Schwellen in Tempo-30-Zonen die dafür sorgen sollen, dass der Fahrer nicht zu schnell fährt. Hier hat der Autor eindeutig Anleihen beim „Anhalter“ genommen, denn auch dort finden sich diese Einstreuungen. Und wie dort hemmen sie hier hin und wieder den Drive. Sicherlich ist dies nichts, was die Stimmung zerstören oder den Roman abwerten kann, hätte aber eben sparsamer eingesetzt werden können.

Überzeugend und stimmungsvoll sind hingegen die Innenillustrationen von Jan Balaz, die jedem Kapitel vorangestellt sind. Gemeinsam mit dem Schutzumschlag und dem Lesebändchen verleihen sie dem Buch etwas Edles, wie man es inzwischen von Büchern aus dem Otherworld-Verlag kennt. Die Aufmachung und die frische Ideen rechtfertigen den Preis von EUR 17.95, denn nach dem Lesegenuss macht sich das Buch im Regal ausnehmend gut.

„Grendl“ ist eine Fantasy-Satire erster Klasse, die den Leser von der ersten bis zur letzten Sekunde unterhält. Wer überzeichnete Szenen und aberwitzige Begebenheiten mag, wird hier glänzend unterhalten. Wer das Thema Weltuntergang lieber ernsthaft, düster und dramatisch umgesetzt sieht, wird jedoch mit diesem Roman nicht glücklich werden. (GA)



Simeon Hrissomalis, Wolfgang Strauss

The Undead Live 1, 2, 3

The Undead Live

Russel & Brandon Company Production, Leonberg, 5/2006

CD, Hörspiel, Horror, Mystery, 3-936614-67-9, 3-936614-68-7, 3-936614-69-5, Laufzeit 47 min., 4 min., 71 min., Preis: ca. EUR 7.45

Sprecher: Wolfgang Strauss, Jase Brandon, Randolph Kronberg, Anna Carlson, Peter Gröger, Nicolas Böll, Charles Rettinghaus, Uschi Hugo, Claudia Urbschat-Mingues, Christian Rhode u. a.

Titelillustrationen von Timo Würz

Mit „The Undead Live“ präsentiert die Russel & Brandon Company erstmals eine dreiteilige Hörspielreihe, die nur in ihrer Gesamtheit ein in sich geschlossenes Abenteuer bietet. Und das holt wahrhaftig weit aus. In epischer Breite spinnen die Autoren ein Szenario um das Urböse, Engel, Dämonen und einen Auserwählten, der wie immer zu Anfang nichts von seinem Glück weiß und dennoch das Schicksal der Welt in seinen Händen hält.

Alles beginnt in ferner Vorzeit. Damals gelang es den vereinten Kräften des Himmels und der Hölle zusammen mit den Menschen, das absolut Böse zu besiegen. Der dunkle Urgott Ahriman wird seiner Kräfte beraubt, indem man seinen Körper und seine Seele voneinander trennt.

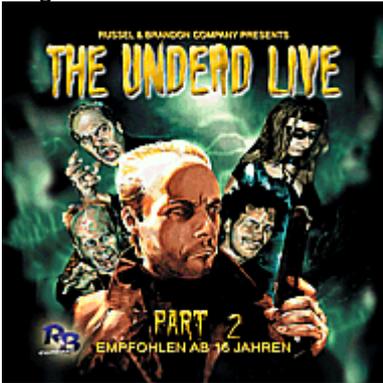
Die Vertreter des Himmels und der Hölle, Aziel und Victorious, übertragen es dem Sprecher der Menschen, dem Weisen Zarathustra, und seinen Nachfahren, über die Überreste der Dunkelheit zu wachen.

Äonen später ist das längst vergessen. Noch ahnen Angelos Destinos, genannt ‚Angel‘, und sein Kumpel Larry nicht, das sie das Unheil bald freisetzen werden. Nach einem missglückten Banküberfall fliehen sie mit der hübschen blonden Gwendoline Nero vor Officer Flag und seinen Cops in die Kirche einer kleinen Stadt. Zwar ergeben sie sich schließlich, aber da ist es schon zu spät. Ehe sie sich versehen, bricht die Hölle los. Angel und Larry nutzen die Chance zur Flucht, müssen aber feststellen, dass sich die Einwohner des Nestes bis auf ein paar Ausnahmen in mordlustige Zombies verwandelt haben. Nur in einer Bar und unter den Polizisten finden sie noch ein paar Überlebende, mit denen sie sich verbünden.

Doch die Zahl der Lebenden reduziert sich rasch. Ahriman hat sich aus seinem dunklen Grab erhoben und Körper und Seele wieder miteinander vereint.

Er beginnt sein Zerstörungswerk von neuem und erschafft aus Lebenden und Toten neue Kreaturen, die ihm mit Seele und Körper dienen, wie etwa den dämonischen Nekrophallus oder die Vampirhexen Mandy und Vivian. Gemeinsam sollen sie die wenigen Menschen, die noch Widerstand leisten, verderben. Selbst Gwendoline Nero gerät in seine Gewalt.

Ahriman erweckt in ihr den dunklen Keim der Urmutter Lillith, um sie als gefährlichste Waffe gegen Angel zu schicken.



Der dunkle Urgott ahnt jedoch nicht, dass Angel längst nicht mehr so unwissend und hilflos ist wie zuvor. Aziel und Victorious haben sich des Auserwählten angenommen. So gut sie können weihen sie ihn in das Geheimnis seiner Blutlinie ein und bereiten ihn auf seine Aufgabe - Ahriman erneut zu besiegen - vor.

Die Autoren machen keinen Hehl daraus, dass sie sehr großen Spaß daran haben, genüsslich mit den bekanntesten Klischees des Horror-Films und der Gruselromane herumzuspielen. Mehr als einmal fühlt man sich an die spanischen Zombie-Kracher der siebziger Jahre erinnert, dann wieder glaubt man sich in den epischen angelegten, aber mythisch sehr vereinfachten

Hintergrund billiger Romanhefte versetzt.

Wie in „From Dusk till Dawn“ beginnt die Geschichte nach dem mythischen Auftakt erst einmal wie ein Thriller - in das sich das Grauen dann jedoch mit einem Schlag einschleicht.

In die Handlung hinein stolpern zwei unbedarfte Helden, der bedachte und ruhige Angelos Destinios und sein schriller Kumpel Larry J. Deville. Nicht umsonst fühlt man sich an Nicolas Cage und Eddy Murphy erinnert, da die Synchronsprecher der Schauspieler (wie auch die vieler anderer bekannter Namen) für die Produktion gewonnen werden konnten.

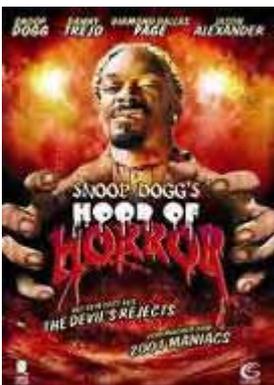
In Folge wird kein Klischee ausgelassen - die mutigen und aufrechten Gesetzeshüter kämpfen bis zum Letzten gegen die Kreaturen der Hölle, zwei Mädchen aus Bar werden in Vampirhexen verwandelt und tun das, was sie am besten können - Männer verführen, und die Helden ziehen schwer bewaffnet und zunächst ein wenig planlos durch die Stadt und bemühen sich, das Weite zu suchen.



Wie immer triumphiert zuerst das Urböse und entfesselt den Weltuntergang, schickt seine Zombies und Vampire aus und entfesselt den Keim der Hexenmutter in einer jungen Frau, bis es durch einen simplen Wesenszug der Menschen besiegt werden kann.

Das ist alles nicht gerade neu, wird jedoch sehr vergnüglich und bewusst trashig präsentiert. Die Zuhörer sollen Spaß haben und die Ereignisse bildlich vor ihrem geistigen Auge vorüber ziehen lassen. Das gelingt tatsächlich, wenn man sich von der Stimmung mitreißen und entspannt in die Geschichte fallen lässt.

Das Hörspiel wendet sich dabei vor allem an Zuhörer über sechzehn Jahre, die sich bereits den einen oder anderen entsprechenden Film auf DVD angesehen haben und mit den Versatzstücken der Handlung vertraut sind, Nur sie können dann die etwas härter als sonst geschilderten Geschehnisse, die derberen Gags und die vulgäre Sprache nachvollziehen und das Hörspiel voll und ganz genießen. (CS)



Stacy Title Snoop Dogg's Hood of Horror

Hood of Horror, USA, 2006

Sunfilm/Tiberius, erschienen am 02. März 2007 (V); 23. März 2007 (K)

DVD, Horror, Komödie, Trash, EAN 4041658271677 (V); 4041658221672 (K)

Laufänge 85:37 min.(V) | 84:18 min (K)

Extras: Making of Hood of Horror, Original Kinotrailer [1:27 Min.], Deutscher Kinotrailer [1:25 Min.], Making of "Hood of Horror" [21:55 Min.] (Englisch, deutsche Untertitel, Trailer weiterer Filme

FSK: SPIO/JK (V) | Keine Jugendfreigabe (K)

Hinweis: Nur die Verleihfassung (V) ist UNCUT

Bildformat 1,78:1 (anamorph/16:9); Regionalcode RC2

Sprachen/Tonformat: Deutsch (DTS 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1), Englisch (Dolby Digital 5.1)

Untertitel: Deutsch

Produzent: Ted Chung, Jonathan McHugh, Martin Shore

Drehbuch: Jacob Hair, Chris Kobin, Jon McHugh, Tim Sullivan

Darsteller: Snoop Dogg, Ernie Hudson, Danny Trejo, Pooch Hall

Amaray im Schubert

<http://www.ofdb.de/view.php?page=film&fid=97493>

http://www.hollywood.com/movie/Hood_of_Horror/3527150

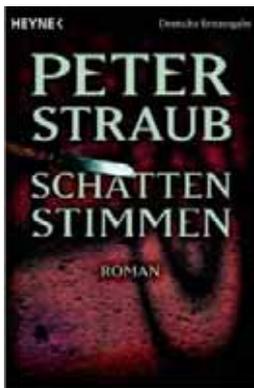
Der Rapper Snoop Dogg erzählt, was so abgeht im Hood of Horror (Hood = Neighborhood, die Nachbarschaft im Ghetto):

Da ist einmal die Geschichte einer jungen Sprayerin, die plötzlich mit magischen Graffiti die Gangster von der Straße sprüht, oder ein Cowboy, der, um sein Erbe zu bekommen, mit einer Bande von schwarzen Ex-Marines in einem Haus wohnen muss, und ein Gangster-Rapper, der über Leichen ging, um Karriere zu machen.

Eine wüste Mischung aus Gewalt und Blut. Die Effekte sind derb und alles anderes als perfekt. Dennoch macht der Film einfach Spaß, insbesondere durch den Schwarzen Humor, der noch freigiebiger fließt, als das Filmblood. Irgendwie erinnert das Ganze sehr an die alten „Tales From The Crypt“-Folgen.

Snoop Dogg überzeugt als Höllenpimp, er hat ja auch schon Erfahrung im Horrorgenre, schließlich hat er mit „Bones“ auch einen tollen Horrorfilm hingelegt.

Aber vor Allem: Endlich mal wieder ein innovativer Film, der über das übliche Slasher-Schema hinausgeht. Das macht diesen Film extrem kultverdächtig! (TB)



Peter Straub

Schattenstimmen

In the Night Room, USA, 2004

Heyne-Verlag, München, deutsche Erstausgabe: 12/2006

PB, Horror, Mystery, 56508, 400/1200

Aus dem Amerikanischen von Christine Roth-Drabusenigg

Titelgestaltung von Hauptmann und Kampa Werbeagentur

<http://www.peterstraub.net/>

„Schattenstimmen“ ist die Fortsetzung von „Haus der blinden Fenster“ (Heyne Paperback 43000), in dem der Schriftsteller und Vietnamveteran Tim Underhill, einer von Straubs bevorzugten Protagonisten, das Verschwinden seines Neffen Mark in seiner Geburtsstadt Millhaven aufklärte. Der Roman deutete an, dass Mark nicht etwa getötet wurde, sondern seinem Verfolger in eine Welt neben der unseren entkommen konnte.

In „Schattenstimmen“ ist Tim Underhill nach New York zurückgekehrt. Er erhält eine Reihe von mysteriösen E-Mails und begegnet bei seinen Lesungen nicht nur einem aufdringlichen Autogramm- und Büchersammler, sondern auch der Kinderbuchautorin Willy Bryce Patrick, die vor den Häschern ihres zukünftigen Ehemannes flieht. Schnell erkennt Underhill, wen er mit Willy Patrick vor sich hat, nämlich die Hauptfigur aus seinem neuesten Roman. Und auch, welche Rolle ihr bestimmt ist. Gemeinsam fahren Underhill und Patrick nach Millhaven.

Ein Detail aus „Haus der blinden Fenster“ ist der Aufhänger für den neuen Roman Straubs. Tim Underhill ging in seinem gleichnamigen Buch davon aus, dass der Serienkiller Josef Kalender auch seine Tochter tötete, der Underhills Neffe in einer anderen Welt begegnete. Tatsächlich hat Kalenders Tochter jedoch in einem Waisenhaus und bei Adoptiveltern überlebt. Für seinen literarischen Kunstgriff muss Underhill mit dem Verlust einer eigenen Figur büßen, in die er sich im Laufe der Handlung verliebte. Das mutet beinahe wie Selbstkritik an... Es ist zwar einmalig in Straubs Werk, dass er die Figuren seines Alter Egos zum Leben erweckt, doch originell ist es nicht, zumal Willy Bryce Patrick zunächst als wenig selbstbewusste Frau dargestellt wird, die sich

von ihrem zukünftigen Ehemann gängeln lässt, sich erst von ihm löst, als sie erkennt, dass er ihren früheren Partner und ihre Tochter umgebracht hat, was sich als Fiktion Underhills herausstellt usw. usf.

