

Rattus Libri

Ausgabe 25

Ende August 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:

Arena-Verlag, Würzburg	www.arena-verlag.de
Argument-Verlag, Hamburg	www.argument.de
Bassermann-Verlag, München	www.Bassermann-Verlag.de
BLITZ-Verlag, Windeck	www.BLITZ-Verlag.de
Carlsen-Verlag, Hamburg	www.carlsen.de , www.carlsenmanga.de , www.carlsencomics.de
cbj-Verlag, München	www.cbj-verlag.de
Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln	www.manganet.de , www.ehapa-comic-collection.de , www.vgs.de
Fantasy Productions, Erkrath	www.fanpro.com , www.f-shop.com www.fanpro.com/atlan
Festa-Verlag, Taucha bei Leipzig	www.Festa-Verlag.de
Gerhard Börnson, Hagen	
Heyne-Verlag, München	www.heyne.de
Kneipp-Verlag, Leoben/Österreich	www.kneippverlag.com/
Lübbe-Audio, Bergisch-Gladbach	www.luebbe-audio.de
Otherworld-Verlag, Graz/Österreich	www.otherworld-verlag.com
Panini-Verlag, Stuttgart	www.paninicomics.de ,
Nettetal-Kaldenkirchen	www.paninicomics.de/filmromane , www.paninicomics.de/videogame
Piper-Verlag, München	www.piper.de
Splitter-Verlag, Bielefeld	www.splitter-verlag.de
Steinbach sprechende Bücher, Schwäbisch Hall	www.sprechendebücher.de
Südwest-Verlag, München	www.suedwest-verlag.de
THENEXTART, Chemnitz	www.THENEXTART.de
Tokyopop, Hamburg	www.tokyopop.de
Ullstein-Verlag, List-Verlag, Berlin	www.ullstein-verlag.de , www.ullsteinbuchverlage.de/listhc/index.php

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de
www.phantastik-news.de
www.light-edition.net
www.terratischer-club-eden.com/
www.HARY-PRODUCTION.de
www.literra.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.filmgesprachen.de, www.phantastik-news.de,
www.literra.info, Kultur-Herold/Crago-Verlag: www.kultur-herold.de, www.edition-heikamp.de,
Andromeda Nachrichten/SFCD: www.sfcd-online.de.

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

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Lektüre der 25. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Irene Salzmann und Christel Scheja

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 09
Fantasy	Seite 10
Science Fiction.....	Seite 12
Mystery/Horror	Seite 17
Krimi.....	Seite 23
Erotika.....	Seite 24
Kochen & Backen	Seite 25
Comic.....	Seite 28
Manga & Anime	Seite 32
Nicht-kommerzielle Presse	Seite 44

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.filmgesprachen.de - zuständig.

Rezensenten dieser Ausgabe: Gunter Arentzen (GA), Bernhard Kletzenbauer (BK), Armin Möhle (armö), Linda Rodemer (LR), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch).

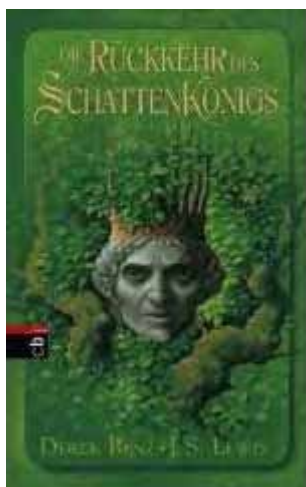
Logo © Freawyn.

Erscheinungsdatum: Ende August 2007

Archiv-Seite: www.rattus-libri.buchrezicenter.de

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Kinder-/Jugendbuch



Derek Benz & J. S. Lewis

Die Rückkehr des Schattenkönigs

The Revenge of the Shadow King, USA, 2006

cbj-Verlag, München, 8/2007

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-13210-4, 384/1495

Aus dem Amerikanischen von Gerold Anrich und Martina Instinsky-Anrich

Titelillustration von Dieter Wiesmüller

Max leidet sehr darunter, dass sich seine Eltern getrennt haben. Zwar ist seine Familie vermögend, und es fehlt ihm an nichts, doch sein Vater wäre ihm lieber als der ganze Reichtum. Trost findet Max bei seinen Freunden Natalia, Harley und Ernie. Zusammen sind sie die Grauen Greife und treffen sich regelmäßig im Antiquitätenladen des alten Ivers, der mit ihnen zusammen ‚Tafelrunde‘ spielt.

Schon bald wird den Kindern klar, dass hinter ihren Spielkarten sehr viel mehr steckt, als es den Anschein hat. Max wird in seinen Träumen vom Würger, einem gefährlichen Kobold, verfolgt – aber ist es wirklich nur ein Traum? -, und Harley besitzt plötzlich eine neue Karte, kann sich aber nicht erinnern, woher das unheimliche Bild von Oberon, dem Schattenkönig, stammt.

Bei seiner Großmutter auf dem Speicher findet Max ein altes Buch, den Codex Spiritus. Als er den Band öffnet, entweicht ihm eine Spriggan, die darin Jahrhunderte gefangen war. Die kleine Fee kann Max dazu bringen, erneut das Buch aufzuschlagen. Was er diesmal aus dem Gefängnis entlässt, ist ein Schatten, der nicht nur den Jungen mit Furcht erfüllt, sondern sich über das ganze verschlafene Städtchen Avalon legt.

Durch Iver und Logan, dem Fahrer der Familie, erfährt Max von einem großen Geheimnis und einer Aufgabe, die von seinem Großvater nun auf ihn übergegangen ist. Aber haben die Grauen Greife wirklich eine Chance gegen die uralten Mächte, mit denen sie es zu tun bekommen?

Der große Erfolg von „Harry Potter“ zog eine Vielzahl Titel nach sich, in denen ein Schüler unverhofft in ein magisches Abenteuer verwickelt wird. Entweder ist er ein Zauberlehrling, der es mit einem gefährlichen Gegner aufnehmen muss, oder er erfährt Erstaunliches über seine Familie und ein Erbe, das er nun zu erfüllen hat. Ihm zur Seite stehen immer ein weiser Mentor und eine kleine Schar Freunde, die mit Kenntnissen und Fähigkeiten aushelfen, die dem Helden fehlen. Etwas Romantik fließt nur in die Romane für das reifere Publikum ein. Bei den Feinden handelt es sich oft um neidische Mitschüler, die ihre Möglichkeiten missbrauchen oder dem Bösen anheim fallen, und um das Böse schlechthin in seinen verschiedenen Erscheinungsformen.

In „Die Rückkehr des Schattenkönigs“ greifen die Autoren auf das bewährte und beliebte Schema zurück. Dabei offerieren sie jungen Lesern ab 12 Jahren vertraute Motive und Handlungsmuster:

Die Zielgruppe schätzt Sammelkarten-Spiele, und so mancher Gamer träumt gewiss davon, selbst spannende Abenteuer zu erleben, wie er sie nur im Spiel inszenieren kann. Praktisch jeder kennt den Sagen-Zyklus um König Artus und Morgan LaFey, hat von Geheimbünden wie den Tempelrittern gehört, von Kobolden und Elfen gelesen. Nun werden drei Jungen und ein Mädchen zur

Identifikation angeboten, um in eine mitreißende Geschichte, in der all das thematisiert wird, einzutauchen.

Die Protagonisten kennen alle Sorgen und Nöte, die auch die gleichaltrigen Leser bekümmern, sei es die zerrüttete Familie oder Ärger mit boshaften Lehrern und Raufbolden. Das alles tritt nach der Einführungsphase jedoch schnell in den Hintergrund und dient nur noch als Anker zur Realität und als Hemmschuh bei der Lösung des eigentlichen Problems. Die Grauen Greife agieren sehr überlegt und vernünftig, so dass humorige und leider auch etwas klischeehafte Einlagen wie Ernies Sucht nach Süßigkeiten und Natalias Liebe zu Einhörnern immer wieder daran erinnern müssen, dass es sich um Zwölfjährige handelt. Die Erwachsenen besetzen lediglich Nebenrollen. Das Böse wird klar definiert. Es will zerstören und töten, und obwohl es übermächtig ist und viele Verbündete findet, muss es letztlich den Guten, die sich durch Mut, Kameradschaft und Selbstlosigkeit auszeichnen, unterliegen. Die einzige Figur, die in der Grauzone angesiedelt ist und von der man bis fast zum Schluss nicht weiß, auf wessen Seite sie steht, wird dabei zum Zünglein an der Waage.

Man nimmt nichts vorweg, wenn man verrät, dass es für die Grauen Greife ein Happy-End gibt. In Kinder- und Jugendbüchern ist es sehr wichtig, dass die Helden nach allen Gefahren heil nach Hause gelangen und die Welt wieder in Ordnung ist. Dennoch sollte man „Die Rückkehr des Schattenkönigs“ nicht unterschätzen, da es einzelne Szenen gibt, die ängstliche Kinder erschrecken können, und einige Protagonisten verlieren ihr Leben.

„Die Rückkehr des Schattenkönigs“ ist ein spannender Fantasy-Roman für lese-erfahrene Mädchen und Jungen ab 12 Jahren, die durch „Harry Potter“ auf den Geschmack gekommen sind und noch mehr magische Abenteuer erleben wollen. Bekannte Themen und Begriffe erleichtern den Einstieg in eine Handlung, die einen schnell in den Bann zieht. Der Stil der Autoren ist kindgerecht, aber nicht zu simpel, auch wartet die Handlung mit einigen Überraschungen auf, so dass ältere Leser ebenfalls gut unterhalten werden. (IS)



Sissel Chipman

Ravenhill - Das Vermächtnis der Elfen

Trollfrost, Norwegen, 2005

Arena-Verlag, Würzburg, 06/2007,

TB, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-401-02964-1, 2964, 253/750

Aus dem Amerikanischen von Marion Labonte

Titelgestaltung von Frauke Schneider

Auch wenn der Titel es zunächst vermuten lässt, „Ravenhill - Das Vermächtnis der Elfen“ von der norwegischen Autorin Sissel Chipman erzählt keine Fantasy-Geschichte, die auf der englisch-gälischen Mythologie beruht sondern der nordischen. Denn auch dort gibt es Elfen und Zwerge, selbst wenn sie sich naturgemäß etwas anders verhalten, als man es üblicherweise gewohnt ist.

Das Land des Nordens leidet unter einer schon lange währenden Kälte. Schnee bedeckt das Land, und das auf dem Fjord treibende Eis macht es unmöglich, hinaus und weit fort in ein wärmeres Land zu segeln. Die Menschen haben keine andere Wahl, als langsam aber sicher alles zu verlieren und zu sterben.

Es gibt bloß eine letzte Hoffnung. Wenn es noch einen Feuermeister gäbe, so könnte dieser in die Tiefe des Rabenberges hinabsteigen und dort den Sonnenstein bergen, den die dunklen Elfen einst in die Dunkelheit hinab gestoßen haben. Doch unter den Menschen ist schon lange kein Kind mehr mit solchen Gaben geboren worden.

Da erkennt der Jarlsohn Bendik, dass die Königstochter Lilja die Auserwählte ist. Doch das Mädchen ist auf der Flucht vor Männern, die sie zusammen mit ihrem verstorbenen Vater opfern wollen.

Während der Auseinandersetzungen ziehen sich die beiden Jugendlichen in die Wildnis zurück. Doch darauf haben andere schon gelauert. Auf Befehl ihres Königs entführen die Schwarzen Elfen

Lilja. Mittels eines besonderen Trankes soll sie daran gehindert werden, sich überhaupt an ihre Fähigkeiten und ihre Aufgabe zu erinnern.

Bendik aber lässt sich nicht abschütteln. Er geht einen Pakt mit einem jungen Drachen ein und wagt sich ebenfalls tief unter der Erde, um das Mädchen zu retten, auch wenn er weiß, dass in Gestalt von Riesen, Trollen und Zwergen viele Gefahren auf ihn warten. Aber die letzte Chance, um den Sonnenstein wieder an seinen richtigen Platz zu bringen, will er nicht tatenlos verstreichen lassen.

Sissel Chipman bereitet das Abenteuer jugendgerecht auf. Man merkt deutlich, dass sie sich an die Sagen und Märchen ihrer Heimat anlehnt, aber nicht unbedingt direkt kopiert. Man erkennt sehr leicht die Lios- und Nöck-Alfar der nordischen Legenden wieder, die alles andere als niedlich und harmlos sind, vor allem nicht die Elfen.

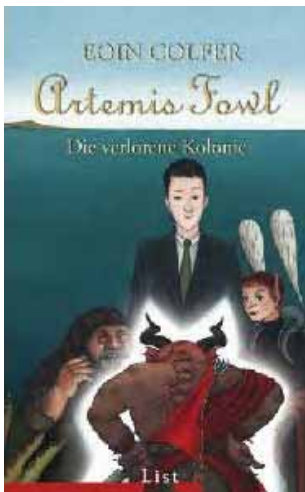
Die phantastischen Wesen, denen sich Bendik und sein Drache Skimre stellen müssen, sind jedoch nicht zu märchenhaft, die Gefahren aber auch nicht zu erwachsen geschildert. Wann immer es zu grausam wird, blendet sie umsichtig aus.

Es geht ihr vor allem darum zu schildern, wie Bendik und Skimre die Probleme und Gefahren auf ihrem Weg bewältigen und lernen zusammenzuarbeiten. Dabei machen sie die Erfahrung, dass nicht alles, was ihnen unter der Erde begegnet, zwangsläufig ein Feind ist.

Mit wenigen Beschreibungen gelingt es ihr, eine mystische Atmosphäre zu schaffen und die Abenteuer vor phantastischer Kulisse abzuspulen, was vor allem jugendlichen Drachenfans gefallen dürfte, da Skimre im Verlauf des Buches eine immer größere Rolle spielt.

Für Erwachsene ist vieles natürlich leicht durchschaubar - Kindern ab zehn Jahren wird die Geschichte dafür sehr aufregend vorkommen.

Das macht „Ravenhill - Das Vermächtnis der Elfen“ vor allem für junge Leser und Drachenliebhaber zu einem spannenden und bezaubernden Fantasy-Abenteuer, das ein wenig von der Faszination der nordischen Sagenwelt vermittelt. (CS)



Eoin Colfer

Die verlorene Kolonie

Artemis Fowl 5, Großbritannien, 2007

List-Verlag, Berlin, 02/2007

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3471772805 304/1995

Aus dem Englischen von Claudia Feldmann

Vor- und Nachsatz von Nikolaus Heidelbach

www.eoincolfer.com/

www.fowl.de/

www.artemis-fowl.de/

Überall auf der Welt tauchen Dämonen auf, verschwinden jedoch sofort wieder. Diese Lebewesen existieren normalerweise nur auf Hybras, einer Insel in der Zwischenwelt, und sie sind mondsüchtig. Nur Silber, das sie stets bei sich tragen müssen, hält die Dämonen davon ab, zum Mond zu fliegen. Artemis muss herausfinden, ob sie eine Gefahr für die Feen, Menschen und Trolle sind. Dazu will er einen Dämon gefangen nehmen. Doch Minerva Paradizo, ein zwölfjähriges Mädchen, kommt ihm zuvor und fängt „Knirps Nummer Eins“, eine Vorstufe zu einem Dämon, ein, noch ehe es Artemis kann.

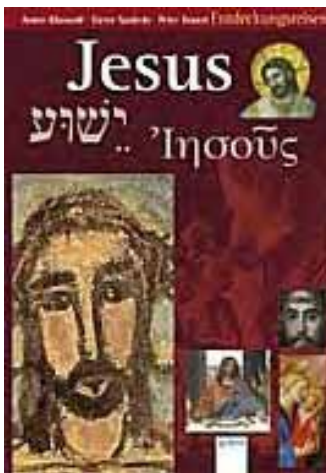
So etwas ist dem Meisterdieb noch nie passiert. Doch bald ist Minerva auf seiner Seite. Gemeinsam versuchen sie, die Dämonen zu bannen. Aber dann gerät Artemis Fowl in die Zwischenwelt, und es ist ungewiss, ob er von dort entkommen kann...

So etwas ist dem Meisterdieb noch nie passiert. Doch bald ist Minerva auf seiner Seite. Gemeinsam versuchen sie, die Dämonen zu bannen. Aber dann gerät Artemis Fowl in die Zwischenwelt, und es ist ungewiss, ob er von dort entkommen kann...

Eoin Colfer gelingt es im fünften Band, frischen Wind in die Serie zu bringen. Zum einen führt er Dämonen ein; Wesen, die es zuvor in der Reihe nicht gegeben hat. Doch auch wenn diese Wesen oftmals als gefährlich und brutal geschildert werden, sorgt vor allem „Knirps Nummer 1“ auch für heitere Momente.

Die zweite Neuerung findet sich in der Gestalt der Minerva Paradizo, denn hiermit führt der Autor einen Artemis ebenbürtigen Charakter ein. Dass es sich dabei um ein Mädchen handelt, wird vor allem den weiblichen Lesern gefallen. Das sich die beiden Protagonisten mögen, lässt Raum für eine Entwicklung beider Charaktere in kommenden Bänden, Liebe nicht ausgeschlossen. Gerade diese beiden Neuerungen sorgen dafür, dass „Die verlorene Kolonie“ als der beste Roman der Serie angesehen werden kann. Denn er lässt weder an Spannung noch an Humor seiner Vorgänger missen, einige Wendungen sorgen dafür, dass die Handlung nicht zu straight auf das Finale hinaus läuft, und das Ende beantwortet die im Buch auftauchenden Fragen und bietet einen guten Abschluss.

„Die verlorene Kolonie“ ist nicht nur eine gelungene Fortsetzung der Serie, sondern sie bietet auch einige sehr gute Neuerungen. Ein Tipp für Fans von Artemis. (LR)



Armin Maiwald, Dieter Saldecki & Peter Brand

Jesus - Jeschua - Iesous

Entdeckungsreisen, Bd. 2

Arena-Verlag, Würzburg, 06/2007

HC, Jugendbuch, Sachbuch, Geschichte, 978-3-401-05948-8, 5948, 160/1495

Titelbild von Dieter Saldecki und dem Archiv für Kunst und Geschichte

Innenillustrationen von Hauke Kock

Fotos von akg-images, Picture Alliance u. a.

Vielleicht kennt man ihre Namen nicht in dem Maße, aber spätestens der Erzählstil bringt es ans Tageslicht: Armin Maiwald, Dieter Saldecki und Peter Brandt sind die Schöpfer und Macher der „Sendung mit der Maus“, die seit Jahrzehnten durch ihre ausgezeichnete recherchierten und leicht verständlich umgesetzten Sachgeschichten bei Jung und Alt beliebt sind.

Nun haben sie sich in der Reihe „Entdeckungsreisen“ nach Christoph Columbus einer Figur zugewandt, die wie keine andere die Geschichte der abendländischen Kultur durch die Stiftung einer Religion seit mehr als zwei Jahrtausenden geprägt hat: Jesus.

Wie auch in ihren anderen Sachgeschichten gehen sie sowohl der literarischen Figur als auch der historischen Person auf den Grund und lassen dabei ebenfalls nicht den Kontext aus, in den beide gebettet sind.

Hat es überhaupt einen Menschen namens Jesus gegeben? Und wenn ja, wie hat er ausgesehen? Wo und wie hat er in den ersten dreißig Jahren seines Daseins gelebt? Wer waren sein Vater und seine Mutter? Hatte er vielleicht sogar Geschwister? Und wie könnte seine Familie ausgesehen haben? Wie sein Umfeld und sein Alltag, bevor er loszog, um zu predigen?

Und welchen Hintergrund haben seine Reden und Gleichnisse? Sind sie wirklich wortwörtlich zu verstehen? Oder benutzte man sie aus anderen Gründen?

Damit die jungen Leser besser mitkommen und auch die Hintergründe begreifen lernen, holen die Autoren immer wieder weit aus, beschreiben nicht nur, wie Palästina zur Zeitenwende, kurz davor und kurz danach ausgesehen hat, sondern gehen auch noch weiter in der Vergangenheit zurück und erklären, welche Bedeutung eigentlich Abraham und König David für die Menschen des heiligen Landes gehabt haben und warum sie so wichtig wurden.

Immer wieder machen sie deutlich, dass wir die Person Jesu nur durch die Augen anderer Menschen kennen lernen können, denn er selbst hat nichts aufgeschrieben, und die Männer, die die Evangelien verfassten, haben ihn nicht mehr selbst gesehen, sondern mussten bereits auf Erzählungen zurück greifen. Und es geht auch nicht darum, einen möglichst akkuraten historischen Bericht abzuliefern, sondern ein Bekenntnis des Glaubens.

Deshalb gehen sie auch auf die Unterschiede in den Evangelien ein - sowohl denen, die in die Bibel eingegangen sind, als auch auf die Schriften, die nur als Apokryphen gehandelt werden, - die ihre Gründe haben. Denn auch das gesellschaftliche Umfeld und die Absicht des Autors spielen eine große Rolle.

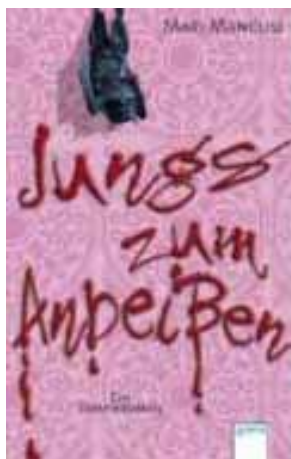
Heraus kommt ein sehr vielschichtiges Bild von Jesus. Und obwohl die Autoren deutlich machen, dass er vermutlich nicht nur Frieden und Liebe gepredigt hat, sondern deutliche politische Absichten hatte, so bleiben doch genug Fragen offen, um die historische Gestalt weiterhin verschwommen erscheinen zu lassen.

Dennoch bringen sie den jugendlichen Lesern ab 8 Jahren die Figur des Religionsgründers näher, ohne dabei Glaubensgrundsätze und religiöse Empfindlichkeiten zu verletzen. Sie versuchen, möglichst viele Facetten des Menschen und des Religionsgründers darzustellen, stellen diesen aber auch in den Kontext seiner eigenen Zeit.

Selbst für Erwachsene wird die Zeitenwende in Palästina plastischer und vorstellbarer, denn sie sprechen Dinge an, die weder im Religions- noch im Geschichtsunterricht erwähnt werden. Sie demontieren nicht das Glaubensbild des ‚Sohn Gottes‘ sondern erweitern ihn nur um eine Facette, die sogar dabei hilft, die Aussagen des neuen Testaments besser zu verstehen.

Und das alles wird in gewohnt hoher Qualität, aber auch spannend und lebendig für alle Altersgruppen verständlich dargestellt.

Wie dieses Sachbuch zweifelsohne beweist, müssen Geschichte und auch Religion nicht langweilig und fade sein, sondern sind oft spannender als manch epischer Fantasy-Roman. (CS)



Mari Mancusi

Jungs zum anbeißen

Boys that Bite, USA, 2006

Arena-Verlag, Würzburg, 06/2007

TB, Jugendbuch, Horror, Fantasy, 978-3-401-02956-6, 2956, 281/750

Aus dem Amerikanischen von Michaela Link

Titelgestaltung von Frauke Schneider

Vampire sind ein Modethema, das in Bereiche Eingang gefunden hat, mit denen man früher nicht gerechnet hätte: Liebes- und Jugendromane haben ihre eigene Darstellungsformen von Blutsaugern geschaffen, die zwar ein wenig von Anne Rice inspiriert sind, aber auch sehr viel eigene Elemente enthalten.

Besonderen Spaß macht es dabei offensichtlich, Gegebenheiten des Horror-Genres völlig auf den Kopf zu stellen. Wie Mari Mancusi in ihrem Erstlingswerk „Jungs zum Anbeißen“.

Sunshine und Rayne sind höchst unterschiedliche Zwillingsschwestern, die in einem freizügigen Hippie-Haushalt aufgewachsen sind. Während die eine ein unkomplizierter und lebenslustiger Teenager ist, der Partys und Disco-Musik liebt, kleidet sich die andere schwarz und zieht es vor, den düsteren Seiten des Lebens zu frönen.

Der Zufall will es, dass Sunny - als sie ihre Schwester aufgrund einer gegenseitigen Abmachung auf eine Gothic-Party begleitet - von dem Vampir Magnus gebissen und in seinesgleichen verwandelt wird. Rayne, die sich bereits Monate vorher auf diesen Moment vorbereitet hatte, ist nicht gerade glücklich über die Verwechslung, die man nun nicht mehr so einfach rückgängig machen kann. Und auch Magnus schämt sich maßlos über seine Unachtsamkeit.

