

Rattus Libri

Ausgabe 28

Mitte Oktober 2007

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de

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

<http://haraldhillebrand.blog.de>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.littera.info

www.phantastik-news.de

www.terratischer-club-eden.com/

RATTUS LIBRI ist außerdem auf CD oder DVD erhältlich innerhalb des Magazins BILDER, das kostenlos bestellt werden kann bei gerhard.boernsen@t-online.de.

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

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

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 28. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Irene Salzmann und Christel Scheja

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 04
Lyrik	Seite 08
Fantasy	Seite 08
Science Fiction.....	Seite 13
Mystery/Horror	Seite 15
Krimi/Thriller.....	Seite 16
Religion & Esoterik & Lebenshilfe.....	Seite 17
Essen & Trinken.....	Seite 18
Haus & Heimwerken	Seite 21
Comic.....	Seite 22
Manga & Anime	Seite 27
Nicht-kommerzielle Presse	Seite 40

IMPRESSUM

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

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

RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Für Bestellungen ist ausschließlich der Sponsor von RATTUS LIBRI - www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de - zuständig.

Rezensenten dieser Ausgabe: Gunter Arentzen (GA), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch), Britta van den Boom (BvdB), Christina Zurek (CZ).

Logo © Freawyn.

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Mitte Oktober 2007





Rob Kidd

Disneys Fluch der Karibik – Jack Sparrow: Auf der Suche nach dem magischen Schwert

Jack Sparrow 1

The Coming Storm, USA, 2006

Basierend auf den Drehbüchern zu den Kinofilmen und den Charakteren von Ted Elliott & Terry Rossio, Stuart Beatty & Jay Wolpert

Egmont Franz Schneider Verlag, München, 8/2006

HC, Kinder-/Jugendbuch, Adventure, Fantasy, 978-3-505-12314-6, 140/790

Aus dem Amerikanischen von Jutta Wallrafen

Titel- und Innenillustrationen von Jean-Paul Orpinas

www.schneiderbuch.de

Arabella, die Tochter des Wirts vom Faithful Bride, belauscht zufällig das Gespräch zweier Piraten, die sich über den legendären Schatz des verschollenen Stone-Eyed Sam unterhalten. Plötzlich taucht ein Fremder auf, stiehlt Captain Torrents Beutel und zettelt damit eine Schlägerei an. Im letzten Moment kann Arabella den jungen Mann retten.

Dieser stellt sich als Jack Sparrow vor und beteuert, nur sein Eigentum zurückgeholt zu haben. Tatsächlich entpuppt sich der Beutel jedoch als der falsche. Allein eine alte, wertvolle Schwertscheide weckt Jacks Interesse. Bloß, wo ist die dazu gehörende Waffe?

Arabella erinnert sich an die vertrauliche Konversation. Ihr ist klar, dass sie in großer Gefahr schwebt, wenn sie hier bleibt und jemand sie mit Jack in Verbindung bringt. Überdies gibt es nichts in diesem Piraten-Nest, was sie hält. Ein Abenteuer und die Aussicht auf Reichtümer sind da schon sehr viel verlockender. So überredet sie Jack, mit ihr zusammen nach der Isla Esquelética und dem Schwert von Cortez zu suchen.

Mit einem kleinen Schiff, das keinen Besitzer hat, und dem Adligen Fitzwilliam P. Dalton III, der von ihren Plänen Wind bekommen hat und aus seinem goldenen Käfig ausbrechen möchte, stechen sie in See. Schon bald kommt ein Sturm auf und treibt das Boot der drei jungen Leute an die Küste einer Insel, auf der es nur zwei Schiffbrüchige, viele Skelette sowie... noch etwas anderes gibt - und zu allem Übel auch einen wütenden Captain Torrent.

Durch die Kino-Filme „Fluch der Karibik 1 – 3“ haben nicht nur die erwachsenen Cineasten und Leseratten ihre Liebe zu den Piraten (wieder) entdeckt, sondern auch die jungen Zuschauer fingen an, nach entsprechenden Lektüren zu suchen. Wem die Romane zu den Filmen, verfasst von Wolfgang und Rebecca Hohlbein, aber noch zu viel Text beinhalten, für den bietet nun der Schneider-Verlag die Jugenderlebnisse Jack Sparrows an, die man als die Vorgeschichte zu der Trilogie betrachten kann – natürlich kindgerecht aufbereitet für Mädchen und Jungen ab 10 Jahren. Im Mittelpunkt der Geschehnisse steht ein etwas jüngerer Jack Sparrow, der noch davon träumt, ein berühmter Piraten-Kapitän zu werden. Andere bedeutende Charaktere aus den Filmen sind nicht vertreten. Rob Kidd stellt dem Protagonisten darum eigene Schöpfungen zur Seite, erst die resolute Arabella, mit der sich die Leserinnen identifizieren dürfen, dann den etwas versnobten, aber anständigen Fitzwilliam, schließlich die beiden Schiffsjungen Jean und Tumen und ihre Katze Constance. Diese Knaben-Gruppe mit Quotenfrau macht deutlich, dass (Piraten-) Abenteuer in den Augen vieler immer noch den Männern vorbehalten sind.

Von daher wundert es nicht, dass die Jungen an Handlungsanteilen gewinnen und Arabella immer mehr in die Rolle des passiven Mädchens, das man beschützen muss, gedrängt wird, je weiter die Story voran schreitet. Kampfszenen und Scherze dominieren, doch wirkliche Spannung will nicht aufkommen, und die Figuren bleiben schablonenhaft. Dieser Jack will zwar lustig sein, hat aber doch nichts vom Charme und Witz eines Johnny Depp.

Sehr junge Leser dürften an der abenteuerlichen Handlung ihren Spaß haben, schließlich gibt es Raufereien, Stürme, Schätze und Skelette. Den etwas älteren und anspruchsvolleren Jugendlichen wird die Handlung allerdings zu vorhersehbar und oberflächlich erscheinen. (IS)



Christian Bedor
Beichtgang
Fiktive
Autobiografie
eines katholischen
Hauptlehrersohnes

• Foto-Text-Statt®

Christian Bedor
Beichtgang - Fiktive Autobiografie eines katholischen Hauptlehrersohns

Hörbuch nach dem gleichnamigen Buch von Christian Bedor, Kelkheim, 2004

MP3-CD, Belletristik, keine ISBN/ISSN, 324 min, EUR 19.90

Titelfoto von Foto Text-Statt

Kontakt und Bezug: christian.bedor@muell-zeit.lose.de

www.muell-zeit-lose.de

Dank der modernen Medien ist es möglich geworden, dass nun auch Autoren und Künstler ihre Werke selbst anbieten können, ohne erst einen Verlag bemühen zu müssen. So wurden in den letzten Jahren eine Menge von Texten, Bildern und auch Filmen offeriert, die allein schon durch ihren Inhalt aus der Masse kommerzieller Produkte heraus ragen.

Auch der 1957 geborene Buch-Autor, Postkarten-Künstler und ‚Müllzeit-Los-Croupier‘ Christian Bedor nutzt diesen Weg. Neben seinem Buch „Kreatives Marketing für Künstler“ lobt er Postkarten sowie Film-DVDs mit seiner Entertainment-Tombola ‚Müll-Zeit-Lose‘ aus. Zu diesem Sortiment gehört ebenso die Hörbuch-CD „Beichtgang“. Diese umfasst, vom Autor selbst vorgetragen, ca. 325 min und wird als MP3-Datenträger angeboten.

Thomas Lehr, der jüngste Sohn eines Hauptlehrers, wächst in der kleinbürgerlichen Atmosphäre eines winzigen Dorfes auf. Wie seine drei Geschwister hat er unter der strengen und erzkatholischen Erziehung seines Vaters und des örtlichen Pfarrers zu leiden. Zunächst macht Thomas das nicht viel aus, und das konservative Weltbild prägt sein Denken und Fühlen.

Als er aber älter wird, beginnen seine Vorstellungen von aufrichtiger Liebe, Ehrlichkeit und Respekt zu bröckeln, denn der Vater schickt ihn aus, um Bier und Zigaretten zu kaufen, und durch Zufall entdeckt der Junge auch noch, dass sein Erzeuger ein Verhältnis mit der Klassenlehrerin hat.

Langsam aber sicher löst sich die Fassade aus Würde und Anstand immer mehr auf. Was Thomas erfährt, stellt alles in Frage, was er gelernt hat. In den folgenden Jahren wird es gar noch schlimmer, denn der Vater kann seinen Alkoholismus nicht mehr unter Kontrolle bekommen und beginnt, an den Tod zu denken. An Thomas verschwendet er dabei keinen Gedanken. Ihm ist es egal, dass sich der Junge zu einem unselbständigen Mann entwickelt hat, in dem Schuld, Angst und Scham miteinander kämpfen.

Christian Bedor führt in eine Zeit zurück, in der das Leben vieler Menschen von einem Widerspruch geprägt war - von strengen Moralvorstellungen auf der einen und einer hemmungslosen Sitten- und Zügellosigkeit auf der anderen Seite, die aber nur die ausleben konnten, die die entsprechenden Positionen inne hatten. Doch immer dann, wenn die Fassade weitere Risse bekommt, wird deutlich, welche Trümmer das in starre Konventionen gezwängte Dasein noch hinterlassen hat, vor allem für die nachfolgende Generation.

Der Autor liest seinen Text zwar sehr deutlich vor und bemüht sich, jedes Wort verständlich auszusprechen, was aber fehlt, ist eine gewisse Akzentuierung, die Beschreibungen und Dialoge wirklich lebendig macht. Ihr Fehlen ist schade, denn mit der Zeit entwickelt die Geschichte selbst eine gewisse Spannung, die durch einen angemessenen Vortrag noch unterstützt worden wäre.
(CS)



Karl Farr
Die Sache mit dem Floß
Edition Heikamp Bd. 20

Crago-Verlag, Weikersheim, 1. Auflage à 100 Ex.: 8/2007
Taschenheft im A6-Format, Belletristik, 978-3-937440-38-5, 24/200
Titelillustration von Charlotte Horn
Foto von N. N.
Bezug: Michael Schneider-Braune, P.F. 1248, 97990 Weikersheim
www.edition-heikamp.de

Karl Farr, Jahrgang 54, schildert schnörkellos in „Die Sache mit dem Floß“ einige Kindheitserinnerungen, die ihn besonders prägten und die ihm unvergessen sind. Den Leser entführt er nach Ostfriesland in die Zeit zwischen etwa 1960 und 1975. Man vermeint auch tatsächlich, die Atmosphäre zu spüren, die man aus Filmen und Bücher kennt, die in jenen Jahren entstanden sind, und wer damals bereits geboren war, dem fallen vielleicht ganz ähnliche Erlebnisse ein, die er längst vergessen zu haben glaubte.

18 kleine, stille Geschichten, keine länger als zwei Seiten, manche gar nur einige Zeilen umfassend, bieten Impressionen, die man einfach auf sich wirken lassen kann. Sie sind schlicht erzählt und bringen das Thema auf den Punkt, ohne sich krampfhaft um eine Pointe oder einen Höhepunkt zu bemühen – und gerade diese unmaskierte Einfachheit lässt die Eindrücke realistisch wirken und zieht in den Bann.

In „Aus meiner Kindheit“ ist dem Autor vor allem das karge Essen in Erinnerung geblieben. Er zählt Speisen auf, die man mitunter gar nicht kennt, berichtet von den Einladungen zu Verwandten, die dann einem Fest gleich kamen. Auch wenn die Zeit damals hart war, so ist sie im Nachhinein eine schöne Erfahrung, die man nicht missen will, da sie mit Menschen verbunden ist, die einem etwas bedeuten oder bedeutet haben.

„Ein Spritzer Haarwasser“ gönnte sich der Vater des Autors, und auch dieser bekam immer seinen Teil ab, da Birkenwasser gut sei. Tatsächlich gibt es das Produkt in den Drogerien immer noch, selbst wenn es nur noch wenige kennen und noch weniger es kaufen.

„Das rote Feuerwehrauto“ ist jedem Kind ein Begriff – auch wenn es sich vielleicht um eine besonders schöne Puppe bei der einen oder ein Modellflugzeug bei dem anderen handeln mag. Nicht jeder Traum wurde und wird von den Eltern erfüllt, die wohlmeinend etwas anderes schenken, als man gern gehabt hätte. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Die Enttäuschung ist groß, aber die Erinnerung an das begehrte Objekt bleibt.

In der Titelstory „Die Sache mit dem Floß“ unternehmen einige Jungen eine abenteuerliche Fahrt auf dem Fluss. Über die Dinge, die dabei passieren können, macht man sich in dem Alter wenig Gedanken. Der Spaß findet schon bald wieder ein Ende, glücklicherweise ohne dass einem der Beteiligten etwas geschehen ist.

Diese und weitere Erinnerungen gibt Karl Farr preis. Man merkt dem Büchlein an, dass der Autor gern an diese Zeit zurück denkt und sich viele schöne Momente bewahrt hat, an denen er die Leser teilhaben lässt, die er dazu bringen möchte, sich gleichfalls zu erinnern. (IS)



Alexander Graeff
Gedanken aus Schwerkraftland
Quartheft 4

Verlagshaus J. Frank, Berlin, 5/2007
TB, Belletristik, Surrealismus, 978-3-940249-01-2, 94/1290
Titel- und Innenillustrationen von Guglielmo Manenti
www.belletristik-berlin.de
www.alexander-graeff.de

„Gedanken aus Schwerkraftland“ ist eine Anthologie, bestehend aus 24 kurzen Erzählungen, die überwiegend einen fragmentarischen und surrealen Charakter gemein haben.

Der Titel des Bandes liefert bereits den ersten Hinweis auf die Inhalte: Bei Schwerkraft denkt man spontan an bodenständige, träge Körper, die sich im Gegensatz zu den Gedanken nicht von ihren Fesseln lösen können, aber doch in der Lage sind, eben jene Gedanken zu produzieren, sie von der Schwerkraft zu befreien und hinaus zu schicken – z. B. in Form der hier gesammelten, in Worte gekleideten Momentaufnahmen, Eindrücke, Gefühle und Phantasien

Bei den Prosa-Texten handelt sich keineswegs um vollständige Geschichten, wie man sie in gängigen Anthologien findet und einfach herunter liest. Alexander Graeff hat die Themen auf das Wesentliche reduziert, so dass man ein solches Fragment mitunter ein zweites Mal zur Lektüre heran ziehen muss, damit sich einem der Sinn erschließt, denn diesen will der Autor nicht dem bequemen Publikum auf dem silbernen Tablett servieren. Die Leser sollen sich ein wenig anstrengen und mitdenken, statt sich berieseln zu lassen.

So findet man in „Die Flöte“ eine kaleidoskopartige Aneinanderreihung von Szenen, die so eigentlich nicht ineinander übergehen können. Aber in der Phantasie ist alles möglich.

„Kindsein“ ist nicht so viel anders als das Erwachsensein. Was er selbst als Kind einst anstellte, ärgert den Erwachsenen später, wenn der eigene Nachwuchs genau dasselbe macht. Beide Generationen fühlen sich voneinander genervt. Der Erwachsene hätte sich im Kind wieder erkennen und aus der Erfahrung lernen können, aber die meisten vergessen lieber, das sie vor Jahren nicht anders waren, und wollen kein Verständnis aufbringen.

„Von der Leichtigkeit städtischen Moralismus“ beschreibt, dass jemandem umso mehr Bewunderung und Verehrung entgegen gebracht wird, je sinnloser und abstruser sein Tun ist.

An ein Triptychon erinnert „Seitengedanken“, denn eine Spalte ist dem Text des Erzählers gewidmet und zwei weitere den beiden Protagonisten. Dies ist allerdings die einzige Geschichte, die auch von der Form her ungewöhnlich ist und dadurch besonders auffällt.

Die Protagonistin sammelt auf ihrem Spaziergang viele Eindrücke. Allerdings verliert sie ihre „Roten Sandalen“. Es ist wie ein Wunder, als diese am Ende wieder da sind und sich auch Gesehenes manifestiert.

Das sind nur einige Beispiele für die fragmentarische, experimentelle Kurz-Prosa, die sich an ein Publikum wendet, das das Ungewöhnliche sucht und auch bei der Lektüre mit Traditionen brechen möchte.

Das Taschenbuch ist zwar mit weniger als hundert Seiten recht dünn für EUR 12.90, aber wer das Non-Mainstream-Programm der kleinen und kleinsten Verlage zu schätzen gelernt hat, weiß, dass die Produktion kleiner Auflagen unter dem Strich teurer kommt als Stückzahlen, die ein Vielfaches davon sind. Allerdings entschädigt dafür die Gestaltung des Bandes: sauberer Druck, solide Klebebindung, aufwändiges Cover, passende Illustrationen.

Auch die Zeichnungen von Guglielmo Manenti verdienen der Erwähnung, da sie nicht nur die Erzählungen unterstützen und ergänzen, sondern auch von der Qualität her überzeugen können. Wieder findet man, in Anspielung auf den Titel, die Verbindung von Erde und Schwerkraft mit dem von Gott gegebenen, freien Gedanken, denn der Protagonist wird als Minotaurus dargestellt, ein erdverbundenes Geschöpf, das zugleich auch ein Sinnbild der grenzenlosen Phantasie ist. (IS)



Yan Lianke

Dem Volke dienen

Wei renmin fuwu, erschienen in der Zeitschrift Hua Cheng, China, 2005

Erste Buchausgabe: Servir le peuple, Frankreich, 2004

Ullstein Buchverlage, Berlin, 8/2007

HC mit Schutzumschlag, Belletristik, Satire, 978-3-550-08687-8, 206/1690

Aus dem Chinesischen von Ulrich Kautz

Umschlaggestaltung von Sabine Wimmer unter Benutzung eines Motivs von Jana Renee Cruder/Corbis, Keren Su/Getty Images und eines Fotos von Philippe Picquier

www.ullstein-verlag.de

Zur Zeit der Kulturrevolution wird der einfache Soldat Wu Dawang zur Ordonnanz seines Divisionskommandeurs ernannt. Von nun an muss er

sich im Haushalt seines Vorgesetzten nützlich machen. Als dieser auf eine längere Dienstreise geschickt wird, bittet Liu Lian, die viel jüngere Ehefrau des Abwesenden, darum, dass Wu für diesen Zeitraum bei ihr wohnen darf, da sie allein Angst in dem großen Haus hat.

Zwischen den beiden von ihrem Leben enttäuschten Menschen entwickelt sich eine leidenschaftliche Beziehung, die – das ist ihnen bewusst – kein Happy End haben kann. Der Divisionskommandeur, der seine Frau nicht befriedigen kann, wird zurückkehren, und in Wus Heimat warten seine Frau, die ihn nicht liebt, und sein kleiner Sohn.

Obwohl Wu und Liu Lian schlimmste Konsequenzen zu fürchten haben, wenn sie entdeckt werden, können sie nicht voneinander lassen. Die Furcht, Machtspiele, aber auch die ausgelebte Kritik an den Lehren Mao Zedongs und die vorübergehende Illusion von Freiheit üben einen ganz besonderen Reiz auf sie aus.

Dann passiert ein Unglück: Eine Skulptur des Großen Vorsitzenden zerbricht. Das ist ein konterrevolutionärer Akt, der mit dem Tod bestraft wird...

Yan Lianke zählt zu den renommiertesten chinesischen Autoren der Gegenwart. Seine Werke wurden vielfach ausgezeichnet, u. a. mit dem Lao-She- und dem Lu-Xun-Preis. Dass seine Romane und Kurzgeschichten zu Recht so viel Beachtung auch im Ausland finden, verdeutlicht seine kritische Satire „Dem Volke dienen“.

Yan Liankes Protagonisten sind einfache Menschen, die sich dem Regime angepasst haben, um überleben und vielleicht für sich das Beste aus der Situation herausholen zu können.

Wu Dawang orientiert sich dabei an den wesentlichen Prinzipien, die ihm eingetrichtert wurden: ‚Ich darf nichts fragen, nichts tun und nichts sagen, was mir nicht zukommt‘ und muss ‚dem Volke dienen‘. Damit kommt er einige Jahre recht gut durch, gilt als Mustersoldat, und die Beförderung zum Offizier ist in greifbarer Nähe. Allerdings blieb ihm dieses Glück bisher versagt, und das bedeutet, dass er den Vertrag, den er mit seinem Schwiegervater und seiner Frau schloss, nicht erfüllen kann. Nur als Offizier ist es ihm möglich, seine Familie in die Stadt kommen zu lassen und seiner Frau eine gute Arbeit zu besorgen. Wu bemüht sich redlich, aber tief in seinem Innern ist er unglücklich, denn seine Frau bringt ihm keine Gefühle entgegen und hat die seinen durch ihr Gewinnstreben abgetötet.

Liu Lian ist mit einem viel älteren Mann verheiratet, der ihr zwar eine geachtete Stellung bieten kann, nicht aber, wonach sich die Mittdreißigerin sehnt. Geschickt nutzt sie die Prinzipien, nach denen Wu sich richtet, um von ihm zu bekommen, was sie will: hemmungslosen, wilden Sex, denn Dienst am Divisionskommandeur bzw. Dienst an seiner Frau bedeutet, „dem Volke dienen“. Wu ist nur zu gern bereit zu gehorchen, und die beiden verbringen zwei lustvolle und verrückte Monate, bis sie die Realität einholt.