Den nahtlosen Wechsel zwischen realen und literarischen Protagonisten ist dem Waliser Autor Jasper Fforde in seinen Romanen „Der Fall Jane Eyre“ (dtv premium 24379), „In einem anderen Buch“ (dtv premium 24430), „Im Brunnen der Manuskripte“ (dtv premium 24464) und „Es ist was faul“ (dtv premium 24568) wesentlich besser gelungen, zwar in einem anderen Genre, mit anderen Intentionen, teilweise vor und sicherlich unabhängig von Straub und vice versa. Aber vielleicht hätte Straub durchaus von der Lektüre der Bücher profitieren können.

Die interessante Idee des Romans ist noch die Suche des aufdringlichen Verehrers Underhills nach dem ‚wahren Buch‘, dem perfekten Roman, von dem sich nur zwei oder drei Exemplare in der gesamten Auflage finden.

„Schattenstimmen“ vermag nicht zu überzeugen. Wies „Haus der blinden Fenster“ noch zumindest teilweise die Qualitäten der früheren Romane des Autors auf, so hat sich Peter Straub mit „Schattenstimmen“ selbst in die Reihe der ehemals ambitionierten und originellen Autoren gestellt, die sich nur noch selbst plagieren. (armö)



T. M. Wright

Das Kalte Haus

Cold House, USA, 2003

Eloy Edicions, Augsburg, 7/2006

TB, Reihe Amygdala, Horror, Mystery, Fantasy, 3-938411-08-2/978-3-938411-08-7, 244/1400

Aus dem Amerikanischen von Stefan Wagner

Titelfoto von T. M. Wright

Es gibt Romane, die lassen sich nicht beim ersten Lesen erfassen und erschließen sich auch beim zweiten nur zur Hälfte. Aber dennoch strahlen sie eine eigentümliche Atmosphäre aus, die einen in den Bann schlägt und nachdenklich macht. Zu diesen Romanen gehört „Das kalte Haus“ von T. M. Wright.

Zunächst scheint es um eine ganz ‚normale‘ Beziehung zwischen einem Paar zu gehen, das eigentlich mit anderen Partnern verheiratet ist, sich aber magnetisch voneinander angezogen fühlt. Die Empfindungen, die sie miteinander teilen, sind nicht nur rein körperlich begründet, sondern scheinen noch viel tiefer zu gehen.

Elisabeth, die im Schatten einer immer mehr dem Wahnsinn verfallenden Mutter und mehr oder weniger in dem den Eltern gehörenden Blumenladen aufgewachsen ist, hatte bisher nie besondere Träume und folgte einem normalen Lebensweg, heiratete ihren Jugendfreund und bekam sogar zwei Kinder. Aber wirkliche Erfüllung fand sie nie - bis zu dem Moment, in dem sie Michael traf.

Und Michael scheint aus einem ganz anderen Milieu zu stammen. Er hatte vor allem unter seinem perversen Vater zu leiden, der ihm sogar schon kurz nach der Geburt klar gemacht hatte, dass er sich immer ihm zu unterwerfen habe und niemals sein Missfallen erregen dürfe. Der junge Mann ist diesem Gebot gefolgt, bis er Elisabeth traf, die ihn dazu veranlasste, glühende Liebesgedichte zu schreiben und seine wildesten Träume auszuleben.

Aber all das geschieht in einer unwirklichen, fremden Atmosphäre, in der tote Katzen plötzlich wieder lebendig werden und sich Gegenwart und Vergangenheit immer wieder miteinander vermischen. Es ist nicht einfach die Ebenen auseinander zu halten, und vielleicht soll man das auch nicht.

Viele der Geschehnisse spielen sich in und um ein seltsames altes Haus ab, um das sich einige Geschichten ranken, die aber nie sonderlich konkretisiert werden.

T. M. Wright benutzt zwar an ein oder zwei Stellen seines Buches Schockeffekte, viel wichtiger ist ihm aber, durch seine Beschreibungen eine mystisch-dunkle Atmosphäre zu erzeugen, die einem mehr als einmal Schauer über den Rücken rinnen lässt. Man erforscht eine unwirkliche Welt in

der es schwer ist, Realität und Fantasie, ja, sogar die Perspektiven der Hauptfiguren auseinander zu halten. Man hat aber dennoch keinmal das Gefühl, das T. M. Wright dabei die Fäden aus der Hand gleiten.

Zwar wird manches recht handfest beim Namen genannt, Horror ist das jedoch eher weniger, sondern mehr ein Roman, der stark mit klassischen Gruselementen arbeitet. Der Leser muss selbst herausfinden, welche unheimlichen und düsteren Entdeckungen ihn erwarten. Wer sich darauf einlassen kann und nicht nur einfach entspannt konsumieren möchte, wird in „Das kalte Haus“ eine komplexe und intelligente Lektüre finden, die zu aktivem Mitdenken auffordert. (CS)

Mehr Horror/Mystery unter Comic, Manga.

Krimi



Michelle de Kretser

Der Fall Hamilton

The Hamilton Case, Australien, 2003

Klett-Cotta, Stuttgart, 1. Auflage: 7/2006

HC mit Schutzumschlag, Gesellschaftsroman, Drama, Krimi, Geschichte, 3-608-93740-4/978-3-608-93740-4, 350/2250

Aus dem australischen Englisch von Anke Caroline Burger

Gestaltung des Schutzumschlag von Philippa Walz

Fotos von ullstein bild

Der Inselstaat Ceylon, der seit 1972 Sri Lanka heißt, blickt auf eine wechselhafte Geschichte zurück. Etwa 500 v. Chr. wanderten indoarische Volksstämme ein und assimilierten die Ureinwohner, die Aborigines. Neben den Singhalesen, die heute den Hauptteil der Bevölkerung ausmachen, stellen die Tamilen die zweitgrößte Gruppe dar. Ihre Konflikte beruhen auf der generationenlangen Bevorzugung der Tamilen durch die Kolonialmächte, die gebildete und angesehene Stammesführer als Beamte einsetzten. Der Wunsch nach Gleichberechtigung bzw. einer Umkehrung des Status Quo von Seiten der Singhalesen führte schließlich zu gewaltsamen Auseinandersetzungen, die nach der Unabhängigkeit 1948 und vor allem in den letzten Jahren eskalierten. Der auf Sri Lanka herrschende Rassismus wird nicht zuletzt immer wieder durch die politische Dominanz der Singhalesen und die Aktionen radikaler Gruppierungen geschürt.

„Der Fall Hamilton“ ist vor dieser Kulisse angesiedelt und schildert das Schicksal einer tamilischen Familie im 20. Jahrhundert, die das Ende der Kolonialzeit miterlebt und sich den gravierenden Veränderungen nicht anpassen kann.

Sam Obeysekere ist der älteste Sohn einer vermögenden tamilischen Familie. Während er erst ein angesehenes Internat und später die Oxford-Universität in England besucht, bringen sein spendabler Vater und die lebenslustige Mutter sein potentielltes Erbe durch.

Als Sam in die Heimat zurückkehrt, wird er vor vollendete Tatsachen gestellt: Der Vater ist gestorben, die Mutter amüsiert sich mit wechselnden Liebhabern, seine Schwester Claudia heiratet ausgerechnet seinen verhassten, ehemaligen Mitschüler Jaya, bis auf Schulden und ein heruntergekommenes Landhaus ist ihm nichts geblieben.

Schnell macht Sam als Jurist Karriere. Die Auflösung „des Falls Hamilton“ soll ihm zu der Anerkennung und Spitzenposition verhelfen, die er schon immer angestrebt hat. Obwohl alles für ihn bestens läuft, muss er die bittere Erfahrung machen, dass jemand anderes ihm aus gesellschaftlichen und politischen Gründen vorgezogen wird.

Dies soll nicht die einzige Enttäuschung für Sam bleiben. Seine Schwester, die schon immer unter Ängsten und Schuldgefühlen litt, tötet erst ihr Neugeborenes und dann sich selbst. Er heiratet die unattraktive, aber reiche Leela, mit der er eine kurze, unglückliche Ehe führt. Seine inzwischen

mittellose, alternde Mutter schiebt er auf den abgelegenen Landsitz ab. Harry, der einzige Sohn, auf den Sam all seine Hoffnungen setzt, entfremdet sich immer mehr von ihm. Und schließlich wird „der Fall Hamilton“ ein zweites Mal aufgerollt...

Das umfassende Hintergrundwissen von Michelle de Kretser - geboren in Colombo/Sri Lanka, später emigriert nach Melbourne/Australien, Studium in Paris/Frankreich -, die realistische Charakterisierung der nicht wirklich sympathischen Anti-Helden, für deren Motive und Ansichten man bis zu einem bestimmten Punkt viel Verständnis aufbringt, eingeflochtene Anekdotenerzählungen und ein anspruchsvoller Stil verbinden sich zu einem gesellschaftskritischen Drama, das ein Publikum sucht, welches den trivialen Familien-Sagas, die lediglich seichte Unterhalten bieten, nichts abgewinnen kann.

In „Der Fall Hamilton“ wird als Kulisse ein Land gewählt, über das kaum jemand mehr weiß als das Wenige, das in den knappen Artikeln über Konflikte zwischen Singhalesen und Tamilen in der Tageszeitung steht. Die Autorin versucht, für keine der Volksgruppen Partei zu ergreifen. Die Ursachen für die noch immer akuten Probleme lastet sie zum einen den Kolonialmächten, zum anderen der Mentalität der Bevölkerung, die den Kulturschock nie überwunden hat, an. Die historischen Hintergründe liefern das Gerüst für eine realitätsnahe Handlung.

Die Protagonisten sind ausnahmslos Kinder einer zu Ende gehenden Ära: Lange Jahre bestimmten die Briten die Geschicke Ceylons, doch der zweite Weltkrieg bringt Umwälzungen und schließlich die Unabhängigkeit. Zurück bleibt eine gesplante Nation, die in politischer Unmündigkeit gehalten wurde und nun vor den Scherben ihrer eigenen Kultur steht.

Während die einen – vornehmlich die Singhalesen - sich an alte Traditionen klammern und alles vehement ablehnen, was ihnen von den Kolonialmächten aufgezwungen wurde, geben die Privilegierten – in erster Linie die tamilische Minorität - ihre kulturelle Identität auf, verehren und kopieren ihre Ausbeuter. Die freiwillige Unterwerfung wird noch dadurch verdeutlicht, dass der Name der Hauptfigur, Sam Obeysekere, angliert wurde und das Wort ‚obey = gehorchen‘ darin enthalten ist. Tatsächlich sucht Sam permanent Anerkennung wie ein Kind, das für seinen Gehorsam belohnt werden möchte.

Schon früh bemüht er sich, die Aufmerksamkeit seiner schönen Mutter zu erlangen, die sich jedoch nichts aus Kindern macht. Erst später, als sie verarmt und von ihren Freunden im Stich gelassen wird, kann er Macht über sie ausüben. Der Vater ist praktisch ein großes Kind und dem Jungen keine Stütze. So wendet sich Sam Claudia zu, seiner jüngeren Schwester. Zuneigung kann er nur ausdrücken, indem er sie zu beherrschen versucht, was tragische Folgen hat. Sams Ehe mit Leela beruht auf reinem Kalkül. Als Tyrann nimmt er ihr jegliche Lebensfreude und vertreibt schließlich den gemeinsamen Sohn. Letztlich verliert er alles, was er hat und hätte haben können, da ihm die Meinung, die andere über ihn haben, wichtiger ist, als es die Menschen selbst sind. Er will hoch hinaus, kämpft hart für seinen Erfolg, aber er überschätzt sich und seinen Wert, was ihn umso tiefer fallen lässt.

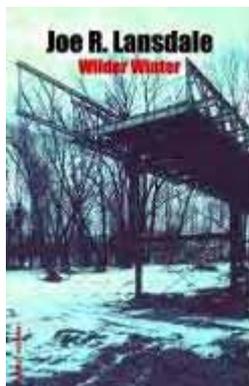
Sam ist von Anfang an isoliert. Er hält sein Volk für primitiv, und die Ablehnung beruht auf Gegenseitigkeit. Aber auch bei den Briten findet er keine Akzeptanz, ist er für sie doch bloß ein Eingeborener, ein Kollaborateur, ein Diensthote, dem ein bestimmter Platz zugewiesen und der niemals als gleichwertig erachtet wird. Selbst wenn Sam sein Gesicht zu wahren weiß und nicht zeigt, wie sehr er darunter leidet, dass ihm die Zuneigung der Familie und der Respekt seiner Mitmenschen verwehrt bleibt, zerbricht er daran.

Die Autorin entführt den Leser in die erste Hälfte des vergangenen Jahrhunderts und lässt in seinem Kopf Bilder entstehen von einem farbenprächtigen, schwülheißen Dschungel, gepflegten Teeplantagen und Ortschaften, in denen die Herrschaften in weitläufigen Villen residieren und die unteren sozialen Schichten in Ghettos hausen. Sie schildert Lebenshunger, Dekadenz und Optimismus auf der einen Seite; Verzweiflung, Wut und Armut auf der anderen. Die Grenzen sind fließend.