Also muss Sunny wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und nach und nach lernen, mit ihrer schleichenden Verwandlung umzugehen. Während sie zunächst eher lustlos den Ratschlägen ihrer Schwester folgt, versucht sie - so lange sie es noch kann - Freude an den Dingen zu haben, die ihr wichtig sind.

Dabei merkt sie, dass es durchaus seine Vorteile hat, wenn man ein Vampir ist. Dank gewisser Pheromone nimmt der Frauenschwarm der Schule, den sie schon so lange angehimmelt hat, Sunny endlich wahr.

Aber plötzlich erscheint das alles nicht mehr ganz so wichtig, denn Magnus, der Mann, der sie zum Vampir gemacht hat, ist auch nicht ganz ohne Reiz. Tatsächlich fühlt sie sich immer mehr von ihm angezogen. Deshalb beginnt das irrtümlich verwandelte Mädchen auch zu überlegen, ob sie das

überhaupt will, als sich eine Möglichkeit findet, sie wieder in einen Menschen zurück zu verwandeln.

„Jungs zum Anbeißen“ ist eine flippige Teeniekomödie, die überwiegend aus der Perspektive von Sunshine erzählt wird. Das Mädchen nimmt keinen Blatt vor den Mund, was ihre Sicht der Dinge angeht: Wünsche, Hoffnungen und Träume, aber auch Vorurteile und Ängste werden munter reflektiert und durchdiskutiert. Zwar ist der Charakter des Mädchens dabei auf das Wesentliche reduziert und wirkt etwas oberflächlich, aber in die Tiefe gehen will die Geschichte auch gar nicht.

Humorvoll zitiert die Autorin mit einem Augenzwinkern all jene Klischees, die den Jugendlichen heute durch Filme oder Fernsehserien wie „Buffy“ und „Angel“ über Vampire bekannt sind. Um so amüsanter wird es dann, wenn Magnus und die anderen Vampire diese Vorurteile dann ad absurdum führen und Sunny gar nicht mehr so recht weiß, wie sie sich eigentlich verhalten soll, nachdem so gar nichts zu stimmen scheint, was sie über die Vampire gelernt hat.

Die Blutsauger haben einen Weg gefunden, sich der modernen Gesellschaft anzupassen und sich gezielt von denen zu ernähren, die ihnen Blut überlassen wollen, aber sie machen vor den richtigen Leuten auch keinen Hehl mehr aus ihrer Andersartigkeit und können auf die Produkte einer eigens für sie geschaffenen Industrie zurück greifen.

Dennoch hängen sie ihre Unsterblichkeit nicht unbedingt an die große Glocke, da sie die Vampirjäger fürchten müssen, doch auch hier ist die Wirklichkeit um Meilen von der filmischen Fiktion entfernt.

Man merkt deutlich, dass es Mari Mancusi höllischen Spaß macht, das bisherige Vampirbild auf den Kopf zu stellen und augenzwinkernde Reminiszenzen zu literarischen und filmischen Vorlagen zu schaffen.

Dies alles verpackt sie in eine leichte und unkomplizierte Rahmenhandlung, die vor allem von den Wünschen und Gefühlen der jungen Ich-Erzählerin und ihres Umfeldes getragen wird. Sunny macht zwar eine gewisse Entwicklung durch, wirklich tiefgründig ist diese jedoch nicht. Dafür steht der Humor, der das ganze Buch durchzieht, zu sehr im Vordergrund.

Das macht „Jungs zum anbeißen“ zu einer kurzweiligen Lektüre für Vampir-Liebhaberinnen ab 14 bzw. jeden Alters, die einer frechen und jungen Interpretation des Mythos nicht abgeneigt sind und sich köstlich über die vielen Andeutungen und Hinweise amüsieren können. (CS)



Patricia Schröder

Plötzlich Zwilling!

cbj-Verlag, München, 8/2007

HC, Jugendbuch, Comedy, 978-3-570-13183-1, 176/898

Titel- und Innenillustrationen von Dagmar Henze

Foto von N. N.

Die Klassenfahrt entwickelt sich erwartungsgemäß zu einer Qual für Antonie. Nicht nur muss sie das Zimmer mit Kathleen und Susa teilen, von denen sie dauernd schikaniert wird, ihr geheimer Schwarm Rafael ist seit kurzem auch noch ausgerechnet mit Kathleen zusammen. Es kommt aber noch dicker: In einem Kaufhaus wird Antonie des Ladendiebstahls bezichtigt. Niemand will ihr glauben, dass nicht sie, sondern ein unbekanntes Mädchen, das ihr bis aufs Haar gleicht, die Täterin ist.

Antonie hofft, dass sie ihren mysteriösen Zwilling in der unbekanntenen Stadt finden kann, und tatsächlich ist auch Lisa neugierig. Schnell stellen die beiden fest, dass sie Schwestern sind und von ihren Eltern offenbar belogen wurden. Von ihrer Mutter bekam Antonie erzählt, dass der Vater sie verlassen hat. Lisa wiederum wurde gesagt, die Mutter sei gestorben. Von einer Zwillingsschwester war nie die Rede.

Prompt beschließen die Mädchen, die Rollen zu tauschen, denn jede möchte den anderen Elternteil kennen lernen. So begegnet Antonie ihrem vermögendem Vater, einem choleralen Schriftsteller, der gerade dabei ist, mit seiner Haushälterin eine neue Beziehung einzugehen. Für seine Tochter hat er wenig Zeit, und alle teuren Spielsachen sind kein Ersatz für die fehlende Zuwendung. Derweil mischt Lisa kräftig Antonies Quälgeister auf und versucht, für die Schwester

den schönen Rafael zu angeln. Von ihrer Mutter ist Lisa überaus begeistert, denn obwohl sich diese abrackern muss, um sie beide über die Runden zu bringen, so ist sie doch immer für Antonie da und verbringt viel Zeit mit ihr.

Eine Frage bewegt aber weiterhin die Mädchen: Wie hatte es dazu kommen können, dass ihre Familie auseinander gerissen wurde?

„Plötzlich Zwilling!“ ist ein Roman für Leserinnen ab 12 Jahren, der lustige, aber auch sehr bewegende Momente beinhaltet.

Die Titelheldinnen werden plötzlich mit der Tatsache konfrontiert, dass der verloren geglaubte Elternteil in einer anderen Stadt lebt und es zudem eine Zwillingsschwester gibt. Was vor zwölf Jahren passierte, bleibt bis zum Schluss das große Geheimnis der Mutter. Bis es aufgedeckt wird, müssen sich die beiden Mädchen einigen kuriosen Situationen stellen, denn es ist gar nicht so leicht, sich in einem gänzlich anderen Leben zurechtzufinden.

Antonie, die bei ihrer Mutter aufwächst, ist ein umsorgtes, bedächtiges Mädchen mit guten Zensuren, das sich jedoch nicht gegen die dreisten Mitschülerinnen durchsetzen kann und davon überzeugt ist, bei ihrem Schwarm nie landen zu können. Die selbstbewusste Lisa, die von ihrem Vater alles außer Zuwendung bekommt, versucht, durch schlechte Noten und Diebstahl auf sich aufmerksam zu machen. Die meisten ihrer so genannten Freundinnen geben sich bloß mit ihr ab, weil ihnen Lisa immer wieder etwas von ihrem Taschengeld spendiert. Dass ein Mitschüler in ihre Schwester verknallt ist, findet schließlich Antonie heraus. Die Jungen spielen allerdings eine untergeordnete Rolle in der Verwechslungskomödie, und ihr Verhalten entspricht mehr dem Wunschenken als der Realität.

Auch die Auflösung des Problems kommt dann recht schnell und geht so glatt über die Bühne, wie so etwas in der Wirklichkeit niemals funktionieren könnte. Dadurch kommt es zwar zum ersehnten Happy-End, das alle Beteiligte und besonders die Leserinnen glücklich macht, doch die ernstesten Konflikte, vor allem das Werben um Verständnis für eine junge, mittellose Mutter, gehen unter. Das ist schade, denn alles hat bekanntlich zwei Seiten, und die der Eltern wird zu schnell und oberflächlich abgehandelt.

Allerdings soll das Buch nicht aufklären oder zum kritischen Nachdenken anregen, sondern ein junges Publikum unterhalten, das sich in die Situation der gleichaltrigen Protagonistinnen hinein versetzen kann. Dies gelingt „Plötzlich Zwilling!“ auch sehr gut Dank zeitgemäßer Themen, eines flotten Schreibstils und einiger witziger Szenen. (IS)

Belletristik



Dr. Sebastian Freud

Handbuch der Beschimpfungen

Bassermann-Verlag, München, 6/2007

HC im Taschenbuchformat, Belletristik, Humor, Sachbuch, 978-3-8094-2140-5, 160/495

Umschlaggestaltung von Atelier Versen

Illustrationen von Michael Wirth

Wer kennt das nicht: Jemand oder etwas ärgert einen so sehr, dass man sich einfach mit Flüchen und Beschimpfungen Luft machen muss, bevor man platzt. Für die Psyche mag das gesund sein, für den Geldbeutel kann es jedoch teuer werden, wenn es zu einer Anzeige wegen Beleidigung kommt, selbst wenn man es nicht so meinte und einem die Worte im Affekt heraus rutschten. Ein kleiner Bußgeld-Katalog verrät, was wie viel kostet.

Wer schimpft, befindet sich in prominenter Gesellschaft. Politiker, Entertainer, Sportler und andere machen es vor. Die Klatschpresse ergötzt sich regelmäßig an den Entgleisungen eines Stefan Raabs, Harald Schmidts, Stefan Effenbergs oder Franz Joseph Strauss'. Die Zitate aus politischen Debatten sind besonders witzig, doch nur die älteren Leser, denen Persönlichkeiten wie Herbert

Wehner, Rainer Barzel, Horst Ehmke u. a. noch ein Begriff sind, wissen die Auszüge wirklich zu würdigen.

Diese kleine Sammlung an Anekdoten stellt zusammen mit den Insult-Abkürzungen, zeitgenössischen Sprüchen und gängigen Flüchen den witzigsten Teil des Buches dar. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf dem Schimpfwörter-Lexikon, das von A bis Z bekannte und weniger bekannte Ausdrücke listet, deren Herkunft und Bedeutung erklärt, verwandte Begriffe nennt und auch konkrete Warnungen ausspricht. Mitunter darf man staunen, welchen Bedeutungswandel manche Worte im Laufe der Zeit erfuhren – von positiv/neutral zu negativ - und welche Beleidigungen verletzender sind, als man bisher dachte.

Besonders vorsichtig sollte man mit Äußerungen sein, die rassistisch wirken oder die Religiosität angreifen. Selbst was im Ausland oder innerhalb bestimmter Gruppen Gang und Gäbe ist, darf sich der Fremde/Außenstehende nicht herausnehmen. Sogar bekannte Handzeichen können eine völlig andere Bedeutung haben.

Hier einige Beispiele, die sicher Lust auf mehr (Schimpfen) machen:

„Sie sind eine Übelkrähe.“ (Herbert Wehner, SPD, 1970 zu Jürgen Wohlrabe, CDU).

„Du klingst, als ob du eine Klobürste im Arsch hättest.“ Dieter Bohlen zu einem Bewerber in „Deutschland sucht den Superstar“.

Boxenluder: stets bei Rennen sich herumtreibendes auf Rennautos posierendes weibliches Wesen.

Eumel: (Herkunft unklar) Dummkopf, Tollpatsch; Gegenstand oder Ding.

Hackfresse: hässlicher, widerlicher Mensch.

Stecher: 1. einer, der immer nur stechen (= poppen) will, 2. fester Freund einer weiblichen Person.

GTI= Gehirntote Insassen.

MAZDA = Mein Auto zerstört deutsche Arbeitsplätze.

VIAGRA = Verleiht impotenten Arschlöchern genitales risikoreiches Abspritzvergnügen.

Man findet wirklich alles, angefangen bei intelligenten Wortspielen bis hin zu deftigen Ausdrücken aus dem Bereich der Sexualität und der Fäkalien.

Dr. S. Freud klärt humorig und salopp über das Schimpfen auf. Das kleine Buch ist eine kurzweilige Lektüre für alle, die meinen, noch nicht genug Schimpfwörter zu kennen, und die auch gern ein wenig schmunzeln wollen. (IS)

Fantasy



Brian Lumley Dreamland 1

Hero of Dreams, GB, 1993

Festa-Verlag, Taucha bei Leipzig, 1/2002

PB, Fantasy, 3-935822-43-X/1978-3-935822-43-4, 223/1195

Aus dem Englischen von Ralph Sander

Titelillustration von BabbaRammDass

Es gibt eine Welt neben unserer. Eine Welt, die vieles mit der unseren teilt - selbst das Alter. Unsere Welt könnte nicht ohne die andere sein, denn sonst wäre kein Leben auf unserem Planeten, in der gesamten Galaxis möglich. Denn diese andere Welt ist das „Dreamland“, das Traumland, in das jeder Träumer sich zurückzieht. Und nur wenigen Träumern ist es gegeben, in Dreamland bleiben zu dürfen.

David Hero ist in der Realität ein Künstler, der mehr schlecht als recht von seiner Kunst leben kann. In seinen Träumen aber, da macht er seinem Nachnamen alle Ehre. Er wird zum vagabundierenden Helden, teils gegen seinen Willen, lebt allerdings auch in Dreamland eher von der Hand in den Mund - bis ihm der narbengesichtige Eldin über den Weg läuft.

Dreamland ist bedroht. Die Alpträumgötter um den schlafenden Cthulhu sind in die Traumlande eingedrungen und versuchen, alles zu zerstören, was die Alten aufgebaut haben. David Hero und Eldin finden eher widerwillig und nur mit der Aussicht auf reiche Beute zusammen in dem Bestreben, die magischen Stäbe wieder zu finden, die vor Äonen über Dreamland verteilt wurden - um die Alten zu bannen...

Brian Lumley gehört mittlerweile auch in Deutschland zu den Namen, die man sich merken sollte. Viel zu lange sahen die großen Verlage weg und winkten bei seinen Romanen ab - bis Frank Festa es sich auf die Fahnen schrieb, diesen Briten auch hierzulande bekannt zu machen.

Der erste Wurf, die Übersetzung der (im englischen Original) dreizehnteiligen Serie „Necroscope“ war ein wahrer Glücksgriff für den jungen Verlag und ließ diesen sich schnell etablieren. Doch das war Frank Festa noch nicht genug, denn Lumley schrieb auch noch andere Bücher und Reihen, wie den vierbändigen Dark Fantasy-Zyklus „Dreamland“.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Eine Parallelwelt zu unserer, eine Fantasy-Welt, in der vieles, vielleicht sogar alles, möglich scheint. Interessant wird es erst, wenn man sich die Mythologie betrachtet, die Lumley seiner Reihe zu Grunde legt, erinnert diese doch leicht an „Die Brüder Löwenherz“ von Astrid Lindgren mit den ‚Jenseitigen Landen‘ - nur ist es für Dreamland eben nicht wichtig, tot zu sein oder im Sterben zu liegen. Jeder kann nach Dreamland gelangen, jeder ist schon wenigstens einmal da gewesen: in seinen Träumen.

Mit David Hero und Eldin schuf Lumley ein typisches Helden-Pärchen, bestehend aus dem Mentor und seinem eher unwilligen Schüler. Nun ja, Eldin ist auch alles andere als weise, insofern sei David Hero sein Rebellieren entschuldigt. Eine typische Männer-Freundschaft besteht auf jeden Fall zwischen den beiden - nebst den üblichen Kalauern und den derben Scherzen.

Lumleys Idee, Lovecrafts Alpträumwelten mit Dreamland zu verknüpfen und seine Helden gegen diese antreten zu lassen, bietet sich mehr oder weniger direkt an, bedenkt man das Umfeld der Uralten. Und dass Lumley eben nicht sofort mit den bekanntesten Namen aufwartet..., nun, seine Helden müssen eben erst wachsen und Erfahrung sammeln. Die Gegner, an denen sie sich hier versuchen müssen, sind jetzt schon beinahe zu übermächtig. Wären David und Eldin nicht zwei Querdenker, hätten sie sehr wahrscheinlich mehr als einmal Probleme.

Einen Wehrmutstropfen allerdings gibt es in diesem Auftaktband: Offensichtlich orientierte der Autor sich ein bisschen zu sehr an den ‚alten Meistern‘ der Fantasy à la Tolkien oder Howard - die eine Frau, die die beiden Helden über lange Zeit mit sich herumschleppen, die Eldin auch heiraten will, ist nichts weiter als dekorative Staffage. Das enttäuscht dann doch ziemlich, wenn die Auflösung um die geheimnisvolle Schöne am Ende denn doch ganz anders ausfällt als gedacht. Dennoch wäre ein bisschen mehr „Necroscope“ hier durchaus willkommen gewesen.

Alles in allem zwar ein interessanter Versuch an einer Fantasy-Erzählung, der aber leider an vielen Ecken und Kanten scheitert. Zuviel zu derber Humor - das kann Lumley wesentlich besser! (RSch)



Richard Schwartz

Die zweite Legion

Das Geheimnis von Askir 2

Piper-Verlag, München, 3/2007

PB, Fantasy, 978-3-492-26629-1, 426/920

Titelillustration von Markus Gann

Der Krieger Havald und die anderen im Wirtshaus ‚Zum Hammerkopf‘ Gestrandeten machen Bekanntschaft mit dem geheimnisvollen Reisenden Kennard, der mehr über das Imperium Askirs zu wissen scheint. Kennard ist es auch, der die Gefährten darauf aufmerksam macht, dass sie in das alte Reich reisen sollten, da die Probleme in den Neuen Reichen nicht kleiner werden.

Mit Hilfe eines magischen Tores gelingt es ihnen tatsächlich, nach Bassarein, einem Wüstenreich, das früher Teil des Imperiums war, zu

gelangen. Doch vorher müssen sie noch die Festung am Hammerkopf erstürmen und sich den Gefahren auf - und unter - dem Berg stellen. Eine Aufgabe, die der Dunkelelfe Zokora fast das Leben und Havalad sein Augenlicht kostet.

Doch nun sind sie gestrandet mitten in der Wüste, herausgerissen aus dem Winter am Hammerkopf, noch dazu in einem fremden Land, über das sie so gut wie nichts wissen. Nur eines erkennen die Gefährten wieder. Die Häuser, die regelmäßig an den Rändern der alten, baufälligen imperialen Straße verlaufen - Wegestationen Askirs. Orte der Sicherheit. Denken sie...

Im Gegensatz zum ersten Band der Reihe weist dieser Roman deutliche Längen auf. Dem Autor schien es sichtlich Spaß zu machen, seine Helden in eine Welt wie aus „Tausend-und-einer-Nacht“ stolpern zu lassen und sich der dort so häufigen blumigen Sprache zu bedienen. Doch spätestens, nachdem Armin aufgetaucht ist, hat es sich mit dem Spaß an der Sache. Die blumige Sprache, das Übertreiben und die überbordende Höflichkeit wirken zum Großteil wirklich nur aufgesetzt und als Lückenfüller.

Andererseits hätte Schwartz seine Geschichte auch nicht spannender fortführen können. Seine Gemeinschaft wird auseinander gerissen, und in Gasalabad findet gerade eine wirklich groß angelegte Intrige und offenbar recht lange vorbereitete Machtergreifung statt, in die man auch prompt stolpert. Ebenso wenig überraschend die kleinen ‚Gast-Auftritte‘ von scheinbar normalen Menschen, die dann aber plötzlich wieder aus der Handlung verschwinden, nachdem sie Havalad ins Gewissen geredet haben.

Nein, wirklich überraschen kann dieser Band leider nicht. Dabei würde gerade der Wechsel der Szenerie einiges an Potenzial bieten, ebenso die Intrigen und auch das Trennen der Hauptpersonen. Dennoch bleibt aber der bittere Geschmack zurück, dass das schon einmal zu oft und einmal zuviel erzählt wurde. Der Roman verflacht immer weiter, kann nicht mehr wirklich überzeugen, weder mit den handelnden Personen noch mit der Umgebung.

Teils übertreibt der Autor auch ziemlich, wie an der Einlage ‚Unter Tage‘ Gasalabads zu lesen. Was er dort auffährt, hat wirklich etwas von einer Rollenspielrunde - nebenbei bemerkt: Richard Schwartz *ist* Rollenspieler, wie in seiner Vita zu sehen. Der Zauber, den der erste Band der Reihe noch verströmen konnte, das relative Novum, ist hier vollkommen verfliegen. Man ersetze die Orts- und Götternamen, und man befindet sich plötzlich Mitten in einem Rollenspielroman - in einem eher unteren Mittelfeld.

Schade, aber leider bleibt es dabei. „Die zweite Legion“ bleibt weit hinter dem „Ersten Horn“ zurück. Die Spannung kann nicht gehalten werden, zu viele Figuren tauchen auf und verschwinden wieder. Die Handlung wirkt wie ausgedünnt und ist teils zäh wie Kaugummi. Leider dieses Mal nur noch Mittelmaß. Doch die Hoffnung auf einen dritten Band, der wieder durchstartet, bleibt bestehen. (RSch)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Comic, Manga & Anime, Nicht-kommerzielle Presse.

Science Fiction



Sergej Lukianenko

Spektrum

Spectre, Russland, 2002

Heyne-Verlag, München, dt. Erstausgabe: 3/2007

TB, SF 52233, 978-3-45352-233-6, 702 Seiten/1400

Aus dem Russischen von Christiane Pöhlmann

Titelzeichnung von Dirk Schulz

Sergej Lukianenko ist durch die „Wächter“-Romane bekannt geworden, von denen mittlerweile vier auf Deutsch erschienen sind: „Wächter der Nacht“

(Heyne TB 53080), „Wächter des Tages“ (Heyne TB 53200), „Wächter des Zwielfichts“ (Heyne TB 53198) und „Wächter der Ewigkeit“ (Heyne TB 52255). Die Episodenromane schildern die Auseinandersetzungen der magisch begabten Mitglieder der Moskauer Tag- und Nachtwache, teils gegeneinander, teils aber auch gegen andere Zauberer, Magier und Hexen. „Spektrum“ ist dagegen SF und wurde zwischen dem zweiten und dem dritten „Wächter“-Roman verfasst.

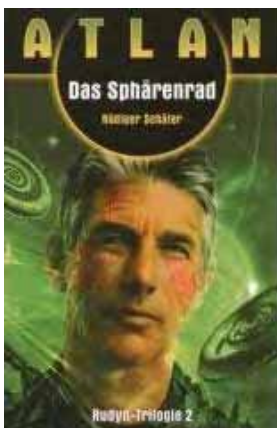
Auf der Erde der nahen Zukunft haben die so genannten Schließer Stationen errichtet, von denen aus sich mittels Hyperraum- oder Teleportations- oder Quantentransfer o. a. etwas mehr als vierhundert Planeten erreichen lassen. Die Nutzung der Stationen unterliegt nur einer Einschränkung: Die Reisendem müssen dem Dienst tuenden Schließer eine Geschichte erzählen, die ihm zusagt. Martin Dugin ist Meister in dieser Disziplin. Noch nie hat ihn ein Schließer zurückgewiesen, so dass er seine Begabung nutzt, um als Privatdetektiv zwischen den Welten zu arbeiten.

Sein jüngster Auftrag besteht darin, die siebzehnjährige Irina, Tochter des Geschäftsmannes Ernesto Semjonowitsch, die durch die Moskauer Station zu einem unbekanntem Ziel aufgebrochen ist, zu finden und zur Rückkehr zu bewegen. Martin entdeckt schnell, dass Irinas Ziel der Planet Bibliothek ist, so genannt nach den Steinobelisken, die den Planeten bedecken und in denen Schriftzeichen eingraviert sind, die bislang noch niemand entziffern konnte. Bevor Martin jedoch mit Irina reden kann, fällt sie einem Attentat zum Opfer. Sterbend kann sie noch einen Hinweis auf den Planeten Prärie 2 geben. Martin folgt ihm und trifft auf Irinas vermeintliche Doppelgängerin, die in einem Revolverduell umkommt.