Der Autor konzentriert sich mit seinen Schilderungen auf diesen kurzen Zeitraum, ergänzt durch Rückblenden, um zu erklären, wie eine solche Entwicklung überhaupt zustande kommen können, und durch eine Schluss-Sequenz, die beschreibt, wie das Leben der Protagonisten weiter ging.

Dabei werden erotische Szenen nicht ausgeklammert, doch dienen sie keineswegs dem Selbstzweck, sondern stellen einen natürlichen Bestandteil dieser verbotenen Beziehung dar und versinnbildlichen den Hunger nach Freiheit und Selbstverwirklichung, der durch Gehirnwäsche und strenge Reglementierung unterdrückt wird.

Die Ereignisse werden in der dritten Person und aus der Sicht Wu Dawangs erzählt, der trotz seiner Ausbrüche dem Leser sympathisch ist. Das Leid der Protagonisten steht stellvertretend für viele andere Menschen in vergleichbaren Situationen – so verrät schließlich ein Vorgesetzter, dass auch er einem erniedrigenden Vertrag mit seiner Frau und dem Schwiegervater hatte zustimmen müssen.

Sprache und Stil des Autors sind schnörkellos, aber anspruchsvoll.

Indem er die Lehren Maos mit all ihren bizarren Auswüchsen in den Mittelpunkt seiner Geschichte rückt und sie kritiklos zu einer Selbstverständlichkeit macht, schafft er es, dem Leser die Absurdität all dieser Leitmotive vor Augen zu führen und die Doktrinen schärfer anzugreifen, als es durch eine Parodie, Übertreibungen o. ä. Mittel möglich gewesen wäre.

In diesem Gesellschaftssystem, das Yan Lianke anprangert, zählt das Individuum wenig. Nach außen hin geht es in der Masse auf und hält sich an die Parolen, doch in Wirklichkeit sehnt sich jeder nach Freiheit, der Wahrung seiner Rechte, Respekt und persönlichen Erfolgen. Die Konsequenz aus dieser Unvereinbarkeit von menschenverachtenden Vorschriften und natürlichen Wünschen sind Mauscheleien, Vetternwirtschaft, Korruption und vor allem tragische Schicksale.

„Dem Volke dienen“ zieht in den Bann durch den unverblühten Realismus und die subtile Kritik. Wer anspruchsvolle, zeitgenössische Unterhaltung zu schätzen weiß, darüber hinaus an Politik und Kultur interessiert ist, der wird von diesem Buch nicht enttäuscht. (IS)

Lyrik



Achim Troja Liebe in vitro

Centrum, Bad Schwartau, 1. Auflage: 10/2006

TB, Lyrik, 978-3-86672-986-5, 76/995

Umschlaggestaltung von Rudolf Wolff unter Verwendung eines Fotos von Susann Bayanifar

www.centrumverlag.de

Dr. med. Achim Troja, Jahrgang 78, ist Arzt an einem Oldenburger Klinikum. So manche Eindrücke, die der Beruf mit sich bringt, verarbeitet er in seinen Texten, Schönes und Tragisches. In „Liebe in vitro“, einem On-Demand-Buch, präsentiert er einige ausgewählte Gedichte.

Die Lyriken ziehen sich maximal über zwei Seiten, sind i. d. R. jedoch viel kürzer. Die meisten bestehen aus sich nicht reimenden, gelegentlich unvollständigen Sätzen, manchmal auch bloß aus einzelnen Worten, vergleichbar einer Aufzählung. Hin und wieder entdeckt man aber auch die gelungene Bemühung, Paar- und Kreuzreime zu erstellen.

Die Wortwahl ist prägnant, manchmal drastisch, gleitet gelegentlich in den Fäkalienbereich ab. Die Atmosphäre, die dadurch aufgebaut wird, wirkt bissig-provokativ, deprimierend, zynisch.

Die Themen sind mannigfaltig – und nicht nur auf den Arbeitsbereich eines Arztes begrenzt, wie man nach der Lektüre des Klappentextes vermuten möchte. Das Leid der Kranken und Sterbenden wird angesprochen, ebenso die Verzweiflung der Mediziner, wenn sie nicht helfen können. Darüber hinaus finden sich auch alltägliche Motive, die Autoren gern aufgreifen, wie Politik, Liebe und Sex, verschiedene Ängste, der Wechsel der Jahreszeiten etc.

Es gelingt Achim Troja, vor dem inneren Auge des Lesers Bilder entstehen zu lassen, die bedrücken, erschüttern, nachdenklich stimmen – je nach Thema und Intention des Gedichts. Wenn er könnte, würde der Autor gern die Welt verbessern, aber das ist ihm nicht möglich, und diese Resignation kommt gleichfalls zum Ausdruck. Ein Funke Hoffnung ist nur selten zu entdecken.

Das Interesse der Leserschaft an Lyrik ist gering. Entsprechende Publikationen kann man daher nur gezielt in kleinen Kreisen vorstellen, die sich mit dieser Literatur-Form befassen.

Wer sich von den Themen und ihrer Aufbereitung angesprochen fühlt, wird sicher gern einen Blick in den kleinen Band werfen wollen. Eine Leseprobe ist auf der Verlagsseite zu finden. Hat man genug an den eigenen deprimierenden Erfahrungen zu tragen, gibt man vielleicht besser einer fröhlicheren Gedicht-Sammlung den Vorzug. (IS)



Dan Abnett & Mike Lee

Räuber der Seelen

Darkblades Schlachten 3

Reaper of Souls, USA, 2006

Piper Verlag, München, 06/2007

TB, piper boulevard 9156, Fantasy, 978-3-492-29156-9, 400/995

Aus dem Amerikanischen von Christian Jentzsch

Titelillustration von Clint Langley

www.piper.de

Aus der ehemaligen Konfliktsituation „Warhammer“ ist inzwischen ein richtiges Rollenspiel geworden. Zwar gibt es immer noch die Möglichkeit, auf entsprechend gestalteten Tischen Regimenter von Zinnfiguren in ausgeklügelten Strategien zu verschieben und regeltechnisch kämpfen zu lassen, die einzelnen Völker aber wurden inzwischen so weit ausgearbeitet, dass sich daraus ein Rollenspiel entwickelte. Die Hintergrundwelt wurde zum Schauplatz von Fortsetzungsromanen und Zyklen. Dazu gehört auch „Darkblades Schlachten“, von dem nun der dritte Band erschienen ist.

Eigentlich ist der Druchii Malus Darkblade ein Dunkeelf wie er im Buche steht: grausam, falschzünftig und skrupellos. Aber leider hat sich erwiesen, dass er nicht unbesiegbar ist und auch fatale Fehler macht. Wegen eines von ihnen musste er einen Pakt mit einem Dämon eingehen, um überhaupt zu überleben. Nur wenn er der Kreatur innerhalb einer bestimmten Zeitspanne drei mächtige Artefakte beschafft, wird sie Malus' Seele und Körper verlassen.

Die Suche nach dem zweiten Artefakt erweist sich als schreckliches Debakel. Malus ist zwar klar, dass man ihm nicht verzeihen wird, weil er anstatt mit einer Flotte und seinen Brüdern nur noch mit einem Schiff und allein zurück gekommen ist, aber seine Freiheit ist ihm wichtiger.

Deshalb begibt er sich auf die Insel der Toten, um dort in einer alten Krypta nach dem letzten mächtigen Gegenstand zu suchen, der ihn befreien soll. „Der Räuber der Seelen“ ruht zusammen mit seinem letzten Träger in einer verfallenen Gruft. Er sieht aus wie ein harmloser Dolch, birgt aber die Macht in sich, die Seelen aller Lebenden zu verschlingen, die mit ihm in Berührung kommen.

Malus erkennt den Verrat des Dämons in sich erst, als er die Macht des Seelenräubers zu spüren bekommt und in seiner Wut und Verzweiflung ein weiteres grausames Verbrechen begeht. Denn auch der Wächter der Totenstätte kann eine Entweihung nicht dulden und fordert ihn zum Kampf heraus.

Derweil frohlockt Nagaira, denn ihr Plan, den Bruder in eine verhängnisvolle Falle zu locken, ist aufgegangen. Nun scheint auch der Letzte ausgeschaltet zu sein, der sie davon abhielt, die Macht über die Druchii zu ergreifen.

„Darkblades Schlachten“ spielt vor allem mit der Tatsache, dass die Hauptfigur eigentlich böse und grausam ist. Deshalb braucht sie sich bei der Anwendung von Gewalt nicht zurück zu halten. Um ihn aber sympathischer als der Rest der Charaktere zu machen und ihm überhaupt eine Legitimation für seine Rolle zu geben, sind seine Gegenspieler noch finsterner und brutaler als er. Malus wird zudem mit auffälligen Schwächen ausgestattet, die ihn immer wieder straucheln lassen und zu einem bemitleidenswerten Opfer machen. Nur so können die Autoren überhaupt erreichen, dass die Leser ihn akzeptieren.

Was sich daraus ergibt, ist ein actionreicher, aber recht brutaler und oberflächlicher Abenteuerroman, in dem ein Kampf dem anderen folgt. Selbst die Schilderung der Rassen und Monster bietet nicht unbedingt Abwechslung, wenn man mehr von einem Fantasy-Roman erwartet als eine vorhersehbare und recht dünne Handlung, die nur von rasanten Kampfszenen zusammengehalten und von zweidimensionalen Figuren bevölkert wird.(CS)



Christie Golden
Aufstieg der Horde
World of Warcraft 2

World of Warcraft, Rise of the Horde, USA, 2006

Panini Books, Stuttgart, 06/2007

TB, Fantasy, 978-3-8332-1574-2, 268/995

Aus dem Amerikanischen vom Mick Schnelle

Titelillustration von Glenn Rane

www.paninicomics.de/videogame

Mittlerweile nicht mehr nur als Computerrollenspiel-Serie feiert „World of Warcraft“ Erfolge sondern auch in seiner Online-Version. Grund genug, um der Palette an bereits existierenden Romanen einen weiteren Zyklus und der Welt eine neue Facette hinzu zu fügen. Denn nun sind erstmals

nicht die Mitglieder der Allianz die Helden sondern ein Volk, das man gemeinhin als Feinde und Monster betrachtet: die Orcs.

Einst lebte das Volk der Orcs auf einer anderen Welt fern von Azeroth. Sie führten auf Draenor ein naturverbundenes Leben in den Wäldern und vertrugen sich problemlos mit ihren geheimnisvollen und sehr langlebigen Nachbarn, den Draenei. Über viele Jahre befruchteten die Kulturen einander, und zwischen dem einen oder anderen Angehörigen der beiden Völker entstanden sogar Freundschaften.

Durotan vom Frostwolf-Clan freundet sich mit dem Wächter Restalaan an, der ihm sogar die wie magisch wirkende Stadt der Draenei zeigt und den Orc und seine Begleiter mit dem uralten und allwissenden Propheten Velen bekannt macht.

Doch beide Völker ahnen nicht, dass sich die Agenten der brennenden Legion längst unter sie gemischt haben. Durch kleine Intrigen und fast zauberisch anmutende Einflüsterungen treiben sie Keile zwischen die Orcs und ihre Nachbarn. Vor allem der Frostwolf-Clan erliegt den verführerischen Verlockungen der Brennenden Legion. Es kommt zu Übergriffen auf Draenei und schließlich zu einem brutalen Angriff auf die Stadt. Und so wird durch den Mord an vielen Unsterblichen, der Entführung des Propheten und des Diebstahls großer Schätze eine Kluft zwischen die Völker geschlagen.

Doch die Draenei wissen Rache zu nehmen, und so bleibt den Orcs nichts anderes übrig, als ihre Heimat schließlich in den Diensten der „Brennenden Legion“ zu verlassen.

„Aufstieg der Horde“ zeichnet ein anderes Bild von den Orcs, als man normalerweise gewohnt ist. Sie sind einmal nicht die brutalen und hirnlosen Monster, die den Helden sonst als Schwertfutter vorgesetzt werden, sondern denkende und fühlende Wesen, die durchaus Freundschaft und Achtung empfinden können. Doch sie lassen sich zum Bösen verführen und merken erst zu spät, dass sie in eine Falle gelockt worden sind.

Christie Golden zieht ihren Roman in Episoden auf. Jedes Kapitel ist eigentlich eine Geschichte, die fast schon für sich stehen kann. Schrittweise stellt sie den Fall der Orcs als friedliches Volk und ihren Aufstieg zur mordlüsternen Horde anhand eines Clans dar, der an vorderster Front kämpft. Dabei gelingt es ihr durchaus, ein differenziertes Bild dieser Kreaturen zu zeichnen und sie von Tätern zu Opfern zu machen, die nun in einer Lage sind, aus der sie sich nicht unbedingt mehr befreien können.

Zwar verlässt sie dabei nicht die eingetretenen Pfade der Fantasy, kann aber durch ihren gewohnt guten Schreibstil und die gelegentlichen Abweichungen von Klischees die einfache Handlung spannend genug gestalten, dass man das Buch gerne bis zum Ende liest und nicht vorher abbricht.

„Aufstieg der Horde“ bietet solide Unterhaltung, die durch die Entscheidung, einmal die Monster zu Helden zu machen, eine Abweichung vom üblichen Heroic-Fantasy-Einheitsbrei bietet und daher vielleicht auch für den einen oder anderen Fan actionreicherer Fantasy interessant ist. (CS)



Markus Heitz
Fatales Vermächtnis
Ulldart - Zeit des Neuen 3

Piper Verlag, München, 07/2007

TB, serie piper 6612, Fantasy, 978-3-492-26612-3, 462/995

Titelillustrationen von Iacopo Bruno (Landschaft) & Ciruelo (Emblem)

Karten von Erhard Ringer

www.piper.de

www.ulldart.de

www.mahet.de

Mit dem „Ulldart“-Zyklus feierte Markus Heitz bereits bei Heyne große Erfolge, da er mit seiner actionreichen Geschichte den Nerv einer Leserschaft traf, deren Fantasy-Verständnis von Rollenspielen am Computer und auf dem Papier beeinflusst ist. Und da sich die sechsbändige Sage auch in der Neuauflage noch einmal gut verkaufte, war es kein Wunder, das mit „Ulldart - Zeit des Neuen“ eine direkt an die Handlung anschließende Trilogie heraus gegeben wurde. „Fatales Vermächtnis“ schließt nun die Geschichte ab, die in „Trügerischer Friede“ begonnen hatte und in „Brennende Kontinente“ fortgesetzt wurde.

Der Kampf gegen den dunklen Gott Tzulan und seine Handlanger Mortva Nesreca und Govan hat den Kontinent Ulldart in Trümmern zurückgelassen. Doch die tiefen Wunden haben keine Zeit zu heilen, denn dem Land drohen neue Gefahren – nicht nur durch dunkelste Magie in Gestalt durch Lodriks wieder auferstandene Tochter Zvatochna, die als Nekromantin über Seelen und Untote gebietet, sondern auch durch eine riesige Flotte von Eroberern, die nur ein Interesse hat: die Abtrünnigen ihres Volkes, die Kensustrianer, zu vernichten und ganz nebenbei ein wenig Land zu erobern.

Ein dritter Widersacher macht sich bereit, seine Rolle in dem ganzen Spiel zu übernehmen. Im Verborgenen wächst rasend schnell Vaihidin Nesreca heran, der Sohn von Mortva Nesreca und Aljasha, der nur eines will, nämlich das vollenden, was sein Vater begann, und schließlich auch noch seine Mutter rächen.

Während es in „Brennende Kontinente“ gar nicht gut für die Streiter des Guten aussah, scheint sich nun das Blatt zu wenden. Lodrik ergibt sich ganz dem Willen der Totengöttin Vintera und wird von dieser mit besonderen Kräften gesegnet. Zwar ist er nicht mehr länger selbst ein Nekromant, aber er gebietet fortan über eine andere Macht, die ihm hilft, gegen Vaihidin und Zvatochna zu bestehen.

Es gelingt, die Nekromantin zu töten, aber die Freude ist nur kurz, denn durch die Vernichtung ihres Körpers ist Zvatochna noch mächtiger geworden. Es bleibt Lodrik nichts anderes mehr übrig, als sich mit seinem zweitgrößten Feind zu verbünden.

Derweil beobachten König Perdor und der Rest der Getreuen mit Sorge, wie sich die Eroberer immer weiter über das Land ausbreiten, nachdem Kensustria gefallen ist. Denn nun haben diese ihr wahres Gesicht enthüllt. Anders als die Kensustrianer brauchen sie nicht nur Blut, um zu überleben, sondern auch Fleisch - Menschenfleisch...

Wie in seinen anderen „Ulldart“-Romanen bewegt sich Markus Heitz von einem Schauplatz zum anderen, um seine Action geladenen Szenen gewohnt routiniert abzuspielen. Diesmal aber führt er die meisten Handlungsstränge zusammen, um den Höhepunkt einzuleiten und episch breit aufzubereiten. Allerdings muss er dabei auch Abstriche machen, denn während die verschiedenen Konflikte auf Ulldart zu einem vernünftigen Ende geführt werden, gibt es bei der Nebenhandlung auf Kallisstron gewaltige Einbußen. Im Schnelldurchlauf werden dort die wichtigsten Probleme von Lorin und seinen Kameraden gelöst, damit mehr Platz für den Kampf auf Ulldart bleibt.

Neue Ideen und überraschende Wendungen haben aber auch dort keinen Raum mehr. Gewalt scheint das Allheilmittel zu sein, um die Feinde los zu werden. Zwar kennt der Autor immer noch gewisse Grenzen, was die Beschreibung bestimmter Details angeht, aber er verschwendet kostbaren Platz, und er kann auch nicht darüber hinweg täuschen, dass er inzwischen des „Ulldart“-Zyklus müde geworden ist und die Konflikte nun nur noch möglichst schnell und sauber zu einem Ende bringen will.

In Folge greift er mehr als früher auf sehr simple Lösungen zurück, und wenn er die Götter bemühen muss. Auch Charakterentwicklungen finden in diesem letzten Band nicht einmal mehr im geringsten Maße statt. Die Helden und Schurken bleiben so flach, wie sie von Anfang an waren, und sind auf wenige markante Wesenszüge reduziert. Nicht List und Verstand regieren ihre Handlung sondern recht eindimensionales Denken und die Waffen in ihren Händen, seien es nun Schwert oder Magie. Dementsprechend liest sich der Roman oft wie eine Zusammenstellung der bekanntesten Heroic Fantasy- und Rollenspiel-Klischees.

„Fatales Vermächtnis“ ist wie auch die anderen Bände der Saga leichte Unterhaltung für die Leser, für die ein guter Fantasy-Roman vor allem aus actionreichen Kampfszenen, epischen Schlachtengemälden, plakativen Beschreibungen und unkomplizierten, flachen Figuren besteht. Verstehen wird man ihn allerdings nur, wenn man die anderen Bände des Zyklus' kennt. Markus Heitz hat insgesamt zwar saubere Arbeit beim Abschluss seiner Geschichte geleistet, aber eines merkt man dem Buch doch an: Aus der „Ulldart“-Saga ist er inzwischen vollständig heraus gewachsen und der alten Figuren ein wenig müde geworden, auch wenn er sich die Option offen lässt, eines Tages weiter zu schreiben. (CS)



Nikolus Wolff
Dämonensturm
Legend - Hand of God 1
Panini-Verlag, Stuttgart, 09/2007
TB, Fantasy, 978-3-8332-1656-5, 288/995
Titelillustration von Andreas Adamek
www.paninicomics.de/videoqgame
www.legend.de

Was Computerspiele betrifft, so sind in den letzten Jahren immer mehr die deutschen Ideenschmiedern auf dem Vormarsch. Die kleinen Firmen entwickeln neue und clevere Marktstrategien, um ihre Produkte an die Spieler zu bringen. Dazu gehören auch Artikel, die man früher eigentlich nur zu bereits auf dem Markt etablierten Systemen herausgegeben hat: Bücher und Musik oder gar Hörspiele. Doch bei „Legend - Hand of God“ geht man nun genau den umgekehrten Weg. Zeitgleich oder sogar etwas früher als das Spiel sind ein Roman und ein Hörspiel erschienen, die atmosphärisch auf den Hintergrund einstimmen wollen.

Nach der letzten großen Schlacht gegen die Orks versammeln sich Zwerge, Elfen und Menschen zu einer abschließenden Besprechung und Siegesfeier. Niemand von den Anwesenden ahnt jedoch, dass bereits ein viel schlimmeres Verhängnis auf sie wartet, denn etwa zur gleichen Zeit öffnet ein verblendeter Elfenmagier ein lange verschlossenes Tor. Doch statt der erhofften Schätze aus Gold und Wissen erwarten ihn und die Welt nur das Grauen. Eine uralte, finstere Macht übernimmt seinen Körper und befreit die hinter dem Portal gefangenen Dämonen.

Ehe sie sich versehen, müssen die drei großen Völker von Aris erneut die Waffen ergreifen und gegen Kreaturen und Kräfte kämpfen, die die Orks an Macht weit übertreffen. Nur mit einem hohen Blutzoll können die Anwesenden von der Siegesfeier fliehen. Unter ihnen ist auch der junge Menschenprinz Targon.

Gerade war er noch ein Junge, der mit Hilfe seines Vaters die ersten Schritte auf dem schlüpfrigen Parkett der Diplomatie wagte, nun ist er dazu gezwungen, das Schwert und die Herrschaft zu ergreifen, weil der König im Kampf fällt.