Wie ein Mosaik werden das Familiendrama und die Hintergründe des Mordfalls nach und nach zusammengesetzt durch die Schilderungen von Sam und anderen, aber auch von einem eher neutralen Beobachter und durch gelegentliche Rückblenden. Obgleich die Perspektive und auch die Zeit immer wieder wechseln, geht der rote Faden nicht verloren, und die Geschichte bleibt spannend und unterhaltsam bis zum Schluss. Tragische Geheimnisse werden enthüllt, doch – wie

in der Realität, in der man auch nicht auf alles Antworten erhält – wird manches Detail den Spekulationen des Lesers überlassen.

Wer ungewöhnliche, kritische, informative und zugleich unterhaltsame Romane schätzt, der bekommt mit „dem Fall Hamilton“ eine Lektüre offeriert, die die hohen Erwartungen erfüllt. Zu Recht hat Michelle de Kretser für ihr Werk den Commonwealth Writers Prize und den Encore Award erhalten. (IS)



Joe R. Lansdale

Wilder Winter

Hap & Leonard 1

Savage Season, USA, 1990

Shayol-Verlag, Berlin, 6/2006

TB mit Klappbroschur, funny crimes 3902, 3-926126-60-4/978-3-926126-60-3, 196/1290

Aus dem Amerikanischen von Richard Betzenbichler

Titelfoto von Fotodesign Sigrun Lenk

www.joerlandsdale.com

Hap Collins und Leonard Pine sind grundverschieden und doch die besten Freunde, die miteinander durch Dick und Dünn gehen. Während Hap weiß, hetero und geschieden ist und sich in den 60ern zu den Weltverbesserern und Kriegsdienstverweigerern zählte, ist Leonard schwarz, schwul und Vietnam-Veteran.

Eines Tages taucht Haps Ex-Frau Trudy auf. Obwohl ihre gemeinsame Zeit schon lange vorbei ist, erliegt er ihrem Charme trotz besseren Wissens immer wieder – so auch diesmal. Als Trudy ihm von einem Bankraub erzählt, dessen Beute sich immer noch in einem versunkenen Boot befinden soll, ist er bereit, ihr und ihrem neuen Lover Howard bei der Bergung zu helfen. Hap verfügt über Ortskenntnis, Leonard ist ein guter Taucher, und für sie beide würde so viel herausspringen, dass sie nicht länger auf der Rosenplantage malochen müssen.

Tatsächlich finden sie den Schatz. Dann jedoch lassen Trudy, Howard und ihre beiden Kumpel die Maske fallen: Sie wollen nicht mit Hap und Leonard teilen. Aber auch das Gauner-Quartett hat sich verrechnet...

„Wilder Winter“ ist der erste in sich abgeschlossene Krimi um Hap und Leonard, deren Reihe mittlerweile sechs Romane umfasst. Von diesen sind einige bei Rowohlt und DuMont erschienen, aber nicht mehr über den Handel erhältlich.

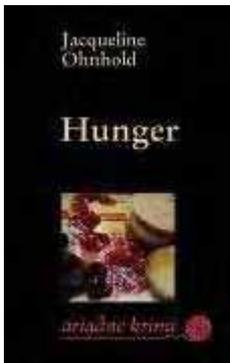
Wie bereits das Stichwort ‚funny crimes‘ ahnen lässt, wird einem nicht der typische, hart gesottene Krimi offeriert, sondern mehr eine humorige Action-Story mit kleinen Prisen Gesellschaftskritik, Beziehungsproblemen und Selbstironie.

In Folge wird viel geredet, mit Trudy ins Bett gegangen, von den 60er Jahren geschwärmt und eigentlich erst im letzten Drittel auf Action umgeschaltet. Ab dann geht es auch wirklich rund: Hap und Leonard müssen um ihr Leben bangen, vor allem als ein schräger Waffenschieber und seine Muskelbraut ins Spiel kommen. Die beiden Neuankömmlinge kennen keinerlei Skrupel, und die Schilderungen dessen, was sie ihren Gefangenen antun, um zu erfahren, wo die Beute versteckt wurde, sind nichts für schwache Nerven. Auch der Humor ist meist unterhalb der Gürtellinie angesiedelt.

Die Ereignisse werden aus Haps Perspektive erzählt und entsprechend mit ‚seinen‘ Kommentaren gewürzt. Er und Leonard sind einerseits Anti-Helden, andererseits aber auch richtig kernige Kerle, die einiges aushalten können. Durch die Beherrschung von Kampfsportarten, das Wissen, wie man eine Waffe benutzt, und die Geduld, auf die richtige Gelegenheit zu warten, gleichen sie die Skrupellosigkeit ihrer tumben Gegner aus.

Die beiden Hauptfiguren sind nicht wirklich unsympathisch, entsprechen aber auch nicht den Charakteren, mit denen man sich gern identifiziert. Dafür sind ihre Ansichten mitunter zu ‚macho‘, ihr Frauenbild zu diskriminierend, ihre Ausdrucksweise zu derb.

In erster Linie wendet sich „Wilder Winter“ an ein älteres männliches Publikum, das vielleicht selber die 60er Jahre, die immer wieder zitiert werden, bewusst erlebte, bzw., das markige Kerle, deftige Sprüche und Action schätzt. (IS)



Jacqueline Ohnhold

Hunger

Gollan, Hoffmann & Co. 1

Argument Verlag, Hamburg, 10/2006

TB, Ariadne Krimi 1168, 3-88619-989-7/978-3-88619-898-6, 190/990

Titelgestaltung von Martin Grundmann

An einer Bushaltestelle wird eine tote Frau gefunden, deren Kleidung darauf schließen lässt, dass sie nicht in Armut lebte – und doch ist sie verhungert. Die Polizei steht vor einem Rätsel, und vor allem Kommissar Jan Gollan leidet, weckt dieser Fall doch schmerzliche Erinnerungen an seine Frau, die an einer merkwürdigen Krankheit starb, aufgrund derer ihr Körper keine Nahrung aufzunehmen vermochte. Über den Verlust ist Gollan noch immer nicht hinweg. In Folge zieht er die gemeinsame Tochter allein auf, doch scheint ihm die Aufgabe langsam über den Kopf zu wachsen, denn unerwartet taucht Simone auf dem Revier auf: Ladendiebstahl. Über seinen Kummer und auch seine zunehmende Gewaltbereitschaft bemerkt Gollan nicht, dass die Kollegin Andrea Hoffmann, die eine gescheiterte Beziehung hinter sich hat, durchaus an ihm interessiert ist. Als Helga Merten ihre Eltern als vermisst meldet und die Kleidung der Toten erste Hinweise liefert, kann der Kreis der Verdächtigen endlich eingegrenzt werden. Barney Bayer, ein ehrgeiziger Kollege, der Gollan seine Position neidet, verfügt sogar über weitere Informationen, doch will er diese zu seinem persönlichen Vorteil nutzen. Allerdings ist der Täter gerissen und hat an alle Eventualitäten gedacht...

Dass Menschen in der deutschen Überflussesgesellschaft verhungern können, möchte man kaum glauben – und doch passiert es. In diesem Kriminalroman sind es jedoch nicht die Obdachlosen oder Hartz IV-Empfänger, denen die Mittel fehlen, sich ausreichend zu versorgen, sondern normale Bürger aus verschiedenen sozialen Schichten, die zu hilflosen Opfern eines Psychopathen werden. Dieser leidet unter einem Kindheitstrauma und rächt sich für etwas, was ihm vor Jahren angetan wurde.

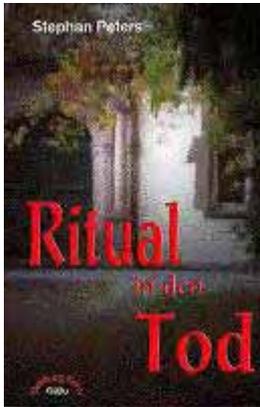
Es dauert lange, bis die Polizei dem Täter auf die Schliche kommt, denn er ist intelligent und hat genug Geld, um seine Spuren zu verwischen bzw. andere für seine Zwecke einzuspannen. Auch gibt es nicht wirklich eine Beziehung zwischen ihm und den Entführten. Daher tun sich die Ermittler sehr schwer, die Puzzlestücke zusammenzufügen. Ein Chef, der die Beamten zeitlich unter Druck setzt, und ein Kollege, der aus dem Team ausscheidet, um sich allein die Lorbeeren zu verdienen, sorgen für zusätzliche Spannungen.

Parallel zu dem Fall werden die privaten Probleme der Protagonisten aufgerollt. Keiner der Polizisten kann zu Hause abschalten und entspannen, denn Konflikte, nicht bewältigte Verluste und andere Ärgernisse beschäftigen sie alle. Auch dem Leser sind viele dieser Nöte vertraut: Der Chef blockt eine verdiente Beförderung und honoriert die Arbeit einer Frau weniger als die eines Mannes, man wird am Arbeitsplatz schikaniert und (sexuell) genötigt, man muss unerwartet länger arbeiten und hat niemanden, der sich daheim um das Kind kümmert, man bringt Opfer, um eine brüchige Beziehung zu kitten, die längst nicht mehr zu retten ist. So wirken die Charaktere menschlich und sympathisch.

Die Autorin gibt der Stadt, in der sich das Grauen ereignet, bewusst keinen Namen, denn Fälle wie dieser können sich überall ereignen. Der scheinbar harmlose, aber mordende Nachbar wirken Furcht erregender als der skrupellose Auftragskiller aus New York, der namenlose Massen niedermetzelt, oder der gnadenlose Yakuza, der für seinen Boss eine rivalisierende Gang in Tokyo eliminiert.

Der Plot beweist, dass man für einen spannenden Krimi keine exotischen Kulissen, Katastrophen, waffenstarrende Supermörder und extreme Motive braucht. Tatsächlich setzen sich immer mehr jene Geschichten durch, die an bekannten Orten im vertrauten Milieu spielen und mit

Protagonisten aufwarten, die ihre Macken und nachvollziehbare Beweggründe haben – Leute, denen man täglich auf der Straße begegnet.
Dieser Realismus macht auch den Reiz von „Hunger“ aus, einem Roman, der einen von der ersten bis zur letzten Seite mit einem ungewöhnlichen Thema und interessanten Charakteren zu unterhalten weiß. (IS)



Stephan Peters
Ritual in den Tod

Gipfelbuch-Verlag, Waldsolms, 3/2007
TB, Krimi, 978-3-937591-43-8, 178/1275
Titelfoto von Gipfelbuch-Verlag

Alexander von Schmalenbach muss sich einem Zweikampf stellen – dem üblichen Aufnahme-ritual, um ein vollwertiges Mitglied des Marburger Corps Stauffia, einer elitären Studentenverbindung, zu werden. Sein Gegner ist ein geübter Fechter, und so bricht Alexander schon nach wenigen Durchgängen zusammen: tot!

Erste Untersuchungen ergeben, dass Alexanders Schädeldecke nicht gänzlich geschlossen war. Kann es sein, dass jemand von dem Geburtsfehler wusste und der scheinbare Unfall gar keiner ist? Kommissarin Sylvia Grandtke und ihr Kollege Josef Wunderwald haben allen Grund zu der Annahme, dass jemand Alexander beseitigen wollte.

Könnte Alexanders ehemaliger Lover dessen Tod geplant haben, um sich dafür zu rächen, dass er betrogen wurde – dazu noch mit einer Frau? Oder ist der Täter in den Reihen derer zu suchen, die keine homosexuellen Mitglieder im Corps wünschen? Auch Neid auf den Adelstitel, die Privilegien und das Vermögen von Alexanders Familie kommt als Motiv in Frage.

Josef ist besonders fasziniert von der Geschichte der Stadt Marburg und der Rolle, die das Corps Stauffia und ähnliche Vereinigungen immer wieder spielten. Sylvia glaubt zunächst, dass er mit diesen Recherchen seine Zeit vergeudet, doch dann entdecken sie eine Spur, die bis in die Nazi-Zeit zurückreicht und das Geschehnis in einem völlig neuen Licht erscheinen lässt.

„Ritual in den Tod“ zählt nicht zu den üblichen Action-Krimis oder Nervenkitzel-Thrillern. Tatsächlich ist es ein eher stiller Roman, der sich um einen Mord rankt, durch den menschliche Tragödien enthüllt werden. Doch auch dies ist nicht der wirkliche Schwerpunkt. Stephan Peters beleuchtet in erster Linie eine fiktive Studenten-Verbindung, die ihre realen Vorbilder hat.

Schon immer hatte der Mensch das Bedürfnis, sich mit Gleichgesinnten zusammenzuschließen, um in einem Club oder Verein einem gemeinsamen Hobby nachzugehen. Für gewöhnlich stehen diese Gruppen allen Interessierten offen (z. B. die Philatelisten, Trachten-Vereine, SF-Clubs). Daneben existieren aber auch Zirkel, die sich ihre Mitglieder nach bestimmten Kriterien aussuchen oder/und sich nach Außen abschotten (darunter die Freimaurer, Rosenkreuzer, Burschenschaften und Studentenbünde).

Tatsächlich ist die Mitgliedschaft in exklusiven Gesellschaften immer noch in den Augen vieler erstrebenswert. Man grenzt sich vom profanen Volk/Durchschnittsstudenten ab, erlebt eine Kameradschaft, wie man sie sonst vielleicht nur bei der Bundeswehr findet, wird während des Studiums und in schwierigen Situationen unterstützt und nimmt später als Geldgeber Einfluss auf die Vereinigung und ihre Mitglieder.

