

9: HELDEN



PHANTAST

Inhalt

Beiträge

Helden - Leitartikel	5
Manga-Helden - von Judith Gor	13
Spirou und Fantasio - ein Gespräch mit Rainer Skusch und Dennis Kock	29
Lelouch vi Britannia - von Judith Gor	39
Rin Okumura - von Judith Gor	44
Peyo - von Markus Drevermann	48
Siegfried - von Markus Drevermann	55
Interview mit Filipe Tavares	61
Interview mit Andrea Gunschera	66
Interview mit Oliver Plaschka	76

Rezensionen

Heldenwinter von Jonas Wolf	19
Die Rückkehr des Captain Future	22
Kinderhelden in Strumpfhosen	24
Mark Brandis - Bordbuch Delta VII	26

Kurzgeschichten

Im Haus der sieben Sünden von Oliver Plaschka	76
Soldat und Krieger von Markus Heitkamp	82
Impressum	107



Die Legende von Camelot 3 – Runenschild (Benjamin von Eckartsberg)

Die Cover-Illustration zeichnete der in München arbeitende Illustrator 2010 für die Hohlbein-Sammler-Edition von Weltbild: Hohlbeins Historische Welten.

JAHRBUCH 2012



PHANTAST

Das Jahrbuch 2012 des PHANTAST – wie immer prall gefüllt mit dem Bestem aus den Online-PHANTASTen des Jahres 2012, sowie viel Bonusmaterial:

- Rezensionen und Artikel
- Rückblicke auf das Jahr 2012
- illustriert von Norbert Reichinger und Maike Weber
- Novelle von Susanne Gerdom
- über 250 Seiten phantastische Inhalt
- wie gewohnt, in einer broschierten Ausgabe und mit Sorgfalt gestaltet

Das Jahrbuch 2012 kostet 14 Euro (Innerhalb Deutschland portofreier Versand!)

Jetzt gleich bestellen auf:

<http://fictionfantasy.de/phantast>

oder einfach Mail an phantast@fictionfantasy.de

Helden

Leitartikel der PHANTAST-Redaktion

Unsere neunte PHANTAST-Ausgabe wollen wir den Helden der Phantastik widmen und haben uns für eine etwas andere Variante eines Leitartikels entschieden. Denn bei der schier Masse an Helden ist diese Ausgabe vor allem von unseren persönlichen Eindrücken geprägt. Ein zweiter großer Artikel wird sich zudem mit dem Heldentod und seiner Umsetzbarkeit befassen, doch hier wollen wir euch zunächst unsere persönlichen Helden vorstellen. So wie unsere Leser auch haben wir verschiedene Vorlieben und Sichtweisen, die sich auch in unseren Beiträgen zeigen werden.

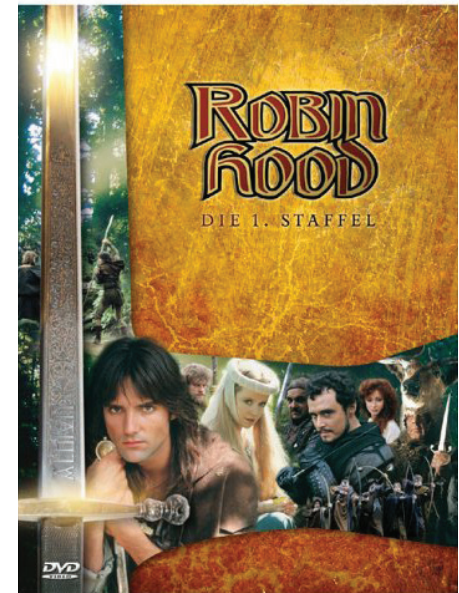
Markus

Persönliche Helden sind meist schwer zu nennen und noch schwerer zu fassen.

Als Kind waren das sicherlich zunächst *Winnetou*, *Old Shat-*

terhand, *Robin Hood* und ... das *A-Team*, deren Abenteuer im Sandkasten, auf Wiesen und in Wäldern nachgespielt wurden. Es gibt nur wenig, was für einen Jungen attraktiver ist als ein Held, der frei ist, mit Pfeil und Bogen schießen darf und anderen hilft, um dafür Ruhm und Ehre zu eringen. Die damit verbundenen Beziehungen mit Frauen wurden billigend in Kauf genommen, vielleicht erwähnt, aber schnell beiseitegeschoben. Wenn Mädchen mitspielen wollten, waren sie halt vorhanden, ansonsten wurden sie getrost ignoriert. Selbst mit einer weiblichen Begleitung war diese Art Beziehung vollkommen irrelevant, denn es ging nur um eins: um Kämpfe gegen imaginäre und zahlreiche Gegner, die natürlich glorreich gewonnen wurden. Das stand außer Frage. Ohne Frage war eine Inspirationsquelle die 80er *Robin Hood*-Serie, die im ZDF lief. Vor allem Nasir, der Saraze-

nenkrieger, erfreute sich großer Beliebtheit, schließlich kämpfte er mit zwei (!) Krummsäbeln. Es gab niemanden, der nicht er sein wollte, weswegen es durchaus schon mal zu Meinungsverschiedenheiten kommen konnte. Hollywood übernahm diesen Charakter, der in der ursprüngli-



chen Legende fehlt, nachher für die Kevin-Costner-Umsetzung von *Robin Hood*. So gesehen ist Nasir einer der Helden meiner Kindheit und auch heute noch sehe ich Mark Ryan gerne in seiner Paraderolle, zumal die Serie immer noch äußerst kreativ wirkt und nichts von ihrer Faszination eingebüßt hat.

Wenn man älter wird, verändern sich die Helden. *Robin Hood* ging, wenn auch nie ganz, und *Klaus Störtebeker*, *Odysseus*, *Herakles* und *Siegfried* kamen. Die Sagen des Altertums und der deutschen Heldenepik hinterließen eben ihre Spuren und wurden regelrecht verschlungen. Sie führten in eine Zeit zurück, in der die persönlichen Gefahren größer waren, aber gelöst werden konnten. Favorit dieser Zeit war aber jemand, der nicht strahlender Held war, sondern eher der heute in Buch und Film so viel genutzte Antiheld: *Klaus Störtebeker*. Eine Urlaubsfahrt an die Nordsee brachte mich in Kontakt mit dieser Piratenlegende. In Deutschland dürfte es keinen bekannteren als ihn geben. Mittlerweile hat er sogar seine eigenen Festspiele auf Rügen. Vielleicht stammt die Faszination für diesen Helden, seine Männer, Gö-

deke Michels und seinen Seeadler, zu einem Teil auch von der Liebe zum Meer, aber zu einem Großteil von den Legenden, die ihn umranken und ihn aus der Masse herausheben.

Die Geschichte, wie er geköpft an seinen Männern vorbeilief und einem Teil so zur Freiheit verhalf, gehört nach wie vor zu meinen Lieblingsagen. Sie spricht von einem unbeugsamen Willen und einer großen inneren Kraft, die Klaus Störtebeker in diesem einen Moment zu mehr als einem Antiheld machen: zum Helden schlechthin, der für andere über sich hinauswächst. Auch die Tragik des Sturzes eines Helden ist hier enthalten, wenn ihm von

einem seiner Männer ein Bein gestellt wird.

Die Einzigen, die danach noch zu Helden der Jugendzeit werden konnten, waren *Snake Plissken* und *John McClane*. Der eine wortkarg, zynisch und vollkommen desillusioniert, der andere verzweifelt, sarkastisch und immer zur falschen Zeit am falschen Ort.

Danach veränderten sich die eigenen Helden, wurden persönlicher. Menschen, die man kennt und deren Tun Vorbild sein konnte, oder Menschen, denen man nie begegnete, aber die in einem für einen selbst wichtigen Gebiet große Leistungen erbracht haben. Kurz, Menschen, die einem helfen, auf welche Art auch



immer, selbst ein besserer Mensch zu werden.

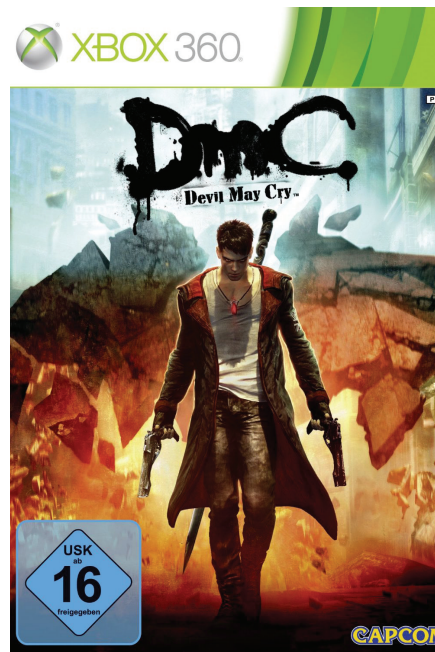
Judith

Wer den PHANTAST schon länger verfolgt, wird vielleicht schon gemerkt haben, dass ich eine Schwäche für die düsteren und tragischen (Anti-)Helden habe. Einer meiner Favoriten ist Noctis Lucis Caelum aus *Final Fantasy versus XIII* (siehe vorherige Seite unten), das bereits 2006 angekündigt wurde und immer noch nicht erschienen ist. Inzwischen wird gemunkelt, dass der Titel als *Final Fantasy XV* exklusiv auf der Playstation 4 erscheinen soll. Aber warum habe ich einen Narren an jemandem gefressen, den ich noch gar nicht wirklich kennenlernen geschweige denn in Aktion erleben konnte? Nun, *Final Fantasy* steht für komplexe und kreative Geschichten und Welten und bereits die ersten Trailer zu *Final Fantasy versus XIII* haben mich überzeugt: In einem von ihnen sieht man Noctis allein gegen dutzende Gegner antreten. Mit kalter und unbewegter Miene greift er an – die anderen sind chancenlos. *Final Fantasy* bedient sich gerne tragischer Helden, die

bisher jedoch niemals so finster und kalt rüberkamen. Auch das Setting von *Final Fantasy versus XIII* ist auffallend düster – bisher glänzten die Welten mit Licht und intensiven Farben. Besonders beeindruckt hat mich eine Szene in einem neueren Trailer, in dem Noctis offen von Rache spricht. Der Prinz eines mafiaähnlichen Königshauses verspricht ein vielschichtiger und düsterer Charakter zu werden. Seit 2006 hat sich das Aussehen von Noctis etwas gewandelt: Entsprechend

der neuen Technologien wirkt er lebensechter, ebenso wie das gesamte Spiel. Es bleibt abzuwarten, ob *Final Fantasy versus XIII* wirklich erscheint und ob Noctis' düstere Ausstrahlung im Spiel fortbesteht. Zumindest sieht es stark nach einem „dunklen“ *Final Fantasy* aus, was meinem persönlichen Geschmack sehr entgegenkommen würde.

Auch der Halbdämon Dante aus *Devil May Cry* gehört zu den düsteren Helden – im Gegensatz zu Noctis gehört er jedoch zu den extrovertierten Typen, inklusive übertriebener Waffen und cooler Sprüche. Der fünfte Teil von *Devil May Cry* ist dabei gewissermaßen wieder ein erster Teil und schockierte die Fangemeinde mit einem jungen und rotzfreaken Dante, der sich auch optisch stark vom ursprünglichen Dämonenjäger unterscheidet. Mancher unkte, es handele sich um einen „Emo-Dante“ und er habe gar nichts mit dem beliebten Protagonisten der *DMC*-Reihe gemein. Mir hat der „neue“ Dante von Anfang an gut gefallen und meine Hoffnung, dass es sich tatsächlich um eine junge Version von Dante handelt, die mit dem alten mithalten kann,



hat sich bestätigt. Auch inhaltlich gab es kleine Veränderungen, so ist Dante nun der Sohn eines Dämons und eines Engels, sprich: ein Nephilim. Trotz seiner dämonischen Abstammung macht er Jagd auf die Ausgeburten der Hölle und hat einen Heidenspaß daran, diese zu provozieren. Dante wirkt arrogant und rüpelhaft und beeindruckt die Fans mit überzogen coolen Aktionen, die den Charme der Videospieldreie ausmachen. Dabei hat er nicht einfach nur unglaubliche Fähigkeiten – es bereitet ihm ungeheuren Spaß, diese zu nutzen. Im Spiel kommt es darauf an, mit Stil zu kämpfen. Stumpf immer wieder die gleichen Schwerthiebe anzuwenden gibt schlechte Wertungen. So ist *Devil May Cry* vor allem für echte Hardcore-Gamer geeignet, die alle Möglichkeiten ausloten wollen und Freude daran haben, den Gegner möglichst cool über die Klinge springen zu lassen.

Wie man unschwer erkennen kann, habe ich vor allem Videospieldreie. Das hängt hauptsächlich damit zusammen, dass man in einem Spiel den Figuren teilweise noch näher kommt als in einem Buch. Es werden mehrere

Sinne gleichzeitig angesprochen und man wird Teil der Geschichte. Außerdem hege ich seit über zwanzig Jahren eine Leidenschaft für Videospiele, insofern stammen meine Helden vorzugsweise aus phantastischen Rollen- und Actionspielen – oder auch in Jump'n'Runs, wie beispielsweise Sonic, Shadow und Knuckles, die es als Fanart in diese Ausgabe geschafft haben. Trotzdem gibt es auch in Büchern und Filmen herausragende Protagonisten, die ich euch teilweise in weiteren Artikeln dieser Ausgabe vorstelle.



Dabei widme ich mich insbesondere den Anime- und Mangahelden, weil sich für mich dort die beeindruckendsten Charaktere finden.

Rainer

Held ist ein Begriff, den ich höchstens ironisch verwende, es sei denn, es ginge um Figuren der antiken Sagenwelt, bei denen das Wort einer Berufsbezeichnung gleichkommt. Von dieser Ausnahme abgesehen ...

Wenn in Filmen oder fiktionalen Texten HeldInnen vorkommen, ist das ein verlässlicher Hinweis auf Trivialität, auf eine Serviceleistung des Autors, der eine Nachfrage des Publikums bedient, anstatt originelle Konzepte zu entwickeln. Natürlich träumen alle kleinen wie großen Jungen davon, als Ritter auf weißem Pferd Achtung und Bewunderung zu erlangen (genau genommen phantasie ich mittlerweile eher von Allmacht und Unsterblichkeit), aber mit der Realität hat das nichts zu tun.

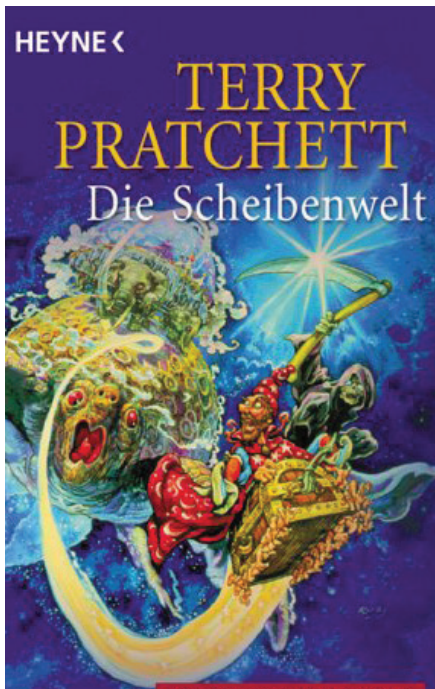
Wenn im wahren Leben von Helden die Rede ist, lohnt es sich immer, genau hinzuschauen und sich zu fragen, wer hier was errei-

chen oder vertuschen will. In einer bestimmten Diktatur konnte man früher zum „Helden der Sowjetunion“ ernannt werden. Wofür eigentlich? Sicher nicht für den Kampf um die Demokratie. In den Vereinigten Staaten ist jeder Hinz und Kunz reflexartig stolz auf die eigenen Soldaten. Alle sind sie Helden!

Dass diese Leute im Irak für den Tod von über 100000 Menschen verantwortlich sind, in Guanta-

namo Menschen ihrer Grundrechte berauben, darüber soll das Stimmvieh nicht zu genau nachdenken. Wohin man schaut, überall wird das Wort missbraucht: Ist jemand, der selbstlos bei einer Essenstafel hilft, ein Held oder nur ein nützlicher Idiot, der die Benachteiligten der Gesellschaft erniedrigt und ruhestellt? Schwierige Frage. Sie merken schon: Ich mag das Wort nicht. Helden taugen für mich (fast) nur dann zum literarischen

Sujet, wenn man die Auswirkungen unter die Lupe nehmen will, die unser Verständnis dieses Begriffes mit sich bringt. Außer vielleicht, man wendet sich dem Humor zu. Durch Humor veredelt, wird einiges akzeptabel. Dann habe auch ich so etwas wie persönliche Helden: etwa Lord Mumm und Hauptmann Karotte von der Stadtwache Ankh Morporks, oder Linus Van Pelt, der daumenlutschend und die Schmusedecke schwingend den



„**Der tätowierte Mann**“ (gezeichnet von Che Rossié) [folgende Seite]

Die Illustration war Anfang des Jahres spontan entstanden und zeigt Arlen Strohballen (engl. Arlen Bales) und sein Schlachtrösschen Schattentänzer (engl. Twilight Dancer) aus dem Roman *Das Flüstern der Nacht* von Peter V. Brett. Es ist so gesehen ein Fanart und eigentlich total unüblich für mich, aber irgendwie hatte ich ein so klares Bild von „den Helden“ vor Augen, dass ich einfach wissen wollte, wie sie mir gelingen. Horclinge durften natürlich nicht fehlen, weshalb auch zwei Feurdämonen zu sehen sind. Für euch hab ich das Bild dann noch koloriert. Arlen und Schattentänzer sind zwei Helden nach meinem Geschmack, einfach nur düster und cool. Obwohl Arlen zuvor schon ein starker Krieger geworden war, bekam ich den Eindruck, dass die Verbindung mit Schattentänzer eine noch mächtigere und tödlichere Einheit schuf. Dass beide für einander kämpfen und Arlen bei Schattentänzers Rettung seine eigene Gesundheit riskiert und umgekehrt, finde ich cool. Vielleicht hat mich die starke Bindung zwischen Mensch und Tier hier beeindruckt. Viele die einmal ein Tier bei sich aufgenommen und mit ihm gelebt haben, können zum Beispiel bestätigen, dass Kommunikation zwischen Mensch und Tier auf einem viel höheren Niveau stattfindet, als manch andere glauben. Vielleicht ist es die Tatsache, dass Tiere nicht reden können, die uns für eine nonverbale Verständigung sensibilisiert und unser Band zur Natur nicht völlig abreißen lässt. Ich weiß zwar noch nicht wie es mit den beiden weitergeht, aber freue mich schon auf den dritten Band, der ja gerade erschienen ist.



Alltag meistert und als einziger Prophet seines Gottes alljährlich die Ankunft des Großen Kürbis erwartet. Aber halt: Verehere ich diese Menschen wirklich? Oder habe ich sie nicht einfach gern? Eher Letzteres, glaube ich, obwohl ich natürlich, wie Karotte, gern ein angeboren königliches Auftreten hätte und von einer schönen blonden Werwölfin geliebt würde. Nur: Kaum habe ich das getippt, muss ich über das Tagtraumhafte dieser Vorstellung lächeln, und aus ist es mit der Ergriffenheit.

Jürgen

Helden der Kindheit kommen und gehen - nur an einige erinnert man sich auch noch im Erwachsenenalter. Wenn wir bei Helden mit einem phantastischem Background bleiben, so treten hier sogleich vier Namen in den Vordergrund: Captain Future, Mark Brandis, Perry Rhodan und - eigentlich kein einzelner Name, aber die Romane um Superhirn und seine Freunde von Rolf Ulrici (*Raumschiff Monitor*, *Erdschiff Giganto*, *Weltraumklipper*, *Superhirn*). Jeder dieser Protagonisten hatte seine eigene Facette, die mich als Kind / Jugendlicher fas-

zinierte und ihn zu meinem Helden machte.

In erster Linie möchte ich hier Mark Brandis herausstellen. Die Buchreihe von Nikolai von Michalewsky, die er zwischen 1970 und 1987 herausbrachte, traf bei mir als Junge einen Nerv. Von Michalewsky schilderte eine utopische Welt, nicht allzuweit von der Unseren entfernt, vermengte Begriffe der Schifffahrt kompromisslos mit der Weltraumfahrt und plazierte Protagonisten in die Romane, die nicht nur interessant, sondern auch für einen pubertierenden Jugendlichen wegbeschreitend waren. In den Romanen von Mark Brandis zählten neben den vordergründigen Abenteuern vor allem Werte wie Freundschaft, Vertrauen und Fairness. Von Michalewsky stellte Begriffe in den Mittelpunkt wie „Demokratie“, „Freiheit“ und „Gleichheit“. Gleich in den ersten Bänden geht es beispielsweise um den Erhalt der Demokratie in der EAAU, das Aufbegehren gegen einen Diktator. Wie weit sollte man in einer solchen Situation die eigenen Bedürfnisse hinten an stellen und für das Wohl aller kämpfen?

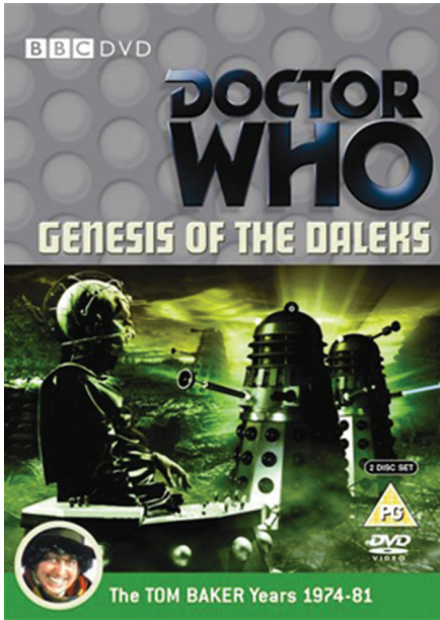
Zwar wird in den Romanen der heutzutage despektierliche Be-

griff „Zigeuner“ benutzt, aber wo fand man zu dieser Zeit eine völlig selbstverständliche Normalität in der Beziehung zwischen den verschiedensten Volksgruppen inklusive der Einbeziehung ihrer jeweiligen kulturellen Eigenständigkeiten? Diese moralisch hochstehende und ethisch prägende Lektüre hat mich als jugendlicher durchaus geprägt, da konnten auch Friedensverhandlungen zwischen Terranern und Maahks nicht mehr mithalten.

Heutzutage seinen „Helden“ zu bezeichnen ist auf den ersten Blick ungemein schwieriger. Die Medien, seien es Bücher, Filme oder Comics schwelgen geradezu im - oft oberflächlichen - Heldenpathos. Doch wenn ich jemanden nennen würde, der es heute wert wäre, mein Held zu sein, dann sicherlich Doctor Who.

Gerade in den Staffeln aus der Zeit, die heute „Classic“ genannt wird fallen mir allerlei Begebenheiten ein, die den Heldenstatus des letzten Timelords festigen.

So verweigert zum Beispiel der vierte Doctor (Tom Baker) in *Genesis of the Daleks* die Vernichtung



der feindlichen Rasse Daleks, obwohl er die Gelegenheit dazu

hätte und obwohl er weiß, dass ohne Daleks so viele Millionen Leben gerettet werden könnten. Einerseits verweist er auf all das Gute, das durch die Bedrohung durch die Daleks entstanden ist - das Miteinander, die Verbindungen, die dadurch entstanden sind. Andererseits erkennt er, dass er sich auf dieselbe Stufe stellen würde, täte er den letzten Schritt zur Vernichtung der ultimativen Bösewichter der Serie.

Ein wunderbares Beispiel für die moralische Instanz, die der Doctor oftmals darstellt und ihn auch über die Menschen hebt, die ihn begleiten. Leider hinderte es die Autoren im Laufe der Serie nicht, immer wieder auch hiervon abweichende Verhaltensmuster

des Doctors zu zeigen, allerdings sind sie gottseidank in der Minderzahl.

Wie meine Vorgänger schon erwähnten, sind Helden ein Vehikel, um ein besserer Mensch zu werden. Beispiele guten moralischen Verhaltens werden verinnerlicht und finden so auch im Alltagsleben mehr oder weniger Einfluss. (Wobei ich mir hier jetzt die leidige Diskussion über intolerante Star Trek-Fans erspare). Helden sind notwendig, um einen Fixpunkt in der moralischen Entwicklung zu besitzen - ob der jeweilige Held nun eine Romanfigur, ein Superheld in Strumpfhosen oder der eigene Vater ist - dass bleibt jedem selbst überlassen ...

Manga-Helden: düstere Einzelkämpfer und schöne Kriegerinnen

Ein Artikel von Judith Gor

Auch Mangaleser verlangen nach Helden: herausragende Protagonisten, die mit ihrem Handeln Welten verändern und die Menschheit beschützen oder diese auch ins Chaos stürzen. Wer an Manga-Helden denkt, denkt vor allem an schöne Mädchenkriegerinnen wie *Sailor Moon* oder düstere Einzelkämpfer, auf deren Schultern das Schicksal der Welt lastet oder die die Welt in Selbstjustiz verändern wollen. Auch lebhaft Chaoten, die bedingungslos für ihre Freunde eintreten, sind gerne gesehen, ebenso wie geheimnisvolle Charaktere, die erst nach und nach ihr wahres Wesen offenbaren.

Düstere Einzelkämpfer

Sehr beliebt ist der düstere Held mit tragischem Schicksal, der glaubt, alle Probleme allein bewältigen zu müssen. Im Verlauf der Geschichte wird er meist von

hartnäckigen Freunden vom Gegenteil überzeugt. So beispielsweise Kamui aus *X 1999*, auf dessen Schultern das Schicksal der Welt lastet. Nach dem Freitod seiner Mutter möchte er das Heilige Schwert an sich bringen und vor seinem Schicksal, das Ende der Welt entweder zu verhindern oder herbeizuführen, fliehen. Seine Jugendfreunde behandelt er abweisend und auch seinen Mitstreitern gibt er zunächst keine Chance, zu ihm vorzudringen. Nach und nach wird seine zynische Fassade jedoch aufgebrochen und Kamui entscheidet sich, zu einem Himmelsdrachen zu werden und somit die Menschheit zu beschützen. Von da an wandelt sich seine düstere Ausstrahlung, er lässt Hilfe zu und öffnet sich seinen Kameraden.

Die geheimnisvolle March aus *March Story* von Kim Hyung Min und Yang Kyung-Il versucht

ebenfalls, ihr Schicksal allein zu tragen. Die düstere junge Frau wird oftmals für einen Jungen gehalten, was sie niemals richtigstellt. Sie zieht durch ein fiktives, historisches Europa, auf der Jagd nach so genannten Il, kleinen Dämonen, die sich in Gegenständen verstecken und Menschen in den Wahnsinn treiben. Sie flüstern ihren Wirten in die Gedanken, verdrehen die Welt und treiben sie zu blutigen Taten. March kann die Il von ihren menschlichen Opfern trennen, doch nur, wenn noch kein Blut an deren Händen klebt. Dabei trägt sie selbst einen Il in sich, der ihr magische Kräfte verleiht, jedoch gleichzeitig droht ihr Herz zu verschlingen. March nutzt die Kraft ihres eigenen Dämons, um jene zu vernichten, die ihr alles genommen haben. Dabei ist sie einerseits empathisch und sanft, andererseits verbirgt sie sich hinter einer dunklen Fassade, die zumindest zu Beginn

der Reihe niemand durchbrechen kann.

Der leidenschaftliche Chaot

Den Titel „leidenschaftlicher Chaot“ hat sich Aldred aus Yana Tobosos Debüt *Rust Blaster* redlich verdient: Der düstere Vampir schlägt oft über die Stränge, vor allem wenn es darum geht, seine Freunde zu beschützen. Im Gegensatz zu den anderen Vampiren an der Millennium-Akademie besitzt er keine Familienwaffe und versucht dies mit Hilfe seltener Eigenkreationen zu kompensieren. Man könnte Aldred als Klassenclown bezeichnen, der allerdings Truppenführer ist und seine Führungsrolle gut ausfüllt. Seine Freunde vertrauen ihm und seinen Fähigkeiten, an denen er selbst zweifelt. Als überraschend der Mensch Kei an der Akademie aufgenommen wird, soll sich Aldred um ihn kümmern – und ahnt dabei nicht, dass Kei eine einzigartige Waffe in sich trägt, die nur Aldred führen kann. Dazu muss er allerdings sein Blut trinken, was eine echte Überwindung für den lebhaften Vampir darstellt. *Rust Blaster* vereint Tragik und Komik, wobei die Geschichte für einen

Einzelband zu umfassend ist. Für die durchaus spannenden Nebencharaktere bleibt kaum Raum, doch in Aldred kann man sich gut hineinversetzen und am Ende des Einzelbands ist der Chaot dem Leser richtig ans Herz gewachsen.

Der charismatische Anti-Held

Einer der charismatischsten und tragischsten Antihelden ist wohl Lelouch vi Britannia aus *Code Geass*, den wir euch in einem ei-

genen Artikel vorstellen. Light Yagami aus *Death Note* erhält ebenso wie Lelouch die Chance, mit einer besonderen Kraft die Welt zu ändern. Light ist ein hochintelligenter und idealistischer Schüler, der über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und Mitgefühl verfügt. Als er jedoch mit dem geheimnisvollen Death Note in Berührung kommt, wandelt sich sein positives Wesen. Indem er Namen in das Death Note schreibt, kann er die betreffenden Personen töten. Light nutzt das tödliche Buch, um eine bessere Welt zu schaffen und Verbrecher zu vernichten. Um seine Ziele zu erreichen, wird er zu Kira, denn als normaler Schüler sieht er keine Chance, etwas zu bewirken (hier gibt es Parallelen zu Lelouch in *Code Geass*). Light und Kira existieren parallel, was erstaunlich gut funktioniert und Light übermütig werden lässt. Er wird zunehmend gleichgültiger gegen seine Mitmenschen und manipuliert oder opfert sie, um seine eigentlich guten Ziele zu erreichen. Er greift zu Mitteln, die moralisch verwerflich sind, und die guten Absichten kehren sich durch äußere Umstände und Lights Besessenheit von seinen Zielen in schlechte Taten um.



Light wird damit zum tragischen Antihelden, dessen Idealismus und Gerechtigkeitsinn sich zu einem Wahn auswachsen, der das Leben anderer und schließlich sein eigenes zerstört.

Der zwielichtige Erbe

In *Pandora Hearts* von Jun Mochizuki wird der junge Erbe eines Herzogtums, Oz Vessalius, von maskierten Angreifern in den Abyss gestoßen – eine dunkle Dimension, die wie eine finstere



Version von *Alice im Wunderland* anmutet. Während Oz dem Abyss mit Hilfe der geheimnisvollen Alice entkommen kann, sind in seiner Welt zehn Jahre vergangen. Kaum zurück, wird er von der Organisation Pandora aufgegriffen, die an seiner Verbindung mit Alice interessiert ist. Denn Alice ist eine so genannte Chain, ein magisches Wesen aus dem Abyss, und hat mit Oz einen Vertrag geschlossen. Normalerweise benutzen die Chain Menschen, um andere Menschen zu fressen – doch Alice will nur ihre Erinnerungen wiederfinden. Auf der Suche erfährt Oz, warum ausgerechnet er in den Abyss gestoßen wurde und dass er der Erbe des legendären Helden Jack Vessalius ist. Oz ist eigentlich ein aufgeschlossener und positiver junger Mann, doch immer wieder flammt eine dunkle Seite an ihm auf, von der man lange Zeit nicht weiß, was man von ihr halten soll. Zu *Pandora Hearts* gibt es einen gleichnamigen Anime, der kürzlich, auf vier DVD-Boxen verteilt, bei KAZÉ erschienen ist. Auch Grimm Otogi aus *Grimms Monster* von Ayumi Kanou ist der Erbe einer besonderen Macht: Er stammt von den Gebrüdern

Grimm ab und erhält zu Beginn der Geschichte ein Märchenbuch, das die so genannten Märchendämonen einfangen kann. Grimm zur Seite steht der Dämon Schneewittchen, wohlbemerkt ein höchst eigenwilliger junger Mann. Weitere bekannte Märchenfiguren treten in Form von böseartig erscheinenden und bizarren Versionen auf, die Grimm mit seinem Buch bezwingt. Ayumi Kanou greift dabei verschiedenste Märchenelemente auf und verdreht sie zu einer ganz eigenen Version, die sicherlich stark geschmacksabhängig bewertet wird. Grimm hat ebenso wie Oz eine dunkle Seite, die gelegentlich aufblitzt und den Leser etwas ratlos zurücklässt.

Das schöne Magical Girl

Das populärste Magical Girl ist sicherlich *Sailor Moon*, eine junge Frau, die mit magischen Kräften gegen das Böse antritt und nahezu alle Klischees des Genres erfüllt: opulente Verwandlungssequenzen, welche aus einer tollpatschigen Schülerin eine Kriegerin für Liebe und Gerechtigkeit machen, magische Gegenstände und Fähigkeiten – und ein Sensei, meist in Gestalt eines Tieres oder Fabel-

wesens. In *Sailor Moon* ist dies die sprechende Katze Luna, die die Protagonistin Usagi als Sailor Senshi erweckt.

Auch wenn die schöne Mädchenkriegerin *die* Verkörperung des Magical Girls ist, gibt es im Manga und gleichnamigen Anime zahlreiche Kampfgefährten, die alle Vorlieben bedienen. Sailor Merkur ist eine besonnene und intelligente Schülerin, Sailor Mars eine ruhige und gleichzeitig leidenschaftliche Schönheit, Sailor Jupiter eine fürsorgliche und starke junge Frau und Sailor Venus eine aufgedrehte Grazie. Weitere Kriegerinnen bieten vielseitige Charaktereigenschaften, so dass für jeden Fan mindestens ein Magical Girl dabei sein sollte, das den persönlichen Geschmack trifft. Fans haben bereits zahlreiche weitere Sailor Senshi erfunden, von denen wir euch vier sehr gelungene in dieser Ausgabe präsentieren.

Übrigens wird der Anime zu *Sailor Moon* im Herbst 2013 bei

KAZÉ auf DVD erscheinen. Die Manga wurden bereits 2012 bei EMA erfolgreich neu veröffentlicht. Im Vergleich ist der Manga deutlich komplexer und gleichzeitig rasanter erzählt. Während im 200 Folgen umfassenden Anime immer wieder kleine Geschichten die Haupthandlung unterbrechen, konzentriert sich Naoko Takeuchi im Manga auf den Kampf gegen die eigentlichen Gegner.

Das wohl derzeit ungewöhnlichste Magical Girl, wenn man den jungen Mann denn so bezeichnen darf, ist Natsuru aus *Kämpfer* von Yu Tatibana. Durch ein magisches Armband verwandelt er sich in ein Mädchen mit ganz besonderen Fähigkeiten. Schuld daran ist ein süßes, sprechendes Stofftier, das Natsuru erklärt, dass er ein Kämpfer ist und gegen andere Kämpfer antreten muss. Diese sind allerdings ausnahmslos tatsächlich Mädchen, und so entspinnt sich eine chaotische und humorvolle Parodie auf das Magical-Girl-Genre.

Sailor Kriegerinnen (gezeichnet von Toto)

01 Sailor Krypton (Seite 17 rechts)

Der Name des Charakters verrät es schon: Dieser Sailor Moon OC, Sailor Krypton, ist ein Crossover Charakter zwischen Sailor Moon und Superman. Krypton ist zwar schon lange untergegangen, aber von der Logik der Sailor Moon Mythologie und der Sternenkristalle, ist es durchaus möglich, dass es eine Sailor Kriegerin als Schutzpatronin des Planeten Krypton gibt. Ihr Design ist von dem Supermans, Jor-Els (aus der animierten Superman-Serie) und ein wenig Batmans (Utilitybelt-Taschen) inspiriert. Sailor Kryptons Sybol ist das Kryptonische ‚K‘. Das Bild selber hat als Motiv ihre Rolle als Heldin, die nicht nur Kraft und Stärke, sondern auch Verantwortung, Bürde und Opferbereitschaft mit sich bringt. Symbolisch wurde das mit Kryptonit-Splintern dargestellt.