Spätestens in dieser Phase des Romans stellt sich die Frage, wie oft der Autor dieses Handlungsschema noch wiederholen will. Er gibt selbst die Antwort, als er offenbart, dass sich Irina bei ihrem Transfer durch die Moskauer Station siebenmal dupliziert hat. Sie stirbt also noch vier Tode, was durchaus Sinn macht, weil es das Problem aus dem Roman schafft, wie sieben Irinas nebeneinander in demselben Universum existieren können. Lukianenko nutzt die diversen Episoden von „Spektrum“ immerhin dazu, ungewöhnliche und ideenreiche Planeten und außerirdische Zivilisationen zu kreieren, die in der übrigen SF in der Tat ihresgleichen suchen (von Bibliothek und Prärie 2 abgesehen). Es ist auch nicht ohne Reiz, dass sich die Tore zwischen den Welten erst öffnen, wenn der Reisende eine (brauchbare) Geschichte erzählte. Dass Irina und später auch Martin dem Geheimnis der Schließer und damit auch einem kosmischen Mysterium auf der Spur sind, liegt auf der Hand.

„Spektrum“ wird in der zweiten Hälfte deutlich interessanter, weil sich die Originalität der erschaffenen Welten steigert und sich das Geheimnis der Schließer konkretisiert. Zuvor aber überforderte das Konzept der siebenfach duplizierten Irina die Geduld des Lesers. In meiner Besprechung über den ersten „Wächter“-Roman hatte ich den ökonomischen Handlungsablauf gelobt und Lukianenko als Pendant gegenüber jenen westlichen Autoren hervorgehoben, die dicke Bücher und umfangreiche Zyklen verfassen, obwohl der Inhalt ein solches Auswalzen überhaupt nicht trägt. Mit „Spektrum“ hat sich Lukianenko diesem Trend leider nicht entziehen können, sondern sich ihm sowohl inhaltlich als auch stilistisch hingegeben.

Immerhin, zwei positive Aspekte sind dennoch festzustellen: In den nach „Spektrum“ entstandenen „Wächter“-Romanen hat der Autor zu seiner Kompaktheit in der Darstellung und in der Beschreibung zurückgefunden. Und einen Aufhänger für eine oder mehrere Fortsetzungen enthält „Spektrum“ nicht. (armö)



Rüdiger Schäfer
Das Sphärenrad

Atlant 5: Rudyn-Trilogie 2

Fantasy Production, Erkrath, 6/2007

TB, SF 71007, 978-3-89064-172-0, 320/900

Perry Rhodan und Atlant sind Eigentum von Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Titellillustration von Arndt Drechsler

www.atlan.de

Die Milchstraße ist im 32. Jahrhundert in mehrere Machtblöcke zerfallen, die allesamt um die Vorherrschaft ringen. Selbst die terranischen Kolonien

haben sich größtenteils vom Solaren Imperium losgesagt und wollen nicht länger von einem unsterblichen Großadministrator und seinen Freunden bevormundet werden. Um aufkommende Krisen schnell zu bereinigen und den Frieden in der Galaxis zu wahren, sind überall Agenten der USO im Einsatz.

Aber auch sie können korrumpiert werden: Das charakteristische Signal eines Zellaktivators lässt zwei Männer zu Mördern werden. Doch ein Gerät zu finden, welches die Unsterblichkeit verleiht, ist leichter, als es zu behalten. Das wird besonders deutlich, als Ponter Nastase von der ZGU, Kalfaktor der Wissenschaften, den Zellaktivator allen vor der Nase weg schnappt.

Dadurch bringt er allerdings auch das politische Gleichgewicht aus den Fugen, das ohnehin schon im Wanken war, da die ZGU mit dem Sphärenrad eine neue Generation Raumschiffe in Serie gehen lassen will, durch die sie mit dem Solaren Imperium gleichziehen hofft. Atlan, dem es gelingt, sich zusammen mit der geheimnisvollen Trilith Okt in die ZUIM zu schmuggeln, muss befürchten, dass seine Mission zum Scheitern verurteilt ist und seine Anwesenheit alles gar noch schlimmer machen wird...

Nach „Die Psi-Kämpferin“ von Achim Mehnert setzt Rüdiger Schäfer die zweite „Atlan“-Trilogie mit „Das Sphärenrad“ fort. Nahtlos geht die Geschichte weiter und bringt dabei den Titelhelden endlich richtig ins Spiel. Hatte man beim ersten Band des Mini-Zyklus' noch den Eindruck, sich im falschen Roman zu befinden, da der Hintergrund von Trilith Okt ausführlich beleuchtet wurde, ohne dabei jedoch Antworten auf die wichtigsten Fragen zu geben, so wird das Gleichgewicht nun wieder hergestellt, Trilith Okt ihrer Superlativen ein wenig beraubt und Atlan, auch Dank einer besseren Charakterisierung, mindestens gleichberechtigt an ihre Seite gestellt.

Ferner wird nach Lemy Danger eine weitere beliebte Figur aus der Versenkung geholt: der Freifahrer und Telekinet Balton Wyt, der hier allerdings noch ein junger, tollpatschiger und unterschätzter Mann ist, der erst seinen Platz im Leben finden muss und noch nichts von seinen Para-Kräften ahnt. Das freut die langjährigen Leser, die zweifellos noch immer bedauern, dass Balton Wyt im Laufe der „Perry Rhodan“-Serie immer weniger in Erscheinung trat und zusammen mit vielen anderen Mutanten in ES aufgegangen ist. Als kleiner Schönheitsfehler bleibt zurück, dass sich Atlan in der Heftroman-Reihe trotz fotografischen Gedächtnisses nicht an diese erste Begegnung mit Balton Wyt erinnert... - wie auch, schließlich wurden die entsprechenden Bände vor über dreißig Jahren geschrieben. Doch darüber sieht man gern hinweg.

„Das Sphärenrad“ konzentriert sich auf die Ereignisse an Bord der ZUIM. Die Pläne von Ponter Nastase werden enthüllt, seine Gegenspieler beziehen Position, und die Situation eskaliert. Atlan steht allein mitten drin, denn er kann sich auf niemanden verlassen, schon gar nicht auf Trilith Okt, die skrupellos für ihre eigenen Ziele kämpft. Es liegt auf der Hand, dass sie und Atlan sich am Ende der Trilogie als Feinde gegenüber treten müssen, sofern nicht einer von beiden einlenkt. Auch kann Atlan den Zellaktivator nach der Vorgabe durch die Hauptserie gar nicht bergen, denn die gefundenen Geräte wurden alle an bestimmte Personen verliehen oder zerstört. Jene, die nie entdeckt wurden, traten auch später nicht in Erscheinung. Durch dieses Hintergrundwissen ist der Ausgang der Jagd nach dem ewigen Leben eigentlich schon vorgezeichnet, doch kann für viel Spannung sorgen, wie der Zellaktivator wieder aus der Handlung hinaus geschrieben wird und wie Atlan alle anderen Konflikte löst. Diese Aufgabe fällt Michael H. Buchholz in „Acht Tage Ewigkeit“ zu.

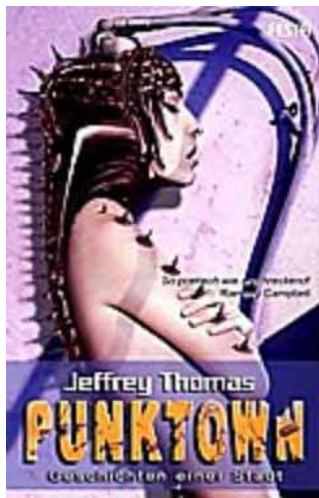
Rüdiger Schäfer hat mit „Das Sphärenrad“ einen routiniert geschriebenen Roman verfasst, und dabei Atlan besser in Szene gesetzt als seine Kollegen. Den zweiten Band einer Trilogie zu schreiben, ist stets etwas undankbar, denn der Autor muss auf den Motiven seines Vorgängers aufbauen und darf selber nicht zu viel vorwegnehmen, zumal die Geschichte ihren Höhepunkt erst am Ende erreichen soll.

In Folge plätschert die Story ein wenig vor sich hin und lebt vor allem von der Interaktion der Charaktere, wobei Balton Wyt gewissermaßen zum Deus ex Machina wird, und den geschickt platzierten Wechseln zu anderen Handlungsebenen. Trotzdem ist „Das Sphärenrad“ eine Steigerung gegenüber den ersten vier Bänden der Taschenbuch-Reihe.

SF-Leser, die mit „Perry Rhodan“ wenig im Sinn haben, werden sicher nicht zum zweiten Band einer Trilogie greifen. Die Serie ist ohnehin auf die eingefleischten Fans zugeschnitten, die der eingestellten „Atlan“-Heftroman-Reihe nachtrauern, gern die Lücken in der Handlung geschlossen sehen möchten (vor allem zwischen dem 25. und 35. Jahrhundert) und ihre Aha-Effekte erleben

dürfen, wann immer eine beliebte Figur, die schon vor langem ins Jenseits befördert wurde, noch mal einen Auftritt hat.

Wer sich durch „Die Psi-Kämpferin“ quälte, wird nun mit einem gefälligeren Roman belohnt, der die Atlan-Fans durchaus zufrieden stellen sollte. (IS)



Jeffrey Thomas

Punktown - Geschichten einer Stadt

Punktown, USA, 2006

Festa-Verlag, Taucha bei Leipzig, 12/2006

TB, SF, 978-3-86552-054-8, 332/1100

Aus dem Englischen von Andreas Diesel

Titelbild von N. N.

Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich phantastische Autoren eine Stadt als Hintergrund für ihre Geschichten und Romane wählen.

Denn gerade utopische oder historisch angehauchte Metropolen bieten genug Raum, um sie mit unzähligen und ungewöhnlichen Abenteuern zu füllen. Wo immer viele Wesen auf einem Raum zusammen wohnen, entfalten sich die unzähligen Variationen der Tragik und Komödie des Lebens auf einem Fleck.

Das ist auch in Paxton auf dem Planeten Oasis nicht anders. Die Bewohner nennen ihre Stadt aus gutem Grund „Punktown“. Denn nicht nur, dass neben den Menschen unzählige andere Rassen dort leben, nirgendwo sonst ist der Unterschied zwischen Arm und Reich, strahlend schön und unsagbar hässlich größer als hier.

Punktown hat jedoch nicht nur zwei Gesichter. Diese vielen Facetten versucht Jeffrey Thomas, mit seinen Geschichten einzufangen.

Ein Mann hat Spaß daran, Klone von sich zu schaffen und möglichst grausam sterben zu lassen. Dann aber begeht er den Fehler, ein empfindsames weibliches Ich seiner selbst zu schaffen. Als „Das Spiegelbild von gestern“ gibt es ihm ohne Worte das wieder, was er längst abgelegt zu haben glaubte: seine menschliche Gefühlswelt.

Die „Zeit der Häutung“ ist eine heilige Zeremonie für eine der Rassen von Oasis und nicht immer leicht für die Menschen zu verstehen. Aber gerade die Metropole ist dazu da, um an der Völkerverständigung zu arbeiten.

Soko arbeitet bei der Polizei von Paxton. Aber die Arbeit mit den Mördern und Verbrechern bringt ihn dazu, nach und nach über sich selbst und seine eigenen Traditionen nachzudenken und eine folgenschwere Entscheidung in „Wakizashi“ zu treffen.

Teal tut für ihren Freund, den Künstler Nimbus, „Alles aus Liebe“ und erklärt sich nicht nur dazu bereit, als Teil einer seiner Installationen aufzutreten und inmitten eines Orkans aus Farben zu tanzen, sondern auch noch weiter für den Käufer des Kunstwerks zu arbeiten, um sie beide endlich von ihren Geldsorgen zu befreien. Doch wie weit ist sie wirklich bereit zu gehen?

Der Angestellte Cardiff ist nur ein kleines Rädchen im Getriebe und eigentlich auch willig, seinen Teil an der Arbeit zu leisten, aber ihm gefällt es nicht, dass ihm nun auch noch jede Individualität genommen werden soll, nur weil eine Vorgesetzte das so will. Einzig die Hassmaschine kann sie nicht von seinem Tisch entfernen lassen. Doch als etwas Schreckliches geschieht, hat das Gerät eine andere Wirkung als gedacht...

„Völlig vertiert“ ist ein anonymer Mietshausblock in den schlechteren Vierteln von Punktown. Und da die Bewohner sich keine Hilfe leisten können, müssen sie selber etwas gegen die unangenehme Plage unternehmen.

Dies sind nur einige der insgesamt fünfzehn Geschichten, in denen der Autor in die verschiedensten Viertel von „Punktown“ entführt.

Einige der Erzählungen mögen in ihrer Düsternis und ihrem Zynismus durchaus an „Blade Runner“ und Co. erinnern, aber die Stadt bietet mehr Facetten als nur die schmutzige und düstere Seite, und das macht ihren besonderen Reiz aus.

Es gibt auch Momente der Menschlichkeit und reinen Gefühle, der Annäherung an und des Verständnisses gegenüber fremden Völkern und Personen. Es sind die kleinen Alltäglichkeiten und Zwischen'mensch'lichkeiten, die die Geschichten lebendig, facettenreich und manchmal auch überraschend machen.

Jeffrey Thomas scheut sich auch manchmal nicht, Banalitäten zu thematisieren, deren tieferer Sinn sich erst nach dem zweiten Lesen erschließt. Auch wenn er nicht viel über seine Welt erzählt, so fügen sich die verschiedenen Settings doch nahtlos zusammen und zeigen bald ein faszinierendes Panorama der Stadt.

Damit dürfte „Punktown“ auf jeden Fall nicht nur die Fans von Cyberpunk und Co sondern auch den an gesellschaftskritischer und nachdenklicher SF interessierten Leser ansprechen. (CS)



Nikolai von Michalewsky (Buch) & Regina Schlehack (Skript)

Mark Brandis: Bordbuch Delta

Mark Brandis VII

Steinbach sprechende Bücher, Schwäbisch Hall, 06/2007

Sprecher: Martin Wehrmann, Gerhart Hinze, Michael Lott, Rasmus Borowski, Wolf Frass, Christine Mühlenhof, Dorothea Anna Hagen u. a.

Hörspiel, SF, 978-3-88698-918-8, 1 CD mit 62 min Laufzeit, EUR 9.95

Titelgestaltung von N. N.

www.markbrandis.de (Hörspiele)

Die erfolgreichste deutsche Science-Fiction-Serie neben „Perry Rhodan“ ist nicht, wie man vielleicht denken mag, eine andere Heftserie sondern eine Jugendbuchreihe: „Mark Brandis“. Mit insgesamt 31 Bänden verfasste Nikolai von Michaelwsky seit 1970 eine Serie, die nicht nur bei jüngeren sondern auch erwachsenen Lesern über Jahrzehnte Anklang fand. Sie erzählte sowohl eine spannende Abenteuergeschichte und behandelte auch auf verantwortungsvolle Weise sehr ernste politische Themen.

Selbst wenn heute Einiges vom Setting her altmodisch erscheint, so hat die Serie kulturell und gesellschaftlich doch nichts von ihrer Aktualität und Brisanz verloren. Sie verdient es deshalb, immer wieder neu aufgelegt zu werden, auch in einer Form, die sich im Moment großer Beliebtheit erfreut – dem Hörspiel.

Im 22. Jahrhundert dominieren zwei Machtblöcke die Erde. So haben sich unter anderem Amerika, Europa und Afrika zu einer Union zusammengeschlossen. Ihnen gegenüber stehen die östlichen Republiken. Die Kolonien auf Mars und Venus versuchen zwar, den Machtblöcken ihrer Gründer zu folgen, agieren aufgrund der Entfernung aber eher unabhängig.

Auch wenn man in Vielem verschiedener Meinung ist, so bewahrt man doch den Frieden. Die eigentliche Gefahr geht allerdings von anderer Stelle aus. Plötzlich und unerwartet stürzt der texanische General Gordon B. Smith den amtierenden Präsidenten der Union und baut ein Terrorregime auf. Der von langer Hand vorbereitete Putsch hat alle Eventualitäten berücksichtigt; die Gefolgsleute des Generals besetzen die empfindlichen Stellen.

Davon merkt die Besatzung der Delta VII zunächst nichts. Das mit dem Prototyp eines neuartigen und wesentlich schnelleren Antriebs ausgestattete Raumschiff kehrt erst jetzt von einem zweimonatigen Testflug nach Hause zurück.

Auch wenn Captain Mark Brandis, der Pilot, durch eine verstümmelte Botschaft seiner Lebensgefährtin Ruth o' Hara gewarnt wird, so trifft ihn die veränderte politische Lage doch genau so unvorbereitet wie Commander John Harris und den Rest der Crew.

Zunächst bleibt ihnen nichts anderes, als den neuen Befehlen von der Erde zu gehorchen, auch wenn ihr Unternehmen ein ziviles war. Dann aber erwacht in den Männern und vor allem in Mark der Widerwille. Können sie wirklich weiterhin einem Regime dienen, das gegen alle ethischen Grundsätze verstößt, die für sie selbstverständlich sind?

Ein Hörspiel kann zwar nicht die Komplexität eines gedruckten Buches wiedergeben, aber zumindest die wichtigsten Inhalte und Aussagen. „Bordbuch Delta VII“ gelingt dies ausgezeichnet. Eine ausgewogene Mischung aus Erzählung und Dialogen erweckt das Buch und seine Figuren zum Leben. Man spürt förmlich die Überraschung der Crew, als sie erfahren müssen, dass sich der Wind in ihrer Heimat gedreht hat.

Ebenso deutlich wird der ständig wachsende innere Widerstand gegen die Einschränkungen und Repressionen, die sie auf der Erde erwarten. Das alles wird garniert mit etwas ereignisreicheren Szenen, in denen die Gefahr verdeutlicht wird, die von dem skrupellosen Regime ausgeht.

Schon die Erzählung von Nikolai von Michalewsky geht an sich unter die Haut. Auch wenn wir längst schon nicht mehr in Zeiten des kalten Krieges leben, so hat sich doch nichts an der Aktualität geändert. Totalitäre Regime gibt es auch heute noch, und sie liegen näher, als wir denken; die Manipulation von Massen und Medien, die Einbeziehung von Wissenschaft in die politischen Ziele gibt es auch in so genannten Demokratien.

Schon der erste Band von „Mark Brandis“ geht weit über einen oberflächlichen Abenteuer-Roman heraus, was vor allem an der sehr menschlichen Schilderung der Charaktere liegt. Mark Brandis und Lt. Iwan Stroganow haben eine Familie zu verlieren und müssen deshalb abwägen, inwieweit sie ihrem Gewissen folgen können.

Die Sprecher lassen den Zuhörer diese Konflikte förmlich spüren. Sie sind mit großem Ernst und Eifer an der Sache und schlagen schnell in ihren Bann. Zusammen mit den Soundeffekten und der klug eingesetzten Musik zeugen sie von der hohen Qualität des Hörspiels.

„Bordbuch Delta VII“ ist eines der ausgereiftesten und spannendsten Science Fiction-Hörspiele der letzten Jahre, das Jung und Alt gleichermaßen anspricht und sein Geld mehr als wert ist. Es bleibt zu hoffen, dass die Reihe sehr bald fortgesetzt wird. (CS)

Mehr SF unter Comic, Manga & Anime, Nicht-kommerzielle Presse.

Mystery/Horror



John Shepphird

Chupacabra – Dark Seas

Universum Film/UFA, 07/2007

Originaltitel: Chupacabra Terror, USA, 2005

DVD, Horror, Spieldauer: 83 Minuten, Preis: gesehen für EUR 16,95

FSK: Freigegeben ab 16 Jahren

Format: Dolby, PAL, Surround Sound

Sprache: Deutsch, Englisch

Region: Region 2

Bildseitenformat: 16:9

Drehbuch: Steve Jankowski, John Shepphird

Darsteller: John Rhys-Davies, Dylan Neal, Chelan Simmons, Giancarlo Esposito u. a.

Dem Kryptozoologen Doktor Peña gelingt es, den legendären Chupacabra zu fangen. Um ihn in die USA zu schaffen, schmuggelt er ihn heimlich an Bord eines Luxusliners. Doch neugierige Besatzungsmitglieder öffnen den Käfig, das wilde, blutrünstige Biest entkommt, und der Horror auf hoher See beginnt...

Filme dieser Machart hat man unzählige Male gesehen. Auf beengtem Raum brechen plötzlich wilde Bestien aus und dezimieren auf mehr oder weniger unappetitliche Weise die Menschen, die sich in eben jenem beengten Raum aufhalten. „Chupacabra“ macht hier keine Ausnahme und kann dem Genre auch keine neuen Impulse verleihen. Schlimmer noch – der Streifen begeht einen Kardinalfehler: Er nimmt sich selbst zu ernst.

Das Monster sieht aus, als habe man einen unglücklichen Schauspieler in eine Ganzkörpermaske gesteckt. So verhält sich das Biest auch. Hin und her läuft es im Schiff, sucht sich seine Opfer und wird dabei von einem zufällig an Bord befindlichen US-Marshall sowie dem Captain des Liners verfolgt, der ebenfalls rein zufällig ein ehemaliger und überaus mutiger Kommandant eines Kriegsschiffes ist. Es schmerzt, John Rhys-Davis in dieser Rolle zu sehen, denn der große Mime hat sicherlich bessere Rollen verdient.

Die muntere Hetzjagd wird schließlich um eine kleine Gruppe omnipotenter Marines angereichert, die mit großen Gewehren auf die Jagd nach dem bösen Latex-Monster gehen, dabei der Reihe nach fallen und so die Spannung auf den Höhepunkt treiben sollen. Der Gipfel der Dramatik wird jedoch erreicht, als des Captains Töchterlein, wieder ganz zufällig an Bord, in Lebensgefahr gerät. Dass ein Schiff einen nur begrenzten Aktionsradius bietet, muss kein Nachteil sein. Dies zeigen etwa Streifen wie „Alarmstufe: Rot“. Doch leider nimmt sich „Chupacabra“ daran kein Beispiel, so dass der Film zu einem wilden Hin und Her ausartet. Die Figuren, die dem Biest zum Opfer fallen, sind einem egal. Selbst des Captains Tochter sähe man letztlich lieber tot als gerettet, doch wird einem dieser Gefallen nicht getan; so wenig, wie der Streifen mit angemessenem Gore aufwarten kann.

Die Freigabe ab 16 Jahren hätte man sich schenken und dafür ein paar gute Splatterszenen einbauen sollen. Dann hätte der Film zumindest etwas Anreiz geboten. Aber so bleibt die Story beliebig, die Darsteller können nicht überzeugen, und das wilde Getümmel macht keinen Spaß. Keine guten Effekte, kein Gore, keine echte Dramatik oder Spannung. Nichts außer einem Latexmonster und die Erkenntnis, dass ein großer Schauspieler noch keinen guten Film macht.

Der Streifen kann in keinem Punkt überzeugen. Man sollte Regisseur und Drehbuchautor dem Chupacabra zum Fraß vorwerfen – Strafe für 83 Minuten idiotischer Langeweile und Dilettantismus. Dafür, dass John Rhys-Davis in diesem Film verheizt wurde, sollte man die beiden zuvor aber noch rasch kielholen. (GA)



Brian Lumley
Metamorphose
Necroscope 18

Vampireworld 2: The Last Aerie, GB, 1993

Festa-Verlag, Taucha bei Leipzig, 11/2005

PB, Horror, 3-86552-020-0/978-3-86552-020-3, 252/1100

Aus dem Englischen von Alexander Amberg

Titelillustration von BabbaRammDass

Nathan, der Sohn des Necroscopten Harry Keogh, ist auf der Erde gestrandet, nachdem ein Handlanger seines Zwillingbruders Nestor ihn durch das Sphärentor auf Starside geworfen hat - das Sphärentor, das angeblich in die Höllenlande führt, jedoch wieder eine Verbindung zur Erde darstellt.

Nathan schließt sich dem englischen E-Dezernat an in der Hoffnung, so bald wie möglich wieder zurück in seine Heimat zu kommen und seine junge Frau Misha zu finden, ehe Nestor sich an ihr vergreifen kann. Denn Nestor ist schon vor Jahren verschwunden und wird für tot gehalten - bis er an jenem verhängnisvollen Tag zurückkehrte und Nathan begreifen musste, dass sein leiblicher Bruder zu einem Wamphyrie geworden ist!