Die Recherchen des Autors ergaben, dass so mancher namhafte Politiker und Unternehmer Mitglied einer solchen Gruppe war oder ist. Man kann diese als Wahrer alter Werte und völkisch-nationalen Gedankenguts, sowie als politisch eher rechts orientierte Kaderschmieden betrachten. Die Frau spielt eine untergeordnete Rolle in den Zirkeln, deren Traditionen oft Generationen zurückreichen und seither kaum modifiziert wurden.

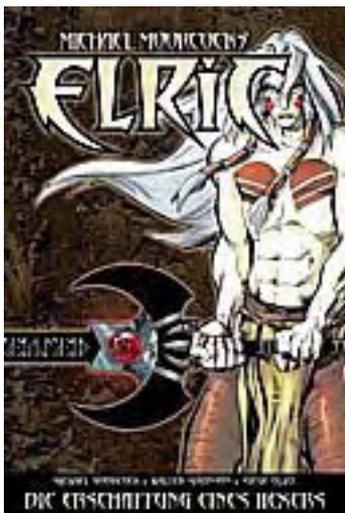
Dieser ungewöhnliche Hintergrund macht den eigentlichen Reiz des Romans aus. Dem Leser erschließt sich eine ihm unbekannt Welt, in der altertümliche Regeln gelten, zukunftssträchtige Seilschaften aufgebaut und für einen elitären Kreis die Weichen für ein erfolgreiches Berufsleben gestellt werden. Wer ein Niemand ist und der Organisation auch finanziell nichts zu bieten hat, wird kaum Zutritt zu diesen Kreisen, in denen die Chefs von morgen geformt werden, erhalten.

Reichliche Kritik begleitet die Informationen. Nicht nur die Frau wird als Mensch zweiter Klasse betrachtet: Auch Randgruppen wie Homosexuelle, Behinderte usw. und generell allen Außenstehenden wird die Gleichwertigkeit abgesprochen. Die politische und wirtschaftliche Macht konzentriert sich auf eine Minorität, der einzig das persönliche Wohl und das der Gruppe, nicht aber das des gesamten Volkes am Herzen liegt – tatsächlich wird die gegenwärtige Demontage des Sozialnetzes und die rein Gewinn orientierte Wirtschaftspolitik zu Lasten der Arbeitnehmer von jenen voran getrieben, die selber niemals Hartz IV-Empfänger sein werden oder denen es nie am Geld mangeln könnte, um notwendige Operationen durchführen zu lassen. Welche weiteren Gefahren von unkontrollierten Vereinigungen ausgehen, deren Ideologie dieselben Wurzeln hat wie der Nationalsozialismus und die zu diesem nicht immer eine deutliche Grenze ziehen, ist hinreichend bekannt.

„Ritual in den Tod“ ist mehr als ein unterhaltsamer Krimi. Stephan Peters informiert umfassend und verpackt seine Kritik sorgfältig in den Dialogen der Protagonisten. Dadurch wirkt er meinungsbildend auf jene Leser, die sich bisher in dieser Form nicht mit dem Thema befasst haben.

Der Roman spricht weniger die breite Masse an, die mit billiger Effekthascherei zufrieden ist, sondern wendet sich an ein Publikum, das niveauvolle Lektüren wünscht, die eine interessante, Realität bezogene Problematik offerieren und zum Nachdenken anregen. (IS)

Comic



Michael Moorcock, Walter Simonson, Steve Oliff u. a.

Michael Moorcocks Elric – Die Erschaffung eines Hexers

*Michael Moorcock's Elric – The Making of a Sorcerer 1 – 4, USA, 2004
Paninicomics, DC Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 4/2007*

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic-Novel, Fantasy, 978-3-86607-374-6, 200/1995

Aus dem Englischen von Claudia Kern

Titelillustration von Walter Simonson

Obwohl er die Romane um seinen ‚Ewigen Helden‘ Elric von Melnibone eigentlich nur geschrieben hatte, um einen finanziellen Engpass zu überbrücken, schuf Michael Moorcock doch einen der wichtigen Klassiker der Fantasy-Literatur.

Das war nicht ganz überraschend, denn anders als viele Sword-and-Sorcery-Helden war Elric nicht Muskel bepackt und körperlich stark wie Conan und Co, sondern ein schwächlicher, erst von Drogen, später von seinem magischen Schwert abhängiger Albino ohne besondere körperliche Vorteile.

Ebenso verwischten die Grenzen zwischen Gut und Böse. Die Fronten waren nicht länger klar und vom jeweiligen Standpunkt abhängig. Chaos und Ordnung waren die Maxime, nach denen sich seine Welt gestaltete.

Elric wurde neben Kane von Karl Edward Wagner zu einem neuen Prototyp des Helden: eines Kriegers, der sich nicht mehr nur auf seine Muskeln und seinen Instinkt, sondern auch auf seinen Verstand, seine List und seine Magie verlässt.

Seit ihrem ersten Erscheinen wurden die Romane um den Albinoprinzen auch in Deutschland immer wieder aufgelegt und sind auch heute noch erhältlich. Selbst Moorcock setzte seine Saga mit neuen Romanen fort.

Seine Frühwerke allerdings wurden in den USA und England sogar in Comicform und in ein Rollenspiel umgesetzt; nur zu einer Verfilmung hat es die Saga bis heute nicht gebracht.

Grund genug also, um den Mythos zusammen mit dem Autor um eine weitere Facette zu erweitern und so erneut ins Gedächtnis zu rufen.

„Elric - Die Erschaffung eines Hexers“ führt zurück in die Jugend des Erben von Melniboné. Noch trägt sein Vater Sardric die Krone und hadert mit dem Schatten, die langsam über das Jahrtausende alte Reich zu fallen scheinen. Besser als alle anderen weiß der alte Herrscher, dass seine Heimat dem Untergang geweiht ist und dass vermutlich sein eigener Sohn keine unerhebliche Rolle dabei spielen wird.

Doch noch besteht keine Gefahr, da Elric erst seine Befähigung beweisen muss, den Thron zu besteigen. Er muss eine vierteilige Traumprüfung ablegen, um zu beweisen, dass er würdig ist, in die Fußstapfen seiner Vorväter zu treten. Und es ist nicht sicher, ob sein schwächerer Körper das übersteht.

Ein weiterer Kandidat für die Nachfolge ist Elrics Cousin Yrkoon, der gar keinen Hehl daraus macht, dass er sich für den besseren Herrscher hält, und immer wieder daran arbeitet, den Prinzen auszubooten. Als er erfährt, dass die Prüfungen begonnen haben, nimmt auch er die Droge zu sich, um alles dafür zu tun, dass Elric die Traumwelt nicht mehr verlässt.

Der junge Prinz indessen reist mit seinem Geist in verschiedene Epochen der Geschichte seines Volkes zurück, beginnend mit der Besiedelung Melnibonés. Jede Reise bringt ihn in Kontakt mit einem Element. Es ist nun an ihm, die im Traum gestellte Aufgabe zu erfüllen und gleichzeitig das Wohlwollen der Elementargeister zu gewinnen, die bisher jedem Monarchen von Melniboné dienten.

Dabei kommt der junge Prinz immer wieder ungewollt in den Kontakt mit den Chaosmächten und ergibt sich schließlich den Verlockungen des Lords Arioch. Ohne es zu ahnen schließt er bereits da den Pakt, der ihn eines Tages in Kontakt mit der Waffe bringen wird, die sein ganzes späteres Leben beherrschen soll: Sturmbringer - das schwarze Schwert.

„Elric - Die Erschaffung eines Hexers“ fügt sich ohne Probleme und Differenzen in die bereits veröffentlichten Teile der Saga ein und ergänzt die Abenteuer Elrics um eine neue und spannende Facette, ohne jedoch die Grundaussage der chronologisch später angesiedelten Werke zu verändern. Es gibt tatsächlich weder inhaltlich noch stilistisch irgendwelche Brüche.

Und auch von der Atmosphäre her haben sowohl Moorcock als auch der zu den führenden Zeichnern der USA gehörende Walter Simonson (Marvel, DC) bewusst darauf geachtet, dass die vierteilige Geschichte die Atmosphäre der frühen Romane einfängt, dabei aber auch nicht zu altbacken wirkt.

Sie präsentieren ein spannendes und farbenprächtiges Abenteuer vor exotischer Kulisse und in dynamischen Bildern, bei denen es auch beim zweiten und dritten Lesen noch immer Details zu entdecken gibt. Die actionreichen Szenen werden mit stimmungsvoll dargebotenen Hintergrundinformationen ergänzt, die die Geschehnisse abrunden und so einigle erklären.

Insgesamt ist die in vier Teilen präsentierte Geschichte zwar relativ geradlinig und leicht zu erfassen, weiß aber wie die ersten Romane der Saga doch immer wieder mit kleinen Wendungen zu überraschen. Nur bei der Charakter-Entwicklung sollte man nicht zu viel erwarten - sie ist eher oberflächlich, was aber dem Gesamteindruck nicht schadet.

Der Preis mag zunächst hoch erscheinen, wird aber durch die edle Aufmachung (Kunstdruckpapier und Klappbroschur) und die fast 200 Seiten Inhalt mehr als gerechtfertigt.

„Elric - Die Erschaffung eines Hexers“ ist für die Fans des Albinoprinzen ein Muss, auch wenn sie sonst selten zu einem Comic greifen sollten, da die Graphic-Novel die Saga würdig ergänzt und um eine interessante Facette bereichert.

Leser, die bisher noch nichts von der Saga kennen, werden von der unterhaltsamen und detailreichen Geschichte nicht enttäuscht, da genügend Erklärungen zu finden sind, die in die Welt von Melniboné und den jungen Königreichen einführen. So gehört dieser Band zu den Fantasy Highlights des Jahres. (CS)



Daniel Way, Steve Dillon u. a.

Marvel Max 11: Supreme Power Nr. 4 - Nighthawk

Supreme Power Nighthawk 1 - 6, USA, 2005-2006

Panini Comics, Nettetal-Kaldenkirchen, 11/2005,

PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, Action, SF, keine ISBN, 148/1695

Aus dem Amerikanischen von Robert Syska

Titelillustration von Steve Dillon

Der Milliardär Kyle Richmond wacht als maskierter Nighthawk über Chicago. Es ist nicht leicht, ihn den ‚Guten‘ zuzuordnen, denn Nighthawk geht mit allen Straftätern ziemlich grob um. Im vorliegenden Comic hat er es mit dem

ehemaligen Apotheker Steven Binst aus Illinois zu tun, der sich zunächst als Massenmörder in der psychiatrischen Anstalt befindet.

Binst kann jedoch entkommen und verbreitet sein schnell wirkendes Gift in der Drogenszene Chicagos. Sein Endziel ist jedoch, die Bevölkerung der ganzen Stadt zu töten. Abseits von unfähigen Ordnungshütern und korrupten Politikern jagt ihn der Nighthawk, bevor Binst sein Gift im Wasserwerk ausschütten kann.

Zunächst einmal fallen die sauberen und detaillierten Zeichnungen sowie die ausgezeichnete Kolorierung angenehm auf. Ebenso positiv ist die Abwesenheit von Frauen, die nur ihren Körper aufreizend zur Schau stellen und ansonsten nichts zur Handlung beitragen. So stellt sich mancher Leser Erwachsenencomics vor! Und es wäre tatsächlich der Hinweis nötig:

„Dieser Comic ist nicht für Leser unter 16 Jahren geeignet.“. Denn stellenweise ist es eine knallharte Gewalt- und Splatter-Orgie, die dem Betrachter geboten wird.

Nighthawk ist, seine Gewalttätigkeit ausgenommen, eine auffällige Kopie des Comic-Detektivs Batman. Auch seine Eltern wurden ermordet, auch er trifft sich mit einflussreichen Leuten in der Nacht auf Dächern, auch er hat viele technische Spielereien und außergewöhnliche Fortbewegungsmittel zur Verfügung, auch er kämpft gegen einen irren Clown - wie den Joker. Doch im Gegensatz zu Batman rechnet er politisch unkorrekt und erbarmungslos mit seinen Gegnern ab. Steven Binst wird kein schneller Tod zuteil, wie das oft unbefriedigenderweise in Comics und Filmen von makellosen Helden der Fall ist. Es ist eine ziemlich blutige Schweinerei, die am Ende auf neun Seiten ausgekostet wird.

Wer auf Splatter steht und wem die untadeligen Superhelden zu zimperlich sind, der wird von „Nighthawk“ befriedigt werden. Von Kindern sollte man den Comic allerdings fernhalten. (BK)



Ferg Handley, John Royle u. a.

Spider-Man-Magazin 1: Chaos auf Ryker's Island

N. N., USA, 2006

Panini, Marvel Deutschland, Stuttgart, 4/2007

Vollfarbiges Magazin, Comic, Superhelden, SF, 36/270

Aus dem Amerikanischen von Jan Dinter

Beilage: ein Spielzeug „Attack Spinner“

Peter Parker begleitet als Fotograf seinen Chef J. Jonah Jameson nach Ryker's Island. Eigentlich wollten sie dort nur Material sammeln für einen Artikel über den Ausbruch der Gefangenen, dann jedoch wird der private Helikopter zum Absturz gebracht, und Jameson gerät in die Gewalt der Schurken.

Es gelingt Spider-Man zu entkommen und den Rädelsführer der Revolte aufzustöbern. Trotzdem sieht es übel für ihn aus, denn er ist allein gegen viele Verbrecher, die ihre gefährlichen Fähigkeiten zurück erlangt haben und gerade mit ihm noch so manche offene Rechnung begleichen möchten. Unerwartet bekommt Spider-Man Hilfe...