02 Sailor Gamma und Team (Seite 17 links)

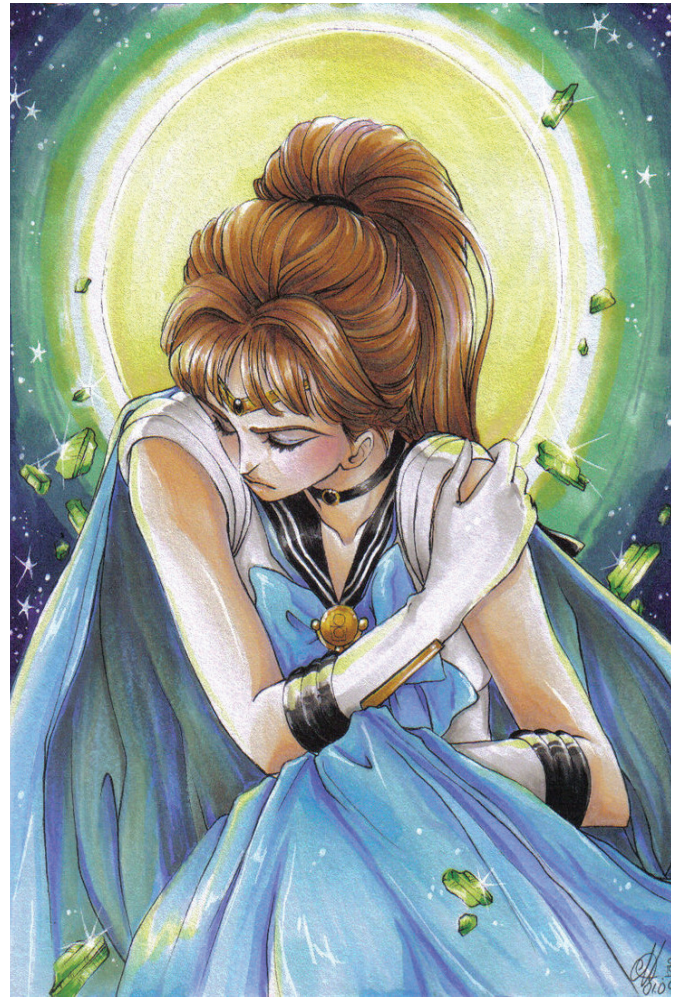
Diese Zeichnung war eine Auftragsarbeit und zeigt ein komplettes Sailor OC Team. Die Geschichte der Kämpferinnen spielt im Weltraum, wo sie erst



nacheinander zusammenfinden. Sailor Gamma, die oben im Profil zu sehen ist, ist zwar nicht die Anführerin der Truppe, aber die zentralste Figur. Sie erscheint, wenn Jenna und Reena (beide rechts im Bild) im Kampf zu einer Person verschmelzen.

03 Sailor Fabula und Sailor Pollux (nächste Seite)

Dieses Werk war ebenfalls eine Auftragsarbeit. Es zeigt den Senshi Charakter der Auftraggeberin, Sailor Fabula, und meinen eigenen, Sailor Pollux. Sailor Fabula ist eine



Sailor Kriegerin, deren Thema Märchen und Magie sind. Sailor Pollux ist eine der zwei Sailor Schwestern des Sternzeichens Zwillinge. Der Name Pollux stammt vom hellsten Stern des Sternbildes, von dem sie ihre Kraft bezieht.



12.06.13



Autor: Jonas Wolf

Piper (Januar 2012)
Paperback, 511 Seiten, 12,99 Euro
ISBN: 9783492267199

Heldenwinter

Eine Rezension von Angelika Mandryk

Jonas Wolf wurde in Hamburg geboren, schrieb schon als Kind begeistert Geschichten und entdeckte seine Liebe zur Fantasy mit J. R. R. Tolkiens Epos *Herr der Ringe*. Des Weiteren inspiriert von Robert E. Howards Barbaren-Erzählung *Conan*, steht sein Debütroman *Heldenwinter* ganz in dieser ehrwürdigen Tradition und verbindet unterschiedliche Einflüsse aus der klassischen wie modernen Fantasy.

„Namakan verstand nicht ganz, weshalb sein Meister sich darauf einließ, einen Umweg einzuschlagen.

Andererseits hatte Dalarr ja auch noch immer nicht verraten, warum sie überhaupt tiefer in den Wald gingen anstatt nach Süden. Dorthin, wo der wartete, an dem sie Rache üben wollten. Während er spürte, wie die unerbittliche Kälte ihm nach und nach die behagliche Wärme des Wassers aus

den Knochen sog, lenkte Namakan seine Gedanken auf ein anderes Rätsel.“

Jede Legende hat ihre Helden. Jeder Schüler hat seinen Meister. Und jeder Meister hat ein dunkles Geheimnis – für Namakan, einen jungen Halbbling und Schmiedegesellen, soll sich jede dieser Tatsachen aufs Bitterste bewahrheiten. Gefunden auf einer Türschwelle, großgezogen von Menschen jenseits der immergrünen Almen und geliebt von seinen Geschwistern, muss er sich eines Tages seinem Schicksal stellen: Namakans Familie, seine kleinen Brüder und Schwestern, werden grausamst aus dem Leben gerissen und die sterblichen Überreste seiner Ziehmutter mit einem seltsamen, drachenähnlichen Zeichen versehen. Nur Namakans Meister, Ziehvater Dalarr, scheint die Antworten auf viele unausgesprochene Fragen zu kennen. Gemeinsam schwören sie am Grab

ihrer Familie Rache und ziehen aus, um eine (uralte) Rechnung zu begleiten. Blut soll fließen und der Halbbling verlässt sich dabei ganz auf seinen Meister. Unbedingtes Vertrauen in die Fähigkeiten seines Ziehvaters ist für ihn stets selbstverständlich gewesen, doch auf dem langen Marsch zu ihrer Gewalt versprechenden Vergeltung muss Namakan sich eingestehen, viel zu wenig über Dalarr zu wissen. Und dieser wiederum viel zu viel über die bedrohliche Welt jenseits der Almen. – Jenes Gefühl der Bedrohung und gleichzeitigen Vertrautheit zeichnet Jonas Wolf schon von Beginn an gekonnt. Voller liebevoller Details ist sein Prolog, der ebenso schnell besticht wie die später folgenden Charakterzeichnungen der sich langsam eingliedernden Protagonisten. Neben dem doch recht unschuldigen, wahrheitsliebenden Namakan bietet Dalarr eine wunderbare Düsternis, die ihn beinahe in jeder seiner Aussagen auszeichnet. Er ist unberechenbar, voller Sarkasmus oder aber auch bitterem Ernst. Gnadenlos und stets schnell mit der Hand am Griff seines Schwertes, wird er dem Leser im Verlauf der Geschichte und besonders bis zum letzten Drittel

ein wahres Mysterium. Warum ist er beinahe überall in Tristborn bekannt? Wie konnte er im Laufe seines (eigentlich doch kurzen) Lebens so viele Kontakte knüpfen, sich so viel Wissen aneignen? Und wer genau ist nun sein Gegenspieler?

Ebenso gut gestaltet, wenn auch nicht ganz so düster, sind Namakans und Dalarrs Begleiter, die sich den zwei Reisenden anschließen, um ebenso den eigenen Durst nach Rache zu stillen. Ob Halbelfe, Gestaltenwandler, Zwerge oder Ammen: das Zusammenspiel der Charaktere bleibt jederzeit bunt und abwechslungsreich, ebenso wie deren Gegner. Jonas Wolf kombiniert hierbei Bekanntes mit Neuem – eine Vorgehensweise, die sich wie ein roter Faden durch *Heldenwinter* zieht. So erinnert der Roman zum einen an die wirklich klassische Fantasy wie *Herr der Ringe*, zum anderen aber auch an düstere Werke wie *Conan*. Die Inspiration ist deutlich zu erkennen, die angestrebte Zielgruppe dadurch rasch ermittelbar. Nichtsdestotrotz weiß der Autor eigene Ideen einzubringen. Neben stimmungsvollen Schauplätzen und recht wuchernden Informationen bie-

tet er bärentötende Spinnen, Erzählungen über riesige Schweine (auf deren Rücken Menschen leben), marderartige Mischwesen und hochwohlgeborene Ratten. Auch Tristborn als Fantasywelt weiß mit Hintergrundgeschichten und unterschiedlichen Nuancen zu erfreuen. Sie bildet ein solides Grundgerüst für die einzelnen Handlungsetappen, die sich anfangs sehr gut abwechseln zwischen Rückblicken und Vorwärtskommen. Insgesamt wird Letzteres dennoch ab und an vermisst. Zu zahlreich und liebevoll sind die Details vergangener Tage, zu wenig atemberaubende Action dort, wo man sie finden will. Auch die Auflösung bleibt bis zu einem gewissen Grad vorhersehbar, das Klischee von Gut und Böse erhalten. – Kleine Mankos in einem fast perfekten Bild. Letztendlich überzeugt Jonas Wolf mit nachvollziehbaren Entwicklungen (besonders im Hinblick auf Namakan), einer abenteuerlichen Reise zu Land, Wasser und Luft sowie den Charakteren selbst, die bewundernswert stimmig in die Erzählung passen.

Der König ist stets mehr als ein Mensch. Er ist sein fleischgeworde-

nes Reich höchstselbst, ein greifbarer Ausdruck all dessen, was auf seinem Land gedeiht. Leidet der König, so leidet das Reich, und leidet das Reich, so leidet der König. – Aus den Geboten weiser Herrschaft. (Seite 167)

Fazit

Mit *Heldenwinter* beweist Jonas Wolf sich als starker, lesenswerter Autor klassischer Fantasy in altherwürdiger Tradition. Interessante Protagonisten, magische Völker, frische Ideen sowie liebevoll gestaltete Details begeistern und runden das Gesamtbild ab. Auch der Stil passt – für Liebhaber des Genres, die nicht gänzlich Neues erwarten, in jedem Fall ein Muss!

Severus Snape

(gezeichnet von Trinity of Chaos)

Warum Severus Snape mein (tragischer) Lieblingsheld ist, fasst ein Zitat aus dem Internet gut zusammen: “The character that you think has the smallest capacity of love turns out to be the character who loves the most. This is the brilliance of Severus Snape.” (Quelle: Twitter @dhansalsha)





Autor: Edmond Hamilton

Übersetzerin: Frauke Lengermann
168 Seiten broschiierte Ausgabe,
Februar 2011
Golkonda Verlag

Die Rückkehr von Captain Future

Eine Rezension von Jürgen Eglseer

Die Space-Opera-Geschichten rund um Curtis „Captain Future“ Newman von Edmond Hamilton begeistern schon seit Jahrzehnten die Fans. Begonnen hat alles mit Romanen und Kurzgeschichten im amerikanischen Magazin „Startling Stories“ (um 1950). In Deutschland konnte man „Captain Zukunft“ im Rahmen der Utopia-Reihen entdecken und es gründete sich eine kleine, aber feine Fangemeinde. Ebenso erfolgreich war eine nachfolgende Romanreihe des Bastei Verlages. Der wirkliche Durchbruch gelang jedoch mit der Zeichentrickserie, die damals im ZDF einschlug wie eine Bombe. Der fetzige Soundtrack von Christan Bruhn sowie das futuristische Design der Comet und so weiter begeisterten sowohl Kinder als auch Erwachsene.

Eine nachgeschobene Comic-Reihe hatte jedoch eher Altpapier-Qualität.

Während die DVD-Veröffentlichungen der Serie heutzutage kaum bezahlbar sind, schlummern die schriftlichen Originale eher kümmerlich vor sich hin.

Kaum ein Fan der Serie hat denn auch nach den Romanen gegriffen, die Kurzgeschichten sind bis heute auch nie übersetzt und in Deutschland veröffentlicht worden. Dies hat sich nun der Golkonda Verlag vorgenommen. Während in *Die Rückkehr des Captain Future* die ersten vier Kurzgeschichten erschienen und ein weiterer Band bald folgen soll, sind Neuübersetzungen der Romane ebenfalls in Planung.

Für den Captain-Future-Fan gibt es also keine Entschuldigung mehr, sich auch dem literarischen Ursprung dieses Helden zu verweigern. Höchste Zeit, in die wunderbar geschriebene Space Opera von Hamilton einzutauchen ...

Die Rückkehr von Captain Future (The Return of Captain Future)

Captain Future und seine Freunde, die Futuremen, sind verschollen. Schon vor Monaten sollten sie von einer Expedition in die Nachbargalaxis Andromeda zurück sein, jedoch fehlt jede Spur von ihnen. Sie waren auf der Suche nach den Ursprüngen der Menschheit, deren Spur eben in die nächste Galaxie führt. Schon wollten Joan und Ezra, die Freunde der Futuremen, aufgeben und sie für tot erklären lassen, als sie den drei Vermissten in der Mondbasis begegnen. Curtis Newman hat jedoch neben neuem Wissen um die Vergangenheit der Menschheit noch etwas aus Andromeda mitgebracht - etwas Uraltes und Schreckliches ...

Kinder der Sonne (Children of the Sun)

Diese Geschichte schildert eine Rettungsmission der Futuremen - ein gemeinsamer Freund ist auf einer wissenschaftlichen Mission nach Vulkan, einem Asteroiden in der Nähe der Merkurbahn, verschollen. Captain Future steuert die Comet nahe des gleißenden

Infernos in die schützenden Höhlen des Asteroiden, nicht wissend, dass dort seine größte Versuchung warten wird. In „Kinder der Sonne“ begegnet Future seiner intensivsten, aber auch gefährlichsten Erfahrung ...

Die Harfner des Titan (The Harpers of Titan)

Die beiden folgenden Geschichten sind etwas Besonderes - im Vergleich zu den bisher veröffentlichten Werke um Captain Future. In „Die Harfner des Titan“ helfen die Futuremen einem unterdrücktem Volk gegen seine Usurpatoren, jedoch ohne erst persönlich in Erscheinung zu treten. Als einer der Verhandlungsführer stirbt, muss Simon Wright, das lebende Gehirn, für ihn einspringen - in dessen Körper. Neben der spannenden Geschichte rund um die Befreiung des Volkes von Moneb steht die Erfahrung Wrights im Vordergrund, plötzlich wieder einen Körper aus Fleisch und Blut zu besitzen.

Nerven aus Stahl (Pardon my Iron Nerves)

Während in der vorhergehenden Geschichte „Professor Simon“ die

Hauptrolle spielte, darf hier nun Grag alleine handeln. Der riesige menschenähnliche Roboter redet sich in sehr amüsanter Weise eine Psychose ein und versucht diese mit einem passendem Abenteuer zu bekämpfen. Auf Pluto spielen die Bergwerksroboter verrückt, die Ursache muss ergründet werden. Dass Grag hier in ein evolutivonäres Chaos eindringt, merkt er erst, als es schon zu spät ist. Wie kann sich ein psychotischer Roboter, der von manischen Robotern bedroht wird, aus der Patsche helfen?

Der Band wird abgerundet durch ein illustriertes Quellenverzeichnis mit den jeweiligen Titelbildern der „Startling Stories“, aus denen die jeweiligen Kurzgeschichten stammen.

Hardy Kettlitz, ein ausgewiesener Kenner des literarischen Werkes Hamiltons, beschreibt in einer Biografie dessen Werdegang und ordnet die in diesem Buch erschienenen Geschichten zeitlich ein.

Die Rückkehr von Captain Future ist für jeden Fan klassischer Space Operas und insbesondere jeden Freund von Captain Future ein Muss.

Kinderhelden in Strumpfhosen - Die DC-Superheros im Fischer Verlag

ein Beitrag von Jürgen Eglseer

Recht erfolgreich veröffentlicht der Fischer Verlag seit einiger Zeit eine Kinderreihe für Erstleser mit den verschiedensten Helden als Protagonist. Dabei stehen vor allem die DC-Superhelden Batman und Superman in jeweils zwei Reihen im Vordergrund. Die ersten beiden Reihen findet man unter der Bezeichnung „Batman“ und eben „Superman“, wohingegen neu auch zwei Reihen unter „The Dark Knight“ und „The Man of Steel“ veröffentlicht werden - allerdings orientiert dann an der 3. und 4. Jahrgangsstufe. Das Kind von heute orientiert sich wohl auch an den englischen Originaltitel bzw. an den Kinofilmen. Neben den beiden Superhelden gibt es auch noch „Helden-Abenteuer“ als eigenständige Reihe auch für die erste Jahrgangsstufe - mit den Protagonisten „König Artus“, „Zorro“ und „Robin Hood“. Die Tatsache, dass diese Reihe nicht über Band 3 hinaus-

gekommen ist, weist darauf hin, dass die Kinder diesen Helden wohl nicht sonderlich viel Aufmerksamkeit schenken. Zurück zu den Abenteuern von Batman und Superman, die mir in sechs unterschiedlichen Bänden vorliegen. Grafisch orientieren

sich die Büchlein an den aktuellen Zeichentrickserien. Harte, kantige Gesichter, eine Melange aus Zeichnung, Photoshop und Animation illustriert die jeweiligen Geschichten. Der Text selbst wird mit allerlei, für den Illustrator wohl comic-ty-



pischen Lautmalereien unterlegt. „Grrroll!“ oder „Zzzzzzapppppp“ finden sich hier in allerlei bunten Farben - dann man mögen oder nicht, ich persönlich fand es etwas unnützlich.

Der größte Kritikpunkt an den Büchern selber wird deutlich, wenn man diese dem eigentlichen Zielpublikum vorlegt. Denn die Größe der Schrift und die Länge der Geschichten passen nicht sonderlich zur auf dem Cover propagierten Leserschaft der 2. und 3. Jahrgangsstufe. Gerade die Drittklässler werden sich aufgrund des kurzen Textes recht schnell langweilen. Allerdings ist dies ein Phänomen, dass man auch bei anderen Kinderserien beobachten kann - beispielsweise in der Loewe-Reihe „Magisches Baumhaus“. Zudem wird im Impressum der beiden Superhelden-Reihen auch noch darauf hingewiesen, dass die Geschichten gekürzt seien.

Was mir persönlich auch nicht sonderlich gefällt, ist der Satz. Neue Absätze werden eingerückt - was bei Kinderbüchern eher selten zu finden ist. Zudem wird al-



lerdings auf die Silbentrennung verzichtet und ebenso auf einen Blocksatz. Mitten im Text finden sich immer wieder kleine Grafiken oder die oben erwähnten Bildchen mit Lautmalereien. Das Ergebnis ist ein gewaltiges Flattern des Textes zu beiden Seiten. Größere Unruhe hätte man kaum produzieren können und ich denke nicht, dass dies der Leseluft eines Erstklässlers zuträglich ist. Die Geschichten selbst entstam-

men dem altbekannten Schema „Monster of the Week“ und schildern abgeschlossene Abenteuer mit den verschiedensten Feinden von Batman und Superman. So kommt beispielsweise Livewire einen Auftritt, ebenso wie Lex Luthor oder der Joker. Natürlich werden in den Abenteuer keine Menschen verletzt oder getötet, alles geht gut aus und die Bösewichter landen immer im Gefängnis. Wäre ja auch etwas seltsam, wenn dem nicht so wäre.

Eltern, die ihren Kindern einen Einstieg in die Welt der DC-Superhelden geben möchten oder lesefaulen Knaben einen schmackhafte Möglichkeit, doch einmal einen Pageturner in die Hand zu nehmen, mögen die Reihen für geeignet halten. Allerdings werden wohl nur Kinder zum Ende der ersten Klasse, Anfang der zweiten Klasse mit den kurzen Texten glücklich.

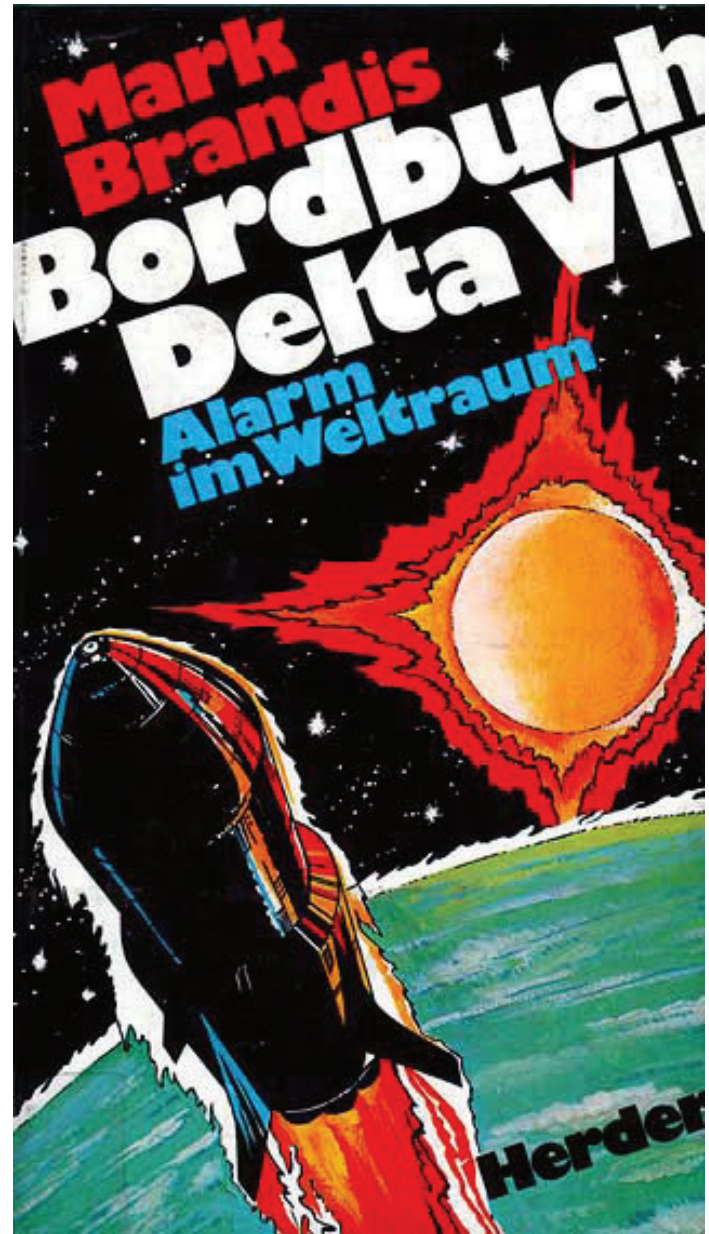
Am Ende eines jeden Buches gibt es mehrere Spielmöglichkeiten: Ausmalflächen, Rätsel oder kurze Reflektionen zur vorangegangenen Geschichte.

„Aus einem fremden,
feindlichen Himmel kehrst du
Heim in die Welt der Menschen“.

Ein Beitrag von Jürgen Eglseer

Der junge Pilot Mark Brandis ist im Jahre 2069 an Bord des Prototypen Delta VII unterwegs auf einem Testflug zur Venus. Dort erfährt die Besatzung des Raumpeters, Commander John Harris, der Pilot Mark Brandis, der Navigator Iwan Stroganow und der Ingenieur Antonie Ibakä, dass die Erde kurz vor einem militärischen Putsch steht. Der Zusammenschluss des amerikanischen, des afrikanischen und des europäischen Kontinents, die EAAU, wird von einem Gespenst vergangener Tage bedroht. Mit Hilfe des ihm wohlgesonnenen Militärs versucht General Smith die Macht in der Union zu übernehmen, scheint auf seinem Weg in die Hauptstadt der EAAU, Metropolis, unaufhaltsam.

Commander Harris entschließt jedoch, trotz der drohenden Gefahr, zur Erde zurück zu kehren und das Schiff wieder der VEGA, einer zivilen Raumfahrtagentur, zu übergeben. Dort wird man jedoch von der schon weit fortgeschrittenen Invasion des Generals überrascht und muss die Delta VII an die neuen Machthaber weitergeben - das Raumschiff ist ein Prototyp eines schnellen schweren Kreuzers, der allen bisherigen Schiffen weit überlegen ist. Harris erkennt, dass die Angestellten der VEGA alle schriftlichen Unterlagen über das Delta-Programm vernichtet hatten und nun der



Geheimdienst des Generals, die „Dritte Abteilung“ anhand des Prototyp die Unterlagen wieder vervollständigen möchte.

Smith Ziel ist klar - mit Hilfe einer Flotte aus Schiffen der Delta-Klasse kann er auch die VOR, die Vereinigte Orientalische Republik, angreifen und erobern: die Herrschaft über die gesamte Erde wäre ihm gewiss. Harris und seine Besatzung werden nach einer Befragung nach Metropolis geschickt, dass sich ebenso im Griff des Generals befindet.

An der Spitze der EAAU steht Präsident Hirschmann, der große alte Mann der Demokratie, als letztes moralisches Bollwerk gegen die Macht des Generals. Jedoch wird die Bevölkerung der EAAU schwer enttäuscht, als Hirschmann seine Zusammenarbeit mit dem General bekannt gibt. Die Besatzung der Delta VII beschließt zu fliehen, mit dabei die Familien Ibakäs und Stroganows. Brandis muss seine Freundin Ruth O'Hara in letzter Sekunde zurücklassen. Das Ziel der Delta VII ist die Venus - die letzte unbesetzte Enklave der EAAU. Dort ist man sehr interessiert an Brandis Berichten über die bei seinem Freund entdeckten Sonden im

Kopf - offenbar eine Möglichkeit des Generals, Regimegegner nach seinem Willen zu manipulieren. Auch Präsident Hirschmann scheint so „behandelt“ worden zu sein. Die Regierung der Venus bittet die Besatzung der Delta VII, den Präsidenten zu befreien. Dies gelingt auch, jedoch opfert sich Commander Harris, um der Delta VII die Flucht mit Hirschmann zu ermöglichen.

Der hinter dem Pseudonym Brandis stehende Autor Nikolai von Michalewsky beschreibt hier als Erzählungsbericht des Piloten Mark Brandis die Ereignisse einer zukünftigen Welt, die nicht so verschieden zu unserer zu sein scheint. Immer noch treibt das Machtstreben die Zivilisation immer wieder in den Abgrund und, was hier besonders betont wird, der Mensch ist immer noch Mensch geblieben.

Von Michalewskys Romane sind spannend und interessant zu lesen, im Gegensatz zu vielen anderen Werken der Science Fiction steht jedoch nicht die Technik im Vordergrund, sondern der Mensch, seine Gedanken, seine Gefühle und Motivationen. Inso-

fern ist die Mark Brandis-Reihe ein Kleinod in der SF-Literatur.

Delta VII knüpft an an die erfolgreiche Tradition intensiver Abenteuerromane des 19. Jahrhunderts und man merkt, dass der Autor eine besondere Vorliebe für die Schifffahrt und das Meer besitzt - sind doch viele Verhaltensweisen und Bezeichnungen aus diesem Kontext übernommen.

Was macht aber den Reiz der Romanreihe aus, nach über dreissig Jahren immer noch lesenswert und interessant zu sein? Wie ich im Leitartikel über „Helden“ schon beschrieben habe, steht für mich in den Romanen die Reflektion der Handlungen, die hohe Moral und die immer und konsequent umgesetzte Ethik der Protagonisten im Vordergrund. Verbunden mit klassischen Abenteuern - Meuterei, Schiffbruch, Piraten - oder modernen Problemen - Umweltzerstörung, Diktatur, Rassenhass - ist hier eine in jeder Hinsicht empfehlenswerte Buchreihe entstanden.

Mark Brandis wird heute vom Wurdack Verlag neu aufgelegt und von Folgenreich als gelungene Hörspielreihe umgesetzt.



Protecting the Horns (von Che Rossié)

Die Idee zu dem Bild kam mir nachdem ich einige Artikel über Wildhüter (Anti Poaching Units) in Afrika gelesen hatte. Ich finde diese Menschen sind echte moderne Helden, denn sie riskieren ihr Leben zum Schutz von wehrlosen Lebewesen. Besonders die Wilderei für den Handel mit dem Horn der Nashörner ist grausam. Da ich außerdem seit einiger Zeit ein Bild zu dem Abenteuerspiel *Justifiers* machen wollte, habe ich beide Ideen kombiniert.

Spirou und Fantasio

Ein Gespräch zwischen Rainer Skrupsch und Dennis Kock

Spirou-Bände von Morvan und Munuera

- 45. Flut über Paris (2005)
- 46. Der Mann, der nicht sterben wollte (2006)
- 47. Spirou in Tokio (2006)
- 48. Zu den Ursprüngen des Z (2008)

Spirou-Bände von Yoann und Fabien Vehlmann

- 49. Angriff der Zyklonons (2010)
- 50. Die dunkle Seite des Z (2011)
- 51. In den Fängen der Viper (2013)

Oneshots der Nullerjahre

Yoann und Fabien Vehlmann - Die steinernen Riesen (2006)

Frank LeGall - Die Sümpfe der Zeit (2007)

Fabrice Tarrin und Yann - Die Gruft derer von Rummelsdorf (2007)

Émile Bravo - Porträt eines Helden als junger Tor (2008)

Olivier Schwartz und Yann - Operation Fledermaus (2009)

Lewis Trondheim und Fabrice Parne - Panik im Atlantik (2010)

Rainer: Spirou wird 75, und zwar die Figur ebenso wie das belgische Comicmagazin gleichen Namens! In dessen Erstausgabe 1938 erweckte Robert Velter (alias Rob-Vel) den Hotelpagen samt seines Markenzeichens, der roten Uniform, buchstäblich mit einer Zeichenfeder zum Leben. Nur anfangs drehten sich Rob-Vels kurze Geschichten um Spirous Knochenjob im Hotel Moustique. Bald schon wagten sich Spirou und sein treuer Begleiter, das Eichhörnchen Pips, hinaus in die Welt.

Als 1940 die Verbindung zwischen dem Brüsseler Verlag sowie dem in Paris lebenden Rob-Vel schwierig wurde, übernahm Joseph Gillain (alias Jijé) die Serie. Er war es, der 1943 den Journalisten Fantasio erfand, mit dem Spirou seitdem bei seinen Reportagen von Abenteuer zu Abenteuer eilt.

1946 übergab Jijé Spirou und

Fantasio an seinen Schüler André Franquin. Wenn Carl Barks, der Erfinder Entenhausens, für alle Donaldisten ein Idol ist, dann ist Franquin für Spirou-Hardcore-Fans Gott. Er erschuf die meisten ständigen Nebenfiguren der Reihe: den genialen Pilzforscher Graf Rummelsdorf, den Mochtegern-Weltbeherrscher Zyklotrop, Fantasios quirlige blonde Kollegin Steffani (seufz!) – und vor allem das Marsupilami, jenes gelbschwarze Tier aus dem südamerikanischen Urwald, dessen acht Meter langer Schwanz selbst Dinosaurier ausknocken kann. Franquin schrieb 1950 die erste Geschichte in Albumlänge, der bis heute etwa sechzig weitere Abenteuer folgten.

Natürlich stammen die nicht alle aus Franquins Feder. Genauso wie seine verschiedenen Nachfolger konnte/wollte er irgendwann nicht mehr so schnell für Nach-

schub sorgen, wie es der Dupuis-Verlag wünschte. So gab er seinen Helden 1968 ab und konzentrierte sich auf kürzere Storys um den trottelligen Büroboten Gaston Lagaffe, der beim Spirou-Magazin Fantasio und dessen Kollegen das Leben schwer macht. In den Achtzigerjahren startete Franquin mithilfe seiner ehemaligen Mitarbeiter Yann und Greg ein weiteres Spirou-Spinoff um die Abenteuer eines Marsupilamis und dessen Familie. Diese Serie stellte einige Zeit den Erfolg der Hauptserie in den Schatten. Ich erinnere mich gut daran, dass damals regelmäßig Plüsch-Marsus an Auto-Heckscheiben klebten oder sogar die Haarknoten junger Frauen zierten.

Spirou und Fantasio ist einer der am längsten bestehenden humoristischen franko-belgischen Comics (*funnies*). Nach dem Zweiten Weltkrieg schrieb André Franquin seine Bände zeitweise in denselben Räumen, in denen seine Freunde Maurice de Bévère (alias Morris) und Pierre Culliford (alias Pejo) ähnlich erfolgreiche Klassiker wie *Lucky Luke* und *Die Schlümpfe* zeichneten. Allerdings unterscheidet sich Spirou von diesen Klassikern., scheint mir,

dadurch, dass in der Reihe im 21. Jahrhundert mehr Leben steckt als je zuvor. *Echte* Spirou-Fans werden mich jetzt hassen, aber in meinen Augen hat die Serie erst durch die Arbeiten José Luis Muneras (der zwischen 2005 und 2008 vier Bände zeichnete) und verschiedene Alben von Gastkünstlern (Oneshots) wirklich den Schritt hinaus aus dem Getto lustiger Jugendcomics über Typen mit Knollennasen geschafft.

Dennis, ich verfolge seit über vierzig Jahren die Abenteuer von Spirou und Fantasio, und mein Blick ist sicher durch reichlich Nostalgie getrübt. Welche Eindrücke hast du als *Newcomer* bisher von der Serie gewonnen?

Dennis: *Newcomer* trifft es, denn tatsächlich ist *Spirou und Fantasio* der erste Comic, an den ich mich gewagt habe (böse Zungen könnten gar behaupten, ich habe zu früheren Zeitpunkten eine offene Abneigung gegen dieses Medium zur Schau getragen). Aber man ist ja wandlungsfähig und will Neues kennen lernen. Und so habe ich – beginnend bei *Flut über Paris* – den quirligen Helden eine Chance gegeben. Apropos Helden: Da die Ausgabe ja ganz im Zeichen die-

ses Begriffes steht, werfen wir doch gleich einmal einen Blick auf die Helden – hiermit ist übrigens nicht die oft synonym zum Begriff „Protagonisten“ verwendete Lesart gemeint, sondern die klassische, die echte: „Held“ im Sinne von *strahlend, gut, rechtschaffen, schlau, charismatisch* (das ließe sich beliebig lange fortsetzen). Und all das sind Spirou und Fantasio (und natürlich Pips) auch irgendwie.

Für mein Gefühl auf fast schon satirische Art wird dieser Heldenbegriff aufgegriffen. Da werden augenzwinkernd gängige Klischees auf die Spitze getrieben, da werden grandiose Heldentaten mit flapsigem Humor relativiert, gar abgetan. Dieses „Sich selbst nicht zu ernst nehmen“ ist für mich also einer der prägnantesten Eindrücke der Serie – und ein sehr charmanter, finde ich. Wie gesagt – ich beziehe mich nur auf jene Comics nach Band 45. Ich hoffe, ich war dem Nostalgiker jetzt nicht zu blasphemisch?

Rainer: Nein, überhaupt nicht. In den allermeisten Bänden der Reihe geht es um Abenteuergeschichten, eine Gattung, die schon so alt ist, dass ihren Werken eine Portion Komik fast immer gut

zu Gesicht steht. Schließlich kennen wir alle ihre Konventionen, schließlich geht es hier um Leben und Tod, geraten die „Helden“ in Situationen, die sie, realistisch betrachtet, früher oder später umbringen müssten. Spirou und Fantasio müssen aber *unkaputtbar* sein. Das Autorengespann Tome & Janry setzte ihr unwahrscheinliches Glück zeitweise sogar als *running gag* ein: Fantasio wadet unbehelligt durch den Fluss – den nachfolgenden Indio erwischen die Piranhas (Bd. 34: *Die Ruck-*

Zuck-Zeitmaschine); Fantasio ist genüsslich seine Pizza – der Mafioso neben ihm mopst die vergiftete Olive und segnet das Zeitliche (Bd. 37: *Abenteuer in New York*). In einem weiteren Tome-&Janry-Band (Nr. 41: *Vito der Pechvogel*) bekommen die Autoren allerdings beträchtliche Probleme, als sie die Abenteuergeschichte dieses Mal bierernst erzählen und die Titelfiguren nur zufällig mit heiler Haut davonkommen. So realistisch wollte ich es gar nicht. Wir Leser (und sicher trifft das für jugend-

liche Leser noch mehr zu) wollen doch deshalb Helden, weil die ihr eigenes Leben meistern und beherrschen.

Derselbe Band 41 hat allerdings auch große Verdienste, weil die Helden im privaten Bereich menschlicher agieren als sonst: Fantasio ist aus Liebeskummer so deprimiert, dass Janry für ihn schwarze Sprechblasen benutzt, und Spirou betrinkt sich letztlich mit einem Mann, damit sein bester Freund dem Typen in der Zwischenzeit die Freundin ausspannen kann. Heroisch ist das nicht – immerhin bekommt Spirou ein schlechtes Gewissen und bietet dem Gehörnten an, sich widerstandslos verdreschen zu lassen.

In der Regel ist Spirou der Actionheld und auch Held im von dir beschriebenen Sinne, während Fantasio und Pips die Rolle der lustigen Sidekicks zufällt, wie man sie aus zahlreichen (Disney-) Filmen kennt. Oder auch aus dem Comicbereich: Fans denken in diesem Zusammenhang sicher an Tim, Struppi und Kapitän Had-dock.

Fantasio verliert gerne mal den Durchblick, in *Flut über Paris* etwa



sieht man einige Panels, in denen er ziemlich verwirrte Grimassen zieht, und Pips will eigentlich nur seine Ruhe und viele, viele Haselnüsse. Wenn es darauf ankommt, lassen die zwei Spirou aber nie im Stich.

Spirou dagegen ist kaum komisch. Die Gründe dafür beschreibt André Franquin folgendermaßen:

„Spirou hat mir immer Probleme bereitet, weil er überhaupt keine Persönlichkeit besitzt, bis mir klar wurde, dass er die auch gar nicht haben darf, weil er stellvertretend für den Leser da ist. Die Figur musste ‚leer‘ sein.“
 [Zitiert nach: Andreas C. Knigge, *50 Klassiker. Comics* (Hildesheim: Gerstenberg, 2004)]

Gewiss hat er Recht. Ich erinnere mich an eine Szene aus Band 48, *Zu den Ursprüngen des Z*, in denen mir die Selbstgefälligkeit eines gelalterten, grauhaarigen Spirou eher unsympathisch war. Trotzdem muss ein bisschen Charakter auch für Helden erlaubt sein. In dem wundervollen Gastalbum *Panik im Atlantik* legt Lewis Trondheim seinen Figuren folgenden Dialog in den Mund:

„Spirou: Fantasio, wenn uns jemand folgen will, stoß ihn zurück!
 Fantasio: Ja? Und warum?“

Spirou: Weil es gefährlich werden kann.