Nestor aber wird bei dem Kampf gegen das junge Paar von seinen Helfern abgeschnitten und verwundet. Als seine Flugbestie vom Himmel stürzt, verliert er das Bewusstsein und kommt erst später wieder zu sich. Da wird er bereits von Fremden in der Finsternis der Wälder auf der Sonnenseite des Planeten gepflegt. Zu spät erkennt er das wahre Ausmaß derer, die sich seiner angenommen haben. Denn eine Geißel des Lebens kann selbst einem Wamphyrie gefährlich werden: Lepra!

Währenddessen rüsten sowohl die verbliebenen Russen auf der anderen Seite des Sphärentores wie auch die Wamphyri um den Fürsten Vormulac zur Schlacht um Starsite. Und irgendwo auf den britischen Inseln kämpft ein verzweifelter Nathan um die Kontrolle über das Moebius-Kontinuum...

Während es im vorhergehenden Band etwas ruhiger zugeht, lässt Lumley in diesem Buch wieder die geballte Ladung auf seine Leser los. Man kommt gar nicht mehr dazu, Atem zu holen. Zum einen die Handlung auf Starsite, wo die Wamphyri sich zur alles entscheidenden Schlacht rüsten, auf der Erde ein verwirrter und lernwilliger Nathan, der aber viel zu leicht immer wieder an seine Grenzen stößt. Lobenswert in diesem Band sind insgesamt drei Dinge, die auch herausragen sollten: Zunächst einmal die Tatsache, dass auch Wamphyri noch das eine oder andere fürchten müssen - wie in diesem Fall Nestor den Aussatz. Lumley hat die aufkeimende Panik in den Gedanken des Protagonisten gut und treffend beschrieben - und lässt am Ende natürlich offen, ob sich seine Befürchtungen nun bewahrheiten oder nicht. Wobei er allerdings auch einige Hinweise einstreut. Jedenfalls aber wirken die Wamphyri gerade durch die Tatsache, dass etwas wie Lepra auch ihnen gefährlich werden kann, nicht mehr ganz so übermächtig im Vergleich zu den Menschen.

Szenerie Nummer 2 bezieht sich auf ein kleines Mädchen, dem Nathan auf der Erde hilft. Die Momente sind einfach nur rührend beschrieben - wobei allerdings auch ein kleiner Abstrich im Auftreten gegenüber den Eltern dieses Mädchen gemacht werden müsste. Ganz so forsch hätte er jetzt auch nicht an die Sache herangehen müssen. Aber es hat gewirkt.

Das famoseste, was dieser Band zu bieten hat, ist allerdings das Duell zwischen Nathan und dem toten Psychokinesen John Scofield. Was als einfache Verwechslung und die tragische Geschichte seines (Scofields) Leides beginnt, erwächst sich bald zu einem wahren Kampf der Giganten, in dem gerade letzterer lange Zeit die Macht in seinen... geisterhaften Händen hält, während Nathan mehr oder weniger hilflos ist. Lumley hat den Konflikt des meisterlosen Schülers hier wirklich hervorragend ausgearbeitet. Es macht einfach Spaß, sich das durchzulesen!

Auch das Ende dieses Duells ist, wenngleich deutlich vorhersehbar, dennoch spannend. Es braucht schon mehr Überredungskunst, als manch einer bereit zu geben ist, um einen Scofield wieder von seinem Opfer abzubringen. Doch letztendlich siegt die Liebe über den Hass, und beiden, Scofield wie auch dem Mann, den er selbst über seinen Tod hinaus jagt, wird ihr selbst gewähltes Schicksal präsentiert.

Alles in allem ein zu Beginn etwas schwächerer Band, der aber sehr schnell wieder an Tempo gewinnt. Man mag dieses Buch kaum aus der Hand legen! (RSch)



Astrid Meirose und Volker Pruß
Schattenreich - Das Dunkle in uns

Folge 3: Spur in die Tiefe

Folge 4: Nachthauch

Lübbe Audio, Bergisch Gladbach, 03/2007

je 1 CD, Mystery-Hörspiel, 978-3-7857-3220-5 + 978-3-7857-3221-2, Laufzeit 68/65 min, je EUR 10.95

Sprecher: Alexander Scheer, Anna Thalbach, Anne Moll, Volker Brandt, Norman Matt Oliver Rohrbeck u. v. a.

Musik: von Secret Discovery, In Extremo, Kufna Hazo, L'Amé Imortelle, Oomph! Qntal u. a.

Cover von N. N.

www.schattenreich.net

Was ist das Schattenreich? Eine fremde, unbekannte Welt, die weit weg liegt oder tief in uns ist? Die menschliche Vorstellungskraft erweist sich immer dann als tief und schattenreich, wenn sie, inspiriert von der Musik und Poesie der Schwarzen Szene, in die mystische Grausamkeit und in die finstersten Geheimnisse menschlichen Denkens entführt.

Nach seiner Heimkehr wird der junge Kulturwissenschaftler Christian Wagner von düsteren Visionen und Alpträumen geplagt. Angefangen hat dies alles mit Morden an seinen ehemaligen Schulfreunden und einer kryptischen SMS seiner Geliebten. Und er weiß, dass auch er in Gefahr ist.

Mit seinen Freunden gründete er als Jugendlicher einst den ‚Bund der Titanen‘, der sich mit düsteren Mythen und Ritualen beschäftigte. Keiner ahnte, was sie damit heraufbeschworen hatten.

Denn das Böse, die Nephilim, hat nun beschlossen, sich das zu holen, was sich ihm einst anvertraut hat. So tragen die Toten nun nicht mehr das Ankh, das sie sich einst als Zeichen ihrer Gemeinschaft zulegte, sondern das Zeichen der Dämonen, das geschlossene Horusauge. Um Antworten auf seine Fragen zu finden und weil ihm außer seiner Schulfreundin Tina kein anderer glauben will, möchte sich Christian dem zwielichtigen Ägyptologen Wahlberg anvertrauen, doch dieser lebt nicht mehr. In seinem unterirdischen Archiv findet Christian eine alte Inventarliste mit dem Zeichen der Nephilim. Kann es sein, dass diese dort etwas Wichtiges gesucht, aber nicht gefunden haben?



Um den Dämonendienern zuvor zu kommen, macht sich Christian selbst auf die Suche nach den uralten Geheimnissen und stößt dabei auf erschreckende Wahrheiten. Alexa ist nicht mehr das, was sie zu sein scheint und weiß mehr, als sie bisher zugeben wollte. Steckt sie gar mit den Nephilim unter einer Decke?

Da er nun überhaupt nicht mehr weiß, wem er noch vertrauen kann und soll, gibt sich Christian ganz den Mysterien hin und hofft, darin Rettung für seine Seele zu finden. Nahe daran wahnsinnig zu werden, gelangt er schließlich an einen alten magischen Ort, an dem gerade ein dunkles Ritual durchgeführt wird. Doch anstatt nun endgültig dem Irrsinn anheim zu fallen, gewinnt er die Klarheit, die er braucht, um weiter zu machen: Ganz offensichtlich ist er der

Spielball der großen Mächte: der Horusfalke, der das Schicksal zum Guten oder Schlechten wenden kann. Aber was erwartet man von ihm? Das weiß er noch immer nicht...

Längst liegt kein Kriminalfall mehr vor sondern ein waschechter Horror-Event, denn die Geschichte ist nur noch gefangen zwischen kryptischen Zeichen und geheimnisvollen Gestalten mit einem Hang zum Makaberem.

Die Handlung arbeitet auch weiterhin mit klassischen Symbolen der Schauerliteratur, die selbst heute noch vor allem in Musikvideos gerne verwendet werden: bedrohliche Artefakte aus alten Gräbern, Mondlicht durchflutete Steinkreise, wallender Nebel und Wesen, die etwas Unwirkliches an sich haben.

Aber das genügt nicht, um wirklich überzeugen zu können: Seichter, wohlbekannter Grusel, gepaart mit einem Hauch melancholischem Gothic und ein wenig oberflächlicher Erotik reichen nicht aus, um eine beeindruckende Geschichte zu erzählen, schon gar nicht, wenn sie von Folge zu Folge mit mehr Geheimnissen überflutet wird. Insgesamt wirkt das Hörspiel zu oberflächlich und plakativ, ist für die Fans düsterer Literatur durchschaubar und manchmal sehr langatmig, weil man sich all zu sehr mit Nebensächlichkeiten abgibt.

Leider wissen die Hörspiele wieder nicht in ihren Bann zu schlagen; ihnen fehlt das Element, das wirkliches Grauen und Spannung erzeugt. Den Sprechern ist das aber nicht anzulasten. Sie leisten solide Arbeit und versuchen, mit ihrer Spiellaune das Manko ein wenig auszugleichen.

Damit sind auch die weiteren Folgen von „Schattenreich“ eher Einsteigern zu empfehlen, die sich in der dunklen Szene noch nicht so auskennen und bisher eher von der morbiden Ästhetik der Videoclips beeinflusst wurden, als den alt gedienten Fans des Horror- und Grusel-Genres. (CS)



Dan Shocker

Der Unheimliche

Larry Brent Band 34

BLITZ-Verlag, Windeck, 12/2006

PB, Mystery-Thriller, 978-3-89840-734-2, 160/995

Titelillustration von Lonati

Innenillustrationen von Pat Hachfeld

Dieser Band enthält die Romane „Die Lady mit den Toten Augen“ sowie „Der Unheimliche aus dem Sarkophag“, die erstmals als „Silber-Grusel-Krimi“ Band 67 und Band 68 erschienen sind.

Im ersten Fall haben es Larry Brent und Iwan Kunaritschew mit unheimlichen Begebenheiten in Schottland zu tun. Unvermittelt treffen sie auf eine schwer verletzte Frau, der man die Augen ausgeschält hat. Als diese auch noch auf mysteriöse Weise aus dem Krankenhaus verschwindet, wittern die beiden PSA-Agenten, dass dies ein Fall für sie ist. Denn noch andere Dinge geschehen, die nicht nur die Agenten, sondern auch die Menschen vor Ort beunruhigen. So geht ein Meteor nieder und schlägt nahe einer Klinik ein. Ein Ereignis, das sich so schon einmal ereignete – nur 50 Jahre zuvor. Was hat es damit auf sich, wer hat der Frau das Augenlicht genommen, und welche Rolle spielt der Leiter der Klinik, in deren Nähe sich all das abspielte? Oder handelt es sich nur um Zufälle? Die beiden Agenten müssen alle Register ziehen, um das Rätsel zu lösen.

Der zweite Roman ist von gänzlich anderer Thematik, denn hier geht es um das alte Ägypten, seine Sagen und Flüche. In Paris taucht nicht nur die Mumie des Hohepriesters Ak-Hom auf, sondern es ereignen sich auch in kurzer Zeit einige schauerliche Morde. Steht die Mumie hiermit in Zusammenhang? Oder gibt es eine andere Erklärung für die Taten? Larry Brent und seine schwedische Kollegin Morna Ulbrandson, beide auf dem Weg nach New York, werden von X-Ray 1 damit beauftragt, genau diese Frage zu klären.

Die beiden Bände unterscheiden sich deutlich in ihrer Thematik, nicht aber in ihrer Spannung und Atmosphäre. Die von Dan Shocker geschriebenen Romane zeigen eindrucksvoll, dass der Autor auf verschiedene Arten zu unterhalten verstand. Lebt der erste Band von der grauenvollen Tat und der Stimmung in dem kleinen schottischen Städtchen, so ist es im zweiten Fall zwar das mondäne Paris, doch wird hier die Spannung vor allem durch die direkte, übernatürliche Bedrohung erzeugt. Zudem beschränkt sich der Autor auf einzelne Ausschnitte der Stadt, die Paris fast provinziell erscheinen lassen. Dies tut der Atmosphäre aber keinen Abbruch, sondern verstärkt sie viel eher, da der Leser nicht durch den modernen Flair der französischen Hauptstadt abgelenkt wird, sondern sich auf die stimmigen, gruseligen Szenen konzentrieren kann. So erlebt er in einem Band zwei völlig unterschiedliche Themen, die ihn jedoch beide in ihren Bann ziehen.

Die Illustrationen, mit denen der Band angereichert wurde, können nicht vollends überzeugen. Zwar ist das erste Bild gelungen, das zweite hingegen wirkt auf den Betrachter eher, als habe er es mit SF zu tun. Das an ein Alien erinnernde Wesen erscheint zwar grotesk, ohne aber den Hauch des Unheimlichen zu verströmen. Hier wäre ein anderes Bild sicherlich stimmiger gewesen.

Fazit: Ein Roman, der nicht nur die Fans der Serie begeistern dürfte. Wer gedruckten Grusel und Horror mag, kann hier bedenkenlos zugreifen. „Larry Brent Band 34“ ist Shocker as it's best! (GA)



Morven Westfield
Brut der Finsternis

Die Wikka-Chroniken 1

Darksome Thirst, USA, 2003

Otherworld-Verlag, Graz/Österreich, 7/2007

TB, Horror, 978-3-9502185-4-1, 320/1295

Aus dem Amerikanischen von Michael Krug

Titelillustrationen von Anne Stokes

Alicia Anderson arbeitet gern als System-Analytikerin und ist besser in ihrem Job als viele Kollegen mit mehr Berufserfahrung. Da ihr jedoch entscheidende Abschlüsse fehlen, wird sie bei Beförderungen immer übergangen. Besonders deprimierend ist, als die von ihr angestrebte Stelle mit Leuten von außerhalb besetzt wird. Es ist ein geringer Trost für Alicia, dass Meg McMillan einst in derselben Position war.

Die Enttäuschung macht jedoch schnell etwas anderem Platz: Merkwürdiges geht in der Firma vor. Alicias Vorgesetzter stirbt plötzlich, etliche Kollegen fühlen sich krank, und Alicia glaubt, einen Fremden in einem der Räume gesehen zu haben, zu denen eigentlich niemand Zutritt hat.

Wesley Stewart James III ist wütend, dass sein Helfer so unvorsichtig war und sich entdecken ließ, doch schnell fühlt er sich zu Alicia hingezogen und möchte sie zu seiner Gefährtin machen. Vor allem der Widerstand der sensiblen Frau, die ihn erst recht bekämpft, als sie herausfindet, wer – genauer: was er ist, reizt ihn.

Doch Alicia entlarvt nicht als Einzige das Böse: Die Gruppe um die Hexe Matricaria erkennt den mächtigen Feind und will ihn bannen.

Morven Westfield entführt die Leser in die späten siebziger Jahre und greift bei den Hintergrund-Beschreibungen auf tatsächlich existierende Orte und persönliche Erfahrungen zurück, denn sie lebt mit ihrem Mann in jener Region, in der die Handlung angesiedelt ist, und war einst selbst in der Branche tätig. Inwieweit die beiden weiblichen Hauptfiguren der Geschichte Züge der Autorin tragen, lässt sich allerdings nicht feststellen.

Nachdem in den letzten Jahren Vampire zunehmend positive Eigenschaften entwickelten und nicht selten die Heldenrolle einnahmen („Nick Knight“, „Angel“ – um nur zwei der populärsten Charaktere zu nennen), besinnt sich Morven Westfield des ursprünglichen Wesens der Blutsauger. Zwar sind Wesley und Frederick nicht in dem Sinne böse, da sie nur ihrer Natur folgen und überleben wollen, aber sie begehen auch Morde, was den beiden letztlich die Leser-Sympathien kostet.

Man identifiziert sich – vor allem als Frau – mit Alicia, die sich nicht von Wesley manipulieren lassen will. Dennoch ist es ein ungleicher Kampf, denn der erfahrene Vampir verfügt über große Macht, und dem kann die junge Frau nur wenig entgegensetzen. Trotzdem gibt sie nicht auf, setzt ihren Verstand ein und hat auch das nötige Quäntchen Glück, was teilweise auf Matricarias Aktivitäten zurückzuführen ist.

Die Lektüre hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck:

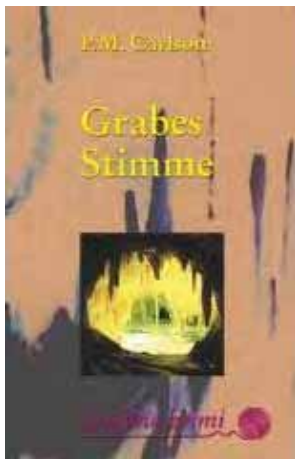
Für einen Horror-Roman wird sehr wenig Action geboten. Tatsächlich vergeht fast ein Drittel des Buches, bis die Handlung langsam in Schwung kommt, aus Andeutungen konkrete Ereignisse werden. Der Höhepunkt am Schluss fällt weniger dramatisch aus, als man gehofft hat, wünschte man sich doch auch eine direkte Konfrontation der Vampire mit dem Hexen-Zirkel: Warum sonst die Bezeichnung „Wikka-Chroniken“? Das Ende lässt einige Fragen offen, so dass die Autorin die Handlung in Bd. 2 weiter führen kann.

Auch das Unheimliche kommt ein wenig zu kurz. Die beiden Vampire sind recht angepasst und unternehmen nichts wirklich Spektakuläres. Ihre Gegenspieler sind normale Menschen; selbst der Hexen-Zirkel agiert eher konventionell und überrascht nicht durch atmosphärische Rituale.

Andererseits folgt Morven Westfield nicht den ausgetretenen Pfaden, die die meisten Autoren bei dieser Thematik einschlagen, oder bemüht sich krampfhaft, genau diese Klischees zu vermeiden. Ohne das Vampir-Motiv hätte der Roman ein realistisch inszenierter Krimi werden können.

In Folge wird „Brut der Finsternis“ weniger die Hard Core-Fans, die traditionelle Elemente oder/und Splatter bevorzugen, ansprechen, sondern eine Leserschaft, die sich mehr zur Mystery und Esoterik hingezogen fühlt, realistisch aufgebaute Charaktere und Szenarien schätzt und auf Unmengen Blut verzichten kann. (IS)

Mehr Mystery/Horror unter Kinder-/Jugendbuch, Manga & Anime, Nicht-kommerzielle Presse.



P. M. Carlson
Grabes Stimme
Marty-Hopkins-Thriller 1

Gravestone, 1993

Argument-Verlag, Hamburg, 9/1998

TB, Ariadne Krimi 1076, 3-88619-576-7/978-3-88619-576-3, 415/990

Aus dem Amerikanischen von Siegrid Sengpiel

Titelgestaltung von Martin Grundmann

Es beginnt ganz harmlos: Hilfssheriff Marty Hopkins wird eines Nachts aus dem Bett geklingelt. Eine aufgeregte Frau erzählt am Telefon, dass sie ein kleines Feuer gesehen hat, um das jemand tanzte. Obwohl Marty überzeugt ist, dass es sich um ein Hirngespinnst handelt, überprüft sie die

Meldung und entdeckt eine verstümmelte Leiche. Offenbar ist der Ku-Klux-Clan nach Jahren wieder aktiv!

Falls das zutrifft, möchte ihr Vorgesetzter nicht, dass Marty – als Frau - in eine so gefährliche Sache verwickelt wird und lässt sie nach der verschollenen Tochter des alten, kranken Richter Denton forschen, der sich einbildet, das Mädchen wolle ihn töten. Missmutig setzt sich Marty mit dessen Familie in Verbindung, ermittelt nebenbei jedoch heimlich weiter wegen des Mordes. Beide Fälle eskalieren langsam, und es scheint eine Verbindung zu geben.

Martys Engagement wird zu einem Problem, als ihr Taugenichts von Ehemann wieder einmal auftaucht. Er will, dass sie sein Karrierestreben unterstützt und verspricht, die Familie aus der finsternen Provinz ins aufregende New York zu bringen. Bei der gemeinsamen Tochter fällt diese Saat auf fruchtbaren Boden.

Hin und her gerissen zwischen ihrem Pflichtbewusstsein und dem Wunsch, die Familie nicht zu vernachlässigen, muss Marty die schwere Entscheidung treffen, wie ihr und das Leben ihrer Tochter weitergehen soll.

Die Hauptfigur des Thrillers, Marty Hopkins, lebt im konservativen Bundesstaat Indiana, der eigentlich nur für Rassismus und Vorurteile gegenüber Frauen bekannt ist. So muss sie als Hilfssheriff regelmäßig Konzessionen machen, d. h. doppelt so hart arbeiten wie ihre männlichen Kollegen und hinnehmen, dass sie von heiklen Fällen abberufen wird.

Auch ihr Familienleben entspricht nicht dem gängigen Ideal. Martys ehrgeiziger Mann hat sie mehr oder weniger verlassen, um Karriere zu machen, doch außer Luftschlössern hat er noch nie etwas bauen können. Notgedrungen hat Marty ihre Tochter Chrissie allein aufgezogen. Die gute Mutter-Tochter-Beziehung wird jedes Mal einer Belastungsprobe unterzogen, wenn Brad mit neuen Träumen und Versprechungen hereinschneit.

Während Marty ihre privaten Konflikte regeln muss, arbeitet sie an zwei Fällen gleichzeitig, die sich langsam wie ein Puzzle zusammensetzen. Das größte Rätsel ist dabei die ungewöhnliche Professor Wolfe, die viele Antworten kennt – doch Marty muss die richtigen Fragen stellen; es ist eine Herausforderung an ihren Intellekt. Schließlich führt die Fährte sie in eine Kalksteinhöhle. „Kalkstein aber besteht aus Leichen ...“ – so der Klappentext verheißungsvoll und doppeldeutig.

Der Krimi ist spannend erzählt und bietet interessante Charaktere mit nachvollziehbaren Problemen. Bis fast zum Schluss bleibt das Geheimnis um die Identität des bzw. der Täter gewahrt, und es gibt sogar noch einen aufregenden Showdown in der Höhle.

Mit „Blutstrom“ und „Todes Hauch“ sind zwei weitere Romane um Marty Hopkins bei Argument erschienen, sowie fast ein Dutzend weitere Thriller von der Autorin. Wer auf den Geschmack gekommen ist, findet also reichlich Lesestoff von P. M. Carlson. Tatsächlich übertreiben die Pressestimmen, die „Grabes Stimme“ in höchsten Tönen loben, diesmal nicht.

Der Krimi mag zwar in erster Linie an die weibliche Leserschaft adressiert sein, doch werden die männlichen Figuren nicht in die Pfanne gehauen – also, warum sollte der emanzipierte Mann nicht auch die Abenteuer eines weiblichen Sheriffs lesen dürfen? (IS)



Nicole Bailey

Kamasutra heute: Sex-Geheimnisse für Liebende

Pure Kama Sutra, Großbritannien, 2005

Südwest Verlag, München, 3/2006

PB im Querformat mit Klappbroschur, Sachbuch, Erotik, Esoterik, 978-3-517-06985-2, 152/165

Aus dem Englischen von Berliner Buchwerkstatt/Martin Rometsch

Titelgestaltung und Fotos im Innenteil von John Davis

Kaum jemand kann sich der Faszination der Erotik entziehen - und zu allen Zeiten gab und gibt es bigotte Moralaposteln, die Bücher, die ihnen ein Dorn im Auge sind, verbieten oder sogar verbrennen ließen. In Folge liest sich die Geschichte um die Veröffentlichung des „Kamasutra“, des „Ananga Ranga“ und des „Duftenden Garten“ genauso interessant wie deren Inhalte.

All diesen Büchern ist gemein, dass sie keineswegs primitive pornographische Werke sind sondern philosophisch-esoterische Lehren, Ratgeber und Sittenspiegel, deren Verfasser es sich zur Aufgabe gemacht hatten, die Lebensqualität der Menschen zu verbessern.

In „Kamasutra heute“ verknüpft Nicole Bailey die Inhalte der drei genannten Titel und bereitet sie für den zeitgenössischen Leser auf.

Wer erotische Momente mit seinem Partner ausgiebig genießen möchte, dem wird empfohlen, sich zunächst geistig und körperlich auf das Zusammensein vorzubereiten. Dazu gehören beispielsweise Atem- und Meditationsübungen, ein entspannendes Bad, eine Körpermassage. Auch die Umgebung muss passen. Störendes wie das Handy oder die Türklocke sollte man ausschalten und mit Kleinigkeiten wie Duftlampen, Kerzen, stimmungsvoller Musik und Leckereien für eine romantische Atmosphäre sorgen. Erlaubt ist, was beiden gefällt: sinnliche Spiele, der Einsatz von Sex-Spielzeug etc.