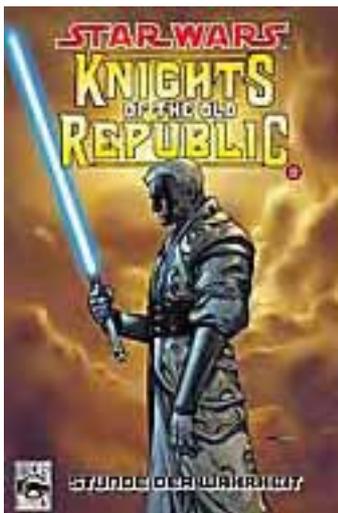
Die Story ist weder neu noch ungewöhnlich, aber erfreulicherweise in sich abgeschlossen, so dass Sammler nichts versäumen, wenn sie auf den Kauf des Magazins verzichten, denn es ist für eine sehr junge Leserschaft konzipiert, die durch die Kino-Filme auf Spider-Man & Co aufmerksam wurde und nun zu den Comic-Serien hingeführt werden soll.

Den Jung- und Neulesern fällt es nicht schwer, sich im Alltag ihres Helden zurechtzufinden, denn die Handlung ist auf Spider-Man ausgerichtet und stellt nur wenige Personen – fast ausschließlich Feinde – aus seinem Umfeld vor. Die Geschichte ist nicht übermäßig brutal und düster, auch fehlt der übliche Cliffhanger, so dass man die Episode als überaus kindgerecht bezeichnen kann. Der humorige Ton erlaubt hin und wieder ein Schmunzeln.

Da man offenbar kein Comic-Magazin mehr verkaufen kann, ohne alle möglichen Preisausschreiben, Quiz- und Leser-Ecken, Gimmicks etc. mit anzubieten, um an den Spieltrieb der Kleinen zu appellieren, so findet man auch hier die Comic-Geschichte unterbrochen durch Infos über den Werdegang des Titelhelden, für die man sinnigerweise die Illustrationen aus „Ultimate Spider-Man“ entnahm, der mehr auf junge Leser zugeschnitten ist als die anderen Titel, einige Angaben zu seinen bekanntesten Gegenspielern, ein herausnehmbares Poster, ein Suchspiel, die Anleitung, wie man den Gimmick verwendet, reichliche Werbung u. v. m.

Ob man diese Extras wirklich braucht – auch als Leser im Alter von 8 bis 13 Jahren –, sei dahingestellt, denn eigentlich holt man sich das Heft doch wegen der spannenden Story, die hier gerade mal magere 13 Seiten belegt, während der Rest mehr oder minder überflüssig ist, nicht wirklich informiert oder unterhält.

Es bleibt abzuwarten, ob sich das Magazin etablieren kann oder die Zielgruppe zu dem Schluss kommt, dass die laufenden Comic-Serien mehr Lesespaß und Spannung bieten. (IS)



**John Jackson Miller, Dustin Weaver, Brian Ching u. a.
Star Wars Sonderband 37: Knights of the Old Republic 2 - Stunde der Wahrheit**

*Star Wars-Knights of the old Republic 7-12, Dark Horse, USA, 2006/07
Panini-Verlag, Stuttgart, 4/2007*

*Graphic Novel im Comicformat, Science Fiction, 978-3-86607-339-5,
148/14,95*

Aus dem Englischen von Michael Nagula

<http://www.starwars.com/>

<http://www.atomfilms.com/2007/starwars/challengelindex.jsp>

Viel hat sich im Bereich des „Star Wars“-Merchandise getan: Nachdem die Prequel-Trilogie ihre begeisterten Fans gefunden und ein völlig neues Bild der Jedi geschaffen hat, ist auch die Vergangenheit des „Star Wars“-Universums interessant geworden. Wagten zunächst nur

Comics den Vorstoß zu Jahrtausenden von Jahren zurückliegenden Ereignissen, so hat dies nun auch der Videospielektor von Lucas Arts gewagt.

In „Knights of the Old Republic“ reist der Spieler in die viertausend Jahre zurückliegenden ‚Mandalorischen Kriege‘. Schon damals standen die Jedi-Ritter an vorderster Front, um die Feinde aus dem Gebiet der Republik fern zu halten und besetzte Welten zu befreien. Doch das hat seinen Preis. Wenn auch nicht die Sith, so ist die dunkle Seite der Macht allgegenwärtig und kann so manchen kampfesmäden Jedi zu schrecklichen Taten verleiten.

So vielleicht auch Zayne Carrick, der im Verdacht steht, seine Mitpadawane ermordet zu haben und seither vor dem Orden der Jedi-Ritter - und vor allem von den Meistern seiner Freunde - gejagt wird. Zuflucht hat er bei denjenigen gefunden, die er noch vor einer Weile dienstefrig als Gesetzeshüter verfolgt hat.

Der junge Padawan ist nicht bereit, sich zu stellen, denn er weiß genau, dass er die Tat nicht begangen hat. Es waren viel mehr seine eifrigsten Jäger. Deshalb will er frei bleiben und selbst herausfinden, warum sie das getan und ihm in die Schuhe geschoben haben.

Obwohl ihn seine neu gefundenen Freunde so gut unterstützen, wie sie können, müssen auch sie sehen, wo sie Nahrung und Treibstoff, Ersatzteile und Rücklagen für Schmiergelder her bekommen. Deshalb muss er sich an ihren kleinen - nicht ganz legalen - Transaktionen beteiligen. Auf Vanquo, einer Bergwerbskolonie, will man sich mit dem Nötigsten eindecken und dann verschwinden, denn die Flotten der Mandalorianer sind mehr als nah. Zwar gelingt der Coup, doch dann wird es eng.

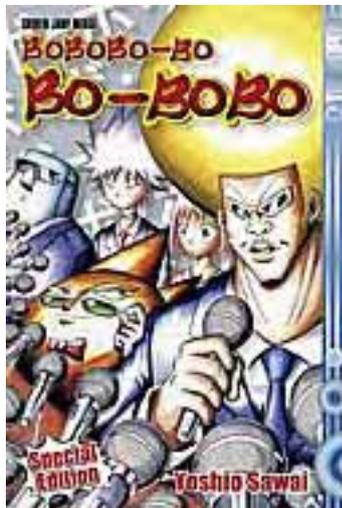
Ein Stoßtrupp der Mandalorianer greift sie an. Erstaunlicherweise ist jedoch nicht die Gruppe selbst das Ziel sondern die derzeitige Trägerin von Zaynes Lichtschwert. Jarael ist eigentlich keine Jedi, doch sie wird an Bord eines Schiffes gebracht, auf dem die Feinde Experimente durchführen. Zayne schwört, sie zu retten, doch dann erreichen ihn weitere bedenkliche Nachrichten. Seine eigene Familie ist in Gefahr. Versuchen die dunklen Kräfte, die sich im Jedi-Orden ausgebreitet haben, etwa auch, ihn durch seine Eltern und Geschwister in die Falle zu locken? Nun ist guter Rat teuer...

Auch die zweite Graphic Novel schlägt eine gelungene Brücke zum Spiel „Knights of the Old Republic“. Man merkt sehr schnell, dass es wohl nicht nur um den offensichtlichen Kampf gegen die Mandalorianer geht, sondern auch, dass es verborgene Feinde gibt, die aus den Schatten heraus agieren und mächtiger sind als man selbst. Durch geschicktes Taktieren gewinnt man Freunde und Verbündete, die einen Sieg erst möglich machen. Und auch mit dem größten Ungeschick muss man lernen, das Beste aus seinen Fähigkeiten zu machen.

Neben viel Action sind dies die Inhalte des Comics, der zwar nicht viel zum Mythos beiträgt, aber dennoch spannend zu unterhalten weiß, vor allem wenn man die Jedi-Ritter mag.

Auch graphisch überzeugt der Band, da Zeichnungen und Kolorierung trotz der Dynamik und Action sehr weich und fließend sind und miteinander harmonieren. (CS)

Manga & Anime



Yoshio Sawai

Bobobo-bo Bo-bobo, Japan, 2001

Tokyopop, Hamburg, 4/2007

TB, Manga, SF, Action, Comedy, 978-3-86580-825-7, 250/650

Aus dem Japanischen von Cora Hartwig und Hirofumi Yamada

„Shonen Jump“ ist mit über drei Millionen Lesern der unbestrittene Marktführer im Bereich Jungen- und Action-Comics. Nur wer mit Inhalt und Qualität durchgängig die Wünsche der Leser zufrieden stellt, darf im Flugschiff des Verlages, dem wöchentlich erscheinenden Magazin, bleiben.

Tokyopop gibt nun einige der erfolgreichsten Reihen aus den letzten Jahren wie „Death Note“ und „Prince of Tennis“ heraus. Bei einigen neueren Titeln scheint man nun wie z. B. bei „Bobobo-bo Bobo“ die Akzeptanz der deutschen Leser in besonders dicken Specials auszutesten.

Irgendwann in ferner Zukunft ächzt die Erde unter dem brutalen Klammergriff des omnipotenten Herrschers Halekulani, der für seine Untertaten immer neue Grausamkeiten ersinnt. Weil ihm danach ist, ruft er das „Glatzkopf-Imperium“ aus und will dafür sorgen, dass alle ihre Haarpracht verlieren. Damit seine Befehle auch befolgt werden, schickt er Kommandos aus, die mit Gewalt dafür sorgen sollen

Das kann natürlich ein Mann nicht zulassen: Der coole Rapper Bobobo-Bo Bo-bobo nimmt den Kampf gegen den Tyrannen auf und macht die Schlägerbanden, die gegen ihn geschickt werden, zusammen mit seinen Freunden Beauty, Poppa Rocks, Gasser, Softon und Jiggler Jelly nieder.

Dabei hilft ihnen so manche Geheimtechnik, die die Gegner mit voller Wucht zu spüren bekommen, damit sie wissen, warum Bobobo auch „Fist of the Nose Hair“ genannt wird, denn dessen Nasenhaare können zu einer gemeinen Kettenpeitsche werden ...

Der Kampf gegen den finsternen Herrscher und seine Schergen bringt den Freunden aber nicht nur ständigen Ärger sondern auch eine gewisse Berühmtheit und Fans ein, die zu ihnen stehen und ihre Unverfrorenheit und Frechheit mit großen Augen und ehrfürchtigem Staunen bewundern.

Das ist auch nötig, denn Halekulani ist auch nicht auf den Kopf gefallen und setzt immer gefährlichere Waffen gegen den Rapper und seine so unterschiedlichen Freunde ein...

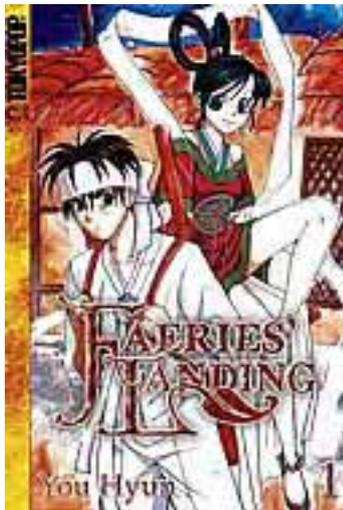
„Bobobo-Bo Bo-Bobo“ ist ein typischer Shonen Manga. Eine durchgehende Handlung oder ausgefeilte Personen, die sich im Laufe der Geschichte weiter entwickeln kann man vergeblich suchen. Die Figuren sind auf ein paar einprägsame Macken oder Fähigkeiten reduziert und kalauern sich durch das Geschehen, wenn sie nicht gerade in einen dynamisch gezeichneten Kampf verwickelt werden. Die Dialoge wie die Darstellungen mancher Gesten und Gesichtsausdrücke sind sehr schrill und überbetont.

Wer bisher noch nicht wusste, wie ‚laut‘ ein Manga sein kann, wird das hier präsentiert bekommen. Beim Lesen der stakkatohaften Wortwechsel, die mit Ausrufezeichen und Großbuchstaben garniert sind, hat man sehr schnell das Gefühl, nur Schreien zu „hören“.

Inhaltlich versucht die Geschichte, cool und gagreich zu sein und ist mit vielen Anspielungen auf andere Shonen-Mangas der Vergangenheit und Gegenwart wie etwa „Fist of the North Star“ und „Yugi-oh!“ gespickt.

Künstlerisch ist der Manga sehr unausgeglichen - sauber gezeichnete Passagen wechseln mit sehr skizzenhaften Bildern.

Daher muss man schon so etwas mögen, um wirklich Spaß an den wirren und wilden Abenteuern von Bobobo-bo und seinen Freunden zu haben. (CS)



You Hyun

Faeries' Landing 1, Korea, 1998

Tokyopop, Hamburg, 04/2007

TB, Manhwa, Fantasy, Comedy, 978-386719-081-7, 165/650

Aus dem Koreanischen von Ralph Treffert-Myojin

<http://www.yhcollection.com>

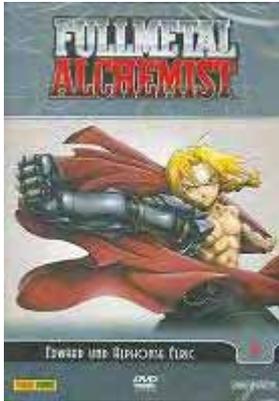
Eine Fee, Göttin oder junge Außerirdische taucht plötzlich auf und heftet sich unvermutet an die Fersen eines jungen Mannes aus unserer Welt. Obwohl sein Leben bisher schon chaotisch und durcheinander genug war, setzt seine Begleitung nun noch einen drauf und bringt es gehörig aus den Fugen. Dies ist ein klassisches Thema, das in Mangas oder Manhwas wie „Oh! My Goddess“ oder „Shao die Mondfee“ immer wieder gerne aufgegriffen wird.