Mit dem Mut der Verzweiflung und seinem klugen Bruder an der Seite versucht Targon von nun an, das Unheil von seinem Volk abzuwenden und ein neues Bündnis zwischen den Rassen des Lichts zu schmieden. Denn er weiß: Nur gemeinsam können Zwerge, Elfen und Menschen den Ansturm des Bösen überleben und nach Möglichkeiten suchen, das Übel von Aris zu vertreiben.

„Dämonensturm“ ist für einen Roman zu einem Computerspiel erstaunlich gut geschrieben. Nikolus Wolff besitzt einen flüssigen Stil und findet genau den richtigen Mittelweg zwischen

Beschreibung und Actionszenen, so dass dem Leser auf keiner Seite des Buches langweilig wird, er sich aber auch immer alles genau vorstellen kann.

Zwar benutzt der Autor durchweg gängige Klischees, und auch die Geschichte ist in großen Teilen schon vorhersehbar - aber man stört sich daran irgendwie nicht, denn die Handlung wird so atmosphärisch und lebendig dargeboten, dass dies nicht viel ausmacht. Nur am Ende hat man das Gefühl, dass etwas fehlt, weil das Epos erst begonnen hat. Aber die Fortführung kann man wohl nur selbst erleben - im Spiel.

Damit erfüllt die Einführung von „Legend - Hand of God“ alle Erwartungen seiner Herausgeber und bietet auch dem Nicht-Gamer einen unterhaltsamen und spannenden Abenteuerroman zum Abschalten und für Zwischendurch. (CS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Religion & Esoterik & Lebenshilfe, Comic, Manga & Anime.

Science Fiction



Yves Simoneau, Douglas Petrie, Scott Peters, Oz Scott, John Behring
The 4400 - Die Rückkehrer Staffel 1 + 2

The 4400, USA, 2005/2006

Paramount Home Entertainment, Unterföhring, erschienen am 7. September 2007

6 DVDs in Jewel-Case in Schuber mit Wackelbild, SF, Lauflänge: 779 min., 6 + 13 Folgen à ca. 45 min, 10/2007 gesehen für EUR 45.00

Extras: keine

FSK: 12

Bildformat 16:9, PAL RC=2, Sprachen/Tonformat: Deutsch und Englisch DD 5.1, Untertitel: Deutsch

Darsteller: Joel Gretsch, Jacqueline McKenzie, Peter Coyote u. a.

www.paramount.de

Seit für die Menschen der Weltraum in greifbare Nähe gerückt ist, beschäftigt sich die Science Fiction auch mit der Frage, ob es anderes Leben im All gibt, das dazu fähig ist, die riesigen Entfernungen zu überbrücken und uns zu besuchen. Und wenn ja, ob diese Außerirdischen uns freundlich oder feindlich gesinnt sind, ob sie uns nur manipulieren, mit uns spielen oder wirklich helfen wollen?

Zu den unerklärlichen Phänomenen sind seither neue hinzugekommen. Menschen, die einfach so verschwinden, behaupten, von Außerirdischen entführt worden zu sein, um nach verschiedenen Experimenten wieder zurück auf die Erde geschickt zu werden, ob unbeschadet oder nicht - das wissen sie nicht einmal zu sagen.

Genau das ist Thema vieler Romane und des einen oder anderen Films geworden, aber erst in den letzten zehn Jahren ist auch das Fernsehen auf den Geschmack gekommen.

Neben Steven Spielbergs zehnteiliger Filmsaga „Taken“ gibt es noch eine andere Serie, die sich mit der Entführung von Menschen durch andere Kräfte beschäftigt: „4400 - The Rückkehrer“, deren vierte Staffel gerade im amerikanischen Fernsehen gesendet wird, während hierzulande der Absatz der DVDs besser läuft.

Paramount hat die schon einmal einzeln erschienenen sechs Folgen der ersten und die dreizehn Folgen der zweiten Staffel nun zu einer einzigen Box zusammengefasst.

Mittlerweile sind FBI, CIA und Homeland Security oder die entsprechenden Behörden anderer Länder daran gewöhnt, das spurlose Verschwinden von Menschen nicht aufklären zu können. Die Möglichkeit, dass diese von außerirdischen Kräften entführt sein könnten, wird grundsätzlich ins

Reich der Fiktion verwiesen - nicht aber die Existenz eines Feuerballs, der seit einiger Zeit auf die Erde zurast und ein Seengebiet in der Nähe von Seattle anzusteuern scheint.

Die Sicherheitskräfte der USA sind in Alarmbereitschaft. Umso größer ist aber die Überraschung, als der Feuerball das Wasser eines Sees verpuffen lässt und danach aus dem Nebel eine riesige Masse von Menschen frei gibt: Männer, Frauen und Kinder, die im Laufe der letzten sechzig Jahre verschwunden sind.

Zu den Agenten, die sich um die genau 4400 Rückkehrer kümmern und ihre Personalien aufnehmen, gehören auch Diana Skouris und Tom Baldwin. Letzterer ist persönlich besonders betroffen, da nicht nur sein Neffe Shawn Farell einer der Rückkehrer ist, sondern auch sein eigener Sohn Kyle seit dessen Verschwinden im Koma liegt.

Die beiden Angehörigen der Homeland Security versuchen nicht nur, den in der Zeit Gestrandeten zu helfen, sondern sollen auch herauszufinden, was eigentlich passiert ist. Doch das wissen nicht einmal die Rückkehrer zu erzählen.

Nicht alle werden von ihren Familien glücklich in die Arme geschlossen. Die achtjährige Maia, die in den frühen 40er Jahren verschwand, hat keine Angehörigen mehr, und die junge Lily muss schmerzvoll erfahren, dass sie nach fast zwölf Jahren keine Familie mehr hat, obwohl Mann und Tochter noch leben. Andere wieder sind von ihren Geschäftspartnern ausgebootet worden und stehen vor den Trümmern ihrer Existenz.

Und dazu kommt, dass sich seltsame Vorfälle häufen. Immer mehr Angehörige der 4400 entwickeln besondere Kräfte. Sie können in die Zukunft schauen, Gedanken lesen, die Wirklichkeit verändern oder heilen.

Dadurch beginnt die Stimmung der Öffentlichkeit langsam wieder umzuschlagen. Nicht mehr länger sind die 4400 überall willkommen, sondern werden von einfachen Menschen und Politikern misstrauisch beäugt. Was will der Hotelier und Rückkehrer Jordan Collier mit der Einrichtung eines Zentrums und Wohnparks für die 4400 erreichen?

Mittendrin in allem stecken Tom Baldwin und Diana Skouris. Einerseits sympathisieren die beiden Agenten durch ihre persönlichen Bindungen mit den 4400: Tom verdankt Shawn das Wiedererwachen seines Sohnes und hat durch einen seltsamen Zwischenfall mehr über die Rückkehrer erfahren; Diana hat Maia adoptiert. Andererseits müssen sie ihren Job tun und fragen sich oft genug, wer hier Täter und Opfer sind.

Immer mehr wird deutlich, dass die 4400 eine besondere Aufgabe zu erfüllen haben und nur aus diesem Grunde wieder zurück geschickt wurden. Eine besondere Rolle kommt dabei Lily zu, die erst in der Zeit ihres Verschwindens schwanger geworden ist und deren Kind schon im Mutterleib besondere Gaben zu besitzen scheint. Gerade sie befindet sich mit Richard, dem einstigen Geliebten ihrer Großmutter, auf der Flucht...

Anders als in vielen Filmen ist hier nicht unbedingt die Entführung oder der Aufenthalt bei den Unbekannten das Thema der Serie sondern was danach geschieht.

Was erwartet die nach Monaten, Jahren oder sogar Jahrzehnten zurückgekehrten Menschen? Können sie jemals wieder ihr altes Leben aufnehmen? Oder ein neues im Schoß ihrer Lieben beginnen?

Schon in den Folgen 1 - 6 der ersten Staffel wird deutlich, wie sehr sich die Rückkehrer von ihren Familien entfremdet haben und wie schwer es ihnen fällt, sich wieder in ihr normales Umfeld zu integrieren, auch wenn es ihnen die Familien leicht zu machen versuchen, so wie bei Shawn Farell.

Doch es sind Kleinigkeiten, die alles verändert haben und Disharmonie in das scheinbare Glück bringen, wie z. B. im Fall des nun gleichaltrige Bruders und dessen Freundin. Dazu kommen die nach und nach erwachenden Gaben und Fähigkeiten, die nicht von allen so zu kontrollieren sind, wie sie es gerne hätten.

Richtet die erste Staffel den Focus noch verstärkt auf die 4400, die lernen müssen, mit den veränderten Gegebenheiten zurecht zu kommen und es oft genug schwer haben, sich wieder heimisch zu fühlen, so verändert sich das in der zweiten Staffel schlagartig.

Neben der wachsenden Paranoia der Behörden und in der Öffentlichkeit gegenüber den 4400, die teilweise extreme Blüten treibt, beginnen sich auch die Rückkehrer abzugrenzen, begünstigt durch Jordan Collier und sein Center.

Fronten entstehen und beginnen sich zu verhärten - konzentriert auf verschiedene Einzelschicksale. Während Richard und Lily die Furcht und die Veränderungen auf ihrer Flucht

mitbekommen, stecken andere 4400 wie Shawn Farrell, Jordan Collier und Maia mittendrin. Doch vor allem ist der Fokus auf die beiden Agenten der Homeland-Security gerichtet. Tom Baldwin sowie Diana Skouris müssen oft genug abwägen, ob sie ihren Befehlen oder ihrer Menschlichkeit gehorchen und in wie weit sie bereit sind, ihre moralischen Grenzen zu überschreiten.

Zwar bieten die Folgen auch immer wieder Action in Form von Verfolgungsjagden und Bedrohungen, der Fokus der Folgen ist aber auf die Charaktere und ihren inneren Kampf gerichtet. Natürlich gibt es in jeder Episode einen abgeschlossenen Handlungsstrang, man merkt aber auch, dass sie nur der Teil eines weit größeren Ganzen ist, und die Fragen, die beantwortet werden, immer wieder auch neue aufwerfen.

Heraus kommt eine Serie, die aktives Zusehen erfordert, da immer wieder kleine Hinweise gegeben werden. Zwar ist der Unterhaltungswert der Geschichten immer noch groß, aber man sollte nicht zu viele Folgen verpassen, um den Faden nicht zu verlieren, da alles aufeinander aufbaut und deutlich macht, dass man nicht unbedingt die alten Klischees wieder aufwärmen möchte, sondern etwas ganz anderes im Sinn hat.

Leider hat Paramount bei beiden Staffeln auf Extras verzichtet, die Qualität von Bild und Ton sind aber in Ordnung.

„The 4400 - Die Rückkehrer“ wendet sich vor allem an die SF-Fans, die nicht nur actionreiche Weltraumabenteuer mögen, sondern auch mit Geschichten zufrieden sind, die Elemente von Mystery-Serien wie „Akte X“ oder Dramaserien mit dem SF-Plot vereinen. (CS)

Mehr SF und Comic, Manga & Anime.

Mystery/Horror



Martin Zedlacher

Satanas – 11. September 2001

Book on Demand, 07/2007

PB, Mystery, Thriller, 978-3833481710, 368/2290

Titelillustration von Eliphaz Lévi

Innenillustrationen von N. N.

Etwas Bedrohliches geschieht. Mary Ann Fisher, Agentin des FBI, ist davon überzeugt, einer großen Verschwörung auf der Spur zu sein. Einer Verschwörung, die bis in die höchsten Kreise Washingtons reicht. Doch noch ahnt sie nicht, wie weit nach oben es geht und mit welchem Gegner sie es wirklich zu tun hat. Als ihr klar wird, welche schrecklichen Geschehnisse ihren Lauf nehmen sollen, scheint es bereits zu spät zu sein. In einem Sumpf aus Politik, Mafia, Fanatismus und Satanismus droht der Welt eine Katastrophe, deren Urheber nicht von dieser Welt zu sein scheint...

Das ist es also, das Buch des ‚österreichischen Dan Brown‘. Wobei einem auch nach der Lektüre nicht klar ist, warum sich Martin Zedlacher so nennt oder wie jemand auf die Idee kommen könnte, sein Werk mit jenen von Dan Brown zu vergleichen. „Satanas“ hat nur eines mit den Büchern des amerikanischen Bestseller-Autors gemein – es geht um Verschwörungen. Doch sonst hat sein Buch nicht einmal dieselbe Postleitzahl wie jene von Brown. Wer also glaubt, die Zeit bis zum nächsten Langdom-Titel mit „Satanas“ überbrücken zu können, sieht sich schnell getäuscht. Und enttäuscht – wenn er auf den simplen, aber effektiven Aufbau von Brown steht und sonst keine Seitenblicke wagt.

Denn auch wenn Martin Zedlacher sicher kein österreichischer oder wie auch immer gearteter Dan Brown ist, weiß dieses Buch zu unterhalten. Ja, man ist fast geneigt zu sagen, dass dem *zum*

Glück so ist, denn sonst stünde die Auflösung schon zu Beginn des Romans fest. Doch so breitet der Autor eine spannende, mystische Geschichte vor dem Leser aus, der er gespannt folgen kann. Dabei beweist Zedlacher, dass er nicht nur als Fachbuchautor sondern auch im fiktiven Bereich bestehen kann. Die Verknüpfungen zwischen den realen Geschehnissen und den erdachten Ereignissen in seinem Buch sind geschickt verwoben. Das Mystisch-Böse dringt in unsere Welt mit brachialer Gewalt ein und schafft es in Verbindung mit dem Fanatismus und der Grausamkeit, zu der Menschen fähig sind, den schlimmsten Terroranschlag der Geschichte heraufzubeschwören.

Die Story erstreckt sich über einen größeren Zeitraum und verbindet verschiedene Ereignisse zu einem Ganzen. Ein bisschen schwach ist hingegen die Charakterisierung der Protagonisten; hier hätte der Autor sicher ein wenig mehr ins Detail gehen können.

Soviel zum Lob, doch wie das so ist – kein Buch ist perfekt. Bei „Satanas“ ist der Schatten zudem unübersehbar und bereits zu Beginn des Buches zu finden. Der Autor hat sich nämlich nicht damit begnügt, *einen* bösen Geist, Teufel – wie auch immer – in sein Buch einzuflechten. So tauchen bei einer Schwarzen Messer Vampire auf, die – natürlich – dem seligen Vlad entstammen und Nachkommen jenes Dracula sind, den schon Bram Stoker beschrieb. Wer weiß, wie oft der Walachenfürst noch als Vampir erhalten muss, wie oft seine Gräueltaten noch aufgeführt werden und wie oft noch geschrieben wird, dass er seine Seele der Hölle vermacht hätte. Und natürlich geraten die Vampire in einen Bluttausch, kaum dass sie getrunken haben, natürlich fallen sie über Menschen her und... Das alles hätte dieses Buch nicht gebraucht, um spannend und unterhaltsam zu sein. Es wäre ohne Vampire und Vlad ausgekommen, und es wäre auch interessant gewesen, hätte man solch mythische Wesen außen vor gelassen. Mehr noch, es wäre besser gewesen, würde dieser Passus fehlen. Denn zum einen scheint er nachträglich eingearbeitet und will sich nicht so recht in die Story einfügen, zudem wirkt er trashig. Auch, dass die Vampire während der Story noch häufiger auftauchen, ist zum einen überflüssig, zum anderen will es nicht so recht passen.

Das Buch ist mit 22.90 Euro nicht gerade günstig, für ein Book-on-Demand-Werk jedoch typisch. Ebenso die Übergröße. Die Verarbeitung ist in Ordnung, das Cover schlicht und ansprechend.

Martin Zedlacher ist mit „Satanas“ ein spannender Roman gelungen, der zu unterhalten weiß. Der Vergleich mit den Werken von Dan Brown ist jedoch unpassend und sollte niemanden verleiten, falsche Schlüsse zu ziehen. (GA)

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

Krimi/Thriller



Patricia Cornwell

Staub

Kay Scarpetta 1

Goldmann, München, 6/2007

TB, Krimi, 978-3-442-45437-2, 477/995

Aus dem Amerikanischen von Karin Duffner

Titelgestaltung von Getty-Images

www.randomhouse.de/goldmann/

Kay Scarpetta, ihres Zeichens Gerichtsmedizinerin, kehrt an ihre alte Wirkungsstätte in Richmond, Virginia, zurück und kann ihren Augen kaum trauen:

Die von ihr so sorgsam aufgebaute Gerichtsmedizin ist ein einziges Trümmerfeld, in dem es niemanden mehr so recht interessiert, was da gerade passiert. Ihr Nachfolger, Dr. Marcus, erweist sich als vollkommen unfähig und beginnt gleich, mit ihr zu streiten, und irgendwie glaubt Scarpetta sich einfach nur noch im falschen Film.

Dabei sollte sie eigentlich als freie Gutachterin über einen Fall entscheiden, der Marcus Rätsel aufgibt. Die 14-jährige Cindy ist, laut seinem Befund, an einer Grippe gestorben. Einen ähnlichen Fall hatte Marcus erst vor kurzem auf seinem Obduktionstisch.

Scarpetta nimmt sich des Falles an und findet recht schnell heraus, dass Cindy ermordet wurde. Feiner Staub befindet sich an ihrem Körper und in ihrem Rachen. Knochenstaub von menschlichen Überresten!

Scarpetta kann nur einen Schluss ziehen: Sie hat es hier mit einem Killer zu tun. Und dieser Killer arbeitet im der Gerichtsmedizin angeschlossenen Krematorium...

Seicht und sacht dahinplätschernd und nicht wirklich Neues ergebend, so kommt der aktuelle Roman aus der Feder von Patricia Cornwell daher. Überzeugen kann „Staub“ nicht wirklich, dazu lässt die Autorin selbst zu viele Chancen aus und verhindert zu viele Möglichkeiten. Im Gegensatz zu den meisten der Vorgängerromane wirkt „Staub“ aufgesetzt, dröge und trocken. Als Leser wünscht man sich das Ende der 477 Seiten geradezu herbei, um dem Einheitsbrei zu entkommen. Kay Scarpetta wirkt in diesem Roman als die übermächtige Figur und lässt alle anderen zu puren Stichwortgebern verkommen. Dass sie dabei selbst für eine Hauptfigur viel zu präsent ist, scheint der Autorin nicht so recht aufzugehen.

Statt die Feindschaft zwischen Scarpetta und Marcus weiter zu beleuchten und es einmal richtig krachen zu lassen zwischen ihnen, dümpelt auch in dieser Beziehung der Roman vor sich hin und driftet irgendwann ab. Marcus, der einen Saftladen aus Scarpettas erstklassiger Gerichtsmedizin gemacht hat, taucht irgendwann nicht einmal mehr wirklich auf.

Der Roman wirkt wie aufgesetzt und ist kaum mehr als ein Lückenfüller, da der Folgeband schon wieder etwas mehr verspricht und auch hält. Für ein Füllsel sind die schon erwähnten 477 Seiten etwas zu lang und zu unergiebig. Es will einfach kein wirkliches Scarpetta-Feeling aufkommen beim Lesen - eher das Gegenteil.

Alles in allem ein sehr schwacher Roman, der nur bedingt zu empfehlen ist: für Neueinsteiger vielleicht, für Scarpetta-Fans keinesfalls. (RSch)

Mehr Krimi/Thriller unter Comic, Manga & Anime.

Religion & Esoterik & Lebenshilfe



Thea

Die große Hexenschule

Südwest-Verlag, München, aktuelle Auflage: 9/2006, Originalausgabe: Ludwig-Verlag, 10/2003

HC, Sachbuch, Esoterik, Religion, Lebenshilfe, 978-3-517-08202-8, 320/1695

*Umschlaggestaltung von R. M. E. Eschlbeck, Kreuzer, Botzenhardt
Innenillustrationen von Beate Brömse, München*

www.suedwest-verlag.de

www.hexenhaus.net

www.hexe-thea.de

www.hexenshop24.com

Schon seit einer geraumen Weile interessieren sich immer mehr Menschen im Zuge der Esoterik-Welle für ‚die neuen alten Religionen‘ und damit auch für das Hexentum.

Längst hat der Begriff ‚Hexe‘ wieder einen Bedeutungswandel erfahren und steht nicht mehr für eine böse Frau, die mit ihren magischen Kräften anderen Schaden zufügt und deswegen auf den Scheiterhaufen gehört, sondern für Menschen – beiderlei Geschlechts -, die im Einklang mit der Natur leben möchten, positiv zu denken versuchen und die Antworten auf die Fragen, die sie

bewegen, nicht bei den großen Religionen suchen sondern in sich selbst und bei anderen Mächten.

Das Thema ‚Hexentum‘ ist sehr weit gesteckt, denn es beinhaltet Bereiche wie Animismus, Schamanismus und das Wissen über die Muttergottheiten; die verschiedenen esoterischen Teilgebiete wie die Anwendung des Tarot, des Feng-Shui, des Pendels; auch Wellness wie Aromatherapie, Naturkosmetik und Farbenlehre; ferner Übungen, die die körperliche und geistige Gesundheit unterstützen wie der Einsatz von Klang und Klangschalen, Meditation und leichtem Sport; sowie Ratschläge zur angemessenen Ernährung und Behandlung kleiner Leiden durch Kräuter. Es werden Kenntnisse vermittelt, die nicht allein auf dem Wissen europäischer Hexen, Esoteriker, Heilkundler usw. basieren, sondern auf der ganzen Welt gesammelt wurden.