Das Ziel ist nicht der schnelle Höhepunkt sondern ein erotisches Erlebnis, das den Körper, die Sinne und den Geist gleichermaßen anspricht und den Partnern den höchsten Genuss bietet.

Um das zu erreichen, muss man zunächst den eigenen Körper kennen und zu akzeptieren lernen, ebenso den des Partners. Gegenseitige Massagen, gemeinsame Bäder und Gespräche, in denen verletzende Kritik zu vermeiden ist, helfen dabei.

Für die gegenseitige Stimulation werden verschiedene Möglichkeiten vorgeschlagen: Küsse, Streicheln, Kratzen, Beißen in allerlei Varianten. Was erregt und was nicht, muss jeder selbst herausfinden. Das gilt auch für die Stellungen beim Liebesspiel, die nicht alle wirklich bequem sind und mitunter etwas körperliche Flexibilität voraussetzen.

Ausführlich beschreibt die Autorin die Besonderheiten der jeweiligen Stellungen: wer den aktiveren Part übernimmt, welche Körperteile und Punkte besonders stimuliert werden können, welche Probleme es eventuell geben könnte. Geschmackvolle Fotos, die in keiner Weise anstößig sind (Geschlechtsteile sind nicht zu sehen), visualisieren die Erläuterungen.

Abschließend gibt es eine kleine Einführung in die tantrische Lehre, die nicht etwa Yoga-Übungen vorschlägt, um besseren Sex haben zu können, sondern neben den bereits geschilderten Übungen den Sex als ein weiteres Mittel betrachtet, um aus Körper und Geist Kraft zu schöpfen für mehr Zufriedenheit, Ausgeglichenheit, Lebensqualität.

Ob man nun frischen Wind in eine langjährige Partnerschaft bringen oder einfach nur den eigenen Horizont erweitern möchte – das „Kamasutra heute“ ist ein moderner Ratgeber, der wertvolle Informationen gibt und am besten zu zweit gelesen werden sollte. Im Anhang findet man zudem ein Verzeichnis weiterführender Bücher. (IS)



Eva Gesine Baur

Die venezianische Küche im Rhythmus der vier Jahreszeiten – Genießen mit Vivaldi

Bassermann-Verlag, München, 8/2007, Originalausgabe: Heyne-Verlag, München, 2002

HC mit Schutzumschlag, Sachbuch, Kultur, Bildband, Kochen & Backen, Biografie, Musik, 978-3-8094-2191-7, 192/1995

Umschlaggestaltung von Atelier Versen, Bad Aibling, unter Verwendung des Bildes „Korb mit Früchten“ von Michelangelo Merisi da Caravaggio, Pinacoteca Ambrosiana, Milano

Alle Fotografien von Giosanna Crivelli und Thomas Klinger; Portrait „Antonio Vivaldi“ von Francois Morello La Cave; „Der Frühling“, „Der Sommer“, „Der Herbst“, „Der Winter“ von

Giuseppe Arcimboldo, akg-images, Berlin

Beilage: 1 CD „Genießen mit Vivaldi – Die vier Jahreszeiten“

Die heutige Zeit ist geprägt von Hektik. Alles muss schnell gehen: Man schlingt Fast Food in sich hinein, während man das Handy ans Ohr hält, dröhnt sich mit Techno-Stampf zu und lässt sich von unruhigen Video-Clips berieseln, schreibt Email und SMS in Kürzeln und ohne Höflichkeitsformeln, selbst der Freizeitvergnügen gibt es so viele, dass es bereits in Stress ausartet, sie wahrzunehmen, es wird gedankenlos gekauft und gleich wieder weggeworfen, Quantität und Billig rangiert vor Qualität.

Kaum jemand findet noch die Muße, innezuhalten und den Moment zu genießen – erst recht nicht mit all seinen Sinnen. Ein besonderer Augenblick oder ein seltener Genuss ist ohnehin zu einer Rarität geworden, denn was wird noch als ‚besonders‘ empfunden? Kleine Dinge wie frische Erdbeeren, die man Dank Treibhäuser und Importe zu jeder Jahreszeit erhalten kann, aber auch größere wie eine Urlaubsreise gehören längst zum Standard, sind fast schon banal. Man kann nahezu alles bekommen, was man sich wünscht; es gibt kaum noch Wartezeiten, Vorfreude und Überraschungen.

Dass man sich dadurch selbst so mancher Vergnügen beraubt und die eigentliche Lebensqualität sinkt, wird den Wenigsten bewusst.

„Die venezianische Küche im Rhythmus der vier Jahreszeiten“ ist ein Buch, das dieses Thema aufgreift und dem Leser vor Augen zu führen versucht, was er versäumt, wenn er nicht weiß, wie man richtig lebt und genießt. Der aufwändig gestaltete Band ist allerdings mehr als ein Sachbuch über Lebensart und –kultur:

Stimmungsvolle Fotos stellen die Stadt Venedig, die als Metropole eigentümlicher und exquisiter Genüsse schlechthin gilt, im Wandel der Jahreszeiten vor. Ausgewählte, auf die Jahreszeiten und wichtigen Feste abgestimmte Rezepte liefern eine passende Ergänzung. Besonders schön ist, dass in vielen Fällen die historische Bedeutung einer traditionellen Speise erläutert wird. Als typisches Kind Venedigs wird der Komponist und Geiger Antonio Vivaldi vorgestellt, und eine CD mit seiner Musik sorgt für ein Klangerlebnis. Auge, Ohr, Nase und Mund dürfen sich erfreuen.

Warum Venedig und Vivaldi?

Genuss impliziert nicht nur etwas Schönes, Angenehmes, Erlesenes sondern auch Verzicht, denn nur wer entbehrt, weiß wirklich zu schätzen, was er hat oder bekommt. Dekadenz und Sünde haften dem Genuss ebenfalls an.

Diese Ambivalenz spiegelt sich in der Geschichte Venedigs und dem Lebensgefühl seiner Bewohner wider. Man findet hier Reichtum und Armut, Prunk und unaufhaltsamen Verfall, Religiosität und Weltlichkeit, Bescheidenheit und Laster. Venedig schwelgt in einem betörenden Rausch der Sinne und klammert sich an seine ruhmreiche Vergangenheit, obwohl die Stadt längst an Bedeutung und Macht verloren hat.

Antonio Vivaldi wurde als Mann mit zwei Gesichtern bekannt. Obgleich zum Priester ausgebildet, machte er Karriere als Musiker. Statt seiner religiösen Pflichten nachzukommen und Enthaltensamkeit zu üben, waren ihm Geld und künstlerische Anerkennung wichtiger; auch den süßen Verlockungen des weltlichen Lebens war er keineswegs abgeneigt. Sein Werdegang lässt sich mit den Jahreszeiten vergleichen – und passenderweise heißt einer seiner bekanntesten Zyklen „Le Quattro Stagioni“.

Als Kind wird Vivaldi zwar der Kirche geschenkt, aber weniger streng erzogen, als man annehmen würde, und als musikalisches Genie erkannt, das sich stetig nach oben arbeitet. Als junger Mann feiert er, allen Neidern zum Trotz, seine größten Erfolge und ist mehr Lebemann als Priester. Doch schon bald sinkt sein Stern, denn er hat viele Konkurrenten, und nicht jeder will der Gönner einer so umstrittenen, exzentrischen und fordernden Persönlichkeit sein. Vivaldi verliert seine festen Anstellungen, die Einnahmen werden weniger, gesundheitliche Probleme stellen sich ein. Auf seinen Tod wartet Vivaldi in Wien, ohne dass sich seine Hoffnung auf einen letzten großen Erfolg erfüllt. Wie so manch anderer von der Nachwelt als großer Künstler gewürdigte Mann bekommt er lediglich ein Armenbegräbnis.

Die traditionelle Küche Venedigs orientiert sich an den Jahreszeiten und ihren Festen und offeriert komplizierte, erlesene Gerichte neben eher einfachen und preiswerten. Beispielsweise findet man in diesem Band „Radieschen mit Räucherspeck“, „Seezunge mit Basilikum und Pinienkernen“, „Spinattorte“, „Brokkoli mit Ingwer“, „Marinierter Kürbis“, „Weinsuppe“, „Perlhuhn in Pfeffersauce“, „Risotto nach Art der Häscher“, „Entenbrust süßsauer“, „Truthahn mit Granatapfel“, „Venezianische Krapfen“, „Brotpudding“ u. v. m.

Eine typische Frühlingsspeise ist der „Osterfladen“, der gebacken wird, um die Auferstehung Christi oder auch den ersten Vollmond zu feiern:

600 g gesiebtes Weizenmehl verarbeitet man mit 10 g Backpulver, 20 g Weinstein, 6 verquirlten Eidottern, 200 g Zucker, 200 g weicher Butter, 1/8 l Milch, 1 DL Rum und der abgeriebenen Schale von 1 Zitrone zu einem geschmeidigen Teig. Nach und nach hebt man 6 steif geschlagene Eiweiß unter und lässt dann den abgedeckten Teig an einem warmen Ort 1 h gehen. Teig in eine gebutterte Springform geben, 15 min trocknen lassen, ein Kreuz in die Oberfläche ritzen. 1 Eigelb mit etwas Milch verquirlen, den Kuchen damit bestreichen und 3 EL Hagelzucker darüber streuen. Bei 175 – 200°C goldgelb backen.

Dieses und rund siebzig weitere Rezepte laden zum Nachkochen und –backen ein sowie natürlich zum stilvollen Genießen an einer festlich gedeckten Tafel mit schöner Hintergrundmusik, vielleicht gar von der beiliegenden CD.

„Die venezianische Küche im Rhythmus der vier Jahreszeiten“ ist ein wunderschönes Geschenk für Menschen, die gern stilvoll dinieren und besondere Momente zusammen mit ihren Lieben genießen wollen. Der Titel ist zugleich Lesebuch, Bildband und Kochbuch, und die beigelegte CD rundet das Erlebnis, das die Lektüre bietet, gelungen ab. (IS)

DIE NEUE
**KÜRBIS
KÜCHE**
kulinarisch · gesund · vielseitig

Johann Pabst
Leoben, Österreich



Johann Pabst & Christine Dobretsberger

Die neue Kürbisküche – kulinarisch, gesund, vielseitig

Kneipp-Verlag, Leoben/Österreich, 8/2007

HC, Kochbuch, 978-3-7088-0418-7, 142/1490

Titelfoto von stockfood.at

Rezeptbilder von Peter Bàrci, Wien; weitere Fotos von Josef Lederer, Dipl. Ing. Wolfgang Palme, Ölmühle Fandler

Der Kürbis war lange Zeit verpönt in unseren Küchen, haftete ihm doch das Image an, Arme-Leute-Essen zu sein. So mancher erinnert sich vielleicht noch, dass es nach einer reichen Ernte so oft süß-saures Kürbis-Kompott gab, dass man diese Beilage irgendwann einfach nicht mehr sehen mochte.

Zurück in die Gärten gelangte der Kürbis in den letzten Jahren durch das aus den USA importierte Halloween-Fest, doch nutzte man ihn

dann eher als Deko-Objekt denn als Bereicherung des Speisezettels.

Über die mediterrane Küche fand die ergiebige und vielseitige Zucchini, die ebenfalls zur Kürbisfamilie gehören, zahlreiche Freunde unter den passionierten Gärtnern und Köchen. Viele moderne Rezepte für Zucchini basieren auf den Zubereitungsanleitungen für Kürbisse, und die Möglichkeiten, wie man wiederum diese schmackhaft anrichten kann, wurden durch Ideen aus der internationalen Küche bereichert.

Inzwischen versuchen immer mehr Menschen, sich bewusster und gesünder zu ernähren. Auch das trägt seinen Teil dazu bei, dass der Kürbis wieder geschätzt wird. Nachweislich verfügt er über viele Vitamine, Mineralstoffe und Spurenelemente, die wichtig sind bei der Prophylaxe gegen Krebs und andere Krankheiten. Dank eines hohen Wasseranteils bietet sich der Kürbis auch für Diäten an.

Inzwischen werden viele verschiedene Sorten auf gut sortierten Märkten angeboten, die unterschiedliche Aromen aufweisen und sich abwechslungsreich in der Küche einsetzen lassen, sei es als Püree, Suppen-Einlage, Pfannengericht, Süßspeise etc. Auch Kürbiskernöl gewinnt zunehmend an Beliebtheit.

Der Band „Die neue Kürbisküche“ stellt dieses interessante Gemüse, das schon fast in Vergessenheit geraten war, ausführlich vor, liefert Produktinformationen, erläutert die Zubereitung und gibt Tipps zur Lagerung. Nicht nur das Fruchtfleisch sondern auch die Kerne und das aus ihnen gewonnene Öl bieten eine Menge Möglichkeiten.

Über 100 erprobte Rezepte legt der Hauben-/Sternekoch des *****Thermenhotels Steirerhof in Bad Waltersdorf/Österreich den interessierten Lesern ans Herz, und bestimmt ist für jeden Geschmack etwas dabei, denn es finden sich süße und pikante Ideen, Deftiges mit Fleisch und Vegetarisches. Gerichte wie „Kürbiskernblinis“, „Apfel-Kürbisschaumsuppe“, „Steinpilzauflauf mit Kürbissauce und gebratenen Erdäpfelscheiben“, „Chili vom Muskatkürbis“, „Steirisches Brathendl mit Bohnen-Kürbiskernöl-Sauce“, „Ingwerekürbis in der Garnele mit Eierschwammerlrisotto“, „Kürbiskernnudeln“ oder „Steirisches Kürbismousse“ klingen so verlockend, dass man das eine oder andere gern ausprobieren (oder am besten gleich bei Johann Pabst kosten) möchte.

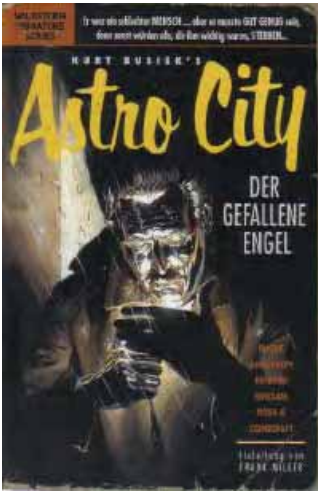
Jedes Rezept verfügt über eine Zutatenliste und eine genaue Beschreibung der Zubereitung, oft ergänzt mit zusätzlichen Tipps. Zu einem Großteil der Speisen findet man Fotos, so dass man auch Anregungen bekommt, wie man das Gericht ansprechend serviert.

Ein leckeres Beispiel für die abwechslungsreichen Speisen, die man aus Kürbis bereiten kann, ist das „Kürbiskernbrot“.

Hierfür benötigt man 120 g grob gehackte Kürbiskerne, die man trocken röstet und dann abkühlen lässt. ¼ l lauwarmes Wasser vermischt man mit 25 g Hefe, 220 g Weizenvollkornmehl, 2 EL Sesam, Salz, Pfeffer und Koriander. Die Kürbiskerne und 3 EL Kürbiskernöl gibt man zu dem Teig. Diesen lässt man nach dem Kneten zwei bis drei Mal gehen, füllt ihn in eine Kastenform und lässt ihn weitere 30 min gehen. Den Ofen auf 220°C vorheizen, das Brot darin 10 min anbacken, Temperatur auf 160°C reduzieren und weitere 15 – 20 min fertig backen.

Auch wenn man vielleicht nicht alles nachkochen wird, so liefert das Buch doch viele interessante Anregungen, dass man selber seine Phantasie spielen lassen und eigene Rezepte erfinden kann. „Die neue Kürbisküche“ kommt außerdem zur rechten Zeit in die Buchhandlungen, denn Kürbisse und Zucchini bescheren in den kommenden Wochen bestimmt vielen Gartenfreunden reiche Ernten.

Das optisch ansprechend gestaltete Kochbuch eignet sich sehr gut als Geschenk für alle, die neue Rezeptideen für ihre vielen Kürbisse suchen – und zum Behalten, falls man von den vielen Kürbissen welche geschenkt bekommt. (IS)



Kurt Busiek, Brent Eric Anderson, Alex Ross u. a.

Astro City: Der gefallene Engel

Kurt Busiek's Astro City Volume 2, 14 - 20, Wildstorm, USA, 2000

Panini Comics, Nettetal-Kaldenkirchen, 5/2007

SC mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, SF, 978-3-86607-422-4, 192/1995

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Alex Ross

Astro City wimmelt vor Superhelden und Superschurken. Während man in Gotham City oft nur Batman und in Metropolis meist nur Superman zu Gesicht bekommt, begegnet man in Astro City jeden Tag mehreren Wesen mit übernatürlichen Fähigkeiten. Einer von ihnen, „der gefallene Engel“ Carl Donewicz alias Steel Jack, wird nach 20 Jahren aus der Haft entlassen.

Als Jugendlicher hatte er im Getümmel einer Banden-Schlägerei einen vierzehnjährigen Jungen erschossen. Deswegen macht er sich für den Rest des Lebens Selbstvorwürfe. Er wurde des Mordes zwar nicht überführt, kam aber wegen Vandalismus, Überfällen und Diebstahl oft ins Gefängnis.

Er bewundert die Superhelden und wollte stets einer von den Guten sein. Der Wissenschaftler Dr. Ganss verwandelte ihn mit seinen Apparaturen in einen 400 kg schweren Mann mit einer Stahlhaut. Gewehrkugeln prallen von ihm ab, und auch aus den Trümmern eines einstürzenden Hauses kommt er unverletzt wieder hervor. Allerdings muss er auch bei der Körperpflege ständig den Rost bekämpfen.

In Carls Wohnviertel am Kiefer Square leben viele Kriminelle, und so wurde auch er früher ständig zu Straftaten angestiftet, geschnappt und eingesperrt - ausgerechnet von den Superhelden, denen er eigentlich nacheifern wollte. Vermittler dieser Straftaten ist Donnelly Ferguson, der Steel Jack nach seiner Haftentlassung auch prompt wieder ein ‚Geschäft‘ anbietet. Doch Carl lehnt ab. Aber alle anderen Jobangebote scheitern an seiner Vergangenheit und der Stahlhaut.

Da bitten ihn die Bewohner seines Viertels um Hilfe, weil ein Unbekannter nach und nach alle Kriminellen mit übernatürlichen Fähigkeiten umbringt. Jack übernimmt die Suche nach dem Killer und hört sich bei den Hinterbliebenen um. Einige schlüpfen in die Fantasie-Kostüme der Ermordeten und versuchen, sie nachzuahmen. Sie wollen Rache.

Bei den Nachforschungen begegnet Carl den skurrilsten Superschurken und gerät oft zwischen die Fronten von Polizei, Verbrechern und Helden. Der Conquistador zum Beispiel will mit Steel Jack und anderen Kriminellen noch ein ganz großes Ding drehen. Durch Fallen und Intrigen wird Steel Jack immer weiter in die kriminellen Machenschaften verwickelt, so dass ihm am Ende niemand mehr glaubt, auch wenn er den wahren Drahtzieher gefunden hat. Sogar die „Engel“ bekämpfen ihn jetzt wieder.

Der Klappentext und die Einleitung des Comics sind voll von bombastischen Lobhudeleien, die sich teilweise als Mogelpackung herausstellen. Da sind zunächst die Zeichnungen aus den Hinterhöfen von Astro City. Schon das Cover und Backcover sehen - zerfranst, abgegriffen, verknittert und mit Eselsohren verziert – ziemlich gammelig aus. Die Atmosphäre des Arme-Leute-Viertels ist gut eingefangen, aber stellenweise auch krakelig und amateurhaft gezeichnet.

Vereinzelt wird aber sehr auf Genauigkeit geachtet, wenn sich zum Beispiel wichtige Details der Szenerie in Steel Jacks Hochglanz polierter Haut spiegeln. Computernachbearbeitung wird wohltuend sparsam eingesetzt. Aber es bleibt der Eindruck einer unausgegorenen Mischung verschiedener Zeichenstile; eben nichts Halbes und nichts Ganzes. Teilweise sind die Illustrationen im Jahrzehnte alten Stil der ersten Superheldencomics gezeichnet, teilweise stehen Design und Ausführung der futuristischen Technik nicht hinter zeitgemäßen Comics zurück.

Als Vorbild für Steel Jack kann man oft den Schauspieler Robert Mitchum erkennen. Die anderen Helden haben Vorbilder wie Zorro, Batman, Robin, Grüne Laterne, Flash, Iron Man, Silver Surfer... Die Macher des Comics finden das wohl lustig. Nachdem in der Einleitung über die alten Superhelden gelästert wurde, hätte man wirklich mehr Neues erwarten dürfen. Auch die Kostüme passen eher zu Fasching oder Halloween, als zu modernen Superhelden. Aber über Geschmack kann man endlos streiten.

Der Handlungsfluss wird ab und zu von Erinnerungen Steel Jacks unterbrochen, ist aber ansonsten gut nachvollziehbar und logisch aufgebaut. Die Atmosphäre der kleinen Bürger und Ganoven wird gut herübergebracht. Alle träumen von Reichtum, besseren Zeiten, und sauberen, glänzenden Wohnvierteln. Nur wenige können in die Welt der Reichen hineinschnuppern.

Die Superhelden werden mit Engeln verglichen. Doch auch sie sind nicht unfehlbar. Und auch die Polizei erkennt durch Vorurteile nicht die Unterstützung von Steel Jack. Die Charaktere der kleinen Leute sind glaubhaft wiedergegeben. Sie sind verängstigt, rachsüchtig, größtenwahnsinnig, gerissen oder einfältig. Die Superhelden bleiben dagegen unnahbare Fremde, die ab und zu mal kurz auftauchen und für Ordnung sorgen. Wie die Sache für Steel Jack ausgeht, bleibt bis zum Ende offen.

„Der gefallene Engel“ von Astro City zeigt den Lesern auf 192 Seiten eine teils fremde und teils auch vertraute Welt. Er schildert das Leben eines kleinen Ganoven mit Stahlhaut, der davon träumt, Superheld zu sein. Die Handlung läuft wie ein abendfüllender Film vor dem Leser ab und bietet gute Unterhaltung. Den Fans nostalgischer Superhelden-Geschichten wird das Buch gefallen. (BK)



Chris Pfeiler & Benjamin Marquardt

Regenbogenfalter

Bruchbach Serenade 1

THENEXTART-Verlag, Chemnitz, 1. Auflage 500 Ex. + 100 Ex. Variant: 8/2007

Comic, Gesellschaftssatire, 978-3-939400-09-7, 28/400

Titelcover von Benjamin Marquardt

Backcover von Fern Weirich

Variantcover von Marian Kretschmer

<http://misfits.drts.org>

www.benem.de

www.fern-comics.lu

www.marian-kretschmer.de

Der Chemnitzer Verlag THENEXTART machte in den vergangenen Jahren auf sich aufmerksam durch die sechsteilige Horror-/Fantasy-Comic-Serie „Blue Evolution“. Nun präsentiert Herausgeber Sebastian Schwarzbald die erste ‚Fremdproduktion‘ aus der Feder des Teams Chris & Ben, „Bruchbach Serenade 1: Regenbogenfalter“.

Für die Leser gibt es eine große Überraschung, denn der neue Titel ist nicht im phantastischen Genre angesiedelt, sondern versteht sich als Gesellschaftssatire. Überdies sind die Zeichnungen in Schwarz-Weiß. Der Stil, der zum Cartoon tendiert, ist dem Thema durchaus angemessen gewählt und unterstützt die Story.

Viel kann man zu der Serie nach nur einem Band natürlich nicht sagen, denn 24 Seiten sind doch etwas wenig, um die Charaktere und ihre Motive umfassend vorzustellen.

Im Mittelpunkt der Geschehnisse stehen Mike, der sich gern gegen das Establishment auflehnt, der scheinbar angepasste Egoist Rick und die pragmatische Idealistin Alex. Aufgegriffen werden aktuelle Themen wie das Ersetzen von Arbeitskräften durch unflexible Maschinen und Computer, die totale Überwachung durch den BND, die Machtlosigkeit des Volks gegenüber desinteressierten Politikern, aber auch eher Banales wie die typischen Frauen-Männer-Klischees, das Telefon-Bombardement durch unseriöse Gewinnspiel-Unternehmen, falscher Esoterik-Zauber und andere nervige Unsäglichkeiten. Man darf schmunzeln!