Diesmal hat der achtzehnjährige Ryang das Glück (oder Unglück?) in ein Feenbad zu stolpern. Er weiß nicht, wie ihm geschieht, als die Feen zu losen beginnen, sich ihm die Gewinnerin an die Fersen heftet und nicht mehr von seiner Seite weicht. Die freche und kecke Fanta will in der Menschenwelt bleiben - die Gründe verrät sie aber erst einmal nicht. Sie nistet sich als Gast bei ihm zu Hause ein und beschließt, auch noch die High School zu besuchen, wo sie nicht nur den anderen Jungs angenehm ins Auge fällt.

Das Chaos nimmt seinen Lauf. Ryang und Fanta fühlen sich durchaus zueinander hingezogen, wollen das aber nicht unbedingt wahr haben. Sie streiten sich aber auch immer wieder, denn durch die Anwesenheit der Fee hat Ryang einhundertacht Flüche auf sich gezogen. Und zu guter Letzt macht auch noch Fantas Rivalin aus dem Feenreich Avalon, die hochnäsige Medea, beiden das Leben mit ihren hinterhältigen Intrigen schwer.

Die Helden in „Faeries' Landing sind zwar nicht ganz so kindlich wie in „Shao die Mondfee“, und es gibt durchaus ein paar kleine erotische Andeutungen, aber das ist auch schon alles, was den Manwha von vergleichbaren Werken unterscheidet. In erster Linie geht es um die erste Liebe,

Schülerprobleme und natürlich einer Menge chaotischer und verrückter Situationen, in die die Helden stolpern. Ein Gag reiht sich an den anderen, so dass der Hintergrund und die eigentliche Geschichte eher untergehen. Mit Fantasy hat „Faeries' Landing“ in diesem ersten Band eher weniger zu tun - vielleicht ändert sich das noch in den nachfolgenden Bänden. Doch nur wer diese Art von Geschichten mag, wird an dem Manwha wirklich seine Freude haben. Anderen - vor allem erfahrenen Lesern - könnte er zu albern sein. (CS)



Fullmetal Alchemist

Episoden 1 – 5

Hagane no Renkinjutsushi, Japan, 2004

Nach dem Manga von Hiromu Arakawa

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2007

DVD, Anime, Fantasy, SF, Steampunk, 978-3-86607-325, Spieldauer: 120 Min, EUR 19.95

Bildformat: 4:3, Synchro: dt. (5.1, 2.0), jap. (2.0), Untertitel: dt.

Der Manga „Fullmetal Alchemist“ gehört seit 2002 zu den erfolgreichen Abenteuer-Serien Japans, vor allem nachdem die actionreiche Fantasy-Serie 2004 in einen 51-teiligen Anime umgesetzt wurde, denn scheinbar können die Leser und Zuschauer von der Mischung aus Technik, Magie und Kampfkunst immer noch nicht genug bekommen. Aber auch in Amerika erfreute sich die Serie bald sehr großer Beliebtheit, so dass man sich in Deutschland nicht länger von einer Veröffentlichung fern halten konnte.

Edward und Alphonse Elric mussten für ihren Versuch, ihre Mutter wieder zu beleben einen sehr hohen Preis bezahlen: Alphonse, der jüngere, verlor seinen Körper und überlebte nur, weil seine Seele in eine magische Rüstung gebannt wurde. Edward, sein älterer Bruder, musste feststellen, dass der Zauber ihm ein Bein und einen Arm nahm.

Eine mit der Familie befreundete Mechanikerin, die das Drama um die Brüder kennt, ersetzte ihm die verlorenen Körperteile durch mechanische Glieder. Um vielleicht eine Möglichkeit zu finden, seinem Bruder den Körper wieder zu geben und das geschehene Unheil wieder gut zu machen, gingen die Jungen in den Staatsdienst und absolvierten dort eine kurze Ausbildung. Bereits mit vierzehn Jahren legte Edward die Prüfung ab. Für seinen Vorgesetzten, den Feuer-Alchimisten Roy Mustang, hat er immer wieder Aufträge zu erfüllen, so dass er sehr schnell als „Fullmetal Alchemist“ bekannt wird – auch wenn die meisten Menschen ihn zunächst mit seinem Bruder, der lebenden Rüstung, verwechseln.

Die Brüder kommen auf ihrer Reise durch das Land auch in eine Wüstenstadt, in der die Menschen im Bann eines wundertätigen Zauberpriesters stehen. Er verwandelt Wasser in Wein und vollbringt Heilungen, verspricht sogar, die Toten aus dem Grab zurückzuholen.

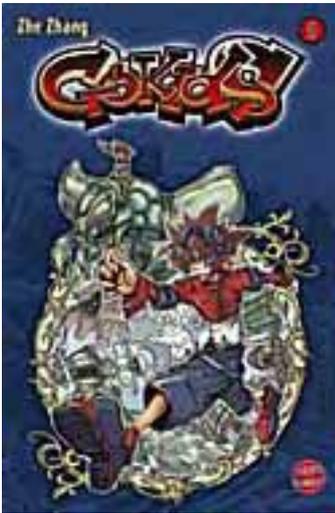
Die Brüder wissen sofort, dass da etwas nicht stimmen kann, denn der Mann setzt offenkundig Alchemie ein - und was das Erwecken der Toten angeht, so wissen sie, dass das nur mit einem einzigen Artefakt möglich ist: dem Stein der Weisen. Da sein Besitz auch ihr Ziel ist, nehmen sie den Kampf gegen den machtgierigen Scharlatan auf...

Die Anime-Serie „Fullmetal Alchemist“ bietet zwar auch die übliche Mischung an Klamauk und Action, die man aus Serien wie „Naruto“ kennt, richtet sich aber durch ihre etwas komplexere und dramatischere Geschichte eher an etwas ältere Zuschauer, die ein wenig mehr Hintergrund und weiterführende Verflechtungen erwarten. Beides bekommen sie in ausreichendem Maße geboten.

Nach dem abenteuerlichen Auftakt in der Wüstenstadt, der erst einmal die beiden Helden mit ihren Fähigkeiten einführt, enthüllen die restlichen Folgen die dramatische Vorgeschichte der Brüder, die das aus ihnen machte, was sie heute sind. Zugleich lernt man auch die wichtigsten der Figuren kennen, die in den kommenden Folgen der Serie eine größere Rolle spielen werden.

Die Ausstattung der DVD ist angemessen, wenn auch die Extras mit einem wenig aussagekräftigen Booklet und einem Trailer recht mager sind.

Alles in allem bietet „Fullmetal Alchemist“ vor allem Fans dynamischer Fantasy-Abenteuer mit einem Touch Steampunk gute und spannende Unterhaltung. Wie in einer Anime-Serie üblich sollte man allerdings keine charakterliche Entwicklung oder Entfaltung der Helden erwarten; dafür gibt es genügend Action und eine Geschichte, die auf mehr hoffen lässt. (CS)



Zhe Zhang
GoKids Band 1

Carlsen Verlag, Hamburg, 04/2007

TB, dt. Manga, Fantasy, Action, 978-3-551-73671-0, 188/600

Obwohl das Magazin „Banzai“ schon vor einigen Jahren eingestellt wurde, prägen die Comics, die in ihm erschienen sind, noch immer die Mangas, die sich vor allem an Jungen richten, und bestimmen auch die Inhalte neuer Reihen, egal, ob sie nun aus dem Ausland stammen oder so wie „GoKids“ von ZheZang im Inland gezeichnet werden.

Das Reich Atania liegt tief im Inneren der Erde. Die dort lebenden Menschen könnten eigentlich recht zufrieden und glücklich sein, wenn nicht immer wieder grausame Monsterkrabben ihre Heimat überrennen und alles zerstören würden. Um so wenig wie möglich zu verlieren,

stellen sich seit einigen Generationen besonders ausgebildete Kämpfer der Gefahr.

Die Weißgold-Jäger ziehen immer wieder aus, um die Ameisenkrabben in die Schranken zu weisen, die von einer hochintelligenten Königin und anderen Wesen gesteuert werden. Doch seit einigen Jahren führt sie der eher umsichtige und vorsichtige Sitniy an.

Er hat einen Sohn namens Welta, der bereits mit zehn Jahren darauf drängt, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Allerdings will der das nicht zulassen und hält den Jungen immer wieder zurück.

Deshalb beschließt er eines Tages selbst auszuziehen und zu beweisen, dass er bereit ist, ein Kämpfer zu sein. Zusammen mit der kleinen Spoluka versucht er, sich zu bewähren. Er ahnt jedoch nicht, dass man immer noch ein Auge auf ihn und das Mädchen hat.

Deshalb ist er eher zornig als erleichtert, als er aus Todesgefahr gerettet wird und will zunächst nicht auf das hören, was ihm Panda, der beste der Jäger, ihm zu erzählen hat. Es sind Dinge über seinen Vater, die er so noch nicht wusste...

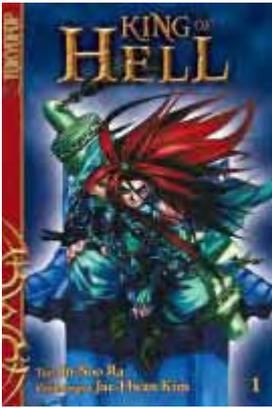
„GoKids“ wendet sich vor allem an Jungen zwischen acht und zwölf Jahren, die auch danach streben, von den Erwachsenen als gleichwertig anerkannt zu werden, selbst wenn ihnen noch einiges an Umsicht, Kraft oder Fähigkeiten fehlt.

Der junge Held Welta will einfach nicht verstehen, dass sein Vater ihn eigentlich nur beschützen möchte, obwohl er sich eigentlich freut, dass sein Kind schon so weit entwickelt ist. So kommt es zu dem üblichen Vater-Sohn-Konflikt, der den Jungen erst einmal über die Stränge schlagen lässt, bis er endlich bereit ist, wenigstens einmal zuzuhören.

Das Ganze ist natürlich mit einer Menge Action und Humor garniert. Immer wieder kommt es zu Kämpfen, in denen sich die Weißgold-Jäger oder der Junge bewähren müssen, dazwischen lockern Gags den Ernst der Lage auf.

Man merkt zwar, dass etwas mehr Handlung und Hintergrund in der Geschichte steckt als normalerweise üblich, aber der Eindruck wird leider sehr durch die hektische und stellenweise auch sehr alberne Aneinanderreihung der Szenen schnell wieder verwischt. Dazu kommt zudem noch, dass die an sich detailreichen Zeichnungen durch die starke Verkleinerung gestaucht wirken und die Seiten noch unruhiger machen, als sie ohnehin schon sind.

„GoKids“ richtet sich von Inhalt und Darstellung her an ein eher junges Publikum, dem es noch mehr auf gleichaltrige, aber freakige Helden, freche Gags, Action und vor allem auf eine Menge Klamauk ankommt und weniger auf eine ausgereifte und hintergründige Handlung. Wer „Naruto“ und Co, mag, der wird auch mit den wilden Abenteuer von „GoKids“ zurechtkommen. (CS)



In-Soo Ra & Jae Hwan Kim

King of Hell 1, Korea, 2002

Tokyopop, Hamburg, 4/2007

TB, Manhwa, Fantasy, Horror, 978-3-86719-051-0, 186/750

Aus dem Koreanischen von Renate Clasen

Majeh sieht aus wie ein Kind, aber in Wirklichkeit ist er ein großer Krieger, dessen wahre Kraft versiegelt wurde, nachdem er im Jenseits eine Vielzahl anderer mächtiger Kämpfer auf brutale Weise abgeschlachtet hat. Seither wird er als Todesbote eingesetzt und geht dieser Aufgabe mit wenig Enthusiasmus nach. Als er einen Auftrag vermasselt, wird er damit bestraft, dass er alle Dämonen vernichten muss, die dem Jenseits entkommen

konnten und in der Menschenwelt ihr Unwesen treiben.

Im Rahmen dieser Säuberungs-Aktion wird er immer wieder mit den Problemen der Lebenden und der Sterbenden konfrontiert. Obwohl er stets so tut, als kümmere ihn das Schicksal der Menschen nicht, bewirkt sein Eingreifen häufig, dass Notleidende neuen Mut fassen und über sich hinauswachsen. In Folge rettet eine Betrügerin, die sich als Magierin ausgibt, schließlich doch die vermissten Kinder und kommt mit sich und ihren Schuldgefühlen ins Reine.

Doch nicht immer verlaufen Majehs Abenteuer so glimpflich. Nachdem er im Kampf gegen einen gigantischen Höllendämon den Kürzeren zog, tappt er kurz darauf in eine tödliche Falle...

Nachdem für längere Zeit so gut wie keine neuen Fantasy-Mangas und –Manhwas angeboten wurden, boomt das Genre jetzt ganz unerwartet. Carlsen, Panini, EMA, Heyne und Tokyopop präsentieren eine Vielzahl Titel, die ihrerseits in verschiedene Bereiche eingeteilt werden können, deren Grenzen fließend sind. Serien für Erwachsene oder Kinder, für weibliche oder männliche Leser können folgenden Sub-Genres zugeordnet werden:

Endzeit-Science Fantasy („Shin Ongyo Onshi“, „Chronik eines Kriegers“), abenteuerlich-magische Fantasy („Dan Gu“, „Warcraft“), historische Fantasy („Das Zeitalter des Todes“, „Yagyū Ninpo Cho“), erotische/Boys Love-Fantasy („Innocent Bird“, „Ja-Dou“), abenteuerliche, romantisch-humorvolle Schüler-Fantasy („Fushigi Yuugi Genbu Kaiden“, „In A Distant Time“), meist humorvolle zeitgenössische Erzählungen mit Fantasy-Elementen („Faeries' Landing“, „Midori Days“), Fantasy-Comedy („Reborn“, „Gata Pichi“).