Vieles davon ist auch für Personen, die all dem etwas skeptisch gegenüber stehen oder für Neulinge, die gerade erst begonnen haben, sich mit der Materie zu befassen, leicht nachvollziehbar und in ihren Alltag übertragbar.

Wer ‚richtigen Hokuspokus‘ erwartet, d. h. klangvolle Zaubersprüche, mittels derer man sich den besten Liebhaber herbei hext oder der missgünstigen Nachbarin einige Warzen verpasst, Tränke und Salben aus Spinnenbeinen, Krötendreck und Jungfrauenblut, wie man es immer wieder in der phantastischen Literatur oder im Film findet, der wird feststellen, dass sich die Autorin und alle anderen Mitwirkenden an dem Buch um Seriosität bemühen – und so etwas überhaupt nicht oder allenfalls mit einem Augenzwinkern angesprochen wird.

„Die große Hexenschule“ soll ein Lehrbuch – präziser: ein dreijähriges Heimstudium inklusive Prüfungen und Diplom für alle sein, die sich zum Hexentum bekennen und den Weg einer weisen Hexe einschlagen wollen.

Die praktizierende Hexe und Autorin des Bandes Thea, die Novizin Gabrielé sowie die Universologen Susanne Görke und Alexander Kopitkow, die als Koautoren ihre Eindrücke und ihr Wissen beisteuern, beraten, erklären und führen in die magisch-bodenständige Welt ein.

Jeder Monat hat seine Besonderheiten. Feste und die damit verbundenen Bräuche setzen Akzente. Wie man sich vorbereitet und wie ein solches Ritual ablaufen kann, wird ausführlich beschrieben und durch passende Gebete, Zusatztipps und kleine Anekdoten ergänzt. Interessant sind hier vor allem die Beschreibungen von Gabrielé als neuer Teilnehmerin, mit der sich der Novize identifizieren kann.

Doch auch weitere Themen werden angesprochen, und jeden Monat wird ein anderes davon vertieft, z. B. Pflanz- und Erntezeiten von Kräutern und Kräuterkunde, Astrologie, Nummerologie, die Energie der Edelsteine, Krafttiere und heilige Bäume, Naturgeister und Engel, Mondmagie, Telepathie und Trancen – und vieles mehr. Wofür man sonst etliche Bücher kaufen muss, ist hier zusammengefasst in einem Band. Die Grundlagen werden erklärt, doch alles Weitere muss der Initiant selbst erfahren.

Die Anleitungen für das erste Lehrjahr sind ausführlicher als für das zweite oder dritte, was ganz verständlich ist, schließlich wird zunächst ein Basiswissen aufgebaut, das später eine Vertiefung erfährt. Die Erläuterungen werden immer komplexer und anspruchsvoller: Für die Astrologie mit ihren Feinheiten und auch das Tarot braucht man schon reichliche Hintergrundinformationen, etwas Einfühlungsvermögen und Übung, um beides sinnvoll anwenden zu können.

Es fällt auf, dass sich manche Gebete wiederholen, dabei wäre es recht schön gewesen, hier einige Varianten mehr vorzufinden. Auch wird immer auf die Produkte von Thea (Musik-CDs, Bücher usw.) hingewiesen. Einerseits sind die Möglichkeiten sicher begrenzt, wo Novizinnen notwendige Gegenstände erstehen können, aber ganz frei vom Kommerz sind auch die weisen Hexen nicht – das Prinzip vom ausgeglichenen Geben und Nehmen.

Das Buch ist sehr schön und übersichtlich gestaltet, dazu liebevoll illustriert – es macht wirklich Spaß, darin zu lesen, weil man leicht findet, was man sucht, und tatsächlich so einiges neugierig macht und zum Ausprobieren einlädt, seien es die Rezepte für ein Liebesmahl, die Vorschläge für Aromatherapien oder die Ideen für das Anlegen eines Kräutergartens.

Selbst jene, die behaupten, nicht an solche Dinge zu glauben, lesen doch immer mal ihr Horoskop, tragen Glücksbringer bei sich, sammeln schöne Tarot-Karten der Motive wegen oder haben

sonstige spirituelle Neigungen, derer sie sich gar nicht bewusst sind. Auch an jene wendet sich das Buch und versucht, Schranken und Vorurteile abzubauen.

Die Zielgruppe sind jedoch eindeutig die überzeugten Anhänger des Hexentums, die ernsthaft dem Pfad folgen wollen, der hier vorgegeben wird.

Um „Die große Hexenschule“ wirklich nutzen zu können, sollte man eine weise Hexe werden und den Anleitungen folgen wollen. Auch eingefleischte Esoterik-Fans dürften so manches Interessantes für sich entdecken. Den Skeptikern bietet das Buch reizvolle Einblicke in eine andere Welt und auch Nützliches, denn positives Denken und Wellness sind auch für sie nachvollziehbare Themen. (IS)

Essen & Trinken



Pralinenclub/Klaus Passerschröer (Vorwort)

Feinste Pralinen selbst gemacht

Südwest-Verlag, München, 9/2007

HC im Kleinformat, Sachbuch, Essen & Trinken, 978-3-517-08371-1, 64/1695

Rezepte von diversen Createuren

Titelgestaltung von Reinhard Soll

Fotos von Maja Smend

Foodsyling von Kim Morphew

Im Geschenkkarton mit Abtropfgitter und 3 verschiedenen Pralinengabeln

www.suedwest-verlag.de

www.pralinenclub.de

www.bos-food.de

Nichts ist ärgerlicher, als teures Geld für edle Pralinen auszugeben und dann feststellen zu müssen, dass der Fachhändler sie falsch gelagert hat oder sie gar schon alt sind. Macht man sie selbst, hat man Frische und Qualität in der eigenen Hand, kann über Geschmacksrichtung und Gestaltung entscheiden. Wer Freude am Kochen und Backen hat, wird daher sicher gern probieren wollen, Pralinen selbst herzustellen.

Gerade vor Weihnachten, wenn man verzweifelt nach passenden Geschenken sucht, sind Kreationen aus der eigenen Küche immer eine originelle Idee. Alternativ - wenn man nicht so geschickt, aber der zu Beschenkende sehr kreativ ist - kann das vorliegende Set „Feinste Pralinen selbst gemacht“, das im Geschenkkarton geliefert wird, bestehend aus einem Büchlein und den notwendigen Utensilien, genau das Richtige sein.

Rund 30 leckere Rezepte werden hier vorgestellt, ergänzt durch ganzseitige Fotos, die des Betrachters Appetit wecken.

Zunächst findet man in einem Einführungsteil Produktinformationen und allgemeine nützliche Tipps, die man sorgfältig lesen sollte, um sich auf die eigene Pralinen-Produktion vorbereiten zu können. Beispielsweise wird der Neuling mit hohen Mengenangaben überrascht, die damit erklärt werden, dass man nicht zu knapp kalkulieren sollte, damit nicht kurz vor Schluss einige wichtige Zutaten plötzlich ausgehen und das Gelingen der letzten Stücke gefährdet wird. Entweder bezieht man die Reste anderentags in die weitere Pralinen-Herstellung mit ein oder überlegt sich eine andere sinnvolle Verwertung, z. B. das Verbacken in oder Dekorieren von Plätzchen oder Kuchen. Auch die Rezepte sollte man sich in Ruhe durchlesen und eine Liste erstellen von den Dingen, die benötigt werden. Tatsächlich kann man nicht immer gleich loslegen, selbst wenn man die Grundsubstanzen in der Vorratskammer liegen hat. Für einige Pralinen benötigt man Hohlkugeln aus Schokolade, die geübte Createure mit Hilfe entsprechender Förmchen selber fertigen können, doch bietet sie auch der Fachhandel an. Eventuell sind noch weitere Einkäufe und Vorbereitungen zu tätigen, damit man am nächsten Tag ans Werk gehen kann.

Die gesammelten Rezepte wurden von verschiedenen Createuren entwickelt und erprobt. Das Inhaltsverzeichnis teilt sie in drei Gruppen: Pralinen mit Nüssen und Marzipan, Pralinen mit Alkohol, Pralinen mit Aromen, so dass man sich leichter orientieren kann.

Beispielweise findet man „Nougat-Pralinen“, „Pistazien-Marzipan-Pralinen“, „Campari-Orange-Gelee-Pralinen“, „Prosecco-Trüffel“, „Eierlikör-Sahne-Trüffel“, „Amarena-Traum“, „Veilchen-Ganache“, „Chili-Orange-Trüffel“, „Himbeer-Frucht-Pralinen“ u. v. m.

Auch sehr verlockend ist folgendes Rezept von Eberhard Schell, Schokoladenmanufaktur Schell in Grundelsheim – „Teepralinen“:

100 g Sahne in einem Topf aufkochen, 4 Beutel kräftigen Asamtee einlegen, Topf von der Kochstelle nehmen, Tee zehn min ziehen lassen, die Beutel dann entfernen. 200 g Milchkuvertüre in kleine Stücke hacken und in der Tee-Sahne unter Rühren auflösen. Die Masse ca. 5 mm dick auf eine mit Backpapier ausgekleidete Unterlage streichen und 24 h an einem kühlen Ort fest werden lassen. Am nächsten Tag die erstarrte Masse in 2 x 2 cm große Stücke schneiden. 500 g dunkle Kuvertüre temperieren und die Pralinenrohlinge damit überziehen, absetzen und trocknen lassen. 100 g Milchkuvertüre temperieren, in eine Spritztüte füllen, Spitze abschneiden und auf jede Praline das Wort ‚Tee‘ schreiben.

Zu allen Rezepten gibt es eine Spalte, die sämtliche Zutaten auflistet und daneben die leicht verständliche Anleitung, die in mehrere Arbeitsschritte gegliedert ist. Ebenfalls angegeben sind die Zubereitungs- und Ruhezeiten, sowie die Haltbarkeitsdauer.

Es empfiehlt sich, das Buch in Ruhe anzusehen, damit man planen und alle Vorbereitungen treffen kann, denn das Herstellen von Pralinen ist keine Angelegenheit von einer halben Stunde. Sicher wird man schnell das eine oder andere Rezept entdecken, das man gern probieren möchte und das einem auch vom Schwierigkeitsgrad her zusagt. Hat man Erfolg, wagt man sich nächstes Mal an ein kompliziertes Rezept.

Das Buch ist sehr schön und übersichtlich gestaltet, dazu auch sehr informativ, so dass man damit in die private Pralinen-Produktion einsteigen kann. Die mitgelieferten Utensilien sind nützliche Helfer.

Die gelungene Kombination aus Buch und Küchenhelfer machen das Set „Feinste Pralinen selbst gemacht“ zu einem sehr schönen Geschenk – oder man behält es einfach selbst. (IS)



Erwin Seitz (Hrsg.)

Cotta's kulinarischer Almanach No 15

Klett-Cotta, Stuttgart, 8/2007

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Sachbuch, Essen & Trinken, Belletristik, 978-3-608-93797-8, 228/2150

Titelfoto von stockphoto.com/sasimoto

Illustrationen von Isabel Klett

www.Klett-Cotta.de

„Cotta's kulinarischer Almanach No 15“ ist zugleich ein unterhaltsames Lesebuch, nützlicher Ratgeber und leckeres Kochbuch. Der Herausgeber Erwin Seitz sammelte die Essays von achtzehn Autoren, die sich mit den Eigenarten von Gästen und Kellnern, empfehlenswerten und kulinarisch weniger reizvollen Lokalen weltweit, der zu jedem Anlass passenden Garderobe und guten Manieren, der stilvollen Einladung und dem gelungenen Essen daheim, der sinnvollen Kücheneinrichtung u. v. m. befassen. Dabei geht es keineswegs trocken und langweilig zu, sondern jeder Autor schildert seine Eindrücke und Ansichten, garniert mit nachvollziehbaren Beispielen und amüsanten Anekdoten.

Manches liest sich überaus vergnüglich wie Antje Susann Bonhages „Pekings neue Freundlichkeiten“. Was seit Generationen Gang und Gäbe war, wurde in Chinas Hauptstadt anlässlich der Olympischen Spiele verboten, um nicht die ausländischen Besucher abzuschrecken - darunter das Spucken auf die Straße, das öffentliche Herumlaufen im Schlafanzug, eventuell noch mit hoch gerolltem Oberteil, die Verunreinigung der Wege durch Müll und Fäkalien. Das bedeutet jedoch nicht, dass der Ausländer überall mit offenen Armen empfangen wird. Er ist zwar

ein Gast, zu dem man höflich sein sollte, aber er bleibt dennoch ein Fremder, der nicht dieselbe Behandlung wie die Landsleute verdient.

Anderes wiederum ist sehr informativ, beispielsweise „Einfach gut kochen“ von Christian Mittermeier, der sich zum sinnvollen Aufbau einer Küche, nützlichen Einrichtungsgegenständen und den verschiedenen kleinen Helfern äußert. Eine Hausfrau, die jeden Tag eine mehrköpfige Familie bekochen muss, kann dem Autor in allen Punkten zustimmen. Leider haben die Architekten von den Bedürfnissen der Hausfrau oder dem Hausmann keine Ahnung, so dass die Raumgröße und –form selten optimal ist. Auch die Anordnung der Elektrogeräte wird aus diesem Grund von den Küchenplanern oft nur behelfsmäßig festgelegt. Die diversen Küchengeräte und –utensilien sind ein weiteres Thema. Wie schnell müllen das Zimmer und die Schränke zu wegen überflüssiger Helfer, die man gar nicht braucht/benutzt.

Ob er sich immer den Ansichten eines Autors anschließen möchte, muss der Leser selbst entscheiden, denn nicht alle Beschreibungen lassen sich überprüfen – es sei denn, man lebt selbst z. B. in München und kennt die genannten Lokale. Dann wird man feststellen, dass Katja Mutschelknaus in „Jenseits von Humtata“ eine sehr subjektive Meinung vermitteln will, indem sie manche Restaurants übermäßig lobt und an anderen kein gutes Haar lässt. Man fragt sich unwillkürlich, was die Autorin so sehr geärgert haben könnte, dass sie renommierte Wirtshäuser, deren Spezialitäten von den waschechten Münchnern sehr geschätzt werden, regelrecht verunglimpft.

Nicht alle Autoren sind ‚vom Fach‘. Die kurzen Vitae verraten, dass mit Christian Mittermeier und Jürgen Koch zwei Küchenchefs aus Erfahrung sprechen, während die übrigen Mitwirkenden anderen Berufen nachgehen, dank derer sie viel reisen und in Folge die Spezialitäten verschiedener Regionen kennen lernen. Es sind Personen, die gern gut essen, die ihre Eindrücke in Worte zu kleiden verstehen – aber nicht jeder muss zwangsläufig ein echter Gourmet sein. Der Leser darf durchaus eine eigene Meinung vertreten.

Das Buch wendet sich in erster Linie an ein Publikum, das gern gepflegt Essen geht oder Freude daran hat, zu Hause Gäste stilvoll zu empfangen, das selbst öfters auf Geschäfts- oder Urlaubsreise ist und repräsentieren muss oder möchte. Man findet so manche nützliche Information, eingebunden in unterhaltsam geschriebene Texte, die abgerundet werden durch Rezepte und Adressen von empfehlenswerten Lokalen.

Wer sich zu McDonald's und schnellen, praktischen Gerichten sowie dem blanken Tisch, an dem die Kinder nach dem Essen die Hausaufgaben machen, bekennt, wird mit diesem Band nicht so viel anfangen können. Interessant ist er mehr für jene Leser, die großen Wert auf Lebensart und -kultur legen, ferner die Muße und das Geld haben, diese pflegen zu können. (IS)

Haus & Heimwerken



Tine Wittler

Einsatz in 4 Wänden: Das Küchenbuch - Die besten Ideen zum Selbermachen

VGS-Verlagsgesellschaft, Köln, 3/2007

SC, Sachbuch, Haus & Heimwerken, 978-3-8025-3610-6, 141/1490

Titelfoto von Axel Kirchhod Photographie, Hamburg

www.vgs.de

Heimwerker- und Kochsendungen haben im deutschen Fernsehen derzeit einen wirklichen Run. „Einsatz in 4 Wänden“, ein Format, das RTL des Öfteren zeigt und schon einen mehr oder minder abendfüllenden Ableger gefunden hat, dürfte mit zu den erfolgreichsten und ältesten Sendungen in dieser Sparte gehören. So ist es auch kein Wunder, wenn die moderierende Innenarchitektin Tine Wittler sich nun befließigt fühlt, ihre Arbeit auch in Buchform an den möglichen Interessierten zu bringen.

Leider bleibt das Buch weit hinter den Erwartungen zurück. Statt wirklich zu zeigen, wie man was erledigen kann, gibt die Autorin hier nur Tipps, die sich meist mehr auf kleinere oder größere Basteleien beziehen denn auf eine wirkliche Neugestaltung eines so wichtigen Raumes wie eben der Küche.

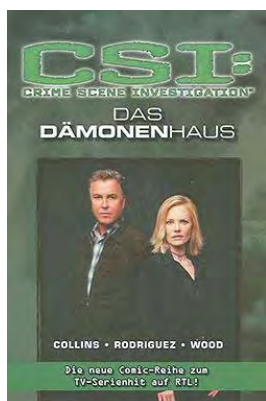
Dabei beginnt das ganze schon recht viel versprechend, geht Wittler doch auf die verschiedensten ‚Küchentypen‘ ein und zeigt erst einmal im groben Verlauf, wie man den Platz besser nutzen und den Raum etwas wohnlicher gestalten kann. Dann aber reißt das Ganze ab und wird zu allgemein und breit gefächert. Statt handwerklicher Arbeit kommen eben die Basteleien. Sicherlich auch ein wichtiger Teil, jedoch eher zu den letzten Schritten des Einrichtens und Dekorierens gehörend statt zur Renovierung und Gestaltung selbst.

Ganz wie im Fernseh-Format dümpelt alles recht seicht vor sich hin und bietet nicht mehr als ein paar nette Ideen für interessierte Bastler. Für den Heimwerker dementsprechend weniger geeignet, kommen doch nicht einmal echte Tipps oder Vorschläge in diese Richtung.

Interessant und erwähnenswert der Widerspruch von Frau Wittler: Erzählt sie doch in ihrer Sendung immer wieder gern, wie praktisch und gut aussehend eine Einbauküche ist, so lässt sie sich in diesem Buch denn zu dem genauen Gegenteil aus und predigt seitenlang über die Vorzüge der billigeren Baumarkt-Küchenzeilen. Da könnte manch ein Leser schon auf falsche Ideen kommen.

Alles in allem ein eher enttäuschendes Buch mit wenig echten Einfällen oder Hilfestellungen. Es bleibt zu allgemein, geht nicht wirklich ins Detail. Für Bastler und Hobby-Dekorateure sicherlich interessant, für echte Renovierungsträger allerdings nicht wirklich geeignet. (RSch)

Comic



Max Allen Collins (Story), Matthew V. Clemens (Forensische Recherche & Co-Plot), Gabriel Rodriguez, Sulaco Studios, Ashley Wood u. a. (Illustrationen)

CSI Sonderband 5: Crime Scene Investigation - Das Dämonenhaus
CSI – Crime Scene Investigation: Demon House, USA, 2004/05

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 7/2007

PB, vollfarbige Graphic-Novel im Comicformat, Media, Krimi, 978-3-86607-376-0, 124/1495

Titelfoto von CBS Photo/Robert Voets

Aus dem Amerikanischen von Helga Parmiter

www.paninicomics.de

Halloween in Las Vegas. Das bedeutet nicht nur jede Menge Spaß, sondern auch jede Menge Arbeit für das CSI-Team:

Zwei merkwürdige Räuber tauchen in Supermärkten auf, rauben das Geld aus den Kassen und bedienen sich nebenbei auch noch an Fast-Food und Softdrinks. So geht das jetzt schon einige Wochen lang - außer Freitags! Da scheinen die beiden Kriminellen andere Aktivitäten auf dem Terminkalender stehen zu haben als die Überfälle. Umso merkwürdiger, dass ein scheinbarer weiterer Überfall just an Halloween, das dieses Jahr auf einen Freitag fällt, geschieht. Was geht da vor?

Der Ort des letzten – außerplanmäßigen - Überfalls ist ein so genanntes „Geister-“ oder „Dämonenhaus“. Hierbei handelt es sich um umgebaute, leer stehende Gebäude, die von Jugendlichen im Oktober zu ihrer ganz eigenen Art von Geisterbahn umfunktioniert werden, indem sie Szenen aus Horrorfilmen nachstellen und Eintritt nehmen für das Vergnügen. Seit einigen Jahren hat sich eine gemeinnützige Organisation namens TAPARS der Idee angenommen und nutzt die Geisterhausszenerie für ihre Zwecke - indem sie mit drastischen Mitteln den Jugendlichen vor Augen führt, was passieren kann, wenn sie sich nicht an die Regeln halten.

Kaum ist das CSI-Team unter Gil Grissom am Ort des Überfalls, der Kasse des Dämonenhauses, eingetroffen, ertönt ein merkwürdig lauter Schuss. Kurz darauf bricht Panik aus, und die Besucher

verlassen schreiend und vollkommen durcheinander das umgebaute Einkaufszentrum. Schnell ist klar, eine junge Frau wurde während einer Vorführung über ‚häusliche Gewalt‘ erschossen. Ihr Lebensgefährte, der in dieser Szene den Mörder eben seiner Frau spielen sollte, ist vollkommen sicher, dass er vor der Vorführung nur Platzpatronen in seinen Revolver geladen hatte, und steht völlig neben sich.

