



PHANTAST FERNOST



Inhalt

Beiträge

Fernöstliche Phantastik - von Judith Gor	3
Chinesische Märchen - von Judith Gor	5
Haruki Morakami und „Der magische Realismus“ - von Eva Bergschneider	10
Von Menschen, Kreaturen und göttlichen Tieren - von Stefanie Mühlsteph	18
Legend - ein südkoreanisches Manga-Märchen - von Judith Gor	24
Meltworld Shanghai - Eine Stadt wie keine andere - von Matthias Matting	28
Neo Tokyo - Die japanische Metropole im Cyberpunk - von Judith Gor	32
Auf den Spuren einer indonesischen Phantastik - von Jeremy Iskandar	39
Das Wolkenvolk - von Markus Drevermann	42

Rezensionen

1Q84 von Haruki Murakami	49
Battle Royal von Koushun Takamis	52
Die Dynastie der Drachen von Helene Herbeau	55
Meltworld Shanghai von Matthias Matting	57
Nausicaä aus dem Tal der Winde	60
Shanghai - Kind des Regens von Mathieu Mariolle	64
The Future is Japanese	66

Interviews

mit Anna Hollmann	72
mit Evelyne Park	77

Kurzgeschichte

In 80 Tagen durch das Ewige Eis - von Christian und Judith Vogt	83
---	----

Impressum

96

Fernöstliche Phantastik

Einleitende Worte von Judith Gor

Ursprünglich stand dieser PHANTAST unter dem eher allgemeinen Motto „Asien“, aus dem sich während der Entstehung relativ schnell der Schwerpunkt „Fernost“ herauskristallisierte. Selten haben wir während der Planung so vieles umgeworfen, denn dieses Mal sind viele Sachen aus verschiedenen Gründen weggefallen, während gleichzeitig neue interessante Artikel und Rezensionen entstanden. Insofern hat es auch dieses Mal wieder ein bisschen länger gedauert, was zum einen der Tatsache, dass der PHANTAST weiterhin ein Freizeitprojekt ist, und zum anderen dem Anspruch, den Inhalt möglichst vielfältig zu gestalten, geschuldet ist. Und dann gab es zwischendurch ja auch noch die Sommerurlaube und die Buchmesse ...

Grob zusammengefasst konzentriert sich diese PHANTAST-Ausgabe auf vier fernöstliche Länder,

allen voran **Japan**, wo sich aus westlicher Sicht am deutlichsten phantastische Einflüsse erkennen lassen. Manga und Anime füllen längst auch hier viele Bücher- und DVD-Regale und widmen sich dabei zu einem großen Teil phantastischen Themen, wie vergangene Ausgaben unseres Onlinemagazins längst bewiesen haben. Daher konzentrieren wir uns dieses Mal weniger auf einzelne Titel als vielmehr auf die Mythologie mit ihren phantastischen Wesen und die Bedeutung japanischer Elemente im Cyberpunk. Literarisch ist vor allem der japanische Star-Autor Haruki Murakami zu nennen, dessen magischem Realismus Eva Bergschneider einen ausführlichen Artikel widmet. Zudem stellt sie die Anthologie *The Future is Japanese* vor, die keinen Zweifel daran lässt, dass sich im Bereich Fantasy und Science Fiction einiges in Fernost tut.

Interviews haben wir dieses Mal mit zwei deutschsprachigen Mangaka geführt, die beide zeigen, dass die japanische Comickunst ganz neue und eigene Blüten in unserem Land treibt. Anna Hollmann wurde für ihren Manga *Stupid Story* bereits drei Mal mit dem Sondermannpreis ausgezeichnet und wird demnächst sogar ein Artbook zu ihrer Erfolgsserie veröffentlichen eine echte Seltenheit in Deutschland! Evelyne Park, von der kürzlich der Auftaktband zu ihrer dystopischen Science-Fiction-Reihe *Lost Ctrl* erschienen ist, stammt dagegen aus der Schweiz und lebt inzwischen in **Südkorea**, womit wir den Bogen zum zweiten fernöstlichen Land geschlagen hätten. Auch dort gibt es eine große Mangakultur, allerdings heißen die Comicbände dort *Manhwa* und werden in westlicher Lesrichtung verfasst. In dieser Ausgabe präsentieren wir euch mit

Legend von Kara und Soo-Jung Woo einen historisch angehauchten Fantasymanhwa mit wunderbaren Zeichnungen.

Natürlich darf auch **China** in einer „Fernost“-Ausgabe nicht fehlen. Hier stellen wir euch drei westliche Comics vor, die sich verschiedenen Aspekten der chinesischen Kultur widmen □ allen voran die Comicadaption von Kai Meyers Wolkenvolk. Auch geben wir euch einen kleinen Einblick in die chinesische Märchenwelt, die erstaunlich viele Parallelen zu unseren Märchen aufweist und trotzdem seltsame Eigenheiten besitzt. Matthias Matting, Autor von Meltworld Shanghai, hat uns zudem einen kleinen Werkstattbericht zu seinem Roman spendiert, der interessante Einblicke in die phantastische Welt des Schmelz-

tiegels Shanghai gewährt. Als viertes fernöstliches Land ist **Indonesien** vertreten, und zwar durch einen Artikel von Jeremy Iskandar, der uns auf die Spuren der rar gesäten indonesischen Phantastik führt. Zudem stammen die bunten Illustrationen dieser Ausgabe von einer talentierten indonesischen Künstlerin, die uns ihre schillernden Werke freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Weitere Bilder kann man auf deviantART bewundern und teilweise auch käuflich erwerben, es gibt sogar die Möglichkeit, sich einen eigenen Charakter zeichnen zu lassen.

Die Kurzgeschichte stammt dieses Mal aus der Feder von Judith und Christian Vogt, die eigens für diese Ausgabe eine weitere Story aus ihrem Eis & Dampf-Univer-

sum geschrieben haben, wofür wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken wollen. Die Autoren entführen uns unter anderem ins Reich der **Mongolen**, wo Protagonistin Nelli an einer Reportage arbeitet, denn ihr Chefredakteur hat sich auf eine Wette eingelassen, deren Inhalt es ist, die bekannte Welt in 80 Tagen hin und zurück zu durchqueren. Damit hätten wir auch eine kleine Brücke zu unserer „Steampunk“-Ausgabe gebaut.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!

Judith



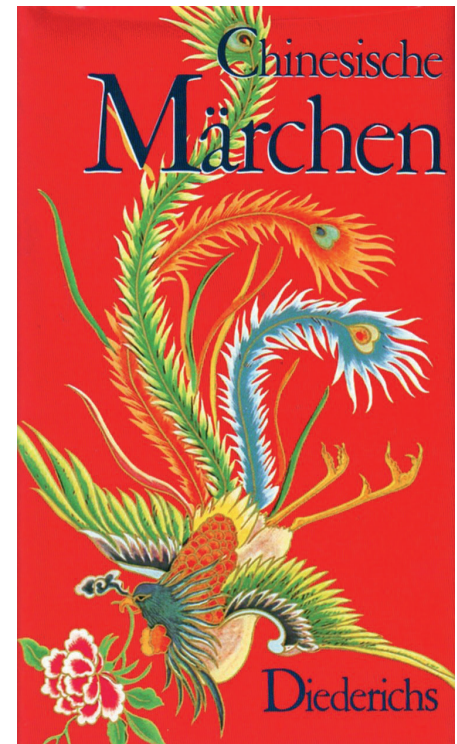
Chinesische Märchen – mystisch, melancholisch, seltsam

Ein Artikel von Judith Gor

Wer nach China und Fantasy googelt, findet vor allem Beiträge zu den Romanen von China Miéville, bekanntermaßen Engländer, dessen Romane nichts mit chinesischer Phantastik zu tun haben. Blättert man durch die deutschen Verlagsprogramme, finden sich keine Übersetzungen chinesischer Fantasyromane – dafür gibt es *Harry Potter* auf Mandarin. Die Bücher von Joanne K. Rowling erfreuen sich auch in Fernost großer Beliebtheit, doch bisher ist Fantasy in China vor allem ein westlicher Import. In der chinesischen Gegenwartsliteratur gibt es Anlehnungen an den Magischen Realismus (der in Japan vor allem durch Haruki Murakami präsentiert wird), wie beispielsweise *Tage des Ruhms* von Han Han, wo weniger phantastische Elemente als vielmehr Gesellschaftskritik und Humor im Vordergrund stehen. Von Fantasy oder Science Fiction aus China bekommt man

dagegen – zumindest im Westen – nichts mit. Und so bleibt uns vor allem der Blick in die Vergangenheit und in die Welt der chinesischen Märchen, die unzählige Ansätze für eine eigenständige Phantastik bieten.

Das Projekt Gutenberg enthält eine Sammlung chinesischer Märchen von Richard Wilhelm aus dem Jahr 1914, die man online kostenlos lesen kann (es gibt aber auch schöne und günstige Printausgaben, siehe Coverbilder). Die Texte sind märchentypisch relativ kurz und lesen sich teilweise seltsam, was zum einen an der alten Übersetzung liegen mag, aber auch an der für uns fremden Bildsprache. Viele der Texte beschäftigen sich mit der chinesischen Götterwelt, mit Königinnen und Prinzessinnen, mit tapferen Kriegerinnen und natürlich mit phantastischen Wesen wie Drachen, die oftmals als mächtige Herr-



scher oder weise Einsiedler dargestellt werden. Daneben gibt es diverse Fabeln, mit Füchsen und Vögeln in den Hauptrollen, und kurze Märchen mit einer alltägli-

chen Moral. Einige davon warten ebenfalls mit phantastischen Elementen auf, wie beispielsweise „Das Zauberfass“: Ein Mann gräbt auf einem Acker ein altes Fass aus, und als seine Frau eine Bürste hineinfallen lässt, kommen lauter Bürsten heraus. Der Mann verkauft die Bürsten und verdient damit einen guten Lebensunterhalt. Als schließlich ein Geldstück in das Zauberfass fällt, kommen lauter Geldstücke heraus und die Familie wird reich. Der Opa soll die Geldstücke „ernten“ und der Familie ist es egal, dass die körperliche Arbeit für den alten Mann zu schwer ist. Am Ende stirbt der Opa und seine Leiche fällt in das Fass – den Rest kann man sich denken und die Familie ist wieder arm. Auch wenn dieses Märchen aus einem gänzlich anderen Kulturkreis stammt, ist die moralische Botschaft doch gar nicht so verschieden von denen, die sich in unseren Märchen finden.

Auch bei „Der neunköpfige Vogel“ lassen sich viele Parallelen zu europäischen Märchen erkennen: Ein neunköpfiger Vogel raubt eine Prinzessin, woraufhin das Königspaar dem Retter ihrer

Tochter diese zur Ehe verspricht. Natürlich zieht ein Jüngling aus, um die schöne Prinzessin zu retten, doch in der Höhle des Vogels sieht er, wie das Mädchen dem Monstrum die Wunden wäscht, denn der Himmelshund hat dem neunköpfigen Vogel den zehnten Kopf abgebissen. Als das Federvieh eingeschlafen ist, hilft der Jüngling der Prinzessin nach draußen, er selbst bleibt jedoch in der Höhle zurück und muss einen anderen Weg suchen. Dabei befreit er den Sohn eines Drachen und erhält von dessen Vater ein besonderes Geschenk. Dieses Märchen ist deutlich phantastischer als „Das Zauberfass“ und auch eine Moral lässt sich nicht so leicht herauslesen. Vielmehr liest es sich, als seien zwei Geschichten miteinander verwoben, die jeweils einfach in eine andere Welt entführen sollen. Aber auch wenn man diese mystische Geschichte aus westlicher Sicht nicht gänzlich versteht, entfaltet *Der neunköpfige Vogel* einen eigentümlichen Charme.

Zu meinen persönlichen Lieblingsen zählt das Märchen „Notscha“, in dem es um den Sohn eines Feldherrn und einer Tochter

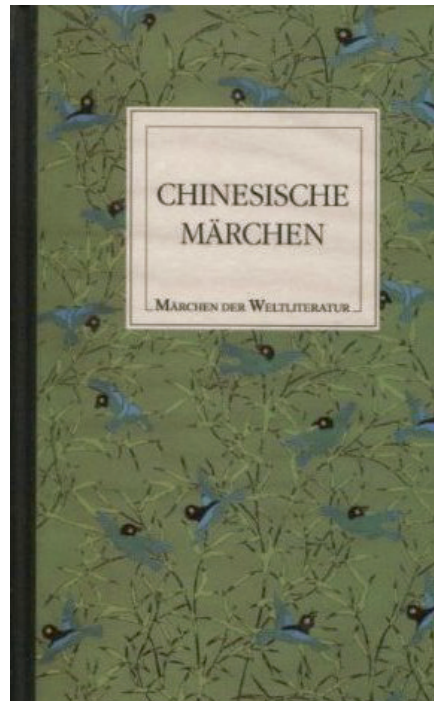
des Himmelsherrn geht. Bereits seine Geburt ist sehr seltsam und surreal: Notschas Mutter war drei Jahre und sechs Monate guter Hoffnung (in einem anderen Märchen sind es sogar weit über zehn Jahre). Eines Nachts erscheint ihr ein Taoist im Traum und pflanzt ihr eine leuchtende Perle in den Leib – kurz darauf gebiert sie eine Kugel aus Fleisch, die ihr Mann entzweischlägt. Heraus kommt ihr Sohn Notscha, der über ungewöhnliche Kräfte verfügt und im zarten Alter von sieben Jahren bereits einen Drachen tötet. Das Märchen befasst sich mit dem Leben Notschas, der übermütig und leichtsinnig erscheint und lernen muss, seine Kräfte zu kontrollieren. Einzig die Namen erinnern daran, dass es sich um ein chinesisches Märchen handelt – ansonsten wäre der Inhalt eine perfekte Vorlage für westliche Fantasy unter dem Motto *Coming of age*.

Aus westlicher Sicht ist „Die Froschprinzessin“ sehr interessant, da man dabei schnell an unseren „Froschkönig“ denkt. Im chinesischen Märchen geht es um die Tochter des Froschkönigs, der am mittleren Jangtsekiang verheiratet wird. In seinem Reich leben

tausende von Fröschen, zum Teil von riesiger Größe. Nun will der Froschkönig seine Tochter mit dem Menschen Siä Kung-Schong verheiraten, der zu Beginn der Geschichte noch zu jung für eine Ehe ist. Doch der Froschkönig ist bereit zu warten und so kommt es über Umwege zur Hochzeit zwischen Siä und seiner Tochter. Die beiden führen ein glückliches Leben, denn seit der Verbindung mit der Familie des Froschkönigs geschieht Siä ein Glück nach dem anderen. Doch der junge Mann entpuppt sich bald als undankbar ... Auch wenn das Märchen gänzlich anders verläuft als der „Froschkönig“, so ähnelt der junge Siä doch ein wenig der verwöhnten Prinzessin mit dem goldenen Ball. Auch er ist arrogant und egozentrisch – und wird eines Besseren belehrt. Im Vergleich zur „Froschprinzessin“ kommt das Grimm’sche Märchen allerdings sehr kurz und belanglos daher.

In „Die verstoßene Prinzessin“ geht es um einen Mann namens Liu I, der zur Tangzeit lebt und auf seinen Reisen eine schluchzende Frau trifft. Diese behauptet, die jüngste Tochter des Drachenfürsten vom Dungting-See zu

sein, die an den zweiten Sohn eines Drachenkönigs verheiratet wurde. Dieser jedoch habe sie betrogen und verstoßen. Nun bittet sie Liu I, einen Brief an ihren Vater zu überbringen, und da ihre Worte ihn sehr berührt haben, erfüllt er ihr diesen Wunsch. Als er am Dungting-See ankommt und Zutritt zum Drachenschloss erhält, findet er sich in einer wahrlich phantastischen Welt wieder: „Alle Kleinodien der Menschenwelt waren in verschwende-



rischer Pracht vorhanden. Die Säulen waren aus weißem Quarz mit grünem Jaspis eingelegt; die Sitze waren aus Korallen, die Vorhänge aus wasserklarem Bergkristall, die Fenster aus geschliffenem Glas mit reichem Gitterwerk verziert. Bernsteingeschmückt schwangen sich in weitem Bogen die Balken der Decke. Ein fremder Duft erfüllte den Raum, der sich in geheimnisvollem Dunkel verlor.“

Liu I überbringt den Brief und wird Teil der phantastischen Welt der Drachen, die von einem weisen König regiert wird. Doch dieser hat einen aufbrausenden Bruder, der seine Nichte (die verstoßene Prinzessin) rächt und das Land ihres untreuen Ehemanns verwüstet (und Letzteren frisst). Zunächst danken die Drachen Liu I, doch dann wird er verdächtigt, den Brief nur überbracht zu haben, um einen eigenen Vorteil daraus zu schlagen ... Auch dieses Märchen liest sich wie Fantasy und auch hier ist es ein gewöhnlicher Mensch, der unverhofft in eine magische Geschichte verstrickt wird. Am Ende ist es fast schade, dass „Die verstoßene Prinzessin“ *nur* ein Märchen und kein phantastischer Roman ist, denn gerne

hätte man mehr von der verzauberten Welt der Drachen gesehen.

„Die Menschwerdung der fünf Alten“ ist weniger ein Märchen als vielmehr Schöpfungsmythos und Ursprung des Taoismus: „Ehe Himmel und Erde sich getrennt hatten, war alles ein großer Ball von Wasserdunst, der hieß das Chaos. Zu jener Zeit formten sich die Geister der fünf Grundkräfte, und es wurden fünf Alte daraus. Der eine hieß der gelbe Alte, das war der Beherrscher der Erde. Der zweite hieß der rote Herr, das war der Beherrscher des Feuers. Der dritte hieß der dunkle Herr, das war der Beherrscher des Wassers. Der vierte hieß der Holzfürst, das war der Beherrscher des Holzes. Die fünfte hieß die Metallmutter, das war die Beherrscherin der Metalle.“ Im Folgenden wird beschrieben, wie die Welt entstand und welcher Alte dabei welche

Aufgabe übernahm. Doch auch später mischen sich diese Alten ins Weltgeschehen ein und die Erzählung bezieht sich zum Ende vor allem auf den gelben Alten, der als Laotse in die Welt geboren wird und die Lehre des Tao verbreitet. Aufgrund der straffen Erzählweise muss man hier wirklich auf jeden Satz achten und hat trotzdem das Gefühl, dass vieles fehlt. Der Text liefert jedoch einen guten Überblick über große Gottheiten der chinesischen Mythologie, die in vielfältigster Weise in chinesischen Märchen eine Rolle spielen. Denn neben den alltäglichen, meist kurzen Texten und den Geschichten von Königen und Prinzessinnen sind es vor allem göttliche Wesen, die den chinesischen Märchenwelten ihren speziellen Charakter verleihen.

Liest man sich durch die Märchensammlung von Richard

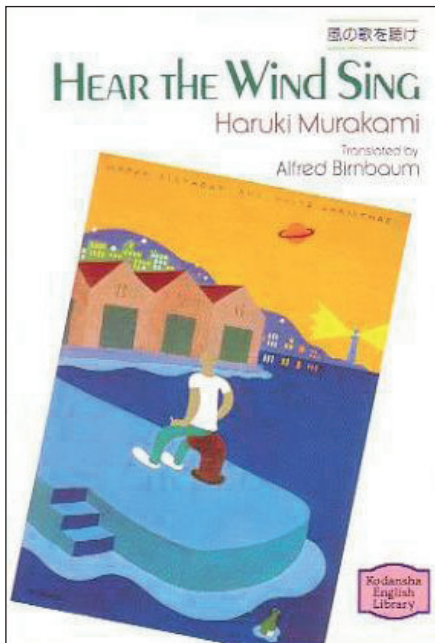
Wilhelm, erkennt man viele phantastische Wesen, die vor allem in der Urban Fantasy eine große Rolle spielen: Geister, Elfen und Feen, Zauberer, Drachen und sogar Oger. Natürlich unterscheiden sie sich von ihren westlichen Äquivalenten, aber dafür, dass es sich letztlich um einen völlig anderen Kulturkreis handelt, lassen sich erstaunlich viele Parallelen zu unserer heimischen Sagenwelt ziehen. Die Inhalte mögen verschieden sein und manchmal seltsam erscheinen, doch die Botschaften sind letztlich die gleichen wie in unserer heimischen Märchen- und Sagenwelt. Der Wert eines Menschen lässt sich nicht durch seinen Reichtum bemessen, denn es kommt viel mehr auf seine inneren Qualitäten an. Der Held eines Märchens muss vor allem bescheiden, tapfer und aufrichtig sein – egal ob in Deutschland oder China.



<http://laverne.deviantart.com>

Haruki Murakami und „Der magische Realismus“

Ein Artikel von Eva Bergschneider



Jedes Jahr vor der Vergabe des Nobelpreises für Literatur wird in den Medien über mögliche Kandidaten spekuliert. In den letzten Jahren wurde dabei stets der Name eines japanischen Schrift-

stellers genannt: Haruki Murakami. Bekommen hat Murakami den Literaturnobelpreis bisher nicht, dafür aber zahlreiche andere Auszeichnungen, wie zum Beispiel den Franz-Kafka-Literaturpreis. Es steht außer Frage, dass Haruki Murakami einer der populärsten Schriftsteller unserer Zeit ist, wenn er auch insbesondere in seiner Heimat nicht unumstritten ist. Dieser Artikel wird versuchen, Murakamis Werk genauer zu betrachten und gleichzeitig eine faszinierende Kunst- und Literaturform vorzustellen, den „magischen Realismus“.

Haruki Murakami: Biographie – Bibliographie

Haruki Murakami wurde 1949 in Kyōto geboren und wuchs in einem Vorort von Kōbe auf, seine Eltern unterrichteten dort japanische Literatur. Den jungen Murakami interessierte allerdings eher

die westliche Literatur. So las er Bücher, die amerikanische Soldaten secondhand verkauften. Die amerikanische Literatur sollte sein eigenes literarisches Werk stets prägen, manchmal zum Unmut der Literaturkritiker in Japan.

1968 studierte Murakami an der Waseda-Universität in Tokio Theaterwissenschaft, schlug danach jedoch eine andere berufliche Richtung ein. Murakami eröffnete 1974 die Jazz-Bar *Peter Cat* und betrieb sie, bis er vom Schreiben seiner Bücher und Übersetzen klassischer amerikanischer Schriftsteller (Fitzgerald, Irving, Chandler) ins Japanische leben konnte. Des Autors Leidenschaft für die Musik spiegelt sich in vielen seiner Werke wieder. Mit seiner Ehefrau Yoko, die Murakami 1971 an der Uni kennen lernte, ist der Schriftsteller bis heute zusammen. Das Paar zog es Richtung Westen, in den achtziger Jahren nach Europa (u. a. Frankreich,

Italien und Griechenland) und 1991 in die USA, wo Murakami in Princeton und in Medford, Massachusetts, lehrte.

Apropos schreiben: Angeblich hat Murakami ein eindrucksvoller Schlag bei einem Baseballspiel 1978 zum Schreiben gebracht. 1979 und 1980 erschienen seine ersten beiden Romane *Hear the Wind Sing* und *Pinball*, 1973, die mit dem ersten ins Deutsche übersetzten Murakami-Buch *Wilde Schafsjagd* die „Trilogie der Ratte“ bilden. Es folgten *Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt* (ET 1984, deutsch 1995), *Naokos Lächeln* (ET 1987, deutsch 2001), *Tanz mit dem Schafsmann* (ET 1988, deutsch 2002), *Gefährliche Geliebte* (ET 1992, deutsch 2000), *Der Elefant verschwindet* (ET 1993, deutsch 1995) und die Storysammlung *Wie ich eines schönen Morgens im April das 100%ige Mädchen sah* (ET 1993, deutsch 1996). In Amerika schrieb Murakami *Mister Aufziehvogel* (ET 1994–95, deutsch 1998), für das er den Yomiuri-Literaturpreis erhielt und das als Kultbuch seiner Generation gilt. Im Jahr 1999 (ET, deutsch 2002) erschien *Sputnik Sweetheart*. Nach einer längeren Veröffentlichungspause folgten 2009 und 2010 das im Original



dreiteilige 1Q84 (ET, deutsch Teil 1 und 2 in einem Roman im Jahr 2010, der dritte Teil 2011) und schließlich 2013 (ET, deutsch 2014) *Die Pilgerjahre des farblosen Herrn Tazaki*.