Fantasio: Und wir?

Spirou: Wir sind doch Profis.“

[Lewis Trondheim / Fabrice Parme - *Panik im Atlantik* (2010)]

Dazu zeigt das Panel den jungen Spirou (der Band spielt etwa 1960) mit einem manisch-dynamischen Gesichtsausdruck: Einmal ist er nicht nur der bedächtige Held, der aus Pflichtgefühl agiert – nein, er scheint richtig Spaß an der Sache zu haben.

Dennis: Spirou quasi als „Blankocharakter“? Interessant, ich hatte gerade den Anfang von *Zu den Ursprüngen des Z* gelesen und fand Spirous spontane Aktion, sich als Affe zu verkleiden, doch recht *eigenwillig*. Um nur ein Beispiel zu nennen, das mir gerade durch den Sinn ging. Soll heißen, dass mir Spirou nicht neutral, nicht *leer* genug ist, um ihn quasi als meinen Stellvertreter in der Story zu sehen. Aber vielleicht macht er in den neueren Bänden (ich bin, wie gesagt, erst mit *Flut über Paris* ein-

gestiegen) ja doch eine Entwicklung durch?

Generell gibt es, denke ich, nur eine begrenzte Anzahl an Möglichkeiten, wirkliche Helden einem „modernen“ Publikum zu verkaufen. Einem Publikum, das den strahlenden, moralisch einwandfreien Gutmenschen langweilig findet. Eine Möglichkeit ist jene augenzwinkernde Art der *Spirou und Fantasio*-Bände. Noch dazu eine Möglichkeit, die natürlich exzellent zum Medium Comic passt.



Ob die Leser Helden wirklich nur wollen, weil sie, wie du sagst, ihr Leben meistern und beherrschen, dessen bin ich mir gar nicht so sicher. Zumal das Modell des mürrischen „Antihelden“ ja auch momentan recht hip ist; ein Charakter, der Fehler und Macken hat. Ich glaube, dass sich heutzutage mehr Leser mit solchen „Helden“ identifizieren können als mit den klassischen. Letztendlich läuft es also auf die Frage hinaus: Lieber einen Protagonisten zum Aufblicken oder zum Identifizieren. Oder doch einen Mittelweg?

Rainer: Ich möchte dir da gar nicht widersprechen, nur darauf hinweisen, wo Spirou herkommt und dass sich im Laufe der Zeit seine Leserschaft gewandelt hat. Wenn es bei *Spirou & Fantasio* wirklich so etwas wie eine konsequent durchgehaltene Chronologie gäbe, wäre unser Held heute über 90. Spirou & Co. sind nach dem Zweiten Weltkrieg ganz langsam „groß“ geworden. Zwar haben sie sich äußerlich kaum verändert, aber sie lebten lange in einer Gesellschaft, die deutlich verklemmter und kleingeistiger war.

Vielleicht hinkt der Vergleich, aber erinnere dich nur mal an

deutsche Kinokomödien der Fünfziger und deren „Humor“. Heute ist einfach viel mehr möglich.

Außerdem ist die Comicgattung an sich älter geworden, mitsamt ihren Anhängern. Dadurch erweitern sich die inhaltlichen Möglichkeiten. Vor Tome & Janry wurde bei *Spirou* nicht gestorben. Einzige Ausnahme war in Band 11, *Ein eisgefühlter Gast taut auf*, der skrupellose Professor Sprtschk, ein Wissenschaftler, dem moralische Bedenken gänzlich fremd waren. (Technikskeptizismus ist ein wiederkehrendes Motiv bei *Spirou*: Wo immer eine bahnbrechende Erfindung gemacht wird, finden sich Menschen, die sie missbrauchen wollen.)

Sex war noch viel länger ein absolutes Sperrgebiet. Gezeigt wird er bis heute nicht, aber immerhin angedeutet – in zwei Oneshots: In *Die Gruft derer von Rummelsdorf* machen sich Spirou und Steffani im Rinnstein (engl.: *gutter*; dem weißen Streifen) zwischen zwei Panels mehr als nur warme Gedanken, als sie in Nepal in einer Eishöhle eingeschlossen sind. Und in *Operation Fledermaus* ist Fantasio während des Kriegs mit einer blonden Wehrmachtsbraut

liiert. Man sieht ihn sogar mit nacktem Oberkörper im Bett und sie, wie sie sich am Morgen die Seidenstrümpfe anzieht. Das ist auch heute noch das Limit. Mehr ist wohl nicht möglich. Auffallend ist, dass sexuelle Avancen immer von der weiblichen Seite ausgehen. Spirou und Fantasio sowie der jüngere Teil ihrer Lesergemeinde wären in solchen Situationen klar überfordert.

Natürlich hast du Recht: Helden können unheldenhafte Charakterzüge besitzen. Wenn wir ehrlich sind, sind wir als Buchleser doch bereit, mit den zweifelhaftesten Figuren mitzufiebern, wenn der Plot nur aus deren Perspektive erzählt wird (*point-of-view characters*). Zumal wir bei fiktionalen Texten alle Bilder nach unserem Geschmack, und sehr vage, in unserem Gehirn erzeugen (und zu Garstiges dabei abmildern können). Bei Comics geht das nicht, dort sind die Bilder vorgegeben und mit entscheidend dafür, ob wir eine Geschichte mögen oder nicht. Ich habe von frühester Jugend an franko-belgische Comics gelesen. Viele von denen zeichnen sich (verglichen etwa mit älteren amerikanischen Produkten)

durch detaillierte Hintergründe aus. Und ihre „Helden“ haben ein cartoonhaftes Aussehen. Ich gebrauche den Ausdruck „Cartoon“ hier wie der amerikanische Comiczeichner und -theoretiker Scott McCloud. Ihm zufolge wird ein Bild dadurch zum Cartoon stilisiert, dass der Künstler sich auf einige Details konzentriert, sie überbetont und dadurch ausdrucksstärker macht.[Vgl. Scott McCloud, *Comics richtig lesen*, (Hamburg: Carlsen, 2001) S. 38] Cartoonhafte Figuren wirken weniger realitätsnah als, sagen wir, Fotografien, aber ihre unvermeidliche „Vagheit“ ist womöglich von großem Vorteil: Steffani sieht bei Franquin anders aus als bei Tome & Janry, Munuera oder Yoann. Immer aber hat sie große Augen und ich kann mir erfolgreich vorstellen, dass sie eine Blondine ganz nach meinem Geschmack ist. Oder nimm Spirou selbst: Ich liebe Trondheim & Parmes *Panik im Atlantik*, weil dort Spirou tatsächlich noch mal unheldenhaft als Page arbeitet und weil das Buch näher an der klassischen Screwball-Komödie dran ist als jedes andere Werk der Reihe.

Aber wenn ich mir vorstelle, Spirou sähe dabei aus wie Til

Schweiger: *Das wäre das Ende, nie wieder würde ich ein Spirou-Album aufschlagen ...:-)*

Dennis: Ein schöner Vergleich, um zu demonstrieren, wie wichtig Bilder (vorgegebene oder selbst erschaffene) in der Literatur sind. Denn, wie du schon sagtest, können wir uns in Comics unsere Helden nicht „nach unserem Geschmack - und sehr vage - in unserem Gehirn erzeugen“.

Wir sind auf die Zeichnungen angewiesen und können bei Spirou & Fantasio froh sein, dass diese so schön zum Gesamtkonzept passen. Aber genau dieses – ich nenne es jetzt mal sehr vorsichtig *Eingeschränktsein*, ist vielleicht auch einer der Punkte, warum Comics von vielen Lesern abgelehnt werden, die jahr(zehnt)elang Bücher gelesen haben, in denen sie ihre Figuren, die Umgebung, ja zu einem gewissen Grad sogar die Atmosphäre selber im Kopf erzeugen können und müssen. In diesem Zusammenhang finde ich auch Verfilmungen von Büchern und insbesondere Bücherserien hochinteressant, die noch nicht abgeschlossen sind. Ähnlich wie bei Comics entstehen sehr konkrete Bilder von Charakteren und Settings, die

dann schwer aus dem Kopf zu bekommen sind. Denn wer kann schon von sich behaupten, *sein* Harry Potter habe nach den ersten Filmen, als also noch neue Bücher herauskamen, keine frappierende Ähnlichkeit mit Daniel Radcliffe? Wessen Tyrion Lannister (oder jetzt Lennister) schaut heute nicht aus wie Peter Dinklage?

So gesehen hast du schon recht, Bücher haben es in dieser Hinsicht vergleichsweise einfach, *gemocht* zu werden. Auf der anderen Seite darf man die komplett neue, künstlerische Dimension, die sich in Comics eröffnet, nicht vergessen. Seien es Hintergründe, in denen man schwelgen kann, oder einfach nur Gesichtsausdrücke, die so gekonnt eingefangen werden, dass ein Panel mitunter einem ganzen Absatz, ja einer ganzen Seite in einem Buch entsprechen kann. Und in *Spirou & Fantasio* finden sich hierfür ja wirklich viele Beispiele, die – das muss ich als absoluter Comic-Neuling zugeben – mich schon beeindruckt haben.

Rainer: Ha! Meine Hermi(o)ne war früher ein unscheinbarer Bücherwurm mit Locken und Tyrion war schwarzhaarig, mit

einem Bart um den Mund herum. Stimmt, das ist jetzt vorbei. Bei den einzelnen Panels in neueren Spirou-Comics frage ich mich manchmal: „Wenn man das Bild großformatig in einem Museum aufhängte, warum sollte das weniger wert sein als irgendein Pop-Art-Gemälde von Roy Lichtenstein?“ In alten Bänden geht mir das kaum je so, da sehe ich fast nur *Knollennasenbilder* für Kinder. Ganz sicher hat das Comic-Artwork sehr von der Entwicklung der Drucktechnik profitiert. Wie oft fand man früher großflächig unsere Druckerfarben Gelb, Magenta und Cyan, Vierfarbdruck at its worst! Und wie interessant dagegen die Arbeit von José Luis Munuera (einsamer Gipfelpunkt für mich: Band 47, *Spirou in Tokio*), aber auch das erste Album von Yoann, *Angriff der Zyklozonks* (Band 49).

Überhaupt haben es mir alle Oneshot-Alben der Nullerjahre angetan. Deren Artwork ist teilweise total unterschiedlich: Welten liegen zwischen Fabrice Parmes Panels in *Panik im Atlantik* (der Mann verdiente sich früher sein Geld als Zeichner der Fernsehserie *Famille Pirate*, und das sieht man auch) und dem Retro-

stil Émile Bravos in *Porträt eines Helden als junger Tor*.

Apropos Bravo: Wenn man *Porträt* Glauben schenken darf, heißt Spirou eigentlich Jean-Baptiste und wuchs in einem katholischen Waisenhaus in Brüssel auf (dessen gar nicht so heiligen Erziehern er dadurch entkam, dass er eine Anstellung als Hotelpage annahm). Ich erwähne das aus dem folgenden (weiter oben schon einmal angeschnittenen) Grund: *Spirou & Fantasio* besitzt keine verlässliche interne Chronologie. Warum Spirou kaum altert, wird nie erklärt (nein, er besitzt *keinen* Zellaktivatorchip!). Besonders Band 48, *Zu den Ursprüngen des Z*, mit seiner Zeitreisestory wirft eine Menge Fragen auf: Spirou reist in die Fünfzigerjahre und bleibt dort verschollen. An seiner Stelle kehrt sein jüngeres Alter ego in die Gegenwart zurück, ein wahrer Springinsfeld, der die meisten Spirou-Abenteuer gar nicht erlebt hat. Nein, stop, genau genommen sind die meisten Spirou-Abenteuer nie passiert, da unser junger Held diese Zeit übersprang und der im Nachkriegsbelgien hängen gebliebene ältere Spirou lieber heiratete (!) und eine NGO gründete.

„Endlich verändert sich mal was“, dachte ich überrascht, als ich den Band zum ersten Mal las. Aber natürlich hatten der Dupuis-Verlag und das Autoren-Team, das ab Band 49 das Ruder übernahm, kein Interesse, sich näher mit den Konsequenzen auseinanderzusetzen. In *Zyklozonks* gibt es eine Stelle, in der klar wird, dass dem jungen Spirou die Ehefrau seines älteren Ichs unbekannt ist, aber das war auch schon alles. Ob diese Tür je wieder aufgemacht wird? Wahrscheinlich nicht. Und was ist eigentlich aus Spirous Klon geworden, der in Band 44 eine Beziehung zu Steffani einging?

Dennis: Du sprichst da genau die Bände an, die ich auch nennen würde, besonders *Spirou in Tokio* und *Angriff der Zyklozonks* ist in dieser Hinsicht, und insbesondere für einen Neuling, sicherlich ein Augenöffner. Denn wenn man sich beispielsweise den Anhang von *Spirou in Tokio* anschaut, in dem man die Vollendung eines recht imposanten, weil ungeheuer detailreichen Panels von der *Blaustiftzeichnung* über die *Reinzeichnung* bis hin zur kolorierten Endfassung bewundern kann, wird einem recht

schnell klar, woher der Begriff *Comic-Artwork* kommt. Sicherlich wurde hierdurch auch die Art, wie wir Comics lesen, verändert. War es vielleicht früher, als das Medium noch in den Kinderschuhen steckte, legitim, mit einem Blick das Panel und die Sprechblasen, und damit den Fortschritt der Geschichte, zu erfassen, so ist man es dem Künstler heute fast schon schuldig, länger zu verweilen. Ich kann mir gut vorstellen, dass *moderne* Comics auf diese Weise sehr viel mehr Atmosphäre transportieren können als jene, an die die meisten vielleicht beim Begriff *Comic* auch heute noch denken. Mein persönliches bisheriges Highlight in dieser Hinsicht ist der *Angriff der Zyklozonks* mit seinem unheimlich-mysteriösen Dschungel.

Was die Chronologie betrifft, so habe ich offen gesagt gar nichts anderes erwartet, immerhin *ein* Vorurteil, das sich als zutreffend erweist. Denn auch wenn es für Enthusiasten wie dich sicherlich schön wäre, eine Chronologie zu haben, so muss man auch an jene Leser denken, die nicht jeden Band kaufen. Ganz ähnlich ist es ja bei Fernsehserien, nur ganz wenige „erlauben“ sich einen

einzigem, großen Handlungsbogen. Vielmehr muss man den Zuschauer bei jeder Episode neu abholen (sicherlich hochklassige Serien schaffen es, separate Handlungsbögen für die Episode, Staffeln und gesamte Serie zu haben, aber die sind auch heute noch die Ausnahme). Das von dir angedeutete „Resetten“ auf einen, nennen wir es: *Urzustand*, ist da natürlich viel einfacher. Ähnlich wie bei den *Simpsons*, bei denen das ja schon ein selbstironischer Running Gag ist (ich erinnere da an das Gespräch zwischen Lisa und Rektor Skinner über die Katze *Snowball*) ...

Rainer: Äh, *Snowball*? Ich fürchte, die Folge habe ich wohl nicht gesehen.

Was das von Dir erwähnte Panoramabild der Hongkonger Straßenschluchten in *Spirou in Tokio* angeht, kann ich Dir nur zustimmen. Ganz allgemein scheinen mir hier viele Panels sorgfältiger komponiert als in alten Bänden – eben fast wie bei „richtigen“ Gemälden.

Allerdings kommt jetzt das große Aber: *Spirou in Tokio* hat dem Autorenduo Morvan & Munuera beim Verlag das Ge-

nick gebrochen. Die alten Fans hassten das Buch, fanden es langatmig und zu neumodisch, mangaähnlich. Seitdem werden die regulären Bände von Yoann & Vehlmann produziert, mit, wie mir scheint, unterschiedlichem Erfolg. Die beiden gaben ihr eigentliches Debüt mit dem Oneshot *Die steinernen Riesen*, der die Optik der Reihe interessant auffrischte. Noch besser war dann der *Angriff der Zyklozonks*, dem die alten Fans aber wieder nur bedingt etwas abgewinnen konnten. Seitdem schuf das Duo zwei weitere Bände, das grandios durchgefallene Album *Die dunkle Seite des Z*, in dem Spirou als Werwolf den Mond unsicher macht, sowie zuletzt Band 51, *In den Fängen der Viper*. Wenn ich diese vier Werke vergleiche, scheint mir, dass in *Zyklozonks* Yoanns Artwork durch das Sujet noch stärker *geadelt* wird denn durch die Form: Der Urwald ist einfach klasse (und Vehlmanns Skript tut ein Übriges).

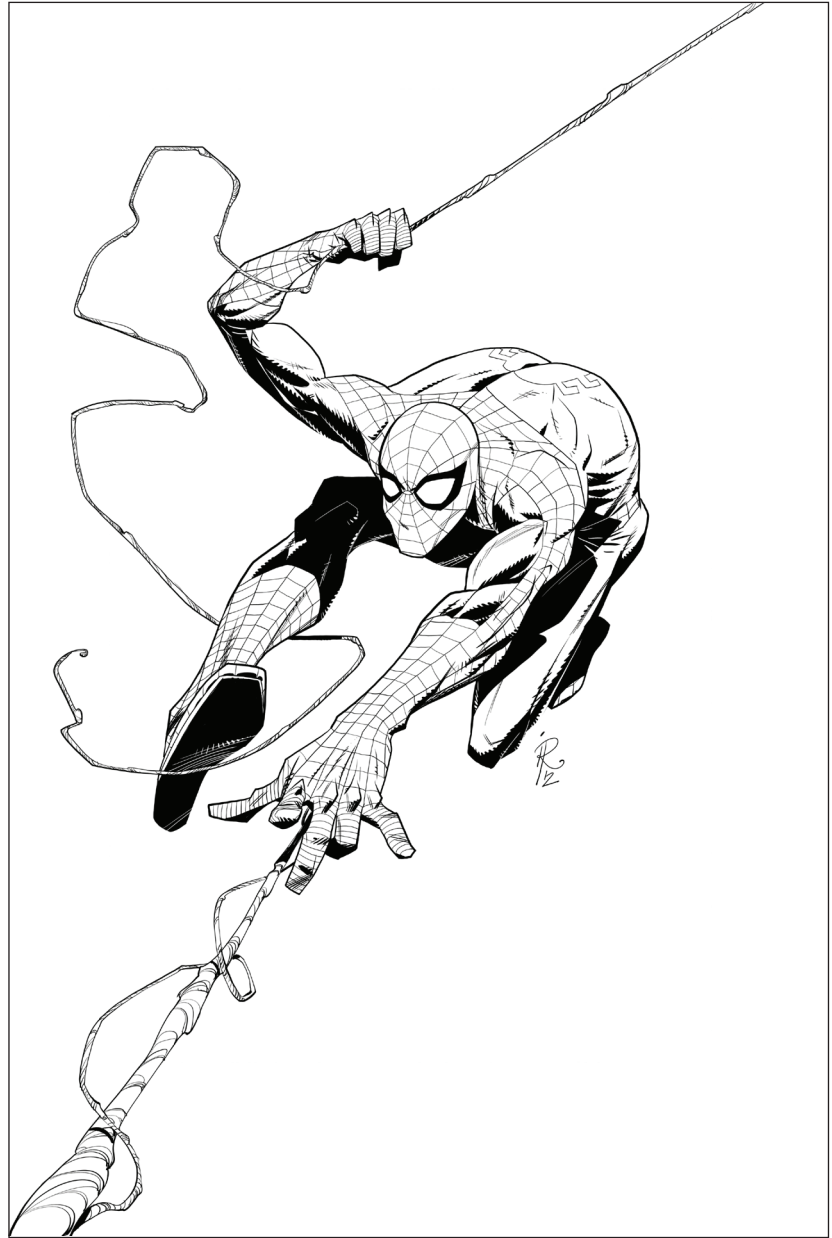
Was wird nun die Zukunft *Spirou & Fantasio* bescheren?

Sorge bereitet mir, dass der Strom der Oneshots fürs Erste versiegt zu sein scheint. Ob die Verkaufszahlen zu wünschen ließen? Immerhin ist heute in Frank-

reich Bravos *Le journal d'un ingénu* (Porträt eines Helden als junger Tor) vergriffen, und das, obwohl das Album beim Festival von Angoulême als eines der besten Werke des Jahres ausgezeichnet wurde.

Manchmal träume ich davon, in der Lotterie ganz viel Geld zu gewinnen. Was würde ich dann damit tun? Verschenken würde ich das meiste, glaube ich ... Aber ich würde auch José Luis Munuera schreiben und ihn bitten, mir Gemälde mit meinen Lieblingsmotiven aus *Spirou in Tokio* zu produzieren. Oh ja!

Dennis: Na, das ist doch mal ein sympathisches *Was-würde-ich-machen,-wenn-ich-plötzlich-reich-wäre*. Ich glaube, ich würde mich mit einigen Kunstdrucken für meine protzige Villa zufrieden geben – vielleicht aus *Flut über Paris*. Aber dafür, dass ich mit Comics gerade erst angefangen habe, ist das ja immerhin etwas ;)



Spider Man

(gezeichnet von Ingo Römling)

Ich erinnere mich - bei der Ausstellung zu seinen Ehren auf dem Erlanger Comic-Salon letztes Jahr hatte ich so richtig weiche Knie ... er hat meine Kindheit begleitet und ich weiß seit damals - er ist in vielerlei Hinsicht kackschwierig zu zeichnen. Eine Königsdisziplin. Ein Armageddon der Anatomie und Posen. Was hab ich mir die Zähne ausgebissen. Bis heute.

Ich bewunderte schon zu meiner Teenager-Zeit besonders die klaren Linien von John Romita Sr. Bei ihm war Gwen immer besonders hübsch und Mary Jane hatte ein besonders schnippisches Lächeln. Und diese Grübchen. Und hier waren sie vor mir, ich konnte sie wahrhaftig vor mir sehen! Die Original-Seiten! Die Zeichnungen von Mr. Romita und seine Interpretation dieses besonderen Helden waren für mich schon immer „the real thing“. Dieser spezielle Held hat ein verdammt detailliertes Kostüm, bei dem es absolut null Toleranz zum Schummeln gibt. Er ist auch kein Muskelhaufen, bei dem es ausreicht, dass er durch eine Betonwand kracht, damit es cool aussieht. Er ist der Fred Astaire unter den Superhelden. Seine Posen wirken elegant, akrobatisch und leichtfüßig, aber trotzdem kraftvoll. Ich mochte ihn besonders, weil er in den Comics all seine Superhelden-Aktionen und Prügeleien stets mit ironischen Selbstgesprächen und flapsigen Sprüchen kommentierte. Im August 2012 wurde er 50 Jahre alt. Und weil ich so ein Fanboy bin, sage ich von Herzen: Alles Gute, AMAZING SPIDER-MAN!

Lelouch vi Britannia – Der charismatische Anti-Held aus Code Geass

Ein Beitrag von Judith Gor

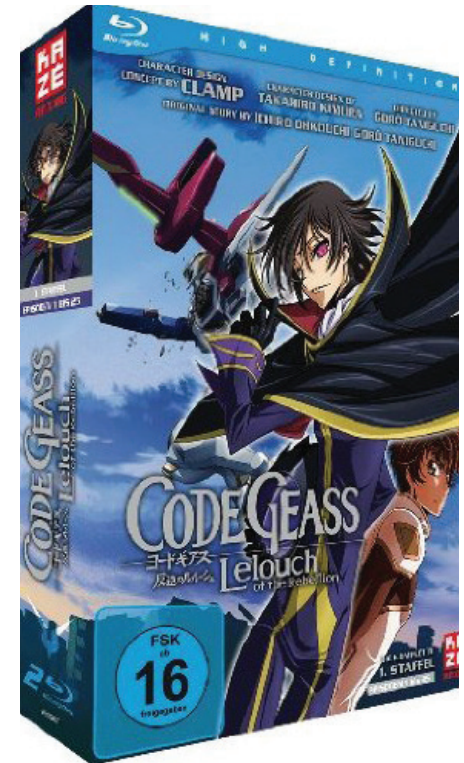
Code Geass – Lelouch of the Rebellion überzeugt zahlreiche Anime-Fans mit einer perfekten Inszenierung, Tiefgang und facettenreichen Charakteren. Eine gut durchdachte dystopische Welt, actiongeladene Mech-Kämpfe, amüsante Comedyeinlagen, reichlich Spannung, Dramatik und viele Graustufen – hier werden Animeklischees zu einem originellen Kunstwerk verwoben, das emotional mitreißt und mit dem charismatischen Anti-Helden Lelouch einen komplexen Protagonisten geschaffen hat, der seinesgleichen sucht. Die Macht des Herrschers lässt ihm die Wahl, sich wie Gott oder wie der Teufel zu verhalten – doch die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen

Die Story

Code Geass spielt im fiktiven Jahr 2017: Das Heilige Britannische

Reich, das den kompletten amerikanischen Kontinent sowie einige unterworfenen Areas umfasst, hat weite Teile der Welt erobert: unter anderem das ehemalige Japan, das nun als Area 11 unter britannischer Herrschaft steht. Die Eroberer genießen alle Freiheiten, während die Japaner lediglich als Elevens bezeichnet werden und als Nummern in ihren Rechten beschränkt sind. Auf den Trümmern des einstigen Tokyo wurden neue futuristische Bauwerke errichtet, die die technologische Überlegenheit Britannias symbolisieren. In Area 11 herrscht ein poröser Frieden, der von Widerstandsgruppen, die ihre Freiheit und ihr Japan zurückerobern wollen, erschüttert wird.

Lelouch ist ein britannischer Prinz, der unter falschem Namen die Ashford-Akademie besucht und seine Zeit mit Glücksspiel



totschlägt. Seine Mutter kam bei einem Anschlag ums Leben und seine Schwester Nunnally wurde dabei so schwer verletzt, dass sie erblindet und an den Rollstuhl gefesselt ist. Die Geschwister wurden nach Japan verkauft und gelten offiziell als tot. Lelouch hat dem Heiligen Britannischen Reich Rache geschworen, fristet jedoch für seine Schwester und aufgrund fehlender Ressourcen ein auf Lügen basierendes Leben.

Bereits in der ersten Folge kommt Lelouch eher zufällig mit dem japanischen Widerstand in Kontakt und trifft dabei die geheimnisvolle C. C., die ihm sein Geass gibt – die Macht des Herrschers, mit der er anderen Menschen seine Befehle aufzwingen kann.

Das Geass rettet ihn vor den britannischen Soldaten und Lelouch schlägt sich auf die Seite des Widerstands, nachdem ihm Britannia einmal mehr seine verabscheuungswürdigen Methoden demonstriert hat. Lelouch wird zu Zero und damit zum maskierten Anführer der japanischen Widerstandsbewegung.

Für die Freiheit seiner Schwester und seine Rache stürzt er erst Area 11 und schließlich die ganze Welt ins Chaos.

Lelouch als Schüler und Bruder

An der Ashford-Akademie führt Lelouch ein relativ normales Leben: Er ist hochintelligent und ein meisterhafter Schachspieler, Präsident des Schülerrats und trotz seiner Arroganz durchaus beliebt. Letztere ist seiner aristokratischen Erziehung und dem überlegenen Intellekt geschuldet,

wobei Lelouch durch sein Selbstbewusstsein ein unglaubliches Charisma besitzt. Er kann sich sein arrogantes Gehabe leisten, denn hinter seinen Worten stecken Taten. Zudem erweist er sich immer wieder als echtes Organisationsgenie und nimmt dadurch zu Recht eine Führungsrolle bei Schulfesten und anderen Veranstaltungen ein.

Seine Schwester Nunnally ist für Lelouch die wichtigste Person auf der Welt. Für sie würde er alles tun – auch die Welt vernichten, um aus ihrer Asche einen besseren Ort für seine Schwester zu schaffen. Nunnally, aber auch Lelouchs Freunde bringen seine sanfte Seite hervor, mit ihnen kann er lachen und für sie steht er bedingungslos ein. Trotzdem erkennt man oftmals Traurigkeit in seinem Blick, denn er weiß, dass dieses friedliche Schülerleben nur Fassade ist. Zudem muss er seine Schwester und Freunde belügen, was ihm trotz vorgeschobener Coolness zu schaffen macht.

Die Macht des Herrschers

„Lelouch vi Britannia befiehlt euch zu sterben!“

So lautet Lelouchs erster Befehl, nachdem er das Geass erhalten hat. Die britannische Armee hat ihn umstellt und bereits die Gewehre auf ihn angelegt, doch nach dem Einsatz des Geass richten sie ihre Waffen auf sich selbst und drücken mit einem fanatischen „Yes, Your Highness!“ ab. Sie sind nicht die Letzten, die durch Lelouchs direkten oder indirekten Befehl sterben.

Warum geht er so weit? Lelouchs Kindheit war von Intrigen und Gewalt geprägt, er sah seine eigene Mutter und tausende unschuldige Japaner sterben. Auch kurz bevor er das Geass erhält, erlebt er mit, wie Britanniervwehrlose Zivilisten regelrecht ab-schlachten.

Bevor Lelouch ihnen den Tod befiehlt, sagt er: „Nur der sollte schießen, der auch bereit ist, erschossen zu werden“ – in der zweiten Staffel vertieft er diese Anschauung, indem er einen britannischen Ritter fragt, ob er das Böse mit Bösem bekämpfen würde, wenn er keine legalen Mittel zur Verfügung hätte. Lelouch ist bereit, zu unfairen Mittel zu greifen, um seine Ziele durchzusetzen. Er sagt sogar offen, dass er die Welt zerstören und eine neue,

bessere Welt erschaffen will. Das Geass muss dabei sein Geheimnis bleiben, eine Bürde, die ihn einsam macht – doch Lelouch trägt diese Einsamkeit ohne Ausflüchte und ohne Reue.

Diese unnachgiebige Konsequenz ist es, die ihn trotz seiner radikalen Ansichten zu einem charismatischen Helden macht.



Das zweite Gesicht: Zero

Mit Zeros Maske tritt Lelouchs zweites Gesicht zu Tage: ein berechnender, kompromissloser Charakter, der von seinem Wunsch nach Veränderung und seiner Rachelust getrieben wird. Lelouch hasst Britannia aus tiefstem Herzen und wird durch das menschenunwürdige Handeln der britannischen Besetzer in diesem Hass immer wieder bestätigt. Das Geass verleiht ihm große Macht, auch wenn es gewissen Beschränkungen unterworfen ist.

Lelouch lernt, diese Macht zu beherrschen, und glaubt, ihr gewachsen zu sein, wobei C. C. ihn warnt, dass das Geass mit jedem Einsatz stärker wird und irgendwann ihn beherrschen könnte. Für seine Chance auf Rache lässt sich Lelouch auf das gefährliche Spiel ein und erlebt als Zero sowohl große Erfolge als auch bittere Niederlagen.

Seine Mitstreiter benutzt er anfangs wie Schachfiguren und gibt den verschiedenen Truppen und Kämpfern entsprechende Bezeichnungen wie „Q1“. Lelouch ist ein grandioser Stratege, der seine Feinde immer wieder über-

listet, jedoch oftmals die menschliche Seite unterschätzt. Er muss bitter lernen, dass der Krieg auch bedeutet, Freunde zu verletzen und zu verlieren. Doch Lelouch ist bereit, diese Bürde zu tragen und seine Ziele mit Gewalt durchzusetzen. In seiner Kompromisslosigkeit geht er oftmals zu weit, er manipuliert seine Freunde und verliert sich in einem Netz aus Lügen. Doch er ist ebenso bereit, die Folgen zu ertragen.

Lelouchs Ambivalenz

Der Kontrast zwischen Lelouch als Schüler und Zero als Anführer des Widerstands ist hart, macht aber den unglaublichen Charme von *Code Geass* und insbesondere Lelouch als Protagonist aus. Bereits zu Beginn wird er gewarnt, dass die Macht des Herrschers ihn einsam machen werde. Und das tut das Geass, indem es ihn zwingt, seine Freunde und seine Schwester zu belügen sowie seine wahre Identität vor Britannia und dem Widerstand zu verbergen.

Lelouch trägt diese Bürde jedoch mit einer unerschütterlichen Konsequenz, was vor allem in der zweiten Staffel *Code Geass – Le-*

louch of the Rebellion R2 sichtbar wird.

Wer die Serie nach dem Ende nochmals schaut, wird erkennen, dass Lelouchs Weg auf erschreckende Weise vorgezeichnet ist. Indem er in die Kämpfe verwickelt wird und die Macht des Geass erhält, wird er stetig in eine bestimmte Richtung gedrängt. Die Ambivalenz von Lelouchs Charakter setzt sich in der Geschichte fort, denn *Code Geass* zeigt eindrucksvoll, wie Lelouch einerseits von den Umständen zu seinen Handlungen getrieben wird und sich andererseits bewusst für den Weg der Rebellion



entscheidet. Lelouchs tragische Lebensgeschichte und das Unterdrückersystem Britannias legen den Grundstein für seine radikale Wandlung; verstärkt wird diese durch seine Überzeugung, alle Schwierigkeiten aus eigener Kraft bewältigen zu können und sein Schicksal allein tragen zu müssen.

Der schwarze Messias

Lelouch will eine bessere Welt schaffen – und ist bereit, dazu viel Blut zu vergießen. Allein die Vorstellung, die Welt eigenhändig zu zerstören und sie neu zu erschaffen, zeugt von einem gewissen Größenwahn. Hinzu kommen seine zahlreichen Lügen, die ihn zu grausamen Entscheidungen zwingen, wobei Lelouch bereit ist, gnadenlos alle Konsequenzen zu ziehen. Für seine Ziele geht er über Leichen und ist somit nicht der in Animes so beliebte düstere Held, sondern ein waschechter Anti-Held, der die Zuschauer spaltet. Letztlich wird er zu einer Art dunklem Messias, auch wenn



nur wenige Charaktere eine Ahnung von der Wahrheit hinter Lelouchs Handlungen haben. Ob er tatsächlich eine Art Retter ist, muss jeder für sich selbst entscheiden, ebenso, ob man seine Handlungen gutheißt will oder nicht. Verstehen kann man sie in jedem Fall – und genau das macht *Code Geass* zu einer herausragenden Animeproduktion.

In Deutschland ist *Code Geass* sowohl auf DVD als auch auf Blu-ray bei KAZÉ erhältlich, wobei die Blu-ray-Ausgabe unbedingt zu empfehlen ist. Sie wartet mit einer hervorragenden Bildqualität und ausführlichem Bonusmaterial auf – und ist obendrein günstiger als die ältere DVD-Ausgabe.



Sonic, Shadow und Knuckles
(gezeichnet von Reyhan)

Ich muss zugeben, dass ich kein sehr großer Sonic-Fan bin und nur ein Spiel aus der Reihe besitze, nämlich *Sonic Adventure 2 Battle*. Aber das allein reichte schon aus, um mich von Sonics Welt zu überzeugen und die fantastischen Charaktere ins Herz zu schließen. Sonic, Shadow und Knuckles, die hier auf dem Bild zu sehen sind, sind meine Lieblingscharaktere und für mich wahre Helden. Ihre Level habe ich sehr genossen und immer wieder durchgespielt, um das bestmögliche Ranking zu erzielen. Daher wollte ich sie zumindest einmal auf Papier verewigen und so entstand mein erstes Fanart zu Sonic. Auch wenn ich kein fanatischer Fan dieser Spielereihe bin, haben sich vor allem diese drei Charaktere für immer ein Platz in meinem Herzen gesichert.