Gil Grissom teilt sein Team auf, um der Sache auf die Spur zu kommen. Bald wird deutlich, das CSI-Team hat es nicht mit zwei sondern mit drei Verbrechen zu tun...

Im neuen Band der „CSI“-Comic-Reihe, die Paninicomics dem deutschen Leser zugänglich macht, darf sich wieder das ‚Urteam‘ mit einem Fall auseinandersetzen, zum dritten Mal innerhalb der Reihe, die inzwischen fünf Bände umfasst. Wieder sind die Fälle relativ früh innerhalb der Serie angesiedelt, so dass man als Leser eine gewisse Melancholie in sich entdeckt, ist doch ein Gil Grissom in der letzten in Deutschland gelaufenen Staffel sehr zurückgenommen worden gegenüber den anderen Teammitgliedern.

Die Kriminalfälle, die in diesem Band behandelt werden, sind äußerst spannend geschrieben und könnten tatsächlich aus der Serie stammen. Gerade in der ersten Staffel gab es ja den einen oder anderen sehr skurrilen Fall für das Team. Allerdings sei anzumerken, dass gerade der Leiter, also Gil Grissom, in diesem Comic teils etwas aus der Rolle fällt. Der sonst kühle, immer einen weisen Spruch auf den Lippen führende Wissenschaftler haut hier teilweise mit einem ziemlichen Vorschlaghammer zu, was man so von ihm nicht kennt. Auch die Art, wie er anderen die Stichworte gibt oder Fakten zusammenfasst, passt nicht wirklich zu der beliebten Figur aus der Serie.

Ferner hat sich der Wechsel innerhalb des Zeichnerteams nicht gerade positiv auf den Stil des Bandes ausgewirkt. Die Figuren erkennt man meist erst beim zweiten oder dritten Hinsehen. Gerade Grissom und Nick Stokes sehen sich plötzlich erstaunlich ähnlich, und Captain Brass scheint ein Lifting gemacht zu haben. Am schlimmsten hat es Greg Sanders getroffen, den man überhaupt nicht mehr wieder erkennt.

Um bei den Zeichnungen zu bleiben, auch die ‚Aufklärungssequenzen‘ haben deutlich nachgelassen im Bezug auf die früheren Darstellungen. Die eckigen, an bloße Skizzen erinnernde und in Fehlfarben gesetzte Bilder wirken teils sogar schon recht abstoßend und stören den Lesegenuss des Comics ungemein, was gerade bei der hier erzählten Storyline sehr schade ist.

Alles in allem bleibt am Ende ein eher mittelmäßiger Band mit einer hervorragenden Geschichte, die aber leider untergeht in der Gesamtqualität. Als Roman sicherlich ein Highlight der Serie, als Comic... der bisher schlechteste Band der Reihe. (RSch)



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

Michael Moorcocks Elric - Die Erschaffung eines Hexers

Michael Moorcock's Elric - The Making of a Sorcerer 1 - 4, USA, 2004

Paninicomics, DC Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 4/2007

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

Aus dem Englischen von Claudia Kern

Titelillustration von Walter Simonson

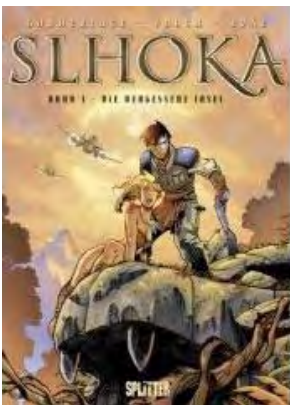
www.paninicomics.de

Elric, der Albinoprinz von Melniboné, ist eine Facette des ‚ewigen Helden‘ aus der Feder von Michael Moorcock, der auch Autor der Geschichte dieses Comics ist. Hier werden nicht die tragischen Abenteuer des erwachsenen Elric beleuchtet sondern seine Zeit als junger Mann, bevor er den Rubinthron besteigt. Die Tatsache, dass die Figur des verfluchten Hexers das Medium Comic erobert hat und ein Film über ihn in Planung ist, zeigt, dass es sich bei ihm wirklich um einen ‚ewigen Helden‘ handelt, denn obschon er seinen ersten Auftritt bereits 1961 in dem Roman „Stealer of Souls“ hatte, ist er nach wie vor nicht nur präsent, sondern schafft es zudem, sich an aktuelle Lesegewohnheiten des Publikums anzupassen.

Die „Erschaffung eines Hexers“ wird in Episoden erzählt, die wenig mit der realen Welt des dekadenten Melnibonés zu tun haben, sondern zumeist in der der Träume spielen, in denen Elric und sein Widersacher Prinz Yyrkoon Prüfungen bestehen und Weisheiten erlangen, die deutlich machen sollen, wer von ihnen dazu ausersehen ist, den Rubinthron zu besteigen. Natürlich ist den meisten Lesern bekannt, wie dieser harte Wettstreit ausgehen wird, und auch die Drohung, dass man in der Welt der Träume durchaus real sterben kann, schreckt wenig, wenn man weiß, dass Elric noch einen ganzen Romanzyklus zu bestreiten hat.

Trotzdem, nach einem etwas zögerlichen Beginn und teilweise recht sprunghaft wirkenden Übergängen gelingt es der Story, den Leser in ihren Zauber einzuweben, was sicherlich zu einem großen Teil an den Zeichnungen von Walter Simonson und der Kolorierung von Steve Oliff liegt. Obschon die Zeichnungen vom Stil her zuweilen etwas überzogen sind, was Mimik oder Körperhaltung der Figuren angeht, so sind sie in sich sehr stimmig und vermitteln von Abläufen und Perspektiven her einen filmischen und dynamischen Blick in das Geschehen, in dem große, farbintensive ganz- und halbseitige Bilder beeindruckende Wegpunkte setzen, die man gerne etwas länger betrachtet.

Insgesamt hinterlässt der Comic einen umfassend guten Eindruck, sowohl von der Geschichte als auch vom Erzählstil, den Zeichnungen und der Aufmachung her. Wünschenswert wäre eine weniger episodenhafte Geschichte gewesen, um noch mehr erzählerische Tiefe zu erreichen, doch auch so beleuchtet „Die Erschaffung eines Hexers“ den Weg, den Elric zum Thron genommen hat, auf eine beeindruckende und unterhaltsame Art. (BvdB)



Ulrig Godderidge, Adrien Floch & Lyse
Die vergessene Insel
Slhoka 1

Slhoka: L'île oubliée, Frankreich, 2003

Splitter-Verlag, Bielefeld, 5/2007, Originalausgabe: Carlsen-Verlag, Hamburg, 2003

HC-Album, Comic, Fantasy, SF, 978-3-939823-45-2, 48/1280

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Titelgestaltung von Dirk Schulz

www.splitter-verlag.de

Die Welt Link-Arkhoide wird von einem heftigen Krieg verheert, der schon zahlreiche Opfer forderte. Auch die Soldaten Ar'n und Slhoka erwischt es. Ihr Flugzeug wird über einer unbekanntem Insel abgeschossen. Mit Mühe können sie den Fleisch fressenden Ungetümen entkommen – und finden sich in einem idyllischen Dorf inmitten freundlicher Eingeborener wieder. Die beiden Männer werden sogleich von dem friedliebenden Stamm aufgenommen. Während Slhoka noch unsicher ist, passt sich Ar'n schnell dem neuen Leben an und scheint kein Interesse daran zu haben, nach einem Weg zu suchen, um in die Heimat zurückkehren zu können.

In dieser Zeit des Lernens und Umdenkens steht Slhoka als Kili die hübsche Leidjill zur Seite, und Ar'ns Beschützer ist der Jäher Bwa. Bei einem Ritual konfrontiert der Schamane die Neuankömmlinge mit ihren eigenen Konflikten, Ängsten und Verantwortungen, und Slhoka lernt seinen Schutzgott kennen: Thani, den Rachegeist. Leidjill ist darüber sehr erschrocken, denn dies ist ein bedenkliches Vorzeichen.

Es dauert auch nicht mehr lang, und schon wird die paradiesische Insel vom Krieg heimgesucht. Ar'n und Slhoka kämpfen auf der Seite ihrer neuen Freunde, können jedoch gegen die mit modernen Waffen ausgerüsteten Angreifer nichts ausrichten. Als Leidjill von einem Schuss getroffen wird, entfesselt Slhoka ein Inferno...

Die Serie „Slhoka“ präsentiert einen Mix aus SF und Fantasy. Zwei Soldaten, die des Krieges überdrüssig sind, lernen den Frieden auf einer bis dahin unbekanntem Insel zu schätzen. Natürlich wird das Idyll zerstört, denn die Angreifer kennen kein Erbarmen. Die Eingeborenen werden niedergestreckt, Leidjill scheint tot zu sein, und Slhoka wird als interessantes Phänomen zu Untersuchungszwecken zurück in die Heimat gebracht.

Es liegt auf der Hand, dass der Titelheld eine wichtige Aufgabe erfüllen muss: den Krieg beenden und den Frieden auf Link-Arkhoide durchsetzen. Erste entsprechende Andeutungen machen die Schutzgeister, doch ist sich Slhoka seiner Bedeutung nicht bewusst. Die notwendigen Fähigkeiten manifestieren sich erstmals, als Leidjill besinnungslos oder tot in seinen Armen liegt. Diese ungewohnten Kräfte verwirren und erschrecken ihn, so dass er von den anderen Soldaten leicht überwältigt werden kann. Es gelingt ihm jedoch, aus dem Labor zu entkommen – doch wohin soll er sich wenden? Mit diesem und einem weiteren Cliffhanger endet der erste Teil.

Der Auftaktband legt den Hintergrund der Handlung fest, stellt die Kontrahenten und die wichtigsten Charaktere vor. Thematisiert wird die Verwerflichkeit des Krieges, die erschreckenden Gräueltaten, die von Menschen an Menschen begangen werden, die brutalen Auswüchse, die auf Einzelne zurückgehen, die den Krieg als ihren Lebensmittelpunkt betrachten.

Das Ganze wird in ansprechenden Bildern geschildert, die in fröhlichen, warmen Farben gehalten sind, wenn das Idyll zu sehen ist. Die Töne verschieben sich zu einem bedrohlichen Rot, wenn Gefahr droht und gekämpft wird, und die Heimat der Kriegstreiber erscheint in kalten Nuancen. Die Figuren sind leicht überzeichnet, doch wissen die hübschen Mädchen, die Haut zeigen dürfen, vor allem den männlichen Betrachtern zu gefallen.

Die Ausgangssituation ist interessant und macht neugierig, wie es weiter gehen wird, man nimmt am Schicksal der sympathischen Charaktere Anteil und erfreut sich an schönen Zeichnungen. Zwar ist „Slhoka“ kein außergewöhnliches Album, da sich vergleichbare Motive auch in anderen Comics finden lassen und der Zeichenstil Geschmacksache ist, doch liefern die Künstler eine solide Arbeit ab, die alle Erwartungen erfüllt. (IS)



Brian Holguin, Jay Anacleto u. a.

Spawn Godslayer, USA, 2006

Panini Comics, Nettetal-Kaldenkirchen, 5/2007

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic-Novel, Horror, Dark Fantasy, 978-3-86607-419-4, 68/895

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Spawn wurde erdacht von Todd McFarlane

www.paninicomics.de

www.spawn.com

Wo ist die Grenze zwischen einem klassischen Comic und einem Bildband, dessen aufwändige Kunstwerke mit Text ergänzt werden? „Spawn - Godslayer“ bewegt sich genau auf diesem Grat und ist ein wenig etwas von beidem.

Natürlich wird hier eine Geschichte erzählt, wortreich und in einem klassischen, leicht pathetischen Stil, der mit großen Begriffen und Vergleichen nicht spart. Vor allem am Beginn, wo es kaum Interaktionen gibt, findet die Erzählung hauptsächlich als begleitender Text statt und wandelt sich erst im Verlauf des Geschehens in Dialoge um. Doch die Geschichte selber ließe sich in nur wenigen Sätzen zusammenfassen, die Story ist weder komplex noch lang.

Der Götterschlächter, über dessen Hintergründe und Motive niemand etwas weiß, kommt in die Stadt Endra-La, um auch dort sein Vernichtungswerk fortzuführen. Unaufhaltsam und unbeeindruckt durch die Gegenwehr von Menschen oder Monstren, schlägt er sich zu dem Heiligtum der Göttin Llyra durch. Dort allerdings wird er mit seiner eigenen Geschichte konfrontiert, jedoch, wie der Hintergrund von Spawn vermuten lässt, mit geringen Konsequenzen für sein verdammtes Dasein. Der Leser erfährt schließlich etwas mehr über die Vergangenheit des Götterschlächters, freilich auf eine lückenhafte, distanzierte Weise, die nicht viel Verständnis hervorrufen kann.

Das Beeindruckende an dem edel aufgemachten, aber recht schmalen Comic sind ohne Frage die gemäldehaften Bilder, sowohl in den filmischen Abfolgen, die Geschehnisse ohne große Worte beschreiben, als auch in den üppigen ganzseitigen Darstellungen. Schade, aber unvermeidlich,

dass die doppelseitigen ‚Prachtbilder‘ durch die Falz unterbrochen sind. Naturalistisch, reich an Details und in einer lebhaften, aber düsteren und schweren Farbgebung, vermitteln die Grafiken eindringlich die bedrohliche Grundstimmung der Geschichte.

Einzig eine vierseitige Erinnerungssequenz im hinteren Teil der Erzählung unterscheidet sich deutlich sowohl im comichafteren Stil als auch in der monochromen Färbung – ob dieser Stilbruch notwendig gewesen wäre, bleibt allerdings fraglich.

Aufwändige Skizzen im Anhang geben zusätzliche Informationen zu Designs und Entwicklung der Bilder.

„Spawn – Godslayer“ ist insgesamt mehr ein Werk zum genussvollen Betrachten, weniger zum Lesen. Als eine Geschichte aus der „Spawn“-Saga, in der es kaum positiven Wendungen geben kann, ist es ein dunkles Kaleidoskop aus epischen Bildern und Eindrücken, sehr schön aufgemacht und in einer hochwertigen Druckqualität. (BvdB)



Allan Heinberg, Jim Cheung, John Dell u. a.

Young Avengers 1: Sidekicks, Teil 1 – 6

Young Avengers: Sidekicks, Part 1 – 6, Marvel, USA, 2005

Panini Comics, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 6/2006

PB, Comic, Superhelden, SF, Fantasy, 148/1495

Aus dem Amerikanischen von Reinhard Schweizer

www.paninicomics.de

Viele Avengers sind im Kampf gegen die Scarlet Witch gefallen, und die Überlebenden haben das Team aufgelöst. Wer steht nun den Bürgern bei, wenn ihnen Gefahr droht? – Die Young Avengers: Patriot, Hulkling, Asgardian und Iron Lad ähneln ihren großen Vorbildern und besitzen spezielle Kräfte, aber sind sie wirklich fähig, die Menschen zu beschützen

und dabei selber am Leben zu bleiben?

Captain America und Iron Man bezweifeln es und nehmen Kontakt zu den Teenagern auf, nachdem es diesen gelang, eine Geiselnahme zu vereiteln. Im zerstörten HQ der Avengers stöbern die beiden Männer und Jessica Jones alias Jewel, die man in dieser Angelegenheit hinzu gezogen hat, Iron Lad auf, der ihnen ein überraschendes Geheimnis enthüllt.

Unterdessen stoßen Kate Bishop, die bei der Beendigung der Geiselnahme tatkräftig mitgeholfen hat, und Cassie Lang, die Tochter des ermordeten Ant-Man, zu den übrigen Young Avengers. Die neue Hawkeye und Stature haben ihre eigenen Gründe, sich dem Team anzuschließen und das alte HQ zu erforschen.

Plötzlich taucht ein gefährlicher Feind auf, und es bleibt beiden Gruppen nur die Kooperation, wollen sie diesen mächtigen Gegner besiegen. Obendrein müssen einige der Beteiligten große Opfer bringen, damit die Realität, wie jeder sie kennt, erhalten bleibt...

Mit „Young Avengers“ versuchte Marvel, eine neue Serie zu etablieren, die sich mit jungen, unverbrauchten Helden an ein Publikum wendet, das ungefähr dasselbe Alter hat wie die Hauptcharaktere, vergleichbare Probleme kennt, zeitgenössische Themen und Zeichnungen wünscht. Zu diesem Zweck engagierte man mit Allan Heinberg einen Autor, der die Storyline für mehrere TV-Reihen festlegte, die ihm zum Durchbruch verhalfen: „Gilmore Girls“, „Sex and the City“ u. a. Ihm zur Seite stellte man den Zeichner Jim Cheung, der beispielsweise an „Wolverine“ (Marvel) und „Scion“ (CrossGen) arbeitete.

Das Konzept, einen realistisch-idealistischen, dynamischen Stil mit einer soapigen Handlung zu kombinieren, ging auf (tatsächlich ist dies auch das Erfolgsrezept der „X-Men“ und ihrer Spin Offs). Die Serie entwickelte sich zu einem Hit, krankte jedoch an einem unregelmäßigen Erscheinungsrhythmus und blieb dadurch weit unter ihren Möglichkeiten. Bei Panini sind inzwischen zwei weitere Sonderbände mit den Abenteuern der „Young Avengers“ erschienen – viel mehr Material, von einigen Gastauftritten der Protagonisten in diversen anderen Serien einmal abgesehen, liegt leider auch in den USA momentan nicht vor.

Das kreative Team bietet den Lesern Vertrautes und Neues. Es tauchen bekannte Helden und ein namhafter Feind auf, und auch die Newcomer scheinen zunächst nach ihren Vorbildern Captain America/Bucky, Thor, Iron Man und Hulk gestylt zu sein. Allerdings lösen sich die Hauptfiguren zunehmend von diesen Vorlagen, je mehr über ihre Herkunft und ihre Motive enthüllt wird, und nehmen teilweise neue Namen an. Dies ist jedoch erst der Anfang – weitere Geheimnisse werden in den folgenden Bänden aufgedeckt. Bereits diese Einführung beinhaltet ein großes Potential für interessante, actionreiche Storys.

Man wählt jedoch keinen Soap-Autor ohne konkreten Grund. In Folge stehen die Charaktere und ihre Probleme im Mittelpunkt, und die rasante Handlung ist lediglich schmückendes Beiwerk und Katalysator für private Konflikte. Es überrascht darum auch nicht, dass gleich drei Romanzen vor allem das weibliche Publikum erfreuen, wobei jede davon reichlichen Zündstoff bietet:

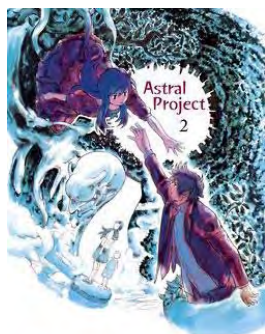
Stature und Iron Lad entwickeln sogleich Gefühle füreinander. Daran ändert sich auch nichts, als er sich als potentieller Feind entpuppt und das Team verlassen muss. Die Kabbeleien zwischen Hawkeye und Patriot sind ein deutliches Zeichen, dass sich zwischen ihnen etwas anbahnt, wobei hier der Knackpunkt ist, dass es sich bei Letzteren um einen Farbigen handelt. Als Hommage an die populären Boys Love-Mangas kann man die Beziehung zwischen Asgardian und Hulkling sehen, denn die beiden jungen Männer sind ein Paar. Zwar hat es zuletzt in so manchen Superhelden-Serien Verbindungen zwischen Farbigen und Weißen bzw. Homosexuellen gegeben, doch das angeblich freigeistige Amerika diskriminiert Frauen, Randgruppen und Minoritäten immer noch mehr als die meisten anderen (westlichen) Nationen. Deshalb walzt man vorsichtshalber diese heißen Themen nicht aus und verzichtet – zumindest während dieser Phase der Reihe - auf Aufklärung. Unterhaltung kommt wieder einmal vor der Gesellschaftskritik.

Die Teenager bieten sich zur Identifikation an. Sie haben dieselben Sorgen wie ihre Leser – Schule, Elternhaus, unerwünschte Freundschaften -, und sie rebellieren gegen die Anordnungen der arrivierten Helden Captain America und Iron Man, die verlangen, dass die Young Avengers ihr Team auflösen, da sie für nicht reif genug befunden wurden. Vor allem Hawkeye, die von Anfang an ihren eigenen Kopf durchzusetzen weiß, wird zur treibenden Kraft hinter den Kulissen. Während man bei den phantastischen Romanen bedauerlicherweise wieder die Heimchen an den Herd schickte, setzt man bei den Superhelden weiterhin auf Power-Frauen, die gleichberechtigt neben ihren Kollegen agieren.

Alles in allem kann man die erste Mini-Serie „Young Avengers: Sidekicks“ als gelungen betrachten, wenngleich man sich ein wenig mehr Gesellschaftskritik wünscht. Davon abgesehen sind die Charaktere sympathisch und interessant, die Handlung weist viel versprechende Ansatzpunkte auf – man darf wirklich gespannt sein, wie es mit den jungen Helden weiter geht.