Im Jahr 1995 erschütterten Japan kurz hintereinander zwei Katastrophen: das Erdbeben von Kōbe und das Giftgas-Attentat in der Tokioter U-Bahn. Beide Ereignisse forderten Todesopfer. Murakami kehrte nach Japan zurück und schrieb über die Situation in seinem Land. Mit einigen

Opfern des Sarin-Gas-Attentats und mit Mitgliedern der Aum-Shinrikyo-Sekte, die für den Anschlag verantwortlich war, führte Murakami Interviews. Sie wurden 1998 in zwei Bänden *The Place that was Promised* veröffentlicht, eine deutschsprachige Zusammenfassung erschien 2001 unter dem Titel *Untergrundkrieg*. Die Storysammlung *Nach dem Beben* (1997, deutsch 2003) enthält Kurzgeschichten rund um das Thema Erdbeben und das gesellschaftliches Trauma, welches das schlimme Beben von Kōbe in Japan auslöste.

Der magische Realismus - von der Kunstform zur Phantastik-Spielart in der Literatur

Der magische Realismus - die Kunstform

Der *magische* Realismus etablierte sich Anfang des 20. Jahrhunderts als Kunstform in Malerei und Fotografie. Der Kunstkritiker Franz Roh bezeichnete 1927 Werke aus einer Ausstellung zur „Neuen Sachlichkeit“ als *magischen* Realismus, um sie vom Expressionismus abzugrenzen. Es handelt sich dabei um einen realistischen

Malereistil mit wirklichkeitsgetreuen Motiven, die aber als Gesamtbild eine verzerrte Realität darstellen. Zum Beispiel kann die gewählte Perspektive ein Bild derart verfremden, dass es dem Betrachter ungewohnt, einfach nicht real erscheint. Der *magische Realismus* will sich am Möglichen orientieren, eine Beschränkung, der der Surrealismus nicht unterliegt. Dennoch bietet der *magische Realismus* viele Variationen an Motiven und Szenen, die surreal wirken, obwohl sie realistisch sind. Oder zunächst ganz normal erscheinen, bis man ein nicht realistisches Detail entdeckt. Zu einer Kunstbewegung, wie später der Surrealismus, wuchs der *magische Realismus* nicht heran, sondern er war und ist eine nebenläufige, aber stete Strömung im Kunst- und Literaturbetrieb, die sich nie selbst verzehrt, sondern immer neue Ideen und Richtungen hervorbringt.

Der magische Realismus – die Literatur

Ähnlich wie in der bildenden Kunst verhält es sich in der Literatur. Die Erzählungen, die wir dem magischen Realismus zu-

rechnen können, spielen in der realen Welt, die im Verlauf der Geschichte ein irreales Antlitz erhält oder ein solches hervorkehrt. Als klassisches Beispiel ist hier Franz Kafkas Erzählung „Die Verwandlung“ aus dem Jahr 1912 zu nennen. Der Handlungsreisende und Tuchhändler Gregor Samsa verwandelt sich über Nacht in einen Käfer und nimmt nach und nach dessen Verhaltensweisen an. Seine Familie versucht sich zunächst mit der Situation zu arrangieren, will jedoch schließlich das Ungeziefer loswerden. Kafka leitet seine Geschichte mit dem irrealen Moment der Verwandlung ein, wodurch der Leser die Situation nicht in Frage stellt und sie als gegebene Realität akzeptiert.

Im spanischsprachigen Raum schreiben besonders viele Autoren Geschichten im Stil des magischen Realismus. Carlos Ruiz Zafón wurde mit seinem Werk *Der Schatten des Windes* einer der bekanntesten Schriftsteller. Ein realistischer Roman, den der Hauch des Übernatürlichen durchweht. Daniel, Sohn eines Buchhändlers entdeckt am Friedhof der vergessenen Bücher den Roman *Der Schatten des Windes* von einem gewissen Julián Carax. Der Junge

entwickelt eine Obsession für diesen unbekanntem Autor, dessen weitere Bücher verschwunden zu sein scheinen. Als Erwachsener begegnet Daniel dem Schriftsteller. Einem Mann mit völlig entstelltem Gesicht, der den Namen einer seiner Romanfiguren angenommen hat, den des leibhaftigen Teufels.

Weitere bekannte Vertreter des magischen Realismus in der Literatur sind Gabriel García Márquez (*Hundert Jahre Einsamkeit, Chronik eines angekündigten Todes*) und Isabel Allende (*Das Geisterhaus*). Aus Deutschland zählen wir Günter Grass (*Die Blechtrommel*) und Kai Meyer (*Die Alchimistin, Arkadien erwacht*) zu seinen Vertretern. Grass wurde für *Die Blechtrommel* 1999 mit dem Literatur-Nobelpreis ausgezeichnet; der Roman gilt als eines der wichtigsten Werke der deutschen Nachkriegsliteratur. Kai Meyer ist aktuell einer der populärsten Vertreter im Bereich Jugendphantastik (z. B. mit *Phantasmen*) und veröffentlicht bereits seit den neunziger Jahren Bücher. Einige seiner Werke sind im Grenzbereich zwischen Historie und Mythos angesiedelt. Und auch das ist typisch für den Magischen

Realismus. Oft bedient er sich der Wunder, die zum kulturellen Gemeingut gehören, der Legenden und Volksmärchen. So können die Geschichten des magischen Realismus in historischen oder zukünftigen Welten spielen, werden aber im Stil eines Märchens erzählt. Der magische Realismus beschreibt keine massentauglichen Fantasiewelten, sondern entfaltet das Irreale als natürlichen Bestandteil der Realität. Ganz selbstverständlich entsteht so eine eigene Wirklichkeit, unabhängig und losgelöst von jeglichen Grenzen.

In der Weise lassen sich auch die Bücher von Haruki Murakami beschreiben, obwohl sein Werk durchaus verschiedene Literaturgenres streift, vom gesellschaftskritischen Roman bis hin zu Science-Fiction und Fantasy.

Magie durchdringt Realität – der rote Faden in Murakamis Werk

In den folgenden Abschnitten werden drei Bücher von Haruki Murakami vorgestellt, die die Vielfalt im magischen Realismus zeigen. Sie erzählen ganz unterschiedliche Geschichten, die allerdings eines gemeinsam haben: Die Lebenswelt der Protagonisten ist stets Japan.

1Q84 [OA 2009, deutsch 2010]

Im Jahr 1984 lebt und arbeitet die Fitnesstrainerin und Auftragskillerin Aomame in Tokio. Präzise Planung und Ausführung ihrer Jobs sind ihr Kapital, dazu gehört auch eine gute Beobachtungsgabe. Aomame bemerkt, dass sich etwas in ihrer Umgebung verändert hat, zum Beispiel trägt die Polizei eine ihr unbekannt Uniform und Bewaffnung. Aomames Recherche ergibt, dass gewalttätige Auseinandersetzungen mit einer militanten Sekte zu einer Modernisierung der Polizei in Japan geführt haben. Daran kann sich Aomame nicht erinnern. Schließlich entdeckt sie ein weiteres sichtbares Zeichen dafür, dass die Welt nicht mehr die ist, die sie zu kennen glaubte. Am Nachthimmel stehen zwei Monde. Neben dem vertrauten Mond erscheint ein zweiter, ein kleinerer Bruder mit grünlicher Färbung.

Der Mathematiklehrer Tengo wäre lieber Schriftsteller geworden. Doch sein Talent reicht nur für Gelegenheitsjobs bei einem Verlag. Ein eingereichtes Manuskript mit dem Titel *Die Puppe aus Luft* interessiert Tengo, und schließlich kann er seinen Chef

überreden, es ihm zur Überarbeitung zu überlassen. Als Tengo die junge Autorin Fukaeri kennen lernt, begegnet ihm eine so seltsame wie faszinierende Lady, die in einer Sektenkommune aufwuchs und dort mit kleinen Leuten ebenjene Puppe aus Luft gebaut hat.

1984 wandelt sich zu 1Q84 – schleichend und zunächst unbemerkt

1Q84 ist ein ganz typisches Werk des magischen Realismus. Murakami grenzt die verzerrte Welt *1Q84* nicht bewusst von der Realität Japans im Jahr 1984 ab. Keiner seiner Protagonisten geht durch ein magisches Tor oder tritt in eine andere Dimension über. Trotzdem schmückt der Autor seine Geschichten gern mit Fantasy-Elementen, wie hier einem kleinen Volk in der Tradition des Kunstmärchens „Der kleine Däumling“ von Charles Perrault. Eine ähnliche volkstümliche Erzählung gibt es auch in japanischen Märchenbüchern. Diese kleinen Leute spielen eine wesentliche, jedoch nicht umfangreiche Rolle in *1Q84*. Ihr Geheimnis begleitet vielmehr die Kernhandlung um Aomame

und Tengo auf ihrem Weg zueinander. So ist *1Q84* kein Alternativweltroman im klassischen Sinn. Die Frage nach dem „Was wäre, wenn?“ spielt hier keine Rolle, denn *1Q84* passiert einfach und für jede Figur anders. Der 2009 erschienene Roman ist sicherlich einer derjenigen, in der die besondere Charakteristik des magischen Realismus in der Literatur deutlich wird. Der Leser erlebt, wie das magische Element die Atmosphäre prägt, ohne die Romanwelt zu abstrahieren.

***Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt* [OA 1984, deutsch 1995]**

Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt erzählt zwei Geschichten in einem Roman; es scheint so, als habe Haruki Murakami zwei Kurzgeschichten miteinander vereint.

Die erste Geschichte („*Hard-boiled Wonderland*“) spielt in einer zukünftigen Version des Japans der Achtzigerjahre. Es herrscht ein Krieg um Daten – wer Daten hat, übt Macht aus. Daher versuchen die einen (die Semioten der Fabrik), Daten zu

stehlen, und die anderen (die Kalkulatoren des Systems), sie möglichst zugriffssicher zu verschlüsseln. Erzählt wird die Geschichte eines Kalkulators in Tokio, der für das System arbeitet; er verschlüsselt also Daten. Dieser Verschlüsselungsprozess erfordert eine Bewusstseinsentkopplung durch eine Art „Black Box“ im Gehirn, der Kalkulator soll keine Daten preisgeben können. Der aktuelle Auftrag des na-

menlosen Protagonisten führt ihn zu einem alten Herrn, der sich in einem Bürokomplex mit bizarren Schutzmechanismen verschanzt. Dieser Wissenschaftler erforscht Schadel und lässt Geräusche verschwinden. Sein großer wissenschaftlicher Durchbruch steht bevor, und nun soll der Kalkulator seine Forschungsergebnisse verschlüsseln. Nachdem dieser seine Arbeit begonnen hat, wird er massiv bedroht und auf Schritt und Tritt gejagt.

Die zweite Geschichte („*Das Ende der Welt*“) hat Ähnlichkeit mit einer Fantasy-Story. Ein ebenfalls namenloser Protagonist gelangt in eine durch Mauern abgeriegelte, von Einhörnern bevölkerte Stadt. Auch Menschen leben hier ein sorgen-, aber auch seelenloses Dasein ohne Erinnerung. Beim Eintritt durch das Stadttor muss sich der Protagonist von seinem Schatten trennen, der bei einem Wächter verbleibt. Auch hier erhält der Protagonist einen Auftrag: Er soll alte Träume aus den Schädeln von Einhörnern lesen. Doch der Traumleser mag sich nicht damit abfinden, dass sein Schatten langsam stirbt und er im „*Wunderland der Einhörner*“ gefangen ist. Er ent-



wirft eine Karte und plant seine und seines Schattens Flucht.

Ein bizarres und zauberhaftes Märchen für Erwachsene

Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt ist vielleicht einer der typischsten Murakami-Romane. Hier verbindet der Autor die vom ihm geliebte amerikanische Pop-Kultur mit dem Alltag in einem dystopischen Tokio – und stellt dieser Szenerie eine mystische Fantasy-Welt gegenüber. Murakamis Protagonist ist einerseits der unerschrockene, einsame Wolf und andererseits der Fährtenucher auf der Queste. Die Handlung manövriert ihn in eine Sackgasse, aus der er einen Ausweg finden muss.

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein widersprüchlicher Mix aus Science-Fiction und Fantasy, vereint Murakami am Ende zu einem abgedrehten, poetischen Märchen. Und schlägt somit den Bogen zum magischen Realismus. Denn letztendlich verlässt die Geschichte ihre Realität, die der Japans in den Achtzigerjahren in vielerlei Hinsicht entspricht, nicht. Was die Macht der Daten angeht, so erinnert die Situation in

Hard-boiled Wonderland durchaus an unsere Gegenwart, angesichts der milliardenschweren Datengeschäfte von Google und der Verbindung zum US-Geheimdienst NSA.

Die Pilgerjahre des farblosen Herrn Tazaki [OA 2013, deutsch 2014]

Die Realität in *Die Pilgerjahre des farblosen Herrn Tazaki* kommt mit weit weniger Verzerrungen aus, als in *1Q84* oder *Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt* – und präsentiert dennoch ein wunderbares Erscheinungsbild Japans, wie aus einem Traum.

Tsukuru Tazaki führt ein einsames, farbloses Leben in Tokio. Allein sein Beruf macht ihm Freude, denn er konnte sich seinen Kindheitstraum erfüllen und konstruiert Bahnhöfe. Sonst hat Tsukuru keine Interessen, die ihn anderen Menschen näher bringen. Doch dann tritt Sara in sein Leben. Ihr gegenüber öffnet sich Tsukuru ein wenig und vertraut ihr das Trauma seiner Jugend an.

In seiner Geburtsstadt Nagoya hatte Tsukuru vier Freunde, mit denen er durch dick und dünn ging. Sie alle tragen Farben im

Namen, die Mädchen heißen Shirane (weiße Wurzel) und Kuro-no (schwarzes Feld), die Jungen Akamatsu (Rotkiefer) und Oumi (blaues Meer), hingegen steht der Name Tazaki für „etwas machen oder bauen“. Auch nach der Schulzeit, als Tsukuru zum Studium Nagoya verließ, blieb die Gemeinschaft bestehen. Bis bei einem seiner Besuche in der Heimatstadt die Freunde jeglichen Kontakt zu Tsukuru abbrechen, ohne ersichtlichen Grund. Tsukuru entwickelt eine intensive Todessehnsucht, aus der ihm sein einziger Freund in Tokio, Haida (graues Feld), heraushilft, bevor auch dieser spurlos aus seinem Leben verschwindet.

Sara verlangt, dass Tsukuru den Grund für den Bruch mit seiner Jugendclique herausfindet. Und so bricht er zu einer Pilgerreise in die Vergangenheit auf.

Lebensgeschichten, Träume und Traumata zwischen Realität und Phantasie

Wieder schickt Haruki Murakami seinen Protagonisten in eine Situation, die ihn einsam und verzweifelt zurücklässt. Der Leser geht mit Tsukuru rückwärts

durch seine Jugendzeit und streift dabei die Lebensgeschichten der einstigen Weggefährten. Es gilt, ein furchtbares Geheimnis aufzudecken, dass zum Verlust der Freunde führte und Tsukurus Trauma auslöste. Und es gilt, einen Weg zurück ins Leben zu finden. *Die Pilgerjahre des farblosen Herrn Tazaki* trägt autobiographische Züge und ist somit eine realitätsnahe Geschichte. Und dennoch ist sie fest in der Tradition des magischen Realismus verankert. Mit einem Farbenspiel, als stimmigem Hintergrundbild, mit der Musik Liszts als melancholischem Soundtrack, mit surrealen Episoden in Grau und Grün, mit Träumen und Visionen.

Fazit:

Haruki Murakami zeigt in seinen Werken, wie vielfältig der magische Realismus in der Literatur sein kann. Die Bedeutung, die das wundersame Element einnimmt, und die Art und Weise seines Auftritts ist der Fantasie des Autors überlassen. Er kann sich der Elemente aus der Phantastik bedienen, muss aber nicht. Ein wesentlicher Unterschied zwischen Phantastik und magischem

Realismus liegt in der Absicht begründet, eine phantastische Welt zu erbauen. Denn diese Absicht verfolgt der magische Realismus ausdrücklich nicht. Vielmehr begleitet der Leser die Protagonisten durch eine fiktionale Welt, in der ganz selbstverständlich das Irreale, Phantastische und Wunderbare Wirklichkeit wird. Bei Murakami sind es die existenziellen Fragen, die im Mittelpunkt der Handlung stehen: Fragen nach der Natur des Menschen, nach kultureller Identität, Fragen nach dem Wesentlichen im Leben und dem Umgang mit dem Tod. Es sind Fragen philosophischer Art, auf die es naturgemäß keine eindeutigen Antworten geben kann. Das ist der Grund, weshalb man als Leser eines Murakami-Werks nie damit rechnen sollte, dass alle offenen Fragen am Ende gelöst werden. Ganz im Gegenteil scheint dem Autor am Herzen zu liegen, seine Leser zum Nachdenken anzuregen, mit offenem Herzen Gedanken zu entwickeln, die die Grenzen unserer Realität bisweilen hinter sich lassen. Dabei ist ein Markenzeichen des Autors, in schlichter und prägnanter Sprache zu schreiben, nicht verschwurbelt und komplex, wie die Thematik

der Bücher vielleicht befürchten ließe. Das banale Leben, der Alltag, mit allem, was dazu gehört, ist stets ein wesentlicher Teil von Murakamis Geschichten. Doch immer wird es so liebevoll und detailliert beschrieben, dass es nie banal erscheint, sondern präsent und bedeutend. Das ist es, was den Murakami-Leser mitreißt in seine magischen Welten, in denen Traum und Wirklichkeit grenzenlos ineinanderfließen.

Quellen:

- www.wikipedia.de
- Thomas Nussbaumer, „Der magische Realismus – über die phantastische Seite der Wirklichkeit“, auf: www.phantastik-couch.de (mit freundlicher Genehmigung des Autors)
- www.dumont-buchverlag.de



Von Menschkreaturen und göttlichen Tieren

Ein Artikel von Stefanie Mühlsteph



Nirgends auf der Welt liegen Hightech und uralter Glaube so dicht beieinander wie in Japan. Denn während in der Metropole Tokyo (mit den 23 Einzugsgebieten) über 9 Millionen Menschen jeden Tag mit den neuesten tech-

nischen Spielereien zu tun haben, gibt es 108 Millionen Gläubige des Shintoismus – das entspricht 84 % der Bevölkerung.

Der Shintoismus (zu Deutsch „Weg der Götter“) ist eine Natur-

religion, die nahezu ausschließlich in Japan praktiziert wird. Hier wird nicht bloß ein Gott angebetet, sondern eine Vielzahl von regionalen und überregionalen Gottheiten. Diese Gottheiten werden *Kami* genannt. Sie können

menschliche oder tierische Gestalt annehmen oder sogar abstrakt erscheinen.

Nach der Entstehungsgeschichte ist das göttliche Geschwisterpaar Izanagi und Izanami für die Geburt Japans verantwortlich, indem Izanami das Land – nach einer feurigen Hochzeitsnacht – gebar.

Die bekannteste Göttin ist jedoch die Sonnengöttin Amaterasu, die im weltbekannten Ise-jingū (ein gewaltiger Schrein in Ise) verehrt wird. Dieser Schrein ist das – buchstäblich – größte Heiligtum Japans. Jedes Jahr besuchen bis zu sechs Millionen Gläubige die majestätische Anlage. Weitere bekanntere Gottheiten sind der streitsüchtige Sturmgott Susanoo und der übermüdete Mondgott Tsukiyomi.

Diese Götter sind aber keinesfalls unfehlbar oder frei von unmoralischem Handeln. Sie machen Fehler und haben – wie wir Menschen – diese dann auch auszubügeln, mit allen Konsequenzen. Und dies ist eben jener feine Zug, der die Religion des Shinto so sympathisch macht.

Neben diesen Gottheiten existieren kleine Gottheiten und ...

Monster. Yokai oder Mononoke werden sie im Volksmund genannt. Sie besitzen übernatürliche Fähigkeiten, sind manchmal gefährlich und leben auch hier und da unter den Menschen. Sie fühlen sich von uns angezogen und gleichzeitig abgestoßen. Es ist ein ambivalentes Verhältnis, das die Yokai zu uns Menschen haben – und manchmal entsteht aus einer tragischen Liebesgeschichte ein Halb-Dämon, Hanyou genannt.

Besonders aus der Edo-Zeit (1603 bis 1868) gibt es allerlei Künstler, die sich den Rätseln der Yokai angenommen haben. Die Yokai sind – besonders für die Phantastik – eine besondere Art Dämon, da sie tierisch, menschlich oder bizarr (weder Tier noch Mensch) aussehen können.

Manche Dämonen – wie etwa die Kitsune – wachen über die Schreine von Göttern (Fuchsgottheit Inari). Sie sind somit keine Randerscheinung, sondern ein wichtiger Bestandteil des Shintoismus und der japanischen Religion und Tradition. Die tierischen Yokai können von ihren „echten Verwandten“ kaum unterschieden werden. Sie ahmen Menschen nach oder können sich sogar in

jene verwandeln (= Hengeyokai; Gestaltwandler). Die berühmteste Vertreterin ist die Kitsune, die sich von einem silbernen Fuchs mit neun Schwänzen in eine wunderhübsche Frau verwandelt und dadurch so manchen gestandenen Mann um den Verstand bringen kann. Kitsune sind – wie ihre westlichen Verwandten – gerissen und schlau, weswegen man einer Kitsune nie ganz vertrauen darf. Etwas plumper kommt der riesige Marderhund Tanuki daher, denn er ist eher für seine Trunksucht und Spielschulden bekannt. Auch sind Ookami (wolfsähnliche Dämonen) oder Bakeneko/Nekomata (katzenähnliche Dämonen) bekanntere Vertreter ihrer Yokai-Gattung. Kitsune werden besonders gerne in der Romantasy genutzt – wie von Richelle Mead in ihrer Reihe „Dark Swan“ der Kitsune Kiyō. Auch in Mangas und Animes findet der Kitsune eine Vielzahl von Fans wie in *InuYasha* (von Takahashi Rumiko) der kleine Kitsune Shippou. So gibt es aber auch tierische Wesenheiten, die menschliche Züge tragen, wie etwa die Tengu (Berg- oder Waldgeister, die Krähen-gestalt annehmen) oder Kappa (Allesfresser; fischig riechender

Frosch-Dämon, der Teiche und Flüsse beschützt – Menschen zieht er in seinen See hinab und saugt ihnen das Blut aus).

Eine besondere Art Yokai sind jene, die ehemals Menschen waren und sich durch schlimme Vorkommnisse in einen Yokai verwandelten. Die bekannteste Vertreterin ihrer Gattung ist die Yuki-onna (Schneefrau; zierliches Mädchen mit schneeweißer Haut und Haaren), eine Mondprinzessin, die sich auf die Erde wagte und in einem Schneesturm verirrte.

In dieser Gattung gibt es allerlei regionale Legenden, um Leute vor Dummheiten zu bewahren – wie allein in einen Schneesturm zu gehen.

Zu den lustigsten und skurrilsten Vertretern der Yokai gehören die Tsukumogami – gewöhnliche Haushaltsgeräte, die an ihrem hundertsten „Geburtstag“ lebendig werden. Dies kann alles von Sandalen über Regenschirme bis zu Weingefäßen oder Teekesseln sein. Also gut aufgepasst, wenn man ein Familienerbstück bekommt ... es könnte sich selbstständig machen.

Weniger raffiniert und mehr bössartig sind Oni (= Teufel/Dämon), Ogerartige, die in den Bergen leben. Auch wenn sie teils menschliche Gestalt besitzen (außer Hörnern, Krallen und einer besonders auffälligen Hautfarbe), sind sie durchweg Menschenfresser und weder für ihre Intelligenz noch Anstand bekannt. Von allen Yokai ist diese Art die dümmste.

Besonders in *InuYasha* finden sich Oni. Dort gibt es keine Folge/Act ohne einen dämlichen Oni, der *InuYasha* herausfordert.

Neben den Yokai schreiben die Japaner den Seelen Verstorbener einen ganz besonderen Stellenwert zu. Japanische Familien mit einem großen Traditionsbewusstsein pflegen kleinere Schreine, in denen sie den Seelen der Ahnen Opfergaben (Räucherwerk, Tee oder Essen) darbringen. Deswegen gibt es auch für Seelen, Geister und Sonstige besondere Kategorien: Bakemono (Gespenster), Gaki (Hungergeister; Reinkarnationen besonders gieriger Menschen), Goryou (Rachegeist), Mitama (Seele eines Kami), Onryou (Rachegeist eines Menschen, der qualvoll zu Tode gekommen ist), Reikon (Seele eines Verstor-

benen, die in der Welt der Lebenden gefangen ist – ähnlich einem Geist), Sorei (Ahnenseelen) und Yurei (noch nicht reinkarnierte Seele).