Rin Okumura – der stürmische Teufelskerl aus *Blue Exorcist*

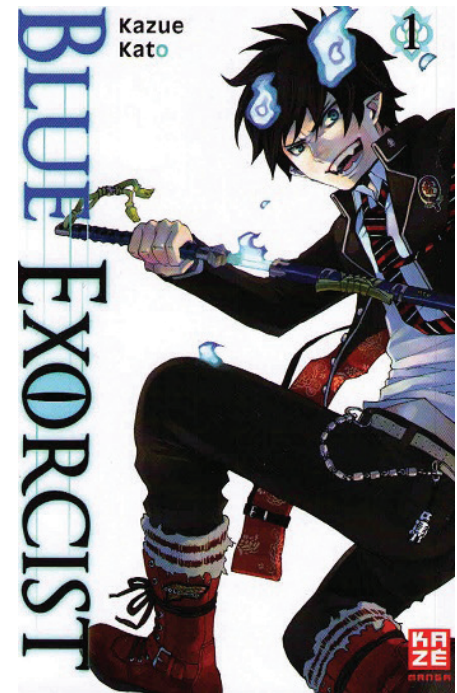
Ein Beitrag von Judith Gor

Wenn der Protagonist aus *Blue Exorcist* als echter Teufelskerl bezeichnet wird, ist das keine leere Phrase: Rin Okumura ist der Sohn Satans und hat dessen blaue Flammen geerbt, die ihn zu einer tödlichen Waffe im Kampf gegen Dämonen machen. Denn entgegen seiner Abstammung steht Rin auf der Seite der Menschen und hat es sich tatsächlich in den Kopf gesetzt, Exorzist zu werden

Die Story

Rin Okumura eckt mit seiner ungestümen Art bei jeder Gelegenheit an. Konflikte löst er grundsätzlich mit Gewalt, und auch wenn seine Absichten gut sind, ist er am Ende der bösertige Raufbold. Dabei ahnt er nicht, dass er sein aufbrausendes Temperament inklusive großer Kraft von seinem leiblichen Vater geerbt hat: Satan höchstpersönlich. Sein Ziehvater Fujimoto hat seine teuflischen

Kräfte jedoch versiegelt und zieht Rin als normalen Jungen groß – bis das Siegel schließlich bricht und Rin in der Lage ist, Dämonen zu sehen. Als er von einem dieser alptraumhaften Wesen angegriffen wird, erwachen seine eigenen dunklen Kräfte. Fujimoto kommt ihm zu Hilfe und offenbart ihm, dass er ein Exorzist ist, der ein Kind Satans großgezogen hat: ihn. Die Ereignisse überschlagen sich und Fujimoto stirbt bei dem Versuch, seinen Ziehsohn zu beschützen. Rin muss die Wahrheit erst einmal verkraften, dennoch fasst er bald die Entscheidung, selbst Exorzist zu werden und Satan eigenhändig zu töten. Sein Zwillingbruder Yukio ist schon einige Schritte weiter und bereits ein fertig ausgebildeter Exorzist. Im Gegensatz zu Rin hat er Satans Kräfte nicht geerbt, kann allerdings ebenso Dämonen sehen. Um seine Angst zu mildern, hat Fujimoto ihm bereits im Grund-



schulalter vorgeschlagen, die Ausbildung zum Exorzisten zu absolvieren, damit Yukio sich selbst und seinen Bruder beschützen kann. Rin ist fassungslos, dass er von all dem nichts geahnt hat. Und trotz guter Vorsätze fällt es ihm zunächst schwer, sich an der Exorzistenschule unterzuordnen und mit seinen Mitschülern zusammenarbeiten. Er kämpft lieber im Alleingang – auch um seine wahre Abstammung zu verbergen. Denn wer die blauen Flammen sieht, wird ihn schnell als

einen Abkömmling Satans erkennen.

Der Sohn des Teufels

Rin ist ein aufbrausender und chaotischer Held, der das Herz am rechten Fleck hat. Wenn er sich wieder einmal prügelt, dann deshalb, weil grausame Jugendliche Tiere quälen oder seinen Bruder beleidigen. Dabei schlägt Rin oft

keine andere Möglichkeit, als seine Dämonenkräfte zu befreien. Dabei kann er sie nur einsetzen, wenn seine Mitschüler nicht in Sichtweite sind. Auch läuft er jedes Mal Gefahr, sich selbst zu verlieren. Denn in Rin tobt ein immerwährender Kampf zwischen seiner sanften menschlichen Seite und der aggressiven Macht der Dämonen. Die liebevolle und gleichzeitig strenge Erziehung

nicht einfach nur „böse“. Selbst Exorzisten schließen Freundschaften mit den übernatürlichen Wesen, die ihnen im Kampf gegen feindselige Dämonen beistehen.

Als Sohn Satans gelten für Rins Ausbildung zum Exorzisten besondere Auflagen: So wird er beispielsweise jederzeit überwacht, wobei insbesondere sein Bruder Yukio ein Auge auf ihn hat. Rin muss seinen Teufelsschwanz ver-



über die Stränge und kann seine Kraft nicht richtig einschätzen, was zu zahlreichen Missverständnissen führt. Auch als angehender Exorzist fällt es ihm schwer, die neu erwachten teuflischen Kräfte zu kontrollieren. Die blauen Flammen Satans wurden zwar in ein Schwert gebannt, um sie zu verbergen, doch Rin sieht oftmals

Fujimotos hat aus ihm jedoch einen anständigen jungen Mann gemacht, der seine Grenzen zwar schlecht einschätzen kann, aber ein ausgeprägtes Moralbewusstsein hat. Und so erlebt man auch immer wieder einen Rin, der sich um seine Mitmenschen bemüht und sich sogar in Dämonen einfühlen kann, denn auch diese sind

bergen und sich stets beherrschen.

Auf gar keinen Fall dürfen seine Mitschüler oder auch nicht eingeweihte Lehrer seine blauen Flammen sehen. Denn wenn der Vatikan Wind davon bekäme, dass ein Sohn des Teufels ein Exorzistenkolleg besucht, würde man ihn töten.

Der Schulalltag

Neben dem Erlernen verschiedener Kampftechniken besteht die Exorzistenschule vor allem aus Theorie – was nicht gerade Rins Stärke ist.

Es fällt ihm schwer, sich lange auf eine Sache zu konzentrieren und sich Fachwissen über Dämonen anzueignen. Lieber kämpft er direkt gegen sie. Bei seinen Mitschülern, die ihn für arrogant und vorlaut halten, eckt er zunächst häufig an. Doch in brenzligen Situationen beweist Rin immer wieder, dass er mit seinem eigenen Leben für andere einsteht und eigentlich gar kein schlechter Kerl ist.

Und so entstehen irgendwann Freundschaften, die man so gar nicht erwartet hätte. Rin erlebt das erste Mal, wie es ist, einfach dazuzugehören, und so wird der aggressive junge Mann zunehmend ruhiger und gelassener. Seine Leidenschaft fürs Kochen □ recht untypisch für einen jungen Mann und den Sohn eines Dämonenfürsten – steigert dabei seine Beliebtheit, denn köstliche Speisen zuzubereiten gehört zu den wenigen Dingen, die Rin wirklich gut kann.

Der Schulalltag bietet zudem Raum für viele Comedyeinlagen, die Rins chaotische Ader illustrieren oder auch aus unterhaltsamen Streitigkeiten zwischen Rin und seinem Erzfeind Bon bestehen. Dieser hat es sich ebenfalls in den Kopf gesetzt, Satan zu besiegen. Doch statt die gemeinsame Basis zu nutzen, geraten Rin und Bon ständig aneinander.

Manga oder Anime?

Kazue Kato wartet in ihrem Manga mit kontrastreichen Zeich-

nungen auf, die gut zur actiongeladenen Mysterystory passen. Der Fokus liegt auf Rin, wandert jedoch zwischendrin immer wieder zu seinem Bruder und seinen Mitschülern. Die Mangaka nimmt sich jedes Mal ausreichend Zeit, neue Charaktere vorzustellen, und so schließt man die meisten schnell ins Herz. Ruhige Szenen, Comedyeinlagen und Kämpfe halten sich die Waage und sind in Kombination schlichtweg verdammt unterhaltsam.

Die Animeadaption zu *Blue Exorcist* hält sich relativ streng an die Ereignisse der ersten fünf Bände der Mangavorlage, sodass erst die letzten Folgen neue Inhalte bieten. Allerdings ist die Umsetzung so gelungen, dass man sich nicht dran stört, dass eigentlich nur der Manga nach-erzählt wird. Insbesondere Rin wurde perfekt getroffen und den chaotischen Helden in bewegten Bildern zu erleben, macht einfach Spaß. Zeichnerisch wurde der Stil des Manga gut umgesetzt, wobei der Anime insgesamt sogar besser aussieht. Dazu gibt es einen atmosphärischen Soundtrack, der sowohl leise als auch actiongeladene Szenen stimmungsvoll untermalt. *Blue Exorcist* ist bei KAZÉ





auf DVD und Blu-ray erhältlich, wobei Letztere bezüglich Bildqualität absolut überzeugt.

Die Frage „Manga oder Anime?“ ist nicht leicht zu beantworten, denn man kann sich bedenkenlos beides anschaffen. Wenn man sich unbedingt entscheiden will, sollte man zum Anime greifen, weil *Blue Exorcist* in bewegtem Bunt und mit Ton – also brüllendem Teufelskerl – noch ein klein wenig besser funktioniert.

Peyo – Vater eines jugendlichen Pagen, blauer Wichtel und eines kleinen verschnupften Jungen

von Markus Drevermann

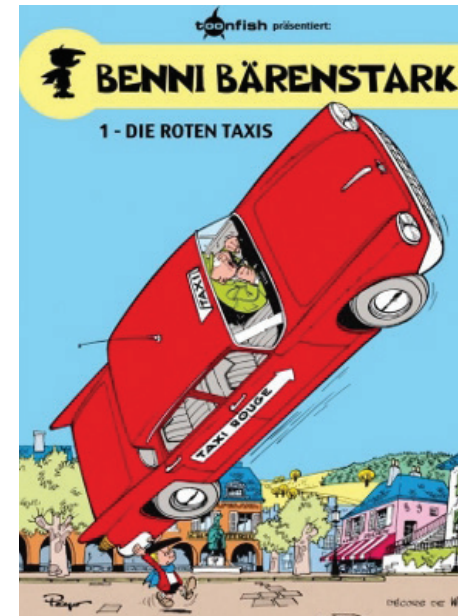
Pierre Culliford dürfte den meisten Menschen eher unbekannt sein. Sein Pseudonym Peyo ist dagegen vermutlich schon geläufiger. Fällt allerdings das Wort *Schlümpfe*, hat so gut wie jeder ein Bild vor Augen. Jene kleinen blauen Männchen mit der ko-



mischen Sprache prägten und prägen noch heute die Kindheit vieler und sind aus vielen Kinderzimmern nicht wegzudenken. Irgendwo findet sich immer eine Schlumpffigur oder ein Bild oder ein Comic. Es gibt praktisch nichts, was es nicht gibt, wenn es um die Schlümpfe geht. Bücher, DVDs, Bettwäsche und vieles mehr. Sie sind für ihren geistigen Vater Peyo der geniale Einfall, auf den viele vergebens warten. Auch für Pierre Culliford war es ein weiter Weg bis zu den Schlümpfen, die dann aber von einem Tag zum anderen ungeheuren Erfolg feierten.

Am 25. Juni 1928 in Brüssel geboren, begann Peyo schon früh mit dem Zeichnen. Die Schule interessierte ihn weniger, und so verzierte er, zum Unwillen seiner Mutter, während des Unterrichts seine Schulbücher. Ein Skizzenbuch aus seiner Jugendzeit zeigt, wie viel Talent er besaß und

woher seine Inspiration kam: aus seinem Alltag und den Geschichten, die er las oder im Kino sah. Dabei faszinierten ihn vor allem die Erzählungen, die etwas Märchenhaftes an sich hatten. Da war es nur logisch, dass er sich im Alter von 15 Jahren bei einem Kino



als Vorführer bewarb. Schließlich konnte er hier die Märchenwelten der Filmfabriken bewundern. Zumindest theoretisch, denn zur Zeit des Zweiten Weltkrieges bestand das Programm eher aus wenig interessanten Propagandafilmen, mit gelegentlichen Höhepunkten. Münchhausen sei als positives Beispiel genannt.

Ebenso hatten Disneys *Schneewittchen* und Errol Flynns *Robin Hood* einen großen Einfluss auf ihn, was sich nicht zuletzt darin widerspiegelt, wie er seine späteren Geschichten inszenierte und welche Themen er zugrunde legte. Seine daraus entstandene Vorstellung des Mittelalters war romantisch geprägt und von Sagen und Legenden durchdrungen, die er zu nutzen wissen sollte. 1945 bekam er eine Anstellung in einem Trickfilmstudio, welches zwar kurz darauf im Jahr 1946 schloss, Peyo aber dennoch mehr als einen großen Schritt in Richtung seines Traumes, Comics zu schreiben und zu zeichnen, machen ließ. Denn dort lernte er unter anderem Morris und Franquin kennen, beide heute ebenso wenig aus der Welt der Comics wegzudenken wie er selbst. Während Morris und Franquin bei

dem Magazin *Spirou* anheuert und dort im Falle Morris` *Lucky Luke* auf den Weg brachten und im Falle Franquins *Spirou* übernahmen, besuchte Peyo zunächst für drei Monate die Akademie der schönen Künste in Brüssel. Da ihm aber Bildhauerei und Ähnliches nicht zusagte und er auch sonst nicht von der Akademie und seinen Mitstudenten begeistert war, ging er ab und hielt sich zunächst mit Auftragsarbeiten über Wasser.

1946 schaffte Peyo es dann, bei der Zeitung *La Dernière Heure* einen Gag unterzubringen. Ein noch blonder Page namens *Johann* taucht darin auf. Nach zwei längeren Abenteuern wechselte *Johann* zunächst zu *Le Soir*, für die Peyo schon die Serie *Poussy* (dt. *Pussy*) über eine kleine schwarze Katze mit weißen Pfoten zeichnete. Diese beiden Figuren sollten Peyo noch sehr lange beschäftigen und bilden sozusagen das Rückgrat seiner Karriere als Comic-Schöpfer.

1952 war es dann endlich so weit und Peyo ging zu dem Magazin *Spirou*, welches auch heute noch existiert und in dem viele bekannte Serien ihren Anfang nah-

men und weiterhin veröffentlicht werden. Unter anderem: *Lucky Luke*, *Gaston*, *Benni Bärenstark* sowie *Spirou und Fantasio*.

Mit dem Wechsel Peyos zu dem wöchentlichen Magazin des Verlages Dupuis ging für Johann eine Veränderung seines Äußeren einher. Statt blond war er fortan schwarzhaarig.

Und noch eine Veränderung fand statt: Statt einfache Gags oder Kurzgeschichten über den Pagen des Königs zu zeichnen, sollte Peyo albenlange Abenteuer in Szene setzen.

Eine große Herausforderung für den jungen Zeichner, da die Erzählstruktur eine gänzlich andere war. Unterstützung fand er in André Franquin, der auch den Verleger Charles Dupuis überzeugt hatte, Peyo Vertrauen zu schenken. Eine weitere Neuerung war der Wechsel zu farbigen Zeichnungen. Peyo überließ diese ungeliebte Aufgabe seiner Frau Nine Culliford, die dies später auch für *Die Schlümpfe* und *Benni Bärenstark* tat. Mit dem Engagement bei Dupuis begann Peyos Karriere erst richtig.

Im September 1952 startete in *Spirou* das erste Abenteuer Johanns, *Bösenbergs Rachenschwur*.

Und das gleich mit einem sehr hohen Tempo. Der Herr von Bösenberg will bei einem Turnier betrügen und sagt deshalb die Lanze des Grafen Friedburg an. Johann kann dies natürlich verhindern, trotzdem hat dies Konsequenzen für den König, da Bösenberg ein rachsüchtiger Mensch ist. Die Geschichte ist noch recht einfach, aber spannend.

Die spätere Komplexität der Erzählungen, die dennoch die Balance zwischen kindgerecht und tiefer gehender Geschichte halten, ist hier nicht so vorhanden. Aber vor allem fehlt Pfiffikus, jener treue Begleiter Johanns, der ihm später in so mancher Situation helfen wird. Diese Rolle übernimmt in *Bösenbergs Racheschwur* der Graf Friedburg. Der ist allerdings höher als Johann gestellt, und so ist Johann auch eher gefangen zwischen Passivität und Aktion.

Wirklich körperlich eingreifen, wie in späteren Abenteuern, kann er weniger, vielmehr stehen List und Wort noch mehr im Vordergrund. Mit *Der Herr von Burg Eckstein* veränderte sich das Verhältnis. Johann wird mutiger, geht mehr vornweg und nicht hinterdrein und nimmt häufig ge-

konnt das Schwert zum Kampf in die Hand. Die Geschichte handelt von einer Intrige und bietet im Gegensatz zu *Bösenbergs Racheschwur* deutlich mehr Verwicklungen. Neben dem Fortschritt in der Erzählweise gibt es auch einen deutlichen bei der Qualität der Zeichnungen. Peyo nähert sich mit großen Schritten dem endgültigen Aussehen seines Protagonisten an. Seine Zeichnungen sind auch so früh schon von einer bestechenden Klarheit, in denen kein Detail zu viel oder zu wenig wäre. Sie strahlen eine Effizienz aus, die das Geschehen trägt und nicht davon ablenkt. Als Vorbild kann hier durchaus Hergé angesehen werden, dessen Abenteuer von *Tim und Struppi* ebenso in reduzierten, aber dadurch nicht weniger faszinierenden und schönen Bildern erzählt werden. Letztlich ist es viel schwieriger, mit wenigen Strichen eine komplexe Handlung darzustellen.

Peyo unterschied sich weiterhin in einem weiteren wichtigen Punkt von seinen Kollegen bei *Spirou*. Häufig war es so, dass die Zeichner und Autoren von Woche zu Woche ihre Geschichten entwickelten, wodurch die meisten Comics dieser Zeit sehr episodен-

haft wirken und das Ende ihrer Geschichte erst sehr spät festgelegt wurde, nachdem der Großteil eines Comics schon veröffentlicht war.

Der Schöpfer von *Johann* war hingegen der Meinung, eine Geschichte, egal in welcher Form, brauche ein schlüssiges Konzept, das von Anfang an feststeht und so dem Autoren und Zeichner ein Grundgerüst gibt. Den anekdotenhaften Charakter der Anfangszeit ließ er demgemäß schnell hinter sich und entwickelte seine Geschichten komplett als großes Ganzes. Figuren, Handlungen und Zeichnungen stehen so im Dienste der Geschichte. Sein Vorhaben ging auf und Peyo schaffte es, humorvoll und spannend zu erzählen, gerade auch zu Beginn.

Nach *Der Herr von Burg Eckstein* sollte der erste große Einschnitt in der Geschichte der *Johann-Comics* stattfinden. In *Der Kobold aus dem Felsenwald* tritt Johanns Freund Pfiffikus auf, allerdings zunächst als nicht ganz so böser Gegenspieler. Am 24. Juni 1954 begann jenes Abenteuer und lief bis zum 23. September. Es sollte jedoch bis zur Seite 7 dauern, ehe der Titel Bedeutung erlangte und Johann mit Pfiffikus (im Original Pirlouit) sei-

nen späteren Begleiter an die Seite gestellt bekam. Mit Pfiffikus hatte Peyo jetzt mehr Möglichkeiten zur Verfügung, Humor und Chaos in die Geschichten einzubauen.

Wie häufig, war Pfiffikus als einmaliger Gast gedacht, kam aber bei den Lesern so gut an, dass Peyo nicht mehr auf ihn verzichten konnte. Ein Glücksfall. Pierre Culliford bezeichnete später *Der Kobold aus dem Felsenwald* als seinen wahren Karrierestart. Aber was zeichnet diesen kleinen Kerl aus?

Pfiffikus ist nicht, wie erwartet werden könnte, ein einfacher Bauer oder ein weiterer Knappe. Nein, er ist klein und, kurz gefasst, das Chaos auf zwei Beinen. Er isst ebenso gern, wie er trinkt, ist faul, ein schlechter Sänger, kämpft gern und ist nur dann mutig, wenn er es sein muss. Zusätzlich wendet er sich später der Alchemie zu. All diese Eigenschaften verbinden sich zu einem großartigen, kindgerechten und unterhaltsamen Charakter, der Johann bald den Rang ablaufen sollte. Nicht schlecht für eine

Figur, die von Peyo erschaffen wurde, um eine seiner alten Geschichten in ein neues Gewand zu packen. Und so meisterten Johann und Pfiffikus fortan gemeinsam die Gefahren auf ihrem Weg. Immer begleitet von Pfiffikus' Reittier, der Ziege Ricki. Ricki ist im Übrigen ebenso mürrisch und verfressen wie Pfiffikus und haut im wahrsten Sinne des Wortes die beiden mehr als einmal aus einer schwierigen Situation heraus. Das erste gemeinsame Abenteuer hieß *Der Stein der Weisen* und führte gleich eine weitere, später für



Peyos Universum wichtige Figur ein: den Zauberer Homnibus. Diesem wurde ein kostbares Zauberbuch gestohlen. Oliver, sein Gehilfe, wollte ihm gerade den Stein der Weisen bringen, als der Dieb ein weiteres Mal zuschlug und Oliver schwer verwundete. Selbstverständlich begeben sich Johann und Pfiffikus zu Homnibus, um zu helfen. Homnibus ist in diesem Album noch nicht der freundliche, weise Mann, als der er sich später zeigt, was allerdings auch seinen Grund hat. Dennoch wird mit ihm der Grundstein für viele weitere Abenteuer in Peyos Welt gelegt, unter anderem einem, welches sich in nicht allzu ferner Zukunft abspielen sollte. Auf dem Weg dorthin verschlug es aber Johann und Pfiffikus in den Norden, wo sie sich mit Wikingern anlegten und eine bemerkenswerte Seeschlacht schlugen, in der sich Pfiffikus' übermäßiges Temperament Bahn brach und für viel Komik sorgte. Anschließend suchten sie *Die Quelle der Götter*, mussten *Das Rätsel der schwarzen Pfeile* lösen und verhalfen dem *Baron von Schatzstein* zu seinem Recht.

In jedem der Abenteuer spiegelte sich die Bandbreite Peyos

wieder. In einer Geschichte ging es noch um Intrigen, in der nächsten wurde es märchenhaft, bevor eine Art Krimi folgte. Dadurch entstand eine große Abwechslung und Johann und Pfiffikus wurden nie langweilig. Mit der Zeit entwickelten sich dazu die Charaktere immer weiter. Vor allem Pfiffikus, der mehr Facetten zeigen durfte als sein großer Freund Johann, der immer weiter ins Hintertreffen geriet. Ein Schicksal, das er mit vielen anderen titelgebenden Figuren von Serien teilt, z. B. *Jeff Jordan* oder *Tim*. Gleichzeitig festigte sich Peyos Zeichenkunst. Mit Erreichen des vielleicht wichtigsten Albums in der Geschichte von *Johann und Pfiffikus* hatte er seinen endgültigen Stil gefunden. Die Charaktere hatten ihr festes Äußeres und die Hintergründe waren perfekt ausgearbeitet. Humor und Spannung hielten sich ab da perfekt die Waage.

Und dann kamen sie: *Die Schlümpfe*. Als ob er geahnt hätte, dass ihre Ankunft mehr Platz benötigte, beschloss Peyo, seine Abenteuer nunmehr auf 60 statt der üblichen 44 Seiten zu erzählen.

Am 8. Mai 1958 erschien die erste Episode von *Die Schlümpfe*

und die Zauberflöte. Es sollte jedoch bis zum 23. Oktober dauern, bis sich die blauen Männchen im Magazin *Spirou* präsentierten, das nach wie vor die Comics vorabdruckte. Die Geschichte lief bis zum 5. Februar 1959, und danach war nichts mehr wie zuvor.

Peyo zeichnete auch weiterhin neue Folgen von *Johann und Pfiffikus*, unter anderem *Der Streit um die sieben Quellen* und *Der Hexenbann von Habichtstein*, mit einem Pfiffikus in Hochform. Wer Pfiffikus kennengelernt hat, mag sich vorstellen, was er mit einem Stock anrichten kann, der Wasserquellen sprudeln lässt, oder wie er reagiert, wenn er in einen Hund verwandelt wurde. Allerdings wird Pfiffikus seine Vorherrschaft in den Comics von den Schlümpfen streitig gemacht, die ab da in den meisten *Johann und Pfiffikus*-Abenteuern auftauchen. Recht schnell bekamen die Schlümpfe dann ihre eigene Comicreihe, die mehr als nur erfolgreich war und Peyo so immer mehr die Zeit raubte, sich um seine Lieblingsschöpfung, eben *Johann und Pfiffikus*, zu kümmern. Ein Umstand, den er mehr als nur bedauerte. 1970 beendete er das letzte albumlange Abenteuer der beiden,

für das er sich schon Hilfe bei der Realisierung suchen musste, da er ein viel zu hohes Arbeitspensum zu bewältigen hatte.

Nicht nur *Die Schlümpfe* und *Johann und Pfiffikus* wurden von ihm geschaffen, sondern auch eine Vielzahl anderer Serien. Unter anderem *Pussy* und *Benni Bärenstark*. Eine Figur, die gleichzeitig Hommage und Parodie auf das Superheldengenie ist. Das beginnt bei dem Titelbild des späteren Albums von *Die roten Taxis*, auf dem Benni, wie einst *Superman* auf *Action Comics #1*, ein Auto anhebt, und hört auf bei seinen Superkräften, die fast deckungsgleich mit denen des Mannes aus Stahl sind.

Nur Benni Kryptonit ist etwas völlig anderes und viel einfacher. Ein simpler Schnupfen genügt und er ist seine Kräfte für die Dauer der Erkältung los. Und eine solche ereilt ihn meist genau dann, wenn er seine Kräfte mehr als nur nötig hat. Aber zum Glück ist Benni Bärenstark ein schlauer kleiner Junge, und so schafft er es immer, aus den unmöglichsten und gefährlichsten Situationen

herauszukommen. Höhepunkte bei Benni Abenteuern sind mit Sicherheit *Die roten Taxis* und *Madame Albertine*. Beide führen Figuren ein, die auch später noch wichtig für einzelne Bände werden.

Außer bei dem Auftaktband beschränkte sich Peyo aber zumeist auf das Erstellen des Szenarios und überließ die Zeichnungen seinen Mitarbeitern des Studios Peyo, allen voran François Walthery, der ansonsten unter anderem *Natascha* gezeichnet hat. Selbst André Franquin, Autor und Zeichner von *Spirou und Fantasio*, beteiligte sich am ersten Band von *Benni Bärenstark*.

Aber während *Die Schlümpfe* ihren Erfolg weiter steigern konnten, fiel ihnen neben *Johann und Pfiffikus* auch *Benni Bärenstark* zum Opfer. Fernsehserie, Merchandisingartikel und neue Comicstrips und Alben fraßen Peyos Zeit auf. Bis zu seinem Tod war er hauptsächlich mit den Schlümpfen beschäftigt und führte seine anderen Serien nicht weiter. Am 24. Dezember 1992 verstarb Peyo im Alter von 64 Jahren und hin-

terließ der Comicwelt ein außergewöhnliches und umfangreiches Erbe, welches die Funnycomics maßgeblich geprägt hat und weiter prägen wird. Serien wie *Die Schlümpfe*, *Johann und Pfiffikus*, *Benni Bärenstark* und *Pussy* werden mit Sicherheit auch viele weitere Generationen unterhalten und zum Lachen bringen.

In seinem Nachlass fanden sich Skizzen für ein neues Abenteuer von *Johann und Pfiffikus*, das aber nicht mehr realisiert wurde. Stattdessen haben Peyos Sohn und seine Mitarbeiter *Johann und Pfiffikus* mit bislang vier neuen Abenteuern weitergeführt, ebenso wurde *Benni Bärenstark* von ihnen fortgesetzt, und dass die Schlümpfe immer noch recht lebendig sind, hat nicht zuletzt der große Hollywoodfilm bewiesen, der vor zwei Jahren den Weg in die Kinos fand und in diesem Jahr eine Fortsetzung erhält.

Bis dahin sollte am besten zu einem der Comics gegriffen werden, um die Wartezeit zu überbrücken. Peyos Welt lebt und ein Ende ist glücklicherweise nicht abzusehen.



Vincent (gezeichnet von Anne-Catherine Höffer)

Vincent Valentine. Welcher Konsolenspieler kennt diesen tragischen Helden nicht? Ich jedenfalls kannte ihn schon lange bevor ich das Spiel selbst gespielt habe. Der harte Kern der Final Fantasy VII-Besetzung hat einen unbestreitbaren ikonischen Status erreicht und es war allerhöchste Zeit, dass ich meinem persönlichen Favoriten ein Fanart widme. Meine immer noch tiefe Begeisterung für den JRPG-Klassiker hat mich vielleicht derart lange damit warten lassen, um nun endlich jener Begeisterung auch technisch halbwegs gerecht werden zu können. Ich bin sicherlich nicht zum letzten Mal von diesem großartigen Spiel inspiriert worden.

Siegfried – Der Held der Sagenwelt

Ein Artikel von Markus Drevermann

Deutschland ist ein Land der Sagen und Legenden. Jede Region, jede Stadt, jedes kleine Dorf hat seine eigenen Helden und Schurken. Roland, Barbarossa, Rübzahl, Schinderhannes und Krabat sind Namen, die so gut wie jeder kennt. Überrascht werden sie alle allerdings von einem: Siegfried!

Der Drachentöter!

Mittelpunkt vieler Bücher, Bilder, Lieder, Comics und durchaus auch Filme. Oft vor den Karren von Politikern gespannt, die sich mit ihm schmücken wollten. Doch was immer deren Ziele waren, ob sie ihn glorifizierten oder missbrauchten, er hat immer alles überlebt. Für das deutsche Bewusstsein hat er praktisch den gleichen Wert wie der real existierende Hermann der Cherusker, der im Teutoburger Wald die Römer zurückschlug. Vielleicht sind Siegfrieds Spuren sogar größer, denn während der germa-

nische Krieger immer wieder in Vergessenheit geriet, haben sich schon immer Künstler mit Siegfried auseinandergesetzt. Er mag zwar keine so eindrucksvolle Statue wie der abtrünnige römische Gefolgsmann haben, aber er ist umso mehr in unserer Kultur verankert. Oft und gerne wird auf ihn von Politik und Medien verwiesen.

Überlieferungswege der Sage um Siegfrieds Leben gibt es mehrere. Unter anderem die *Lieder-Edda* und das im 12. Jahrhundert verfasste *Nibelungenlied*. So oder so ist Siegfried fest in der nordischen Sagenwelt verankert, allerdings mit großen Unterschieden in seiner Bedeutung und seinem Lebenslauf. Enthalten sind zwar eigentlich immer der Gewinn eines Schatzes und die Tötung eines Drachen und diverse andere Abenteuer, allerdings werden sie



durchaus unterschiedlich angeordnet.

Im *Nibelungenlied* ist Siegfried der Sohn des Königs von Xanten, dessen Reich bedeutend kleiner ist als das von Worms, dem Königreich der Burgunden. Dort lebt Kriemhild mit ihren Brüdern Gunther, Gernot und Giselher. Als wichtigster Gefolgsmann der Burgunden ist Hagen von Tronje zu nennen, die vielleicht meistgehasste Figur im Zusammenhang mit Siegfried und gleichzeitig vielleicht auch die tragischste. Am Ende weiß er, dass er sterben

wird, und doch weicht er seinem Schicksal nicht aus, sondern stellt sich der Verantwortung, einer derjenigen gewesen zu sein, die den Untergang der Burgunden herbeigeführt haben.

Aber zuvor muss noch viel Wasser den Rhein hinabfließen, der in der Sage auch eine Rolle spielt, nicht zuletzt dient er als Versteck für den Schatz der Nibelungen. Zunächst kommt Siegfried an den Wormser Hof, um um Kriemhild zu werben. Dabei eilt ihm sein Ruf voraus.

Laut Hagen hat er den Nibelungenhort erlangt, weil sich die Nibelungen nicht über ihr Erbe einigen konnten und Siegfried, ihren Schlichter, schließlich angriffen. Mit dem vorher als Belohnung erhaltenen Schwert Balmung erschlägt er sie und die sie begleitenden Riesen.

In der Folge erlangt er eine Tarnkappe von dem Zwerg Alberich, die später noch eine wichtige Rolle spielen sollte. Zudem hat Siegfried zu diesem Zeitpunkt schon einen Drachen getötet und in dessen Blut gebadet, wodurch er eine undurchdringliche Hornhaut erhalten hat.

Da Siegfried zudem als stark, mutig und kampfgewandt be-

schrieben wird, scheint er nahezu unbesiegbar. Dazu nimmt er gerne und verlässlich die Pflichten eines Herrschers an, die er mit scheinbarer Leichtigkeit erledigt, ohne dabei die entsprechenden formalen Ehren einzufordern. Dies scheint nicht in seiner Natur zu liegen. Bevor Siegfried aber Kriemhild heiraten kann, muss zunächst Gunther verheiratet werden. Da dessen Wahl auf Brunhild fällt, gibt es ein Problem, das nur Siegfried mit Hilfe seiner Tarnkappe lösen kann. Brunhild hat geschworen, nur den Mann zu heiraten, der sie im Zweikampf besiegen kann. Sie verfügt aber über übernatürliche Kräfte, allein Siegfried kann sich ihr im Zweikampf stellen und bestehen, und so stellt die Brautwerbung Gunthers einen Betrug da. Einen Betrug, der dadurch noch verstärkt wird, dass Siegfried, erneut unsichtbar durch seine Tarnkappe, Brunhild für Gunther in der Nacht nach der Hochzeit niederringt, so dass sie sich Gunther hingibt.

Und genau dies ist der Ursprung allen Übels im Zusammenhang mit den Nibelungen. Brunhild erfährt nach einem Streit mit Kriemhild darüber, wer die Mächtigere ist, von dem

Betrug und sinnt auf Rache. In mehr oder weniger ihrem Auftrag tötet Hagen Siegfried hinterrücks, unter anderem aber auch wegen des Nibelungenhorts.

Bei der Beerdigung fängt Siegfrieds Wunde wieder an zu bluten und entlarvt so Hagen als Mörder. Zunächst kann Kriemhild mit diesem Wissen nichts anfangen, da Hagen von ihren Brüdern aus Goldgier gedeckt wird.

Erst später heiratet sie den Hunnenkönig Etzel und bekommt so die Mittel in die Hand, um Rache zu üben. Etzel residiert in Wien, und Gunther und seine Männer folgen seiner Einladung. Sie nehmen 1000 Krieger mit, da sie um Kriemhilds Rachedurst wissen.

Aber das Wissen nützt ihnen nichts. Kriemhild provoziert einen Kampf, in dem die Burgunden alle fallen, mit Ausnahme von Hagen und Gunther. Hier verknüpft die Dichtung die Nibelungensage mit der von Dietrich von Bern. Der befindet sich ebenso am Hofe Etzels und versucht eine Katastrophe zu verhindern. Aber er scheitert und Kriemhild lässt Gunther erschlagen und köpft Hagen mit Balmung selbst. Dies ist auch ihr Todesurteil. Was relativ hoffnungsfroh begann, endet in Blut.

Dies ist die Fassung, die mehr in Deutschland ihren Ursprung hat. In der *Edda* wird Siegfrieds Schicksal etwas anders erzählt. Ein großer Unterschied besteht darin, dass Siegfried hier Sigurd genannt wird und vor allem auch die Götter der nordischen Mythologie aktiv in das Geschehen eingreifen.

Alles beginnt in der *Edda* mit einem Raub der Götter, um die Buße für das Erschlagen von Hreidmars Sohn Otr zu bezahlen. Loki geht aber zu weit und stiehlt auch einen Ring. Der Beraubte,

Andvari, verflucht den Ring, so dass er fortan jedem zukünftigen Besitzer Unglück bringen soll. Und bald offenbart sich der Fluch. Hreidmar, dem die Götter die Buße zahlen mussten, überkommt die Gier. Er will mit seinen Söhnen nicht teilen, woraufhin die beiden ihn erschlagen. Aber nur Fafnir hat etwas von dem Schatz, denn er verwandelt sich in einen Drachen und bewacht diesen eifersüchtig. Reginn wird ein bekannter Schmied und Siegfried/Sigurd wächst bei ihm auf. Er wird von Reginn (in anderen

Fassungen Mime) angestachelt, Rache für den toten Vater zu nehmen und Fafnir zu töten. Siegfried gelingt es schließlich auch, aber als er von Vögeln gewarnt wird (durch zufälligen Genuss des Drachenblutes kann er Tiere verstehen), tötet Siegfried auch Reginn und ist Herr des Schatzes. Ab jetzt ist der grobe Verlauf entsprechend dem des Nibelungenliedes, mit ein paar Änderungen. Brünhild ist hier eine der Walküren, Siegfrieds Schwert heißt Gram und sein Mörder ist ein anderer. Aber, wie gesagt, die Grundzüge sind ent-



sprechend. Siegfrieds Herkunft ist teilweise auch eine andere, je nachdem, welche Schrift aus der *Edda* man liest und welcher Überlieferung man folgt.

Immer wird aber das Bild eines Helden gezeichnet, der durchaus auch naiv wirkt, da er von Grund auf gut ist, und der Gier und Hass zum Opfer fällt. Hass von Menschen, die neidisch sind oder die er im guten Glauben betrogen hat. Siegfried steht immer über den Dingen, während der Rest der Menschen versucht mit ihm Schritt zu halten und dabei versagt. Die Absicht der Verfasser ist klar. Siegfried stellt ein Gegenstück zu den fehlbaren Menschen dar und die Sehnsucht nach einer besseren Welt, in der Helden noch Helden sein dürfen. Aber so stark sie auch sein mögen, letztlich müssen sie fallen, um zu faszinieren, Vorbild und glaubwürdig zu sein, denn strahlende Helden gibt es nur in Träumen. Siegfried tut dies auf höchst tragische Weise, durch die Hand eines vermeintlichen Freundes.