Wer sich ein wenig im Internet umschaute, findet einige Appetit-Happen, die neugierig auf die nächsten Folgen machen. Möchte man weiter sammeln, dann sind die drei Sonderbände, die Panini offeriert, finanziell durchaus zu verkraften. Darüber hinaus bleibt bloß die Hoffnung, dass es eine fortlaufende Reihe geben wird, die gegebenenfalls einen Wechsel von Autor und Zeichner übersteht, denn Heinberg und Cheung haben Maßstäbe gesetzt. (IS)

Manga & Anime



marginal & Syuji Takeya

Astral Project 2

Astral Project Tsuki no Hikari Vol. 2, Japan, 2006

Carlsen Comics, Hamburg, 9/2007

TB, Manga, Mystery, Fantasy, 978-3-551-77932-8, 218/750

Aus dem Japanischen von Josef Shanel und Matthias Wissnet

www.carlsenmanga.de

Seit Masahiko in der Lage ist, seine Seele auf Astralreise zu schicken, fühlt er sich immer stärker von dieser faszinierenden Welt angezogen. Darüber vergisst er allerdings nicht den eigentlichen Grund für seine Ausflüge: Er will

herausfinden, weshalb Asami Selbstmord beging und wer als Drahtzieher hinter all den mysteriösen Geschehnissen steht. In der Astralen Ebene trifft er den freundlichen Zampano, die introvertierte Misa und das Monster Schleimer, die seine Neugierde nur teilweise befriedigen können.

Derweil warten in der wirklichen Welt weitere Überraschungen auf Masahiko. Der Musikspezialist, der sich die geheimnisvolle CD anhörte, dank derer Masahikos Geist seinen Körper verlassen kann, vermag zwar mit erstaunlichen Informationen aufzuwarten, will aber die unbekannteren Aufnahmen unbedingt vermarkten. In Folge hetzt er einen Verfolger auf den ahnungslosen Masahiko, um herauszufinden, wo dieser wohnt. Vor Masahikos Tür taucht ein undurchsichtiger Fremder auf, der erzählt, Asami über eine Selbstmord-Seite im Internet kennen gelernt zu haben. Der Mann auf einem Francis Bacon-Bild spricht plötzlich zu Masahiko und behauptet, dessen ‚entfremdetes Ich‘ zu sein.

Masahiko weiß nicht, wem er vertrauen darf – und nicht für jedes Problem findet sich so leicht eine Lösung wie für Zampanos Bitte, ihm einen Job zu vermitteln. Im Gegenzug für die Gefälligkeit erfährt Masahiko die Geschichte des alten Mannes, die zugleich auch die von Misa ist...

„Astral Project“ ist ein faszinierender Mystery-Manga, der mit jedem Kapitel surrealer wird. Für eine Antwort, die Masahiko – und damit auch der Leser – erhält, werden stets zwei neue Fragen aufgeworfen. Der Auflösung des eigentlichen Rätsels ist der Protagonist dabei kaum ein Stück näher gekommen.

Nachdem in Bd. 1 der Hintergrund festgelegt und die Hauptfiguren vorgestellt wurden, erfährt man diesmal etwas mehr über die Astrale Ebene, die Bekanntschaften, die Masahiko hier machte, und ihre weiteren Bewohner. Doch auch in der wirklichen Welt passiert so manches. Der schmierige Musik-Spezialist zeigt sein wahres Gesicht, ein Bekannter von Asami verrät Dinge, die Masahiko von seiner Schwester nicht einmal ahnte, und der Mann auf einem Bild wird lebendig, unternimmt sogar Ausflüge in die Astrale Ebene. Masahiko ist verwirrt und weiß immer weniger, was und vor allem wem er glauben soll.

Tatsächlich warnt jeder der Beteiligten Masahiko vor den anderen. Selbst unbekannte Bewohner der Astralen Ebene greifen ein und lassen ihm Botschaften zukommen. Weshalb sind sie an Masahiko interessiert? Oder sind es gar Nachrichten von Asami? Ist auch ihre Seele hier? Zampano steht bei all diesem Wirrwarr wie ein Fels in der Brandung und hilft, so gut er kann, obgleich er genug an seinem eigenen Bündel zu tragen hat. Wird sich nun, nachdem Masahiko den Freund aus der Gosse holte, etwas zwischen ihnen ändern?

Wieder muss der Leser sich bis zur Fortsetzung gedulden und darf spekulieren, welche neuen Überraschungen den Protagonisten erwarten, wer seine wahren Freunde sind, was mit Asami passierte und welche Bewandnis es mit den Reisen in die Astrale Ebene hat. Die Hinweise, es könnte sich um ein geheimes Projekt der Militärs – Gehirnwäsche oder parapsychologische Experimente – handeln, verdichten sich. Ob dem wirklich so ist?

Vielleicht bietet der Manga auch eine ganz andere, unerwartete Lösung. Es lohnt sich auf jeden Fall, dem Vierteiler treu zu bleiben, der mit interessanten Protagonisten, einer ungewöhnlichen Handlung und realistischen Bildern überzeugen kann. (IS)



Masayuki Takano

Blood Alone 3, Japan, 2006

Carlsen Comics, Hamburg, 9/2007

TB, Manga, Mystery, Horror, Krimi, 978-3-551-75033-4, 178/750

Aus dem Japanischen von Yohana Araki

1 Farbseite

www.carlsenmanga.de

<http://www.h5.dion.ne.jp/~mtaka/>

Ein Vampir tötete Misakis Angehörige und verwandelte das Mädchen in einen Vampir, der jedoch noch nicht erwacht ist und seinen Blutdurst kontrollieren kann. Der Schriftsteller Kuroe, der einen vergleichbaren Verlust erlitten hat, nahm sie bei sich auf. Seither verbindet die beiden eine tiefe platonische Liebe.

In Folge ist Misaki sehr verwirrt, als sie plötzlich von seltsamen Träumen heimgesucht wird, in denen Kuroe sie verlässt und auch die gemeinsame Bekannte Sainome, eine attraktive junge Frau, eine wichtige Rolle spielt. Misakis Sorge und Eifersucht nehmen zu, als Kuroe tatsächlich eines Tages verschwindet. Die Nachforschungen, die Misaki und ihre Freunde anstellen, bleiben ergebnislos.

Entsprechend groß ist die Erleichterung, als Kuroe am nächsten Tag wieder da ist und bereit, dass er vergessen hatte, Misaki Bescheid zu geben. Sainome nahm ihn spontan an das Grab ihres Vaters mit, das sie allein nicht besuchen wollte. Insgeheim hatte sich Sainome gewisse Hoffnungen gemacht, doch Kuroe ist in dieser Hinsicht blind – und Misaki steht bei ihm stets an erster Stelle. Sainome ist keineswegs die Einzige, die das feststellen muss...

Bd. 3 von „Blood Alone“ wirkt etwas episodenhaft, auch wenn eine längere Geschichte erzählt wird. Das mag daran liegen, dass es ein Wiedersehen mit Charakteren aus vorherigen Kapiteln gibt und man erfährt, wie es für sie nach einem einschneidenden Erlebnis weiter geht, und dass auch die Beziehungen zwischen Kuroe und Misaki, Sainome und anderen Frauen beleuchtet wird. Darüber hinaus passiert diesmal nichts wirklich Spannendes – kein blutrünstiger Vampir muss von dem jungen Mann aufgehalten werden.

Das heißt jedoch nicht, dass die Serie langweilig ist, nachgelassen hat oder diese Folge ein Tiefpunkt darstellt. Tatsächlich standen Action-Szenen und Gemetzel nie im Vordergrund, sondern der Schwerpunkt lag und liegt auf den Charakteren, ihrer Vergangenheit, ihren Wünschen, ihrer Weiterentwicklung. Auch wenn Misaki ein Vampir ist und Kuroe ein Vampir-Jäger, so sind ihre Probleme und Träume nachvollziehbar und berühren den Leser.

Es müssen nicht immer wilde Hetzjagden oder Kämpfe sein: Oft ist das Privatleben der Protagonisten mindestens so interessant wie eine aufregende Handlung. Allerdings dürfte nur ein etwas reiferes Publikum, das über das Krawall- und Klamauk-Alter hinaus ist, diese Feinheiten, die ernsten und subtilen Töne richtig zu schätzen wissen.

Die Charaktere in „Blood Alone“ sind sympathisch, man leidet und freut sich mit ihnen und möchte mehr über sie erfahren. Obwohl sie ein ungewöhnliches Schicksal teilen, leben sie wie ganz normale Menschen – sofern sie nicht von ihrer tragischen Vergangenheit eingeholt werden. Auch die Beziehung zwischen Kuroe und Misaki ist interessant, denn sie geht über ein Bruder-Schwester-Verhältnis hinaus, bricht aber niemals die Grenze zu Shota, selbst wenn die Zwölfjährige offensichtlich romantische Gefühle für ihren erwachsenen Beschützer hegt, der ihr sehr zugetan ist, Misakis Schwärmerei jedoch ebenso wenig zu bemerken scheint wie die Avancen anderer weiblicher Wesen.

Man darf gespannt sein, wie die Geschichte der beiden weiter gehen wird, schließlich suchen beide nach dem Vampir, der ihnen all das angetan hat, und obendrein lastet auf der Verbindung der beiden Hauptfiguren der bedrückende Gedanke, was passieren mag, wenn Misaki ganz ihrer dunklen Seite nachgibt.

Leider sind in Japan erst vier Bände erschienen, und die Serie ist noch nicht abgeschlossen, so dass man viel Geduld mitbringen muss, möchte man das Ende erfahren. Damit befindet sich „Blood Alone“ in guter Gesellschaft, denn auch andere reizvolle Titel erscheinen bloß ein bis zwei Mal im Jahr, darunter „Vagabond“, „Blade of the Immortal“, „Weiß Side B“. Natürlich freuen sich die Sammler über aktuelle Top-Reihen, aber die langen Wartezeiten und die Sorge, dass man vielleicht nie die Serie komplett ins Regal stellen darf, sind Wermutstropfen.

Die Zeichnungen sind realistisch und ansprechend. Die überwiegend dunklen Nuancen und ruhigen Panels unterstützen die Handlung gelungen. Insider kennen Masayuki Takano als den Illustrator der „Boogiepop“-Light-Novels und Autor und Zeichner des Zweiteilers „Boogiepop Dual“. Weniger bekannt dürfte sein, dass er auch an dem Anime „Full Metal Panic!“ mitwirkte. Zu „Blood Alone“ ist inzwischen auch eine Drama-CD erschienen, allerdings findet man diese nur im gut sortierten Fachhandel und in japanischer Sprache. (IS)



Tsuneo Takano & Takeshi Obata

Blue Dragon - Ral Ω Grad, Japan, 2006

Tokyopop, Hamburg, 10/2007

TB, Manga, Fantasy, Action, 978-3-86719-141-8, 214/650

Aus dem Japanischen von Karsten Küstner

www.tokyopop.de

Nach seinem Erfolgsmanga „Death Note“ wandte sich Takeshi Obata einem anderen Genre zu, blieb der Phantastik aber treu. Zusammen mit Tsuneo Takano entstand ebenfalls für Shonen Jump die Fantasy-Serie „Blue Dragon - Ral Ω Grad“.

Die Welt des Lichts liegt schon seit ewiger Zeit in einem ständigen Widerstreit mit grausamen und dämonischen Kreaturen, die der Finsternis entstammen. Die Schatten verbinden sich freiwillig oder in einem gewaltsamen Akt mit Menschen, um durch sie Festigkeit in der Welt des Lichts zu bekommen. Zusammen mit ihrer wahnsinnigen Königin haben sie nur ein Ziel: alles Helle und Schöne zu zerstören und die Welt mit Finsternis und Bosheit zu überziehen.

So ist das Leben der Menschen von Angst und Misstrauen geprägt. Auch in der mächtigen Stadt achtet man genau darauf, keinen Fremden herein zu lassen, da er einen Schatten in sich tragen könnte.

Nur einige wenige hoffen noch darauf, dass es vielleicht eine Möglichkeit gibt, die Schatten mit ihren eigenen Waffen zu treffen. Dreh und Angelpunkt ist ein Kind, das zusammen mit einem Schatten in der absoluten Dunkelheit einer magischen Sphäre aufgewachsen ist und gelernt hat, in friedlicher Koexistenz mit ihm auszukommen. Ral und Grad sind enge Freunde geworden.

Nun aber wächst der Wunsch, endlich frei gelassen zu werden. Und das Wunder geschieht, als die Stadt bedroht ist, und Rals Lehrerin Mio ein gutes Wort für ihn einlegt. So wird der Junge aus der Sphäre befreit, und man überredet ihn, den Menschen im Kampf gegen die Schatten beizustehen. Dafür soll ihm großer Lohn zuteil werden und jeder Wunsch von den Augen abgelesen werden.

Ral hat nur einen - denn er ist immerhin ein junger Mann im besten Alter, der ein lockendes Verlangen in sich spürt. Er will die schönsten Frauen um sich haben, Fräulein Mio inklusive. Auch wenn er erst noch herausfinden muss, was genau man mit ihnen so alles anstellen kann.

Das ist eine klassische Ausgangssituation, wie man sie auch in Mangas wie „Bastard!“ findet. Ähnlich wie der dortige Held Dark Schneider ist auch Ral zwar nur zusammen mit dem Drachen Grad den Menschen überlegen, man misstraut ihm aber dennoch, weil er quasi das Böse in sich trägt und nicht immer so handelt, wie man es als Mensch würde. Nur wenige sind bereit, ihm eine Chance zu geben und ihm zu vertrauen.

Anders als Dark Schneider ist Ral aber wesentlich weniger durchtrieben und hinterlistig. Man könnte ihn eher als naiv und von seinem Instinkt geleitet beschreiben. Und so sind seine ersten Kontakte mit der weiblichen Hälfte der Menschheit auch eher harmlos als erotisch, selbst wenn es viele nackte Tatsachen zu sehen gibt.

Der erste Band ist der Auftakt zu einer spannenden Saga. Schon jetzt werden die Weichen für weitere Abenteuer gestellt, denn Ral zieht zusammen mit Grad aus, um sich der Königin der Schatten zu stellen. Denn nur wenn sie fällt, kann die Menschheit endlich aufatmen. In seiner Begleitung sind zunächst nur Mio und ein paar Mädchen, aber das könnte sich noch schnell ändern.

Viel sollte man nicht von dem Manga erwarten. Er bietet ein launiges und sehr actionlastiges Abenteuer, wie es vor allem Jungen gefallen dürfte. Das Frauenbild ist etwas merkwürdig, aber wenn man sich nicht daran stört, kann man sich stellenweise gut amüsieren. Dazu kommen die qualitativ an „Death Note“ heran reichenden Zeichnungen, die insgesamt doch Lust auf mehr machen. (CS)



Otsuichi (Original-Story) & Setsuri Tsuzuki (Story und Zeichnungen)

Calling You - Nur du kannst mich hören

Kiminishika Kikoenai - Calling you, Japan, 2001/2003

Panini-Verlag, Stuttgart, 9/2007

TB, Planet Shojo, Manga, Drama, Romance, 978-3-86607-425-5 180/650

Aus dem Japanischen von Cäcilia Winkler

www.paninicomix.de

Seit einiger Zeit erscheinen bei Planet Manga neben einigen fortlaufenden Reihen auch Einzelbände mit besinnlichen und romantischen Geschichten, man denke dabei nur an „Nabi“. Auch „Calling you“ greift die bittersüße Seite der Liebe und anderer schmerzhafter Sehnsüchte auf, die in vielen Geschichten kaum beachtet wird.

Ryo ist eine Außenseiterin. Sie findet keinen Anschluss an ihre Kameradinnen, und das liegt sicher nicht nur daran, dass sie kein Handy wie der Rest besitzt. Sie ist anders als die anderen. Ihr genügt es schon, für sich selbst zu sein, auch wenn sie manchmal doch die Einsamkeit spürt. So erfindet sie ein Handy für sich, um wenigstens die Illusion zu haben, den Mitschülerinnen nahe zu sein. Es existiert nur in ihren Gedanken, und sie weiß, eines Tages wird es einfach klingeln und sie den Anruf annehmen.

Das geschieht schneller, als erwartet. Am anderen Ende der Leitung ist der ruhige und nachdenkliche Shinya. Die beiden nehmen Kontakt zueinander auf und beginnen, sich immer öfter miteinander zu unterhalten. Schon bald leben sie nur noch für ihre gemeinsamen Gespräche und erzählen sich, was sie den Tag über gemacht haben oder gerade erleben.

Doch dann, als Ryo Shinya endlich auch einmal persönlich kennen lernen will und auf ein Treffen drängt, erfährt sie die grausame Wahrheit.

In der zweiten Geschichte „KIZ/KIDS“ geht es um anderen Schmerz. Auch wenn sie sich zunächst nicht leiden können, spüren zwei Jungen, dass sie einander gleichen und fast dasselbe Schicksal erfahren haben. Doch es dauert noch eine ganze Weile, bis sie bereit sind, ihre seelischen Narben preis zu geben und dann auch noch miteinander zu teilen, um sich gegenseitig zu entlasten...

„Calling you“ zeigt, dass auch romantische Geschichten nicht immer ein gutes Ende haben müssen. In leisen Tönen und mit feinen, zarten Strichen gezeichnet wirkt die Geschichte wie ein melancholischer ferner Traum, den man in Ruhe auf sich wirken lassen muss. Ähnlich sieht es auch mit der zweiten Episode in diesem Band aus.

Das, was wirklich hinter den vordergründigen Ereignissen vor sich geht, ist nicht sofort zu erkennen und erschließt sich erst bei aufmerksamerem Lesen. Dies macht den Manga zu einer Sammlung, die man nicht einfach zwischendurch sondern nur in Muße wirklich genießen kann und die einen letztendlich sehr nachdenklich zurüclässt. (CS)



Goro Miyazaki (Drehbuch und Regie, Studio Ghibli)

Die Chroniken von Erdsee 1 (von 4)

Gedo Senki (Tales from Earthsea) Vol. 1, Japan, 2006

Nach der „Earthsea“-Serie von Ursula K. Le Guin

Inspiriert von Hayao Miyazakis „Shuna's Journey“

TB, vollfarbiger Anime-Comic zum Kinofilm, Manga, Fantasy, 978-3-551-75291-8, 144/795

Aus dem Japanischen von Karsten Küstner

www.carlsenmanga.de

www.ghibli.jp

www.ghibliworld.com/

www.nausicaa.net/miyazaki/earthsea/

www.ursulaklequin.com/UKL_info.html

Die eingefleischten Fantasy-Fans kennen natürlich die „Erdsee“-Saga

von Ursula K. Le Guin, die nun als Vorlage für einen Anime-Kino-Film der Ghibli-Studios diente. Da sich Hayao Miyazaki aus Altersgründen aus dem Geschäft zurückzog, entstand der OVA unter Leitung seines Sohnes Goro Miyazaki, was die Autorin recht enttäuschte. Dennoch erfüllte der Anime alle Erwartungen und lockte die Zuschauer in die Kinos. Auch Fantasy- und Film-Freunde, die sich nicht weiter für Animes interessieren, schenken dieser Umsetzung eines Genre-Klassikers Beachtung.

Die Bewohner der Inseln von Erdsee beobachten viele merkwürdige und erschreckende Dinge. Die Ernten fallen immer schlechter aus, das Vieh erkrankt, die ersten Menschen sind auch schon betroffen, und zwei Drachen fressen einander gegenseitig. Der Erzmagier Ged, auch Sperber genannt, kann die Zeichen deuten: Unheil breitet sich über der Welt aus.

Auf seiner Reise begegnet er Arren, dem Prinzen von Enlad. Dieser hat seinen Vater ermordet, dessen magisches Schwert an sich genommen und die Flucht ergriffen. Was Arren zu dieser Tat bewogen hat, weiß niemand. Sperber, der spürt, dass mit dem Jungen etwas nicht stimmt, nimmt ihn unter seine Fittiche.

Zufällig kann Arren das Mädchen Therru vor einigen Sklavenhändlern retten. Sie sieht als Erste sein anderes Gesicht und will darum nichts mit ihm zu tun haben. Die Männer, die Arren verjagen konnte, kommen nur wenig später zurück und sinnen auf Rache...

Der OVA basiert hauptsächlich auf dem dritten Band der ersten „Erdsee“-Trilogie, „Das ferne Ufer“. Sperber, die Hauptfigur der meisten Erzählungen, ist inzwischen ein reifer Mann und mächtiger Magier. Er nimmt den Jungen Arren zu sich, ohne Näheres über ihn zu wissen, doch ahnt er, dass der Prinz genauso von dem sich ausbreitenden Bösen heimgesucht wird wie die ganze Welt. Durch Therrus Befreiung schafft sich Arren Feinde, die über ihn herfallen – und der erste Teil des Anime-Comics endet mit einem Cliffhanger.

Sperber bleibt zunächst im Hintergrund, und auch der Auftritt von Therru fällt sehr kurz aus. Das lässt den Schluss zu, dass Arren im Mittelpunkt des Geschehens stehen wird, denn gerade ihn umranken einige Geheimnisse: Wer oder was hat ihn dazu getrieben, seinen Vater zu töten? Welche Bewandnis hat es mit dem Schwert? Wodurch wird das Böse in Arren geweckt? Ist er eine Schlüsselfigur im Kampf gegen das drohende Unheil?