In der japanischen Mythologie geht es teilweise sogar märchenhaft zu, wie in der Geschichte der Kaguya-hime, die ähnlich der westlichen Däumeline erst sehr klein ist. Kaguya ist eine Mondprinzessin, die von einem Bauern gefunden und zu einer wunderschönen Frau großgezogen wurde. Jeder Mann wollte sie heiraten, jedoch war es niemandem möglich, die von ihr gestellten Aufgaben zu vollbringen, weswegen Kaguya die irdische Welt verlässt und zurück zum Mond fliegt. Die Geschichte der Kaguya ist ein in Japan gerne verwendeter Hintergrund für Anime oder Manga. Die international bekannte Mangareihe und Serie *Sailor Moon* geht in einem Film in zweierlei Hinsicht auf Prinzessin Kaguya ein (als Außerirdische und Göttin des Mondes) – passenderweise heißt der Film *Schneeprinzessin Kaguya*. Im Manga *Naruto* gibt es einen mächtigen Gegner namens Kaguya, der erste Mensch; und mit *Die Legende von Prinzessin Ka-*

guya kam 2013 ein neuer Film von Ghibli heraus, der diese sagenhafte Figur skizziert.

Von der Historie wurden diese Wesen in die moderne Popkultur hinübergerettet, wo sie – teils freundlich – aufgegriffen und neu interpretiert werden. Yokai bekommen einen Imagewandel –



und werden attraktiver denn je!

Anhand der vielen Beispiele für Dämonen, ihr Können, ihre Geschichten und ihre Mythologie ist es kein Wunder, dass Japaner diese gerne für Manga, Anime

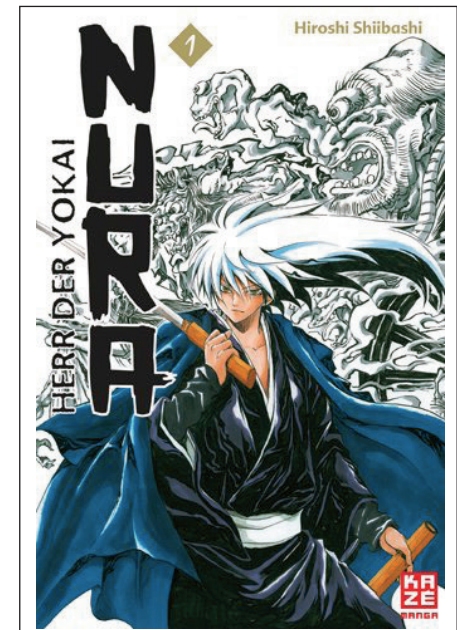
oder Filme verwenden. Wer kennt nicht Ghiblis *Mononoke-hime* (1997) oder *Chihiros Reise ins Zauberland* (2001)? Yokai spielen dort keine Nebenrolle, sondern sind Kern der Geschichte und werden inhaltlich entstaubt. In *Mononoke-hime* kämpft ein Mädchen an der Seite von Ookamis gegen die Zerstörung der Wälder durch Menschenhand und verdeutlicht, was für weit reichende Folgen (auch für die Yokai) menschliche Gier haben kann.

Chihiro hingegen muss ihre Eltern von einem Fluch befreien, indem sie sich in einem mystischen Badehaus um Götter und Geister des Shinto kümmert. Die Filme von Ghibli werden häufig genutzt, um japanische Kinder an die Sagen und Mythen des Shinto und die damit verbundenen Yokai heranzuführen. Speziell die titelgebende Figur aus *Mein Nachbar Totoro* ist mittlerweile ein Inbegriff der Naturgeister geworden.

Einer der berühmtesten Animes und Mangas ist *InuYasha*. Hier suchen ein Hanyou und ein Menschenmädchen (aus der Zukunft) im Japan der Edo-Zeit Splitter eines mächtigen Kristalls und be-

stehen dabei nicht nur zahlreiche Abenteuer, sondern entwickeln auch Gefühle füreinander.

Noch spezieller dreht sich in *Nura – Herr der Yokai* eine Serie- und Mangareihe um Yokai, die es sich in den Städten bequem gemacht haben und dort – unerkannt von uns Menschen – sogar Clankämpfe austragen. In *Prinzes-*



sin Sakura kämpft die Enkelin der Mondprinzessin Kaguya gegen bössartige Yokai und um ihre große Liebe.

Noragami ist die jüngste Animeserie, deren Plot sich spezieller

um Shinto-Gottheiten und deren Aufgaben in der Welt der Menschen dreht.

Im Manga und Anime *Sailor Moon* gibt es Anlehnungen an den Shintoismus. Zum Beispiel kann Rei, die eine Miko ist, die Zukunft in den Flammen voraussehen. *Sailor Moon* selbst wird reinkarniert und stammt ursprünglich aus einem Königreich auf dem Mond. Die Gegner von *Sailor Moon* erinnern zudem an Oni oder originelle Yokai.

Fern der japanischen Medien jedoch wird es ruhig um den Shintoismus mit seinen vielfältigen Dämonen, welche besonders Autoren der Phantastik inspirieren dürften. Zur größten Berühmtheit dürfte der Kappa gekommen sein, als er im trimagischen Turnier gegen Harry Potter antrat – und verlor.

In der Jugendbuchserie *Tagebuch eines Vampirs* der amerikanischen Autorin Lisa J. Smith sind Shinichi und Misao Kitsune, die der „Großmutter“ Inari Obaasan dienen. Das Buch *Die Zwölf Königreiche* (von Fuyumi Ono) spielt in einer japanischen Fantasy-Welt, in der die Helden zwischen der Jetzt-

zeit und der phantastischen Welt wechseln.

In *Der Clan der Otori* (von Lian Hearn) geht es um den tiefen Fall eines Mädchens und den Aufstieg eines jungen Kriegers in einem phantastischen Japan. Deutsche Autoren wie Nina Blazon (mit *Das Königreich der Kitsune*) oder Corina Bomann (*Die Samurairauprinzessin-Trilogie*) wagen sich an die japanische Mythologie und versuchen das befremdliche Verhalten und die Traditionen dem westlichen Leser behutsam nahe zu bringen.

Bei all dem Facettenreichtum, den die japanische Mythologie mit sich bringt, ist es bedauerlich, dass sich bislang nicht mehr Autoren auf Kitsune, Yuki-Onna, Tengu oder Ookami gestürzt haben, sondern immer noch Werwolf & Co. abgrasen. Wenn man genauer hinsieht, erkennt man bei verschiedensten Fabelwesen Parallelen zu den heimisch gewordenen Wesenheiten. Oder sogar eine Kreatur, die man in Japan für japanisch hält ... aber in Wirklichkeit germanischen Ursprungs (genauer gesagt bayrisch) ist: den Schrat.





Legend - ein südkoreanisches Manga-Märchen

Ein Artikel von Judith Gor



Hinter dem Pseudonym Kara verbergen sich zwei koreanische Manhwa-Zeichnerinnen, die in Deutschland vor allem mit *Demon Diary* populär geworden sind. Derzeit erscheint zudem die neue Reihe *Tiara*, die wir euch in der

achten PHANTAST-Ausgabe kurz vorgestellt haben. Zwischen diesen beiden großen Reihen geht das bislang interessanteste Werk von Kara, welches in Zusammenarbeit mit SooJung Woo entstanden ist, etwas unter: *Legend*. Eine wunderbar phantasievolle Geschichte um die Schülerin Eungyo Sung, die in die Vergangenheit entführt wird, um die Teile des legendären Siebenschwerts zu finden.

Eungyo ist eine lebensfrohe Schülerin, die sich gerne mal prügelt, wenn jemand sie oder ihre Freunde beleidigt. Als im Unterricht über das Siebenschwert, das das koreanische Königreich Baekje im Jahr 372 n. Chr. als Geschenk für Japan schmiedete, gesprochen wird, passt Eungyo wieder einmal nicht auf. Dabei ist ihr Schicksal eng mit dem Schwert verwoben.

Kurz darauf begegnet sie einem mysteriösen jungen Mann in der

U-Bahn, der ihr mit seiner aufwändigen und altmodischen Kleidung sofort auffällt. Er rettet Eungyo das Leben, als sie vor einen ein-fahrenden Zug stürzt, und verschwindet - nur um später in ihrem Zimmer aufzutauchen. Der Mann stellt sich als Noah vor und erscheint plötzlich in einem ganz anderen Licht: Als Eungyo nicht mit ihm kommen will, entführt er sie kurzerhand. Sie wehrt sich mit Händen und Füßen, aber als Noah ihr voller Verzweiflung offenbart, dass er ihre Hilfe braucht, willigt sie ein, ihn zu begleiten.

Da ahnt Eungyo noch nicht, dass sie in die Vergangenheit reisen wird. Und auch als sie dort ankommt, ist ihr der Ernst das Lage nicht bewusst. Denn Eungyo kann nicht einfach wieder nach Hause gehen. Zudem benutzt Noah sie scheinbar nur, um das Siebenschwert zu finden und damit seine Schwester zu retten. Diese wird von einem finsternen und

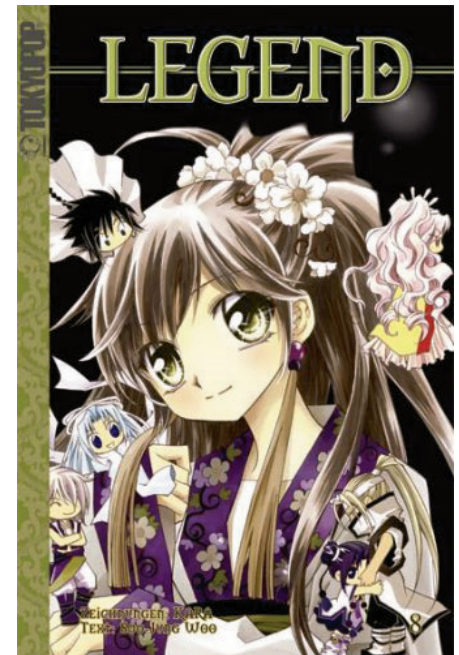
mächtigen Mann gefangen gehalten, der das Schwert braucht, um den versiegelten Dämon Bulgirin zu befreien ...

Auf ihrer Reise treffen Eungyo und Noah auf den kleinen Jungen Hodong, der ein Dorf voller Kinder anführt. Es scheint dort keine Erwachsenen zu geben und die Kinder bringen der sogenannten Mutter des Sees regelmäßig ein Opfer – eine erwählte Prinzessin, die für die Jugend aller anderen sterben soll. Eungyo und Noah kommen dem Grund für die ewige Jugend auf die Spur. Schließlich begleitet sie Hodong und komplettiert damit die Heldengruppe.

Eungyo beschwert sich häufiger über die primitiven Zustände in der Vergangenheit, vor allem was Essen und Hygiene betrifft, doch insgesamt macht sie einen unbedarften Eindruck. Ihr fröhliches Wesen ist scheinbar nicht zu erschüttern. Einerseits wirkt sie mit ihrer überdrehten Art manchmal nervig, doch andererseits ist sie unglaublich hilfsbereit und liebenswert. Das erkennt auch Noah, der bald ein schlechtes Gewissen bekommt und Eungyo verspricht, sie zu beschützen.

Noah ist ein eher ruhiger Charakter, der im Kampf zu einem kaltblütigen Krieger wird. Er kann sehr gut mit dem Schwert umgehen und taktiert klug. Um seine Schwester zu befreien, belügt er Eungyo, für die er gleichzeitig Gefühle entwickelt. Diese werden bald erwidert, doch Eungyo traut sich lange nicht, Noah zu gestehen, was sie für ihn empfindet. Beide ahnen dabei noch nichts von ihrer schicksalhaften Verbindung.

Der kleine Hodong wirkt wie ein rotziger Bengel, während man das unbestimmte Gefühl hat, dass er mehr weiß, als er zugibt. Seine Rolle ist anfangs schwer zu definieren. Zwischen seinen trotzigen Reaktionen flammt manchmal eine merkwürdige Freundlichkeit Eungyo gegenüber auf, während er Noah ablehnend gegenübersteht. Den Grund dafür erfährt man erst spät und er ist eine riesige Überraschung.



Was als Suche nach den Teilen des Siebenschwertes beginnt, entwickelt sich zu einer sehr persönlichen Geschichte mit einer spannenden Mythologie im Hintergrund. Nachdem der Bulgirin vor langer Zeit versiegelt wurde, wurde das Schwert absichtlich zerbrochen, damit der Dämon nie wieder befreit werden kann. Jedes Teil entspricht dabei einer Seele des Schwertes und jede dieser Seelen hat sich in der Welt als Persönlichkeit manifestiert. Eungyo kann die Klängen des Schwertes spüren, weshalb Noah auch ausgerechnet sie für seine Suche braucht.

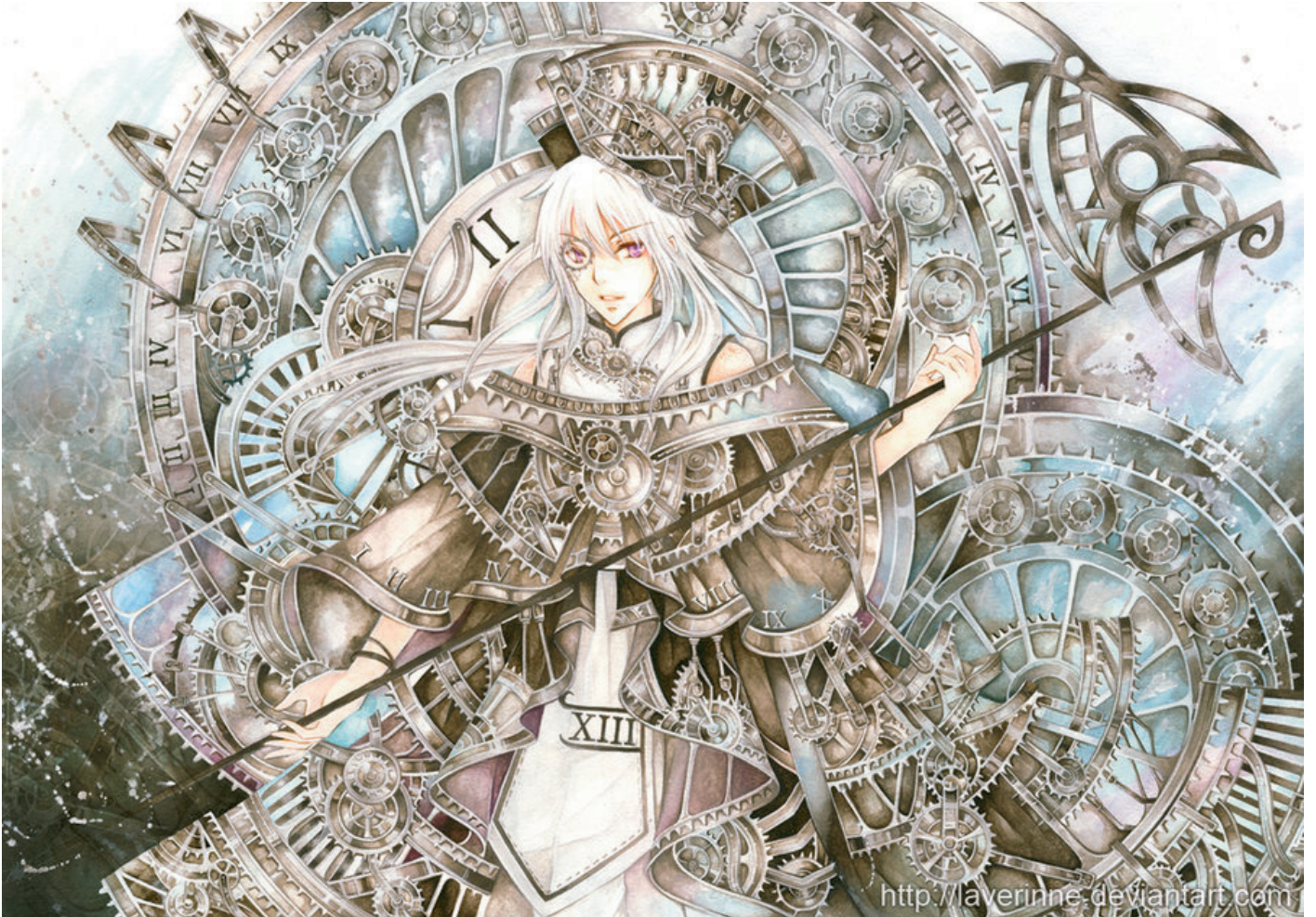
Was anfangs etwas diffus wirkt, wächst sich zu einer sehr gut durchdachten Geschichte aus. Soojung Woo und Kara ist es gelungen, die Handlung erst in verschiedene Richtungen laufen zu lassen und dann alle Fäden wieder kunstvoll zusammenzufügen. So lernt der Leser erst die

verzauberte Welt der Vergangenheit kennen, in der es aufgrund der Seelen des Siebenschwerts zu merkwürdigen Veränderungen kam. Die phantastische Suche schlägt jedoch bald in Drama voll enttäuschter Gefühle um, denn die Protagonisten kennen sich aus einem früheren Leben, dessen Erinnerungen nach und nach aufbrechen. Diese Idee ist nicht besonders innovativ, in *Legend* aber so konsequent und gekonnt umgesetzt, dass man die letzten fünf Bände aufgrund der hohen Spannung in einem Rutsch durchliest.

Zeichnerisch ist *Legend* das bislang beste Werk des Zeichner-Duos Kara, was vor allem am relativ geringen Einsatz von SD-Zeichnungen liegt. Auch in *Legend* findet sich der typische Humor, der die Manhwa-Reihen von Kara auszeichnet, doch insgesamt ist die Geschichte ernster, was sich auch in den Zeichnungen spiegelt.

Vor allem von Eungyo und Noah gibt es atemberaubende Porträts mit intensiven Blicken, während die Kampfszenen sehr dynamisch ausfallen. Auch kleineren Panels wurde sich mit viel Liebe zum Detail gewidmet. Jeder Charakter besitzt zudem ein individuelles Aussehen, samt eigenem Kleidungsstil und bestimmten Gesten und lebendiger Mimik.

Die ersten sieben Bände von *Legend* sind noch zum damaligen Preis oder auch sehr günstig gebraucht zu bekommen, doch Band 8, 9 und 10 werden teilweise zu überzogenen Sammlerpreisen gehandelt. Hier lohnt es sich, im Comicladen des Vertrauens vorbeizuschauen, ob die Reihe noch vorrätig ist, oder auch auf Messen mit Mangashop Ausschau zu halten. Auch auf E-Bay kann man sein Glück versuchen, manchmal wird die komplette Reihe zu einem guten Preis angeboten.



Meltworld Shanghai - Eine Stadt wie keine andere

Werkstattbericht von Matthias Matting

Die chinesische Metropole Shanghai ist eine Mischung aus Dystopie und glänzender Zukunft, aus goldener Vorgeschichte und grausamer Vergangenheit – und der perfekte Ort für einen Urban-Fantasy-Roman.

Meine erste Begegnung mit Shanghai fand auf dem Online-Portal Shanghaiist.com statt. Eine Meldung berichtete dort unter einem schlecht erkennbaren Foto, welch unglaublicher Vorfall sich am Tag zuvor zugetragen hatte. Eine junge Frau hatte an einer Straßenkreuzung stoppen müssen. Ein Mann, vielleicht 40, hatte die Fahrertür geöffnet, die Frau aus dem Auto gezerrt und ihr ins Gesicht gebissen. Passanten trennten den Täter von seinem aus mehreren Wunden blutenden Opfer. Täter und Opfer waren sich bis dahin völlig unbekannt gewesen.



Was aus dem Mann wurde, ob er vielleicht geistig verwirrt war – ich habe es nie erfahren. Die Geschichte ist auf Shanghaiist nicht mehr zu finden. Aber ähnliche Vorfälle haben sich regelmäßig wiederholt. Gerade gestern war

von einem Mann die Rede, der einen Hund an die Stoßstange seines Autos gebunden hatte und so durch die Straßen gefahren war – der Hund erlitt dabei lebensgefährliche Verletzungen. Dabei ist Shanghai keine gefährliche Stadt.

Ganz im Gegenteil: Ich habe mich selten so sicher gefühlt wie dort. Als Ausländer kann man problemlos durch die ärmsten Viertel streifen. Aber es schien mir, als brodele etwas in den Herzen mancher Chinesen, etwas Dunkles. In einem Fantasy-Buch wäre das die dunkle Macht, der Gegner, der die Herrschaft zu erringen versucht.

Als ich dann tatsächlich unter den Platanen im „French Quarter“ stand, vor dem Eingang zu einem Märchenschloss, war mir sofort klar, dass ich *Meltworld Shanghai* schreiben musste. Ein Buch über eine Stadt, eine richtige Welt für sich, in der sich immer wieder Realität und Fiktion zu vermischen scheinen. Das Schloss, vor dem ich stand, war die „Moller-Villa“. Ein schwedischer Reeder ließ das Gebäude vor über hundert Jahren nach den Wünschen seiner kleinen Tochter errichten (die dann doch nie dort einzog). Deshalb wirkt die Villa heute wie aus Zeit und Raum gefallen. Die perfekte Basis also für einen Dämon, der üble Pläne schmiedet?

Doch die Meltworld hat noch zwei andere Aspekte. Das riesige

Shanghai ist eine Stadt der Kontraste. Eben noch schlendert man durch enge Straßen, in denen die Menschen auf dem Bürgersteig wohnen. Winzige Häuschen ohne fließendes Wasser bestimmen das Bild, Stromkabel hängen wild durch die Gegend. Ein junges Mädchen wäscht sich in einem Wassereimer die Haare. Ihre Großmutter glättet mit einem mit

glühender Kohle gefüllten Bügeleisen einen Berg Wäsche. Aus den leeren Fensterrahmen tönen Geräusche chinesischer Fernseh-Talkshows.

Doch gleich um die Ecke beginnen Glanz und Reichtum. Hochhäuser wachsen in atemberaubendem Tempo, in denen die Wohnungen teurer sind als in



München (wer nicht so viel Geld hat, wohnt am Stadtrand). Gucci, Apple, H & M, alle internationalen Ketten verkaufen ihre Güter – und die Shopping-Tempel sind voller Besucher. Shanghai ist eine Stadt der Kontraste.



Die alten, armen Viertel der Innenstadt sind der Stadtregierung längst ein Dorn im Auge. Wer sie noch sehen will, sollte bald nach Shanghai reisen. Die Zukunft soll golden glänzen, und man hat das Gefühl, dass auch die Einwohner daran glauben – wenn nicht gerade sie es sind, die aus

ihrem bald abzureißenden Viertel an den Stadtrand abgeschoben werden. Und doch ist da immer wieder die Vergangenheit. Ich stieß in der Zi-Ka-Wei-Bibliothek darauf. Es ist nicht die Vergangenheit des Mittelalters, der

großen chinesischen Kaiser, die das Bewusstsein der Shanghaier bestimmt. Es ist eine noch sehr junge Vergangenheit, die mit dem Sieg der Volksarmee unter Mao und speziell mit der Kulturrevolution begann. Kaum jemand spricht darüber. Öffentlich wird sie nicht erwähnt, als habe es die

schrecklichen Jahre nicht gegeben.

Wer etwas darüber wissen will, muss *Fräulein Hallo und der Bauernkaiser* von Liao Yiwu lesen. Schonungslos, aber ohne Pathos berichtet der in China verfolgte, in Deutschland mit dem Friedenspreis des Buchhandels geehrte Autor, wie das „gemeine Volk“ diese Jahre überstand. Wie Menschen aus Hunger andere Menschen aßen. Wie alle aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurden, die sich nicht mit den Zielen identifizieren konnten. Wie alte Traditionen als Verbrechen klassifiziert wurden. Eine dieser Traditionen hat es auch als Element in *Meltworld Shanghai* geschafft: Der Beruf des „Totenrufers“, der in der Fremde Verstorbene zurück in ihre Heimat brachte, genoss vor der Kulturrevolution hohe Anerkennung. Mit Genehmigung des S. Fischer Verlags konnte ich mehrere Seiten in *Meltworld Shanghai* zitieren.

Wenn ich vorhin sagte, dass es keine goldene Vergangenheit gebe, dann ist das nicht ganz gerecht. Es gibt einen Ort, der an das Shanghai vom Anfang des

20. Jahrhunderts erinnert. Der „Paramount Ballroom“ (leider seit diesem Frühjahr geschlossen) war ein Tanz-Tempel im Geist der alten Zeit. Hier tanzten Shanghai-erinnen zwischen 40 und 60 mit bezahlten Taxi-Tänzern zu Walzer- und Tango-Takt. Auch im Roman spielt der Ballroom nun eine wichtige Rolle.