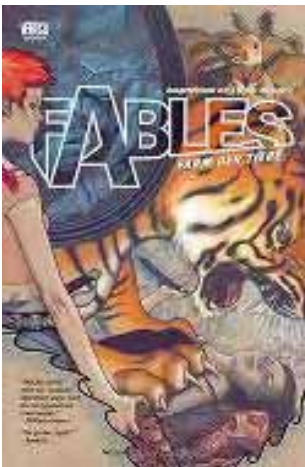


Die Protagonisten, in denen sich der Leser leicht wieder finden kann, versuchen, sich im alltäglichen Wahnsinn zu behaupten oder ihm gar ein Schnippchen zu schlagen, doch wer sich zu weit vorwagt, bekommt es schnell noch dicker als zuvor – das muss auch Rick erfahren, der eigentlich nur eine Bestätigung vom Rathaus über seinen Ferienjob anfordern wollte und dabei eine Lawine an folgenreichen Entwicklungen auslöst.

Die Story kann für sich allein stehen, doch deutet der Autor an, dass er noch eine Menge weiterer Ideen hat, die vielleicht nach und nach realisiert werden – abhängig von der Resonanz der Leser. Wer mehr über die Projekte rund um das fiktive Städtchen Bruchbach wissen möchte, kann sich auf den genannten Homepages kundig machen.

Nicht jeder Leser möchte sich ständig mit Problemen auseinandersetzen, an denen sich doch nichts ändern lässt. Stattdessen wird resigniert, verdrängt und - eine Fluchtlektüre gewählt. In Konsequenz greift die breite Masse eher zu den simplen Unterhaltungslektüren der ‚großen‘ Verlage als zu gesellschaftskritischen Comics ‚kleiner‘ Label, so dass es für THENEXTART nicht leicht sein dürfte, ein Publikum für „Bruchbach Serenade“ zu finden.

Die ungewöhnliche Comic-Reihe wendet sich an eine reifere Leserschaft, die sich noch einige Ideale und Ambitionen bewahrt hat. Wer der Satire gegenüber der Action den Vorzug gibt und zeitgenössische Themen im Gewand eines bissigen Cartoons zu schätzen weiß, sollte dem Titel eine Chance geben. (IS)



Bill Willingham
Märchenhafte Liebschaften
Fables 3

Fables 11-18, DC Comics, USA, 2003

Panini-Verlag, Stuttgart, 7/2007

Graphic Novel mit Klappbroschur im Comicformat, Fantasy, 978-3-86607-468-2, 192/1995

Aus dem Englischen von Gerlinde Althoff

Titelbild von James Jean Aron Wiesenfeld

Zeichnungen von Mark Buckingham, Lan Medina, Bryan Talbot, Linda Medley, Steve Leialoha & Craig Hamilton

Gerade in den phantastischen Genres scheut man sich in den letzten zwanzig Jahren nicht mehr, auf klassische Erzählungen zurück zu greifen. Besonders in den etwas düsteren Geschichten scheint es die Autoren zu reizen, Figuren aus Märchen und Legenden zu den Helden ihrer Abenteuer zu machen und sie mit unserer modernen Welt und den veränderten Moralvorstellungen zu konfrontieren.

Typische Klischees und Rollenmuster werden auf den Kopf gestellt. Einige können sich anpassen, andere wieder nicht. Der böse Wolf mutiert zum Gesetzeshüter, und die sanfte Snow-White ist inzwischen eine moderne und selbstbewusste Karrierefrau. Prince Charming lebt als ein arbeitsscheuer Gigolo und Charmeur in den Tag hinein und genießt lieber das leichte Leben, als sich seine Brötchen zu verdienen. Allerdings fallen die wohlhabenden Frauen, mit denen er anbandelt, nicht all zu lange auf ihn herein, denn mit der Treue nimmt er es nicht so genau. Und andere wie Jack sind zu sprunghaft, um sich wirklich einem ruhigen Familienleben zu widmen.

Im dritten Band der Reihe „Fables“ spielt die Liebe den Helden üble Streiche. Denn auch wenn sie es gar nicht darauf angelegt haben, so passiert es doch, dass sie sich näher kommen, als sie wollen und gut für sie ist.

Zunächst bekommt das Jack zu spüren, der darauf hofft in den Wirren des amerikanischen Bürgerkriegs sein Glück zu machen. Doch als er merkt, dass die Wirklichkeit gerade das Gegenteil in Aussicht stellt, ergreift er die Flucht. Dabei durchstreift er einen dunklen Wald und macht bei einem Kartenspiel einen Gewinn, der ihm später noch sehr zugute kommt. Er überlistet damit den

Tod und hilft so einer sterbenden jungen Witwe, diesem noch einmal von der Sense zu springen - allerdings nicht mit dem erhofften Ergebnis.

Um gefährliche Beweise für ihre Existenz zu vernichten, die der Reporter Tommy Sharp inzwischen gegen die Fables gesammelt hat, lässt sich Bigby Wolf auf ein gefährliches Spiel mit Bluebeard und Prince Charming ein. Letzterer soll die besondere Gabe seiner Ex-Frau und derzeitigen Lebenspartnerin Dornröschen nutzen, um alle Leute in einem Hotel in tiefen Schlaf zu versetzen, damit die anderen die Beweise herausholen können.

Er ahnt nicht, dass Bluebeard ihn nur auskundschaftet, weil dieser inzwischen andere Pläne hat und zusammen mit der seit dem Aufstand auf der „Farm der Tiere“ als Terroristin gesuchten Goldilocks die Übernahme der magischen Welt im Exil plant. Die beiden müssen ihre Pläne jetzt forcieren, als die „Mäusepolizei“ ihre Machenschaften entdeckt.

Deshalb nutzt Bluebeard seine hypnotischen Kräfte um sowohl Snow White als auch Bigby Wolf für ein paar Tage in die Wildnis zu schicken. Als die beiden wieder zu sich kommen, begreifen sie erst gar nicht, was ihnen geschehen ist, und machen sich auf den beschwerlichen Heimweg. Dabei wird ihnen nach und nach bewusst, dass sie womöglich nicht nur Händchen gehalten haben.

Aber ehe sie sich darum weitere Gedanken machen können, werden sie in mörderischer Absicht angegriffen. Jemand will sie beseitigen - um jeden Preis.

Sandman-Autor Bill Willingham und der britische Zeichner Mark Buckingham gestalten gemeinsam die seit 2002 erfolgreich laufende Vertigo-Serie „Fables“ bei DC, in der sie Gestalten aus Märchen und Sagen in unserer modernen Zeit agieren lassen oder die alten Geschichten einfach weiter spinnen und frei nach Lust und Laune adaptieren.

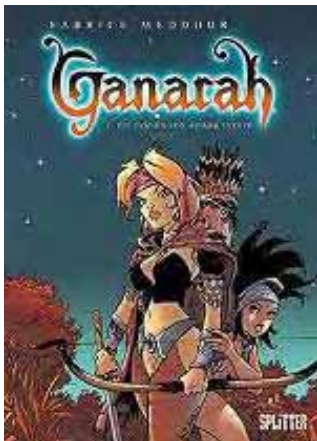
Hierbei sind vor allem die speziellen Eigenarten der Figuren wichtig. Autor wie auch Zeichner spielen mit der Ernsthaftigkeit des einen und der Schlitzohrigkeit des anderen Charakters.

So sind die Liebesgeschichten nicht unbedingt immer romantisch zu nennen. Bei Jack nimmt die Beziehung eher makabere Züge an, denn Todlosigkeit bedeutet nicht unbedingt Unsterblichkeit, und auch das Zusammenleben zwischen Dornröschen und Prince Charming oder Bluebeard und Goldilocks scheint mehr auf Vernunft und Zweckdienlichkeit als Gefühlen zu beruhen.

Nur zwischen Bigby Wolf und Snow White scheint sich mehr anzubahnen; die beiden sind aber zu vernünftig, um sich mehr als nötig mit ihren Gemeinsamkeiten zu beschäftigen.

Interessant ist, wie sich Autor und Zeichner der besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften der Fables bedienen und sie einsetzen - so wird Dornröschens Schwäche zu einer Stärke, und Bluebeard nutzt seine Gabe egoistisch aus. Da sich die beiden allerdings mehr auf die Überlieferungen und Klassiker des angloamerikanischen Raumes konzentrieren, sollte man sich als deutscher Leser zumindest rudimentär mit diesen Geschichten auskennen, sonst wird man vieles nicht richtig verstehen können.

Auch die dritte Graphic Novel aus der Reihe „Fables“ bietet von Anfang bis Ende skurrile Einfälle und manchmal ziemlich makaberen, schwarzen Humor, der dem Tenor des Vertigo-Labels gerecht wird. Verspielt, abenteuerlich und böse – „Fables: Märchenhafte Liebschaften“ bietet eine Geschichte auf hohem Niveau und voller bissiger Untertöne. (CS)



Fabrice Meddour & Jocelyn Charrance
Die Tränen von Armon Surath
Ganarah 1

Ganarah: Les larmes d'Armon Zurath, Frankreich, 2005

Splitter-Verlag, Bielefeld, 8/2007

HC-Album, Comic, Fantasy, 978-3-939823-60-5, 48/1280

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Die Kriegerin Ganarah war einst der Publikumsliebbling von Armon Surath. Dann jedoch machte sie sich eines schlimmen Vergehens schuldig, fiel in Ungnade und wurde verbannt. Seither lebt sie zurückgezogen im Wald. Als sich die hungrige Tchenee an ihren Tieren vergreifen will, zeigt Ganarah dem seltsamen Mädchen deutlich, wo

seine Grenzen liegen. Wenige Tage später treffen sie erneut aufeinander, und diesmal behält Ganarah die Verletzte bei sich.

Unterdessen haben sich die Zustände in Armon Surath zum Schlechteren gekehrt. Überall herrscht Korruption, und die Leute bleiben der Arena fern, ziehen lieber weiter zu anderen Kampfstätten, in denen die Duelle nicht manipuliert werden. Viele glauben, dass Armon Surath eine neue Blüte erleben könnte, wenn Ganarah zurückkehrt.

Der Burgbaron persönlich sucht Ganarah auf, doch es sieht nicht so aus, als hätte sie Interesse an seinem Angebot...

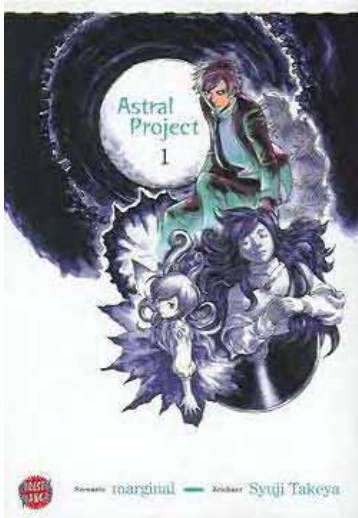
„Ganarah“ ist eine neue Fantasy-Serie des Splitter-Verlags. Im Mittelpunkt der Geschichte steht die gleichnamige Kriegerin, die erst von den Bewohnern Armon Suraths gefeiert, dann verjagt wurde und nun bekümmert wird zurückzukehren, damit Korruption und Verfall ein Ende nehmen. Weshalb Ganarah die Arena verlassen musste, wird in diesem Band nicht zufrieden stellend geklärt, und auch die mysteriöse Tschenee gibt nur Rätsel auf. Die vagen Andeutungen erlauben reichliche Spekulationen, doch wird man die weiteren Bände abwarten müssen, um mehr Klarheit zu erhalten.

Dies ist leider ein Manko vieler francobelgischer Comics, dass man nach dem ersten Band nur wenig über die Protagonisten und ihre Motive weiß – und worum es eigentlich geht. Man benötigt schon zwei oder drei Alben, um ein deutlicheres Bild zu sehen, denn 48 Seiten sind nun mal etwas wenig, um einen komplexen Hintergrund zu beschreiben und Antworten auf die vielen Fragen zu geben, die sich dem Leser aufdrängen.

In Folge erfreut man sich vor allem an den ansprechenden Zeichnungen von hübschen Frauen, bizarren Kriegern und Monstern sowie den detailreich und phantasievoll gestalteten Landschaften und Städte.

„Ganarah“ ist keine „Marlysa“ und auch kein „Lanfeust“, aber wer diese Serien schätzt, wird auch dem neuen Titel gern eine Chance geben. Das Potential für eine spannende, vielschichtige Handlung mit interessanten Charakteren ist auf jeden Fall vorhanden. Eine Menge Action wurde bereits geboten und lässt ahnen, dass Kampfszenen auch in Zukunft einen Schwerpunkt ausmachen werden. (IS)

Manga & Anime



marginal & Syuji Takeya

Astral Project 1

Astral Project Tsuki no Hikari Vol. 1, Japan, 2006

Carlsen, Hamburg, 7/2007

TB, Manga, Mystery, Fantasy, SF, 978-3-551-77931-1, 240/750

Aus dem Japanischen von Josef Shanel und Matthias Wissnet

Masahiko Kogure hat sich von seiner Familie losgesagt und lebt allein in Tokyo. Die Nachricht, dass seine Schwester Asami Selbstmord begangen hat, trifft ihn schwer. Um von Asami Abschied zu nehmen, fliegt Masahiko nach Hause und wird am Flugplatz von der undurchschaubaren Yukari Shindou in Empfang genommen, die mit der Verstorbenen befreundet war. Die Avancen der attraktiven Frau ignoriert er.

Als Andenken an Asami nimmt Masahiko die CD an sich, die seine Schwester zuletzt gehört hat. Mit Jazz kennt er sich nicht aus – doch

die eigentliche Überraschung ist etwas ganz anderes: Plötzlich verlässt Masahikos Geist seinen Körper!

Ist Asami dasselbe passiert? Ist sie gestorben, weil sie nicht mehr zurückkehren konnte? Nachdem der erste Schreck verflogen ist, beginnt Masahiko zu experimentieren und die Astrale Ebene zu erforschen, sowie Informationen über den Musiker und seine Stücke einzuholen.

Interessanterweise kennen selbst Experten diese Aufnahmen nicht und bieten horrende Summen für die CD.

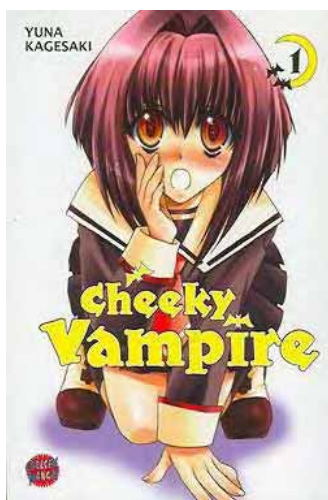
Doch auch die Astrale Ebene hält eine Menge Überraschungen für Masahiko bereit. Er begegnet einem würdigen Alten, der in der Realität als Penner sein kümmerliches Dasein fristet, einem Mädchen und einem Monster, die alle mehr wissen als er, aber seine Fragen nicht beantworten wollen – oder können. Das Rätsel wird immer größer...

Mystery-Serien sind gegenwärtig äußerst beliebt. Titel wie „Death Note“, „Homunculus“, „Das Lied der Lämmer“, „Gott Gauss“ oder „Kyoko Karasuma“ bieten spannungsgeladene Phantastik, die melancholisch, sehr düster oder eher humorig, reich an Action oder mehr dem subtilen Krimi zugewandt sein kann. Praktisch für jeden Geschmack ist etwas dabei.

marginal alias Tsuchiya Garon („Old Boy“) schuf die Story zu „Astral Project, Syuji Takeya setzte sie zeichnerisch um. Seine realistisch anmutenden Illustrationen lassen sich stilistisch am ehesten mit „Blood Alone“, „Redrum 327“ oder „Goth“ vergleichen.

Diesmal ist der Schlüssel zu den ungewöhnlichen Erlebnissen des Protagonisten die Musik. Woher die CD stammt, welchen Zweck ihre unbekannt Macher verfolgen und wie viele weitere Personen auf diese – oder andere Weise – Zugang zur Astralen Ebene haben, wird noch nicht enthüllt. Der Leser verfügt nur über wenig mehr Informationen als Masahiko und muss gemeinsam mit ihm dem großen Geheimnis auf die Spur kommen. Natürlich bleibt zunächst auch die Frage offen, ob es zwischen dem erstaunlichen Phänomen und Asamis Tod einen Zusammenhang gibt. Je mehr Masahiko herausfindet, umso verwirrender wirkt alles. Man wagt kaum zu spekulieren: Geht es um Gehirnwäsche, um Sektierer – oder steckt sehr viel mehr dahinter? Und was spielt sich auf der Astralen Ebene ab?

Die Kulisse steht, man kennt die Handlungsträger, und regelmäßig werden überraschende Informationen eingestreut. Der Autor baut den Spannungsbogen geschickt auf und verrät genau so viel, dass man immer neugieriger wird und mehr wissen möchte. Allerdings müssen sich die Leser in Geduld üben, bis aus dem Puzzle das ganze Bild entsteht, denn die vierteilige Serie erscheint bloß alle drei Monate. Sie wendet sich an ein reiferes Publikum ab 16 Jahren, das realistische Charaktere, ungewöhnliche Szenarien und weniger verbrauchte Themen schätzt. (IS)



Yuna Kagesaki

Cheeky Vampire 1

Karin Vol. 1, Japan, 2003

Carlsen, Hamburg, 7/2007

TB, Manga, Horror, Dark Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-551-78891-7, 162/500

Aus dem Japanischen von Ilse und Alwin Schäfer

4 Farbseiten

Karin Maaka besucht wie jedes andere normale Mädchen die Oberschule. Nur einmal im Monat hat sie gewisse Beschwerden, doch sind sie von etwas anderer Natur, als ihre besorgten Mitschülerinnen glauben. Harmlose Passanten bekommen dies zu spüren, und Karins Geschwister müssen so manches Mal hinter ihr aufräumen, damit niemand etwas merkt.

Auch zu Hause bei den Maakas ist manches anders. Kaum jemand kennt Karins Familie näher oder war bei ihr zu Besuch. Tags ist das Mädchen meist allein, und ihre Angehörigen tauchen für gewöhnlich dann auf, wenn sie zu Bett geht. Allmählich befürchten die Eltern, Karin sei aus der Art geschlagen – denn welcher ordentliche Vampir gibt dem Tag den Vorzug, benötigt nachts Licht und will kein Blut trinken?

Als sich mit Kenta Usui der Klasse ein neuer Schüler vorstellt, beginnt die sorgfältig aufgebaute Fassade der Normalität, um Karin brüchig zu werden. Etwas löst dieser Junge in ihr aus, in seiner Nähe hat sie die Beschwerden zur falschen Zeit, und der unglückliche Zufall bringt die beiden immer wieder zusammen. Schließlich übernimmt Karins Bruder die pikanten Details der Aufklärung...

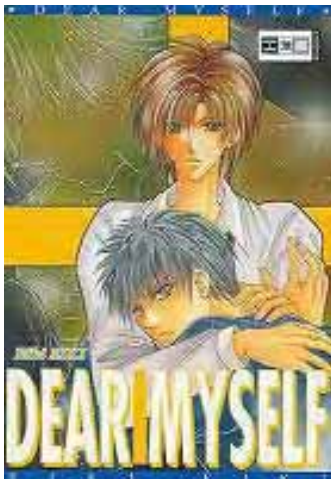
Zu den beliebtesten Figuren des Horror- und Dark Fantasy-Genres zählen die Vampire. Im Lauf der Jahre haben sie einen deutlichen Wandel mitgemacht, d. h., vom eindimensional Bösen entwickelten sie sich zu vielschichtigen Charakteren mit nachvollziehbaren Motiven und nicht selten sogar zum eigentlichen Helden einer Geschichte. Auch ihre besonderen Eigenarten wurden immer wieder neu definiert, einer modernen Handlung und den Bedürfnissen des Autors bzw. seiner Leser angepasst.

„Cheeky Vampire“ spielt nur mit wenigen traditionellen Elementen und konzentriert sich mehr auf eine Art Umkehrereffekt – zumindest bei Karin, der Hauptfigur. Sie könnte ein ganz normales Mädchen sein oder aber auch ein typischer Vampir, wäre nicht etwas bei ihr ganz anders. Sie selbst und auch ihre Familie brauchen eine Weile, bis sie die volle Tragweite dessen erfassen. Allerdings zählen zu diesem Zeitpunkt Kenta und seine Mutter bereits zu den Mitwissern, und das können die Vampire nicht tolerieren. Noch zögern sie, Kentas Gedächtnis zu löschen, denn so viel hat er nun auch wieder nicht gesehen, und es dürfte interessant werden, wie es zwischen ihm und Karin weiter geht.

Damit sind die Weichen gestellt für weitere kuriose Verwicklungen, denn die Protagonistin weiß nun, was Kenta in ihr auslöst und welchen speziellen Menschentyp sie bevorzugt. Kenta wiederum beginnt langsam, etwas zu vermuten, hat aber keine konkrete Ahnung, was passiert und wieso er und seine Mutter involviert sind. Der Beginn der Romanze ist nur noch eine Frage der Zeit. Bis Karin und Kenta ein Paar werden, wird es jedoch eine Weile dauern, denn in Japan liegen bereits neun Bände vor, und die Serie ist noch nicht abgeschlossen.

„Cheeky Vampire“ zählt zu den Titeln, die mehr Comedy als Phantastik sind und sich an Leser ab 13 Jahren beiderlei Geschlechts wenden. Die Zeichnungen und der Inhalt lassen am ehesten den Vergleich mit Serien wie „Midoris Days“ und „Cute x Guy“ zu, allerdings ohne auf vergleichbar derbe Scherze bzw. homoerotische Anspielungen zurück zu greifen.

Vor allem junge Leser, die humorige Geschichten mögen, die im vertrauten Schüler-Milieu angesiedelt sind und dabei von etwas Dark Fantasy aufgepeppt werden, dürften an dieser Reihe viel Spaß haben. (IS)



Eiki Eiki

Dear Myself, Japan, 1998

EMA, Köln, 7/2007

TB, Manga, Boys Love, Romance, 978-3-7704-6678-8, 190/650

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

Nach einem Unfall litt Hirofumi zwei Jahre lang an Amnesie. Als sein ursprüngliches Gedächtnis unverhofft zurückkehrt, ist diese kurze Zeit ausgelöscht. Ein Brief, den er in weiser Voraussicht an „Dear Myself“ adressierte, und ein Tagebuch sollen ihm helfen, sich wenigstens an die wichtigsten Dinge zu erinnern – und das Richtige zu tun.

Denn zu Hirofumis Entsetzen unterhielt sein anderes Ich eine sehr intime Beziehung zu einem Jungen. Prompt weist er, der keinerlei homosexuelle Neigungen verspürt, vehement Daigos Gefühle zurück und möchte am liebsten nichts mit ihm zu tun haben. Doch immer wenn

Daigo unglücklich ist, schmerzt Hirofumis Herz, und er fühlt sich erst wieder besser, wenn er den anderen lachen sieht.

Nach und nach erfährt Hirofumi die Hintergründe dieser eigentümlichen Love-Story und was Daigo bedrückt. Aber vielleicht ist es bereits zu spät, um ihn zu retten...

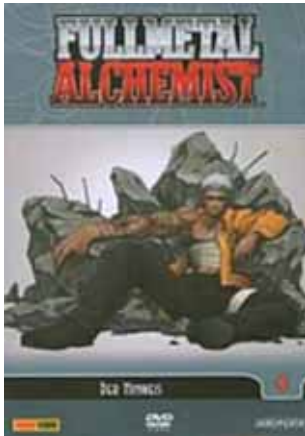
„Dear Myself“ ist ein romantischer Boys Love-Manga, der im Wechsel komische und melancholische Szenen bietet. Wie man es von Eiki Eiki gewöhnt ist („Yuigon“, „Prime Minister“ usw.), nähert sie sich auf spielerische und humorige Weise dem Thema, gibt der Andeutung gegenüber expliziten Szenen den Vorzug. Dadurch eignen sich ihre Titel auch für jüngere Leserinnen, die das Genre mögen.

Auch in diesem Oneshot stehen zwei Oberschüler im Mittelpunkt der Ereignisse. Häppchenweise wird verraten, was Hirofumi und Daigo zugestoßen ist, wie sie zueinander fanden und was sie

verbindet. Das starke Band der Zuneigung scheint durchtrennt, als Hirofumi seine alten Erinnerungen zurück bekommt und Daigo vergisst. Und doch kann Hirofumi den Lover seines Alter Egos, der hartnäckig an ihm hängt, nicht einfach von sich stoßen, aber er braucht lang, fast zu lang, um zu verstehen und seine Gefühle zu erkennen.