Praktisch für jeden Geschmack ist ein Thema dabei. Die Fantasy-Elemente beleben alltägliche Ereignisse und erlauben überraschende Wendungen. Die Möglichkeiten, wie sich eine Handlung und die Charaktere entwickeln können, sind vielfältiger als in nicht-phantastischen Geschichten.

„King of Hell“ zählt zu den Fantasy-Manhwas, die sich in erster Linie an Jungen ab 14 Jahren wenden. Typisch für Serien dieser Art ist der Mix aus geballter Action und Klamauk-Einlagen. Erotik kann, muss aber kein ergänzendes Element sein. So beschränkt sich der Zeichner hier auf eine Protagonistin mit zerrissener Kleidung, und zwischenmenschliche Gefühle werden nicht thematisiert. Die Leser abenteuerlicher Fantasy-Comedys geben einer schnellen, Kampf betonten Handlung mit einer großzügigen Portion Humor den Vorzug gegenüber soften, romantischen Szenen.

Nur wer aufmerksam liest, bemerkt, dass auch ernste Töne mitschwingen. Majeh, der kindliche Held, der sich mit seiner lässig-schnodderigen Art der Zielgruppe als Identifikationsfigur anbietet, verbirgt unter seiner vorgetäuschten Gleichgültigkeit und Grausamkeit ein weiches Herz. Er kennt die Sorgen der Menschen und hilft ihnen nicht allein dadurch, dass er gefährliche Monster erledigt, sondern er erlaubt es ihnen, sich ihren Ängsten zu stellen und sich aus eigener Kraft zu retten.

Die Zeichnungen sind aufwändig und durchaus ansprechend, sofern auf superdeformierte Abbildungen verzichtet wird. Die Gewänder, die sich an historischen Vorbildern anlehnen, stellen eine angenehme Abwechslung zu den gängigen Fantasy-Outfits dar und dürften vor allem Leserinnen gefallen, wenngleich ihnen die Story und die Hauptfigur etwas zu abgedreht sein dürften.

Ob „King of Hell“ genügend Leser finden wird, um sich auf dem Markt behaupten zu können, bleibt angesichts der großen Konkurrenz abzuwarten. (IS)



Haruka Fukushima

Kleines Biest 1, Japan, 2004

Tokyopop, Hamburg, 4/2007

TB, Manga, Romance, 978-3-86719-111-1, 176/650

Aus dem Japanischen von Maria Römer

Das Spiel mit Geschlechterrollen hat in Japan durchaus Tradition, und so ist es kein Wunder, dass vor allem Shojo Mangas damit herum spielen und immer neue Variationen finden.

Während sich manche Künstler in ihren Geschichten wirklich ernsthaft mit dem Thema Transsexualität und körperliche Identität auseinandersetzen, nutzen es die meisten aber eher nur, um das Liebeschaos zwischen ihren Helden noch undurchsichtiger und problematischer zu machen.

Da ist auch der Manga „Kleines Biest“ von Haruka Fukushima keine Ausnahme.

Konatsu Narumiya hat sich vorgenommen, in diesem Sommer vom Mädchen zur Frau zu werden und wirft deshalb ein Auge auf den hübschen Yamaguchi, obwohl sie die meiste Zeit mit Haruki, ihrem Sandkastenfreund, verbringt.

Als es um einen Klassenausflug geht, kann sie Haruki dazunötigen, endlich einmal mit in die Ferien zu kommen. Und da findet sie endlich heraus, warum er sich in den letzten Jahren immer so geziert hat, abends und nachts mit ihr zusammen zu sein: Denn wenn es dunkel wird verwandelt sich Haruki kurzerhand in ein Mädchen. Und dieses ist vom Wesen her ganz anders als er. Lebenslustig und ein wenig frivol versucht sie gleich, die überraschte Konatsu zu verführen, was leider zu schwerem Missverständnissen gegenüber Yamaguchi führt.

Doch kaum hat sie sich an den Gedanken gewöhnt, findet das Konatsu gar nicht mehr so schlimm. Sie stellt fest, dass Haruki gerade durch die Enthüllung des Geheimnisses für sie interessant geworden ist.

Ihre zarten Gefühle werden doch tatsächlich erwidert, und so entsteht trotz äußerer Widerstände schließlich eine zarte Liebesbeziehung zwischen den beiden, auch wenn die weibliche Haruki ab und zu einmal so über die Stränge schlägt, dass Konatsu nicht weiß, was sie davon halten soll. Schließlich haben sie sich doch dazu entschieden, gemeinsam erwachsen zu werden...

„Kleines Biest“ ist eine lockere und leichte Komödie ohne Hintergedanken und tief schürfende Überlegungen. So wie die jungen Helden ihre sommerliche und winterliche Freiheit genießen, so kann sich auch der Leser unbeschwert über die freche Haruki amüsieren, die gar nicht so ein krasser Gegensatz zu ihrem männlichen Alter Ego ist.

Damit das Chaos auch nach der Enthüllung des Geheimnisses perfekt bleibt, weiß Konatsu manchmal nicht so recht, was sie von ihrem Freund halten soll, da er in seiner weiblichen Gestalt durchaus auch schon mal in die Richtung anderer Leute linst. Wenn das quirliche kleine Biest ins Spiel kommt, kann es auch schon einmal recht verwirrend werden, und man muss schon genau lesen, um mitzubekommen was eigentlich gerade geschieht.

Alles in allem steckt aber nicht viel mehr als seichte Unterhaltung hinter der Geschichte, die trotz des schlüpfrigen Themas durchweg jugendgerecht präsentiert wird und so vor allem jungen Mädchen gefallen dürfte, die gerade ihre ersten Erfahrungen mit Freundschaft und Liebe machen. (CS)



Jeong-A Lee

Die Legenden vom Traumhändler 1

The Tale of the Child Pedlar, Korea, 2005

Tokyopop, Hamburg, 04/2007

TB, Manhwa, Fantasy, Gothic, Mystery, Comedy, 978-386719-071-8, 220/650

Aus dem Koreanischen von Christina Youn-Arnoldi

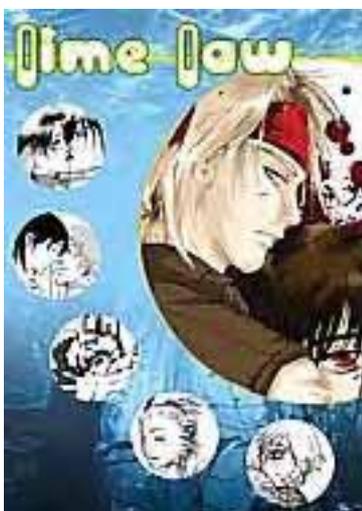
Märchen und Legenden haben von jeher die Phantasie der Leser und Künstler angeregt, und so ist es nicht verwunderlich, dass immer wieder auf alte Quellen zurückgegriffen wird, um die eigentlich vertrauten Geschichten neu zu erzählen. Dabei nehmen die fernöstlichen Interpretationen europäischer Märchen immer mehr zu und lassen sich von modernen Strömungen beeinflussen.

In der Welt der Mythen ist der Traumhändler ein oft ersehnter Gast, denn er gibt den Märchenfiguren die Möglichkeit, ihr Schicksal zu verändern. Er verkauft ihnen besondere Pillen, die zu heiß ersehnten ‚Wunschkindern‘ heranreifen. Damit ist nicht unbedingt immer ein reales Kind gemeint - sondern ein Wunsch, eine Idee oder eine Hoffnung. Doch an jede dieser Pillen ist auch ein hoher Preis geknüpft, dessen Tragweite nicht einmal der Traumhändler selbst abschätzen kann. So bleibt ihm nicht mehr, als zu beobachten und am Ende eventuell die Trümmer eines zerborstenen Lebens einzusammeln.

Diesmal taucht er in die Erzählungen um das seit hundert Jahren in einem verzauberten Schloss ruhende „Dornröschen“, die im Wald verloren gegangenen Geschwister „Hänsel und Gretel“, „Die kleine Meerjungfrau“ und „Das unendliche Märchen“ ein und gibt allen vier Geschichten eine unerwartete Wendung, mit der niemand gerechnet hat, am allerwenigsten der Traumhändler selbst, wie er seinen gelegentlichen Weggefährten immer wieder erklärt. Denn es ist ganz allein die Sache der Empfänger, was sie aus ihren ‚Wunschkindern‘ machen. Mit den Folgen müssen sie dann leben.

Die Idee ist nicht neu, und auch diese Art der Umsetzung gibt es bereits im westlichen und östlichen Kulturkreis, man denke dabei nur an „Fables“ oder „Sandman“. Allerdings weiß Jeong-A Lee den Geschichten noch eine neue, interessante Facette hinzuzufügen. Das spiegelt sich auch künstlerisch wieder, denn der Zeichenstil erinnert ein wenig an die englischen Kinderbuchillustrationen des ausgehenden 19. Jahrhunderts und versucht, ein wenig vor deren unwirklichem Zauber einzufangen. Nicht ohne Grund erinnert der Traumhändler an Figuren von Lewis Carroll, denn er ist genauso skurril und kauzig wie viele Wunderland-Bewohner.

Heraus kommt ein melancholisch-mystischer Manwha, der mit zartem Federstrich und feinen Anspielungen auch ältere Leser in dem Bann zu schlagen vermag und vor allem Gothic- und Mystery-Fans gefallen dürfte. (CS)



Myriam Engelbrecht (Hrsg.)

Lime Law

Fireangels Verlag, Dachau, 10/2005

Paperback A5, dt. Manga, Boys Love, Fantasy, 3-939309-01-7, 182/1100

Haupt-Titelillustration von Crow 13

Innenillustrationen und Mangas von Crow13, Dee, Iruka, Caitlin, Vanira, Chiron-san, Atogaki u. a., Geschichten von Kerimaya

Bevor Manga und Anime ihren Siegeszug antraten, gab es nur wenige junge KünstlerInnen, die mit ihren Werken an die Öffentlichkeit traten. Das mag einerseits daran liegen, dass es in der Prä-Internet-Zeit noch nicht so kostengünstige und einfache Möglichkeiten gab, die Werke an den Leser zu bringen, andererseits aber vielleicht auch an den qualitativen Voraussetzungen, die durch

professionelle amerikanische und europäische Comics gesetzt wurden. Die Mangas beweisen jedoch, dass man auch mit etwas weniger Arbeitsaufwand beim Zeichnen durchaus spannende Geschichten erzählen konnte.

Und da das Internet genug Plattformen bietet, die Werke zu präsentieren und auch die unterschiedlichsten Verlage einheimische Künstler zu fördern begonnen haben, blüht die deutsche Comic-Szene wie nie zu vor.

Da jedoch nicht alle Zeichner bei EMA, Carlsen oder Tokyopop unterkommen können, sind inzwischen viele kleinere Verlage entstanden, die sich bestimmter Themen und Künstler angenommen haben, die etwas außerhalb des Mainstreams stehen.

So auch der Fireangels Verlag, der sich in seinem Programm vor allem auf die verschiedenen Spielarten von Boys Love konzentriert. Das Angebot reicht von Geschichten, die die Beziehung gleichgeschlechtlicher Partner nur andeuten bis hin zu denen, die explizite nicht mehr ganz jugendfreie Szenen zeigen.

Die Anthologie „Lime Law“ thematisiert zwar die Sexualität, in den sechs Mangas und zwei Geschichten werden aber bestimmte Grenzen eingehalten. Die Zeichnerinnen und Autorinnen konzentrieren sich vor allem auf die Gefühle ihrer Protagonisten, weniger auf eine genaue Ausarbeitung dessen, was sie miteinander treiben.

So erwartet zum Beispiel ein Erfinder seinen Androiden zurück, auch wenn er nicht weiß, was sich daraus entwickeln mag. Zu stark ist die Sehnsucht nach dem, was von ihm gegangen ist.

Sayus ist zwar ein guter Schauspieler, aber erst durch die bedingungslose, aber auch fordernde Liebe seines Partners Ian erlangt er wirkliche Reife. Kann ein Geiger seinem Instrument so verfallen sein, dass dieses ihm ermöglicht, es wirklich zu lieben?

Sie sind schon lange Freunde, aber erst als der eine die Grenzen überschreitet, lernt er die Schwächen des anderen kennen und hilft ihm die dunklen Erinnerungen, die damit verbunden sind, zu überwinden.

Dies sind nur einige der in „Lime Law“ präsentierten Geschichten. Der Band zeichnet sich insgesamt durch eine ungewöhnliche Vielfalt in Stil und Themen aus. Während „Puppet 175“ allein eine Reflektion der Gefühle ist, geht es in „What’s your Weakness“ schon viel deutlicher zur Sache. Die Helden tauschen nicht nur zärtliche Umarmungen und verstohlene Küsse aus, sondern landen auch wirklich im Bett. Aber selbst das wird sehr geschmackvoll und mit viel Gefühl präsentiert.

Ähnlich hält es auch Kerimaya. Ihre Erzählungen thematisieren nicht den Akt an sich, sondern die Dinge, die mit der Leidenschaft und Liebe einhergehen. Vor allem die Illustrationen zu ihrer Geschichte „Musik“ vertiefen die Atmosphäre des Textes noch einmal. Sie gehören mit dem Siegerbild des „Yacuco“-Wettbewerbs zu den schönsten allein stehenden Bildern des ganzen Bandes.