Das ist also die Meltworld im Roman. Doch ich wollte sie auch in die Wirklichkeit übertragen. Hannah Harlof, die Hauptperson, eröffnete einen eigenen Facebook-Account. Sie schrieb über ihre Erlebnisse in der neuen Stadt, über seltsame Vorgänge, über ihre neue Schule (die ich mir ebenfalls angesehen hatte). Bei meinem zweiten Besuch in Shanghai nutzte ich die Gelegenheit und ließ Hannah echte Postkarten an verschiedene Blogs schreiben. Schon während ich die Handlung entwickelte, ließ ich mir die Stadt von einem Gra-

fiker illustrieren. Der Blick des Künstlers machte es einfacher, das Wesentliche eines Ortes zu erkennen. Die Bilder konnte ich auch dazu verwenden, einen hübschen Trailer zu schneiden. Was noch zum Anspruch eines professionellen Titels fehlte: Drucklayout, Audiobook, eine Website,

eine Leserunde bei Lovelybooks.

Das schöne Ergebnis: am besten Tag Platz 64 bei Amazon. Ich bedaure nur, dass ich es bisher nicht geschafft habe, den geplanten Nachfolger zu schreiben. Die Geschichte steckt jedenfalls schon in meinem Kopf.



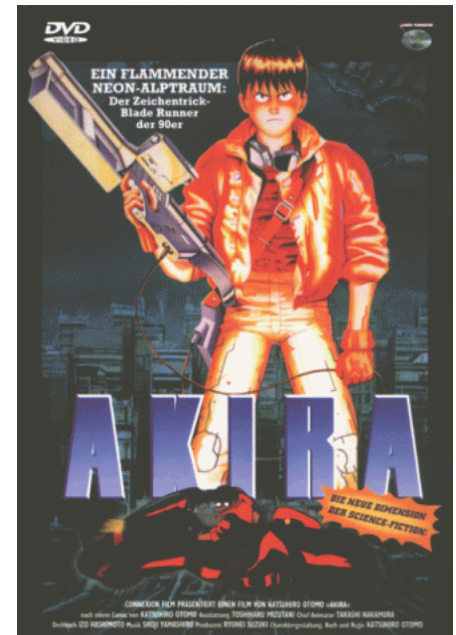
Neo Tokyo – Die japanische Metropole im Cyberpunk

Ein Artikel von Judith Gor

Bereits Williams Gibsons *Neuromancer* lebte vom Charme einer japanischen Metropole, die allerdings nicht Tokyo, sondern Chiba war – welche immerhin in der Nähe der japanischen Hauptstadt liegt und im Buch zum wuchernenden Sprawl (weitläufige Zersiedlung) rund um Tokyo gehört. Der legendäre erste Satz des ersten reinen Cyberpunkwerkes fängt die Atmosphäre des fiktiven Chiba perfekt ein: „The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.“ Diese Art von technischer Metaphorik zieht sich durch den ganzen Roman, durchbrochen von der derben Sprache der Charaktere. Denn Ambivalenz ist das, was das Genre ausmacht: neonbunte Innenstädte und das triste, graue Sprawl. Hightech und Lowlife. Virtuelles Licht und realer Dreck. Was William Gibson damals schrieb, war eine Übertreibung wirklicher Prozesse, eine fiktive

Zukunft, die sich aus den Fehlern der Gegenwart nährte. Filme wie *Blade Runner* versuchten, die Cyberpunk-Atmosphäre auf Leinwand zu bannen, doch die technischen Möglichkeiten wurden dem, was Gibson beschrieb, nicht gerecht. Anders verhält es sich bei Animes, die bereits in den Achtzigern und früheren Neunzigern mit ihrer Trickfilmtechnik den Cyberpunk in all seinen Extremen visuell inszenieren konnten.

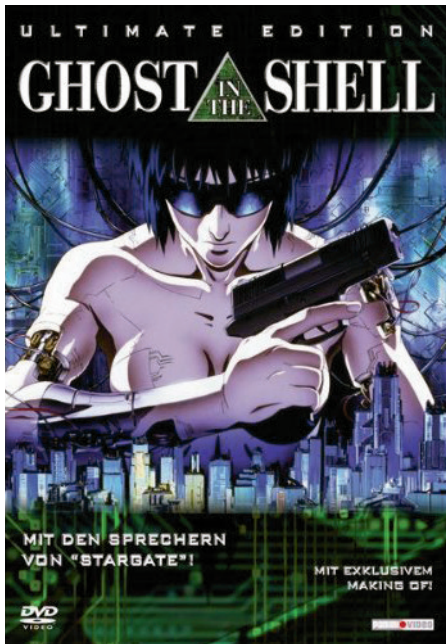
1988 lief in Japan die Animeadaption des Erfolgsmanga *Akira* in den Kinos, welche mit einer zeichnerisch herausragenden Qualität brillierte. Die Handlung spielt in Neo Tokyo im Jahr 2019 (im Manga im Jahr 2013), nach dem dritten Weltkrieg. Die beiden Motorradfreaks Kaneda und Tetsuo liefern sich harte Wettrennen mit rivalisierenden Gangs. Mit ihren aufgemotzten Maschinen rasen sie sowohl durch die neonfun-



kelnden Straßen Neo Tokyos als auch durch das triste Sprawl, das die Stadt wie eine endlose, graue Masse aus Stein und Metall umschließt. Als sie dabei einem Kind mit greisenhaften Gesichtszügen begegnen, verändert sich ihr Leben für immer: Tetsuo kommt

in Kontakt mit dem seltsamen Kind und wird von der Regierung in Gewahrsam genommen. Kurz darauf entwickelt er übernatürliche Kräfte, die in Zusammenhang mit dem geheimnisvollen Akira stehen. Kaneda, der von Tetsuo gleichermaßen bewundert wie beneidet wurde, macht sich auf die Suche nach seinem Freund.

Was als lupenreiner Cyberpunk mit kantigen Charakteren beginnt, entwickelt sich zu einem bizarren Szenario, bei dem der Sinn irgendwann verloren geht.



Der gesellschaftskritische Unterton verwandelt sich allmählich in pseudophilosophischen Wahnsinn, der nicht nur die Charaktere überfordert. Für japanische Verhältnisse ist eine solch ausufernde Story jedoch relativ „normal“, zudem bietet das Ende Raum für eigene Gedanken und Interpretationen. *Akira* ist und bleibt einer der visuell ansprechendsten Cyberpunkfilme, die es gibt.

In *Ghost in the Shell*, der Animeadaption des gleichnamigen Manga, wurde Tokyo von einer nuklearen Explosion zerstört. Auf den Überresten der alten Stadt, welche von der radioaktiven Strahlung gesäubert wurde, wird eine neue errichtet: New Tokyo / Neo Tokyo. Die Stadt ist weitreichend überflutet, während Maschinen Tag und Nacht daran arbeiten, die Landschaft umzubilden und die Stadt trockenzulegen. Das Herz der Stadt ist währenddessen zu neuem Neonglanz erblüht. Wolkenkratzer mit Glasfassaden ragen hoch in den Himmel. Die technische Entwicklung ist bei Cyborgs und Menschen mit künstlichen Körpern angekommen, so wie ihn Protagonistin Major Motoko Kusanagi besitzt, die ebenso wie Kriegsveteran

Batou zur Spezialeinheit Sektion 9 gehört und gegen Cyberkriminalität kämpft.

Im Film setzt sich Major Kusanagi intensiv mit der Frage auseinander, ob sie überhaupt noch ein Mensch ist. Sie besitzt seit frühester Kindheit ihren künstlichen Körper und ist damit quasi ein menschlicher Geist in einer Maschine. Die philosophische Komponente des Animes wird vor allem durch den melancholischen Soundtrack von Kenji Kawai unterstrichen. *Ghost in the Shell* bietet zwar auch reichlich Action, enthält daneben aber viele nachdenkliche Szenen – auch solche, in denen die dunklen Seiten Neo Tokyos gezeigt werden und mehrere Minuten verschiedene Bilder der Stadt und der Menschen nur von der faszinierenden Musik begleitet werden. *Ghost in the Shell* ist ein actionreicher Science-Fiction-Anime mit einer künstlerischen Komponente, die die Ambivalenz des Cyberpunk ebenso genial wie Williams Gibsons *Neuromancer* spiegelt.

Der zweite Kinofilm, *Ghost in the Shell: Innocence*, steht dem ersten in dieser Hinsicht in nichts nach. Die Geschichte konzentriert sich nun

auf den mysteriösen Puppemaster, der die Sicherheitsbarrieren einer Shell, also eines künstlichen Körpers, überwinden und die betreffenden Personen kontrollieren kann. Diese Fähigkeit ist umso bedrohlicher, als viele Politiker bereits auf einen verbesserten Kunstkörper statt auf ihren eigenen setzen. Zunächst begnügt sich der Puppemaster damit, Menschen mit einer Shell als Körper zu „übernehmen“ und sie für ihn oder seine Auftraggeber Verbrechen begehen zu lassen. Doch bald schon hackt er sich in die Gehirne von Politikern – da kommt Sektion 9 ins Spiel.



Ebenso wie der erste Film arbeitet *Innocence* mit ruhigen Sequenzen, die nur von Musik unterlegt werden, und reichlich Action. Zeichnerisch kann man Cyberpunk kaum besser inszenieren als in diesem Film. Die morbide Schönheit der Dystopie lässt den Zuschauer nachdenklich zurück, während die Story bestens unterhält und ordentlich Substanz hat.

Zu *Ghost in the Shell* gibt es übrigens unter dem Titel *Stand Alone Complex* noch eine Animeserie.





Psycho-Pass

Ein Artikel von Judith Gor



Auch der neuste Cyberpunkanime von I. G. spielt in einer zukünftigen Version Tokyos, zumindest scheint es sich bei der vom sogenannten Sibyl System kontrollier-

ten Metropole um die japanische Hauptstadt zu handeln. *Psycho-Pass* hat den Charme von *Ghost in the Shell* und überträgt das Konzept auf eine Weiterentwicklung heutiger Technologie. Der Alltag im futuristischen Japan ist vor allem eines: bequem. Man wird morgens von einem persönlichen Online-Maskottchen geweckt, Möbel und Kleidung lassen sich per Sprachsteuerung anpassen und das Frühstück macht sich quasi von selbst. Natürlich handelt es sich um perfekt ausgewogene Speisen, die auf die Bedürfnisse des eigenen Körpers abgestimmt sind. Zudem wird regelmäßig die psychische Verfassung überprüft, was das Sibyl System übernimmt. Denn in dieser Zukunft hat jeder Mensch einen *Psycho-Pass* – verfärbt sich dieser, wird Alarm geschlagen. Verfärbt er sich so stark, dass man als Verbrecher eingestuft wird, wird man von der Polizei gejagt und schlimmstenfalls eliminiert.

Der Protagonistin Akane stehen mit ihren guten Noten eigentlich alle Türen offen, doch die junge Frau will ausgerechnet Polizei-Inspektorin werden. Dort arbeitet sie mit latenten Verbrechern zusammen, die als Vollstrecker die Beamten unterstützen und damit der Zwangstherapie entgehen. Gemeinsam mit den Inspektoren gehen sie auf Verbrecherjagd und eliminieren Personen, deren *Psycho-Pass* sich kritisch verändert hat. Akane weiß zwar, dass der Job verdammt hart wird, dennoch ist sie entsetzt, als bei ihrem ersten Einsatz das Opfer einer Entführung getötet werden soll. Durch den Stress hat sich auch sein *Psycho-Pass* bedenklich verfärbt, sodass eine erfolgreiche Therapie unwahrscheinlich erscheint. Also soll die Frau kurzerhand eliminiert werden. Akane geht jedoch dazwischen und betäubt kurzerhand ihren Kollegen.

Nach ihrem turbulenten und etwas missglückten Einstand gelingt es Akane jedoch, die meisten Kollegen für sich einzunehmen. Ihre etwas naive und noch jugendliche Art weckt den Beschützerinstinkt ihrer Truppe, zudem bewundern die meisten ihr herzliches und freundliches Wesen. Einzig Kōgami, der als latenter Verbrecher eingestuft ist, verhält sich

Akane ist gewissermaßen eine typische Heldin des Genres: Sie lebt angepasst im System, entscheidet sich dann aber für eine ungewöhnliche Karriere als Inspektorin. Schnell bemerkt sie dabei, dass das Sibyl System nicht unfehlbar und vor allem ungerecht ist.

Die ersten Folgen widmen sich kleineren Fällen, wodurch man

spricht. Doch daneben gibt es auch die Sperrbezirke, die teils überflutet oder einfach nur verrottet sind. Eine perfekte Fluchtmöglichkeit für Menschen, deren Psycho-Pass nicht mehr lupenrein ist. Der Kontrast zwischen Hightech und Lowlife ist in *Psycho-Pass* sehr hart, genau so, wie es im Cyberpunk sein muss. Die Gesellschaftskritik zeigt sich anfangs rein in der Darstellung der Lebensumstände, später machen sich auch die Charaktere immer mehr Gedanken um die Gerechtigkeit ihres Systems und darüber, wie sich ihr Leben verändert hat. Technik macht das Leben einfach, aber ist es so noch richtig lebenswert? Wenn man nicht einmal mehr entscheidet, was man essen will? Wenn eine künstliche Intelligenz die Psyche beurteilt und man in ständiger Angst lebt, im Therapiezentrum zu landen?



ihr gegenüber kalt und distanziert. Allerdings macht er bei nahezu jedem einen schlecht gelaunten Eindruck. Kōgami ist eine typische Cyberpunkfigur, ein Mann mit einer Vergangenheit, die ihn nicht loslässt. Abgebrüht und nicht mit sich selbst im Reinen. Doch auch

Akane und ihr Team in Aktion erleben und ihre Welt kennen lernen kann. Das zukünftige Tokyo ist eine leuchtende Stadt mit Glasplätzen und allerhand technischem Schnickschnack – und auch viel Grün, was den heutigen Vorstellungen moderner Innenstädte ent-

Ab der zweiten DVD / BD kristallisiert sich mehr und mehr ein roter Faden heraus und Akane bekommt es mit einem unerbittlichen Gegner zu tun: Shougo Makishima. So wie er sich gibt und wie er handelt, erscheint er als durchgeknallter Psychopath, der anderen Verbrechern hilft, ihre kranken Phantasien in die Tat umzusetzen. Aber Maki-

shimas Psycho-Pass ist blütenweiß – wie kann das sein? Gleichzeitig wird immer deutlicher, wie fatal sich das Sibyl System auswirkt: Wer als latenter Verbrecher eingestuft wird, ist gesellschaftlich ruiniert. Dabei sind die Vollstrecker für Akane alles andere als Kriminelle, im Gegenteil. Vor allem Kōgami vertritt hohe moralische Werte, doch er ist vom Leben so stark gezeichnet, dass das System ihn als potentiellen Verbrecher betrachtet. Akane wird bei ihrer Arbeit mit so grauenhaften Taten konfrontiert, dass schließlich auch ihr eigener Psycho-Pass in Gefahr ist ...

Die Handlung von *Psycho-Pass* ist durchweg gut durchdacht und wirft moralische und philosophische Fragen auf, die gar nicht so leicht zu beantworten sind. Dazu gibt es einen knallharten Krimiplot, ordentlich Spannung und Dramatik - sowie freundschaftliche Beziehungen und ein leichtes Knistern zwischen Akane und Kōgami. Garniert wird das Ganze mit Cyberpunk-Klischees, an denen man sich allerdings nicht stört. Im Gegenteil. Vieles kann man als Hommage an William Gibson oder frühere Cyberpunkanime betrach-

ten. Fans des Genres dürfen sich zudem über kleine Anspielungen freuen, wie beispielsweise auf *Johnny Mnemonic* (die Datenbrille samt Handschuhen, die Keanu Reeves im Film benutzt, kommt beim Besuch virtueller Welten zum Einsatz).

Optisch kommt *Psycho-Pass* (auf Blu-ray) mit coolem Zeichen-

allerdings gibt es auch hier animetypisch den ein oder anderen extravaganten Look. Zum Stil des Anime gehört zudem, dass sich manchmal die Figuren stark von den Hintergründen absetzen, was etwas seltsam aussieht.

Wer eine Surround-Anlage sein Eigen nennt, wird sich über den



stil in satterm HD daher und sieht einfach nur grandios aus. Sowohl Licht- als auch Schattenseiten der fiktiven Zukunft wurden herrlich atmosphärisch umgesetzt. Die Bewegungen der Charaktere wirken natürlich, ebenso Mimik und Gestik. Kleidung und Styling der Protagonisten sind relativ „normal“,

voluminösen DTS-Sound freuen. Allerdings hätten die Macher mehr rausholen können, denn kleine Effekte aus dem Hintergrund vermisst man nahezu vollständig. *Psycho-Pass* wird von einem düster-rockigen Soundtrack untermalt, der ein wenig die Tiefe der Handlung vermissen lässt.

Auf den Spuren einer indonesischen Phantastik

Ein Artikel von Jeremy Iskandar

Ruft man sich die Tausenden exotischen und geheimnisvollen Inseln des größten Archipels unserer Erde vor Augen, könnte man auf den Gedanken verfallen, dass ihre Literatur vor Phantastik geradezu übersprühen müsste. Ein Blick auf einige der bekanntesten und einflussreichsten Autoren Indonesiens zeigt aber, dass es hier überwiegend ganz andere Themen sind, mit denen sich die Schriftsteller des Archipels beschäftigen. Im folgenden Bericht möchte ich deshalb eine ganz persönliche Einschätzung darüber geben, weshalb dies so ist und ob sich im reichen kulturellen Fundus Indonesiens nicht doch noch ein Hauch Phantastik finden lässt.

Literatur aus Indonesien ist in Deutschland immer noch wenig bekannt, obwohl es die Werke des ein oder anderen indonesischen Autors bereits in eine deutsche Übersetzung geschafft haben. Als exemplarisches Beispiel eines

der bekannteren Autoren Indonesiens soll der mittlerweile verstorbene Mochtar Lubis dienen. Lubis wurde von den Regierungen verfolgt und verbrachte Jahre in Haft. Seine Werke legen ein eindrucksvolles Zeugnis davon ab, was die Menschen über Jahrzehnte hinweg im größten Inselstaat der Welt beschäftigt hat. Seine Texte, allen voran sicherlich das vielschichtige *Dämmerung in Jakarta*, sprechen die Sprache der Straße, erzählen von den Sorgen des einfachen Mannes und den korrupten Geschäften und Politikintrigen der Reichen. Lubis' Werk stellt damit eine gnadenlose Kritik an den Lebensumständen seiner Zeit dar. Hier findet sich ein lebensnahes Erzählen, das keinen Spielraum für Grenzwelten, Fantastik oder virtuelle Realitäten bietet. Vielleicht ist es Indonesiens äußerst wechselhafte und meist blutige neuere Geschichte, die maßgeblich dazu beigetragen hat,

eine derartige Form von Literatur zu schaffen. Auch die kulturelle Identität des Inselstaates beziehungsweise die Frage nach der möglichen Existenz einer solchen ist in den Werken vieler indonesischer Autoren immer wieder ein zentrales Thema. Angesichts der zahlreichen verschiedenen Völker und Stämme, aus denen sich die Bevölkerung des Landes zusammensetzt, ist auch dies sicherlich nicht verwunderlich.

Um die ursprüngliche Phantastik Indonesiens aufzuspüren, muss man deshalb meiner Ansicht nach viel weiter in die Zeit zurückgehen. Zweifellos lassen sich die Wurzeln jedweder indonesischen Phantastik, egal ob alt oder neu, hauptsächlich in *einer* Art von Quelle finden: in den fantastischen Geschichten des *wayang*, des javanischen Schattenspiels. Die bekannteste Variante dieser uralten Tradition ist das *wayang*



kulit, das Schattenspiel mit flachen Lederfiguren hinter einem transparenten und von einer einfachen Lampe angeleuchteten Schirm. In dieser Halbwelt zwischen Licht und Schatten, geleitet vom *dalang*, dem meisterhaften Puppenspieler, ringen die fünf mythischen Helden, die *pandawa lima*, mit ihren dämonischen Widersachern, den *kurawa*. Die Geschichten des *wayang* sind überwiegend den indischen Epen des *Ramayana* und *Mahabharata* entlehnt, wurden aber im Verlauf ihrer langen Geschichte sozusagen javanisiert und damit Teil der indonesischen Kultur. Hier finden sich spannende Kämpfe, weise Lehrmeister, dämonische Rivalen und verschiedene Welten und Bewusstseinszustände. Ro-

mane wie Christopher Kochs *The Year Of Living Dangerously* zeigen, dass der *wayang*-Stoff noch immer einen starken Faktor im Geschichtenerzählen darstellt. Dies liegt sicherlich nicht nur an seinem reichen Fundus spannender Erzählungen, sondern auch an seiner idealtypischen Darstellung javanischer Überzeugungen, die jede Form des Kulturschaffens auf Indonesiens bevölkerungsreichster Insel beeinflusst haben. So symbolisieren die Figuren des *wayang* zentrale Aspekte der javanischen Denkweise. Semar, der von Groß und Klein geliebte Clown, der in keinem *wayang*-Stück fehlen darf, ist nicht nur Narr am Hofe der Mächtigen, sondern gleichzeitig auch Lehrer der *pandawa lima*. Er verkörpert somit das altjavanische

Ideal der Verschmelzung von Gott und Mensch, ist das Symbol für die Auflösung aller Widersprüche. Semar ist zugleich Diener und Herr. In Kochs bereits erwähntem Roman ist es die Figur des Billy Kwan, des zwergenhaften Chinesen, die die Rolle des Semar übernimmt. Kwan ist zugleich eine Art Lehrmeister für den Hauptprotagonisten des Buches, den nach Jakarta gereisten australischen Journalisten Hamilton, steht aber zugleich unter dessen Schutz und arbeitet für diesen.

Auch die alten Märchen und Legenden des Archipels sind eine lohnenswerte Quelle auf der Suche nach dem Ursprung indonesischer Phantastik. Sie berichten von den alten Sagen, den Erzählungen aus der dörflichen Kultur und den beherrschenden Elementen, die im Leben der Indonesier seit Anbeginn eine wichtige Rolle gespielt haben: dem Wasser, das die Inseln umgibt, den dichten Urwäldern, die die Dörfer umschließen, und den Vulkanen, die Leben und Tod zugleich verheißen. So berichtet beispielsweise die Legende von der Göttin der Südlichen See, Kanjeng Ratu Kidul, von der Vermählung der



Göttin mit dem Herrscherhaus Zentraljavas, um eine mächtige Verbindung mit dieser Wesenheit einzugehen. Auch die Magie ist ein zentrales Element nicht nur der alten Legenden, sondern auch einiger modernerer Geschichten. In der Kurzgeschichte „Die verlorene Seele“ von Ki Umbara geht es beispielsweise darum, dass die Hauptfigur mit Hilfe von Magiern versucht, zu einem Wer-Tiger zu werden, quasi dem indonesischen Pendant zum europäischen Wer-Wolf. Magier, egal, ob sie sich der schwarzen oder weißen Magie bedienen, finden in diesen indonesischen Texten immer wieder Erwähnung, ist doch gerade das ländliche Leben Indonesiens noch

heute stark von dieser Tradition beeinflusst.

Die sogenannten *dukun* sind auf Java weit verbreitet und kommen unserem Verständnis eines Schamanen relativ nahe. Es sind Personen, die nicht nur

Rat und Weisung geben, sondern auch Krankheiten heilen und anderweitig ihre „Magie“ zum Einsatz bringen. Dabei erzielen sie

teils überraschend wirkungsvolle Erfolge, da der Glaube an ihre Kraft in den Menschen noch stark verwurzelt ist und ihnen im Allgemeinen ein großes Vertrauen entgegengebracht wird. Dies hat – wie bei jeder Form von Glauben – allerdings nicht nur positive Seiten.

Um einen Zugang zu der, wenn auch heutzutage eher weniger stark präsenten, indonesischen Phantastik zu erhalten, lohnt es sich meines Erachtens nach stets, einen Blick in die alten Theatertraditionen und Legenden zu werfen.

Ist man erst einmal tief in sie eingetaucht, wird man wahrhaftig ein phantastisches Indonesien erleben.



Das Wolkenvolk – Asiatische Einflüsse in der westlichen Comicwelt

Ein Artikel von Markus Drevermann

Asien ist für die meisten Menschen Europas und den Rest der Welt nach wie vor eine wunderbare, exotische Welt, mit einer Kultur, die der unseren scheinbar nicht fremder sein könnte. Egal ob China, Japan oder ein anderes asiatisches Land, seit einiger Zeit beschäftigen sich immer mehr Menschen mit deren kulturellem Erbe. Sei es in Form der Kampfkünste, der traditionellen asiatischen Medizin, Feng Shui oder eines anderen Bereichs der vielfältigen Kultur, vieles hat bereits den Weg in das Leben der westlichen Welt Eingang gefunden.