Die Charaktere heben sich deutlich von den Nebenfiguren ab. Sperbers Gesicht wird von einer Narbe entstellt. Seine Kleidung und sein Auftreten weisen ihn als Magier aus. Arren trägt bunte Kleidung (Königspurpur) und besitzt ein magisches Schwert. Therrus Gesicht weist ein Feuermal auf, und sie scheint sich auch recht gut wehren zu können. Alle drei verfügen über Fähigkeiten und Kenntnisse – oder eigenen sich diese im Laufe der Handlung an -, um in einer gefährlichen Zeit überleben zu können.

In diesem ersten von vier Büchern werden die Protagonisten vorgestellt, doch erfährt man bloß das Notwendige über sie. Einen ersten Eindruck von der Welt Erdsee vermitteln die detailreichen Bilder und die Dialoge. Die Andeutung eines Konflikts, der in keiner abenteuerlichen Fantasy-Story fehlen darf, leitet die Geschehnisse ein, in denen die Hauptfiguren tragende Rollen spielen werden. Aber auch das wahre Ausmaß des Übels und sein Name wird nicht enthüllt.

Die Einleitung hat die Aufgabe, neugierig auf das Weitere zu machen – und das gelingt auch ohne wilde Action-Szenen oder Klamauk. Vielleicht lässt man sich gerade deswegen gern in den Bann ziehen, weil der ruhige, realistische Handlungsfluss, der sich langsam, aber stetig einem ersten Höhepunkt nähert, so wohltuend anders wirkt als die Plots der üblichen krawalligen Mangas (Animes). Man darf also gespannt sein, wie es weiter geht bzw., wenn man die Romane kennt, wie der komplexe Stoff weiter verarbeitet wurde.

Bei den Illustrationen handelt es sich um Screenshots von ausgezeichneter Qualität, die zurechtgeschnitten, für das Buch nachvollziehbar arrangiert und mit Sprechblasen versehen wurden. Die Dialoge halten sich in Grenzen, da die Bilder in vielen Fällen die wesentlichen Informationen liefern.

Auch die Gestaltung des Bandes ist angemessen: Das Cover wurde auf stabilen Hochglanzkarton gedruckt. Die Innenseiten sind von besserer Qualität als die der meisten Mangas, denn man verwendete festes Papier, wie man es aus den francobelgischen HC-Alben kennt. Der Druck ist sauber, die Farben leuchten.

Der Anime-Comic „Die Chroniken der Erdsee“ wendet sich an ein All Ages-Publikum beiderlei Geschlechts, das anspruchsvolle Unterhaltung wünscht, an Fantasy-Leser, die auch Comic-Adaptionen nicht abgeneigt sind, sowie an die Fans der Werke von Ursula K. Le Guin und von den Ghibli-Studios. Der schicke Band dürfte obendrein alle Sammlerherzen höher schlagen lassen. (IS)



Svetlana Chmakova

Dramacon 2, 2006

Tokyopop GmbH, Hamburg, 3/2007

TB, US-Manga, Drama, Romance, Comedy, 978-3-86580-327-6, 200/650

Aus dem Amerikanischen von Monja Reichert

www.tokyopop.de

Christie freut sich schon sehr auf ihre zweite Anime Convention. Dies hat vor allem zwei Gründe: Erstens wird sie von ihrer Freundin, der hochbegabten Zeichnerin Bethany, begleitet, die dort ihren neusten Manga vorstellen möchte. Zweitens hofft sie, dort Matt wieder zu sehen, in den sie sich im letzten Jahr verliebt hat.

Nach vielen turbulenten Begegnungen mit Besuchern, Cosplayern und Freunden, steht Matt tatsächlich vor ihr. Doch die Freude vergeht Christie

schnell, als ihr Matt seine Freundin Emily vorstellt, mit der er nun zusammen ist. Als auch noch ein dunkles Geheimnis über Matt ans Tageslicht kommt, ist Christie am Boden zerstört. Trotzdem fühlt sich auch Matt noch immer zu Christie hingezogen. Kann es für die beiden dennoch eine gemeinsame Zukunft geben?

Einen Manga einmal hauptsächlich auf einer Convention stattfinden zu lassen war eigentlich schon lange überfällig. Diese Idee hat nun die junge russische Zeichnerin Svetlana Chmakova umgesetzt und geht mit ihrer „Dramacon“ nun schon in die zweite Runde.

Der Zeichenstil gefällt. Ganz besonders sind hier die Charaktere zu nennen, die mit viel Liebe zum Detail und altersgemäß umgesetzt worden sind. Die Hintergründe sind noch sehr sparsam gestaltet, was aber keinesfalls stört, da man sich so mehr auf das Gefühlsleben der Charaktere einstellen kann.

Besonders bei den Hauptfiguren gehen die Emotionen rauf und runter. Beide sind sich über ihre Gefühle füreinander nicht im Klaren. Matt ist sehr verschlossen und Christie kann seine ablehnende Haltung nicht verstehen. Außerdem gibt es in diesem Manga auch noch Emily, mit der Matt jetzt zusammen ist. Diese junge Frau ist ebenfalls alles andere als unsympathisch gestaltet. Also, egal wie sich die Liebesgeschichte weiter entwickelt, es wird mindestens einen Leidtragenden geben.

Bei so viel Dramatik und Herzschmerz ist es gut, dass man als Leser ebenfalls mit humorvollen Einlagen und witzigen Chibi-Darstellungen der Hauptpersonen versorgt wird, die die Handlung etwas auflockern.

Nebenbei lernt jeder Leser das bunte Treiben auf einer Anime Con kennen. Von Cosplayern, über Doujinshi-Zeichner bis hin zu etwas zu enthusiastischen Fans ist hier alles dabei.

Natürlich gibt es nach den vielen Verwicklungen und einer Menge Gefühlschaos noch kein Happy End, was wieder mehr Stoff für einen dritten Band schaffen dürfte.

Tokyopop empfiehlt den Manga für ein Publikum ab 13 Jahren. Diese Altersstufe ist gut gewählt, denn die Leser sollten sich schon ein wenig für die erste Liebe und etwas Romantik begeistern können. Damit dürfte sich hauptsächlich eine weibliche Fangemeinde für „Dramacon“ begeistern. Doch auch allen Fans von Comedy-Mangas sei ein Blick empfohlen. (CZ)



Fullmetal Alchemist Vol. 7

Episoden 27- 30

Hagane no Renkinjutsushi, Japan, 2004

Nach dem Manga von Hiromu Arakawa

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 09/2007

1 DVD, Anime, Fantasy, SF, Steampunk, 978-3-86607-331-9, Spieldauer: 100 Min, 4 Folgen à 25 min, gesehen 09/07 für ca. EUR 20.00

Extras: Interview, Trailer

Altersfreigabe: FSK 16

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

www.paninicomics.de

Die Anime-Serie „Fullmetal Alchemist“ hat mit der siebten DVD die Hälfte der Folgen hinter sich gelassen, und man merkt, dass sich die einzelnen Themen nun langsam miteinander zu verbinden beginnen.

Zwar sind die Brüder Edward und Alphonse Elric noch immer auf der Suche nach dem Stein der Weisen, sie haben aber auch erfahren müssen, wie hoch der Preis dafür ist. Genauso wie der Versuch, ihre Mutter wieder zum Leben zu erwecken, ist auch die Herstellung des Artefakts mit Kosten verbunden, die kein vernünftiger Mensch zu zahlen bereit ist.

Inzwischen dienen die Jungen als Staatsalchemisten und hoffen, ihren Fehler auf irgendeine Art und Weise wieder gut zu machen.

Nachdem sie mehr über die geheimnisvollen Forschungen im fünften Institut und das Ishbar Massaker heraus bekommen haben, brauchen sie einige Zeit zur Erholung. Edwards im Kampf zugezogene Verletzungen müssen heilen, und Winry kommt extra nach Central City, um seine Automail zu reparieren.

Während sie sich aus dem Kampfgeschehen zurückziehen, wird das Hauptquartier der Staatsalchemisten angegriffen und Mae Hughes, der den Brüdern sehr freundschaftlich gegenüber stand, kommt bei der Attacke ums Leben.

Nun ist guter Rat teuer, denn hat wirklich Scar, der tätowierte Krieger, wieder zugeschlagen, der sich bei den Exil-Ishbarierern in den Slums versteckt, oder sind wieder die seltsamen Kreaturen am Werke, denen Edward und Alphonse schon einmal in den Trümmern des Forschungsinstituts begegnet sind?

Roy Mustang reist an, um der Sache nachzugehen.

Derweil werden die Gebrüder Elric von ihrer ersten Lehrmeisterin entführt, die ihnen erst einmal die Leviten liest, denn sie ist schwer enttäuscht von ihnen. Nicht nur, dass sie die wichtigste Regel der Alchemie gebrochen haben, sondern auch, dass sie Staatsalchemisten geworden sind - und all das in den Staub getreten zu haben scheinen, was sie ihnen beigebracht hat...

Wie die sechste DVD ist auch die siebte eher ruhiger und setzt weniger auf Kämpfe als auf die Ausarbeitung des Hintergrundes. Zwar müssen sich die Brüder sowohl in der Gegenwart als auch in der Vergangenheit mehrfach bewähren, sie erfahren aber auch immer mehr von dem, was früher geschehen ist und eng mit dem zusammenhängt, dem sie nun auf der Spur sind. Denn langsam wird ihnen klar, dass die Homunculi nicht ohne Grund ihre Schritte beobachten und die Brüder durch Intrigen und Gewalt in eine bestimmte Richtung treiben, ohne dass ihnen eine Chance gegeben wird, sich dagegen zu wehren.

Wieder einmal beweist „Fullmetal Alchemist“, dass sich diese Serie nicht scheut, einen komplexen Hintergrund zu erschaffen und dabei auch aus der dunklen und grausamen Seite der Alchemie dramatisches Potential zu schöpfen.

Zwar stehen Action und Abenteuer immer noch im Vordergrund, die Frage von Ethik und Moral wird aber angemessen und nicht so oberflächlich, wie man meinen mag, behandelt. Vor allem die einfachen Lehren Izumis gehen dabei unter die Haut. Und das bringt auch Edward und Alphonse in ihrer Entwicklung weiter.

Panini Video bringt die 51-teilige Reihe auf 12 DVDs heraus. Wie auch schon bei den vorhergehenden Teilen ist die Ausstattung der DVD angemessen, wie auch die Extras, die aus einem kurzen Interview, Trailern und einem kleinen Booklet bestehen.

Damit zeigt auch die siebte DVD von „Fullmetal Alchemist“ gewohnt abenteuerliche Fantasy auf einem hohen Niveau, die selbst älteren Zuschauern durch den komplexen Hintergrund gefallen dürfte. (CS)



Kanan Minami

Honey x Honey Drops 1

Mitsu x Mitsu Drops, Japan, 2004

Tokyopop, Hamburg, 10/2007

TB, Manga, Romance, 978-3-86719-181-4, 190/650

Aus dem Japanischen von Ninako Takeuchi

www.tokyopop.de

Mit „Honey x Honey Drops“ erscheint eine weitere Serie der Autorin von „Lektionen der Liebe“ und „Gib mir Liebe“. Kanan Minami wendet sich dabei an eine etwas ältere Leserschaft, die nicht nur romantische Schwärmerieen sehen, sondern bereits das erste erotische Knistern zwischen den

Charakteren verspüren wollen und dem Spiel um Macht und Liebe zwischen den Geschlechtern nicht mehr abgeneigt sind.

Um nicht ganz ohne Geld dazustehen, jobbt die fünfzehnjährige Yuzuru in den Semesterferien in einer Strandbar. Dabei gerät sie am Pool mit zwei jungen Männern aneinander, von denen einer ihr prophezeit, dass er sich auf jeden Fall noch an ihr rächen wolle und werde, weil sie sich so mies benommen habe.

Zurück in der Hojo-Akademie wird die Oberschülerin erstmals mit dem Master-Honey-System konfrontiert, der es ärmeren Schülern ermöglicht, das Schulgeld zu sparen. Allerdings müssen sie dafür den Sprösslingen reicher Familien als Helfer zur Seite stehen und dafür sorgen, dass diese in der Schule mitkommen.

Der Junge, der sie ausgewählt hat, ist ausgerechnet Kai Renge, der arrogante Schnösel aus der Bar. Aber weil sie bereits zugesagt hat und nicht mehr zurück kann, beißt Yuzuru in den sauren Apfel und nimmt die Aufgabe an.

Und die erweist sich als gar nicht so einfach, denn Kai Renge ist ein sehr fordernder Meister, der auch schon einmal an den richtigen Stellen handgreiflich wird, wenn er etwas bei dem jungen Mädchen erreichen will. Allein in dem höflichen und zuvorkommenden Chihaya findet Yuzuru einen Helfer..., aber meint auch der es wirklich ernst?

Wie bereits in den anderen Mangas spielt die Künstlerin auch in „Honey x Honey Drops“ mit den wilden und manchmal nicht gerade harmlosen Leidenschaften, die in einem bestimmten Alter erwachen, selbst wenn es in diesem Band noch nicht bis zum Äußersten kommt, aber das ist in den folgenden Bänden nicht unbedingt ausgeschlossen, denn wie man schon in „Lektionen der Liebe“ gesehen hat, ist Kanan Minami durchaus konsequent und wird dabei explizit.

Nicht gerade emanzipiert ist allerdings die Situation, in die sie ihre Heldin bringt, denn als zartes Mädchen und Dienerin ist Yuzuru in allen Bereichen ihrem männlichen Gegenpart Kai Renge unterlegen, und die Versuche aufzubegehren, wirken in westlichen Augen eher seltsam und lächerlich, als wirklich glaubwürdig.

„Honey x Honey Drops“ vermittelt insgesamt ein sehr konservatives Frauenbild, das man schon mögen muss, um wirklich Spaß an der von Situationskomik und erotischem Knistern lebenden Geschichte zu haben. (CS)



Patrick Wirbeleit & Kim

Kleiner Thor 1

Tokyopop, Hamburg, 09/2007

TB, dt. Manga, Fantasy, Comedy, 978-386719-029-9, 168/650

8 Farbseiten

www.tokyopop.de

Gerade in den letzten Jahren haben die Wikinger im Allgemeinen und die nordische Mythologie im Speziellen wieder größeres Interesse bei Künstlern gewonnen. Nicht länger orientiert man sich nur an den irisch-britisch-keltischen Vorbildern, nun kommen auch die germanischen Wurzeln wieder zum Tragen.

Und die veranlassen Autoren wie Patrick Wirbeleit und Künstler wie Kim dazu, die nordische Götterwelt ein wenig durcheinander zu wirbeln und aus den bekannten Versatzstücken der Edda eine neue Geschichte zu basteln.

Der Stern Odins ist am Sinken. Nicht nur, dass sein Gegenspieler Tyr hinter den Kulissen an seinem Thron sägt und den listigen Loki zum Verrat bewegt, nun verschwindet auch noch die Göttin Idun, deren Äpfel den Asen bisher Unsterblichkeit und Stärke verliehen haben.

Dennoch schickt der Göttervater seinen Sohn Thor hinunter in die Menschenwelt, so wie es Sitte ist. Der Junge soll lernen, die Sterblichen zu verstehen, damit er diese später besser regieren kann.

Unglücklicherweise hat der piffige kleine Bursche auch noch Odins magisches Schwert entwendet. Das ist für Tyr umso interessanter. So vermag er nicht nur dafür zu sorgen, dass der Junge stirbt, ehe er erwachsen werden kann, es ist nun auch ein leichtes, die verzauberte Klinge an sich zu bringen.

Thor ahnt indessen nichts von dem drohenden Verhängnis. Der Junge hat genug damit zu tun, sich zurechtzufinden, denn die Sippe zu der er stößt, will ihn eigentlich gar nicht aufnehmen. Nur ein Hexenmädchen und zwei christliche Mönche sind freundlich zu ihm; die anderen schwanken zwischen der Überlegung, ihn zu verjagen oder zum Sklaven zu machen.

Doch ehe sie eine endgültige Entscheidung treffen, müssen sich die Menschen einer großen Gefahr stellen. Der Meeresriese Zot ist wieder zum Leben erwacht und beginnt, die Küste und das Umland zu verheeren. Wer kann sich ihm jetzt noch entgegen stellen, wenn doch die Macht eines Gottes von Nöten ist, um ihn nieder zu strecken? Ist das der Plan Tyrs, um gleich zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen - den Jungen und die Waffe?

Thor weiß, dass nur er allein etwas unternehmen kann, aber das Schwert seines Vaters ist verschwunden, ohne das auch er keine Chance hat.

Es bleibt einfach gar nicht aus - bei Geschichten wie dieser kommt einem unwillkürlich "Wickie" in den Sinn. Zwar löst der junge Thor die Probleme der Erwachsenen nicht wie der Zeichentrick-Knirps mit seinem Verstand, das gleiche vorlaute Mundwerk und ein bisschen vom Aussehen hat er aber schon.

Thor ist ein typischer Lausbub um die Zehn, der von Intrigen und Ränkespielen noch nicht viel versteht, aber durchaus schon weiß, was er tun kann, wenn eine Gefahr in Verzug ist. Und so wandelt er auf dem schmalen Grad zwischen Heldentum und dem Talent, jedes Fettnäpfchen zu erwischen, das in seinem Weg steht.

Die ganze Geschichte ist jugendfrei aufbereitet und wird mit einem frechen Augenzwinkern erzählt. Heiter und fröhlich entwickeln sich die Abenteuer des kleinen Thor, auch wenn man doch die Bedrohung spürt, die sich hinter seinem Rücken zusammen braut.

Zwar ist die Handlung insgesamt sehr geradlinig und bietet folglich für ältere Leser keine Überraschung, aber das wird durch die liebevolle und verspielte Erzählweise wieder wettgemacht. Dazu passen die klaren, eigenwilligen Zeichnungen, die den Lausbub-Charakter des Helden und der Geschichte noch besser hervorheben.

Das macht "Kleiner Thor" zu einem Comic, den man einerseits auch schon Jüngeren bedenkenlos in die Hände drücken kann und an dem man andererseits auch selbst Spaß zu haben vermag. Denn der Band gibt durchaus viel von der Atmosphäre nordischer Sagas und den Abenteuern, die

wir selbst in der Kindheit durch Astrid Lindgren und vergleichbare Autoren kennen gelernt haben, wieder. (CS)



Ai Yazawa

Nana 15, Japan, 1999

EMA, Köln, 6/2007

TB, Manga, Drama, Romance, 978-3-7704-6754-9, 190/500

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

www.manganet.de

In die Hände der Presse gelangt ein Foto, das Ren mit Leila zeigt. Wird es veröffentlicht – nachdem Ren und Nana O. gerade erst ihre geplante Hochzeit bekannt gegeben haben -, würde es einen Skandal geben. Takumi weiß Rat. Er bietet den Journalisten eine Exklusiv-Story über sich und seine Freundin, die andere Nana/Hachiko, an. Der Deal gelingt und hat einen

erfreulichen Nebeneffekt:

Die zunächst verschobene Hochzeit von Takumi und Hachiko findet schneller statt, als erwartet. Hachiko, die sich schon mit allem abgefunden hatte, ist glücklich, vor allem, da ihr Mann, dem allerlei Playboy-Allüren nachgesagt werden, ein treuer Gatte und guter Vater sein will. Auch für alle anderen ist das eine unverhoffte Entwicklung.

Für die Übrigen geht das Leben nicht unbedingt ebenso erfreulich weiter. Nobu, mit dem Hachiko kurze Zeit zusammen war, hat sich mit Asami eingelassen. Yasu und Miu kommen sich näher, auch als Reaktion auf das Verhalten von Nana O., der Yasu immer wieder mehr Trost spenden muss, als sie beide verkraften können. Obwohl sie einander lieben, trennt sich Leila von Shin, für den damit eine Welt zusammenbricht. Und das sind noch längst nicht alle Probleme, mit denen die Mitglieder der Bands Blast und Trapnest und die Menschen aus ihrem Umfeld zu kämpfen haben.

Beide Nanas sind grundverschieden, und doch haben sie eine Freundschaft aufbauen können, die ihresgleichen sucht. Selbst wenn sich ihre einmal Wege trennen, so finden sie doch immer wieder zueinander zurück. Trotzdem fürchtet Nana O., dass sie auch Hachiko an Trapnest verlieren könnte, so wie vieles andere auch.

Zwar ist Ren wieder zu ihr zurückgekehrt und will sie heiraten, aber kann es zwischen ihnen beiden wirklich funktionieren? Je näher der Termin rückt, umso mehr wächst die Verunsicherung, zumal es so manches gibt, was noch nicht befriedigend geklärt wurde wie das Foto mit Leila und Rens Drogenproblem. War tatsächlich nichts zwischen den beiden, und wird er wirklich clean bleiben?

Obwohl Takumi Hachiko glücklich zu machen scheint, geht Nana O. ihm auch weiterhin aus dem Weg, hält sie ihn doch für den Mastermind hinter allen Entwicklungen. Dass er ein geschickter Taktiker ist, beweist er einmal mehr, indem er ein Mittel findet, Leila und Ren die Schlagzeilen zu ersparen. Sein und Hachikos Opfer ist nicht wirklich eines. Doch welche Konsequenzen sein Eingreifen langfristig haben wird und ob Nana O.s Befürchtungen gerechtfertigt sind, bleibt abzuwarten.