Sicherlich sind nicht alle Geschichten künstlerisch vollkommen ausgereift. Die eine oder andere Schwäche in der Dramaturgie oder Darstellung ist zum Beispiel gleich in der ersten Geschichte schon zu erkennen, aber keines der Werke ist ein wirklicher Ausfall. Man merkt ihnen allesamt an, dass sie mit viel Liebe und Inbrunst gefertigt wurden, und die Künstler ihren Spaß daran hatten, sich alles auszudenken und umzusetzen. Überzeugen können die Geschichten und Illustrationen alle auf ihre Weise. Dass sie dabei hin und wieder auch andere und viel spannendere Wege gehen, ihre Ideen zu präsentieren, als die von den großen Verlagen bevorzugten Mangas, ist klar. In der Aufmachung - glänzendes Vierfarbcover und farbige Innenseiten - steht der Manga jedenfalls diesen in keiner Weise nach.

Und das macht Anthologien wie „Lime Law“ auch zu einer Lektüre, der man eine Chance geben sollte, wenn man Boys Love mag. Man fördert damit nicht nur die einheimischen Künstler, die einem in Themenwahl und Darstellung oft näher stehen als die Japaner, sondern kann unter Umständen auch Werke genießen, die ansonsten niemals der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden wären, nur weil sie nicht den von den großen Verlagen bevorzugten Richtlinien entsprechen. (CS)



Jonas Blaumann
Manga Talente 2007

Carlsen-Verlag, Hamburg, 04/2007

TB, dt. Manga, Fantasy, 978-3-551-77775-, 1 128/600

Titelillustration/Titelfoto/Titelgestaltung von Michaela Quetzuweit

Innenillustrationen von diversen Künstlern (Gewinner des Wettbewerbs)

leichtes Überformat und Farbseiten

Schon seit fünf Jahren führt der Carlsen-Verlag alljährlich den „Manga Talente“-Wettbewerb durch, dessen Gewinner als Event im Rahmen der Leipziger Buchmesse präsentiert werden. In vier Kategorien können die vornehmlich jugendlichen Teilnehmer ihre Beiträge einreichen: Einzelbild bis und ab 16 Jahre, Manga bis und ab 16 Jahre. Die Themen, die bearbeitet werden sollten, werden jedes Jahr

neu bestimmt.

2007 standen die Manga-Erzählungen unter dem Motto ‚Seaworld‘, während die Einzelbilder das Thema ‚First Date‘ interpretieren sollten.

Die jeweils besten drei bis fünf Einsendungen in jedem Bereich werden seit 2003 in einem speziellen Band präsentiert, ohne jedoch die Platzierungen zu verraten.

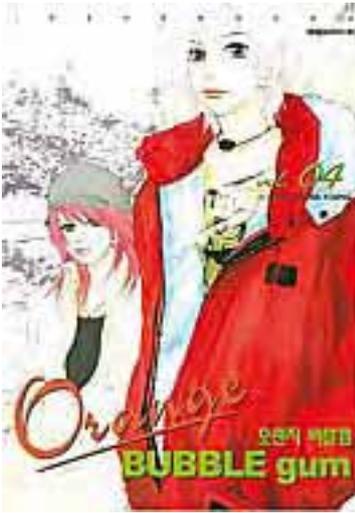
Es ist immer wieder erstaunlich, wie unterschiedlich die zumeist sehr jungen Teilnehmer die Themen interpretieren. In diesem Jahr rangieren die Geschichten um die ‚Seaworld‘ von phantastischen Piratenabenteuern wie „Hispaniola“, in der eine junge Freibeuterin vor ihrem Rivalen einen verfluchten Schatz finden will, bis hin zu eher amüsanten Sport-Geschichten wie „Adventure Ping Pong“. Romantische Strandgeschichten wie „Little Sea World Adventure“ wechseln mit frechen Goth-Stories wie „Evil Pirates“ ab, in dem ein grausamer Seefahrer seine Meisterin in einer Seejungfrau findet, die noch gemeiner sein kann als er. Nixen spielen auch eine Rolle in „Aqua Mystery“ oder dem romantischen an „Die Kleine Meerjungfrau“ angelehnte Geschichte „Kibo“.

Die Einzelbilder zeigen zumeist Pärchen in romantischem Beisammensein, teilweise spürt man, dass sie sich erst kennen lernen, andere wieder fühlen bereits eine tiefe Bindung zueinander.

Dies sind nur einige der inhaltlich und stilistisch sehr unterschiedlichen Geschichten in diesem Band, die je nach Alter der Künstler zwischen acht und sechzehn Seiten lang sind. Jede Erzählung sprüht von Enthusiasmus und Spaß der Macher, wenngleich die Qualität sicherlich auch noch nicht an die der professionellen Mangaka heran kommt. Bei dem einen oder anderen ist jedoch das Potential zu erkennen. So rekrutieren sich aus diesem und anderen Wettbewerben tatsächlich immer wieder Nachwuchszeichner, die die Chance erhalten, einen kompletten Band zu veröffentlichen; sehr oft sind dies noch nicht einmal die Gewinner.

Interessanterweise merkt man den Erzählungen auch das Alter der Künstler an. Sie sind noch etwas einfacher gestrickt und behandeln Themen, die die Jugendlichen in diesem Alter brennend interessieren. Dabei stört es auch nicht, wenn manches in einer etwas flippigeren Sprache erzählt wird.

„Manga-Talente 2007“ präsentiert zwar keine Meisterwerke, bietet aber einen interessanten Einblick in die deutsche Manga-Szene in der sich durchaus begabte Künstler tummeln, selbst wenn die Auswahl hier bereits sehr subjektiv ist. Sie spiegelt auch ein wenig die Interessen der derzeitigen Leserzielgruppe wieder. (CS)



Moon Na-Young & You Hyun

Orange Bubble Gum 4

Orange Bubble Gum, Korea, 2005

EMA, Köln, 04/2007

TB, Manhwa, Drama, Romance, 978-3-7704-6604-7, 166/650

Aus dem Koreanischen von Ralph Treffert-Myojin

Die romantische Liebesgeschichte „Orange Bubblegum“ von Moon Na-Young endet mit dem nun erschienenen vierten Band. Auch wenn der koreanische Manwha durch den Zeichenstil und die Leserichtung sehr europäisch wirkt, ist ein Inhalt doch eher fernöstlich geprägt, denn Schul- und Lebensalltag sind in dieser Form hier nur sehr schwer vorstellbar.

Seit dem Anfang des Schuljahres lebt Juin in ihrer ersten eigenen Wohnung. Obwohl sie eigentlich die sturmfreie Bude genießen wollte, ist sie bisher nicht so recht dazu gekommen, denn ihr direkt gegenüber, wenn auch in einem anderen Haus, lebt der gleichaltrige Yui, der sie mit Beschlag belegt hat, bevor sie sich überhaupt hätte wehren können.

Eine Leiter zwischen beiden Balkonen erlaubt ihm, Juin schnell zu besuchen, ohne von einem Haus bis zum anderen laufen zu müssen. Und trotz seiner fordernden Art und Aufdringlichkeit ist Yui sehr romantisch veranlagt und hat bald Juins Herz gewonnen. Das junge Mädchen genießt die schöne und verträumte Zeit.

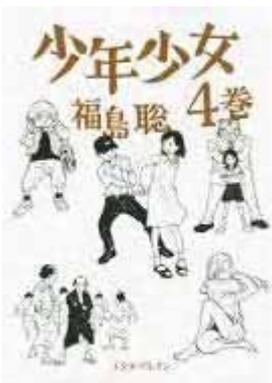
Nur ein Schatten fällt über die langsam gewachsene Beziehung der beiden. Noch immer behauptet Yui steif und fest, ein bestimmtes Datum nicht zu überleben. Obwohl die Ärzte anderes sagen und auch keine körperlichen Hinweise zu finden sind, beharrt er darauf, nicht mehr lange da zu sein.

Kann die Beziehung diese Belastung aushalten? Juin zweifelt daran. Sie trennt sich erst einmal von Yui und versucht, sich mit ihrer Freund Saeyoung abzulenken, was aber auch nicht so ganz gelingen will, weil diese mit eben so schweren Beziehungsproblemen zu kämpfen hat.

Im letzten Band der Geschichte dreht Moon Na-Young noch einmal richtig auf und bringt ein wenig Aufregung in die ansonsten eher harmonische Beziehung. Doch die Geschichte wäre nicht verträumt, wenn das Ende nicht doch noch positiv überraschen und der romantisch veranlagte Leser erleichtert aufseufzen dürfte.

Wieder einmal unterstützt der filigrane Zeichenstil der Künstlerin, der die Geschichte in eine mystisch versponnene Atmosphäre versetzt, ganz die Höhen und Tiefen der Beziehung der beiden Hauptfiguren, die noch einen letzten Sturm durchleben muss, ehe sie zu einer festen Bindung wird. Etwas kräftiger und dynamischer wird der Strich der Zeichenfeder immer dann, wenn die Fetzen in den Beziehungen fliegen und das nicht nur bei Juin und Yui sondern auch bei ihren Freunden.

Selbst wenn die von der Künstlerin geschaffenen Szenarien nicht unbedingt immer glaubwürdig und vielleicht manchmal ein wenig zu dick aufgetragen sind, so weiß der Manwha doch, durch die Absurdität der Ereignisse eine gewisse Dynamik und Spannung in die ansonsten eher ruhige und romantische Geschichte zu bringen. In Folge werden vor allem Mädchen, die selber gerade auf der Schwelle zum Erwachsensein stehen und die gleichen verwirrenden Gefühle verspüren, von Juins Erlebnissen in den Bann geschlagen. (CS)



Satoshi Fukushima

Shonen Shojo 4, Japan, 2004

EMA, Köln, 4/2007

TB, Manga, Drama, Comedy, SF, Fantasy, Mystery, Horror, 978-3-7704-6434-0, 726/650

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

Der letzte Band der vierteiligen Manga-Serie „Shonen Shojo“ liegt vor. Auch hier werden dem erwachsenen weiblichen und männlichen Publikum Kurzgeschichten offeriert, die durchaus für sich stehen können, durch ein

gemeinsames Motiv jedoch locker miteinander verknüpft sind. Nicht immer ist es die Folge-Story, die einen Handlungsstrang fortsetzt; manchmal wird das Thema erst einige Episoden später oder im nächsten Band erneut aufgegriffen. Diesmal werden alle noch losen Fäden verknüpft und zu einem hoffnungsvollen Ende gebracht.

In „Shonen Shojo 4“ finden sich die Episoden 22 bis 28:

Obwohl sie grundverschieden sind, sind Kuga und Natsume beste Freundinnen. Gemeinsam unternehmen sie einen Ausflug mit dem Motorrad. Um die depressive Natsume aufzuheitern, lässt sich die lebenslustige Kuga eine Menge einfallen, wie beispielsweise ein Lauf durch den Rosengarten – nackt...

Auf ihre Grundbedürfnisse reduziert sind die Menschen nichts anderes als Tiere. Die kleine Hikaru erinnert ihren Opa an seine große Liebe, und auch er ist plötzlich nicht mehr derselbe...

Der Fußball verbindet sportbegeisterte Kinder – auch einen Jungen und ein Mädchen. Chidzuru ist bereits sehr viel reifer und schwärmt für Yu, doch der hält jedes Mädchen immer noch für eine blöde Kuh...

Eine Gruppe Männer versucht, sich die Langeweile durch das Erzählen von gruseligen Geschichten zu vertreiben. Weil sie glauben, dass einer aus ihrer Mitte sie alle mit einem Lügenmärchen hereingelegt hat, wollen sie sich revanchieren, indem sie ihm wahrlich das Fürchten lehren. Doch alles kommt anders...

Bei Rettungseinsätzen werden menschenähnliche Roboter ausgeschiedt, um Verletzte zu bergen. Einige von ihnen werden zu richtigen Helden – und mehr geliebt als echte Kinder...

Wenn man Zahnschmerzen, aber Angst vor dem Arzt hat, hilft nur die Suche nach dem Zahnteufel, der an dem Übel Schuld ist...

Yoshiko erzählt Goro, dass sie heiraten wird. Es dauert eine Weile, bis bei dem Jungen der Groschen fällt: Vielleicht wird er sie nie wieder sehen. Im letzten Moment gelingt es ihm, den Zug zu erreichen und Yoshiko etwas zu versprechen...

Erstaunlich sachlich, analytisch und unberührt von den Dingen um sie herum sehen Kinder die Welt. Neugierig wollen sie alles erforschen und auf ihre Fragen eine Antwort haben. Dabei geraten sie immer wieder in alltäglich-bizarre oder futuristisch-surreale Situationen. Obwohl sie kaum Lebenserfahrung besitzen und keine furchtlosen Helden sind, strengen sie sich an, sich irgendwie zu behaupten durch Verstand und Hartnäckigkeit. Nicht immer gibt es ein richtiges Happy End, doch meist sind die Protagonisten mit einem Teilerfolg oder der Hoffnung schon sehr zufrieden.

Die Botschaft der Geschichten ist nicht immer offensichtlich, denn hier wird kein kurzweiliger Klamauk und auch keine spannende Action-Handlung inszeniert. Man sollte nach der Lektüre jeder Story eine kurze Pause machen, die Dialoge und ausdrucksstarken Bilder auf sich wirken lassen, um auch die Feinheiten wahrnehmen zu können. (IS)