Bis ins 18. Jahrhundert geriet Siegfried etwas in Vergessenheit, ebenso wie Arminius, dann aber erwachte wieder das Interesse an

Sagen und Mythen, und Siegfried und die Nibelungen erfuhren eine Renaissance. Unter anderem zeichnet hierfür der große Dichterstiefsohn Goethe verantwortlich, der aus der Siegfriedsage vorlas. So gut wie alle großen Dichter und Autoren der Zeit befassten sich auf eine Art mit den Nibelungen, ob positiv oder negativ. Mit am wichtigsten ist vielleicht die Umsetzung Richard Wagners im *Ring des Nibelungen*. Er fasste die Sage in eine vierteilige Oper, ein wahres Mammutwerk von sechzehn Stunden Dauer, und verknüpfte die Sage um die Nibelungen noch stärker mit der germanischen Götterwelt und ihrem Untergang. Was leider eben auch zum Missbrauch seines Werkes durch die Nazis führte, die sich auf alles stürzten, was irgendwie mit der Götterwelt zu tun hatte. Egal, ob es ihrer Ideologie entsprach oder nicht. Herbert von Karajan äußerte mal zu Wagners Fassung des Ringes: *Wenn man diese Musik (Ring) wirklich so spielen könnte, wie Wagner sie hörte, müsste man sie verbieten – von Staats wegen; sie sprengt die Welt. Sie ist glühender Untergang.*

Die Vereinnahmung durch die Nazis führte dazu, dass das *Nibe-*

lungenlied tabuisiert wurde und es zunächst keine weitere künstlerische Bearbeitung gab. Im Jahr 1966 drehte Harald Reinl dann einen zweiteiligen Film fürs Kino. Reinls Verfilmung war aber längst nicht so erfolgreich wie Fritz Langs Stummfilmfassung von 1924, die immer noch als beste filmische Umsetzung der Sage gilt. Selbst die Fassung von 2004 kann nicht mit ihr mithalten. Lang zeigt nicht die strahlende, heldenhafte Seite, Liebe und Treue, sondern konzentriert sich auf die düstere Seite, die von Hass und dem Wunsch nach Rache geprägt ist.

Mittlerweile führt Siegfried wieder ein Leben in der kulturellen Welt. Wolfgang Hohlbein hat einen seiner besten Romane über die Figur des Hagen von Tronje geschrieben und mehrere Autoren lieferten eigene Fassungen der Nibelungensage. In letzter Zeit konnten zwei Veröffentlichungen große Aufmerksamkeit erlangen. Zum einen J. R. R. Tolkiens Fassung. Er nahm sich der *Edda* an und folgt somit dieser Tradition der Siegfriedsage, in der der Held Sigurd heißt. Dabei verfasste er die Legende von Sigurd und Gudrun im alten Versmaß des Stabreims, was einen beträchtli-

chen Aufwand darstellt. Auch für den Übersetzer. Im Falle der deutschen Veröffentlichung Hans U. Möhring, der nicht eine bloße Übertragung machen konnte, sondern praktisch eine eigene Dichtung schaffen musste. Hintergrund von Tolkiens Fassung ist dessen Meinung, der Verfasser der *Edda* wäre nicht ein begnadeter Dichter gewesen, und, dass er die Kunst des Stabreims erlernen wollte. Auch der Wunsch einer Zusammenführung der einzelnen Lieder der *Edda* war eine seiner Triebfedern. Die zweite bemerkenswerte, neuere Umsetzung

stammt von dem Franzosen Alex Alice. In fantastischen Bildern setzt er die Sage um Siegfried um und orientiert sich dabei unter anderem an Wagners Ring. Seine Bilder sind einfach nur beeindruckend und von einer solchen Wucht – die Musik von Wagner ist geradezu hör- und fühlbar. Visuell ist das einfach perfekt. Siegfried ist bereit für die Zukunft, egal, ob Nationalheld der Deutschen oder als gemeinsamer Held für alle.

Und egal, welche Erscheinungsform Siegfried noch annehmen mag, eins steht fest: Die Legende

von Siegfried wird auch zukünftige Generationen begleiten und sie zu unterhalten wissen. Denn sie beinhaltet all das, was eine gute Geschichte braucht, und ist ein Paradebeispiel für den tragischen Verlauf eines Lebens voller Heldentaten. Liebe, Hass, Verrat, Treue, Freundschaft, Eifersucht und Rache, egal, welches Gefühl, in der Siegfried-Sage ist alles drin. Nicht umsonst und zu Recht steht Siegfried neben Gilgamesch, Beowulf und der *Ilias*.



SAVE African Animals

Seine Zeit wird knapp!

GIVE EARTH
A CHANCE!
SAVE-wildlife.com

Der afrikanische Wildhund steht am Rande der Ausrottung. Wir wollen das Überleben dieser faszinierenden Jäger sichern – gemeinsam mit Ihrer Hilfe!

Helfen Sie mit und unterstützen Sie unser Schutzprojekt in Botswana, damit die wilden Hunde Afrikas nicht für immer von diesem Planeten verschwinden!



SPENDENKONTO: 509 588, BLZ: 330 500 00, STADTSPARKASSE WUPPERTAL
SAVE Wildlife Conservation Fund | Dieselstrasse 70 | D-42489 Wülfrath | info@SAVE-wildlife.com | SAVE-wildlife.com

JA, ich mache mich stark für Wildhunde!

Bitte senden Sie mir kostenlose Informationen, wie ich gemeinsam mit SAVE afrikanische Wildhunde schützen kann.

Vorname, Name:	PLZ, Ort:
Straße, Hausnr.:	Telefon, eMail-Adresse:

Erfahren Sie mehr und senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an: SAVE Wildlife Conservation Fund, Dieselstrasse 70, 42489 Wülfrath. Oder faxen Sie ihn an: 02058 78 82-22

Monkey Island (gezeichnet von Marie Sann)

Es ist meine kleine Hommage an *Monkey Island* und alle Point and Click Adventures. Ich hatte schon seit Jahren vor, ein Fanart dazu zu machen und nun habe ich mir endlich die Zeit genommen. Die klassischen Graphic Adventures haben mich von Anfang an begeistert. Von *Maniac Mansion* über *Baphomets Fluch* zu *Thorin's Passage*. Ich habe sie geliebt und bin sehr traurig darüber, dass heute nur noch so wenige Spiele dieser Gattung produziert werden.

Ein Traum von mir ist es ja, mal an einem Adventure im klassischen Spiel zu arbeiten. Mit schönen 2D-Grafiken und einem Touch von Handgemachten. Es kann einfach nicht sein, dass diese Gattung langsam ausstirbt!

Besonders Teil drei der *Monkey Island* Reihe hat mir so wundervoll unterhaltsame Stunden geschenkt und Rätselspaß geliefert, dass ich mit diesem Bild einfach mal DANKE sagen muss! :)



Interview mit Filipe Tavares von Cross Cult

geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo Filipe! Unseren neunten PHANTAST wollen wir gänzlich dem Thema "Helden" widmen, welches vor allem mit Comics untrennbar verbunden ist. Was macht denn für Dich einen richtigen Comichelden aus?

Filipe Tavares: Einen richtigen Helden? Eine gute Frage! Da gibt es einen schönen Aufsatz des US-amerikanischen Philosophen Mark D. White in dem Buch *The Avengers and Philosophy*, in dem er eine Typisierung des Superhelden anhand der drei Marvel-Charaktere Iron Man, Captain America und Thor vornimmt, wie sie im *Civil War*-Zyklus auftreten. Mich hat dieser Aufsatz sehr beeindruckt. Jedem dieser drei „Avengers Prime“ teilt White gemäß ihrem Verhalten eine moralische Ausrichtung zu: Iron Man stellt sich dabei als Repräsentant des Utilitarismus heraus, das heißt, für ihn besteht richtiges Handeln

darin, die Lösung umzusetzen und zu akzeptieren, die für die meisten situativ den geringsten Schaden bringt. Diese Einstellung geht von der Grundannahme aus, dass es immer einen Verlust gibt.

Auch Cap weiß, dass Gutes zu tun auch immer Böses hervorbringt, was ihn mit Iron Man gleichstellt. Trotzdem ist sein ethischer Startpunkt als Anhänger der Deontologie ein komplett anderer. Er richtet sein Verhalten nicht nach den Umständen und Konsequenzen seiner Handlungen, sondern nach einmal festgelegten Prinzipien. Sein Maßstab ist ein eklektischer Regelkatalog, der im Wesentlichen eine humanistische Ideologie widerspiegelt. Iron Man berechnet sozusagen jedes Mal aufs Neue die Pros und Contras, was ihn langfristig aber zu paradoxen Entscheidungen zwingt. Cap weiß im Grunde immer, was er zu tun hat, da seine Richtlinien petrifiziert sind – das lässt ihn



aber nur in Schwarz-Weiß denken und alle Schattierungen dazwischen ausblenden.

Bei Thor verlässt White leider etwas sein Konzept, wenn er sagt, dass dessen Ethik nicht wie bei den anderen in seinen Aktionen, aber in seiner Person zu suchen sei. So spricht er bei Thor von der Tugend als dritter Ausrichtung, die einzig und allein dem edlen Geist des Helden entspringe, man bekommt aber das Gefühl, dass

hier eine starke Nähe zu Cap vorliegt, denn schließlich könnte auch dieser Thors Haupttugenden Loyalität, Respekt und Freundschaft in seinem Regelkatalog verankern und beide wären dann ununterscheidbar

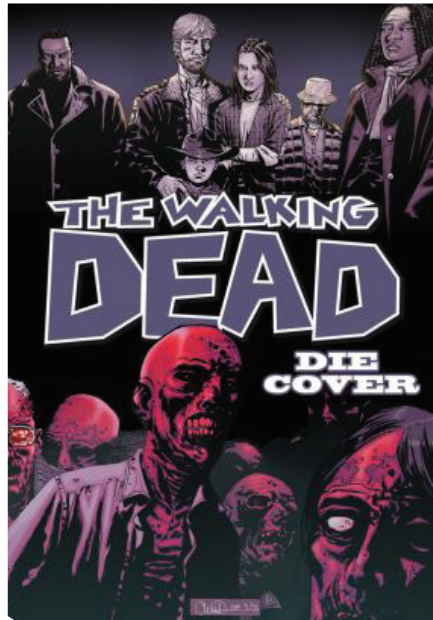
Ich möchte also besonders den ersten beiden Richtungen von White folgen (wobei Thor für mich eine Zuspitzung der Deontologie darstellt, da hier gewisse Basistugenden sozusagen ganz einfach „angeboren“ und nicht frei gewählt sind). Mit Blick also auf diese zwei zentralen moralischen Fixpunkte von Superheldentum nach White gefragt: Welcher der beiden Superhelden inspiriert mich? Ganz klar: Captain America! Diesen Heldentypen finde ich klasse, da er einen zeitlosen, von äußeren Meinungen unabhängigen Geist verkörpert! Prinzipientreue bis notfalls zum bitteren Ende fasziniert mich

Nebenbei, es gibt in der Buchreihe *Blackwell Philosophy and Pop Culture Series* noch weitere Titel mit Comicbezug. Absolut lesenswert!

PHANTAST: Bevorzugst Du die selbstlosen Helden, die ihre eigenen Wünsche ihrer Mission un-

terordnen, oder sollte es lieber ein kantiger Anti-Held sein?

Filipe Tavares: Definitiv die selbstlosen Helden. Die kantigen Anti-Helden sind oft viel charmanter, haben mehr Sex-Appeal und wissen besonders zu amüsieren, wenn sie es mal wieder übertreiben. Aber viel cooler fand ich schon immer die „Arbeiterhelden“, die man auch dann besonders bewundert, wenn sie das Rampenlicht scheuen und deren Taten im schlimmsten Fall sogar unentdeckt bleiben. Also, ja, tra-



gische Helden sind das Nonplus-ultra.

PHANTAST: Hast Du einen ganz persönlichen Helden? Oder ist es schwer, sich auf einen einzigen Charakter festzulegen?

Filipe Tavares: Dr. Manhattan. Johann Kraus (und das nicht nur, weil er laut Mignola gebürtiger Stuttgarter ist!). Ganz toll finde ich zum einen, dass diese zwei irgendwie transzendente Figuren sind, also die Körperlichkeit fehlt, bzw. Dr. Manhattan hat zumin-



dest schon mal diese Erfahrung durchgemacht, bevor er sich sozusagen selbst rekonfiguriert hat. Zum anderen sind es belesene, kontemplative Charaktere, was sie wiederum wie Außenseiter wirken lässt, da sie zuerst beobachten, die Situation studieren und dann eingreifen. Es sind irgendwie die geduldigsten Superhelden, die man sich vorstellen kann. Keine Haudrauftypen. Das imponiert mir, damit möchte ich mich identifizieren, und darauf läuft die Frage nach dem Lieblingshelden ja irgendwie immer hinaus – entsprechend fand ich auch immer Beast von den *X-Men* mit am besten von allen Mutanten – wahrscheinlich auch, weil ich ein großer Fan von Robert Louis Stevenson bin.

Als Kind fand ich fast alles, was als Zeichentrick im Fernsehen lief, klasse. Superhelden damals waren *Bionic Six*, *Samurai Pizza Cats*, *Thundercats*, *Mila*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball* – ich habe alles geguckt.

Im Comicbereich habe ich damals vor allem die ganzen franko-belgischen Sachen verschlungen, also *Tim & Struppi*, *Spirou & Fantasio*, *Yoko Tsuno*, *Minimensen*, *Jeff*

Jordan, *Johann & Pfiffikus*, *Benni Bärenstark*, *Harry & Platte*, *Rex* bzw. *Buck Danny*, aber auch *Asterix & Obelix*.

PHANTAST: Hast Du in jungen Jahren die typischen Superheldencomics gelesen? Welcher der klassischen Superhelden gefällt Dir besonders?

Filipe Tavares: Wenn mit Superheldencomics die US-Comics aus dem Hause DC oder Marvel gemeint ist, und das meint es ja oft, dann nein. Ich sah das ja schon alles im TV, angefangen bei den *Turtles*, dann die *Animated Series* von *Spiderman* über *Batman* bis *X-Men*. Damit war dann mein Tagesbedarf gedeckt. Ich bin also das lebende Beispiel dafür, dass sich hier TV und Buch ausgeschlossen haben. Mein Zeitbudget war wohl damals schon begrenzt von meinem anderen Budget will ich gar nicht sprechen.

PHANTAST: Oftmals tragen unscheinbare Nebencharaktere wesentlich zum (positiven) Verlauf einer Geschichte bei und wachsen über sich hinaus. Wer wäre für Dich ein solch unerkannter Held in der Comiclandschaft?

Filipe Tavares: Die ganzen Sidekicks funktionieren ja irgendwie nach diesem Schema. Eine klassische Heldenfigur, deren Markenzeichen exakt so lautet, will mir spontan nicht einfallen bzw. dunkel habe ich da ein Bild vor Augen, aber kriege es nicht zu fassen.

Habe aber witzigerweise erst kürzlich beim Durchblättern der Gratis-Comic-Hefte von 2010 – der vierte Gratis Comic Tag steht ja vor der Tür – eine Ausgabe von *Zarla*, der kleinen Drachenjägerin (Piredda Verlag), in den Händen gehalten. Habe kurz die ersten Seiten überflogen und meine, dass der Witz der Serie darin liegt, dass die Kleine immer von ihrem Begleiter Hydromel protegiert wird. Dieser ist eigentlich ein Hund, verwandelt sich aber bei Gefahr in einen roten Krieger und vollbringt die Heldentaten, die sich die kleine *Zarla* dann zuschreiben darf.

PHANTAST: Welche sind die beliebtesten Helden im Verlagsprogramm von Cross Cult?

Filipe Tavares: Bei *The Walking Dead* ganz klar Michonne. Als Antagonist bisher der Governor. Der

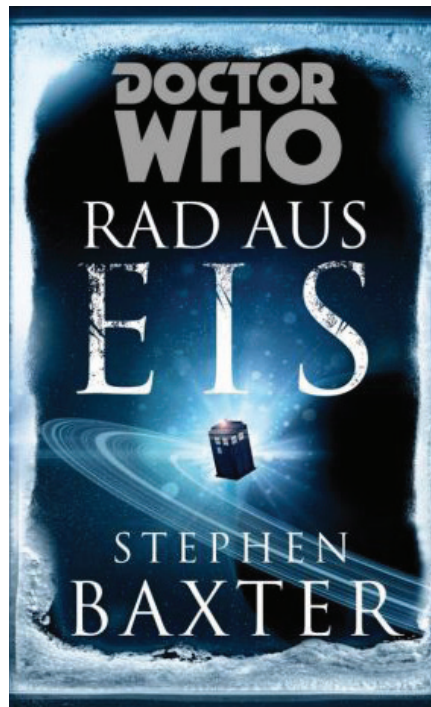
dürfte aber bald durch Negan, der sich jetzt mit Band 17 schlagartig – und das ist wortwörtlich zu verstehen – in die Mitte des Figurenkosmos katapultiert hat. Ganz weit vorne natürlich auch Hellboy von Mignola, der Goon von Eric Powell, Tony Chu von Laymon & Guilorry und Cassie Hack, die Slasherheldin von Tim Seeley. Bei *Sin City* von Miller ist es Marv. Unter den Klassikern wird ja Roland von seinen treuen Lesern vergöttert – zu recht! Bei unseren neuen Comics für Kids sind natürlich auch die *Avatar*-Freunde um Aang und demnächst Super Dinosaur für diese Rolle prädestiniert.

Im Romansektor haben wir ja vier große Marken. *Star Trek*, *James Bond*, *Castle* und ab Mai *Doctor Who*. Mehr muss ich nicht sagen, oder?!

PHANTAST: Wenn Du selbst ein Held in einem Comic wärst – welche Fähigkeiten würdest Du haben?

Filipe Tavares: Das habe ich mich auch schon wirklich, wirklich oft gefragt. Natürlich wäre ich zuallererst unsterblich. Das wäre zwar noch keine Superkraft, aber das Allererste, was ich mir als Su-

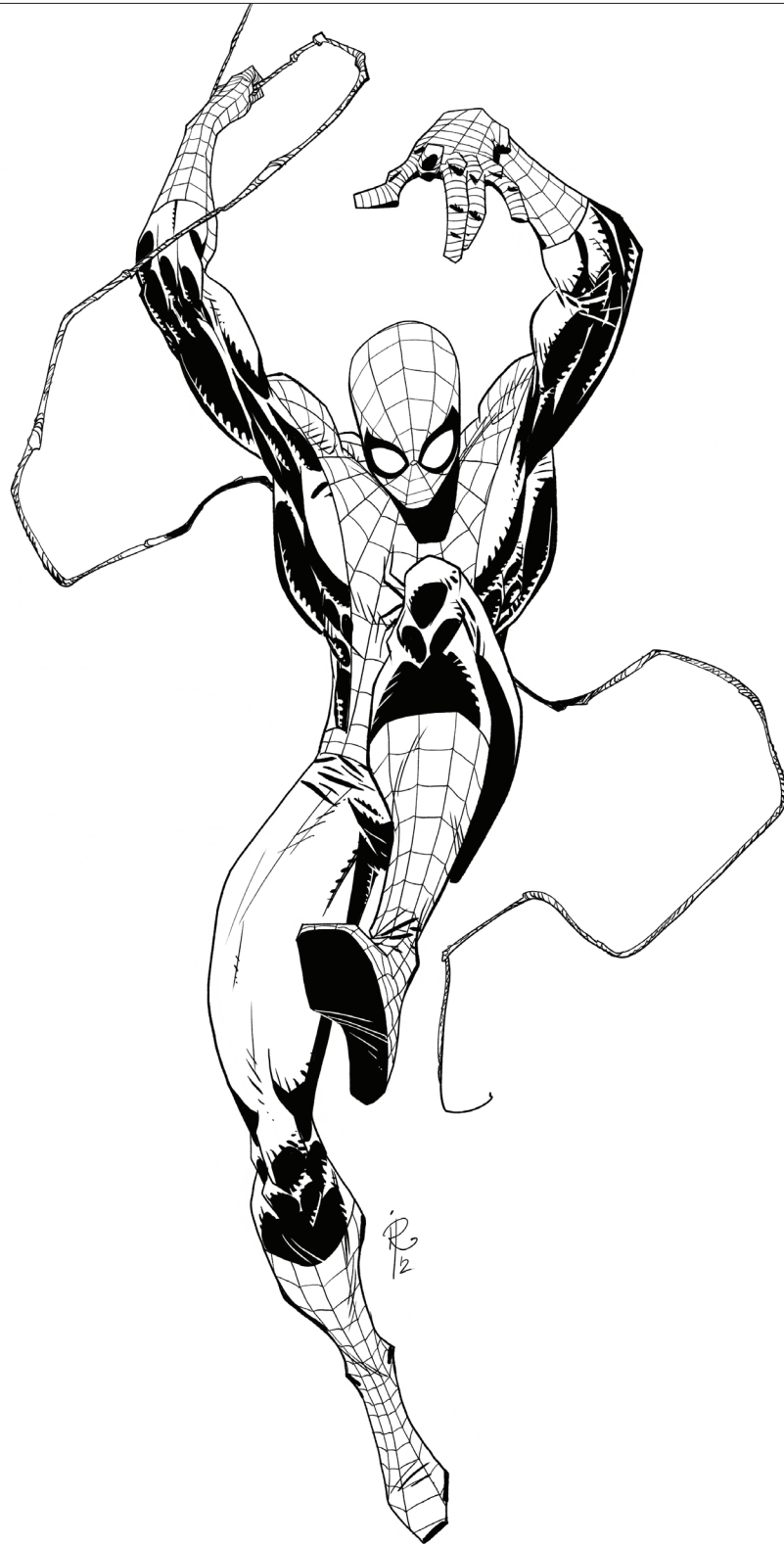
pereigenschaft sofort aussuchen würde, wenn ich könnte. Überhaupt müsste es etwas mit Zeit zu tun haben. Zeit ist mein schlimmster Gegner auf diesem Planeten. Ich weiß das, weil ich selten Zeit für irgendetwas habe. Vielleicht als Superkraft die Zeit manipulieren können: anhalten, verlangsamten, schneller machen?! Das wäre eine sehr verantwortungsvolle Fähigkeit, die ich natürlich nie und nimmer ausnutzen würde – logisch! Also, her damit!



PHANTAST: Kommen wir zu realen Helden – gibt es solche für Dich? Oder sind Helden stets nur Fiktion?

Filipe Tavares: Zwei Klassen gibt es da für mich. Die Extremhelden und die Alltagshelden. Extrem heißt, da bietet sich jemandem einmal im Leben die Chance, eine richtig anständige Sache zu machen (Menschen retten, Gewalt verhindern, die Wahrheit aussprechen etc.), und man packt diese gegen alle Widerstände beim Schopfe. In der Regel bezahlt man dafür mit seinem Leben oder kriegt einen Orden. Extreme Momente haben eben extreme Konsequenzen und brauchen extreme Helden. Dann gibt es da für mich noch die Alltagshelden. Das sollten z. B. für jeden die eigenen Eltern sein, wenn diese sich halbwegs humanistisch verhalten haben. Meine Eltern jedenfalls sind meine absoluten Alltagshelden. Man stelle sich alleine vor, ich müsste die Arbeitsstunden bezahlen, die sie für mich abgebuckelt haben. Unbezahlbar. Einfach wahre Helden.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das schöne Interview!



Interview mit Andrea Gunschera

geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Andrea! In der neunten PHANTAST-Ausgabe widmen wir uns ganz den Helden der Phantastik. Wer ist denn Dein ganz persönlicher Held? Magst Du lieber gutherzige Helden oder düstere Anti-Helden?

Andrea Gunschera: Hallo, Judith! Ich halte es persönlich eher mit Grauschattierungen - Figuren, die weder ganz gut noch ganz böse sind. So, wie es in der Realität eben auch der Fall ist. Für Anti-Helden habe ich eine Schwäche, aber nur, wenn das „Dunkle“ in ihnen wahrhaftig ist. Wenn sie diesem Aspekt ihres Charakters also treu bleiben und sich nicht beim ersten Anlass in einen weißen Ritter verwandeln, der mit seinem Wolfspelz nur so tut, als sei er ein düsterer Gesell.

PHANTAST: In Deinem kürzlich erschienenen Jugendroman *Pur-*

purdämmern gibt es drei recht unterschiedliche Helden. Erzähl uns doch bitte etwas über sie!

Andrea Gunschera: In *Purpurdämmern* gibt es zunächst Ken „Kenneth“ O’Neill, achtzehn Jahre alt, ein Kind der Detroit-Unterschicht und scheinbar ganz normaler Junge, der unter den Repressalien eines gewalttätigen Vaters leidet und trotz schwierigster Bedingungen seinen Weg zu gehen versucht. Ken ist eigentlich der Prototyp des jugendlichen Helden in der Fantasy - einer, in dem viel mehr steckt, als auf den ersten Blick scheint, und der im Verlauf der Geschichte seine Fähigkeiten erkennen und entwickeln muss, die ihn schließlich zum eigentlichen Helden machen. Er ist nicht direkt ein weißer Ritter, aber auf jeden Fall einer von den Guten. Er schleppt nicht von Anfang an ein düsteres Geheimnis mit sich



herum, einen schwarzen Fleck in seiner Vergangenheit, der ihm die Zukunft vergällt. Stattdessen beginnt er mit einer Zukunft, die praktisch alles offen lässt. Ken ist ein sympathischer Held; man mag ihn und wünscht ihm, dass er schaffen möge, was er sich vorgenommen hat, egal, wie unmöglich es scheint.

Der zweite Held ist eigentlich eine Heldin, die Fayeí-Prinzessin Marielle mit ihrer sprechenden Purpurkatze, in die sich Ken bis über beide Ohren verliebt und die ebenso wie er selbst zu den

„Guten“ gehört. Sie ist ein typischer Teenager, leicht zu begeistern, aber ebenso leicht zu verletzen. Sie denkt oft nicht nach, bevor sie handelt, ist ein impulsiver Charakter und bringt sich und andere leicht in Schwierigkeiten. Jeder Held soll sich im Lauf einer Geschichte ja weiterentwickeln, und für Marielle lautet die wichtigste Erkenntnis am Ende von *Purpurdämmern*, dass zu viel Ungestüm Schäden anrichten kann, die sich vielleicht nie mehr gutmachen lassen. Sie gewinnt an Reife



und begreift, dass Mut und Wille allein nicht reichen. Dass auch Nachdenken dazu gehört und Verantwortungsbewusstsein.

Zuletzt haben wir Santino, einen Kriegermagier, und der ist das ganze Gegenteil von Ken und Marielle. Santino ist ein düsterer Anti-Held, belastet von Verrat und Rachegeleüsten, getrieben von einer unruhigen Vergangenheit, die tiefe Narben hinterlassen hat, und scheinbar ohne Zukunftsperspektive. Er steht Ken und Marielle zur Seite, aber wir wissen nicht, ob er loyal ist oder sie am Ende verraten wird.

Ob es nicht vielleicht andere, dunkle Strömungen gibt, die stärker sind als seine freundschaftlichen Gefühle für die beiden Teenager. Er hat etwas zu verbergen und es ist nicht klar (nicht einmal ihm selbst), ob er die Interessen der Gemeinschaft über die eigenen Interessen stellen wird, wenn es hart auf hart kommt. Santino ist eine der schillerndsten Figuren in *Purpurdämmern* – aber das macht ihn auch zu einem faszinierenden und sehr charismatischen Charakter.

Santino muss nicht erst zum Helden werden, er ist es von Anfang an – aber er ist keiner, dem

man vertraut. Weil man weiß, man kann sich die Finger verbrennen.

PHANTAST: Was muss ein überzeugender Jugendbuchheld Deiner Meinung nach mitbringen?

Andrea Gunschera: Für ein Jugendbuch sollte der Held eine Figur sein, mit der sich der Leser identifizieren kann. Eine Figur, die zwar Ecken und Kanten haben soll, aber nicht gebrochen ist. Eine Figur mit Entwicklungspotential. Jemand, der sein Glück in die eigene Hand nimmt und sich seinen Weg freikämpft und der an seinen Herausforderungen wächst. Der Protagonist in einem Jugendbuch muss nicht von der ersten Seite an ein Held sein – aber er sollte über das Potential verfügen, sich zu einem zu entwickeln. Also über sich selbst hinauszuwachsen, Schwierigkeiten durch Klugheit und Überwindung eigener Ängste zu begegnen und sich damit das Glück oder die Zukunft zu erkämpfen, die er sich erträumt.

PHANTAST: Und wie sieht die Realität nach Deiner Erfahrung aus? Erfüllen die meisten Jugendromane diese Bedingungen?

Andrea Gunschera: Tja, da klaffen Wunsch und Realität gelegentlich auseinander :).

Aber es gibt in der Tat wunderbare, großartige Jugendbücher mit tollen Helden, die sich von Anfang bis Ende entwickeln, gemeinsam mit dem Leser über sich hinauswachsen und deshalb umso mitreißender wirken. Die meisten Klassiker sind nach diesem Muster aufgebaut: Harry Potter zum Beispiel (zugegeben ein moderner Klassiker) oder der Küchenjunge Simon, der Held in Tad Williams' großartigem Zyklus *Das Geheimnis der Großen Schwerter*. Ein Roman, den ich kürzlich gelesen habe und der seine Charaktere auf ganz wunderbare Weise weiterentwickelt, ist Maggie Stiefvaters *Rot wie das Meer*, in dem die jugendlichen Protagonisten so mutig und so über sich selbst hinaus reichend um ihr Glück kämpfen, dass man ihnen den Sieg am Ende wirklich von ganzem Herzen gönnt.

Auf der anderen Seite finden sich aber auch jede Menge Bücher, in denen die Charakterentwicklung vorausschaubar verläuft – vor allem dann, wenn der Schwerpunkt der Handlung auf einer

Love Story liegt. Dann folgt die Entwicklung oft genug dem inzwischen fast schon zum Klischee abgenutzten Schema, dass ein Held mit einem finsternen Erbe sich in ein Mädchen verliebt und daraufhin gegen den dunklen Teil in sich ankämpft – und natürlich siegt.

Die Kraft der Liebe lässt ihn Unmögliches überwinden. Leider bleibt oft im Vagen, wie genau das geschieht.

PHANTAST: Welche Attribute zeichnen einen Helden/Anti-Helden Deiner Meinung nach aus?

Andrea Gunschera: Die wichtigste Eigenschaft für mich ist Willensstärke. Nicht körperliche Attribute, nicht besondere Fähigkeiten, sondern der absolute und unbedingte Wille, sich seinem Schicksal zu stellen, nicht aufzugeben, für das eigene Glück zu kämpfen, zu tun, was notwendig ist.

Eine große Willensstärke ermöglicht es dem Helden, sich gegen innere und äußere Widerstände durchzusetzen, niemals aufzugeben, allen Herausforderungen zu trotzen und einem Konflikt aktiv entgegenzutreten,

anstatt sich wankelmütig zu verkriechen. Ein Held ist aktiv, nicht passiv. Er wird nicht von den Umständen von Aktion zu Aktion getrieben, sondern er handelt selbst und treibt damit die Geschichte voran. Er agiert, statt nur zu reagieren.

Deshalb funktionieren auch scheinbar beschädigte Charaktere als Helden – Figuren, die von inneren oder äußeren Verletzungen verkrüppelt sind oder sonst eine Eigenschaft besitzen, die sie in der Gesellschaft zu Ausgestoßenen macht. Das sind dann die Antihelden – nicht weniger heldenmutig als der klassische „strahlende“ Held, aber durch ihr Handicap gezwungen, noch mehr Willensstärke aufzubringen, als andernfalls nötig wäre.

Vielleicht ist das auch der Grund, aus dem Antihelden so beliebt sind. Weil das, was sie zum Helden macht, mit viel mehr Kraft erkämpft werden muss.

Ebenfalls wichtig sind Wahrhaftigkeit und die Treue zu eigenen Idealen. Der Held einer Geschichte steht zu dem, was er glaubt – egal, ob das nun gängigen Wertevorstellungen entspricht oder nicht. Er ändert nicht

seine Meinung, nur weil er ein wenig Gegenwind verspürt oder es gerade opportun erscheint.

Auf einer sekundären Ebene verfügen viele Helden/Antihelden über eine besondere Fähigkeit, die vielleicht zu Beginn der Geschichte verschüttet ist oder die sie sogar verstecken müssen, um nicht Repressalien zu erleiden. Körperliche Ansehnlichkeit ist in vielen Geschichten ein Merkmal des Helden – auch wenn man diese nicht überbewerten sollte. Schönheit entsteht immer im Auge des Betrachters, und viel bedeutsamer als vordergründige Attraktivität ist dann das, was andere Charaktere sehen, wenn sie den Helden näher kennenlernen.

PHANTAST: Kommen wir zur düster angehauchten Romantic Fantasy. Wie sieht der typische männliche Held/Anti-Held aus?

Andrea Gunschera: Romantic Fantasy folgt den Konventionen des klassischen romantischen Liebesromans, das bedeutet, dass die Romanze dominiert und das Fantasy-Setting „nur“ die Kulisse bietet, vor der die Liebesgeschichte sich entfaltet. Damit gelten auch

die genretypischen Erwartungshaltungen für den Helden – gut aussehend soll er sein, kraftvoll und dominant, durchsetzungsstark und schließlich der Frau, die seine wahrhaftige Liebe entfacht, bedingungslos ergeben.

In der Regel ist dieser Held ein echter Bad Boy, wenn wir ihn zu Beginn eines Buches kennenlernen: Entweder hegt er überhaupt kein Interesse an Frauen, zum Beispiel weil sie ihm verboten sind oder weil er nach einer emotionalen Verletzung in der Vergangenheit einen Panzer um sein Herz gelegt hat. Oder er versetzt als leichtfertiger Schürzenjäger die Damenwelt in Aufruhr, nutzt seine Attraktivität schamlos aus und hangelt sich durch zahlreiche Affären und One Night Stands, ohne jemals tiefere Gefühle für seine Bettgefährtinnen zu empfinden. Doch wenn er dann die eine trifft, die für ihn bestimmt ist, ändert er sich radikal, öffnet ihr sein Herz und ist schließlich bereit, buchstäblich alles für seine Liebe zu opfern.

Diese Art von Geschichte befriedigt eine elementare Sehnsucht und erlaubt es den Leserinnen, sich in die Rolle der Frau zu träumen, die so besonders ist, dass sie

als Einzige den Panzer des Helden zu schmelzen vermag und die unbezwingbare Festung seines Herzens erobert. Egal, wie brutal und skrupellos der Held sonst agiert, für seine Geliebte holt er alles an die Oberfläche, was in seinem Innern gut und beschützend ist. Das Ereignis, das eine Veränderung und Weiterentwicklung des Helden bewirkt, ist die Frau, in die er sich verliebt. Durch sie erlebt er eine innerliche Wandlung. Während also bei der klassischen (Jugend)-Fantasy der Held durch äußere Umstände gezwungen ist, seine besonderen Fähigkeiten und seine Durchsetzungskraft erst zu entwickeln, betritt er in der Romantic Fantasy die Bühne bereits als voll durchsetzungsfähiger und übermächtiger Kämpfer, den die Liebe zu einer Neuordnung seiner inneren Werte führt.

Natürlich besteht bei so einem Setup die Gefahr, in Klischees abzurutschen. Aber das muss in diesem Fall nicht immer etwas Schlechtes sein. Genreliteratur lebt ein Stück weit auch von Klischees, von der Befriedigung von Sehnsüchten.

PHANTAST: Welche übernatürlichen Wesen eignen sich besonders

gut als Held romantischer/düsterer Fantasy?

Andrea Gunschera: Ganz allgemein wohl alle mythischen Spezies, die potentielle körperliche Attraktion mit kämpferischen Fähigkeiten verbinden. Wenn sie eine dunkle Aura umweht, die den Reiz des Verbotenen stärkt, umso besser. Ein Sieg des Herzens wird umso wertvoller empfunden, je schwerer er zu erringen ist. Und wenn der Held einer Spezies angehört, die qua natura als grausam, gefährlich und kaltherzig gilt, erhöht das den Kitzel. Sicher erklärt es auch, warum ausgerechnet Vampire sich so erfolgreich in der Romantic Fantasy behauptet haben. Der Widerspruch zwischen der Monstrosität eines Vampirs und seiner Darstellung als wunderschönes, verführerisches Wesen ergibt eine explosive Mischung. Das Element des Bluttrinkens fügt zusätzlich noch eine erotische Komponente ein, die dem Genre zuträglich ist. Populär sind auch Engel und Dämonen in menschlicher Gestalt, Figuren aus antiken Mythologien und halbgöttliche Krieger, Gestaltwandler und Werwesen aller Art, die zwischen einer Tier- und Men-

schengestalt wechseln können. Im weiteren Sinne funktionieren auch gewöhnliche Menschen, die über besondere, paranormale Begabungen verfügen, die mit irgendeiner Art von Legende verknüpft sind, die sie möglicherweise unsterblich macht.

Wichtig ist, dass das Wesen als attraktiver männlicher Liebhaber vorstellbar ist – was voraussetzt, dass es weitgehend wie ein Mensch aussieht. Ein Engel funktioniert gut, weil Flügel als etwas Schönes empfunden werden; eine Kreatur in Gestalt einer zweibeinigen Eidechse vermutlich eher nicht. Ebenfalls hilfreich ist das Vorhandensein bestimmter Eigenschaften, die den Helden über gewöhnliche Menschen herausheben: außergewöhnliche Kampffähigkeiten etwa oder das Wandeln zwischen der normalen und einer zauberhaften Parallelwelt, parapsychologische Kräfte oder ganz einfach die Attribute eines Werwesens – wobei ein Werwolf oder Werfalke deutlich attraktiver sein dürften als z. B. eine Werratte.