Es gibt keine Action und auch keine komplexe Handlung. Das Wesentliche ist die Vergangenheitsbewältigung und das zweimalige Zueinanderfinden der beiden Protagonisten, das einfühlsam geschildert wird. Die Jungen sind sympathisch und niedlich, so dass man mit ihnen leiden und lachen kann.

Wer das Thema und den Stil der Mangaka schätzt, hat zweifellos viel Vergnügen an diesem Band. (IS)



Fullmetal Alchemist Vol. 4

Episoden 15 - 18

Hagane no Renkinjutsushi, Japan, 2004

Nach dem Manga von Hiromu Arakawa

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 6/2007

1 DVD, Anime, Fantasy, SF, Steampunk, 978-3-86607-328-9,

Spieldauer: 100 Min, 4 Folgen à 25 min, gesehen 07/07 für EUR 18.95

Extras: Interview, Trailer

Altersfreigabe: FSK 12

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

„Fullmetal Alchemist“ besitzt nicht nur eine angenehm ausgeglichene Mischung aus Technik, Magie, Kampfkunst und ein wenig Humor, sondern bietet auch älteren Zuschauern und Lesern einen interessanten und komplexen Hintergrund. Nach der Manga-Serie veröffentlicht Panini nun auch die 51-teilige Anime-Reihe auf 12 DVDs.

Die Staatsalchemisten Edward und Alphonse Elric sind noch immer auf der Suche nach dem Stein der Weisen oder Möglichkeiten zu seiner Herstellung, weil sie durch einen fehlgegangenen Zauber selbst schwere Schuld auf sich geladen haben. Inzwischen haben sie eine heiße Spur gefunden. Das Wirken zweier Betrüger hat sie auf die Spur von Dr. Marcoh geführt, der vor vielen Jahren selbst einmal entsprechende Experimente angestellt hat.

Doch der Mann schwebt in Lebensgefahr, da es ein Unbekannter auf ihn und die anderen Staatsalchemisten abgesehen hat. Der Killer Scar bringt diese um, wo er nur kann. Alles hängt mit dem bereits einige Jahre zurück liegenden ‚Ishbar-Massaker‘ zusammen, durch das sein Volk beinahe ausgelöscht wurde...

Wie Edward und Alphonse nun von dem gebrochenen alten Mann erfahren, hatte er an dem blutigen Gemetzel ebenso seinen Anteil wie auch an den Forschungen nach dem Stein der Weisen, die in eine unheilvolle Richtung führten.

Trotzdem machen sie sich auf die Suche nach seinen letzten existierenden Aufzeichnungen, die irgendwo in einem Archiv in Central City liegen, um auch die letzten Geheimnissen aufzudecken. Nun will Edward alles ergründen - so bitter und grausam die Wahrheit auch sein mag.

Im Gegensatz zu „Naruto“ und anderen Anime-Action-Serien scheut sich „Fullmetal Alchemist“ nicht, den komplexen Hintergrund weiter dramatisch auszuarbeiten und nach und nach zu enthüllen, was der Stein der Weisen wirklich ist und welchen Preis seine Erschaffung fordern könnte. Dabei wird auch die dunkle und grausame Seite der Alchemie gezeigt.

Das Geständnis Dr. Marcohs enthüllt Fakten, die nun auch die Handlungsweise von Scar verständlicher erscheinen lassen und deutlich machen, dass er eigentlich nicht unbedingt der Bösewicht ist. Das gehört neben der Entwicklung von Edward, der immer mehr von seiner Kindlichkeit verliert, auch zu den Strömungen, die die Serie weiterhin spannend machen.

Wie auch schon bei den vorhergehenden Teilen ist die Ausstattung der DVD angemessen, wenn auch die Extras mit einem kurzen Interview, Trailern und einem kleinen Booklet, das mehr Bilder als Zusatzinformationen bietet, durchschnittlich sind.

„Fullmetal Alchemist“ offeriert actionreiche Fantasy-Abenteuer in einem modernen Setting, in dem aber neben dem Humor auch nicht der Hintergrund zu kurz kommt. Durch die etwas komplexere und miteinander verwobene Handlung bietet die Serie sogar älteren Zuschauern gute Unterhaltung und macht letztendlich Lust, mehr über die Welt der Brüder Elric zu erfahren. Es bleibt zu hoffen, dass die Serie die Qualität ihres Inhaltes beibehält. (CS)



Yuu Watase

Fushigi Yuugi Genbu Kaiden 2, Japan, 2004

EMA, Köln, 5/2007

TB, Manga, Fantasy, 978-7704-6720-4, 184/600

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

Als Takiko Okuda aus Wut das neueste Buch ihres Vaters zerreißen will, weil er seiner Arbeit mehr Aufmerksamkeit widmet als der sterbenden Mutter, wird sie unverhofft in eine fremde, mittelalterliche Welt versetzt. Dort wird Takiko als Hüterin des Genbu willkommen geheißen und erfährt, dass sie das Land Hokkan retten soll.

Schnell jedoch wird Takikos anfängliche Freude, dass sie einen Ort gefunden hat, an dem man sie braucht, getrübt, denn die Feinde von Hokkan sind bereits auf der Suche nach ihr. Wer ihr beisteht, wird von den gnadenlosen Handlangern des Herrschers von Kutou verletzt oder gar getötet.

Takiko darf keine Zeit verlieren, will sie die sieben Seishi finden, damit sie Genbu beschwören kann. Nicht jeder der Auserwählten ist glücklich über diese Berufung, denn ihnen ist der Tod gewiss, und einer scheint sogar mit dem Feind zu konspirieren...

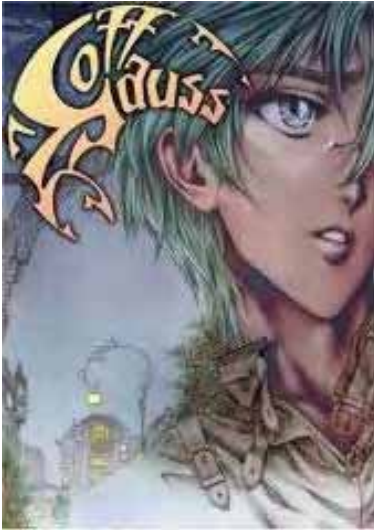
„Fushigi Yuugi Genbu Kaiden“ setzt nicht etwa „Fushigi Yuugi“ fort, sondern erzählt die Vorgeschichte, die um einige Jahre früher angesiedelt ist. Genauso wie Miaka und Yui wird Takiko in eine Welt der Abenteuer entführt, die sich als äußerst gefährlich entpuppt. Allerdings ist Takiko gut gerüstet, denn sie ist eine erfahrene Kendo-Kämpferin. Man merkt, Yuu Watase hat gelernt, denn ihre beiden anderen Protagonistinnen landeten völlig hilflos in der Fremde und waren stets auf den Schutz anderer angewiesen.

Doch auch Takiko kann keine Wunder vollbringen und wird mehr als nur einmal von ihren Begleitern gerettet. Dabei verliebt sie sich in den undurchschaubaren Rimudo, der einerseits nichts mir ihr zu tun haben will, andererseits sein Leben riskiert, um Takiko zu retten. Tatsächlich hütet er mehr als nur ein pikantes Geheimnis.

Nicht nur der Feind stellt eine Bedrohung für das Leben von Takiko dar. Auch die sieben Seishi, die sie finden muss, sind keineswegs wie Chamuka sofort bereit, ihr zu folgen. Es gelingt ihr, den dritten zu finden, aber er wurde manipuliert, fürchtet sich – und ist zunächst ein Gegner, der nicht unterschätzt werden darf. Es ist davon auszugehen, dass auch die verbleibenden Seishi für einige spannende Szenen gut sein werden.

Wer „Fushigi Yuugi“ und die anderen Serien von Yuu Watase kennt (z. B. „Ayashi no Ceres“, „Zettai Kareshi“), weiß, was ihn erwartet: spannende Fantasy mit reichlicher Action, bitter-süße Romantik, humorige Einlagen und viel Tragik. Auch Hauptfiguren können in den Reihen der Mangaka sterben, was für junge Leser nicht leicht zu verkraften ist, so dass die Lese-Empfehlung von EMA (10+) zu niedrig angesetzt ist.

Vor allem Leserinnen ab 13 Jahren, die sich mit Takiko identifizieren können, dürften viel Vergnügen an der Serie haben, die im typischen Stil von Yuu Watase gezeichnet ist und mit einer Menge Bishonen aufwartet. (IS)



Bruno Cotting & Viviane

Gott Gauss 1

EMA, Köln, 8/2007

TB, europ. Manga, Fantasy, Drama, Romance, 978-3-7704-6664-1, 192/650

<http://gottgauss.vivane.ch>

Selt Brander ist ein strebsamer und aufmerksamer Gerichtsmediziner. Allerdings missfällt sein Können dem Vorgesetzten, der daraufhin für Selt's Entlassung sorgt. Die Einsamkeit und der Frust drohen, ihn zu übermannen, als etwas Merkwürdiges passiert. Über Selt's ausgeschalteten PC meldet sich Gott Gauss. Von ihm bekommt Selt ein Medaillon, das mit ihm kommuniziert, in erster Linie jedoch Wahrscheinlichkeiten berechnet und ihn ganz gern nervt.

Ein ähnliches Erlebnis hat seine Nachbarin Garla Lambert, in die Selt heimlich verknallt ist. Nach außen wirkt sie wie eine seriöse Geschäftsfrau und scheint unerreichbar für ihn; in Wirklichkeit jedoch geht sie für ihren Freund, einem brutalen Gangster, anschaffen und würde nur zu gern diesem Leben entfliehen, müsste sie nicht fürchten, dass Dober sie aufspüren und töten würde.

Unerwartet öffnet Gott Gauss für beide völlig neue Perspektiven. Allerdings müssen sie selber ihre Chancen ergreifen und eine Menge riskieren. Das führt die zwei sogar zusammen: Garla bittet Selt, für sie das Geld aufzubewahren, das sie von ihren Einnahmen abzweigt, um irgendwann davon laufen zu können. Keiner von ihnen ahnt, dass sie einander längst durch ein PC-Game kennen und Dober zudem eine morbide Geschäftsbeziehung mit Selt unterhält...

„Gott Gauss“, geschrieben von Bruno Cotting und illustriert von Viviane, ist nach „Indépendent“, „Musouka“ und einigen weiteren Titeln eine neue bei EMA erscheinende Manga-Serie, die zwar japanisch anmutet, aber von deutschsprachigen Künstlern geschaffen wurde. Bd. 1 erscheint in edler Aufmachung mit Foliendruck auf dem Cover.

Thematisiert wird die Verzweiflung zweier Loser: Selt Brander ist allein, nun verliert er auch noch seinen Job und weiß nicht mehr weiter. Garla Lambert ist unglücklich, weil sie sich für ihren gewalttätigen Freund prostituieren muss. Plötzlich tritt Gott Gauss als Deus ex Machina in beider Leben und veranlasst sie, Dinge zu wagen, an die sie zuvor nie gedacht haben.

So wird Selt Zeuge eines Mordes, doch bevor auch er unschädlich gemacht werden kann, gelingt es ihm, den Täter davon zu überzeugen, dass er lebend viel nützlicher ist, denn als ehemaliger Gerichtsmediziner weiß er, wie man Leichen so beseitigt, dass keine verräterischen Spuren zurück bleiben. Der Gangster geht auf den Deal ein, zahlt gut und hat bald weitere Aufträge, Dank derer sich Selt über Wasser halten kann. Über moralische und ethische Prinzipien macht er sich keine Gedanken, was schon ein wenig fragwürdig ist.

Auch Garla wünscht sich ein besseres Leben und bringt endlich den Mut auf, Dober zu hintergehen. Sie bittet Selt um Hilfe, was den Grundstein für eine Romanze legt. Selt beginnt bereits, die Zukunft in rosigeren Farben zu sehen, und auch Garla schöpft neue Hoffnung.

Ob die beiden ihrem Leben tatsächlich die entscheidende Wende geben und sich aus der gefährlichen Situation winden können, werden erst die nächsten Folgen der auf drei Bände angelegten Serie verraten.

„Gott Gauss“ wendet sich an ein Publikum ab 16 Jahren, denn die angeschnittenen Themen – Arbeitslosigkeit, Prostitution, Gewalt, Mord, Mittäterschaft an Verbrechen – erfordern eine gewisse Lese-Erfahrung.

Die Qualität der Zeichnungen ist wechselhaft. Man findet ansprechende Illustrationen mit einer Tendenz zum Jugendstil und eine interessante Seitengestaltung, dann wieder stimmen Proportionen und Perspektive nicht. Dennoch merkt man, dass das Team viel Spaß an dieser Serie hat und sich von Seite zu Seite steigert. Man darf folglich gespannt sein, wie sich die Geschichte und die Zeichnungen weiter entwickeln werden. (IS)



Ai Yazawa

Im letzten Viertel des Mondes 1

Kagen no Tsuki Vol. 1, Japan, 1998

EMA, Köln, 8/2007

TB, Manga, Mystery, Fantasy, Drama, Romance, 978-3-7704-6769-3, 192/500

Aus dem Japanischen von Sabine Hänsgen

Als Mizuki von zu Hause fort läuft, begegnet sie dem Briten Adam, einem Musiker, und verliebt sich in ihn. Sie zieht zu ihm in eine große Villa, und beide verbringen eine glückliche, aber viel zu kurze Zeit miteinander. Allein Adams Drogen-Konsum überschattet die Beziehung. Schließlich will Adam nach England zurückkehren. Viel Zeit zum Überlegen hat Mizuki nicht, will sie an seiner Seite bleiben. Unterdessen sucht Tomoki verzweifelt nach seiner Ex, und gerade als Mizuki den

Treffpunkt mit Adam erreicht, wird sie von Tomoki entdeckt – und es passiert ein tragisches Unglück.

Nach ihrer Entlassung aus dem Krankenhaus folgt die kleine Hotaru einer Katze in ein leer stehendes Haus. Dort trifft sie auf das Mädchen, das ihr im Traum erschienen ist. Die beiden erkennen einander sofort, aber die Unbekannte kann sich weder an ihren Namen noch an ihre Vergangenheit erinnern. Sie erzählt Hotaru, dass sie auf den Mann wartet, den sie liebt. Hotaru vermutet, dass das Lied, welches das Mädchen ständig auf dem Klavier spielt, der Schlüssel zu ihrem Geheimnis sein könnte. Da sie sich nicht anders zu helfen weiß, weiht Hotaru drei Mitschüler ein, doch die Freunde können in der Villa niemanden sehen...

Ai Yazawa wurde in Deutschland bekannt durch Serien wie „Gokinjo Monogatari“, „Paradise Kiss“ und „Nana“. Mit „Im letzten Viertel des Mondes“ verlässt sie die glitzernde Welt der Mode und des Showbiz und versucht sich an einer Mystery-Love-Story. Dabei zeigt sie auch, wie vielseitig sie stilistisch sein kann, denn statt überzeichneten Bohnenstangen und Hungerhaken bietet der Dreiteiler realistisch wirkende Charaktere mit natürlichen Proportionen.

Davon einmal abgesehen bleibt die Mangaka der Grundstimmung ihrer Geschichten treu: ein bisschen Melancholie und bitter-süße Romantik. Wie immer stehen die Charaktere im Mittelpunkt der Handlung. Sie müssen zu sich selbst und ihrem Platz im Leben finden. Diesmal ist es besonders schwer, und ob es ein Happy End geben kann, werden erst die beiden nächsten Bände verraten. Die tragische Story wartet jedoch mit einigen Überraschungen auf, die hoffen lassen. Allerdings stoßen die Schüler schon bald auf ungeahnte Schwierigkeiten bei ihren Nachforschungen, was deutlich macht, dass das Geheimnis der Unbekannten nicht so leicht zu lüften ist.

„Im letzten Viertel des Mondes“ wendet sich in erster Linie an Leserinnen ab 14, die sich für romantische Mystery begeistern, und natürlich an die Fans von Ai Yazawa, die hier die Künstlerin einmal von einer anderen Seite kennen lernen. (IS)



Hirotaka Kisaragi

Innocent Bird 2, Japan, 2003

EMA, Köln, 8/2007

TB, Manga, Boys Love, Fantasy, 978-3-7704-6777-8, 208/650

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

Der hochrangige Engel Karasu soll den Dämon Shirasagi von der Erde bannen, doch stattdessen freunden sich die beiden an. Die keimende Romanze ist vielen ein Dorn im Auge, und es dauert nicht lang, bis Beelzebub, dessen Spielzeug Shirasagi einst war, diesen entführen lässt und Karasu eine Falle stellt. Um den Freund zu retten, benutzt Shirasagi seine Kräfte, obwohl er ihnen abgeschworen hat. Seine Hoffnung, eines Tages ein Mensch zu sein und von Gott geliebt zu werden, scheint in Folge unerfüllbar. Obendrein war das Opfer

vergeblich, denn Karasu ist vom Kampf mit Zagan gezeichnet. Er beginnt, an Gott zu zweifeln, fällt immer tiefer – und seltsame Dinge geschehen um ihn herum.

Die beiden suchen Zuflucht in einem Haus, das ein Pfarrer zusammen mit mehreren Menschen, die kein Heim haben, besetzt hält. Allerdings werden sie schon bald aufgestöbert, und der Pfarrer, der einst Shirasagi bei sich aufnahm und ihm von Gottes Liebe erzählte, kann sie schließlich nicht länger beschützen. Erneut wird der Dämon entführt und muss seine Kräfte einsetzen, um Unschuldige zu retten. Auch Karasu steht vor einer schweren Entscheidung: Soll er die Befehle Gottes befolgen oder jene vor dem Tod bewahren, die er liebt?

„Innocent Bird“ zählt im Moment zu den schönsten und romantischsten Boys Love-Serien, die auf dem Markt sind. Geschildert wird die phantastische Geschichte eines Engels und eines Dämons, die sich entgegen aller Gesetze ineinander verlieben. Immer wieder werden Fallen bereitet, die das Paar verderben sollen. Tatsächlich sind beide gewillt, große Opfer zu bringen, um den Freund zu retten und glücklich zu machen. Es dauert jedoch eine ganze Weile, bis sie begreifen, dass der Geliebte nur dann Freude am Leben empfinden kann, wenn sie zusammen sind – alles andere spielt dann keine Rolle mehr, und in der wahren Liebe findet sich auch Gott.

Doch legen nicht nur Feinde Karasu und Shirasagi schier unüberwindliche Hindernisse in den Weg, sie finden auch immer wieder Freunde und Helfer, die sich auf ihre Seite stellen, darunter Menschen, die an die beiden glauben, aber auch Engel, die sich Sorgen über die Zustände im Himmel und den Machtgewinn der Hölle machen. Tatsächlich verfolgt Beelzebub finstere Pläne und ist überzeugt, dass man ihn nicht mehr aufhalten kann. Der dritte und letzte Band wird verraten, ob das Böse tatsächlich den Sieg davon trägt oder ob die kleine Helden-Schar alles zum Guten wenden kann und es ein Happy-End für die Hauptfiguren gibt.

Diese sind attraktiv und sympathisch, ihre Motive nachvollziehbar. Man bedauert wirklich, dass diese apart gezeichnete Serie nicht länger läuft, denn bestimmt hätte man noch so manches mit den Protagonisten oder ihren nicht minder interessanten Freunden anstellen können.

Wer Fantasy mit Engeln und Dämonen, Bishonen und Boys Love schätzt, kann bei dieser Serie keinen Fehlgriff tun. Die Gewaltszenen und auch die zwischenmenschlichen Momente sind nicht zu explizit, so dass romantische Leserinnen ab 14 Jahren viel Vergnügen an dieser Lektüre haben. (IS)



Kim Se-Young

Kiss me, Princess 5, Korea, 2003

EMA, Köln, 8/2007

TB, Manhua, Boys Love, Fantasy, Romance, Comedy, 172/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

Nicol hat wieder die Rollen mit seiner Schwester Ilena getauscht, die sich an Zeds Seite in Lebensgefahr befindet. Um sie und das Kind, das sie von dem Mann erwartet, den sie in Wirklichkeit liebt, zu schützen, bringt Grywin sie zurück nach Hause. Auch Rayne reist mit den beiden und macht dem Schürzenjäger Grywin bald deutlich, dass sie kein kleines Kind mehr ist.

Ilena will nicht länger anderen zur Last fallen, sondern ihr Leben in die eigenen Hände nehmen, schon ihres Kindes wegen. In Folge möchte sie auch mit Martin reinen Tisch machen, der offenbar eine Beziehung

mit der Tochter eines Wirtshausbesitzers eingegangen ist. Er erzählt Ilena von seinen Gefühlen und Ängsten. Kann sie sich wirklich von ihm lossagen?

Unterdessen begibt sich Zed in den Wald der Heruten, denn er möchte Antworten haben, die auch seine Herkunft betreffen. Nicol ist glücklich, dass er bei ihm sein darf, doch wurmt es ihn, wie Zed ihn behandelt. Als was sieht er Nicol: als Mann oder als Frau?

Wer sich vom ersten Band dieser Serie, der noch sehr doujinshihaft und konzeptlos wirkte – die meisten Charaktere erhielten erst später einen Namen, und aus dem Mangel an Background macht Kim Se-Young nun eine Tugend, indem sie die Geschichte einiger Hauptfiguren in das

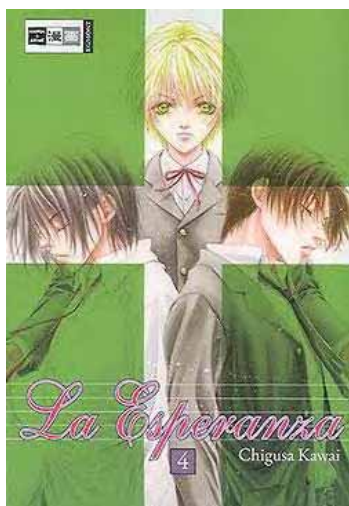
Rätsel und Intrigenspiel mit einbezieht -, sieht sich nun mit einem spannenden Fantasy-Abenteuer belohnt, das immer komplexer wird.

Es gibt mehrere Handlungsebenen, sogar Rückblenden auf vergangene Ereignisse und eine Vielzahl attraktiver Protagonisten. Action wird weniger geboten; stattdessen stellt die Künstlerin die Ränke der Königin in den Mittelpunkt, die ihren eigenen Sohn Derrick als Thronfolger sehen möchte. Diese Ausgangssituation liefert immer wieder neue Impulse für das Handeln der involvierten Charaktere, die alle ihre Rollen erfüllen.

Ein großes Geheimnis rankt sich um das Volk der Heruten. Shahi, der Kräutermann und Lover von Derrick, ist eine undurchsichtige Persönlichkeit, über die bisher wenig verraten wurde. Er folgt den Befehlen, die ihm die Königin und Derrick erteilen, und doch schadet er Zed und Nicol nicht in dem Maße, wie er könnte. Zed will mehr erfahren über die Heruten, das Abkommen, das seine Familie mit ihnen hat, und über seine eigene Vergangenheit. Das bringt neue Charaktere ins Spiel.

Die Episode endet mit mehreren Cliffhangern, so dass man gespannt auf die Fortsetzung der neunteiligen Reihe wartet. Die Zeichnungen haben an Qualität deutlich zugelegt, und wer Bishonen mag, kommt ganz auf seine Kosten. Zed und Nicol stehen als Paar im Mittelpunkt, aber Kim Se-Youngs Welt ist im Gegensatz zu vielen anderen Boys Love-Künstlerinnen nicht rein homosexuell, denn die Romanzen zwischen Grywin und Rayne bzw. Ilena und Martin etc. stehen gleichberechtigt daneben.