Die menschlichen Dramen sind es, die den Reiz dieser Serie ausmachen. Erfahrene Leser mögen zwar manches erahnen, doch bleiben noch genügend überraschende Wendungen, die dafür sorgen, dass man gespannt auf die Fortsetzung wartet. Es gibt mehrere Handlungsebenen, bedingt durch die Vielzahl der Charaktere, eine entsprechende Menge an Konflikten, und so manches Ereignis wird sehr emotional in Retroperspektive erzählt, was einem die Figuren umso näher bringt.

Die Zeichnungen sind etwas gewöhnungsbedürftig. Auch wenn sich die Künstlerin um Realismus bemüht und existierende Hintergründe, Markenartikel etc. einbaut, so wirken ihre Protagonisten immer überzeichnet durch die dünnen Körper und langen Gliedmaßen. Da sie einander auch etwas ähneln, wird es schwierig, die Figuren auseinander zu halten, je mehr es mit fortschreitender Handlung werden.

„Nana“ ist die große Erfolgsserie von Ai Yazawa, die in Japan noch immer läuft und so manchen Rekord einstellte. Der Titel wendet sich an Mädchen ab 14 Jahren, die sich mit den Themen

identifizieren können oder/und fasziniert sind von dem komplexen Drama, das durch seinen Realismus zu überzeugen vermag. (IS)



Paradise Kiss Vol. 3

Episoden 9 - 12

Paradise Kiss, Japan, 2005

Nach dem Manga von Ai Yazawa

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 08/2007

1 DVD, Anime, Love/Romance, 978-3-86607-364-7, Spieldauer: 100 Min, 4 Folgen à 25 min, gesehen 09/07 für ca. EUR 26,00

Extras: Trailer

Altersfreigabe: FSK 12

Bildformat: 16:9, Synchro: dt. (2.0), jap. (2.0), Untertitel: dt.

www.paninicomics.de

Mit der dritten DVD ist die zwölfteilige Anime-Serie nach dem Manga „Paradise Kiss“ von Ai Yazawa abgeschlossen.

Vor einiger Zeit war Yukari Hayasaka noch eine ganz normale Schülerin, die nichts anderes als Lernen im Kopf hatte, um auf einer Elite Universität aufgenommen zu werden. Doch dann begegnete sie George und seinen Freunden.

Die Gruppe, die sich „Paradise Kiss“ nennt, steht kurz vor dem Abschluss dieses Jahres an der Modedesignschule. Sie bitten das Mädchen, das Kleid, das sie für den Jahreswettbewerb fertigen, vorzuführen, da die vier jungen Künstler sie für das geeignete Model halten.

Und tatsächlich stimmt Yukari zu, nachdem sie ein wenig über die Sache nachgedacht hat. Anstatt sich weiter auf die Prüfungen vorzubereiten und fleißig zu lernen, lässt sie alles schleifen. Sie hat an der Mode-Branche und vor allem an George Interesse gefunden. Tokumori, der Junge, für den sie früher geschwärmt hat, ist vergessen und nicht mehr länger wichtig, ebenso wenig wie die Schule.

Yukari will Model werden und scheint auch auf dem besten Weg dazu zu sein, denn sie wird überraschend an eine Agentur weiter vermittelt. Da sie ihrer Mutter nun nicht länger verheimlichen kann, was los ist, kommt es zu einem heftigen Streit, nach dem Yukari zu George zieht. Trunken vor Liebe will sie nur noch für ihn da sein und beginnt nun auch noch, ihre neuen Aufgaben zu vernachlässigen. Doch da holt George, der das nicht mit ansehen kann, sie kurzerhand aus ihren Träumen und in die nüchterne Realität zurück.

Das Mädchen muss erkennen, dass sie sich in etwas verrannt hat, was sie auf Dauer ins Unglück stürzen könnte. Denn George ist nicht die strahlende Gestalt und der zärtliche Liebhaber, für den sie ihn gehalten hat, sondern ein eigensüchtiger Exzentriker. Und sie weiß nicht mehr, ob sie das Leben als Model durchhalten kann und will.

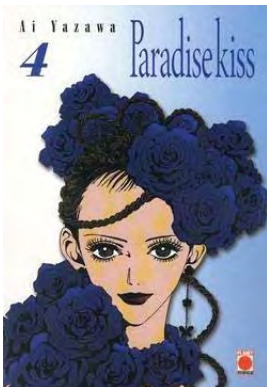
Was soll sie tun? Hat sie sich nun auch den Weg verbaut, in ihr normales Leben zurück zu kehren?

Wie auch schon die beiden anderen DVDs der Serie so wird auch diese geschmackvoll präsentiert. Die Aufmachung der DVD ist ungewöhnlich edel, mit einem vollkommen durchsichtigen Amaray-Case, das mehr an eine CD-Hülle erinnert, einem aufwendig gestalteten dicken Booklet mit Inhaltsangaben und Skizzen zu den wichtigen Charakteren.

Vergleichbar der ebenfalls bei Panini erschienene Manga-Serie richtet sich der Anime an weibliche Zuschauer, die einerseits schräge Charaktere aus dem Künstlermilieu mögen, andererseits aber auch einer natürlich sehr romantischen und modernen Liebesgeschichte nicht abgeneigt sind.

Beides ist im Anime zwar nicht so ausgearbeitet wie in der Manga-vorlage, Handlung und Charaktere stimmen aber miteinander überein. Wie auch schon in den ersten Folgen wechselt die Geschichte zwischen unbeschwerter Heiterkeit und nüchternem Realismus und findet ein einvernehmliches Ende.

Der Abschluss von „Paradise Kiss“ setzt die Handlung der ersten beiden DVDs damit konsequent fort und sorgt durch letzte überraschende Wendungen dafür, dass die Spannung erhalten bleibt und romantisch veranlagte Zuschauerinnen bis zum Ende gut unterhalten werden. (CS)



Ai Yazawa

Paradise Kiss 4, Japan, 2002

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 6/2007

TB im Überformat, Planet Shoyo, Manga, Drama, Romance, 978-3-86607-382-1, 172/650

Aus dem Japanischen von Martina Berlin

www.paninicomics.de

Yukari kehrt nach Hause zurück, um sich mit ihrer ehrgeizigen und dominanten Mutter auszusprechen. Zum einen ist das Mädchen enttäuscht von George, der ihr nicht die erhoffte Unterstützung zukommen lässt, zum anderen benötigt sie als Minderjährige die Zustimmung der Eltern, um als

Model arbeiten zu dürfen. Dies ist im Augenblick ihr größter Wunsch – aber sie will auch die Prüfungen nachholen und die Schule mit einem Abschluss verlassen.

Die doppelte Belastung wird jedoch zu viel für Yukari, und sie bricht vor Erschöpfung zusammen. George ist zur Stelle und kümmert sich rührend um sie. Sie kommen einander wieder etwas näher, aber Yukari erkennt langsam, dass diese Beziehung, von der sich jeder etwas anderes erhofft, auf Dauer zu anstrengend ist und sie daran kaputt gehen wird. Obendrein taucht eine gewisse Kaori auf, die George sehr viel zu bedeuten scheint, für die er anscheinend auch Yukari links liegen lassen würde...

Und dann ist der große Tag gekommen: Auf dem Schulfest führen die Design-Klassen ihre Kreationen vor. Auch die Gruppe Paradise Kiss hofft mit Yukari als Model auf den ersten Platz.

„Paradise Kiss“ ist wie ein modernes Märchen – eine Schülerin lernt ihren Traumprinzen kennen, schmeißt die Schule und wird Model –, aber mit Realitätsbezug – der Traumprinz ist unberechenbar, eine solide Ausbildung wird als wichtig erkannt, als Model wird man nicht sofort zum erfolgreichen Star, die doppelte Belastung macht krank. Leserinnen ab 13 Jahren, die selber davon träumen, entdeckt zu werden, bekommen durch diesen Manga Zuckerbrot und Peitsche, denn sie dürfen einen Blick in die vermeintlich erstrebenswerte Wunderwelt werfen, werden aber zugleich mit den knallharten Tatsachen konfrontiert, dass eben alles seinen Preis hat.

Nachdem Yukari, mit der man sich leicht identifizieren kann, da sie nachvollziehbare Probleme kennt, von ihren rosa Wolken stürzte, beginnt sie, ihre Situation mit neuen Augen zu sehen. Eigentlich hat sie genau das bekommen, was sie wirklich wollte: die Möglichkeit, über die eigene Zukunft zu entscheiden und nicht länger von den Eltern gegängelt zu werden. In Folge überrascht sie alle, dass sie trotz der Fehlzeiten an die Schule zurückkehrt. Yukari hat begriffen, dass sie zwar als Model Karriere machen kann, aber eine Erfolgsgarantie gibt es nicht, und die Zeit im Rampenlicht wird vom Alter und von den Trends begrenzt. Was käme danach – wenn sie ohne Ausbildung dastünde?

Auch ihre Herzensangelegenheiten versucht sie, in Ordnung zu bringen. Einerseits ist sie in George verliebt, und wann immer er nett zu ihr ist, wird sie schwach in seinen Armen, doch andererseits scheinen diese Gefühle recht einseitig zu sein, denn George sagt nie, was er wirklich denkt, spielt mit ihr, verletzt sie regelmäßig durch unerwartet kalte Äußerungen und will sie sogar wegen einer anderen stehen lassen. Das kann einfach nicht gut gehen, und tief in ihrem Innern hat Yukari wohl schon eine Entscheidung getroffen, die auch in dieser Hinsicht großen Einfluss auf ihr weiteres Leben nehmen wird.

Der nächste Band schließt die Serie ab und wird verraten, ob es für Yukari und George ein Happy End gibt und ob die Protagonistin ihre Model-Karriere beginnen wird.

Romantische Leserinnen stoßen früher oder später auf die Serien von Ai Yazawa, die Traumwelten mit der Realität verbindet. Selbst wenn ihr Stil – überschlank Protagonisten mit sehr langen Gliedmaßen, einander ähnelnde Gesichter und viel SD – etwas gewöhnungsbedürftig ist, so verfügen die Geschichten über das gewisse Etwas, sind einfühlsam und beschreiben den

Entwicklungsprozess glaubwürdiger Charaktere. Man meint zwar zu wissen, was als nächstes passiert, doch gibt es immer wieder überraschende Wendungen.

Die fünfbandige Serie erschien zum ersten Mal bei Panini 2003/04 und wurde nun erneut in Begleitung des zwölfteiligen Animes (drei DVDs) aufgelegt. So schwimmt der Verlag auf der aktuellen Shoyo-Welle mit, die sich mit Themen wie Schule, Beruf/Studium, Stars/Mode und natürlich First Love an Leserinnen aller Altersstufen wendet. Von Ai Yazawa sind ferner bei EMA die Reihen „Nana“, „Kagen no Tsuki“ und „Gokinjo Monogatari“ (die Vorgeschichte von „Paradise Kiss“), zu finden. (IS)



Yasuko Kobayashi & Kazasa Sumita

Witchblade Takeru 1

Witchblade Takeru 1 – 5, Top Cow, USA, in Zusammenarbeit mit Gonzo Studios, Japan, 2006/07

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 9/2007

TB, Manga, Horror, Fantasy, SF, 978-3-86607-470-5, 186/995

Aus dem Amerikanischen von Christine Roedel

4 Farbseiten, 1 Seite aufklappbar

www.paninicomics.de

www.topcow.com

www.gonzo.co.jp/index.html

Marc Silvestri und Michael Turner sind die Star-Zeichner, die in den 1990er Jahren die „Witchblade“ schufen, unterstützt von Autoren wie David Wohl und Brian Haberlin. Schnell zählte die für damalige Verhältnisse außergewöhnliche Comic-Serie zu den beliebtesten Titeln und trug ihren Teil dazu bei, dass die Top Cow-Studios große Erfolge zu verbuchen hatten und der Studioverbund Image im „Previews“ nach vorn kam zu den anderen großen Verlagen Dark Horse, DC und Marvel.

Die Popularität der „Witchblade“ drang schließlich bis nach Japan vor, wo 2006 eine 26-teilige Anime-Serie ins TV kam. Parallel dazu entstand „Witchblade Takeru“, eine fortlaufende Serie im Manga-Stil, die sich ursprünglich an den Anime-Episoden der Gonzo-Studios (auch bekannt für u. a. „Burst Angel“, „Trinity Blood“, „Hellsing“) orientieren sollte, sich dann jedoch zunehmend eigenständig entwickelte.

Während die Handlung der US-„Witchblade“ in der Gegenwart/nahen Zukunft angesiedelt ist und die Abenteuer der Polizistin Sarah Pezzini schildert, die sich gegen den Einfluss des unheimlichen Handschuhs erwehren muss, hinter dem Macht besessene Gruppierungen genauso her sind wie allerlei dämonische Kreaturen, handelt es sich bei der japanischen Variante um die Schülerin Takeru, die um das Jahr 2100 in einem Tempel lebt, der – was sie nicht weiß – die Witchblade beherbergt.

Takeru wird eingeschärft, sich nicht in die Nähe des Schuppens zu begeben, und doch ist die Macht des Artefakts so groß, dass sie von Albträumen heimgesucht wird. Als sie in der Schule eine erschreckende Vision hat, kehrt sie unverzüglich mit ihrem Freund Kou, der einer Familie Dämonenjäger entstammt, nach Hause zurück und wird Zeuge, wie unheimliche Monster über ihre Angehörigen herfallen.

Auch Takeru soll sterben, doch der Handschuh hat seine Trägerin gewählt und rettet das Mädchen – doch zu welchem Preis? Sie verwandelt sich selbst in eine Dämonin, die den Kampf und das Blut liebt. Nur mit Mühe kann sie diese Sehnsüchte unterdrücken und wieder normal werden. Kou muss ihr versprechen, sie zu töten, wenn sich die Verwandlung nicht mehr rückgängig machen lässt oder sie ganz die Kontrolle verliert.

Gemeinsam beginnen die beiden Nachforschungen anzustellen über Vorkommnisse mit Dämonen in ihrer Region. Vielleicht entdecken sie einen Hinweis, der ihnen weiter hilft. Doch jene, die das Artefakt an sich bringen wollen, haben Takeru und Kou längst gefunden und planen die nächste Attacke...

Während man in den USA „Witchblade Takeru“ im Comic-Heft-Format mit westlicher Leserichtung und Kolorierung herausgibt, entschied man sich bei Panini für die jap. Fassung in Schwarz-Weiß.

Wenn man die Wahl hat, kann man sich für die Version entscheiden, die einem besser gefällt, denn vom Preis her dürfte es angesichts des günstigen \$-Kurses keine großen Unterschiede geben.

Was man auf jeden Fall mögen sollte, um Gefallen an dieser neuen „Witchblade“ zu finden, sind die gängigen jap. Motive, die hier verarbeitet werden: Die Protagonistin ist eine Schülerin, die vom behüteten Mädchen zum Vamp(ir) mutiert, es sind Jugendliche, die mit mehr oder minder traditionellen Waffen gegen Monster kämpfen, mit Panty-Shots und noch intimeren Einblicken wird nicht gezeigt.

Zwar sind die Illustrationen recht realistisch-idealistisch, aber man merkt ihnen ihre Herkunft an – so filigran und detailreich wie Michael Turner und Marc Silvestri zeichnet Kazasa Sumita nicht. Alles sieht derber und gewöhnlicher aus, und wenn die Titelheldin dem Betrachter ihre fleischigen Oberschenkel und das dicke Hinterteil entgegenreckt..., das sehen wohl nur die männlichen Fans gern.

Aufgrund der äußerst freizügigen Abbildungen trägt „Witchblade Takeru“ die Leseempfehlung 18+. Wer etwas Ähnliches wie die US-„Witchblade“ erwartet und den Zeichenstil von Michael Turner und seiner Kollegen schätzt, wird wohl eher enttäuscht auf diesen Band reagieren. Man sollte schon den Themen aus Manga und Anime aufgeschlossen gegenüberstehen und eine dicke Portion Lolita-Erotik zu schätzen wissen, um Gefallen an dieser Umsetzung zu finden.

Zusätzlich zu dem Manga publiziert Panini die Anime-Serie auf DVD, so dass jeder, der auf den Geschmack gekommen ist, seine „Witchblade“-Sammlung um die Trickfilme bereichern kann. (IS)

Nicht-kommerzielle Presse



Arnold, Whiff, Tocat, Klara Beten, Peter die kung-fu hund 1

Fanzine, independent, 24/Preis: N. N.

Titelillustration und Innenillustrationen von N. N.

Bezug: diekungfuhund@gmx.net

www.myspace.com/diekungfuhund

In Zeiten, in denen auch in Fankreisen nur noch Hochglanzmagazine mit Vierfarb-Cover Aufmerksamkeit und Interesse finden und einfach gemachte Fanzines ein Schattendasein führen, wirkt „die kung-fu hund“ mit seinem Klebelayout und den zum großen Teil mit mechanischer Schreibmaschine getippten Gedichten anachronistisch - oder besser sogar: anarchistisch.

Ähnlich subversiv wie das Aussehen ist auch der Inhalt: Ein Essay setzt sich mit der Sprache an sich auseinander; welche Macht hat sie über den Einzelnen, wann ist sie Waffe, wann Falle, und wie verändert sie sich und mich. Man darf keinen geradlinigen Gedankengang finden, die Überlegungen springen von Absatz zu Absatz.

Dazu passen die Gedichte. Sie spiegeln die Gefühlswelt und die spontanen Überlegungen ihrer Autoren und eine sehr zynische und bittere Weltsicht wieder. Sie spielen bewusst mit dem, was überwiegend Thema ist: der Sprache. Vieles dabei ist intellektuell linksgerichtet, wenn auch nicht so marxistisch, wie erwartet.

Das macht „die kung-fu hund“ zu einer eigenwilligen Zusammenstellung ungewöhnlicher Texte, die zum Denken anregen und aufrütteln sollen. Schade nur, dass die Autoren und Herausgeber selbst lieber anonym bleiben und nicht zu ihren eigenen Gedanken stehen wollen - aber das geht sicher auch mit dem Konzept des ganzen Heftes konform, das wie ein Blick in eine andere Zeit wirkt, als das Ausbrechen aus Konventionen noch Parole für die intellektuelle Jugend war. (CS)



Bernd Rothe & Astrid Pfister
Welt der Geschichten - pulp magazine 1
Rainer Innreiter: Herzenfresser

Heft, Horror, ISSN 1864-4880, 64/500

Titelillustration von boris „buki b.“ budisa

Kontakt und Bezug: welt-der-geschichten@piper-home.de

www.welt-der-geschichten.eu

Neben ihrem in Buchform halbjährlich erscheinenden Fanzine „Welt der Geschichten“, geben Astrid Pfister und Bernd Rothe nun auch noch die Hefreihe „pulp magazine“ heraus, in denen Geschichten und kurze Erzählungen verschiedener Autoren zu den unterschiedlichen phantastischen Genres erscheinen.

Wie der Name schon verrät, so will man hier ein wenig an die klassischen Magazine anknüpfen, die in den zwanziger und dreißiger Jahren zum Tummelplatz vieler heute noch bekannter Autoren wie Robert E. Howard und H. P. Lovecraft wurden.

Den Anfang macht Rainer Innreiter mit drei Geschichten unterschiedlicher Länge. „Herzenfresser“, die Titel gebende Erzählung, ist gleichzeitig auch die längste. Obwohl Markus erst dreißig Jahre alt ist, fühlt er sich vom Leben verraten und verkauft - eben durch die Bank als Verlierer, sei es nun im Job oder im privaten Leben. Andere dagegen scheinen das Glück mit Löffeln gefressen zu haben. Oder eine geheime Quelle aufgetan zu haben. So wie sein Freund Dirk, dem plötzlich alles zu gelingen scheint. Er gewinnt im Pokerspiel, hat Glück im Beruf und so fort. Als Markus den Kumpel zur Rede stellt, erfährt er von diesem, dass auch er an dem Glück teilhaben kann, wenn er sich mit einer geheimnisvollen Frau auf einen Handel einlässt. Markus schlägt ein... mit ungeahnten Folgen.

„Das Schrankmonster“ ist ein Schrecken der Kindheit. Oder etwa nicht? Für eine junge Frau wachsen die nächtlichen Visionen zu immer grässlicheren und plastischeren Alpträumen heran, die sich schließlich das Opfer zu holen, nach dem der Verursacher der finsternen Bilder schon lange gierte.

Ebenfalls in eine Welt zwischen Traum und Realität entführt „Abortus Artificialis“. Eine Frau Ende Dreißig freut sich über ihre Schwangerschaft, auch wenn sie nicht verrät, wie es dazu gekommen ist und wer der Vater sein könnte. Nur in ihren Träumen erkennt sie die unheimliche Wahrheit, denn ein Fehler aus ihrer Jugend hat sie schließlich eingeholt.

Auch wenn alle drei Erzählungen ruhig beginnen und erst einmal die Ausgangssituation und den Protagonisten einführen, so ist das Grauen doch sehr schnell zur Stelle und schlägt gnadenlos zu. Und dann nimmt Rainer Innreiter auch kein Blatt vor den Mund. Blut fließt, Eingeweide und Organe quellen aus Bauchhöhlen hervor und lassen die düstersten Abgründe menschlicher Phantasie wahr werden. Die Geschichten selbst folgen zwar klassischen Handlungsmustern, wissen aber das eine oder andere Klischee originell zu variieren.

Zart besaitete Leser sollten sich lieber überlegen, ob sie die Geschichten anrühren wollen. Alle anderen bekommen handfesten Horror präsentiert, der zwar nicht immer neu, aber unverblümt ist. (CS)