PHANTAST: Muss man sich in der Romantic Fantasy zwingend mit der Heldin des Romans identifizieren können? Und entsprechen

nicht auch die weiblichen Protagonisten meist mehr Wunschvorstellungen als der Realität?

Andrea Gunschera: Das Identifikationspotential der weiblichen Heldin empfinde ich insbesondere in der Romantic Fantasy schon als sehr wichtig. Und ja, natürlich entsprechen diese Figuren einem Idealtypus, der die Realität bestenfalls überhöht. Wir kennen zwei Prototypen im Genre: die Kick-Ass-Heroine, die selbst sehr wehrhaft und dem Helden auch physisch ebenbürtig ist. Und das gewöhnliche Mädchen von nebenan, das eher zufällig in die paranormale Seite ihrer Welt hineinstolpert und das sich seiner Schönheit und Anziehungskraft kaum bewusst ist, bis der Held sie entdeckt und sich in sie verliebt.

Bei der Kämpferin besteht der Reiz darin, sich vorzustellen, wie es wäre, selbst so auszuteilen und selbstbewusst durch die Welt zu schreiten. Das Mädchen von nebenan wird dagegen zur Projektionsfläche der Sehnsucht, dass es ja theoretisch jeder ganz normalen Frau möglich wäre, einem so phantastischen Liebhaber zu begegnen, wie es der Heldin im Buch geschieht.

In beiden Fällen sind Sympathiewerte wichtig. Wenige Leserinnen kommen mit einer zickigen und anstrengenden Heldin klar. Sie wünschen sich jemanden, in den sie sich mit gutem Gefühl hineinversetzen können, weil die inneren Werte der Heldin leicht nachvollziehbar sind.

PHANTAST: Wie sieht es denn mit den Helden und Heldinnen Deiner *City of Angels*-Reihe aus?

Andrea Gunschera: In meiner *City of Angels*-Serie ist jedes Buch ja in sich abgeschlossen und spielt jeweils mit einem eigenen Set an Protagonisten, die ich sehr individuell gestaltet habe.

Die weiblichen Hauptrollen sind mit wirklich sehr verschiedenen Frauentypen besetzt. Was sie jedoch alle gemeinsam haben, ist ihr Pragmatismus, sie sind „Hands on“-Charaktere, wie man im Englischen sagt: griffig, aktiv statt passiv und mit Ausnahme des dritten Bandes von Beginn an durchsetzungsstark. Zickig ist keine von ihnen, sie reißen nicht grundlos den Mund auf und streiten auch nicht um der Rechthaberei oder der Selbstinszenierung willen, sondern bahnen sich ihren

Weg, mit den Mitteln, die sie für angemessen halten. Vor allem sind sie intelligent – in der Lage, auch um die Ecke zu denken, nicht nur stumpfsinnig draufloszustürmen, sondern einem Widersacher durch einen klugen Schachzug das Handwerk zu legen. Im ersten Teil, *Engelsbrut*, ist Eve die weibliche Heldin. Eve ist eine zu neugierige, einigermaßen abgebrühte und für ihre Stories recht skrupellos recherchierende Reporterin, die auf eigene Faust in einem Mordfall ermittelt und darüber in die para-



normale Welt der Schattenläufer hineingerät, der halb menschlichen Nachfahren gefallener Engel. Sie steht mit beiden Füßen auf dem Boden und glaubt nur das, was sie sieht – bis sie Dinge zu sehen bekommt, die sich mit ihrem Weltbild nicht mehr vereinbaren lassen.

In *Engelsjagd*, dem zweiten Teil, spielt Violet, Ex-Polizistin und abgehalfterte Privatdetektivin, die weibliche Hauptrolle. Violet ist einer meiner absoluten Lieblingscharaktere, denn sie verkörpert ein Ideal, das ich selbst auch als Leserin bei Urban-Fantasy-Romanen liebe. Sie ist eine echte Kick-Ass-Heldin, aber ganz ohne Zicken und Allüren. Sie ist effizient, einen Hauch zynisch, hat Macho-Sprüche nicht nötig, ist nicht unbesiegbar, aber weiß, was sie will, und versteht sich ihrer Haut zu wehren. Sie ist klug, sie ist mutig, ohne irrsinnige Risiken einzugehen, und sie kann sich auch mit Fäusten und Pistole Geltung verschaffen, wenn es sein muss.

Anna, die Heldin des dritten Teils, *Engelsdämmerung*, fällt ein wenig aus dem Muster heraus, denn sie ist zu Beginn eine introvertierte, leicht einzuschüchternde

Persönlichkeit, hochintelligent, aber gänzlich ohne Selbstbewusstsein. Gerade deshalb macht sie von allen drei Figuren die größte Wandlung durch, denn sie muss über ihren Schatten springen und wird mit Ereignissen konfrontiert, die alles, woran sie sich klammert, in Frage stellen. Ich habe persönlich eine Präferenz für die „starken“ Heldinnen, deshalb war Anna für mich eine eher ungewöhnliche Figur – andererseits aber die einzige Art von Charakter, die ich ihrem männlichen Gegenpart, dem Auftragskiller Kain, gegenüberstellen konnte und die in der Lage war, glaubwürdig eine echte Veränderung in seiner Persönlichkeit zu bewirken. Kain, ein so charismatisches wie gefühlskaltetes Raubtier, musste einer Frau begegnen, die so zerbrechlich erscheint, dass sie als extremer Gegenpart zu seinem eigenen Charakter funktioniert, ihn deshalb berühren und schließlich transformieren kann. Mit einer Kick-Ass-Heldin hätte das nicht funktioniert, dafür war der Charakter des Kain zu dominant und zu tief in seiner dunklen Seite verhaftet. Aber auch Anna ist zu kei-

ner Zeit eine Zicke – weil sie nicht eitel ist. Sie spielt keine Spielchen, sie muss nicht leiden, um seine Aufmerksamkeit zu erheischen. Sie ist nur sie selbst, und das bringt ihr Sympathiewerte ein.

Die männlichen Helden der *City of Angels*-Serie sind klassisch angelegt und repräsentieren das paranormale Element der Romane. Sie sind Schattenläufer, Nachfahren der Nephilim, gefallener Engel, mit Menschenfrauen. Schattenläufer sind extrem langlebig, viele von ihnen Jahrhunderte alt. Ihnen gemeinsam ist körperliche Attraktivität und eine übermenschliche physische Kraft und Ausdauer. Die Helden aller drei Bände sind Krieger, oder waren es einst, aber sie sind charakterlich verschieden:

Alan, Protagonist aus *Engelsbrut*, war einst ein Schwertmeister, hat aber den Waffen abgeschworen, seit er unabsichtlich einen kleinen Jungen tötete, der ihm sehr nahe stand. Als Eve ihn kennenlernt, ist er ein Maler, doch seine Vergangenheit holt ihn ein. Sein Halbbruder Kain, ein professioneller Killer, den vor allem sein Hass auf den gemeinsamen

Vater antreibt, genießt dagegen das Töten und mehr noch den Geschmack von menschlichem Blut, das auf seinesgleichen wie eine starke Droge wirkt, aber abhängig macht. Kain ist ein Süchtiger, und nachdem er im ersten Band zeitweise die Rolle des Antagonisten übernimmt, wird er im dritten Band, *Engelsdämmerung*, zum Protagonisten: ein gefährlicher Psychopath, an dem das Schicksal der Welt hängt und den ausgerechnet die zarte und zerbrechliche Anna vom Abgrund fortführen muss.

Und dann gibt es noch Gabriel, ebenfalls ein Krieger, der die männliche Hauptrolle im zweiten Band spielt und der um eine verlorene Liebe trauert, aber moralisch integer ist und für die toughe Violet einen ebenbürtigen Partner darstellt.

Meine Helden und Heldinnen in dieser Serie präsentieren sich also sehr unterschiedlich, aber eines ist ihnen allen gemeinsam: eine enorme Willenskraft und der unbedingte Drang, das Schicksal stets in die eigenen Hände zu nehmen.

Interview mit Oliver Plaschka

geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Oliver! Für unsere neunte PHANTAST-Ausgabe widmen wir uns den Helden der Phantastik. Erzähl uns doch zuerst etwas von Deinem neuen Roman *Das Licht hinter den Wolken* – inwiefern sind Deine Protagonisten Helden?

Oliver Plaschka: Ich würde sagen, dass keiner von ihnen ein Held im klassischen Sinne ist. Zumindest nicht freiwillig oder auf die Art, wie er oder sie das gerne wäre. Jeder von ihnen tut bloß, was er für richtig oder unabdingbar hält, und häufig begehen sie Fehler dabei. Ihre Entscheidungen haben wichtige Konsequenzen – aber selbst wenn sie das Richtige tun, dann oft aus den falschen Gründen ... und umgekehrt.

PHANTAST: Was macht für Dich einen richtigen Helden aus? Muss er zwangsweise die Welt retten? Oder reichen auch besondere

Charaktereigenschaften, die ihn einzigartig machen?

Oliver Plaschka: Es muss nicht gleich die ganze Welt sein, aber jemanden oder etwas zu retten, gehört schon dazu. Selbst wenn er nichts Besonderes kann und nur ein gewöhnlicher Mensch ist, ist es seine Opferbereitschaft, die ihn zum Helden macht. Oft rettet er die Leute, für die er eintritt, zu dem Preis, dass er selbst etwas verliert.

PHANTAST: Gibt es eine Romanfigur, die für Dich den idealen Helden verkörpert? Und magst Du allgemein lieber die selbstlosen Helden oder die düsteren Anti-Helden?

Oliver Plaschka: Frodo aus dem *Herrn der Ringe* ist sicherlich ein sehr gutes Beispiel für einen Helden. Er zieht aus, um Mittelerde allgemein und konkret auch seine



Heimat, das Auenland, vor Saurons dunklem Einfluss zu retten. Anfangs traut er sich das gar nicht zu, später aber wächst er an seiner Aufgabe, und am Ende gibt er sehr viel dafür auf. Man kann seinen Werdegang auch wunderbar mit Joseph Campbells „Heldenreise“ nachzeichnen (siehe Wikipedia). Das Gleiche gilt für Luke Skywalker; der Unterschied ist nur, dass Tolkien sich für seinen Roman einfach bei denselben Mythen wie Campbell für sein Modell bediente, während George Lucas

erst Campbells Buch las und seinen Film drumherum baute.

„Anti-Held“ ist ein problematischer Begriff, der, je nachdem, was genau das „Anti“ verneinen soll, von Arthur Dent über Han Solo bis zu Christopher Nolans Batman auf alle möglichen Figuren passen kann. Was die aktuelle Vorliebe für düstere, gebrochene Helden betrifft, so geht mir diese mittlerweile fast etwas zu weit; zumindest, wo es nicht länger um eine Psychologisierung der Figur geht (was ich gut finde), sondern dazu führt, dass eigentlich die Bö-



sewichter als heroisch inszeniert werden. Ein bisschen Grauzone tut aber immer gut, und etwas Augenzwinkern auch. Ich mochte Han Solo viel lieber als Luke, und Harry Dresden ohne Hockeyschläger geht für mich auch nicht.

PHANTAST: Unterscheiden sich Fantasyhelden grundsätzlich von jenen aus anderen Genres? Welche Heldentypen gibt es in der Fantasy?

Oliver Plaschka: Wahrscheinlich ist der Unterschied der, dass in der Fantasy wirklich sehr oft gleich das Schicksal der Welt zur Debatte steht und wir häufig von absoluten Kategorien von „gut“ oder „böse“ reden. Es geht also um sehr viel, und die Rechtfertigung „das muss aber so sein“ liegt häufig nahe. Wenn man nicht aufpasst, werden die Helden dadurch uninteressant und austauschbar. Zum Glück gibt es aber trotzdem alle möglichen Typen von Helden: tragische, düstere, witzige, fehlerbehaftete, aufrechte, unreife, starke, oft auch alles zusammen ... Denken wir nur mal an Hellboy oder an Jon Snow, an Arya Stark, an den Hulk, an Buffy, Xena, Harry Potter ... Alle sind auf ihre Art Helden. Eine komplette Typo-

logisierung würde ein Weilchen dauern.

PHANTAST: Du hast bereit einige Helden aus Comics genannt – was hältst Du eigentlich von den so genannten „Superhelden“, die sich maskieren oder zumindest ein auffälliges Kostüm tragen?

Oliver Plaschka: Ursprünglich waren das natürlich sehr naive Heldenfiguren, die teilweise aber auch wieder jahrtausendealten Konventionen folgen: Kryptonit ist Supermans Achillesferse. Spannend ist der Aspekt der Maskierung; dieser wird in modernen Graphic Novels auch durchaus reflektiert und selbstironisch aufgegriffen. Ich empfehle jedem, der sich dafür interessiert, einmal *Watchmen* zu lesen.

PHANTAST: Wie denkst Du über das Thema Heldentod? Kann ein Autor einen Helden sterben lassen, ohne die Leser zu frustrieren?

Oliver Plaschka: Es ärgert mich, wenn Hauptfiguren nur deshalb sterben, um eine starke emotionale Reaktion zu provozieren, die einen schwachen Plot über-tüncht. Aber der Tod gehört zum Heldsein dazu, und wenn es für

die jeweilige Figur oder die Geschichte im Ganzen stimmig ist, habe ich keine Probleme damit. In der klassischen Tragödie ist der Tod der Hauptfigur ja quasi Sinn der Sache. Natürlich werden sich manche Leser immer angegriffen fühlen, wenn eine Lieblingsfigur von ihnen stirbt. Das ging mir selbst schon so, besonders in manchen Fernsehserien.

PHANTAST: Wie hat sich Deiner Meinung nach das Heldenbild in der Phantastik in den vergangenen Jahrzehnten geändert?

Oliver Plaschka: Sicherlich dahingehend, dass, ähnlich wie im Krimi, auch zwielichtige oder sogar böse Figuren ins Rampenlicht gestellt wurden. Elric von Melniboné, der ab den Sechzigern und Siebzigern mit schöner Regelmäßigkeit seine engsten Freunde und Geliebten umbrachte, ist da sicherlich ein gutes Beispiel. Auch ein Blick in die Graphic Novels lohnt sich, denn Comics sind häufig ein Vorreiter für Entwicklungen in der Phantastik. Ab den späten Achtzigern fand dort in Werken wie *The Dark Knight Returns* und wie gesagt vor allem *Watchmen* eine sehr intelligente Auseinandersetzung damit statt,

was einen „Superhelden“ eigentlich ausmacht.

Auch ganz „normale“ Charaktere wurden immer öfter in den Mittelpunkt gestellt, bis man den Eindruck hatte, dass die Welt eigentlich nur noch von verunsicherten Teenagern geschützt wird, für die der Kampf gegen Untote vor allem eine Ausrede dafür ist, sich nicht mit ihrem eigenen Gefühlschaos befassen zu müssen ...

PHANTAST: Wo wir bei jugendlichen Helden sind: In den aktuellen Dystopien sind es meist Teenager, die sich in einer lebensfeindlichen Welt abmühen. Siehst Du in diesem Trend auch eine neue Richtung für Jugendbuchhelden?

Oliver Plaschka: Ich bin sehr vorsichtig mit Prognosen über neue Trends. Tatsächlich gibt es aktuell einige erfolgreiche Bücher, die nach diesem Strickmuster funktionieren. Ich finde es zwar nicht uninteressant, dass hierbei durch das Hintertürchen auch wieder vermehrt Science-Fiction-Elemente in Mode kommen, aber die Helden in diesen Romanen verfügen auch über keine ande-

ren Eigenschaften als die in der klassischen SF&F.

PHANTAST: Von Dir stammt auch eine der Kurzgeschichten für diese Ausgabe – wie wird das Thema „Helden“ Deiner Meinung nach darin verarbeitet?

Oliver Plaschka: In diesem Ausschnitt, der aus meinem aktuellen Roman *Das Licht hinter den Wolken* stammt, erfährt Janner, die männliche Hauptfigur, von den Taten seines Vaters Tausenddorn. Tausenddorn ist im Zwei-Ringe-Land ein Held, jeder kennt ihn, und alles, was er tut, wird als überlebensgroß dargestellt, und wenn es noch so zweifelhaft oder grotesk ist.

Ich möchte nicht zuviel verraten, aber es wird sich herausstellen, dass nicht alles, was man über ihn erzählt, den Tatsachen entspricht. *Das Licht hinter den Wolken* ist auch eine Geschichte übers Geschichtenerzählen – und viele Figuren darin haben eine schwere Last mit ihrer Geschichte zu tragen.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Oliver!

Oliver Plaschka: Ich danke!

Im Haus der sieben Sünden

aus »Das Licht hinter den Wolken« (Klett-Cotta, 2013)

von Oliver Plaschka

Eines Tages, im Sommer 1593, kam ein alter Seefahrer zu uns ins »Haus der sechs Sünden«. Ja, es waren sechs inzwischen, aber das ist eine andere Geschichte. Erst saß er immer mittags bei mir an der Bar und erzählte, wie schwierig man es heutzutage hatte, dann verbrachte er auch die Abende bei uns, meistens beim Kartenspiel. Er mochte unseren alten Rum, wenn er ihn sich leisten konnte, die meiste Zeit aber blieb er bei den billigen Marken. Er hatte einen geflochtenen Bart und wilde Tätowierungen überall und schnaubte wie ein großer Wal. Er machte diesen Trick, bei dem er sich ein Stück Seil durch Nase und Ohren zog, und konnte ein ganzes Ei verschlucken, ohne zu kauen. Beides machte ihn bei seinen Mitspielern recht beliebt; vor allem aber schätzten sie, dass er immer verlor. Dann schnaubte er wieder, fuhr sich mit der Hand durch den Bart, als könnte sich

darin noch etwas Geld finden, und wenn er alles verloren hatte, kam er zurück an die Bar und klagte mir sein Leid. Die Welt sei einfach kein Ort für alte Seebären mehr. Meistens ließ ich ihn anschreiben, denn er hatte mittlerweile ein Zimmer bei uns und schaffte es immer irgendwie, doch noch an Geld zu kommen. Ich weiß nicht, woher es stammte – hätte er mir von einem vergrabenen Schatz erzählt, ich hätte das, ohne zu zögern, geglaubt. Ich fragte aber nie, und für meine Diskretion und meine Geduld war er sehr dankbar.

Er sagte, sein Name sei Lucius Vargo, seine Freunde aber nannten ihn Bartelfisch. Ich sagte, dass mir das nur angemessen erscheine und dass ich selbst zur See gefahren sei und die Probleme, von denen er mir berichtete, gut verstehen könne, das Leben in Melnor aber immer noch besser sei, als Schafe zu züchten. Er erwi-

derte, da sei er sich nicht so sicher und er trage sich schon lang mit dem Gedanken, nach Ewenland zu gehen und sich ein paar schöne Schafe zuzulegen.

Ich widersprach ihm nicht, weil das als Barmann nicht meine Aufgabe war. Stattdessen sagte ich, ich müsse mir das noch einmal durch den Kopf gehen lassen – erst aber müsse ich ein paar Dinge erledigen. Er fragte mich, welche, und ich antwortete, zunächst einmal Herzensangelegenheiten, und da nickte er ernst. Dann, sagte ich, müsse ich meinen Vater finden. Wieder nickte er und sagte, auch er sei auf der Suche nach jemandem. Er sei nur vorübergehend aufgehalten worden. Ich fragte, wen er denn suche, und er sagte, einen alten Gefährten, mit dem er lange Jahre zur See gefahren sei, ehe sie sich aus den Augen verloren hätten. Er habe noch etwas, das seinem Freund gehöre, und wolle es ihm wiederbringen. Er

habe seine Spur bis hierher verfolgt, nur habe sie sich hier verloren, und er wisse nicht mehr ein noch aus deshalb.

Ich goss ihm noch einen Rum ein, den er dankend annahm. Dann fragte er mich, wie das jetzt mit meinem Vater sei.

Ich antwortete, mein Vater sei Tausenddorn, den manche als den »Großen« bezeichneten, oder den »Berüchtigten«, oder einfach nur *den* Tausenddorn, der ein Schwertmeister und ein Pirat und ein fahrender Abenteurer war. Da prustete Bartelfisch so stark, dass der Rum in seinem Bart hängen blieb, haute sein Glas auf die Theke und schaute mich mit großen Augen an.

»Beim Arsch des Geteilten«, rief er aus, »da leck mich doch an meinem alten Hintern! Das ist genau der Kerl, den ich suche! Tausenddorn, mein alter Freund!«

Nun, du kannst dir sicherlich vorstellen, dass ich überrascht war und wir an diesem Abend eine Menge zu besprechen hatten. Sobald mich jemand an der Bar vertreten konnte, setzte ich mich mit Bartelfisch an einen Tisch und hielt ihn so lange mit Rum bei Laune, bis er mir seine

ganze Geschichte erzählt hatte. Er erzählte mir Folgendes:

Bartelfisch stammte aus einer alten pherenidischen Familie, hatte das Strahlende Reich aber nie betreten. Natürlich war er kein Patrizier. Sein Vater hatte in den Diensten des Präfekten von Teveral gearbeitet, das bescheidene Vermögen und Ansehen seiner Familie aber recht schnell versoffen. Da er unter seinen eigenen Leuten nicht allzu viele Freunde hatte, verbrachte der junge Lucius die meiste Zeit unter Einheimischen. So ist wohl zu erklären, dass er auch später, als erwachsener Mann, wenig für die imperialen Begehrlichkeiten übrig hatte und sich zu Zeiten der teverischen Revolte auf der Seite der Aufständischen wiederfand.

Dort begab es sich, dass er gegen Ende der Schlacht von Caranando um sich schaute und feststellte, dass er fast allein auf weiter Flur war – fast, denn er fand sich, wie er es ausdrückte, Rücken an Rücken mit dem wildesten Faun, der ihm je untergekommen war. Alle anderen Kämpfer waren tot oder geflohen, und sie standen allein einer Übermacht von gut einem Dutzend pherenidischer Soldaten gegenüber. Der Fealv soll mindes-

tens sechs Fuß groß gewesen sein, braungebrannt, mit Muskeln wie Ankertauen und Kämmen auf den Schultern und dem kahlen Kopf, die er zuerst für eine Rüstung gehalten hatte, bis er begriff, dass sein Gefährte mit nacktem Oberkörper kämpfte. Fealva tun das manchmal, damit sie flinker sind als ihre Gegner und weil sie sich auf ihre dicke Haut verlassen, die besser schützt als die von Menschen. Normal, sagte Bartelfisch, fand er das trotzdem nicht. Tausenddorn – denn niemand anderes war der fremde Krieger – schien sich aber blendend dabei zu fühlen. In seinen Händen hielt er ein schwarzes Schwert, einen schweren Anderthalbhänder – dieselbe Waffe, die du nun vor dir siehst –, und mit diesem Schwert mähte er die Gegner nieder wie Grashalme.

Bartelfisch, soll heißen Lucius, gab sein Bestes, mit ihm mitzuhalten, und nachdem die letzten Soldaten niedergestreckt vor ihnen lagen oder in die Flucht geschlagen waren, steckte Tausenddorn sein Schwert in die Scheide, die er auf dem Rücken trug, und reichte ihm die Hand.

»Das ist ein feines Schwert, das Ihr da habt«, sagte Lucius.

»Nicht wahr?«, sagte Tausendorn. »Sein Name ist Banneisen.«

»Ein passender Name. Sein Anblick genügt, und die Gefahr ist gebannt.«

»Mag sein, dass der Name daher rührt«, erwiderte Tausendorn, doch der Gedanke schien ihm zu missfallen.

»Habe ich etwas Falsches gesagt?«

»Der vorige Besitzer hat mir eine andere Geschichte dazu erzählt. Ich traf ihn in Glaive, in den Diensten einer hohen Dame. Wir tranken abends in einer Taverne im Schatten der Berge und redeten über seine Herrin, die ein paar Tische weiter saß, seine Arbeit für sie und sein Werkzeug bei ebendieser. Ich machte dieselbe lobende Bemerkung wie Ihr gerade, und er sagte, ja, ein Eisen lang und stark wie seins habe bisher jeden stets in seinen Bann geschlagen. Ich fragte ihn: ›Ach ja?‹, und er nickte in Richtung seiner Herrin und antwortete: ›Sagt sie zumindest.««

Lucius sagte, er habe einen Moment verdattert dreingesehen, dann habe er dem Faun auf die Schulter geklopft und gelacht, und von da an seien sie Freunde gewesen.

»Wie kommt es dann, dass die nun Euer Eisen ist?«, fragte er. »Er trug es, bis es ihm den Dienst versagte, in einem äußerst kritischen Moment, und ich war zur Stelle, seiner Herrin auszu helfen«, erklärte mein Vater. »Zum Dank durfte ich es behalten, als ihr Bedarf daran zu schwinden begann.«

»Ihr habt es Euch redlich verdient, will mir scheinen.«

»Das ist wohl wahr, doch ringen wir bis zum heutigen Tag miteinander. Seht Ihr, in der Alten Zeit, da pflegten sich die Krieger nach ihren Waffen zu benennen. Der Tradition nach wäre mein Name also heute Banneisen, doch hieße dies, meinen alten Namen abzulegen, den ich ebenfalls nicht ohne Grund trage. Zwei mächtige Namen und nur ein Fealv, sie zu tragen – Ihr versteht mein Dilemma?«

»Man sagt, Entscheidungen liegen Eurem Volk so sehr wie Katzen das Wasser«, lachte Lucius.

»Glaubt nicht alles, was man erzählt«, mahnte Tausendorn und ließ den Blick über das Schlachtfeld schweifen. »Sagt mir lieber, was wir nun tun sollen.«

Lucius und mein Vater berieten sich also eingehend und beschlos-

sen, das Angefangene nicht unvollendet zu lassen. Sie kämpften Seite an Seite in den Schlachten um Tered Nimley und danach Salcair Lanlass, und wenn die Hälfte der Geschichten der Wahrheit entspricht, hatten sie bald den Großteil des Nordens im Alleingang befreit.

Leider stellte sich jedoch heraus, dass der Präfekt von Teveral den Ausgang dieser Schlachten vorhergesehen und sich mitsamt dem Staatsschatz nach Süden abgesetzt hatte. Da man das junge Teveral nicht völlig mittellos seiner Zukunft entgegensehen lassen wollte, war es ein Gebot der Ehre, die Verfolgung aufzunehmen. Nun, du brauchst dir den Norden heute nur anzuschauen, um zu wissen, dass dieser Suche kein Erfolg beschieden war.

Sie haben sich aber redlich Mühe gegeben: erst zu Land durch die Provinzen, dann zu Schiff bis nach Nelgard und in Verkleidung quer durch das Strahlende Reich. Schließlich fiel ihnen ein kleines, flinkes Schiff in die Hände, dessen Besitzer seine Ansprüche in beispielloser Weise fallenließ, so Bartelfisch, sobald sie ihm ihre Argumente vortrugen. Überhaupt bekehrten sie viele wankelmü-

tige Gesellen zu ihrer gerechten Sache, sodass sie bald eine stattliche Mannschaft beisammen hatten. Aus dieser Zeit hat Bartelfisch auch seinen Namen, und auch die tollen Geschichten über Tausenddorn, den Freibeuter, von denen Kapitän Butterblume mir erzählte, scheinen hier ihren Ursprung zu haben. Sie gerieten ein paarmal hart mit pherenidischen Galeeren aneinander und überlebten die Begegnung wider alle Wahrscheinlichkeit. Angeblich soll Tausenddorn aus einem Depot in Davenport zwei Kanonen gestohlen haben – mächtige Waffen, die Eisenkugeln viele hundert Schritt weit schießen können – und hatte danach nicht nur das Imperium, sondern auch noch die Lagandæer auf dem Hals. Dennoch scheint das Glück ihnen hold gewesen zu sein: Die *Abendrot* versenkte mehr Schiffe, als im Hafen von Melnor vor Anker liegen, und sie raubten eine Garnison nach der anderen aus, von Tanbria die Ostküste hoch bis nach Gull. Den Schatz haben sie trotzdem nicht gefunden.

In Melnor trennten sich ihre Wege dann. Tausenddorn war über ihren jahrelangen Misserfolg verdrossen: Er hatte Schlachten

geschlagen und Duelle gefochten und Männer für eine Revolution um sich geschart, die niemals kam. Das Strahlende Reich harrte aus wie ein geduldiger, aus dem Maul stinkender Riese, und er war nur der kleine Vogel, der zwischen seinen Zähnen herumpickte. Gelegentlich gelang es ihm, den Riesen zu ärgern, doch der brauchte nur zu gähnen, und die Arbeit ging wieder von vorne los. So was frustrierte meinen Vater – er bekam dann immer seinen Schnupfen, sagte Bartelfisch –, und er begann davon zu reden, dass es andere Wege geben müsse, den Kampf fortzuführen.

Hier, sagte Bartelfisch, in genau diesem Haus – das damals noch das Haus der zwei oder drei Sünden war – saßen sie das letzte Mal beisammen. Sie und die Mannschaft feierten ausgiebig an diesem Abend und erzählten sich gegenseitig die Geschichten, die sie alle so gut kannten, denn schließlich waren es ihre Geschichten, und sie hatten sie selbst erlebt. Irgendwann zu später Stunde schlug Bartelfisch mit dem Kopf auf den Tisch und schlief ein. Als er am Morgen wieder zu sich kam, weil er austreten musste, und den Blick über die am Boden schlafenden

Gestalten schweifen ließ, stellte er fest, dass mein Vater verschwunden war.

»Zuerst«, sagte Bartelfisch, und die Erinnerung an diesen Morgen stand klar und deutlich in seinen Augen, »zuerst dachte ich, er wäre nur mit einem der Mädchen nach oben verschwunden. Bei so was war dein Vater immer sehr diskret und anständig, mein Junge, das solltest du wissen. Weit konnte er jedenfalls nicht sein, denn seine ganzen Sachen waren noch da, auch sein Schwert.

Als ich aber das nächste Mal wach wurde, diesmal durch das Putzmädchen, und immer noch keine Spur von ihm zu entdecken war, machte ich mir doch so meine Gedanken. Oben gab's schon Getrappel, und die meisten anderen von der Crew packten ihre Sachen und kehrten zur *Abendrot* zurück. Wir hatten wichtige Geschäfte im Norden und wollten noch am selben Tag auslaufen.«

»Hast du ihn gefunden?«, fragte ich gebannt. Der alte Bartelfisch war mittlerweile längst ein Held für mich, auch wenn er schon so betrunken war, dass seine Stimme wie eine Drehleiter sprang und er komisch aus dem Bart roch.

»Ich hab ihn den ganzen Tag gesucht«, lallte Bartelfisch. »Drei Tage! Drei Tage lagen wir im Hafen und warteten auf ihn. Wir konnten ja schlecht ohne unseren Käpt'n segeln. Schließlich aber mussten wir los, denn es kreuzten immer mehr Soldaten im Hafen auf, und früher oder später hätten sie uns drangekriegt.«

»Also nicht?«

Bartelfisch schüttelte betrübt den Kopf. »Seine Sachen hab ich mitgenommen, damit ich sie ihm geben kann, wenn er wieder auftaucht. Ich hab noch ein paar Jahre weitergemacht, aber es war nicht mehr dasselbe ohne ihn. Irgendwann wurde es Zeit, das Feld für einen Jüngeren zu räumen.

Seitdem reise ich durch die Provinzen, und immer wieder mal schaue ich hier vorbei und sehe nach, ob's vielleicht wieder 'ne Sünde mehr geworden ist – denn hier war das letzte Mal, dass wir beisammensaßen.«



Karte: Oliver Plaschka



Ruffy (gezeichnet von Sheriban Ceylan)

Ruffy aus *One Piece* ist mein persönlicher Held, weil er seine Freunde schätzt, sie niemals alleine lassen würde und für sie kämpft, wenn ihnen etwas zustößt. Er ist für jede Hilfe bereit und wenn er sich ein Ziel gesetzt hat, wird er es durchsetzen!

Soldat und Krieger

Eine Kurzgeschichte von Markus Heitkamp

Auszug aus einem Feldpostbrief:

Liebe Keri!

In den letzten zehn Jahren ist nichts passiert. Nun allerdings hat man meine Erschießung für den morgigen Vormittag angesetzt und ich dachte mir, das würde es rechtfertigen, dir eine Nachricht zu schreiben. Ich will mich nicht mit unnötigen Floskeln über meine Liebe zu dir und unseren elf Kindern aufhalten. Oder waren es zwölf? Wie du vielleicht noch weißt, habe ich mich mit meinen Forschungsergebnissen direkt an den Großkönig gewandt. Ich hoffe, er hat dir und unseren vierzehn Kindern regelmäßig meine Grüße ausgerichtet. Da mein Ableben in greifbare Nähe gerückt ist, bitte ich dich der Obrigkeit mitzuteilen, dass dein Mann, Dr. Ing. Luther Nottle Torpy der III., Schande über den Klan und die Gemeinschaft der Zwerge gebracht hat. Ich habe dem Feind nach langer Folter die Ergebnisse meiner Forschungen

verraten und ihm auf dem Weg zum Sieg einen Vorteil verschafft. Über die gemeinen Methoden der Goblins und ihrer preußischen Verbündeten möchte ich zu Gunsten deines sanften Gemütes nicht weiter eingehen, aber nach drei Wochen ohne Bier und Räucherwerk hatten sie mich an der Grenze der Widerstandskraft. Ich hoffe, dem Großkönig wird die Streichung meines Namens aus dem Buch der Krieger genügen und er wird nicht auf die Verbannung meiner geliebten Familie bestehen. Nun möchte ich mich den wichtigen Dingen widmen. Du erinnerst dich an meinen Vetter Paul Bumsdur, dem ich vor dreißig Jahren eine Axt geliehen hatte? Fordere ihn bitte nachdrücklich auf, diese Leihgabe unverzüglich ...

29.04.1916, in den Dolomiten

Beinahe unbemerkt waren die Alpini im Schutz der Nacht an den Stellungen der österreichischen

Soldaten vorbeigeschlichen. Beinahe, weil sie eine von Goblins besetzte Dampf-MG-Stellung in einer wagemutigen Aktion niedermachen mussten, nachdem der Halbelf Luigilas mit seinem nach eigenen Worten - lautlos federnden Schritt - eine Steinlawine hatte niedergehen lassen. Einzig der Umstand, dass die Goblins in dem für das dampfbetriebene Maschinengewehr gedachten Kessel eine Suppe aus Socken und Trockenfleisch kochten und die Steine in diesem Kessel landeten, rettete der Gruppe das Leben. Geblendet von dem heißen Sud in ihren Augen, ereilte der Tod die Söldner in Form zweier Bajonettstiche.

»Ich laufe, ohne dass die Füße den Boden berühren. Ich schwebe über den Steinen. Ich bin eins mit dem Felsen.« Caporale Roberto Canone fluchte vor sich hin. »Der hat doch zu viel Moos geraucht, der Baumkuschler.«

Soldato Luigilas drehte sich zu dem Kameraden um. »Das habe ich gehört, du sizilianischer Creatino. Vaffanculo!«

»Das hättest du wohl gerne, mein Süßer? Leck dich selber ...«
»Schnauze, ihr beiden Schwuchteln!« Die Worte wurden unmissverständlich und mit Autorität ausgesprochen, woraufhin die beiden Streithähne verstummten.
»Wenn wir hier heil rauskommen sollten, könnt ihr euch ein Zimmer nehmen, bis dahin gehören eure Ärsche mir. Capito?« Tenente Capriciosa wartete nicht auf eine Antwort, sondern setzte seinen Weg in das Innere des Berges fort.

Die Gruppe passierte einen Durchgang im Gestein, und der Tenente sicherte ihn mit Blicken nach hinten ab. Gleichzeitig nutzte er die Gelegenheit, jedem vorbeihuschenden Mitglied seiner Einheit ein paar aufmunternde Worte oder einen kameradschaftlichen Klaps auf die Schulter mitzugeben. Luigilas und Canone machten den Anfang. Im Schein seiner Gaslampe tauchte ein schnaufender Hüne auf. Hüskenius Svenson war ein wandelnder

Muskelberg von echtem Ogerblut und der Mann für schwere Waffen. Capriciosa wies auf das übergroße Gewehr des Soldaten. Svenson nickte, legte die Waffe ab und zwängte sich durch den Durchlass. Dann nahm er die gasdruckbetriebene Trommelflinte von seinem Gruppenführer entgegen und gesellte sich zu seinen Kameraden.

Das letzte Mitglied der Truppe lehnte sich neben dem Tenente gegen die Felswand.

»Und, was halten Sie davon, Mr. Capriciosa?« Captain Cornelius Barrane war der eigentliche Grund für diesen Einsatz. Man hatte die Truppe auserkoren, einen Stützpunkt der k.u.k. Armee zu infiltrieren. Was genau sie erwartete, wusste niemand. Allerdings vermutete man, dass das Deutsche Reich in diesem Bergmassiv in Zusammenarbeit mit den Österreichern Waffenforschung betrieb. Die Briten hatten das italienische Oberkommando um Unterstützung ersucht und Tenente Capriciosa bezweifelte mittlerweile, ob es eine gute Idee gewesen war, sich für diesen Einsatz als Freiwilliger zu melden.