Mangas, japanische Comics, haben die Welt erobert, besonders in den USA und Europa Fuß gefasst und den traditionellen Comics Schwierigkeiten bereitet. Was auch an dem ungewöhnlich hohen Ausstoß und der Beliebtheit von Mangas in Asien liegen kann. Denn auf neues Lesefutter muss nie lange gewartet werden

und es gibt eine fast unüberschaubare Anzahl an Serien, bei denen für jeden Geschmack etwas dabei ist. Oft werden Mythen und Legenden verschiedener Herkunft miteinander vermischt oder alte neu interpretiert.

Seit einiger Zeit machen sich aber auch europäische und amerikanische Comiczeichner und -autoren auf, den reichhaltigen Themenkomplex Asien zu entdecken. Dabei verfolgen sie verschiedene Ansätze und Themen. Einer der ältesten Comics aus dem westlichen Raum, die sich mit Asien beschäftigen, ist mit Sicherheit *Usagi Yojimbo*. Stan Sakai, ein Amerikaner japanischer Abstammung, erzählt in diesem Comic von einem Ronin, der durch das alte Japan zieht. Dabei stellt er das Leben der Samurai und der Bevölkerung ziemlich genau da und vermittelt vor allem die Werte eines Samurai, seine Geisteshaltung und



seine Einstellung zu Leben und Tod. Dadurch wird es mitunter auch blutig und brutal. Allerdings schwächt Sakai diese Elemente durch einen einfachen Trick ab: Usagi und alle anderen Protagonisten sind keine Menschen, sondern Tiere. Usagi ist ein Hase, wie der Titel *Usagi Yojimbo* verrät, der

übersetzt *Leibwächter Hase* bedeutet. Aber nicht täuschen lassen, trotzdem ist dies kein Comic für Kinder. Denn die Geschichten, die Stan Sakai erzählt, sind allesamt spannend und mit vielen Schwertkämpfen gespickt. Mitunter gibt es ruhige, sogar tragische Momente, die Leser und Usagi Zeit lassen, Luft zu holen. Mit der Zeit baut Stan Sakai ein Figurenensemble auf, das immer wieder aufeinandertrifft und vergangene und aktuelle Konflikte lösen muss. So entsteht eine große Erzählung über eine spannende Zeit in der japanischen Geschichte.

Ein zweiter westlicher Comic, der unbedingt erwähnt werden sollte, ist *Okko* von Hub. Der Belgier nimmt sich ebenfalls Japan als Vorbild und siedelt dort seine Geschichten über den Ronin Okko und seine Freunde Noburo, Noshin und Tikku an. Allerdings nennt er Japan Pajan, was ihm ein paar Freiheiten in der Darstellung seiner Dämonenjägertruppe gibt. Ebenso wie bei Sakai spielt der Bushido, der Weg des Kriegers, in *Okko* eine große Rolle. Hub würzt sein Werk dazu mit einer Vielzahl Mythen und Legenden aus dem asiatischen Raum und schafft es

dennoch, ein Gefühl für das Japan vergangener Zeiten zu vermitteln. Vor allem das *Buch des Feuers* ist dabei ein Paradebeispiel für die gesellschaftlichen Zwänge alter Zeiten. Hier verzichtet Hub auf übernatürliche Eingriffe nahezu komplett, konzentriert sich auf Politik, Gesellschaft und Intrigen und kommt damit Stan Sakai näher als zuvor, der von jeher in seinen Geschichten, trotz Tieren als Charakteren, immer mehr auf Realismus setzte als auf Übernatürliches. Eine große Ausnahme gibt es allerdings, denn die Turtles fanden schon den Weg in Usagis Welt, allerdings nur kurz.

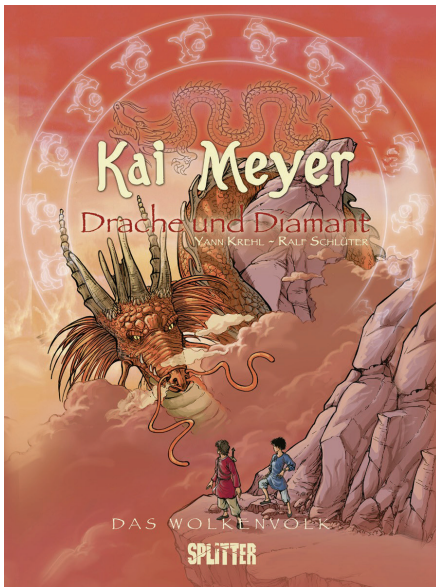
Es existiert also eine lange Tradition europäischer und amerikanischer Comics über Asien und seine Welten. Die Exotik, die Geisteshaltung, die Gedankenwelt und die fremden Mythen, die vielfach für Europäer unerklärlich scheinen, führen kreative Köpfe immer wieder an einen weit entfernten Ort, den diese im besten Fall zu ergründen versuchen. Oder dessen Möglichkeiten sie sich häufig kreativ bedienen. Dabei kommt ebenso das Hongkong-Kino ins Spiel. Durch die Kung-Fu-Filmwelle, ausgelöst in den Siebziger

gern unter anderem durch Bruce Lees *Der Mann mit der Todeskralle*, kamen viele erstmalig näher mit Asien in Kontakt, und auch wenn dadurch vielfach ein Zerrbild im Bewusstsein der Zuschauer entstand – ein Kung-Fu-Kämpfer ist tatsächlich eher selten in China als die Regel –, so öffneten diese häufig billigen Filme mit kaum vorhandener Handlung für Asien und dessen Kultur das Tor in die westliche Welt. Viele Künstler wurden durch sie inspiriert, unter anderem Quentin Tarantino zu *Kill Bill* und Kai Meyer zu seiner Trilogie *Das Wolkenvolk*.

Die drei Romane *Seide und Schwert*, *Lanze und Licht* sowie *Drache und Diamant* spielen ungefähr 250 Jahre nach der Zeit der Renaissance in Europa. Hauptfigur ist Niccolo, ein Junge, der eine wichtige Aufgabe erteilt bekommt. Sein Volk, das Wolkenvolk, lebt tatsächlich auf einer Wolke. Die von da Vinci entwickelten Maschinen, die aus dem Aether feste Wolken werden lassen, bereiten aber Probleme. Sie fördern keinen Aether mehr, infolgedessen droht die Wolkenstadt abzustürzen. Der Herzog des Volkes der hohen Lüfte, ein Medici, muss reagieren,

und so will er sich eigentlich an Niccolos Vater wenden, da dieser verbotene Bücher gelesen hat, die Klarheit über das Problem schaffen könnten.

Dieser starb aber leider ein Jahr vor Beginn der Handlung und so wird Niccolo ausgewählt, auf den



Erdboden hinabzusteigen und einen Drachen zu finden, dessen Atem er einfangen und zurück in seine Heimat bringen soll. Nur so kann die Wolkeninsel wieder aufsteigen, um die Aetherpumpen wieder in eine Höhe zu bringen,

in der sie arbeiten können. Niccolo macht sich auf den Weg und trifft gleich als Erstes auf die Schwertkämpferin Wisperwind, die über besondere Fähigkeiten verfügt. Unter anderem den Federflug, der es ihr ermöglicht, unmöglich scheinende Sprünge zu vollführen und durch die Luft zu fliegen, sofern sie die nötige Konzentration dafür aufbringt.

Diese erste Begegnung verläuft für Niccolo nicht unbedingt friedlich. Wisperwind und er müssen sich gegen Raunen zu Wehr setzen, Geschöpfe, die ein wenig an böse Ents erinnern. Bald darauf trifft er seine weiteren zukünftigen Gefährten: Nugua, die als Kind bei den Drachen aufwuchs und sie seit ihrem Verschwinden sucht, Feiqing, ein Mann, der durch Magie dazu verdammt ist, auf ewig mit einem Drachenkostüm verschmolzen zu sein, und den Xian Li. Und Niccolo trifft seine „große“ Liebe Mondkind. Wobei der Begriff Liebe in diesem Fall etwas anders aufgefasst werden muss. Mondkind entzieht in einem Kampf mit einem Xian Niccolo Chi. Dadurch sind sie aneinander gebunden und für beide fühlt sich dieser Bann wie Liebe an.

Diese Liebe ist es, die Niccolo immer tiefer in die Geschehnisse hineinzieht. Mondkind steht unter dem Bann des Aethers, der eben nicht nur eine bloße Substanz ist, sondern ein eigenes Bewusstsein und eigene Pläne besitzt, und die sehen vor, dass Mondkind die Xian tötet. Die Xian sind acht Menschen, die dem Pfad des Tao gefolgt sind und dadurch Unsterblichkeit erlangt haben. Nur ihnen ist es möglich, mit den Göttern zu sprechen und ihren Willen zu verstehen. Werden sie getötet, verliert die Welt den Kontakt zu den Göttern. Im Laufe der Zeit offenbart sich der ganze Plan des Aethers, und der ist so gewaltig und brutal, dass sich selbst die Drachen einem Kampf nicht mehr entziehen können. Riesen, Luftschiffe, Drachen und andere Geschöpfe prallen aufeinander, bevor am Ende Pangu, der Riese, der die Welt geschaffen hat, aufzuwachen droht.

Kai Meyer präsentiert mit dem *Wolkenvolk* eine überaus fantasievolle Geschichte, die ihre Möglichkeiten voll nutzt. Niccolo fungiert dabei als Identifikationsfigur, da er genauso unbedarft in dieses Abenteuer und die ihm

fremde Kultur stolpert wie der Leser. Kai Meyer kann dadurch sehr viele Wunder präsentieren, ohne sie allzu tief erklären zu müssen, und damit eine bunte Welt zeigen, die von ihrer Exotik und Abenteuerlichkeit lebt. Dabei hält er sich nicht nur an Legenden Asiens, sondern fügt eben auch neue Aspekte ein, wie das Wolkenvolk, wie die Geheimen Händler, die mit ihren Luftschiffen unterwegs sind, oder die Jurus, bössartige Kreaturen, die Jagd auf die Hauptpersonen machen.

Das Wolkenvolk ist eine Verbeugung vor dem Wuxia-Genre des Hongkong-Kinos und dem entsprechenden, viel älteren Zweig der chinesischen Literatur. Klassiker wie *Die Reise nach Westen* oder *Drei Königreiche* sind mittlerweile auch im Westen bekannt und beliebt. *Forbidden Kingdom* mit Jet Li und Jackie Chan schaffte es als Umsetzung von *Die Reise nach Westen* weltweit in die Kinos. Und *Tiger & Dragon* sowie *Hero* sind jedem Cineasten ein Begriff. Die Filme bestechen durch ihre entfesselte Kamera, durch ihre ungewöhnlichen Perspektiven und vor allem die einzigartigen

Schwertkämpfe, für die die Gesetze der Schwerkraft nicht zu gelten scheinen. Kleidung wird zur Waffe und die Helden sind unerschütterlich und doch Menschen.

Wuxia ist ein Genre mit einer sehr großen und langen Tradition, das - wenn man davon absieht, dass es in den Siebzigern, als der Kung-Fu-Film in seiner vollen Blüte stand, bei Bastei Kung-Fu-Comics gab, die nicht wirklich gut waren - kaum in Europa und Amerika stattfand und -findet. Erst recht in Comics.

Von daher verwundert es zunächst, wenn eine Umsetzung des *Wolkenvolks* in Comicform angekündigt wird. Aber genau das tat der Splitter-Verlag und 2008 erschien das erste Album der Reihe. Nebenbei die erste Serie, die eine Eigenproduktion des Splitter-Verlages darstellte und damit in mehrfacher Hinsicht ein Risiko war. *Das Wolkenvolk* ist ein weltweiter Bestseller und dementsprechend genau schauen die Fans hin, wie „ihr“ *Wolkenvolk* umgesetzt wird. Wurde viel Handlung gekürzt, sind die Charaktere alle vorhanden, entsprechen die Bilder halbwegs den eigenen im

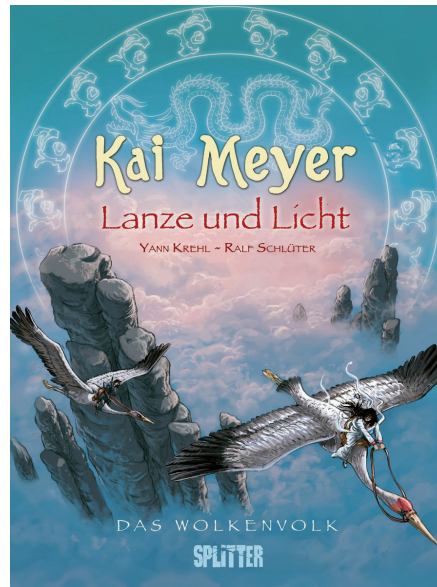
Kopf? Alles Fragen, die unweigerlich aufkommen, und eine entsprechende Verpflichtung für den Verlag, sorgfältig zu arbeiten. Nur etwas Nachlässigkeit hätte leicht das Ende der Comic-Adaption bedeuten können. Aber der Splitter-Verlag schaffte es, mittlerweile sind alle drei Romane umgesetzt, der letzte Comicband ist dieses Jahr erschienen und brachte die Geschichte zum Abschluss. Eine Schlüsselrolle, bevor überhaupt die erste Zeichnung angefertigt wurde, kam dabei Yann Krehl zu, der für das Skript verantwortlich war. Er hatte die Aufgabe, 1200 Seiten Romanseiten zu 400 Comicseiten zu verdichten.

Eine Aufgabe, die fast unmöglich scheint. Schließlich muss die Geschichte für jeden verständlich bleiben, vor allem auch für Leser, die die Romane nicht kennen. Yann Krehl löste sie mit Bravour. Wer die Umsetzung des Splitter-Verlages in Händen hält, hat zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, ihm entgehe etwas Wichtiges. Die Figuren haben alle ihren ganz eigenen Charakter und ihre eigenen Beweggründe, gegen den Aether zu kämpfen. Alles ist nachvollziehbar und vor allem innerhalb

der Welt logisch. Brüche gibt es nicht und auch keine Sprünge in der Handlung. Dazu wird die Geschichte spannend erzählt und plätschert nicht vor sich hin; immer wieder wird ein weiteres Wunder gezeigt, ein neues Rätsel gestellt, werden Kämpfe ausgetragen. Der Rhythmus der Erzählung, der ein komplett anderer sein muss als im Roman, stimmt und ist auf die Erfordernisse eines Comics und die visuelle Umsetzung ausgerichtet. All das hinzubekommen, ohne gravierende Änderungen vorzunehmen, ist eine Leistung, die nicht unterschätzt werden darf.

Eine ebenso große Herausforderung hatte Ralf Schlüter zu bewältigen. Er war derjenige, der die Bilder, die beim Lesen vor dem geistigen Auge entstehen, in seinen Zeichnungen festhalten musste. Und da Kai Meyer mit großen Schlachtszenen und fantasievollen Kreaturen aller Arten und Größen nicht gerade geizt, hatte Ralf Schlüter mehr als nur *eine* schwierige Klippe zu umschiffen. Dafür war viel Arbeit bei der Recherche notwendig. Häuser und Landschaften sind verhältnismäßig leicht mit Vorlagen darstellbar, besonders mit Zugriff auf

Internet und Bildbände. Aber wie stellt man eine feste Wolke dar, auf der Menschen leben können? Wie könnte so etwas aussehen? Vorlagen gibt es keine. Die Lösung war kreativ und einfach zugleich. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, ersetzte Ralf Schlüter auf Fotos von Bergdörfern die Bergmassive



durch Wolkenberge. So bekam er einen Eindruck, wie eine Wolkeninsel aus festen Wolken wirken sollte.

Für Kleidung, Waffen und Ähnliches orientierte er sich an den

alten und neuen Filmen des Wuxia-Filmes. *Tiger & Dragon* dürfte eine große Rolle gespielt haben, vor allem die Kampfszenen in *Seide und Schwert* wirken stark beeinflusst von Ang Lees Film. Die Charaktere bewegen sich mit einer Dynamik und Leichtigkeit, mit einer gewissen Poesie und Kraft, wie sie vor allem in diesem Film zu finden sind. Dabei wirken Wisperwinds riesige Sprünge nur natürlich und nicht albern und übertrieben, ihre Fähigkeiten sind perfekt eingefangen und es wird schnell klar, wie besonders sie ist. Ralf Schlüter sucht bei den Kämpfen auch immer die passenden Perspektiven, wechselt zwischen Totalen und Nahaufnahmen und ordnet seine Panels frei an, wodurch sie ihre Dynamik erhalten.

Einer der größten Stolpersteine war mir Sicherheit Feiqing: ein Mann in einem Drachenkostüm. Sehr leicht hätte er einfach lächerlich wirken können, aber Ralf Schlüter schafft es, ihn trotz der ihm innewohnenden Komik als ernstzunehmende Person zu zeigen, die ein tragisches Schicksal zu durchleiden hat.

Im Laufe der Zeit wird die Geschichte immer größer und damit

auch die Anforderungen an die Bilder. Am Anfang ist noch alles recht klein und einfach gehalten. In *Lanze und Licht* wird dann zum ersten Mal ein Blick auf die Geheimen Händler und auf den Seelenschlund geworfen. Die Luftschiffe der Händler sind sehr detailliert gezeichnet und vermitteln eine Größe, die einfach beeindruckend ist. Und auch Yaozi, der Anführer der Drachen, taucht wieder auf und bekommt einen äußerst beeindruckenden Auftritt. Das ist aber alles noch nichts gegen *Drache und Diamant*. Hier kulminiert die gesamte Handlung und es kommt zu einer der größten Schlachten, die in einem Comic bisher geschlagen wurde. Riesen, Luftschiffe, Drachen, Menschen und Juras prallen aufeinander. Die Erde bäumt sich auf und Pangu droht zu erwachen. Der Abschlussband lässt Höhepunkt auf Höhepunkt folgen, eben auch in zeichnerischer Hinsicht. Ralf Schlüter hat hier pünktlich zum Finale alles perfekt im Griff. Seine Zeichnungen sind noch etwas besser geworden, als sie es ohnehin schon waren, und wenn Luftschiffe auf Riesen treffen, ist das einfach beeindruckend. Vom Himmel stürzende,

in Flammen stehende Luftschiffe transportieren einen intensiven Blick auf das Kampfgeschehen. Dabei bleibt das alles nicht nur oberflächliche Blockbusteraction, sondern Drachen und Menschen zeigen Gefühle in ihren Gesichtern und ihrer Körperhaltung. Man sieht ihre Verzweiflung und ihren Mut und ihre Hoffnung, ohne ein Wort gelesen zu haben. Die Drachen treten nun in großer Zahl auf und jeder hat seine Eigenarten und sein eigenes Aussehen. Sie wurden individuell nach chinesischem Vorbild gestaltet und lassen den Leser ein weiteres Mal einen Blick in eine fremde Welt werfen.

Bei der Umsetzung des *Wolkenvolks* gab es übrigens einen kleinen Umbruch in der Gestaltung vom ersten Buch *Seide und Schwert* zu *Lanze und Licht*. Der erste Roman wurde bei seiner Umsetzung noch getuscht. Er hat somit klar hervortretende Linien und die Farben wurden von Dirk Schulz hinzugefügt, der seine Arbeit sehr gut machte und *Seide und Schwert* leuchten lässt. Ab *Lanze und Licht* wurden die Farben direkt auf die Bleistiftzeichnungen aufgetragen, ohne vorher zu tu-

schen. Die Farben wurden von einem externen Studio übernommen, Digikore Design. Bei *Lanze und Licht* ist von daher etwas zu erkennen, dass diese Zusammenarbeit sich erst einspielen musste, aber bei *Drache und Diamant* sind die Farben dann wieder richtig perfekt gesetzt und der Abschluss hat genauso kräftige Farben wie der Anfang der ganzen Reihe. Insgesamt gesehen ist dies aber Meckern auf einem sehr hohen Niveau.

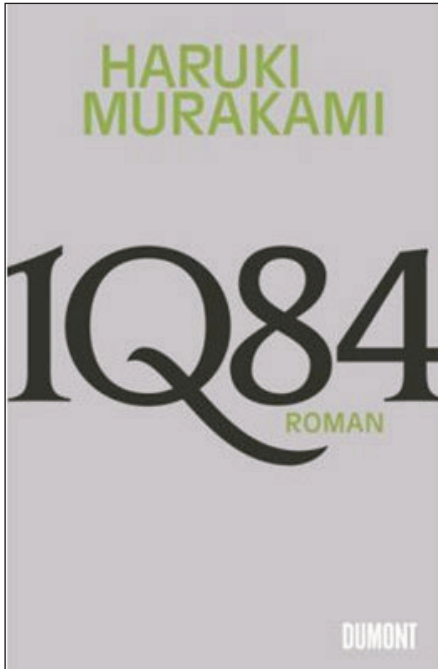
Mit *Drache und Diamant* hat *Das Wolkenvolk* dieses Jahr sein Ende gefunden und darf als eine sehr gelungene Adaption einer Romanreihe bezeichnet werden. Weder textlich noch grafisch hat die Comicumsetzung irgendwelche Schwächen. Somit dürften Fans mehr als nur zufrieden sein und alle, die noch nichts vom Wolkenvolk gehört haben, bekommen eine sehr spannende Geschichte, die etwas von dem Charme und der Exotik Asiens transportiert. Der Comic und die Romane werfen einen faszinierenden Blick auf eine fremde Kultur und sind eine mehr als gelungene Verbeugung vor dem Wuxia-Genre.

Wer zu den Comics greifen will, muss sich im Übrigen entscheiden: Entweder greift er zu den normalgroßen Alben, bei denen

die Zeichnungen größer sind und ihre volle Pracht entfalten, aber in denen die Romane auf jeweils zwei Alben verteilt sind, oder er

greift zu der Book-Variante, die kleiner ausfällt, aber bei der jeder Band einem Roman entspricht. Beides lohnt sich.





Autor: Haruki Murakami

Verlag: Dumont (Oktober 2010)

Übersetz.(a.jap.) Gräfe, Ursula

Originaltitel: 1Q84, Shinchosha (Tokyo) 2009

Hardcover, 1024 Seiten, 32,00 EUR
ISBN 978-3-8321-9587-8

1Q84

Eine Rezension von Judith Gor

Alles beginnt in einem Taxi, mit dem Aomame – in schickem Businessoutfit – zu ihrem Auftragsmord fahren will. Wäre da nicht ein undurchdringlicher Stau. Der Taxifahrer ergeht sich in seltsamen Andeutungen und verweist auf eine Nottreppe, die Aomame von der Autobahn runter in die Nähe eines Bahnhofs bringen kann. Von dort aus könnte sie es pünktlich zu ihrem Termin schaffen. Doch der Fahrer warnt sie: Wenn sie das tut, könnte die Welt nie mehr dieselbe sein. Und sie ist es tatsächlich nicht. Die Veränderungen schleichen sich regelrecht in die Geschichte ein, doch sie sind unumkehrbar.

Währenddessen widmet sich der junge Lehrer Tengo der Überarbeitung von *Die Puppe aus Luft*, der seltsamen Geschichte der siebzehnjährigen Fukaeri, die Fragen ohne jegliche Intonation stellt und nur die beantwortet, die einer Antwort würdig sind. Der Roman

ist extrem kreativ, die sprachlichen Fähigkeiten der Autorin allerdings schlecht. Und Tengo ahnt zu Beginn nicht, dass *Die Puppe aus Luft* mehr ist als die erfundene Geschichte eines jungen Mädchens ...

Dem Titel *1Q84* entsprechend gibt es einige Verknüpfungen zu George Orwells *1984* – und auch Gegenentwürfe. Statt eines Big Brothers tauchen hier Little People auf, die dem Leser lange Zeit ein Rätsel bleiben. In Fukaeris Geschichte kamen sie aus dem Maul einer blinden – und toten – Ziege. Allein dieser Umstand deutet die Seltsamkeit von Murakamis Werk an. Die Phantastik bleibt dabei größtenteils im Hintergrund, wobei die Elemente im Laufe des Romans zunehmen. Doch zunächst konzentriert sich der Autor stark auf seine beiden Protagonisten.