„Kiss me, Princess“ wendet sich an Leserinnen ab 13 Jahren, die Fantasy-Serien mit den Schwerpunkten Romantik und Humor bevorzugen, dabei auch der Boys Love nicht abgeneigt sind. Entsprechende Szenen werden eher humorig behandelt, und es gibt auch nichts zu sehen, so dass der Spaß am Rollentausch die Erotik bemäntelt. (IS)



Chigusa Kawai La Esperanza 4

La Esperanza Vol. 4, Japan, 2004

EMA, Köln, 8/2007

TB, Manga, Drama, Boys Love, 978-3-7704-6745-7, 176/650

Aus dem Japanischen von Monika Klingner

Robert wurde von der Schule suspendiert, nachdem er eine wertvolle Skulptur zerschlagen hat. Der Aufsichtsrat sieht darin eine Gelegenheit, nicht nur einen Problem-Schüler loszuwerden, sondern auch dessen Vater, den Direktor der Schule, durch einen gefälligeren Nachfolger zu ersetzen. Während es Robert gleichgültig zu sein scheint, was aus ihm wird, versuchen seine Mitschüler, ihm zu helfen, und auch jemand anderes greift unerwartet ein.

George wagt es sogar, sich mit Alain zu treffen, der Robert hasst und auch ihm keine freundschaftlichen Gefühle entgegen bringt. Zwar erhält George einige Hinweise, kennt aber immer noch nicht die ganze Geschichte. Das Gespräch nimmt eine unschöne Wende, und George sucht Trost bei Henri, der wie immer für ihn da ist, obwohl er weiß, dass der Freund ihm nie so nah sein wird, wie er es sich wünscht.

Gemeinsam stellen sie Nachforschungen an. George will endlich mehr über Grace erfahren, der er offenbar so ähnlich sieht, dass viele Menschen, die das Mädchen kannten, bei seinem Anblick schockiert reagieren. Sucht Robert etwa nur Grace in George, und seine labile Welt gerät deswegen immer wieder aus den Fugen – oder erkennt er George als eigenständige Persönlichkeit an?

„La Esperanza“ ist eine anspruchsvolle Manga-Serie für das weibliche Publikum ab 14 Jahren, das über reichliche Lese-Erfahrung verfügt. Die Geschichte lässt sich mit keiner anderen Reihe vergleichen, denn das Thema ist wirklich ungewöhnlich. Beherrschen sonst die kleinen und größeren Nöte des Schulalltags, Rivalitäten und Eifersüchteleien der Protagonisten eine eher humorige Handlung, so stellen all diese Details bloß schmückendes Beiwerk dar, da der Schwerpunkt auf der Entwicklung der Charaktere liegt, auf ihren düsteren Geheimnissen und komplizierten Problemen.

George, Robert, Freddy und viele andere tragen schwer an ihrer Vergangenheit. Geschehnisse, die sie aus eigener Kraft nicht bewältigen können, veranlassen sie, Mauern um sich zu errichten und ihr wahres Gesicht zu verbergen. Nicht selten verlangen die aufgestauten Gefühle nach einem Ventil: George lächelt und betet, obwohl er lieber weinen möchte, Freddy versteckt sich hinter Arroganz, Robert und Alain wählen die Gewalt.

George möchte Robert helfen. Er beginnt, Fragen zu stellen, und allmählich gelingt es ihm, das Puzzle um Grace zusammen zu setzen. Etwas in der Art mag so manche Leserin bereits vermutet haben, doch bleibt offen, welche Auswirkungen dieses Wissen auf die Beziehung der beiden Jungen haben wird. Boys Love-Elemente schwingen stets mit, aber mehr als einen Kuss, der verwirrte Emotionen ausdrückte, hat es noch nicht gegeben.

Es darf spekuliert werden, wie es weiter gehen wird und welche Hürden die Protagonisten noch nehmen müssen, bis sie mit ihren Schuldgefühlen umgehen können. So leicht vorhersehbar wie viele andere Mangas ist die siebenteilige Serie „La Esperanza“ jedenfalls nicht. Abgerundet wird die Geschichte durch ansprechende Zeichnungen, die vom Stil her ein wenig an „Yami no Matsuei“ erinnern. (IS)



Jeong-A Lee

Die Legenden vom Traumhändler 2

The Tale of the Child Pedlar, Korea, 2005

Tokyopop, Hamburg, 07/2007

TB, Manhwa, Fantasy, Comedy, 978-386719-072-5, 222/650

Aus dem Koreanischen von Christina Youn-Arnoldi

Auch wenn sie von der Öffentlichkeit gerne als Kinderkram abgetan werden, so regen Märchen und Legenden von jeher die Phantasie von Künstlern an, die sich gerne bei diesen Motiven und Themen bedienen. Erstaunlicherweise nehmen die fernöstlichen Interpretationen westlicher Motive immer mehr zu, und die Autoren und Zeichner scheuen sich nicht, moderne Strömungen mit einzubringen.

So gibt der exzentrische Traumhändler den Figuren der Mythen die Möglichkeit, ihr Schicksal zu verändern, in dem er ihnen besondere Pillen verkauft, die zu ‚Wunschkindern‘ heranreifen können. Doch wie so oft kann der Segen auch zum Fluch werden, und nicht einmal der Händler kann abschätzen, welche Saat aufgeht und welche verdirbt.

Bitterböse ist die Variation von Rotkäppchen, das von seiner bösen Stiefmutter ausgeschickt wird, um die Großmutter im Wald zu besuchen. Doch auf der Reise wird ihr sehr schnell klar, dass dies alles nur ein abgekartetes Spiel und der eigentliche Feind nicht der Wolf ist. Deshalb kehrt sie heimlich nach Hause zurück und nimmt bittere Rache.

Ein junger arroganter Kronprinz hält zunächst nicht viel von der Arbeit einer begabten Schneiderin, aber eine Reise durch Träume und Illusionen lehrt ihn, dass der wahre Prunk eines Gewandes nicht an der Zahl der aufgestickten Juwelen gemessen wird sondern in der Würde und Erhabenheit des Trägers. Und die besteht nicht nur aus Arroganz, vielmehr aus Achtung und Mitgefühl.

Eigentlich bringt der gestiefelte Kater seinem Besitzer nach der Erfüllung des dritten Wunsches den Tod, aber was ist, wenn er sich in diesen verliebt? Welche Tragik steckt dann in der Beziehung der beiden?

Dies sind nur einige der Märchenvariationen, denen Jeong-A Lee eine neue, interessante Facette hinzuzufügen weiß, auf die selbst solche Comics wie „Sandman“ oder „Fables“ noch nicht gekommen sind. Vor allem bemüht sich die Künstlerin aber auch, die unwirkliche und magische Atmosphäre der Geschichten zu erhalten. Das spiegelt sich vor allem im Zeichenstil wieder, der stark an die Illustrationen des ausgehenden 19. Jahrhunderts erinnert. Nicht ohne Grund kommt man sich manchmal vor wie in Lewis Carrolls „Wunderland“-Geschichten.

„Die Legenden vom Traumhändler“ bieten mehr als nur kindliche Unterhaltung. Der Band ist ein melancholisch-mystischer Gothic-Manhwa, der mit zartem Federstrich und feinen Anspielungen wie einige der Geschichten von Kaori Yuki („Cruel Fairy Tales“, „Angel Sactuary“) auch ältere Leser verzaubern kann und durchaus einen Blick wert ist. (CS)



Kazurou Inoue

Midoris Days

Midori no Hibi Vol. 3, Japan, 2003

EMA, Köln, 7/2007

TB, Manga, Fantasy, Comedy, 978-3-7704-6748-8, 186/600

Aus dem Japanischen von Oke Maas

Eines Tages erwacht der Raufbold Seiji und findet an Stelle seiner rechten Hand ein kleines Mädchen vor. Er erfährt, dass Midori im Coma liegt, und so lange sie nicht erwachen will, ist sie mit ihm verbunden. Was er nicht ahnt, ist, dass sie sich in ihn verliebt hat und selbst in dieser seltsamen Situation glücklicher ist, als wenn sie in ihren Körper zurückkehren würde. Obwohl das Leben kompliziert ist mit Midori als rechter Hand, gewöhnt sich

Seiji an seine permanente Begleiterin und entwickelt zunehmend Gefühle für sie.

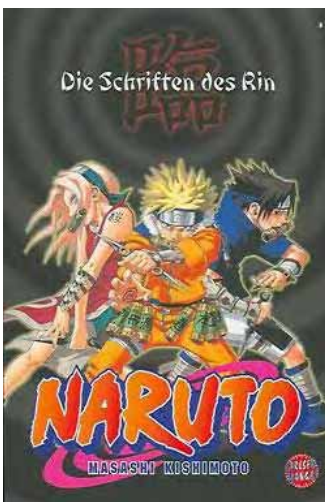
Wie alle Jungen in seinem Alter hätte Seiji gern eine Freundin. Natürlich sieht er den Wald vor lauter Bäumen nicht und lässt sich daher von zwei Schülerinnen, denen er vor einiger Zeit Gefälligkeiten erwiesen hatte, zum Schwimmen einladen. Die beiden Mädchen erkennen einander sofort als Rivalinnen, und jede versucht, Seiji für sich zu gewinnen, was anders endet, als alle drei es sich vorgestellt hatten – sehr zu Midoris Freude.

Kota, ein Mitschüler von Midori, der schon lange für sie schwärmt, wünscht sich, ein richtiger Kerl zu werden, so wie Seiji. Folglich bittet Kota sein Idol, ihm alles beizubringen, was notwendig ist. Allerdings ist Kota alles andere als ein Schläger, und so nimmt seine Ausbildung eine unerwartete Wende.

Das sind natürlich nur einige wenige Erlebnisse von Seiji und Midori, die der dritte Band der achteiligen Serie schildert. Die beiden haben sich inzwischen zusammengerauft und ergänzen einander, was auch notwendig ist, denn niemand soll von diesem peinlichen Geheimnis erfahren – für Seijis Geschmack wissen bereits zu viele Personen davon. Trotzdem riskieren sie es immer wieder entdeckt zu werden, wenn sich Freunde in Not befinden und Hilfe brauchen:

Midori rettet den Nichtschwimmer Seiji, als dieser Ayase beistehen will, die ihr Ertrinken nur vortäuscht. Selbst als Seiji und Midori von einem übergeschnappten Wissenschaftler seziert werden sollen, überrascht das kleine Mädchen mit ungeahnten Kräften. Und dass sie etwas im Köpfchen hat, wird deutlich, als sie Seiji beim Lernen für seine Klausuren hilft. Aber auch der Raufbold ist besser als sein Ruf. Hinter der rauen Schale verbirgt er ein weiches Herz und erstaunlich viel Einfühlungsvermögen.

So wechseln sich humorige und rührende Episoden ab, an denen vor allem Leser ab 12 Jahren, insbesondere Jungen, viel Spaß haben. Doch auch das weibliche Publikum kann der Serie etwas abgewinnen, denn Midori ist ein liebes Mädchen, deren Motive trotz des vielen Klamauks nachvollziehbar sind. Inhalt und Stil lassen sich am besten mit Titeln wie „Cheeky Vampire“ oder „Cute x Guy“ vergleichen. (IS)



Masashi Kishimoto

Naruto – Die Schriften des Rin

Naruto – Hiden Rin-Sho, Japan, 2002

Carlsen, Hamburg, 7/2007

TB, Manga, Action, Fantasy, Nachschlagewerk zur Serie, 978-3-551-77340-1, 268/800

Aus dem Japanischen von Miyuki Tsuji

8 Farbseiten

www.naruto.com/

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

„Naruto“ zählt zu den erfolgreichsten Manga-Reihen, sind inzwischen doch schon fast 40 Bände in Japan (25 in Deutschland) und über 220 Anime-Episoden erschienen – und ein Ende ist noch nicht in Sicht. Ferner werden den Fans mehrere PC-, Playstation- und Tradingcard-

Games offeriert, weitere Merchandise-Artikel und Doujinshi.

Die Serie erzählt die Geschichte des Jungen Naruto, dessen Traum es ist, der berühmteste Ninja seines Dorfes zu werden. Allerdings hat ihm das Schicksal jede Menge Steine in den Weg gelegt. Als Naruto geboren wurde, versiegelte der damalige Hokage einen gefährlichen neunschwänzigen Fuchsgeist im Körper des Säuglings. Die übrigen Dorfbewohner mieden das Kind fortan, das durch allerlei Streiche auf sich aufmerksam zu machen versuchte.

Schließlich fand Naruto Aufnahme an der Ninja-Akademie, wo er als schlechter Schüler seine Lehrer an den Rand der Verzweiflung treibt. Harte Prüfungen und schwierige Aufgaben lassen ihn langsam reifen. Er findet Freunde, muss sich aber auch immer wieder gegen erbitterte Gegner wehren und dabei den Fuchsgeist in seinem Innern kontrollieren bzw. dessen Macht zu seinem eigenen Nutzen einsetzen.

Es liegt auf der Hand, dass nach so vielen Mangas eine kleine Enzyklopädie notwendig wird, damit die langjährigen Leser den Überblick über die zahlreichen Charaktere, ihre jeweilige Hintergrundgeschichte, die eigentliche Handlung und die vielen Termini wahrnehmen können. In Folge bietet Carlsen nun mit „Naruto – Die Schriften des Rin“ ein Taschenbuch an, das nahezu alle Figuren und wichtigsten Begriffe nennt, sowie diverse Extras beinhaltet. Der Band ist vergleichbar dem „Kenshin Kaiden“ oder dem „Inu Yasha Artbook“, wenn auch kleiner im Format und weniger aufwändig gestaltet.

Rund 140 Charaktere werden vorgestellt bzw. die wesentlichen Informationen zu jeder Figur zusammengefasst und durch passende Illustrationen, die den Mangas entnommen sind, ergänzt. Daraus erschließt sich in groben Zügen die Handlung, der hier leider kein eigenes Kapitel gewidmet ist. Vielleicht wird eine Timeline der Schwerpunkt eines weiteren Sonderbandes sein?

Stattdessen findet man im vorliegenden Buch außerdem noch Erläuterungen zu den Kampftechniken der Ninjas, ein Lexikon, das wichtige Details, Eigennamen und Begriffe erklärt, einen Charakter-Test, die Hitparade der beliebtesten Protagonisten, Skizzen, einen Kurz-Manga und vieles mehr rund um „Naruto“. Als hübsches Extra wurden 8 Farbseiten spendiert.

„Naruto – Die Schriften des Rin“ wendet sich an die Fans der Serie, in erster Linie Jungen ab 10 Jahren, die hier so manches nachschlagen können, was sie nicht mehr genau wissen. Auch Mädchen der gleichen Altersgruppe, die abenteuerliche Fantasy-Comedy mögen, können der Serie sicher etwas abgewinnen und haben dann auch viel Spaß an den zusätzlichen Informationen, die dieser Band bietet. Wer „Naruto“ nicht kennt, wird allerdings wenig mit dem Buch anfangen können, da es nicht wirklich eine Einstiegshilfe in die weit fortgeschrittene Handlung darstellt. (IS)



Paradise Kiss Vol. 1

Episoden 1 - 4

Paradise Kiss, Japan, 2005

Nach dem Manga von Ai Yazawa

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 7/2007

1 DVD, Anime, Romance, 978-3-86607-362-3, Spieldauer: 100 Min, 4

Folgen à 25 min, gesehen 07/07 für ca. EUR 25.00

Extras: Interview und Fotoshooting mit Yu Yamada (Sprecherin der Yukari),

Dokumentation der Presse Präsentation, Trailer

Altersfreigabe: FSK 12

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

Mit dem Namen Ai Yazawa verbindet man in Deutschland Mangas aus dem Mode- und Musik-Milieu wie „Gokinyo Monogatari“ und „Nana“ oder „Paradise Kiss“, wobei Letzteres inzwischen auch hierzulande als Anime-Serie erscheint, auf vier DVDs mit insgesamt 12 Episoden.

Yukari Hayasaka besucht die letzte Klasse einer Elite-Oberschule und bereitet sich auf die schweren Aufnahmeprüfungen für die Universitäten vor. Sie ist zwar heimlich in einen ihrer

Mitschüler verliebt, nimmt aber nicht wahr, dass sie mit ihrem Aussehen durchaus mehr junge Männer begeistern könnte. Das ändert ein junger Punk, der sie auf der Straße anspricht und zu überreden versucht, für seine Gruppe und ihn zu modeln, da sie alle zum Abschluss ihres Schuljahres eine Gruppenarbeit abliefern müssen, von der ihre ganze Zukunft abhängt. Yukari will zunächst nichts mit ihm zu tun haben, wacht aber in dem Atelier auf, in dem sie arbeiten, nachdem sie durch einen Unfall ohnmächtig wurde, und lernt so nun auch die anderen kennen.

Nach und nach gewinnen die lustige Miwako, der etwas schräge Arashi und die verträumte Isabella ihr Vertrauen, doch derjenige, der sie am Ende wirklich überzeugt, ist George, der Anführer des Teams und genialer Designer. Er schafft es durch seine charmante und faszinierende Art, Yukari in den Bann zu schlagen und dazu zu bringen, bei der Präsentation mitzumachen.

Für das junge Mädchen ist das wie ein Wechsel in eine andere Welt. Mitgerissen von den neuen verwirrenden Gefühlen vernachlässigt sie die Schule und den Nachhilfeunterricht. Statt zu lernen verbringt sie viel Zeit im Atelier und mit ihren neuen Freunden.

Vor allem George stürzt sie in ein innerliches Chaos, denn sie weiß plötzlich nicht mehr, wen sie nun liebt. Denn eigentlich hat der sehr stark von sich selbst eingenommene junge Designer kaum liebenswerte Charakterzüge, ist aber gerade durch seine exzentrische Art für sie wesentlich faszinierender und aufregender als die Jungen, die sie bisher kennen gelernt hatte, einschließlich ihres Schwarms.

Während Panini sich bisher mehr auf Action- und Abenteuer-Animes konzentriert hat, wagt der Verlag mit dieser DVD auch den Versuch, das Shoyo-Genre im Film zu etablieren, nachdem er in den letzten Jahren sein Programm für Frauen und Mädchen zu Lasten der Erotik-Mangas immer mehr ausgebaut hat.

Daher ist die Aufmachung der DVD ungewöhnlich edel mit einem vollkommen durchsichtigen Amaray-Case, das mehr an eine CD-Hülle erinnert, einem aufwändig gestalteten dicken Booklet und einem ansprechenden Design, das auf den romantischen Inhalt der Serie hinweist.

Wie schon die Manga-Serie „Paradise Kiss“, die ebenfalls bei Panini erschien und derzeit neu aufgelegt wird, richtet sich auch der Anime an Mädchen und junge Frauen, die romantischen Liebesgeschichten nicht abgeneigt sind und die abgedrehte Charaktere aus dem Künstlermilieu mögen.

Zwar können diese nicht ganz so ausgearbeitet werden wie in der Vorlage von Ai Yazawa, man erkennt aber Miwako, Arashi, Isabella und George bereits in den ersten vier Folgen wieder.

Die Geschichte ist leicht, beschwingt und fröhlich und spielt mit dem erotischen Knistern zwischen Yukari und George, die sich anfangs zwar noch streiten, sich dadurch aber immer näher kommen.

Die Geschichte nutzt die abgedrehte Atmosphäre des Ateliers und der Künstlerseelen aus, um die Handlung mit Inhalt zu füllen und den Zuschauer auch mit humorvollen Einlagen bei Laune zu halten - oder mit ein wenig Dramatik, denn auch Miwako hat ein Geheimnis, das Yukinari noch ein wenig Bauchschmerzen bereiten könnte.

Alles in allem bietet die erste DVD von „Paradise Kiss“ einen gelungenen Einstieg in die Serie und kurzweilig-amüsante Unterhaltung für romantisch veranlagte, aber auch modern ausgerichtete Zuschauerinnen. (CS)

Nicht-kommerzielle Presse



Gerhard Börnsen

Bilder 11 + 12

Gerhard Börnsen, Hagen, 07 + 08/2007

Magazin auf DVD, SF, Fantasy, Horror, kostenlos

*Bezug: Gerhard Börnsen, Steinerstr. 13, 58093 Hagen,
gerhard.boernsen@t-online.de*

„Bilder“ ist ein Fanzine der anderen Art. Kommen herkömmliche Fanzines auf Papier oder werden auf Webseiten veröffentlicht, so erscheint dieses Magazin

auf DVD.

Der Inhalt ist hierbei weit gestreut, so dass der Titel des Zines nicht (mehr) stimmt. Denn neben Bildern, teils PC-Kunst, teils Fotografien von Veranstaltungen, finden auch Artikel und Filme auf dem Rohling Platz. Hier zeigt sich die Stärke einer DVD, da sie im Mixed-Mode hergestellt werden kann, also, sowohl eine Film- als auch eine Datenspur enthält.

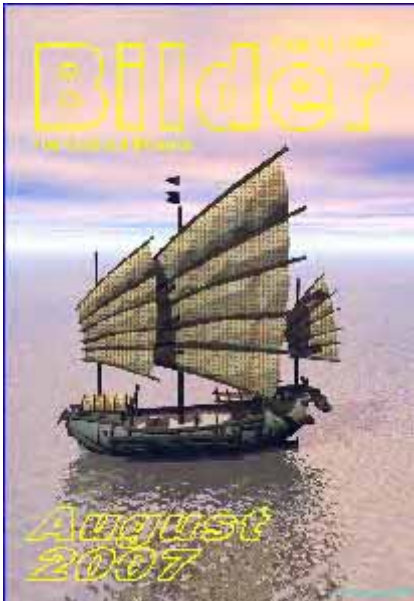
Die Artikel sind dabei überwiegend aktuell, ebenso die Fotos. So findet man auf der Juli-Ausgabe Bilder der Filmbörse Mai 2007. Gleichzeitig will „Bilder“ aber auch etwas für Nostalgiker sein, eine Chronik des Fandoms, wenn man so will. Dies wird deutlich, wenn man sich den Film anschaut. Denn dieser stammt aus dem Jahr 1993 und wurde damals im Offenen Kanal gesendet. „Äon Aktuell“ hieß diese Serie, die es auf 15 Folgen brachte. Auf „Bilder“ werden diese nun noch einmal gezeigt, monatlich eine. Dies ist nicht nur für jene interessant, die sich schon damals mit der Welt der Phantastik befassten. Auch für Einsteiger in die Szene ist es ein teils amüsanter, teils sehr informativer Rückblick.

Die DVD wurde am heimischen Brenner hergestellt. Hierbei kamen herkömmliche Rohlinge zum Einsatz, die jedoch anschließend mit einem hübsch bedruckten Label beklebt wurden.

Unverständlich ist, warum „Bilder“ keine ansprechende Oberfläche spendiert bekommt. Der Nutzer muss sich durch die Ordnerstruktur klicken, um zu den einzelnen Topics zu gelangen. Der Herausgeber der DVD erklärt dies mit Schwächen des Programms, mit dem er die DVD erstellt. Dies mag natürlich richtig sein, jedoch gibt es inzwischen sogar in der Freeware-Szene Tools, um ein entsprechendes Menü zu erstellen. Abgesehen davon handelt es sich um eine einfache Ordnerstruktur, die auch über eine HTML-Oberfläche leicht zugänglich gestaltet werden könnte. Hier kann der Herausgeber noch nachbessern, um die Benutzerfreundlichkeit zu erhöhen.

Der Film ist von ausreichender Qualität. Da er bereits älter ist und vermutlich für die Verwendung auf DVD digitalisiert werden musste, kann man hier von guter Arbeit sprechen. Ton und Bild sind für ein solches Projekt durchaus ansprechend.

Nicht anders verhält es sich bei den Grafiken und Texten. Hier zeigt sich die Erfahrung des



Herausgebers. Umso erfreulicher, dass manche der Werke unter der Creative Common Licence stehen, so dass dem Nutzer weitere Rechte eingeräumt werden. Ein gut verständlicher Text auf der DVD klärt darüber auf. Bedenkt man, dass die DVD kostenfrei zu haben ist und nur bei regelmäßigem Bezug um eine Spende für Porto oder Rohlinge gebeten wird, ist dies erstaunlich.

Man muss übrigens nicht Windows nutzen, um in den Genuss der Features der DVD zu kommen. Auch unter Linux funktioniert das Betrachten der Texte, Bilder und des Films klaglos. Letzterer läuft zudem auf einem Stand-Alone-Player.

„Bilder“ ist ein umfangreiches Magazin zu aktuellen und historischen Themen und aufgrund seiner Machart etwas Besonderes. Geschickt werden multimediale Inhalte mit klassischen Zutaten eines Fanzines verknüpft. Man kann schon sagen, dass „Bilder“ damit eine Pflicht für jeden ist, der sich mit Phantastik in all ihre Facetten befasst. (GA)