»Was meinen Sie, Sir?«

»Ach kommen Sie, Oberleutnant. Wir sind jetzt seit Stunden in diesen Höhlen unterwegs und blieben ohne Feindkontakt. Aufgeräumte Kavernen, in denen vor kurzem noch Soldaten lagerten. Kaum Staub auf den Wegen, Wegweiser an den Wänden. Wir sind hier richtig, aber irgendetwas sagt mir, wir sind zu spät« Barrane schaute den Italiener fragend an. Capriciosa teilte die Meinung des anderen und nickte knapp.
»Hoffe, Sie haben Recht. Ich habe keine Lust in diesem Felsen zu verrecken.«

Luther kniete mit hinter dem Kopf verschränkten Händen auf dem steinigen Boden. Auf einem Felsblock vor ihm saß ein Grottenolm und schien ihn mitleidig anzuschauen. Kein Wunder dachte er, denn hinter ihm hatte sich sein Erschießungskommando aufgebaut. Er wollte der Amphibie eine Warnung zurufen, was jedoch der Knebel in seinem Mund verhinderte. Des Weiteren zweifelte er an der Treffsicherheit der goblischen Soldaten in seinem Rücken. Also begnügte er sich damit, sein Leben an seinem inneren Auge

vorbeiziehen zu lassen, was bei annähernd sechshundert Jahren mehr Zeit benötigte, als der Volksmund gemeinhin behauptete. »Durchladen!« Der Befehl hallte durch das Gewölbe.

»Legt an!«

Luther schloss die Augen.

»Feuer!«

Ein Stakkato von Schüssen ertönte, und der Zwerg erwartete den Einschlag einer Kugel in seinem Körper. Er öffnete die Augen wieder, als der Felsen, auf dem eben noch der Olm gesessen hatte, explodierte und ihm Gestein um die Ohren flog. Die Wucht des Einschlages warf ihn nach hinten. Die Fähigkeit oder Unfähigkeit seiner Widersacher in allen Ehren, aber das schien doch ein wenig übertrieben. Erst dann nahm er die Stimme wahr. »Ich sagte: Verwirrung stiften, Svenson. Nicht alles in Schutt und Asche legen.«

18.05.1916, London, Hauptquartier des MI6

»Sir Smith-Cumming erwartet Sie. Wenn Sie mir bitte folgen würden.« Die Sekretärin stand auf, durchquerte einen Flur hinter dem Vorzimmer und öffnete eine

Tür mit der Aufschrift Direktor Secret Intelligence Service. Der Zwerg und der Mensch waren ihr gefolgt und beim Eintreten in das Büro nutzte der Kleinwüchsige die Gelegenheit, der Sekretärin kurz in den Hintern zu kneifen. Die stieß ein erschrockenes Quetschen aus.

»Was haben wir denn heute Abend noch so vor, meine Süße?«

»Sie wollen mir erzählen, dass die Preußen in diesem Berg Erze geschürft haben?« Sir Mansfield Smith-Cumming, kurz C., schaute den Zwerg verständnislos an. »Nein, beim Barte des Großkönigs. Menschen sind so schwer von Begriff. Sie haben nicht Erze geschürft, sondern eine Legierung hergestellt, die es ihnen ermöglicht, unzerstörbare Luftschiffe zu bauen. Mithrilium ist hundert Mal leichter als Eisen und tausend Mal stärker als Stahl. Dabei ist es so einfach zu verarbeiten wie Holz. Das heißt, sie können die Hülle eines Zeppelins mit den Spänen der Legierung versetzen, und sie wird stabil wie Drachenhaut. UNZERSTÖRBAR!« Luther sackte erschöpft von der Ansprache in seinem Sessel zusammen. »Habt ihr eigentlich kein Bier hier?« »Wenn ich zusammenfassen darf,

dann haben Sie dem Feind geholfen, unzerstörbare Zeppeline zu bauen?«

C. betrachtete den Zwerg forschend.

»Einen Zeppelin ...«, unterbrach der Captain den Direktor. »Einen. Und zu seiner Entschuldigung ... man hat ihn gefoltert.«

Der Zwerg nickte ihm dankend zu.

Der Captain sprach weiter, als er den fragenden Blick des Direktors sah.

»Das dort geschürfte Erz war die Grundlage zu der Legierung, und den Zwergen ist kein weiteres Vorkommen bekannt.«

Luther stimmte zu und fuhr sich mit der Hand über den Mund. »Findet nicht noch einer, dass hier eine total trockene Luft ist. Ein Schlückchen ...«

»Tja, meine Herren. Das ist alles gut und schön. Ich werde eine Einheit damit beauftragen, die Produktionsstätte ausfindig zu machen und zu zerstören, bevor dieses Luftschiff gebaut wird. Das war es fürs Erste, Sie können gehen.« C. hatte sich abgewandt und griff zu einem klingelnden Telefon. Barrane öffnete die Tür und stieß den Zwerg in den Vorraum, als die Stimme

des Direktors erklang: »Einen Moment noch meine Herren.«

22.05.1916, Royal Navy Airfield, Manston

Das ungleiche Paar war von London in den Ort Manston in Kent gereist. Die Geheimdienstberichte der belgischen Untergrundkämpfer waren eindeutig. Der Zeppelin war bereits gebaut. Die Anlage im belgischen Gent war dermaßen geschützt, dass ein Bodenangriff unmöglich erschien. Das Königreich verfügte über keine geeigneten Langstreckenflugzeuge, die eine Bombardierung möglich gemacht hätten und wenn, wäre eine Zerstörung des Luftschiffes eher fraglich gewesen. Ein Plan musste her. Captain Cornelius Barrane hatte einen. Einen verrückten und selbstmörderischen Plan. Und ihn umzusetzen, blieb nicht viel Zeit. Jeden Moment konnte die Nachricht eintreffen, dass der Zeppelin gestartet und auf dem Weg nach England war. »Er ist nicht unzerstörbar!« Der Captain gestikuliert mit den Armen und sein Gesicht war vor Zorn rot angelaufen. Seit Stunden diskutierte er mit dem Zwerg über die Möglichkeit, das Luftschiff

zu zerstören, aber dieser hatte jeden Vorschlag lapidar abgetan. »Zwerge sind ein dickköpfiges und stures Volk. Verdammt, es ist Ihre Pflicht als Soldat, diesem Unterfangen Ihre Unterstützung zu widmen.«

»Meine Pflicht als Soldat?« Luther stemmt trotzig die Arme in die Hüften. »Bürschchen, was weißt du von Pflichten? Ich bin ein Krieger und habe Schlachten geschlagen, von denen du nicht zu träumen wagst. Ich habe meinem Klan Ehre gemacht. Sich selbstmörderisch auf einen übermächtigen Feind zu stürzen, das ist nicht ehrenhaft. Das ist das Problem bei euch Soldaten.« Er spuckte das Wort aus. »Sture Befehlsempfänger, die ohne Blick für das Ganze ihr Leben für nichts und wieder nichts lassen.« Er winkte ab.

Barrane schüttelte fassungslos den Kopf. »Dieser Zeppelin wird tausende von Leben zerstören. Nichts wird ihn aufhalten, und Sie sprechen von Ehre? Was ist das für ein Krieger, der nicht bereit ist, sein Dasein zu opfern, um andere zu retten?«

»Ein Krieger reicht seinem Freund im Kampf die rettende Hand. Er erschlägt seinen Feind von Angesicht zu Angesicht.

Auge um Auge, Zahn um Zahn. Tötet jemand meinen Freund, schlage ich ihm den Kopf ab. Du sprichst von tausenden von Leben? Wie nennt ihr Menschen das so schön? Kollateralschaden? Kennst du jeden Einzelnen von ihnen? Ob du da hochfliegst, oder nicht. Sie werden sterben. Wenn nicht in diesem Krieg, dann in einem anderen. Aber du wirst dann tot sein. Wem ist damit geholfen?«

Cornelius resignierte vor dem Starrsinn des Zwerges. »Wenn das die Art der Zwerge, der Krieger ist ... bleibe ich Soldat.« Er ließ Luther stehen und machte sich in Richtung Flugzeughangar davon. Luther griff nach einem Bier. Neben der Segeltuchtasche mit dem großzügigen Alkoholvorrat saß der Olm und beäugte den Zwerg. »Was glotzt du? Ich habe Recht und basta.«

Captain Barrane stand mit hängenden Schultern vor einer Harry Tate.

»Schöne Maschine.« Luther hielt sich schon einige Zeit hinter dem Mann auf. Dieser drehte sich um.

»Eine Royal Aircraft Factory R.E.8, Harry Tate.«

»Wer war dieser Harry?«

»Ist, nicht wahr. Er ist ein Komiker. Und zwar ein inkompetenter und amateurhafter.«

»Spricht nicht für diese Flugmaschine. erinnert mich an die Unsinkbar.«

Der Zwerg sah den fragenden Blick und fuhr fort. »Ein Monitorpanzerschiff unserer Marine. Ist beim Stapellauf abgesoffen.«

Cornelius lächelte. »Was wollen Sie?«

Luther hielt dem Captain einen Stapel Papiere entgegen. »Ist gerade reingekommen. Neue Aufklärungsergebnisse.«

Barrane begann sofort zu lesen. Ein Foto von zwei Uniformierten fiel aus dem Stapel und landete vor den Füßen des Zwerges. Luther stieß einen Schrei aus. »Wer ist das?« Er hielt dem Engländer das Bild hin.

»Der Große ist Hauptmann Karl-Friedrich von Blümel. Der Goblin daneben ist Leutnant Adolf Rotaugé Turulm, der Kommandant des Luftschiffes ...«

»... und mein Peiniger in der elendigen Höhle«, grunzte der Zwerg. Er baute sich vor dem Captain auf. »Ich bin dabei. Wann geht es los?«

»Ja aber, was ist mit dem

Gerede von Krieger und ...« Cornelius war verblüfft. »Das ist eine Frage der Ehre. Auge um Auge, Zahn um Zahn.«

26.05.1916, Luftschiffer-Abteilung 666 »Des Teufels Zigarren«, Gent

»Turulm, alles bereit?« Hauptmann von Blümel betrat den Steuerraum des Zeppelins. Der Angesprochene schlug zackig die Hacken zusammen und salutierte. »Jawoll, Herr Hauptmann. Luftschiff LZ 21, Preußens Hammer ist einsatzbereit. Die Flak-Mannschaften haben die Kanzeln besetzt, die Bombenschächte sind bis zum Rand gefüllt. Wir warten auf unser Einsatzziel.«

Blümel zeigte aus dem Frontfenster der Kanzel. »Wenn sich dieses Tor öffnet, setzen wir Kurs gegen London, und morgen Nachmittag werden die Briten die Macht des Deutschen Kaiserreiches spüren.«

»Sie ko... kommen mit?« Der Goblin glotzte seinen Kommandeur verblüfft an.

»Mein lieber Turulumm, dieses Prachtstück militärische Baukunst ist doch unzerstörbar?« »Jawoll!« Der Goblin lachte und salutierte erneut. »Unzerstörbar!«

In diesem Moment öffneten sich die Hangartore. Im gesamten Luftschiff ertönte ein Alarmsignal und LZ 21 wurde aus der Halle gezogen. Kurz vor Mitternacht stieg der Zeppelin auf und setzte Kurs auf den Ärmelkanal.

27.05.1916, über der Nordsee zwischen England und Belgien Die *Harry Tate* flog in viertausend Meter Höhe über dem Kanal. Captain Barrane saß angespannt hinter seinem Steuerknüppel und ließ den Blick durch die Wolken schweifen. Hinter ihm kauerte Luther hinter dem doppeläufigen Dampf-MG und tat es dem Captain gleich.

Sie hatten nach dem Eingang der Meldung des Zeppelinstarts den Plan besprochen und sich in die Luft begeben. Das Luftschiff würde auf direktem Weg von Gent nach London fliegen und sich dabei auf gleichbleibender Höhe bewegen. Genau das war das Problem der beiden. Sie kannten zwar den Kurs, aber sie wussten nicht, in welcher Höhe der Zeppelin flog. Zusätzlich war der Himmel wolkenverhangen und es nieselte. Der Plan sah vor, dass der Captain einen Angriff auf den Feind flog und der

Zwerg mit seiner Waffe eine der oben liegenden Flakkanzeln ausschaltete. Danach sollte Barrane aus einem toten Winkel an das Luftschiff heranfliegen und den Zwerg auf der Außenhaut absetzen. Dieser würde sich durch die Flakstellung ins Innere begeben, eine Sprengladung in der Nähe der geladenen Bomben anbringen und mit Hilfe eines Fallschirms abspringen. Dem Zwerg blieb nicht viel Zeit für diese Aktion. Der Zünder seiner Sprengladung war auf fünf Minuten eingestellt. Zeit genug, um das Luftschiff zu verlassen, aber zu wenig um die Sprengladung notfalls noch zu entschärfen. Die Explosionskraft des Sprengstoffs in Verbindung mit den Bomben sollte ausreichen, den Zeppelin von innen heraus zu zerreißen.

»Verdammt, irgendwo hier müssen sie sein! Ich kann sie förmlich riechen!« Der Zwerg musste gegen den Motorenlärm anschreien.

Barrane nickte und machte mit der Hand ein Zeichen nach unten. Er versetzte die Maschine in einen Sinkflug und unterflog eine Wolkenwand. Luther spähte angestrengt nach oben, als ihm der Regen heiß entgegenprasselte und

ein nasser Lappen in sein Gesicht platschte. Angewidert riss er den Fetzen vom Kopf und erstarrte. In seiner Hand hielt er eine gekochte Socke. Aus den Wolken über ihnen schob sich wie ein Wal das Luftschiff. Dem Zwerg stockte bei dem Anblick des fliegenden Ungetüms der Atem. Für Sekunden vergaß er, welcher monströsen und furchteinflößenden Vernichtungswaffe er gegenüberstand und bestaunte mit offenem Mund die majestätische Erscheinung. An der Seite des Zeppelins konnte er einen gemalten Hammer erkennen. Dahinter prangte der Schriftzug LZ 21 und das eiserne Kreuz.

Barrane flog den Doppeldecker in einer langgezogenen Kurve über dem Zeppelin und startete seinen Angriff. Er zog nach unten und beschleunigte. Die Maschine hielt auf eine der oberen Flakkanzeln zu. Die Wolken huschten als graue Schemen vorbei. Jetzt konnte Barrane Bewegungen in der Kanzel ausmachen. Glücklicherweise reagierte die Besatzung des Abwehrgeschützes viel zu spät. Scharf zog er die Maschine nach rechts und reckte den Daumen in die Höhe. Der Zwerg bediente den Abzug des Zwilling-MGs.

Mit einem Fluch auf den Lippen jagte Luther Leuchtpurgeschosse in die Kanel. Blut auf dem zerborstenen Glas der Stellung zeugte von seiner Treffsicherheit. Als die zweite Flakstellung endlich mitbekommen hatte, was vor sich ging, verschwand das Flugzeug in den Wolken. Die Größe des Zeppelins machte ihn verwundbar gegen die Angriffe eines Jagdflugzeuges. Nicht, dass es mit den bescheidenen Bordwaffen eine ernsthafte Beschädigung hätte herbeiführen können, aber es war mit den Abwehrgeschützen nur schwer zu treffen. Das nutzte Barrane bei seinem nächsten Anflug aus. Er tastete sich von hinten an das Leitwerk des fliegenden Leviathans heran, darauf bedacht, nicht in die Schussfelder der Flak- und MG-Schützen zu geraten. Er flog einen leichten Zickzackkurs und riss neben dem Leitwerk den Steuerknüppel an die Brust. Das Flugzeug machte einen Satz nach oben und touchierte mit dem Fahrwerk die Außenhaut des Luftschiffes. Das war der Moment, in dem der Zwerg von der Tragfläche sprang und sich mit einem Steigeisen in der Bespannung festhakte. Barrane drehte ab, und der Zwerg

sah, wie das Querruder der Maschine von den Geschossen aus der zweiten Kanzel durchbohrt wurde. Dann verschwand das Flugzeug in einer Wolkenwand. Luther hatte keine Zeit, sich um das Schicksal seines Kameraden zu sorgen. Er hatte seine eigenen Probleme. Der Wind behinderte ihn und er musste sich anstrengen, um sich an dem Haken festzuhalten. Stück für Stück arbeitete er sich zu der zerstörten Kanzel vor. Dort angelangt überstieg er das zerbrochene Glas und verharrte. Er zückte seinen Revolver, warf einen Blick in den Leinensack mit der Sprengladung und erstarrte. Aus dem Sack schaute ihm ein Reptil entgegen. »Na, da hast du dir eine schöne Suppe eingebrockt. Glaub nicht, dass ich auf dich aufpasse.« Er griff den Olm und schob ihn in eine Brusttasche. Dann öffnete Luther die Verriegelung zur Bodenluke und riss sie mit vorgehaltener Pistole auf. Als er keine Aktivität entdeckte, begann er mit dem Abstieg in das Innere des Zeppelins.

Der ganze Bereich zwischen der Kanzel und dem Zwischendeck bestand ausschließlich aus einem Mithriliumgerüst, über das die

Außenhaut gespannt war. Es wäre ein Leichtes gewesen, durch die Sprengladung das Traggas zu entzünden, aber der Zwerg hatte eigene Pläne. Er wollte Rache. Sein Peiniger, der ihn der wochenlangen Marter ausgesetzt hatte und dessentwegen der Zwerg seine Ehre eingebüßt hatte, sollte durch seine Hand sterben. Kaum hatte er die Tür zum Zwischendeck geöffnet und war in den anschließenden Gang getreten, ergab sich unverhofft diese Gelegenheit. Auf der anderen Seite betraten zwei Lange in Begleitung von Leutnant Turulm den Korridor und eröffneten sofort das Feuer. Geistesgegenwärtig ließ der Zwerg sich auf den Boden fallen und gab zwei Schüsse ab. Die beiden Soldaten brachen zusammen. Turulm machte kehrt und suchte das Weite. Luther vernahm einen Schrei und lief dem Flüchtenden nach. Am Ende des Ganges stockte er und betrachtete die Szene zu seinen Füßen. Der Leutnant lag in einer Blutlache am Fuße einer Treppe und neben ihm stand ... ein Zwerg. »Paul Bumsdur. Was machst du hier?« Luther schaute seinen Vetter verwundert an. »Ach, als die Deutschen vor ein

paar Jahren Mineningenieurere suchten, habe ich mich beworben. Geld stinkt nicht.« Er zuckte entschuldigend mit den Schultern. »Dass die mit dem Ding nichts Gutes im Schilde führen, wurde mit zu spät klar. Und du?« »Lange Geschichte. Wieso ist hier so wenig Besatzung, wo sind die Bomben und vor allem ... wo ist meine Axt?« Bumsdur deutete auf den Goblin, der sich in seinem eigenen Blut wand wie ein Wurm. In seiner Brust steckte ein Beil. Luther trat zu dem am Boden Liegenden, riss ihm mit einem Ruck die Axt aus dem Leib und wischte sie an seiner Hose ab. Dann hob er den Revolver und schoss Turulm in den Kopf.

»Scheint kein Freund von dir gewesen zu sein.« Paul grinste seinen Cousin an. Paul lotste Luther zu den Abwurfanlagen und erklärte ihm auf dem Weg, dass der Zeppelin von einer minimalen Mannschaft besetzt war. Die Bombenschächte wurden vollautomatisch aus der Steuerkanzle bedient, und ansonsten waren nur noch die Geschützbesatzungen an Bord. Da diese ihre Posten nicht verlassen würden, war der Weg frei. Bei

den Abwurfschächten angelangt, platzierte Luther die Sprengladung und machte sie scharf. »Fünf Minuten. Wie kommen wir raus?« Luther warf einen gehetzten Blick auf seinen Vetter. »Die Steuerkanzle ist da vorne. Was meinst du mit raus?« Luther ging nicht auf die Frage ein, sondern rannte zu der bezeichneten Stelle und riss Paul mit. Er öffnete die Tür zum Steuererraum und blieb abrupt stehen. Hauptmann von Blümel raunzte die beiden Zwerge verblüfft an. »Was machen Sie hier?« »Was macht der hier?«, fragte Paul. »Mir im Weg stehen.« Luther pumpte seine verbliebenen drei Kugeln in den Hauptmann. Die Wucht der Einschläge ließ von Blümel nach hinten torkeln. Das Fenster in seinem Rücken gab nach und er stürzte aus der Kanzle. Der Wind wehte herein und Luther stemmte sich dagegen. Er griff nach seinem Cousin, streifte seinen Rucksack ab und schob ihn seinem Verwandten über. »Was jetzt?«, fragte der. »Springen und Leine ziehen.« Dann stieß er Paul aus dem Fenster. Er lehnte sich hinaus und atmete erleichtert auf, als er das pilzförmige Konstrukt eines geöff-

neten Fallschirms sehen konnte. Ein Blick auf seine Taschenuhr sagte ihm, dass er noch dreißig Sekunden hatte, bevor alles in Flammen aufgehen würde. Zielstrebig ging Luther zu dem Sitz vor dem Steuerrad. Er hatte es gewusst. Darunter befand sich ein weiterer Fallschirm. Luther legte das Gurtzeug um und nahm den Olm aus seiner Hemdtasche. »Kannst du schwimmen? Wenn ja, dann hast du mir etwas voraus.« Er trat an das zerstörte Fenster, holte Luft und sprang. Er riss an der Leine und blickte nach oben. Der Schirm öffnete sich und bremste seinen Fall. Mit einem Donnerschlag detonierte die Sprengladung und entzündete die Bomben. Die freigesetzte Energie zerriss das Luftschiff in seine Einzelteile und von einem Ende zum anderen in Flammen gehüllt, kam es herab. Tonnen von sterbendem Metall hüllten den Zwerg in einen Regen aus brennenden Trümmerstücken. Dann ließ die Druckwelle den Fallschirm in sich zusammenfallen.

Luther war in den Bergen aufgewachsen, und nun würde ihm das Letzte widerfahren, mit dem er jemals gerechnet hatte. Er würde

ertrinken. Die Leiche eines deutschen Soldaten versank neben ihm, den Mund geöffnet, aus dem eine Kette von Luftblasen drang, die Augen glasig. Luthers Lungen brannten, und ihn verließ jede Kraft, den Luftblasen des toten Soldaten folgend nach oben zu strampeln. Das Letzte, was er wahrnahm, war ein harter Ruck an seinem Gurtzeug. Dann ergab er sich der Dunkelheit.

29.05.1916, in der Nähe von Gent
Als er die Augen aufschlug, musste er sich zunächst orientieren. Er drehte den Kopf nach links. Neben ihm in einem Feldbett und in eine Decke gehüllt lag Paul und schnarchte. Auf dem sich hebenden und senkenden Bauch seines Veters lag ein Grottenolm und schien ihn erleichtert anzugrinsen. Luther blickte nach rechts und schaute in das Gesicht einer Elfin. Sie trug eine Schwestertracht. »Oh, Sie sind wach.« »Wo bin ich?«

Die Schwester lächelte ihn an. »Sie sind in einer Sanitätseinrichtung des belgischen Untergrunds. Keine Angst, Sie sind in Sicherheit. Übrigens ist da jemand, der Sie sprechen will.« Sie stand auf, doch der Zwerg

hielt sie am Ärmel fest. »Eins noch Schwester ...« Er starrte ihr unverhohlen auf die Brust. »Haben Sie heute Abend etwas vor?« Die Schwester riss sich entrüstet los und gab den Blick auf den hinter ihr stehenden Captain Barrane frei. Er hatte einen Verband um den Kopf und lachte den Zwerg an. »Mir scheint, es geht Ihnen besser?«

»Ich fühle mich wie neugeboren. Wie sind Sie, wie sind wir ... ich meine ...« Der Zwerg hatte Probleme, seine Gedanken zu ordnen. »Die zweite Flak hat mich erwischt. Ich konnte eine Wasserung hinlegen, und als Sie da neben mir ins Meer plumpsten, habe ich mich an Ihre Worte erinnert.« »Meine Worte?«

»Sie sagten zu mir, ein Krieger reicht seinem Freund im Kampf die rettende Hand.« Cornelius schaute dem Zwerg in die Augen. »Gut gekämpft, Krieger.« Der Zwerg ergriff die Hand des Menschen.

»Gut gekämpft, Soldat.«

Moriendum esse: Vom Tod des Protagonisten in der Fantasyliteratur

Ein Artikel von Mithras, Harlekin und Naudiz aus dem Fantasy-Forum
(www.fantasy-forum.net)

Er ist das Zentrum jeder phantastischen Geschichte: der Protagonist. Der Leser fiebert mit ihm mit, ärgert sich über seine Dummheit und freut sich, wenn er sich freut. Er ist das Fenster, das ihm ein Eindringen in die Geschichte ermöglicht – und es gibt kaum etwas, das dem Leser mehr zu schaffen macht als der Tod dieser Person, die ihm über Hunderte von Seiten mehr und mehr ans Herz gewachsen ist. Warum also lassen Autoren ihre Protagonisten immer wieder über die Klinge springen? Wie weit dürfen sie gehen? Und wie können wir als Leser damit umgehen?

Die täglichen Nachrichten berichten von Katastrophen und Unfällen und rufen uns ins Gedächtnis, dass jeden Tag Menschen sterben. Doch mehr als eine kurzzeitige Betroffenheit lösen diese Meldungen selten aus. Wie paradox

wirkt es da, wenn uns der Tod einer fiktiven Romanfigur derart zusetzt, dass wir die Nacht über nicht durchschlafen und das Buch für Tage, vielleicht Wochen nicht mehr zur Hand nehmen können?

Nun, bei genauerer Betrachtung erscheint das nicht allzu verwunderlich: Man hat keinen Bezug zu den Massen von Toten, die in den Nachrichten präsentiert werden. Mit dem Protagonisten einer phantastischen Geschichte verhält es sich jedoch ganz anders, sofern sich der Autor Mühe gegeben hat, uns seinen fiktiven Charakter so eindringlich und lebhaft zu schildern, dass man ihn als Person und nicht mehr als die bloße Idee wahrnimmt, die er eigentlich ist. Viele Autoren investieren Hunderte von Seiten in Personen, die das Finale nie erleben sollen, anderen Schriftstellern fällt die Trennung hingegen offenbar so schwer, dass sie ihren Protagonis-

ten allen Widrigkeiten zum Trotz vor dem Schlimmsten bewahren. Und wieder andere scheinen ihre Hauptdarsteller am laufenden Band sterben zu lassen, mal mit viel, häufiger aber mit weniger Fingerspitzengefühl. Die Arten des Umgangs mit dem Tod von Charakteren sind ebenso mannigfaltig wie die Ziele, die der Autor mit diesem Schritt zu erreichen sucht. Und nicht jeder Tod berührt den Leser im gleichen Maße.

Der Effekt fällt und steht mit der Bindung, die man zur jeweiligen Person im Laufe der Geschichte aufbaut. In den meisten Fällen basiert diese auf Sympathie, doch auch Charaktere, die dem Leser im besten Falle suspekt, im schlimmsten zuwider sind, können ihn in ihren Bann ziehen, wenn sie nicht minder liebevoll und entsprechend interessant ausgestaltet sind. Ihnen weint man

vielleicht nicht unbedingt eine Träne hinterher, doch man mag es bedauern, dass die Geschichte mit ihnen ein wichtiges Gesicht verliert, das ihr viel von ihrem Reiz und ihrer Dynamik verliehen hat. In diesem Zusammenhang könnte man zum Beispiel Boromir aus J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* nennen. Als grauer und bisweilen zwielichtiger Charakter ist er zwar nicht dafür prädestiniert, die Herzen der Leser zu gewinnen, doch gerade der schmale moralische Grat, auf dem er wandert, übt eine große Faszination aus. Und so vermag sein Tod den Leser dennoch zu berühren, weil die Geschichte mit ihm eine facettenreiche, faszinierende Persönlichkeit verliert.

In den häufigsten Fällen ist der Tod der Hauptfigur ein Schock, sei es, weil er aus heiterem Himmel kommt, sei es, dass man sich bis zum letzten Augenblick Hoffnung auf ein glückliches Ende gemacht hat. Nicht jeder Leser kommt mit diesen Wendungen zurecht; George R. R. Martins Bücher etwa haben die Leserschaft spätestens nach dem Tod des dritten Sympathieträgers derart stark polarisiert, dass sich ein gemein-

samer Nenner nur schwer finden lässt. Die Reaktionen reichen von Ernüchterung über Frustration bis hin zu Bewunderung für diesen Schritt, den sicher nicht jeder Autor gewagt hätte – einem Schriftsteller ist schließlich bewusst, dass nicht jedem gefallen kann, was er schreibt.

Letztlich hängt es natürlich sehr stark von der Art der Geschichte ab, ob es Sinn ergibt, den Protagonisten – oder, wenn es mehrere gibt, einen der Protagonisten – sterben zu lassen. Lässt sich diese Frage mit einem *Ja* beantworten, so stellt sich nun die Frage, unter welchen Umständen die Hauptperson sterben kann – und unter welchen sie es auf keinen Fall darf.

Horrorromane beziehen ein Gutteil ihres Reizes aus dem Tod der Hauptfiguren und ziehen ein ganz anderes Publikum an als märchenhafte Fantasywelten, in denen es letztlich um den Kampf zwischen Gut und Böse geht. Zwischen diesen Extremen bewegt sich derzeit wohl der Löwenanteil der phantastischen Werke. Als Faustregel könnte gelten: Je düsterer und ernster das Szenario ist – oder sein soll –, desto allgegenwärtiger muss der Tod sein, denn

eine bedrohliche Grundstimmung lässt sich nur dann glaubhaft vermitteln, wenn die Bedrohung vor niemandem Halt macht. Das kann auf ganz unterschiedliche Art und Weise erfolgen, sei es durch politische Säuberungsaktionen in einem despotischen Regime, durch marodierende Soldaten, die ein vom Krieg gezeichnetes Land schänden, oder auch durch eine Bedrohung magischer Natur, wie etwa Drachen oder Dämonen, die die Menschheit terrorisieren.

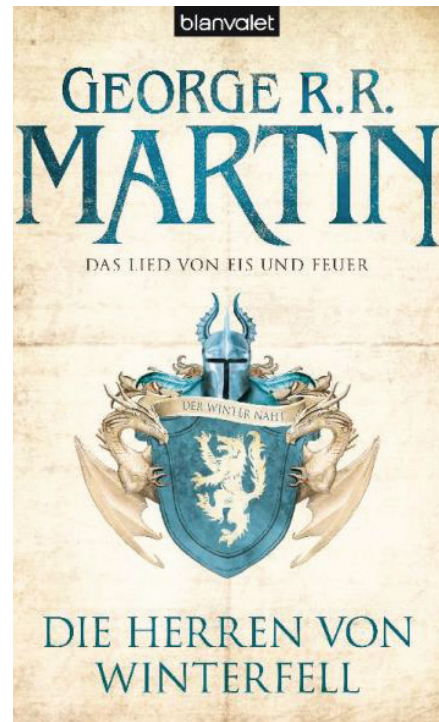
In den letzten Jahren scheint jedoch gerade dieser Aspekt die Leser phantastischer Werke zu entzweien, da sich zwei Grundauffassungen herauskristallisiert haben, die sich so gar nicht in Einklang bringen zu lassen scheinen: Die Vertreter der einen Meinung lesen Fantasyromane, weil sie ihnen die Möglichkeit geben, in einen Kosmos vorzudringen, in dem die Gesetze unserer Welt nur unter Vorbehalt gelten. Das erlaubt es ihnen, den Alltag für einige Stunden auszublenden – schließlich ist es nicht gerade erbaulich, vor dem Einschlafen von Massakern an der Zivilbevölkerung, von Hungersnöten oder Hinrichtungen zu lesen. Fantasy

sollte schließlich auch Platz zum Träumen lassen.

Die andere Fraktion wünscht sich das exakte Gegenteil. Eine Welt, in der die einfachsten Gesetze der Realität keine Gültigkeit haben, ist für Vertreter dieser Meinung reizlos. Warum also sollte der Zufall in phantastischen Werken nicht gnadenlos willkürlich walten? Je gnadenloser eine Welt ist, desto düsterer ist sie, und mit der Düsternis geht häufig auch eine nervenaufreibende Grundstimmung einher, die einen großen Teil zur Spannung beiträgt. Anhänger dieser Auffassung sehen den Tod eines Protagonisten häufig als notwendig an oder sind zumindest nicht allzu traumatisiert, wenn er eintritt – was nicht bedeutet, dass er sie nicht berührt. Vertreter der anderen Position schließen den Tod eines Sympathieträgers zwar nicht prinzipiell aus, stellen jedoch andere Ansprüche an die Art und Weise, auf die ein liebgewonnener Charakter aus der Geschichte scheidet. Letztlich wollen beide Fraktionen bei ihren Gefühlen gepackt werden – doch sie stellen sich darunter etwas völlig anderes vor. Entsprechend gibt es eine Reihe von Todesszenarien, die man eher der einen oder der

anderen Herangehensweise zuordnen kann.

Zu den gängigen Arten, das Ende eines Charakters zu inszenieren, zählen der Tod im Kampf gegen einen zentralen Antagonisten oder in einer wichtigen Schlacht, gezielte Ermordungen oder Hinrichtungen, wobei häufig das Motiv des Opfer-/Märtyrertodes im Vordergrund steht. Auch Tode nach langer, schwerer Krankheit sind nicht unüblich, betreffen aber



häufiger Neben- als Hauptcharaktere, während man Suizide oder „zufällige“ Tode generell selten antrifft. Nicht ohne Grund: Der Tod des Protagonisten hinterlässt in der Regel große Lücken in der Handlung. Wenn es jedoch nicht *den einen* Protagonisten gibt, sondern eine Vielzahl von Perspektivträgern, denen jeweils etwa das gleiche Maß an Bedeutung zukommt, sieht die Sache anders aus. Unter diesen Umständen können Protagonisten entbehrlich sein, ja, ihr Tod kann sogar maßgeblich zum Verlauf der Handlung beitragen, indem er wichtige Ereignisse anstößt. Ein gutes Beispiel stellt *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin dar, in dem bereits im ersten Originalband ein zentraler Perspektivträger stirbt, dessen Tod maßgeblich zur Eskalation eines ohnehin bereits schwelenden Bürgerkrieges beiträgt.

Dennoch erwartet man vom Tod eines Charakters, der den Leser seit Hunderten von Seiten begleitet hat, etwas Besonderes. Ein Tod durch einen dummen Zufall – durch eine Verwechslung, einen verirrtten Pfeil oder einen Sturz vom Dach im betrunkenen Zu-

stand – wird häufig als unwürdig und sinnlos betrachtet. Warum also tut ein Autor so etwas?

Bisweilen drängt sich der Verdacht auf, er habe sich von „Ballast“ befreien wollen – Charaktere, die im früheren Verlauf der Handlung eine wichtige Rolle gespielt haben, nun aber keine Verwendung mehr finden. Gerade dann, wenn Autoren Schwierigkeiten haben, alle Handlungsstränge zum Ende hin zusammenzuführen, durchtrennen sie diese bisweilen, um sich nicht in ihnen zu verfangen. Das ist in der Regel die falsche Herangehensweise, denn da ein Tod einer liebevoll ausgearbeiteten Figur dem Leser immer zusetzen wird, sollte man ein solches Ereignis nicht aus einer spontanen Eingebung heraus oder als Notlösung einbauen. Ein Autor sollte stets planvoll vorgehen, wenn er seiner Leserschaft das Gefühl geben will, dass alles seine Richtigkeit hat. Zweifler wird es immer geben, aber damit muss man als Schriftsteller leben können.

Viele Autoren zielen daher gerade auf die schockierende oder verstörende Wirkung eines Todes aus scheinbar heiterem Himmel ab, der vielleicht die düstere

Stimmung der Geschichte unterstreicht. Auch hier ist zur Vorsicht geraten, denn wenn der Tod allzu oft scheinbar zufällig eintritt, ist der Schockeffekt bald nicht mehr derselbe.

Eine weitere Folge sorgfältiger Vorbereitung kann sein, dass der Tod vorhersehbar wird. Das muss unter Umständen nichts Negatives sein, schließlich muss nicht jedes Ende aus heiterem Himmel erfolgen. Wenn ein Protagonist zum Tode verurteilt ist, unter einer unheilbaren Krankheit leidet oder von Meuchlern verfolgt wird, dann wird der Tod in aller Regel nicht überraschend eintreten. Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit erscheinen umso intensiver, wenn der Autor dem Leser noch einen Grashalm lässt, an den er sich klammern kann. Wenn er dabei geschickt vorgeht, dann entsteht im Verlauf der Geschichte ein ganz besonderes Band zwischen dem Protagonisten und dem Leser, der mit seinem Helden hofft, bangt und leidet. Und wenn letztlich doch alles Hoffen vergebens war, dann kommt der Tod nicht plötzlich und unerwartet, macht aber nicht minder betreffen.

Doch nicht immer, wenn ein Tod vorhersehbar ist, liegt es daran, dass es der Autor gezielt darauf angelegt hat.