Aomame und Tengo haben eines gemeinsam: Sie beide waren in

ihrer Kindheit durch besondere Umstände Außenseiter. Aomame hat die Einsamkeit ihrer Kindheit zu einer starken Persönlichkeit geformt, die allerdings Schwierigkeiten mit persönlichen Bindungen hat. Tengo war ein guter und sportlicher Schüler, dessen Einsamkeit eher aus einem Mangel an Eigeninitiative entstand. Er könnte aus seinen Talenten mehr machen, begnügt sich jedoch mit einer bequemen Lebensvariante, in der ihm Entscheidungen abgenommen werden. Auch bei den Nebencharakteren sind eher die Frauen die starken Persönlichkeiten. Eine Ausnahme bildet der Bodyguard Tamaru, ein konsequenter und warmerherziger Mensch, dem eine gewisse Gefährlichkeit innewohnt.

Murakami versteht sich bestens darauf, verschiedene Zeitebenen so miteinander zu verweben, dass es bei aufmerksamem Lesen keine Verständnisprobleme gibt. Auch verrät er niemals zu früh gewisse Umstände, lässt dem Leser Zeit für eigene Ideen, die er dann beinahe sanft wieder umwirft. Darüber hinaus enthält der Roman viele Nebengeschichten, die sich nahtlos in das Geschehen

einfügen. Wer *1Q84* allerdings sehr schnell verschlingt, wird auf manche Wiederholungen stoßen. Diese machen für Gelegenheitsleser Sinn, fallen aber Vielesern auf. Gerade bei der Charakterisierung von Aomame hat man oftmals das Gefühl, die gleichen Sätze schon einmal gelesen zu haben. Insgesamt kommt das Werk relativ westlich daher, die Handlung könnte beinahe überall spielen, würden nicht verschiedene Ortschaften in und rund um Tokyo erwähnt. Richtig japanisch wirken die Charaktere meist nur beim Essen, ansonsten ließe sich am Verhalten ohne Vorwissen schwer eine Nationalität erkennen. Dafür sind sie einfach zu außergewöhnlich.

Sprachlich ist der Roman gleichermaßen schlicht wie kunstvoll gestaltet. Murakami erzeugt mit einfachsten Worten komplexe Bilder, die die Geschichte mal sehr nah und manchmal auch recht fern erscheinen lassen. Das ganze Werk scheint von Gegensätzen geprägt zu sein und wirkt trotzdem unheimlich homogen. Durchdacht, ohne konstruiert zu wirken. Spannung im Sinne von Action ist spärlich gesät, dafür

treiben die inneren Konflikte der Protagonisten und die seltsamen Umstände die Geschichte voran. Aomame und Tengo sind dem Leser schließlich so nah, dass man wirklich jeden ihrer Gedanken erfahren möchte. Als eines der wenigen typisch japanischen Elemente bringt Murakami die unerfüllte Liebe ein, die aus ihrer schmerzhaften Sehnsucht heraus romantisch ist. Dieser auch unschuldigen Liebe steht eine Sekte gegenüber, die sich „Die Vorreiter“ nennt. Dort sollen blutjunge Mädchen missbraucht werden. Zunächst geht Murakami die Thematik sehr sensibel an, doch als der Roman zunehmend phantastischer wird, begibt er sich auf Glatteis und bricht beinahe ein. Es gibt ein paar äußerst zweifelhafte Szenen. Das Ende an sich könnte man so stehen lassen, im Laufe des Romans sammeln sich jedoch zu viele offene Fragen an, die erst im dritten Buch geklärt werden (ebenfalls bei Dumont erschienen).

Die Aufmachung des Buches besitzt wie auch die Story eine gewisse Ambivalenz. Einerseits kommt es recht schlicht daher, der silberne Umschlag mit dem

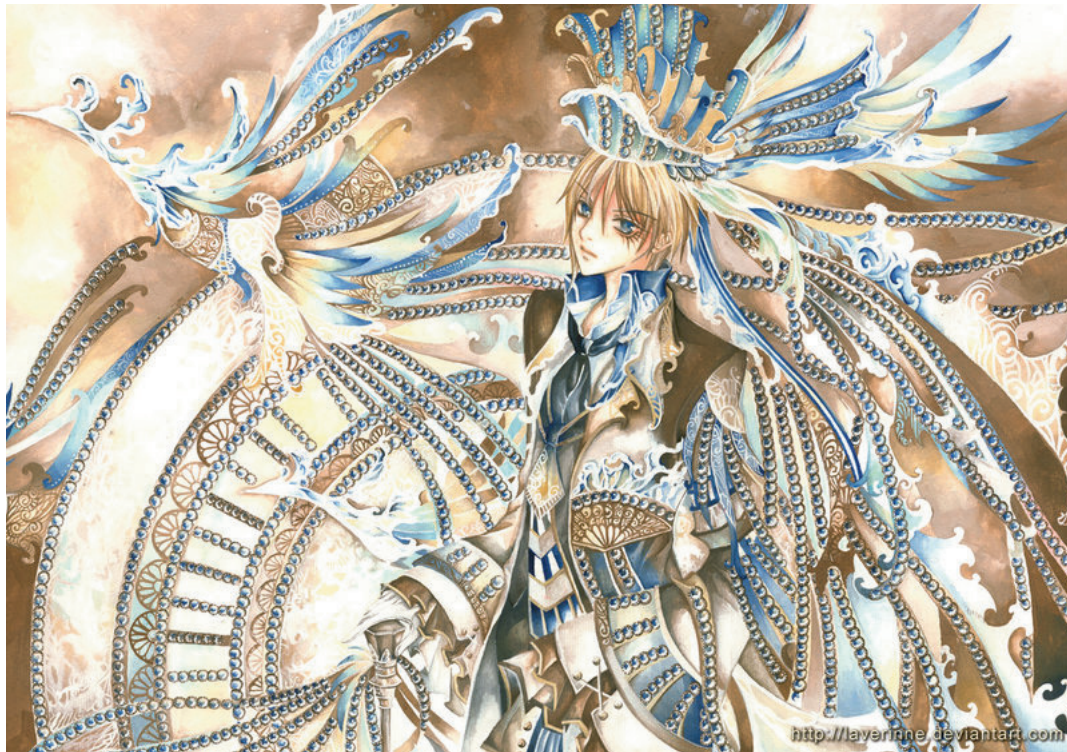
spiegelnd gedruckten Titel und dem leuchtenden Grün wirkt jedoch gleichzeitig glamourös. In der Buchhandlung fällt das wunderschöne Hardcover von *1Q84* garantiert auf – ein Blick auf den Preis dürfte aber den ein oder anderen interessierten Leser umhauen. Im Anbetracht der aufwändigen Übersetzung und der Dicke des Buches kann man die 32 Euro verschmerzen, es bleibt

jedoch das Gefühl zurück, nur für den Namen nochmal extra draufzuzahlen. Rechnet man den dritten Teil hinzu, wird *1Q84* zu einem ziemlich teuren Lesevergnügen.

Inzwischen gibt es eine relativ günstige Taschenbuchausgabe und eBook-Ausgabe, wobei das Taschenbuch bei der hohen Seitenzahl wohl schnell zerlesen aussieht.

Fazit

1Q84 ist ein phantastisches Drama, das mit Tabus bricht und stellenweise hart an Grenzen stößt. Murakamis gleichermaßen schlichte wie kunstvolle Sprache stellt dabei die perfekte Untermauerung für die komplexe, extrem gut durchdachte Geschichte dar. Ein Werk voller Gegensätze und kreativer Einfälle!





Autor: Koushun Takamis

Verlag: Heyne (September 2012)

Taschenbuch; 624 Seiten; 9,99 EUR
ISBN: 978-3453437210

Battle Royale

Eine Rezension von Michael Gotsch

Wie man heutzutage zu *Battle Royale* findet

„Tribute von Panem? Tribute von Panem! Lies lieber mal *Battle Royale*, das hat Suzanne Collins schließlich auch getan!“ So ähnlich klang die erste von vielen Zurechtweisungen, die mich erwarteten, als ich meinen Freunden von den damals frisch erlebten Geschehnissen um Katniss und Panem berichtete. Ein Dämpfer? Weit gefehlt! Fröhlich habe ich die unerwartet ernste Entrüstung dieser Aussagen überhört und erfasst, was es zu erfassen galt – eine voraussichtlich grandiose Geschichte wartete darauf, gelesen zu werden.

Zum Inhalt

Furcht und Unterdrückung beherrschen die Bürger der Republik Großostasien, jenes totalitären

Staates, der aus dem Bund von Japan und China hervorgegangen ist. Das „*Battle Royale*“ (ein Experiment der Regierung) versinnbildlicht die Lage der allgemeinen Bevölkerung. Alljährlich wird nach dem Zufallsprinzip eine Schulklasse ausgewählt und auf eine einsame Insel verschleppt, auf der die Schüler gezwungen werden, sich gegenseitig so lange zu bekämpfen, bis nur noch *ein* Überlebender übrig bleibt.

Shuya Nanahara, der sportliche und sympathische Fan illegaler Rockmusik, ist einer dieser Schüler, der, kaum dass er in einem fremdem Klassenzimmer aufgewacht ist, auch schon mit ansehen muss, wie sein bester Freund Yoshitaki Koninbu erschossen und dessen heimliche große Liebe Noriko am Bein verletzt wird. Kurz entschlossen fasst er den Plan, so viele Schüler wie mög-

lich zu versammeln und gemeinsam die Inselbasis der Regierung anzugreifen oder – sofern die Möglichkeit besteht – zu fliehen. Zusammen mit Noriko, zu deren Schutz er sich nach dem Tod seines besten Freundes verpflichtet fühlt, und dem geheimnisvollem Shogo begibt Shuya sich auf die Suche nach seinen Schulkameraden und muss erkennen, dass sich nicht jeder Schüler den Regeln des Spiels widersetzt und dass Vertrauen sowohl kostbar als auch tödlich sein kann.

Das wahre Herzstück ...

... von *Battle Royale* ist jedoch nicht die packende und gut erzählte Geschichte, sondern vielmehr die Bindung, die der Leser zu den Figuren aufbaut. Fast immer ist es so in *Battle Royale*, trotz eines Wirrwarrs von über vierzig Toten, dass einem das Ableben Einzelner zu Herzen geht. Die Gedanken der Schüler in ihren letzten Stunden oder Minuten werden so realistisch und emotional dargestellt, dass der Leser sich davor ziert weiterzublättern, da allzu emotionale Tiefe häufig mit dem baldigen Tod des Handlungsträgers einhergeht.

Erwähnt werden muss, dass die Gedanken der Figuren anfangs etwas reif und teilweise zu aufgeklärt für Schüler der neunten Klasse wirken. Diese Wesensarten sind jedoch auf die Vergangenheit der verschiedenen Figuren zurückzuführen. So hatten manche Schülerinnen gewalttätige Väter und/oder spielten bereits in jungen Jahren in pornografischen Filmen mit, während manche Jungen in Waisenheimen aufwuchsen und/oder sich kriminellen Gangs anschlossen. Diese Vorgeschichten klären jedoch nicht nur auf wirklich interessante Weise das Wesen der Jugendlichen, sondern führen sogar zu Verständnis und Mitleid gegenüber jenen, die sich entschieden haben, das Spiel zu spielen – und ihre Klassenkameraden zu töten.

Nachteile eines japanischen Romans

Zwei Probleme traten beim Lesen von *Battle Royale* für mich auf. Das erste war, dass die Übersetzung von Akiko Altmann ganze Massen an Fehlern aufwies. (Ich empfehle beim Kauf unbedingt darauf zu achten, welche Übersetzung von *Battle Royale* ihr erwerbt; sofern

überhaupt andere Übersetzungen erhältlich sind). Das zweite Problem trat in Form der eigentümlichen japanischen Namen auf, die bei einer Anzahl von zweiundvierzig Schülern nur schwer zu merken und einzuordnen sind. Hinzu kommt, dass ich manchmal kurzzeitig nicht wusste, ob ich aus der Sicht eines Mädchens oder Jungens lese. Namen wie beispielsweise Mitsuru, Yuichiro, Kazuhiko, Kayoko, Mitsuko, Yoshimi und Chisato sind meiner Meinung nach nicht unbedingt leicht einzuordnen, doch lernt man schnell, solche Nebensächlichkeiten aus dem Kontext heraus zu erschließen.

Der Schreibstil

Der Schreibstil Koushun Takamis wirkt im ersten Moment flüssig und nicht sonderlich ungewöhnlich, wenngleich das Intro (genannt: „Geschwätz eines Pro-Wrestling Fans in einer Parallelwelt“) einen lebendigen und teilweise recht konfusem Touch hat, was jedoch anhand der geschichtlichen Situation nachvollziehbar ist. Womit Takami wirklich punktet, sind die Dialoge der Schüler. Frei vom Zwang,

seine Figuren akkurat reden zu lassen, verstärkt der Autor durch die jugendliche Sprache die Authentizität der Geschichte.

Fazit

Der Roman *Battle Royale*, der Anstoß zu mehreren Kinofilmen, Mangas und Comics gab, zählt zu den Büchern, die unbedingt das Prädikat lesenswert verdienen. Wer jedoch erwartet, eine

japanische Version von *Die Tribute von Panem* lesen zu können, oder vielmehr das „Original“ zu dem „Diebstahl geistigen Eigentums“, der irrt sich gewaltig, da *Die Tribute von Panem* sich intensiv mit der Gesellschaft und dem Kastensystem seiner Dystopie beschäftigt, während *Battle Royale* hauptsächlich die inneren ethischen Konflikte des Tötens und die Emotionen, denen am Rande des Todes am meisten Beachtung

geschenkt wird, thematisiert. Lediglich die einander teilweise ähnlichen Spiele fungieren als Bindeglied beider Geschichten.

Wer also eine Reise antreten will, die ihn durch die im Alltag unbenutzten Winkel menschlicher Gefühle führt und schließlich in der lässigsten Verwendung von Springsteens Hit *Born To Run* endet, dem lege ich den Kauf von *Battle Royale* dringend ans Herz.





Autor: H el ene Herbeau

Zeichner: Emmanuel Civiello

 bersetzer: Tanja Kr amling

Verlag: Splitter (M arz 2012)

Hardcover: 72 Seiten; 15, 80 Euro
ISBN: 978-3-86869-413-0

Die Dynastie der Drachen

Eine Rezension von Victoria Thill

Die Dynastie der Drachen ist ein franko-belgischer Comic, der sich durch und durch mit dem asiatischen Raum befasst – was kein Wunder ist, da beide Autoren in Asien beheimatet sind und sich bestens mit Kultur und Geschichte des Kontinents auskennen. Die Geschichte an sich bleibt fiktiv, obwohl sie von historischen Figuren getragen wird.

Das 11. Jahrhundert in China ist von einem Kaiser gepr agt, der sich nach der Unsterblichkeit sehnt und sprichw rtlich  ber Leichen ginge. Nicht einmal Warnungen nimmt er ernst, in denen er gesagt bekommt, welcher f r ihn der richtige Weg w re und dass er die Unsterblichkeit falsch verstehe. Es ist eine menschliche Eigenart, zu glauben, Unsterblichkeit sei gleichbedeutend mit einer unsterblichen Seele; obwohl: Werden wir nicht viel eher durch das unsterblich, was wir der Nachwelt

hinterlassen und wie wir k nftigen Generation in Erinnerung bleiben? Diese Einsicht bleibt dem Kaiser verwehrt; als Folge sch rt er unn tigen Zwist innerhalb und auch au erhalb seines Reiches. Au erdem werden noch einige andere Kontroversen aufgeboten im vorliegenden Auftakt einer dreib ndigen Serie: etwa Frauen, die zwangsverheiratet werden und nur daf r da sind, dem Ehegatten Gef lligkeiten zu erweisen. Doch was passiert, wenn sich eine Frau f r andere Sprachen, Schriften, sogar f r Kampfkunst interessiert? Es steht also nicht der politische Konflikt im Vordergrund, sondern viele Einzelschicksale, die ein und dasselbe Ziel haben: den Einklang mit sich selbst, vor allem das Gleichgewicht zwischen Yin und Yang. Dem Leser wird hier eine Welt vorgestellt, die mit Mythen, Legenden und sehr viel Aberglau-

ben gespickt ist. Vieles von dem, was Herbeau und Civiello in ihrem Werk ansprechen, dürfte auch heute noch zutreffen, wenn auch auf gänzlich andere Weise. *Die Dynastie der Drachen* dürfte ein Comic sein, der seine Leserschaft spaltet, da hier Vor- und Nachteile sich die Waage halten.

Faszinierend sind allem voran Civiellos facettenreiche Zeichnungen, die mehr als nur zu überzeugen wissen. Die von ihm geschaffenen Aquarelle sind so detailliert, dass sie sowohl poetisch als auch mythisch den Geist Chinas und der Charaktere einfangen. Dinge, die sich vor so vielen Jahrhunderten abgespielt haben, leben in seinen Zeichnungen wieder auf und werden für uns deutlich greifbarer, als jede Dokumentation auf irgendeinem Fernsehsender es vermöchte. Seine perfekten Zeichnungen machen aus jeder Seite ein ganz besonderes Erlebnis, an dem sich die Augen gar nicht satt sehen

können. Besonders hervorzuheben sind die einmaligen Zeichnungen des Drachen und der Doppelseite, in denen Civiello den Umgang mit einem Schwert illustriert.

Civiellos Zeichnungen stehen im Gegensatz zu dem doch recht schwer verdaulichen Inhalt, was besonders an der Art der Erzählweise liegt. Vieles wird verschachtelt sowie mit Fachbegriffen und Sprichwörtern in Originalsprache verziert, was den Lesefluss unglaublich hemmt, da man des Öfteren den Blick auf die Fußnoten werfen muss. Die Grundidee, die den Inhalt ausmacht, ist lobenswert. Jedoch wird der Leser mit Namen und Örtlichkeiten beworfen, so dass es kaum möglich ist, den roten Faden im Blick zu behalten. Man ist ständig gezwungen zurückzublättern, um eine korrekte Vorstellung von den handelnden Charakteren zu haben. Diese Eigenschaften stellen die Geduld der Leserschaft auf eine harte

Probe, denn obwohl der Band nur 72 Seiten umfasst, kommt es einem doch vor, als wäre dies ein wissenschaftliches Sachbuch von über 500 Seiten. Es wäre besser gewesen, wenn das Autorenteam sich Gedanken über einen möglichen Sonderteil gemacht hätte, in dem Protagonisten, Antagonisten, andere Charaktere, Orte, Städte etc. aufgelistet worden wären, wie dies beispielsweise in *Der Tönerne Thron* der Fall ist.

Fazit

Jeder Fantasy- und Comic-Fan, der besonderen Wert auf Zeichnungen und innere Feinheiten legt, dürfte begeistert sein und sofort zugreifen. All denjenigen, die aus dieser Geschichte lernen wollen, sei vorab gesagt, dass Stift und Papier von großem Nutzen sein können, besonders bei den Notizen zu sämtlichen Namen, Königreichen und Fachbegriffen, da es keine gesonderte Auflistung in einem Bonusteil gibt.



Autor: Matthias Matting

CreateSpace (November 2012)

Taschenbuch, 322 Seiten, 12,99 EUR
ISBN: 978-1481072113

Meltworld Shanghai

Eine Rezension von Judith Gor

Hannah ist nicht gerade begeistert, wegen ihrer Familie nach Shanghai ziehen zu müssen. Es fällt ihr schwer, sich in der fremden Kultur zurechtzufinden, auch wenn sie dieser grundsätzlich aufgeschlossen gegenübersteht. Als verträumtes Mädchen fällt es ihr auch nicht leicht, Anschluss zu finden, und so sitzt sie die Zeit in der Schule nur ab. Dafür bemerkt Hannah Dinge, die allen anderen zu entgehen scheinen: Die Schatten haben sich verändert. Ein Job in der Bücherei bringt sie der chinesischen Kultur näher – und einem mysteriösen jungen Mann namens Hiro. Er kennt den Grund dafür, dass die Schatten sich verändern. Und er ist ein Dämon aus der Unterwelt ...

Meltworld Shanghai beginnt mit drei verschiedenen Geschichten, die nach und nach ineinander verwoben werden. Der Leser lernt mit Hannah die fremde

Welt Shanghai kennen, während Hiro sich erst einmal einen menschlichen Körper beschaffen muss. Ein drittes Wesen, das nur „Es“ genannt wird und offenbar ebenfalls dämonischer Natur ist, hat sich einen Hund als Körper ausgesucht. „Es“ ist auf der Suche nach zwei Fackeln und schließt dabei Bekanntschaft mit einer Katze, während Hannah und Hiro sich kennen lernen. Relativ schnell gibt Hiro sich als Dämon zu erkennen, was Hannah jedoch mehr fasziniert als abstößt. Beide verbindet, dass irgendetwas Seltsames in der Welt passiert, und Hannah erhält die Chance, gemeinsam mit Hiro die Welt zu retten. Dass dieser Gedanke schrecklich naiv ist, muss sie erst bitter lernen.

Hannah ist ein sehr ruhiges, in sich gekehrtes Mädchen, das gerne zeichnet und vor sich hin träumt. Dadurch glaubt sie relativ schnell an die Existenz über-

natürlicher Wesen wie Dämonen, vor allem da sie die eigenartigen Veränderungen in Shanghai sieht. Die Schatten sind dabei nur eine Sache. Es sind kleinste Abweichungen, die den meisten Menschen verborgen bleiben, und so wirkt *Meltworld Shanghai* in der ersten Hälfte nur unterschwellig phantastisch. Hiro als Dämon und „Es“ verdeutlichen jedoch, dass hier ein phantastischer Roman vorliegt, der in der zweiten Hälfte mit einer bizarren Unterwelt aufwartet. Diese ist äußerst eigentümlich und nicht mit der Hölle zu vergleichen. Viel eher handelt es sich um eine Art Parallelwelt, in der die Macht einer Seele zur Manifestierung von Wesenheiten und Dingen beiträgt. Diese sogenannte Unterwelt ist unheimlich spannend und kreativ gestaltet, sodass man gerne noch mehr darüber gelesen hätte.

Neben der fremden Kultur und den phantastischen Elementen bietet *Meltworld Shanghai* Erzählungen aus der chinesischen Geschichte, insbesondere die Kulturrevolution betreffend. Alte Mythen werden lebendig und auch die Grausamkeiten,

mit der der Kommunismus alte Bräuche auszurotten versuchte, werden dargelegt. Dabei ist der Roman für ein Jugendbuch fast zu anspruchsvoll. Die Auseinandersetzung mit der chinesischen Geschichte erfolgt feinfühlig, doch junge Leser könnten sich mit den Berichten schwertun. Auch entwickelt der Roman dadurch eine Tiefe, die eher erwachsene Leser anspricht. *Meltworld Shanghai* ist dennoch für verschiedene Altersgruppen interessant und für die junge Leserschaft gibt es eine zarte Liebesgeschichte, die auf gängige Klischees weitgehend verzichtet. Anfangs entwickelt sie sich etwas zu schnell, man kann die plötzlich so starken Gefühle nicht richtig nachvollziehen, doch später im Roman spürt man die innige Verbundenheit und kann sich an wundervoll geschriebenen Szenen voller Romantik erfreuen. Der Autor versteht es meisterhaft, besondere Momente und ihre Magie in berührende Worte zu kleiden.

Matthias Matting ist eigentlich kein unbeschriebenes Blatt, das keinen Verlag finden könnte. Doch er hat sich entschieden, *Meltworld Shanghai* bei Create-

Space selbst zu veröffentlichen. Viele solcher Eigenveröffentlichungen sind gelinde gesagt schlecht, doch bei *Meltworld Shanghai* kann man bedenkenlos zugreifen. Man bekommt ein qualitativ hochwertiges Buch mit einer schönen Innengestaltung inklusive Illustrationen. Inhaltlich gibt es wenig zu meckern, lediglich die Übergänge zwischen den Storyteilen sind zu sprunghaft. Auch ist die Geschichte anfangs zu ruhig für ungeduldige junge Leser, man muss sich auf den sanften, fernöstlich anmutenden Stil einlassen. Doch wer sich darauf einlässt, kann sich von diesem Roman verzaubern lassen und in eine fremde Welt voll origineller Ideen eintauchen. Übrigens gibt es eine schön gestaltete Website zum Buch, auf der man die Originalschauplätze besichtigen kann: www.meltworld-shanghai.de. Im Roman gibt es einige Verweise auf Hannahs Facebook-Seite, die tatsächlich existiert – ein netter Gimmick, aber für den Roman nicht essentiell.

Fazit

Meltworld Shanghai ist eine der wenigen Perlen unter den Selbst-

veröffentlichungen und verzaubert den Leser mit fernöstlichem Flair und kreativen Ideen. Hier und da sind die Übergänge zu sprunghaft, die Ereignisse zu

weit hergeholt, was jedoch durch die dichte Atmosphäre und die feinfühlig Auseinandersetzung mit der chinesischen Kulturrevolution wettgemacht wird. Ein

eigentümlicher Roman mit einer bizarren Unterwelt und charismatischen Charakteren, mit kleinen Schwächen, aber auch dem gewissen Etwas.





Regisseur: Hayao Miyazaki

Komponist: Joe Hisaishi

Universum Film GmbH (2007)

Laufzeit: 116 Minuten

Format: 16:9 - 1.77:1

Sprache: Deutsch (Dolby Digital 2.0 Mono), Englisch (Dolby Digital 2.0 Mono), Japanisch (Dolby Digital 2.0 Mono)

Untertitel: Deutsch

Nausicaä aus dem Tal der Winde

Eine Rezension von Almut Oetjen

Hayao Miyazakis Anime geht zurück auf seinen Manga *Kaze no Tani no Naushika*, der im Original zwischen Februar 1982 und März 1994 erschien. Er wurde 2001/2002 unter dem Titel *Nausicaä im Tal der Winde* und 2010/2011 als *Nausicaä aus dem Tal der Winde* bei Carlsen veröffentlicht. Der Anime (nachfolgend: NAUSICÄÄ) unterscheidet sich stark vom Manga und deckt nur die frühen Geschichten ab.

Ein Krieg hat die technologischen Grundlagen der Menschheit weitgehend zerstört, die Umwelt ist ein vergifteter und lebensfeindlicher Raum. Die junge Prinzessin Nausicaä liebt alle Lebewesen und will die natürlichen Zusammenhänge und Abläufe verstehen. Als dunkle Kräfte von außerhalb ihre Heimat bedrohen, wird Nausicaä zur Schlüsselfigur in einem Überlebenskampf, in dem die Men-

schen miteinander und mit der Natur in Eintracht gebracht werden müssen.

NAUSICÄÄ ist eine Erzählung der Hoffnung, eine ökologische Fabel, verortet in einer postapokalyptischen Welt rund 1000 Jahre nach dem Zusammenbruch der industrialisierten Welt. Der Rest der Menschheit hat sich in kleine Reiche aufgeteilt, von denen einige Agrargesellschaften, andere militärisch organisiert sind. Die Heimat Nausicaäs erinnert sehr an das mittelalterliche Europa. Das Dorf liegt am Fuße einer kleinen Burg, die Ländereien sind durchsetzt mit Windmühlen.

Die Dorfbewohner tragen mittelalterliche, in Erdfarben gehaltene Kleidung und Rüstungen, die Männer haben zumeist Vollbärte oder ausgewachsene Oberlippenbärte. Die Invasoren aus dem Kö-

nigreich Torumekia (Tolmekia) dagegen haben kurze Bärte, ihre Uniformen, Schusswaffen und Panzer sind Vorlagen aus dem Europa des Ersten Weltkrieges und den Jahren danach entlehnt, ein Teil der Soldaten trägt Ritterrüstungen und Waffen des Mittelalters. Die Charaktere sind alle menschlich, haben Probleme, Defizite, Sehnsüchte, Ängste. Auch die Antagonisten sind ausdifferenziert und keine cartoonhaften Figuren.

Nach der Apokalypse begann das Zeitalter der Keramik. Die Flugmaschinen und Waffen sind aus diesem Material gefertigt.

Miyazaki verbindet Motive aus unterschiedlichen Zeiten der menschlichen Entwicklung miteinander, wodurch der Eindruck entsteht, er wolle in einer Art Kompression der Menschheitsgeschichte das Augenmerk auf die Zerstörung richten, welche einhergeht mit der durch den Menschen vorgenommenen Veränderung der Natur (Landwirtschaft, Gestaltung des Lebensumfeldes, Krieg ...)

Die Interaktion der verschiedenen Nationen in NAUSICAÄ legt den

Gedanken nahe, es könne keinen dauerhaften Frieden zwischen den Menschen geben. Man kann sich zwar auf Allianzen einlassen, diese dienen aber allein der besseren, meist kurz- bis mittelfristig orientierten Interessendurchsetzung. Viel dazugelernt scheinen die Menschen aus den Folgen ihres Umgangs mit ihrer Umwelt nicht zu haben: Die Herrscherin eines Königreiches will den seit tausend Jahren inaktiven Kriegstitanen reaktivieren, damit dieser das Land verbrennt und die gegnerische Armee auslöscht.

Nausicaä trägt zeitweise eine Uniform, deren Stiefel, Handschuhe und Kopfbedeckung aus dem Ersten Weltkrieg stammen könnten. Sie ist eine hervorragende Pilotin eines Gleiters, eine Windreiterin. Allein die Kleidung, deren Ästhetik im Widerspruch steht zum mittelalterlichen Design ihrer Heimat, macht sie zur Ausnahmeerscheinung. Dadurch wird sie auch zur glaubwürdigen Vermittlerin zwischen den Bewohnern des Tals und den Eindringlingen.

Nausicaä ist naiv und selbstbewusst. Ihre Unschuld wurzelt in ihrer Neugier gegenüber der

Welt, besonders der Natur und ihren Geschöpfen. Ihre Naivität ist nicht die eines Kindes. Sie hat keine Mutter, dafür aber zwei Vaterfiguren. Ihre Mutter ist seit einiger Zeit tot, aber Nausicaä hat Erinnerungen an sie. Ihr leiblicher Vater, Fürst Jihl, hat sie ausgebildet und erzogen, später einmal seine Nachfolge anzutreten. Er wird recht früh im Film im Schlaf gemeuchelt.

Die zweite Vaterfigur ist eine Art väterlicher Freund, der alte, sich oft auf Reisen befindliche Meister Yupa, ein ausgezeichneter Kämpfer mit einem Ruf, der überall bekannt scheint und für Ehrfurcht sorgt. Meister Yupa ist Lehrer Nausicaäs. Seine Rolle wandelt sich zu der eines Gefolgsmannes, als Nausicaä nach dem Tod ihres Vaters zur Beschützerin und Retterin ihres Volkes werden muss. Obgleich ihre gesellschaftliche Rolle durch die sie umgebenden Menschen und die politische Situation bestimmt wird, stellt sie sich nicht an die Spitze der Verteidigung, überlässt dies vielmehr den besser für diese Funktion ausgestatteten Soldaten und versucht im Rahmen ihrer speziellen Kompetenz ihren Bei-

trag zu leisten. Diese Kompetenz besteht in ihrem Wissen über die Funktionsweise des natürlichen Umfeldes und in ihrem Zugang zu den Tieren. Sie betreibt unter der Burg ein Labor, in dem sie die Pflanzen ihrer Umwelt studiert und an Möglichkeiten zur Reinigung von Boden und Luft arbeitet.

Allein Nausicaä ist in der Lage, die Tiere zu verstehen. Die Ursache dafür ist unklar, aber die Verständigung scheint auf telepathischem Weg möglich.

Nausicaä ist eine religiös codierte Heldin, die ihre Heimat retten muss. Ihr Umgang mit der Natur ist, dem animistischen Glaubenssystem Shinto folgend, durch tiefen Respekt bestimmt. Wo ihre Mitmenschen einen Säuresee nur als Bedrohung sehen, begreift Nausicaä, dass es ein durch den Menschen geschädigtes Ökosystem ist, dessen Kräfte zur Selbstheilung längst wirksam sind. Nausicaä kommuniziert mit den Geistern dieses Ökosystems. Als Nausicaä sich in Gefahr befindet,

rettet der See sie, indem er sie zu sich hinabzieht. Sie erwacht in einer unter dem See befindlichen Halle, in der die Luft rein ist, in der uralte Bäume Boden und Wasser entgiften.

NAUSICAÄ ist in der technischen Gestaltung sein Alter anzusehen. Der schöne und bewegende Film ist nicht nur unterhaltsam und bietet einige Tiefenschichten, erleichtert auch das Verständnis des ihm nachfolgenden Werks Miyazakis.



<http://laverinne.deviantart.com>



Autor: Mathieu Mariolle

Zeichner : Yann Tisseron

Übersetzer: Tanja Krämling

Verlag: Splitter (April 2011)

Gebundene Ausgabe: 56 Seiten; 13,80

ISBN: 978-3868692297

Shanghai – Kind des Regens

Eine Rezension von Markus Drevermann

Alles beginnt ganz harmlos und einfach für Yu Xin, Attentäterin und Vollstreckerin im Auftrag einer der drei großen Triaden im Jahr 1908. Kien Tang, ihr Pate, gibt ihr zunächst die Aufgabe, herauszufinden, wer für die Verzögerungen und Diebstähle der „illegalen“ Opiumlieferungen verantwortlich ist. Eine Aufgabe, die sie relativ leicht erledigt, nur um dann einen Mordauftrag zu erhalten, der sich schwieriger gestaltet als vermutet. Ihr Opfer, ein Uhrmacher, ist verschwunden. Stattdessen trifft sie auf einen seltsamen Jungen und, als wäre das alles nicht genug, eskaliert die Situation auf einem Treffen der Triadenbosse. Verantwortlich hierfür ist Jade, eine Zirkusartistin, die ein Geheimnis mit sich trägt, das entscheidend für die Zukunft Chinas sein wird.

Komplex und spannend ist das Werk von Texter Mathieu Mariolle und Zeichner Yann Tisseron, wobei für Letzteren *Shanghai* seine

erste Serie darstellt. Entgegen dem allgemeinen Trend, wenn es um Geschichten aus der Vergangenheit Asiens geht, beschäftigen Mariolle und Tisseron sich nicht mit Japan und dem vorherrschenden Samuraikodex, sondern rücken China in den Mittelpunkt, zu einer Zeit, als sich das Land förmlich im Aufruhr befand. Der Boxeraufstand ist gerade acht Jahre vorbei, der rechtmäßige Kaiser abgesetzt, und nur noch sein Marionettennachfolger und die Städte werden, allen voran Shanghai, von den Triaden und dem Opium kontrolliert. Genau hier setzt *Shanghai – Kind des Regens* an. Was zunächst wie ein einfaches Verwirrspiel der Triaden aussieht, entwickelt sich sehr schnell zu einer Geschichte um Politik und Intrige, in die Yu Xin zufällig hineinstolpert und am Ende persönlich involviert wird. Dabei wird die Geschichte nicht unübersichtlich, sondern bleibt

jederzeit nachvollziehbar. Dass die Autoren in Sachen Komplexität keine Kompromisse eingehen müssen, liegt daran, dass sie sich auf ihre Charaktere konzentrieren und sich für deren Darstellung viel Zeit nehmen. Ihre Handlungen sind glaubhaft und gut motiviert. Trotzdem stellt *Shanghai – Kind des Regens* kein Drama dar, sondern bietet im Wechsel mit ruhigen Szenen und Dialogen auch viel Action. Zusätzlich sind noch Mystery- und Steampunktelemente eingeflochten, die die Geschichte bereichern und keinesfalls stören. Als Charaktere sind mit Sicherheit die oben schon erwähnten Yu Xin und Jade hervorzuheben, aber ebenso Kaiser Guangxu und der Sohn des Uhrmachers sind interessant gestaltet und mit Eigenheiten versehen. Insgesamt lässt sich Mathieu Mariolle viel Zeit, seine Geschichte aufzubauen, und das tut ihr sicht-

lich gut. So bleiben die Ereignisse nachvollziehbar und der Leser hat Zeit, sich in das politische Geschehen hineinzudenken.

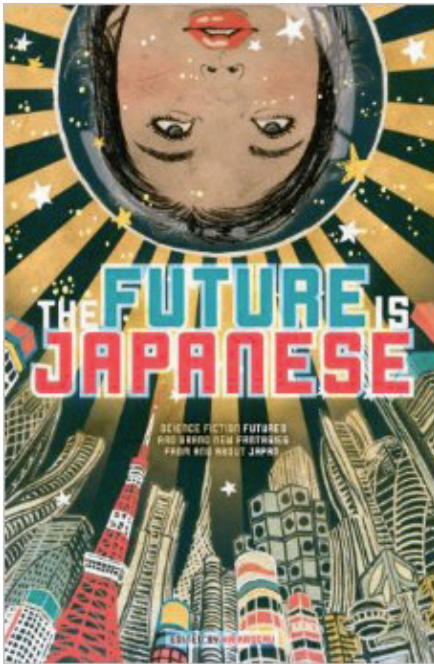
Yann Tisseron fängt in seinen Zeichnungen die Zeit und Atmosphäre des Shanghai von 1908 wunderbar ein. Mehr als einmal verharret man beim Lesen und betrachtet einzelne Bilder genauer. Gesichter transportieren die Emotionen der Protagonisten sehr gut und auch in den Actionszenen ist Dynamik vorhanden. Die Farbpalette reicht von Dunkel bis Farbenfroh und entspricht den Erfordernissen der einzelnen Szenen. Einzig eine Sache trübt den positiven Eindruck etwas, nämlich, dass die Schwerter eher wie Katanas, also die Schwerter der Japaner, aussehen und damit nicht den historischen chinesischen gleichen. Allerdings ist das bei der sonstigen Qualität

der Zeichnungen nur ein kleiner Makel. Zeichnerisch also allein schon eine Empfehlung wert.

Wie immer liegt das Album von Splitter im edlen Hardcover vor, und es gibt gleich am Anfang einen kleinen Einführungstext über die Ereignisse im China der Jahre vor Handlungsbeginn sowie über die Situation des Jahres 1908. Kurz und knapp, stellt dieser Text einen idealen Einstieg dar, den man zwar nicht gelesen haben muss, der aber durchaus hilfreich ist, um *Shanghai* vollends genießen zu können.

Fazit

Bildgewaltig, spannend und aufgeladen mit mysteriösen/mythischen Begebenheiten präsentiert sich *Shanghai – Kind des Regens* und trifft damit voll ins Schwarze. Lesenswert!



Herausgeber: Nick Mamatas, Masumi
Washington, Harikasoru

ET 15. Mai 2012

365 Seiten

Sprache: Englisch
Verlag: Haikasoru
ISBN: 978-1421542232

The Future is Japanese

Eine Rezension von Eva Bergschneider

Ein Webbrowser droht damit, die Welt zu erobern. Die längste, einsamste Eisenbahnlinie der Welt. Eine Atombombe aus Nord-Korea wird auf Tokio abgeworfen, ein hohler Asteroid ist mit Reisfeldern gefüllt, ein professioneller Schlussmacher beendet virtuelle Eheschließungen. Und, natürlich, sind gigantische Roboter dabei. Diese dreizehn Kurzgeschichten über das Land der aufgehenden Sonne schlagen einen Bogen von der Fantasy zum Cyberpunk. Und werden dich davon überzeugen, dass die Zukunft japanisch ist. (Klappentext)

In der Kurzgeschichtensammlung *The Future is Japanese* schreiben amerikanische und japanische Science-Fiction- und Fantasy-Autoren über Zukunftsvisionen, die entweder in Japan spielen oder von japanischer Kultur geprägt sind. Eigentlich ist das eine naheliegende Vorstellung, sich die Zukunft „japanisch“ vorzustellen, oder? Eine Stadt in der

Zukunft – wer denkt da nicht an schrill televisionierte Betonwüsten nach dem Vorbild der Megametropole Tokio. Computer, Roboter – kurzum: Zukunftstechnologie – verbinden wir auch im 21. Jahrhundert mit Japan. Und doch beschäftigen sich diese Kurzgeschichten weniger mit technischen Zukunftsentwürfen, sondern eher mit gesellschaftlichen oder ganz einfach menschlichen Visionen.

„Or the absolutely-positively-not-fake-not-a-simulation-but-real conversion code for the Out Door, derived by a scientist using the secrets of the Pharaohs and the Mayans, giving you unlimited access to everything you wanted and more – contact your more successful self in another timeline and see where you went right, ascend to a higher plane of being, join God’s private club! Or just go to Japan.“ [Pat Cadigan, „In Plain Sight“, S. 183]

Introduction – Revolving Around a Rising Sun (Nick Mamatas)

Mono no Aware (Ken Liu)

The Sound of Breaking Up (Felicity Savage)

Chitai Heiki Korobin (David Moles)

The Indifference Engine (Project Itoh, Übersetzung: Edwin Hawkes)

The Sea of Trees (Rachel Swirsky)

Endastronomy (Toh En Joe, Übersetzung: Terry Gallagher)

In Plain Sight (Pat Cadigan)

Golden Bread (Issui Ogawa, Übersetzung: Takami Nieda)

One Breath, One Stroke (Catherynne M. Valente)

Whale Meat (Ekaterina Sedya)

Mountain People, Ocean People (Hideryuki Kikuchi, Übersetzung: Takami Nieda)

Goddess of Mercy (Bruce Sterling)

Autogenic Dreaming: Interview with the Columns of Clouds (TOBI Hirotsuka, Übersetzung: Jim Hubbert)

Einigen Geschichten ist deutlich anzumerken, dass ihre Autoren Japan-Fans sind, die sich womöglich eine japanische Zukunft wünschen. Andere Texte gehen kritisch mit der japanischen Gesellschaft um und halten ihr einen Spiegel vor, indem sie einen fiktiven Blick in die Zukunft werfen.

Der Autor Ken Liu, ein in China geborener Amerikaner, schreibt in „Mono no Aware“ ein kleines Heldenepos. Die Heldentat schließt ausdrücklich nicht nur den japanischen Protagonisten ein, der in einem Raumschiff mit einer internationalen Restpopulation der Menschheit von der Erde flieht. Aber Hiroto ist sehr stolz auf seine japanische Kultur und handelt so, wie sein Vater es ihm gelehrt hat.

In „Chitai Heiki Korobin“ erzählt der amerikanische Autor David Moles eine der wenigen Geschichten mit nahezu klassischem Space-Setting. Eine Gruppe besonders begabter Jugendlicher kämpft auf einer Plattform in der arktischen See mit Riesenrobotern gegen die Aliens. Maddy wird beauftragt, den japanischen Kollegen Tanimura zu

suchen, und dabei erlebt sie eine Überraschung. Diese Geschichte spielt zwar an einem typischen Science-Fiction-Schauplatz, doch letztendlich geht es weniger um einen Zukunftsentwurf und mehr um die moralische Frage nach Gut und Böse. Ein Plot, der klar an die populäre Anime-Serie der 90er Jahre *Neon Genesis Evangelion* erinnert.

In „The Sea of Trees“, geschrieben von der Amerikanerin Rachel Swirsky, verlassen wir die Science-Fiction und begeben uns ins Fantasy-Genre, in eine Geistergeschichte. Sie spielt im Wald der Selbstmörder Aokigahara, in dem die Protagonistin umherstreift und den Yūrei begegnet, Geistern mit langen schwarzen Haaren, gewandet in Kimonos. Dort trifft sie Melon, die aus Amerika anreiste, um den Geist ihres japanischen Vaters zu suchen. Die Siebzehnjährige hat ihn nie kennen gelernt, bevor er Selbstmord beging. „The Sea of Trees“ ist eine stimmungsvolle und fesselnde Geschichte, die ohne spektakuläre Aktionen auskommt, aber mit subtilen Wendungen funktioniert und unterhält.

„Whale Meat“ von der in Russland geborenen Amerikanerin Ekaterina Sedia nähert sich einem Thema, für das Japan weltweit hart kritisiert wird: dem Walfang. Doch sie verzichtet bewusst auf einen erhobenen Zeigefinger. Stattdessen erzählt sie die Geschichte einer Halb-Japanerin aus New Jersey, die ihren Vater in der Heimat besucht. Gemeinsam reisen sie zur russischen Insel Sachalin, wo ihr Vater den Tod eines japanischen Fischers aufklären will. Sie verzehren dort einen besonderen Fund und Leckerbissen der russischen Fischhändler. Der Plot der Story klagt natürlich die Problematik des Walfangs an, beleuchtet eben aber auch die Isolation dieser Fischer, die gemäß ihrer Tradition leben.

Mit dem Stichwort Isolation beginnt nun die Betrachtung der Kurzgeschichten, die von japanischen Autoren geschrieben wurden. Wir werden sehen, dass dieses Motiv in ihren Storys ein wesentliches ist.

„The Indifference Engine“, geschrieben von Keikaku Project Itoh, ist vielleicht die markanteste und erschütterndste Geschichte

in diesem Kurzgeschichtenband. Und auf den ersten Blick gänzlich unjapanisch.

Irgendwo in Afrika kommt ein erbitterter und grausamer Krieg zwischen den Stämmen der Hoa und der Xema zu einem Ende. Man mag zu einer politischen Lösung gekommen sein, doch die traumatisierten Soldaten können vom Hass nicht ablassen. Zu Anfang soll der Erzähler, ein junger Xema-Soldat, seinen Kameraden Ndunga exekutieren. Dieser hat versucht, seine Schwester zu retten, die von einem Hoa vergewaltigt wurde und ein Mischlingsbaby erwartete. Ndunga hat dadurch eine Verunreinigung der Xema-Blutlinie in Kauf genommen und Hochverrat begangen. Der Schuss fällt, als die Nachricht vom Kriegsende übermittelt wird.

„The war may be over, ... but we're still an army here and military rule has to be followed.“ [Seite 73]

Die heimatlosen Soldaten werden in einem Institut untergebracht, Xema- und Hoa-Soldaten gemeinsam. Dort kommt eine neue Methode zum Einsatz, die den Hass der Stämme aufeinander mindern soll, die „Indifference Engine“.

Die Injektion von Nanos bewirkt, dass der Soldat die Welt und speziell den Feind mit anderen Augen sieht.

Ein Übersetzungsfehler führt in dieser Geschichte zu einer kleinen Verwirrung. Die im Institut tätigen Wissenschaftler werden als „Dutch“, also Niederländer, bezeichnet. Ihre wissenschaftlichen Begriffe klingen allerdings deutsch, der Effekt der Nanos wird als „Geistesgestaltbedeutungseinsatzexistenzlokalisierungsveränderungsausführung“ beschrieben. Was den englischsprachigen Leser vielleicht schmunzeln lässt, bewirkt beim deutschsprachigen Leser erst recht Heiterkeit. Von diesem Spott auf die deutsche Sprache einmal abgesehen, könnte die Geschichte kaum ernster sein. Man fühlt sich an die Gräueltaten in Ruanda erinnert, die die Hutu Mitte der neunziger Jahre an den Tutsi verübten. Der weitere Verlauf der Geschichte atmet dagegen ein wenig *Clockwork Orange*-Atmosphäre (Anthony Burgess). Jedenfalls geht es um vermeintliche kulturelle Unterschiede, die zu Rassenhass und Gewalt führen. Und um die Frage, welche Mittel recht

sind, diesen Hass zu überwinden. Was hat diese Near-Future-Story nun mit Japan zu tun? Eine gute Frage, deren Antwort dieser Artikel schuldig bleibt. Man kommt ihr vielleicht näher, wenn man die in den letzten Jahren betriebene Aufarbeitung der Kriegsschuld Japans in Betracht zieht.

„Golden Bread“ des japanischen Autors Issui Ogawa erzählt ebenfalls eine Kriegsgeschichte, allerdings eine aus dem Weltraum. Das der japanischen Tradition folgende Volk der Kalif lebt versteckt auf einem Asteroiden. Die Yamato sind dagegen ein Volk von Eroberern mit amerikanischer Kultur. Ihre Flotte zieht durch den Weltraum, um Planeten zu kolonialisieren. Der Yamato-Pilot Yutaka kracht mit seinem Raumschiff auf dem Asteroiden der Kalif in einen Vorratsraum für Reis. Ainella pflegt den Verletzten und versorgt ihn mit japanischen Speisen, die dem an Fleisch gewöhnten Gefangenen nicht gut schmecken. Yamato möchte so schnell wie möglich zu seiner Flotte zurück. Doch zu seiner Überraschung gewinnt er, trotz aller kulturellen Unterschiede, unter den Kalif einen wahren Freund.

Wie der Titel „Golden Bread“ schon andeutet, lernt der Leser einiges über die japanische Küche, wie z. B. „Ohitashi“ oder „Suiton“. Und natürlich ist Reis ein zentrales Thema, dessen Anbau hier in einer Atmosphäre mit wenig Schwerkraft funktionieren muss. Zu den kulturellen Differenzen gesellen sich angebliche humanphysiologische Unterschiede. Ist das Stärke spaltende Enzym Amylase bei Asiaten stärker ausgeprägt? Und die Laktose-Toleranz schwächer? Oder sind die Unstimmigkeiten zwischen Kalif und Yamato nicht einfach in Unwissenheit und Ignoranz begründet? Gerade für die Betrachtung dieser Frage hat sich Issui Ogawa in „Golden Bread“ einen originellen Plot mit überraschendem Finale ausgedacht.