Manche Schriftsteller scheinen der Überzeugung zu sein, dass ein Blutzoll zu jeder Geschichte gehört, die halbwegs erwachsen und finster daherkommen will. Allerdings wird durch dieses Vorgehen nur dann die gewünschte Wirkung erzielt, wenn der Tod alle Charaktere im gleichen Maße betreffen kann. Natürlich ist das nicht immer der Fall, da der Leser oftmals erahnen kann, welche Charaktere das Finale auf jeden Fall überleben werden. Die Opfer sind immer die anderen, und Dramatik soll erzielt werden, indem zumindest sie als Bauernopfer sterben, wenn schon der Held gegen alle Widrigkeiten gefeit ist.

Aus diesem Vorgehen resultiert jedoch in der Regel keine düstere Atmosphäre, da die Handlung (zumindest teilweise) vorhersehbar wird. Düsternis resultiert aus Grausamkeit, und nichts ist grausamer als das unbarmherzige Schicksal, das vor niemandem Halt macht. Erst wenn eine Person stirbt, die zuvor als ein zentrales Element der Handlung

präsentiert und vorbildlich ausgearbeitet wurde, wird es interessant.

Ein Autor muss seinen Protagonisten natürlich nicht nur dann über die Klinge springen lassen, wenn er den Leser schockieren will. Der Tod einer geliebten Person ist ein sehr emotionaler Moment, und genau das mag die Absicht dahinter gewesen sein. Selbst wenn es sich um bloße Bauernopfer handelt, kann ihr Tod den Leser berühren und gezielt Gefühle in ihm erzeugen. Nur allzu oft zählt dazu der Hass auf den Antagonisten, der den Tod einer wichtigen Person zu verantworten hat – sei es, dass er sie in seinem Wahnsinn hat hinrichten lassen, sei es, dass er ein Massaker befohlen hat, dem ein Haupt- oder Nebencharakter zum Opfer fällt.

Wenn zusätzlich die letzten Augenblicke und die Wirkung auf das Umfeld sorgfältig ausgestaltet werden, kann die Geschichte davon in Hinblick auf Tiefgang und atmosphärische Dichte in hohem Maße profitieren. Natürlich ist auch hier äußerste Vorsicht geboten: Eine Übersteigerung der Tragik kann alle Absichten ad absurdum führen. Wenn ein geliebter Mensch stirbt, fehlen jenen,

die ihm nahe standen, zumeist die Worte. Aus Sprachlosigkeit folgt Beklemmung, und der Autor begeht sicherlich keinen Fehler, wenn er dieser Beklemmung bei der Ausgestaltung der Todeszene auf diese Weise Rechnung trägt. Zu viele Worte können die Tragik übersteigern und eine hoch emotionale Szene zu Kitsch verkommen lassen.

Unter dem emotionalen Aspekt ist ein Tod meist dann wirkungsvoller, wenn er leise daherkommt, denn in der Stille wird er viel leichter in all seinen Facetten wahrgenommen. Umgekehrt kann auch ein Tod in einer tosenden Schlacht betroffen machen, weil er eben nicht wahrgenommen wird. Der Held stirbt letztlich einsam, und niemand wird je erfahren, warum dies alles geschehen ist.

Unabhängig von der Wirkung auf den Leser stellt der Heldentod nahezu immer einen Wendepunkt dar, und so sollte ein Autor natürlich Pläne für das Danach haben. Der Tod lässt sich in diesem Sinne auch als Opfer an die Handlung begreifen, das entscheidende Ereignisse ins Rollen bringt, sei es, dass die Hinterbliebenen Rache schwören, sei es, dass sich um den

Toten ein Märtyrerkult entwickelt oder dass mit ihm eine Rebellion endet, die bis vor Kurzem noch Aussicht auf Erfolg zu haben schien.

Wenige Motive bieten derart viele Chancen wie Gefahren wie der Märtyrertod – das Opfer für die eigenen Überzeugungen oder zum Wohl der anderen. Wenn eine Person lieber stirbt, als die eigene Überzeugung zu verraten, dann kann dies ein sehr emotionaler Augenblick sein. Diese Rechnung geht jedoch nur auf, wenn die Ausgangsbedingungen stimmen.

Zum einen muss die Motivation des Charakters, der sich opfert, nachvollziehbar sein, selbst wenn man sich seinen Ansichten nicht unbedingt anschließen muss. Zum anderen muss das Opfer zum Wesen der Person passen. Ein egoistischer Opportunist, der sein Leben schließlich für andere oder für seine neu gewonnene Überzeugung gibt, erscheint unglaubwürdig.

Zudem gilt auch hier: Auf keinen Fall übertreiben. Zu viel Pathos wirkt kitschig und birgt zudem die Gefahr, dass sich der Leser bevormundet fühlt. Denn

wenn der Autor den Tod seines Märtyrers exzessiv zelebriert, ergreift er Partei und wirkt zwangsläufig belehrend. Der Leser nimmt so etwas in der Regel nicht gut auf.

Der Tod für die eigene – oft religiöse – Überzeugung mag in unserer Gesellschaft befremdlich wirken, darf jedoch auf gar keinen Fall als unglaublich abgestempelt werden. Von den frühen Christen im Imperium Romanum bis hin zu den Widerstandskämpfern der Weißen Rose – sie alle nahmen eher den Tod in Kauf, als dem abzuschwören, was sie für ihre religiöse oder moralische Pflicht hielten. Gerade in phantastischen Welten, die meist sehr archaisch sind und in denen sich die Existenz von Göttern häufig nicht bestreiten lässt, muss ein Protagonist keineswegs ein Narr sein, wenn er auf diese Weise dem Tod entgegentritt. Das Opfer einer Hauptperson darf daher nie aus der Sicht unserer heutigen Gesellschaft beurteilt werden, sondern stets unter Berücksichtigung der Moralvorstellungen und der religiösen Umstände, die in dieser fiktiven Welt existieren.

Beachtet der Autor diese Grundregeln, kann auch eine der

gängigsten Arten des Heldentodes – die Selbstaufopferung zur Vernichtung des Antagonisten – durchaus überzeugend und bewegend umgesetzt werden. Dies kann durchaus zur Bedrohlichkeit und zur Düsternis des Szenarios beitragen, da jeder Sieg mit einem Opfer verbunden ist und stets ein bitterer Beigeschmack bleibt.

Die Frage bleibt: Wie sinnlos, wie banal darf der Tod eines Helden erfolgen?

Letztlich hängt die Antwort daran, inwieweit sich die Literatur über die Realität hinwegsetzen darf. Wenn der Protagonist auf einer Bananenschale zu Boden stürzt und sich dabei den Schädel bricht, fühlen sich viele Leser durch den unwürdigen Tod veralbert. Dabei sind unwürdige Tode durchaus nichts Unübliches, zumindest unter den Idolen unserer Tage – man denke an Michael Jackson, John Lennon oder Lady Diana. In der Weigerung vieler Menschen, sich mit einer einfachen Erklärung des Ablebens ihrer Idole abzufinden, lässt sich durchaus eine Parallele zur Geringschätzung eines unwürdigen Heldentodes sehen. Nicht umsonst ranken sich um den Tod besagter Helden noch immer

Mythen, die Verschwörungstheorien den Weg bereiten. Wenn ein Schriftsteller einen Kompromiss eingehen will, könnte er durchaus an dieser Stelle ansetzen und auch die Bewohner seiner Welt an einer einfachen Erklärung zweifeln lassen. Damit käme er den Gefühlen einiger Leser entgegen, die sich in ihrer Auffassung, der Tod werde dem Helden nicht gerecht, bestätigt sehen. Der andere Teil der Leserschaft würde ein derartiges Vorgehen wiederum als zu idealistisch ansehen.

Doch vielleicht ist es gerade der Tod, der den Helden unsterblich macht. In der Fantasyliteratur sind spektakuläre Todesszenen keine Seltenheit, doch gerade das kann sich leicht ins Gegenteil verkehren. Je unspektakulärer, je unwürdiger das Ende einer geliebten Figur ist, desto tiefer setzt es sich im Gedächtnis des Lesers fest. Und so ist es gerade diese empfundene Ungerechtigkeit, die einen derart unspektakulären Tod zu etwas Besonderem macht, an das man sich auch später noch genau erinnern wird, während es ein allzu konstruiertes glückliches Ende ohne einen Wermutstropfen schwer hat, sich in der Erinnerung festzusetzen. Gefühle im Leser zu

wecken ist eine große Leistung des Autors, und selbst wenn eines dieser Gefühle Wut über die Ungerechtigkeit dieses Ausgangs ist, hat der Autor dennoch sein Ziel erreicht – und das sollte honoriert werden.

Letztlich muss der Heldentod in den Kontext passen. Es kann danach nicht weitergehen wie zuvor – selbst wenn die Handlung derselben Linie folgt, muss doch zumindest die Grundstimmung eine andere sein. Ein Protagonist kann durch unwürdige Umstände mit banalem Grund ums Leben kommen – sein Tod muss jedoch Folgen für die Geschichte haben. Und solange sich der Autor konsequent an diese Grundregel hält, kann man ihm nicht vorwerfen, seine Sache nicht gut gemacht zu haben.

Der Umgang mit dem Tod ist ebenso vielfältig wie die gesamte Fantasyliteratur. Anhand der Vorgehensweise einiger bekannter Vertreter des Genres soll diese Vielfalt nun exemplarisch illustriert werden:

George R. R. Martin

Wie bereits angesprochen, ist der teils überraschende Tod von

Hauptcharakteren ein zentraler Bestandteil des *Lieds von Eis und Feuer* von George R. R. Martin. Die Kultur auf dem Kontinent Westeros, der das Zentrum der Handlung darstellt, ist stark an das Mittelalter angelehnt. Anders als viele seiner Genrekollegen gestaltet Martin die rauen Lebensumstände sehr detailliert aus und verzichtet konsequent auf jede Art der Idealisierung. Und das schließt natürlich auch den oft unerwarteten und grausamen Tod von Hauptcharakteren mit ein. Erlauben kann er es sich, denn die Geschichte wird aus der Sicht einer Vielzahl von Charakteren erzählt, so dass entstehende Lücken schnell geschlossen werden können.

Zu Beginn des ersten Romans (der im Deutschen geteilt wurde) ist noch unklar, welche Gangart Martin einschlägt. Die Situation spitzt sich für seine Protagonisten jedoch rasch zu, und bald steht der Tod einer zentralen Figur unmittelbar bevor. In dieser angespannten Atmosphäre scheint es Martin zu genießen, mit den Gefühlen und Erwartungen des Lesers zu spielen und in ihm die durchaus realistische Hoffnung zu wecken, der Todgeweihte

könne seinem Schicksal doch noch entfliehen – auch weil Hauptcharaktere in der Regel höhere Überlebenschancen haben und nicht eines derart unwürdigen Todes sterben können. Umso größer ist der Schock, als die Person schließlich doch stirbt – dabei kommt der Tod keineswegs unerwartet und überraschend. Doch erst durch einen Hoffnungsschimmer wird Verzweiflung wirklich beklemmend. Martin scheint nach dieser Maxime zu handeln, da er auch in den Folgebänden diesen Weg einschlägt und den Leser mit noch mehr Toden schockiert. Von nun an ist der Leser zumindest gewarnt.

Jeder Tod dient dabei einem handlungsrelevanten Zweck und nicht nur dem bloßen Schockieren des Lesers; im ersten Band führt er dazu, dass sich die Fronten verhärten und der Bürgerkrieg, der zu diesem Zeitpunkt bereits begonnen hat, noch unerbittlicher und gnadenloser fortgeführt wird. Zwei weitere Tode verleihen der Handlung eine ebenso unerwartete wie schockierende Wendung, die von den Lesern nur bedingt positiv aufgenommen wurde. Auffällig dabei ist, dass Martin häufiger für die notwen-

digen Folgen dieser Wendung auf seine Handlung kritisiert wird als für die Wendung an sich. Die Kritik, er habe sich mit seiner gnadenlosen Vorgehensweise verzettelt, muss er sich wohl gefallen lassen. Nachdem er *Tabula rasa* gemacht hat, war es unmöglich, die Handlung nach altem Muster fortzuführen, womit er viele Leser offenbar verprellt hat.

Für zartbesaitete Gemüter ist Martins Geschichte daher definitiv nichts. Gerade dann, wenn man sich wirklich mit den Charakteren identifiziert, kann der Tod einer geliebten Person durchaus negativ aufgenommen werden. Martin polarisiert die Leser und genau das scheint seine Absicht zu sein. Was für den einen so verstörend ist, dass er der Serie den Rücken kehrt, stellt für den anderen eine geniale Wendung dar, da dies der Geschichte eine besondere Unberechenbarkeit und Dynamik verleiht.

Doch auch den Vorwurf der Inkonsequenz muss sich Martin immer häufiger gefallen lassen, wenn man ihn an seinen eigenen Worten misst:

„Tolkien made the wrong choice when he brought Gandalf back. Screw

Gandalf. He had a great death and the characters should have had to go on without him.“

Genau das sollte auch für Martin gelten, doch mit der Wiedererweckung einer vermeintlich toten Person scheint er sich über dieses Prinzip hinwegzusetzen – nicht zuletzt, da noch völlig offen ist, welchem Zweck diese Wiedererweckung dient. Immerhin kann man ihm nicht vorwerfen, einer spontanen Eingebung zu folgen, weil es ihm nach mehreren Bänden Leid tat, diesen Weg gegangen zu sein – die Wiederbelebung erfolgt noch im selben Roman wie der vorausgegangene Tod. Das hat jedoch einen nicht unerheblichen Effekt auf die Grundstimmung seiner Handlung, denn plötzlich erscheint der Tod nicht mehr als endgültig. Nimmt dies der Handlung die Unberechenbarkeit und Dynamik? Vielleicht, dann aber nur zum Teil. Denn wenn Martin seiner Devise treu bleibt, dass ein vermeintlicher Hoffnungsschimmer die Verzweiflung umso schlimmer macht, besteht die Möglichkeit, dass er den Leser umso mehr zu schockieren vermag, wenn die Möglichkeit einer Wiederbelebung besteht.

Andererseits ist die Wiederbelebung nichts, was man sich im Nachhinein herbeisehnen würde, da es den Leser schockiert, was aus dem einstigen Hauptcharakter geworden ist. Als Leben kann man seine Existenz kaum bezeichnen, und so gesehen ist Martin durchaus konsequent, da Untote zu den zentralen Motiven seiner Geschichte zählen. Es wird wohl ein Geheimnis bleiben, ob sich Martin mit der vermeintlichen Wirkung auf den Leser vielleicht verspekuliert hat oder ob genau das in seiner Absicht lag.

Steven Erikson

Einen weitaus ungewöhnlicheren Ansatz bietet Steven Erikson, der Autor des *Malazan Book of the Fallen* – zu Deutsch *Das Spiel der Götter*. Obwohl beide Autoren oft in einem Atemzug genannt werden, könnten ihre Werke kaum unterschiedlicher sein. Während Martin die gängigen Klischees des Genres vor dem Hintergrund eines klassischen mittelalterlichen Szenarios dekonstruiert, sieht sich der Leser der Malazan-Romane bereits im ersten Band mit einer schier unüberschaubaren Masse an fremdartigen Begriffen, Völ-

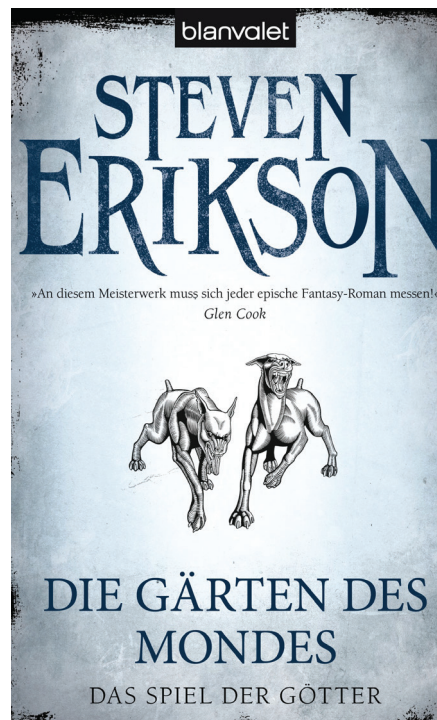
kern und Kreaturen konfrontiert. Viele fühlen sich von der Informationsflut regelrecht erschlagen, zumal der Autor seine Leserschaft gern im Dunkeln tappen lässt und ihr handlungsrelevante Details bewusst vorenthält.

Auch der scheinbar inflationäre Gebrauch von Magie kann mitunter abschreckend wirken. In Westeros werden übernatürliche Erscheinungen, obwohl sie mit fortschreitendem Verlauf der Handlung immer häufiger auftreten, größtenteils als Fremdkörper betrachtet, ja sogar als bloße Hirngespinnste abgetan. Die Magie ist tot, so heißt es, und die Überbleibsel der längst vergangenen mystischen Zeit der Drachen und legendären Helden finden sich nur noch an den Grenzen der zivilisierten Welt, weit von den Sieben Königreichen entfernt. In Eriksons Welt ist Magie nicht nur eine alltägliche Erscheinung, sondern allgegenwärtig und tief in den Grundfesten des Universums verwurzelt. Es ist also nur logisch, dass ein Konzept, das sich derart radikal von Martins Werk unterscheidet, einen gänzlich anderen Umgang mit dem Thema Heldentod nach sich zieht.

Da die Handlung im *Lied von Eis und Feuer* vor allem von den komplexen, mit Fehlern behafteten Protagonisten getragen und vorangetrieben wird, trifft der Tod eines lieb gewonnenen Charakters den Leser umso härter. Eriksons Charaktere wirken in ihrer Überdimensionalität hingegen oftmals so archetypisch, dass manche von ihnen in den großen Mythen der Menschheitsgeschichte wie der *Ilias* und der *Odyssee* nicht fehl

am Platz wären. Man begegnet Göttern, die unter den Sterblichen wandeln, gewaltigen Drachen, bizarren Dämonen, Heerscharen von Untoten und weiteren uralten Geschöpfen von enormer Macht. Eine Identifikation mit den Protagonisten fällt daher deutlich schwerer als bei George R. R. Martin. Vielmehr scheint es, als arbeite der Autor bewusst mit anachronistischen Motiven. So beschwört beispielsweise ein Karsa Orlong mit seiner von Grund auf ehrlichen, aber auch brutalen Mentalität durchaus das Bild eines skrupellosen barbarischen Helden wie Robert E. Howards Conan herauf, den Erikson als eine seiner Inspirationsquellen nennt.

Natürlich dürfen auch messianische Archetypen nicht fehlen, von denen einer nach einem langen Leidensweg sogar den ikonischen Tod am Kreuz findet, bevor er als Retter zahlloser Menschenleben in die malazanischen Annalen eingeht. Zu den prominentesten Vertretern dieser Art von Charakteren zählen Anomander Rake, der Sohn von Mutter Dunkel und Herr der Tiste Andii, der sich im Laufe der Reihe vom melancholischen Antihelden zum selbstlosen Kämpfer für das Gute und Erlöser



seines Volkes wandelt, sowie ein sterblicher Söldnerhauptmann, der infolge einer Schlacht auf verlorenem Posten zu etwas weitaus Bedeutenderem wird als zu Lebzeiten.

Dass der Heldentod bei Erikson oft eine religiöse Komponente beinhaltet, versteht sich in Anbetracht des deutschen Titels *Das Spiel der Götter* von selbst. Eine besondere Rolle nimmt dabei die in verschiedensten Formen auftretende Reinkarnation ein. Natürlich ist nicht jedem Akteur ein glorreiches Ende vergönnt – insbesondere die einfachen Soldaten erleiden in der von verheerenden Kriegen heimgesuchten Welt Malazan meist blutige und alles andere als ruhmreiche Tode. Nichtsdestotrotz begegnet man als Leser zahlreichen Toten im weiteren Handlungsverlauf wieder, sei es als Wiedergeborene in neuen Körpern, Geister oder gar Götter. Damit nimmt Erikson dem Tod die niederschmetternde Endgültigkeit, die sich Autoren wie Martin oft zunutze machen, um ihren Geschichten schockierende Wendungen und eine glaubhafte, düstere Atmosphäre zu geben. Welchen Sinn also erfüllen Tod

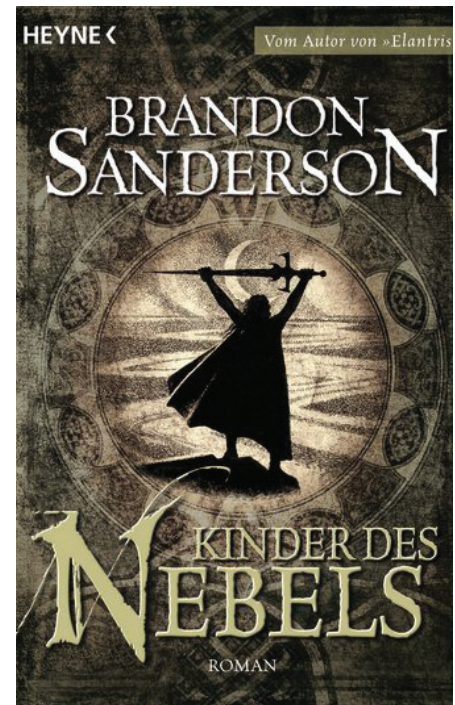
und Auferstehung im Rahmen seiner Geschichte?

Einerseits könnte man vermuten, Erikson nutze die Wiederbelebung zur Unterstreichung der Andersartigkeit der von ihm erschaffenen Welt. Dies wäre allerdings eine zu oberflächliche Deutung. Denn obgleich das *Spiel der Götter* oft unübersichtlich und konfus wirkt, lässt sich seine Komplexität nicht abstreiten. Viele Spieler scheinen übermächtig, doch oft ist es das Schicksal einzelner Personen, das den Sturz von Imperien besiegelt, und selbst die Götter erliegen oft allzu menschlichen Schwächen. Ereignisse, die Jahrtausende zurückliegen, entscheiden über den Ausgang gegenwärtiger Konflikte. Nichts bleibt ohne Folgen oder geht verloren, selbst der Tod kann überwunden werden und doch jeden ereilen, Sterbliche wie auch Götter.

So kryptisch Eriksons Prosa mitunter auch anmuten mag, vermittelt sie letztendlich doch eine ebenso altbekannte wie simple Botschaft: Der Tod ist nicht das Ende – lediglich ein weiteres Mosaiksteinchen im großen Mysterium des Universums.

Brandon Sanderson

In den letzten Jahren hat sich Brandon Sanderson zu einem der bekanntesten Vertreter des Genres entwickelt. Er ist berühmt für seine ungewöhnlichen Weltentwürfe, die eng mit ihren jeweiligen Magiesystemen verknüpft sind, und seine oft sarkastischen Dialoge. Mit Erikson verbindet ihn die Darstellung von Magie als allgegenwärtiges Phänomen sowie die Vorliebe für Götter und



Kulte. Im Gegensatz zu diesem zeichnet sich Sanderson jedoch durch eine deutlich idealistischere Grundeinstellung aus. Obwohl die meisten seiner Charaktere sich in einem grauen Spektrum bewegen, haben die Protagonisten gute Absichten und die Antagonisten oft nachvollziehbare Motive, sodass bis auf wenige Ausnahmen keine Figur mit dem Attribut „böse“ bezeichnet werden kann. Außerdem sind sie deutlich weniger überzeichnet als Eriksons Figuren und dem Leser somit zugänglicher.

Trotz Sandersons Glauben an das Gute im Menschen beweist er immer wieder, dass er vor düsteren Momenten und grausamen Todesarten nicht zurückschreckt. Zu nennen wären das blutige Ableben eines Freiheitskämpfers in *Kinder des Nebels* und der unerwartete, sinnlose Tod eines Nebencharakters in *Sturmklänge*. In beiden Fällen ist der Tod endgültig, weshalb die Schockwirkung, obgleich das Setting bei weitem nicht über den Zynismus eines George R. R. Martin verfügt, erhalten bleibt. Anders als bei diesem ist die Sterblichkeitsrate von Protagonisten aufgrund der deutlich geringeren Anzahl von Cha-

rakteren bei Sanderson relativ niedrig.

Der religiöse Hintergrund tritt in den oben genannten Romanen sogar noch deutlicher hervor als bei Erikson. Während Letzterer immer wieder Motive aus real existierenden Religionen in die Handlung einfließen lässt, bekennt sich Sanderson zu seinem mormonischen Glauben und arbeitet bewusst mit christlichen Wertvorstellungen. Dies soll allerdings nicht bedeuten, dass es sich bei Sandersons Werken um reine Propaganda handelt. Ein Charakter aus der Trilogie um die Nebelgeborenen, die sich intensiv mit Glaubensfragen auseinandersetzt, kommt infolge einer Glaubenskrise zu dem Schluss, dass keine Religion ohne Widersprüche ist und für sich beanspruchen kann, die einzig wahre zu sein. Dennoch lässt sich nicht verleugnen, dass christliche Ideale eine bedeutende Rolle einnehmen. Besonders der Märtyrertod hat es Sanderson offenbar angetan. „Kein Sieg ohne Opfer“ scheint sein Wahlspruch zu lauten, denn jeder seiner bisher erschienenen Romane weist mindestens einen Hauptcharakter auf, der sein Leben für seine Überzeugung aufgibt oder zumindest

einen langen Leidensweg ertragen muss.

Auch das Thema Wiedergeburt greift er in verschiedenen Variationen auf, von der vermeintlichen Auferstehung eines Charakters als Teil eines geschickten Täuschungsmanövers in *Kinder des Nebels* bis zur tatsächlichen Rückkehr von den Toten in *Sturmklänge*, in dem eine ganze Nation von „Zurückgekehrten“ regiert wird, Menschen, die durch Selbstaufopferung Unsterblichkeit und gottgleiche Kräfte erlangten.

Götter in menschlicher Gestalt, vom tyrannischen Gottkaiser bis zu den dekadenten Zurückgekehrten, bilden eine Konstante in Sandersons Geschichten, die auf verschiedenen Planeten im selben Universum angesiedelt sind und daher denselben kosmologischen Gesetzen unterliegen. Dabei verdeutlicht er jedoch, dass es sich bei besagten Personen nicht um wirkliche Gottheiten handelt, sondern lediglich um Menschen mit außerordentlich starken magischen Fähigkeiten, die sich von ihren Anhängern anbeten lassen. Es dürfte daher nicht sonderlich überraschend sein, dass Sanderson religiösen Fanatismus verachtet und in seinen Geschichten

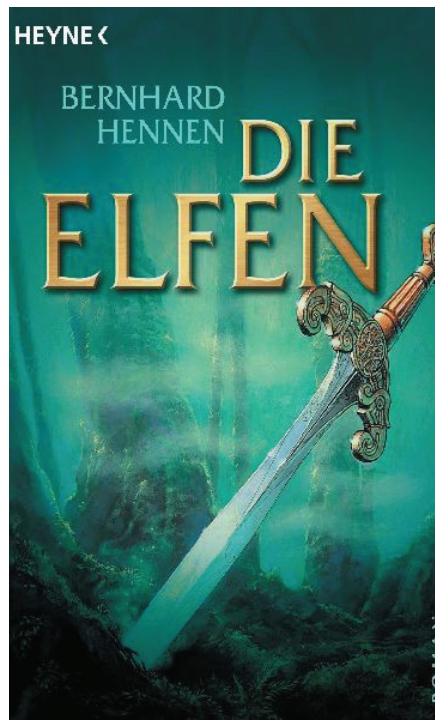
scharf kritisiert. Das wahrscheinlich beste Beispiel ist Lichtsang, ein widerwilliger Zurückgekehrter, der die Gleichgültigkeit seiner Artgenossen mit beißendem Sarkasmus kommentiert und sich vehement dagegen wehrt, als Gott verehrt zu werden. Denn die Auferstehung hat ihren Preis: Die Betroffenen verlieren nicht nur die Erinnerung an ihr vorheriges Leben, sondern leben nur so lange, bis sie Gebrauch von ihren magischen Kräften machen. Auf diese Weise erzeugt der Autor ein Dilemma, dass sie vor die Wahl zwischen einem Leben in Untätigkeit oder einem bedeutungsvollen Tod stellt.

Damit wären wir auch bei der Botschaft angelangt, die in unterschiedlichen Erscheinungsformen hinter jedem von Sandersons Romanen steht: Ein Leben ohne festen Glauben, sei es an einen Gott oder ein wie auch immer geartetes Ideal, ist ein sinnloses Leben. Aber ein Opfer, das aus Selbstlosigkeit erbracht wird, ist niemals umsonst.

Bernhard Hennen

Ein Beispiel für einen Kompromiss stellt der Umgang mit dem Tod in

den *Elfenromanen* von Bernhard Hennen dar. Die Wiedergeburt ist für die Geschöpfe der gottgleichen Alben, zu denen auch die Elfen zählen, der Normalfall, und entsprechend entspannt ist ihr Umgang mit dem Tod. Am Ende des Kreislaufes von Tod und Wiedergeburt steht, ganz in der Tradition des buddhistischen Nirvana, der Eintritt ins Mondlicht durch das Erkennen der eigenen Bestimmung. Dies geschieht nicht



notgedrungen im Augenblick des Todes, beendet aber die physische Existenz endgültig – das, was danach mit der Seele der Elfen passiert, wird nicht näher erläutert. Hennen nimmt damit dem Tod den Großteil seines Schreckens und erzeugt ein trügerisches Gefühl der Sicherheit – umso tiefer sitzt da der Schock, wenn durch böartige Magie der Existenz eines Elfen ein jähes Ende bereitet wird und seine Seele ohne Hoffnung auf Wiedergeburt oder auf Eintritt ins Mondlicht verzehrt wird.

Doch im Allgemeinen zielt Hennen nicht darauf ab, den Leser zu schockieren oder zu verstören. Für ihn stehen Betroffenheit und Trauer um lieb gewonnene Charaktere im Vordergrund. Dazu ist kein endgültiger Tod nötig, denn mit Eintritt ins Mondlicht entschwinden seine Charaktere aus dieser Welt. Diejenigen, denen sie nahe standen, tragen ihre Trauer oft jahrhundertlang in sich, und so leidet der Leser oft viel mehr mit ihnen als mit den eigentlichen „Toten“.

Gerade vor diesem Hintergrund wirkt der Umgang mit dem Tod der Menschen mehr als ungerecht, denn anders als die Geschöpfe der Alben stehen

ihnen weder Wiedergeburt noch Mondlicht offen. Ihr Tod ist endgültig, zumindest scheint es so. Die Wahrheit über das, woran die Elfen glauben, bestätigt sich ständig aufs Neue, doch unter den Menschen entbrennen grausame Kriege um die wahre Religion, in denen es auch um die Frage nach einem Leben nach dem Tod geht. Die nordgermanisch geprägten Fjordländer halten an ihrem Glauben an die Goldenen Hallen, in die verdiente Helden einziehen, eisern fest, doch letztlich ist völlig unklar, wie viel Wahrheit in ihrer Religion steckt.

Das Leben eines Menschen befindet sich ständig in der Schwebelage und ist im höchsten Maße vom Zufall abhängig. Hennen demonstriert das anhand eines zentralen Charakters durchaus eindrucksvoll: Eine entscheidende Schlacht scheint er unbeschadet zu überstehen, doch als er das Schlachtfeld verlässt, bemerkt er, dass ihn die Kräfte verlassen: Eine verirrte Kugel ist in seinen Körper eingedrungen, doch dem kurzen Schmerz hat er während der

Schlacht keine Bedeutung beigegeben. Das rächt sich nun, denn es gelingt nicht, die Kugel aus seinem Körper zu entfernen. Und so stirbt der Held einsam und allein abseits des Schlachtfeldes.

Formal handelt es sich dabei um einen klassischen Helden-tod: Der Protagonist hat erreicht, was er erreichen musste, und findet am Ende seines Lebens den Frieden, den er sich erhofft hat, nachdem sein ganzes Leben von Rückschlägen und Verlusten geprägt war. Doch Hennen verzichtet auf jeglichen Glanz, der einem typischen Heldentod im Normalfall anhaftet. Bei der Schilderung dieses Todes schlägt er leise Töne an und setzt auf das Schockerlebnis und die Sprachlosigkeit, die diesem Ereignis vorangegangen sind. Nach Ende der Schlacht wählte der Leser den Protagonisten in Sicherheit, doch die Gesetze des Zufalls sind nicht außer Kraft gesetzt – wie ungerecht wirkt da der Tod durch so etwas Banales wie eine verirrte Kugel!

Nicht ins Bild passt da, was Hennen in den Folgeromanen praktiziert: Er beleuchtet das Kon-

zept des Lebens nach dem Tod eines Menschen weiter. Obwohl viele Fragen bleiben, stellt sich heraus, dass auch der Tod eines Menschen nicht endgültig ist. Wie bei den Elfen nimmt dies dem Tod einen Großteil seines Schreckens, die Geschichte verliert dadurch jedoch auch einen Teil ihrer Unberechenbarkeit. Noch am Anfang seiner Reihe fragen sich seine Elfen, wie viel ihr Leben wert ist, wenn für sie doch die Möglichkeit der Wiedergeburt besteht, und ob das Leben eines Menschen vielleicht viel kostbarer ist, weil ihm diese Möglichkeit verwehrt bleibt. Doch mit der Enthüllung, dass auch für Menschen der Tod nicht endgültig ist, verliert diese Frage ihre Berechtigung – obwohl diese Entwicklung durchaus stimmig in den Kontext eingebettet wurde.

Möglicherweise wollte Hennen die Menschen nicht allzu ungerecht behandeln, doch gerade diese Ungerechtigkeit verleiht einer Geschichte einen bittersüßen Beigeschmack, der sich durchaus positiv auf die gesamte Atmosphäre auswirken kann.



Disney-Bösewichte

(gezeichnet von Nepi)

{vorherige Seite}

Ich wollte unbedingt einmal ein Bild zu meinen Lieblings-Disney-Bösewichtern zeichnen. Ich fand immer, dass all die Disney-Prinzessinnen wie Arielle oder Belle sehr viele Fanarts und Aufmerksamkeit bekommen. Dabei sind manche Bösewichter, wie zum Beispiel Ursula oder Scar, mindestens genauso cool und bestimmt nicht nur bei mir sehr beliebt. Sie haben oftmals einen sehr starken Charakter, sind entweder irgendwie sehr charmant, manchmal witzig oder einfach nur auf faszinierende Art sehr verschlagen und unheimlich. Darum wollte ich all den Bösewichtern die nötige Aufmerksamkeit schenken, die sie verdienen :) Besonders Dr. Facilier bekommt meiner Meinung viel zu wenig davon, dabei ist er ein grandioser Schurke!

Bildnachweis / Urheberrecht

Buch und Heftrromancover – jeweilige Verlage.

Fotos der Autoren wurden mit deren freundlicher Genehmigung verwendet.

Die Illustrationen dieser Ausgabe stammen von folgenden Künstlern:

Benjamin von Eckartsberg (www.die-artillerie.de/)

Cover und Seite 3

Che Rossié (www.skizzofren.com)

Der tätowierte Mann (Seite 10)
Protecting the Horns (Seite 28)

Marie Sann (www.marie-sann.de)

Monkey Island (Seite 60)

Ingo Römling (www.monozelle.de)

Spider Man (Seite 37 und 65)

Toto (toto-the-cat.deviantart.com)

Sailor Gamma und Team (Seite 17)
Auftraggeber/ Designer der Charaktere: madwon.deviantart.com
Sailor Krypton (Seite 18)
Sailor Fabula und Sailor Pollux (Seite 17)
Charakterdesign Sailor Fabula: charmingnordlicht.deviantart.com

Sheriban Ceylan / jujube-chan (jujube-chan.deviantart.com/)

Ruffy (Seite 81)

Nepi (animexx.onlinewelten.com/fanart/zeichner/2987)

Disney-Bösewichte (Seite 104)

Anne-Catherine Höffer / raspberry (raspberrymcmlxxiv.deviantart.com)

Vincent (Seite 54)

Trinity of Chaos (www.trin-ishium.de)

Severus Snape (Seite 21)

Reyhan (www.facebook.com/ReyhansArtworks)

Sonic, Shadow und Knuckles (Seite 43)

Bildquellen für Artikel:

Code Geass (Seite 39): mit freundlicher Genehmigung von KAZÉ, Screenshots von der Blu-ray-Ausgabe

Rin Okumura (Seite 44): mit freundlicher Genehmigung von KAZÉ

Impressum

**PHANTAST 9
Helden**
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Juli 2013

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Gor
Satz und Layout: Jürgen Eglseer
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen.

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ju-
dith Gor, Jürgen Eglseer, Rainer
Skupsch, Marcus Drevermann,
Angelika Mandryk, Dennis Kock

© 2013 **Amrûn Verlag Jürgen
Eglseer, Eichenweg 1a, 83278
Traunstein**

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Au-
toren. Nachdruck, Vervielfälti-
gung, Bearbeitung, Übersetzung,
Mikroverfilmung, Auswertung
durch Datenbanken und für die
Einspeicherung und Verarbei-
tung in elektronischen Systemen
bedarf der ausdrücklichen Geneh-
migung des Copyrightinhabers.

Anzeigen:

Wir bitten um Beachtung der im
Heft enthaltenen Anzeigen.

Bei Interesse an einer Anzeige
wenden sie sich bitte an Jürgen
Eglseer.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

literatopia
fictionfantasy

Judith Gor
Jürgen Eglseer

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

gor@literatopia.de
eglseer@fictionfantasy.de