In „Mountain People, Ocean People“ von Hideyuki Kikuchi ist das japanische Volk vor tausenden von Jahren getrennt worden. Die Mountain People leben hoch oben im Gebirge unter der ständigen Bedrohung, von Alienmonstern attackiert zu werden. Sie haben einen Mechanismus entwickelt, der einzelnen Personen das Fliegen ermöglicht. Zum Schutz des

Volks bildet man Wächter aus, die die Angreifer bekämpfen. Der junge Kanaan ist einer von ihnen; er träumt davon, sich zu den Sternen zu erheben. Mit seinen Kameraden Bene und Domino stellt er einen fremden Eindringling. Dieser stellt sich als Takamura vor und behauptet, vom Meeresgrund zu kommen. Er lädt Kanaan ein, sein Volk zu besuchen.

Ein originelles dystopisches Setting an einem extrem lebensfeindlichen Schauplatz hat sich der Japaner Kikuchi für die Kurzgeschichte „Mountain People, Ocean People“ ausgesucht. Auch in dieser Geschichte geht es um die kulturelle Identität Japans in einer fernen Zukunft, sowie um die Unkenntnis der kulturellen Ursprünge durch Isolation und Vergessen. Und um die Überwindung dieser scheinbar unüberwindbaren Trennung durch einen verträumten, jungen Mann. All das verarbeitet der Autor in einer spannenden und düsteren Story mit einem unerwarteten Ende.

Fazit

Amerikanische und japanische Autoren haben in *The Future is*

Japanese Phantastik-Geschichten unterschiedlichster Couleur zusammengesetzt, die lediglich einen Hang zu Zukunftsvisionen und der japanischen Kultur gemeinsam haben. Bei aller Themen- und Handlungsvielfalt zeichnet sich besonders in den Geschichten der japanischen Autoren das Motiv der kulturellen Identität als roter Faden ab. In diesem Motiv spiegelt sich sicherlich die Isolation Japans wieder, in der Geschichte des Landes begründet und auch durch die geographi-

sche Lage bedingt. Nicht zuletzt Japans imperialistisches Streben in Asien vor und während der Weltkriege sowie die beispiellose Zerstörung der Städte Hiroshima und Nagasaki durch amerikanische Atombomben haben das Volk und seine Kultur von der Asiens und auch vom Rest der Welt abgesondert. Eine Kluft, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts infolge des technologischen Fortschritts Japans und der internationalen Wirtschaftsbeziehungen überwunden wurde.

Alles, was wir heute mit Japan assoziieren, sowie einige kulturelle Aspekte, die viele Leser bisher vielleicht nicht mit Japan in Verbindung brachten, projizieren diese dreizehn japanischen oder Japan nahestehenden Autoren in die Zukunft. Sie formen daraus visionäre Geschichten, die in Sprache, Handlung und Aufbau eine einzigartige Vielfalt bieten. Dennoch atmet jede einzelne Geschichte das geheimnisvolle Flair Japans.



Interview mit Anna Hollmann

Geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Anna! Kürzlich ist Deine Mangatrilogie *Stupid Story* in einer edlen Hardcoverausgabe erschienen. Kannst Du für unsere Leser kurz umreißen, worum es geht und was die neue Ausgabe mitbringt?

Anna Hollmann: Hallo erstmal! :) Es geht um zwei unterschiedliche Charaktere, die sich auf eine chaotische Art und Weise kennenlernen. Während Schulneuling Yanik in Frauenkleidern zu einer Party gezwungen wird, verliebt sich der Frauenschwarm Alan in das hübsche „Mädchen“ – nicht ahnend, wen er in Wirklichkeit vor sich hat ...

Die neue Ausgabe erscheint als hochwertige Hardcoverbox. Die Bücher sind in einem größeren Format und mit neuen Coverbildern versehen, ebenso der Sammelshuber. Der Inhalt selbst ist natürlich derselbe. Die Cover der

Erstausgabe sind aber nochmal extra darin enthalten.

PHANTAST: Die Beziehung von Alan und Yanik ist von zahlreichen Missverständnissen geprägt. Finden sie trotzdem zueinander?

Anna Hollmann: Hm, finden sie denn zueinander? :) Ich möchte jetzt nicht die Spannung nehmen, falls einige *Stupid Story* noch nicht kennen. Schaut einfach rein und findet es selbst heraus.

PHANTAST: Was reizt Dich persönlich an Liebesgeschichten zwischen (jungen) Männern? Und wieso, denkst Du, sind sie gerade bei weiblichen Lesern so beliebt?

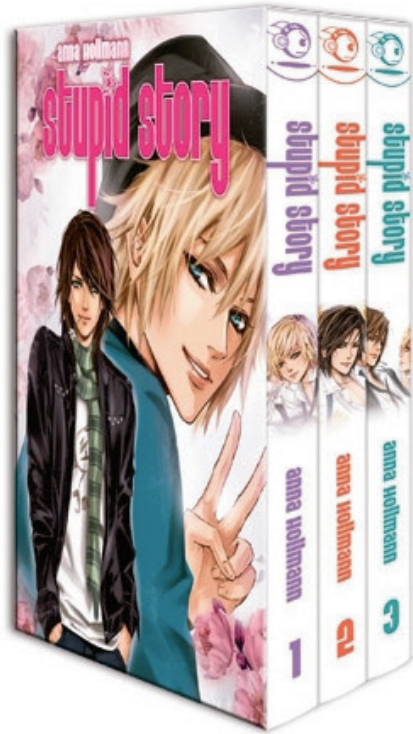
Anna Hollmann: Hm, also die Frage könnte man auch auf andere Genres beziehen. Was mich z. B. an Shojo oder Comedy oder anderen Genres reizt. Ich mache da keinen großen Unterschied



und kann das daher nicht wirklich beantworten. Solang eine Story interessant ist, die Charaktere und der Zeichenstil mich ansprechen, spielt das für mich keine große Rolle. :)

PHANTAST: Wie bist Du eigentlich zum Manga-Zeichnen gekommen? Wie würdest Du Deinen Zeichenstil beschreiben?

Anna Hollmann: Meine erste Mangazeichnung war Mila Superstar, die ich mit Kreide auf meinen Kleiderschrank gekrakelt hatte. Aber da wusste ich noch nicht,



dass das ein Anime war. Ich habe schon immer gezeichnet, im Mangastil fing das aber erst mit der *Sailor Moon*-Serie an.

Hm, wie würde ich meinen Zeichenstil beschreiben? Ich glaube, das können meine Leser besser beantworten. Ich kann nur sagen, dass ich ein kranker Perfektionist bin und an meinen Zeichnungen so lange rumkrakele, bis sie mir einigermaßen gefallen. :D

PHANTAST: Welche Manga gehören zu Deinen Lieblingsreihen? Und gibt es Künstler, die Dich auf Deinem Weg zur Mangaka beeinflusst haben?

Anna Hollmann: Ich habe leider nicht viele Manga, da ich kaum Zeit zum Lesen finde. Aber vollständige Reihen habe ich von *Seimaden*, *Angel Sanctuary* und *Kare - First Love*. Mein absoluter Lieblingsmanga ist *Boys'n Girl* von Kei Yasunaga. Ich liebe Comedy! Wenn mich eine Künstlerin beeinflusst hat, dann diese. :)

Aber mich inspirieren hauptsächlich Künstler aus der Musikszene, oft haben sie auch denselben Tagesablauf wie ein Zeichner. Und ohne Musik kann ich gar nicht erst zeichnen!

PHANTAST: Im Herbst wird ein Artbook zu *Stupid Story* erscheinen. Wie lange hast Du daran gearbeitet? Worauf können sich Deine Leser freuen?

Anna Hollmann: Ich fürchte, ich habe länger daran gearbeitet, als ich sollte, aber das liegt daran, dass ich gerne vieles ausprobieren oder oft wieder verwerfe oder



ändere ... wie ich schon sagte: Mein kranker Perfektionismus ist schuld! :D

Im Artbook werden die bisher alle im Laufe der Jahre entstandenen Farbillustrationen enthalten sein, aber auch viele neue, die ich dafür extra gezeichnet habe oder die nicht veröffentlicht wurden. Als Bonus habe ich noch eine 40-seitige Story für meine Leser gezeichnet. Ich hoffe sehr, dass ihnen das Artbook gefallen wird!

PHANTAST: Für *Stupid Story* hast Du drei Mal hintereinander den Sondermann-Preis erhalten. Was ist Dir von der Preisverleihung in Erinnerung geblieben? Was bedeutet Dir ein solcher Preis?

Anna Hollmann: Alles, woran ich mich erinnere, ist, dass ich ziemlich nervös war, denn ich bin eher publikumsscheu. Aber meine Leser geben mir immer ein gutes Gefühl, so dass die Anspannung schnell fällt.

Ein solcher Preis war für mich sehr unerwartet. Und gleich drei Mal war ... wow ... wie das coolste Feedback der Leser! Dafür bin ich sehr dankbar und werde auch in Zukunft mein Bestes geben, um Leute zu erfreuen.

PHANTAST: Kannst Du uns schon etwas über zukünftige Projekte verraten? Zwischen dem zweiten und dritten *Stupid Story*-Band ist ja etwas Zeit vergangen, wir hoffen, diesmal nicht so lange warten zu müssen?

Anna Hollmann: Leider kann ich hier noch nichts verraten. Aber auf meiner FB-Seite poste ich immer den neusten Stuff und





stupid story
scene 8

News, woran ich so gerade arbeite. Schaut einfach rein, wenn ihr mögt, ich freu mich:

<https://www.facebook.com/levelanix>

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Anna Hollmann: Danke ebenfalls! :)



<http://laverine.deviantart.com>

Interview mit Evelyne Park

Geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Evelyne! Im Herbst ist Dein neuer Manga *Lost CTRL* bei Carlsen erschienen. Was kannst Du uns darüber verraten?

Evelyne Park: *Lost CTRL* ist eine sehr alte Idee von mir. Die Charaktere entstanden vor Jahren, aber da Science Fiction ein für mich zeichnerisch einschüchternendes Genre ist, habe ich abgewartet, bis ich mich dem Thema gewachsen fühlte. Ich hatte eine klare Vorstellung von der Atmosphäre, die ich einfangen wollte. Etwas verträumt und märchenhaft, aber gleichzeitig aufregend, etwas hektisch und witzig!

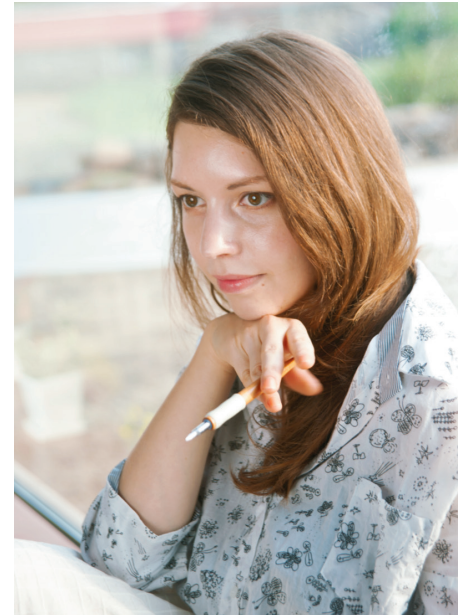
PHANTAST: Was hat Dich dazu bewogen, Deine Story in der nahen Zukunft anzusiedeln? Dient diese nur als Setting oder steckt auch Gesellschaftskritik in *Lost CTRL*?

Evelyne Park: Das Setting ist eine

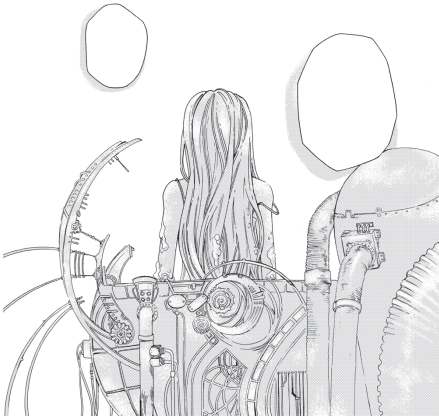
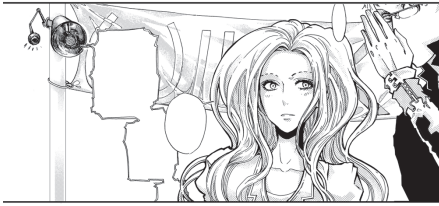
Welt, eine Zeit, in der die Menschen direkt über ihre Gedanken mit dem Internet verbunden sind. Das soll schon eine Metapher für die zunehmende Vernetzung und Datenüberwachung in der heutigen Welt sein. Erste Einflüsse kamen auch aus der Dystopien-Ecke, mit Werken wie *1984* und *A Brave New World*, die mich schon immer fasziniert haben.

Aber *Lost CTRL* soll eher ein „Was wäre, wenn ...“ sein als ein „Achtung, so nicht!“. Die Vernetzung, das Verschmelzen von Mensch und Maschine, hat gute und schlechte Seiten, und ich wollte beide Aspekte überspitzt darstellen. Ich bin gespannt, was die echte Zukunft bringt.

PHANTAST: Wie würdest Du Deinen Zeichenstil beschreiben? Und hast Du Vorbilder, die Dich inspirieren?



Evelyne Park: Ich versuche, meinen Stil dem Werk anzupassen. Bei *Lost CTRL* habe ich versucht, nüchterner und erwachsener zu zeichnen als in meinem Debüt-



werk. Ich zeichne gerne etwas theatralisch, mit vielen Details, wehenden Haaren und hoffentlich auch etwas Dynamik.

Der größte Einfluss war sicher Kaori Yuki. Ihr *Angel Sanctuary* war der erste Manga, der komplett in meinem Regal stand, den ich wieder und wieder verschlang. Das war sehr prägend, bis heute. Aber in *Lost CTRL* sind sicher auch Einflüsse aus *Dogs*, *Gangsta* und Urazawas Werken.

PHANTAST: Wie hast Du Deine Leidenschaft für Manga und speziell fürs Zeichnen solcher Werke entdeckt?

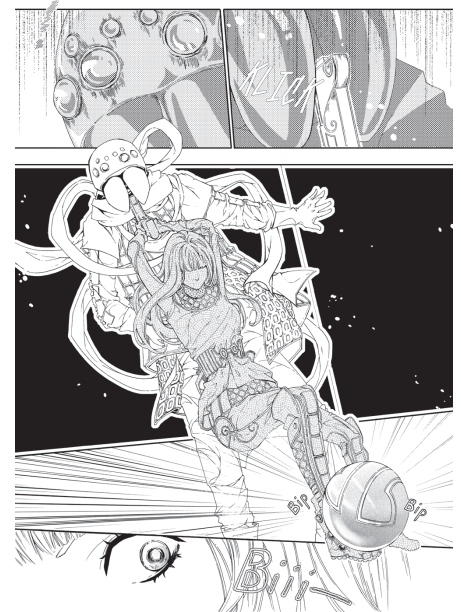
Evelyne Park: Das war Zufall! Ich habe in einem Secondhandladen einen Stapel *One Piece*-Bände entdeckt und die recht spontan gekauft – und mich in den Erzählstil verliebt! Ich war mit frankobelgischen Comics vertraut, liebte Bücher und das Schreiben eigener Geschichten, zeichnete gerne, und in den Manga kam alles zusammen.

PHANTAST: Koreanische „Manga“ werden Manhwa genannt und in westlicher Leserichtung geschrieben. Wie unterscheiden sie sich von ihren japanischen Äquivalenten? Haben Manga und Manhwa überhaupt den gleichen Ursprung?

Evelyne Park: Es gab eine große Bewegung, in der Shojomanga aus Japan in Korea beliebt wurden und in der Folge viele Werke in einem ähnlichen Stil entstanden. Aber die bekanntesten Manhwa sind heutzutage vor allem eins: digital! Auf großen Webplattformen werden sie in Formaten veröffent-

licht, die das Lesen auf Bildschirmen erleichtern. Man scrollt sich sozusagen durch ein sehr langes vertikales Band von Bildern. Erst im Nachhinein, wenn ein Werk für den Druck adaptiert wird, werden diese Geschichten auf Buchformate übertragen.

Aber ob in Print oder digital, der Erzählstil ist oft etwas verträumter als in japanischen Manga. Es wird größerer Wert auf Story als auf die eigentlichen Bilder gelegt – zumindest in der Regel.



PHANTAST: Sind Manhwa in Korea genauso beliebt wie Manga in Japan?

Evelyne Park: Sie sind schon sehr weit verbreitet! Die oben erwähnten Webcomic-Plattformen sind sehr leicht unterwegs zugänglich und vor allem gratis. Das erleichtert den Zugang für Gelegenheitsleser natürlich. Auch Comicläden sind weit verbreitet, es gibt Messen, sogar Museen, und gleich hier bei mir um die Ecke steht ein Manhwa-Café.

Ich glaube, hier gibt es vielleicht eine verhältnismäßig kleinere Quote an „Hardcore-Fans“, weniger Cosplay und so. Aber dafür nennt eigentlich jeder ein, zwei Werke, die er gern liest.

Ich musste hier jedenfalls, im Gegensatz zur Schweiz, nie erklären, was ich als Beruf mache, nicht mal der älteren Generation!

PHANTAST: Du bist in der Schweiz geboren und lebst inzwischen in Korea. Was hat Dich ins ferne Asien gezogen? Und wie hast Du Dich eingelebt?

Evelyne Park: Ich reiste mit einer

Freundin erstmals durch Korea und Japan. Ich hatte mich besonders auf Japan gefreut, aber mich in die Atmosphäre in Korea verliebt (und in einen Koreaner, haha).



Nach dem Studium bot sich die perfekte Gelegenheit, aus der Fernbeziehung eine „Nahbeziehung“ zu machen. Zeichnen und auf einen Server hochladen kann man von überall auf der Welt, und ich war wohl auch etwas abenteuerlustig ... Also ging der Papier-

krieg los und ich flog, schon zum dritten Mal, wieder nach Korea. Im vergangenen Jahr konnte ich mich gut einleben, habe durch die Hochzeit eine sehr liebe Familie hier und lerne jeden Tag Neues.

PHANTAST: Was fasziniert Dich an Korea? Und was kannst Du uns über die Bräuche dort erzählen?

Evelyne Park: Korea ist ein Land voller Gegensätze. Es hat diesen Sprung von einem armen, von mehreren Kriegen geplagten Land zu einer hochmodernen Nation in sehr kurzer Zeit gemacht, und es ist faszinierend, die dadurch entstandenen Gegensätze zu beobachten. In einem Moment bist du im Land des schnellsten Internets umgeben von riesigen Smartphones, und dann rücken wieder alte Traditionen und die Familie in den Vordergrund.

Man geht durch ein Viertel wie Hongdae in Seoul, in dem es von Cafés im europäischen Stil, Restaurants und Läden wimmelt, fährt eine U-Bahnstation und steht vor kleinen Häusern mit Wellblechdächern und Großmüttern, die Süßkartoffeln am Straßenrand verkaufen. Städte, Stile, Moden

und Sprechweisen verändern sich atemberaubend schnell, aber wieder andere Dinge wie Bräuche, aber auch gewisse gesellschaftliche Normen und Strukturen scheinen still zu stehen.



Auf dem Land, wo ich lebe, ist es ruhiger, aber die Spannung zwischen Moderne und Tradition ist noch größer. Neue Hostels stehen neben kleinen Farmen, schamanistische Zeremonien werden mit modernem Equipment gefilmt

und verbreitet, und Touristen strömen die Straßen entlang, auf denen die Einheimischen Algen und Chilischoten trocknen.

PHANTAST: Wie schmeckt Dir das Essen dort? Was gefällt Dir an der asiatischen Küche? Und was vermisst Du?

Evelyne Park: Sehr, sehr gut! Fast schon zu gut, ich hab hier einen ziemlich bodenlosen Magen entwickelt, um möglichst alles zu probieren! Ich mag scharfes Essen, aber auch die Eintöpfe und so „altmodische“ Dinge wie gekochte Wurzeln, Algen und natürlich Kimchi.

Weniger anfangen konnte ich anfangs mit den Fleischvariationen, die es so gibt. Mein europäisches Gemüt kam mit gebratener Schweinehaut, Hühnerhälsen, Hühnerfüßen, knusprig gebratenen Gedärmen (eine teure Köstlichkeit, haha) und geronnenen Blutstücken nicht so recht klar. Unterdessen esse ich aber (fast) alles.

Man bekommt eigentlich alles, ob Müsli oder Käse, wenn auch im Verhältnis zu lokalen Gerichten

etwas arg teuer. Aber Brot nach meinem Geschmack zu backen habe ich mir im letzten Jahr beigebracht.

PHANTAST: Bekommst Du selbst etwas vom steten Konflikt mit Nordkorea mit?

Evelyne Park: Ich verfolge die Nachrichten, ja, aber die koreanischen Berichte sind viel ruhiger und gefasster als ihre Äquivalente im Ausland. Oft schreibt mir meine Familie panisch aus der Schweiz, ob ich von diesem oder jenem Ereignis gehört habe und wie schlimm es wirklich sei ... und mein Mann zuckt nur mit den Schultern. Die Südkoreaner sind ziemlich resigniert, was ihren nördlichen Nachbarn betrifft. Was eher Schlagzeilen macht sind Familienzusammenführungen, Flüchtlinge und die Möglichkeit einer Wiedervereinigung.

PHANTAST: Du hast im Bereich „Scientific Visualization“ studiert – was können wir uns darunter vorstellen?

Evelyne Park: Die wenigsten können etwas mit dem Begriff anfangen. Aber wir sind die Zeichner,

die Lehrbücher für Medizin, Archäologie, Biologie mit erklärenden Illustrationen füllen. Oder in Museen die Aushängeschilder, in Dokumentationsfilmen die 3D-Sequenzen ...

Man lernt in dem sehr kleinen Studiengang vor allem das „Handwerk“ des Zeichnens. Verschiedene Techniken, von Aquarell über Makrofotografie bis zu 3D-Animation. Aber auch, wie man wissenschaftliches Material verständlich darstellt, Fundstü-

cke vermisst, ein Mikroskop bedient und mit Wissenschaftlern verständlich kommuniziert, haha.

PHANTAST: Zeichnest Du in allen genannten Bereichen oder hast Du Dich spezialisiert, zum Beispiel auf Biologie?

Evelyne Park: Im Moment bin ich ja vor allem Mangazeichnerin. Davor stand gerade erst mein Bachelor an. Diesen habe ich im Bereich der Neurologie gemacht, zum Thema Alzheimer. Das Ziel

war, die chemischen Vorgänge der Krankheit ästhetisch ansprechend, aber wissenschaftlich korrekt und verständlich darzustellen. Das war sehr interessant, und ich will mich auch in Zukunft auf das Zeichnen solcher fürs bloße Auge „unsichtbaren“ Dinge konzentrieren.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!





<http://laverinne.deviantart.com>

In 80 Tagen durchs Ewige Eis

Von Christian und Judith Vogt

Für Remo

Wäre die Historie anders verlaufen, würden wir nun das 19. Jahrhundert n. Chr. schreiben. Doch seit dem Mittelalter hält eine Eiszeit die Erde in ihrem kalten Griff, und so befinden wir uns im Jahr 902 A. N., Anno Noctis. Amerika ist bislang nicht entdeckt worden.

Nelli musste alle Willenskraft aufbieten, die Mahlzeit nicht gleich wieder auszuspucken.

Ein Grund dafür war das Essen selbst. Sie hatte ihren Magen während ihrer Reise an die exotischen Speisen Asiens gewöhnt, deren Schärfe in manchen Ländern alles überstieg, was in Europa noch als genießbar galt, aber die Mahlzeiten in Karakorum ließen das Haus ihrer mühsam erworbenen kulinarischen Toleranz in sich zusammenbrechen. Hammel! Wieder und wieder Hammel! Die Nah-

rungsaufnahme lag bereits zehn Minuten zurück, und sie kämpfte immer noch mit der Übelkeit.

Der andere Grund war Herr Iko. Der Mann kostete sie den letzten Nerv.

Man hatte ihnen als Ehrengästen des Großkhans ein Zelt ganz vorne in der Reihe errichten wollen. Aber Herr Iko hatte drauf bestanden, es an dritter Stelle aufzubauen.

Ob Hotelzimmer in Beijing oder Zelt in der Mitte der wandernden Hauptstadt der Mongolei, er bestand auf der Nummer drei, neun oder achtzehn. Iko beharrte darauf, als hinge sein Leben davon ab.

Nun aber hatte ein Händler aus dem Zarenreich sein Zelt direkt neben dem ihren aufgestellt, ihren Standplatz unter Hinweis auf seinen älteren Anspruch auf den vierten Platz verwiesen und damit Herrn Ikos Weltordnung erschüttert. Verständlicherweise wollte

er sein Zelt nicht wieder abbauen, nur um den exzentrischen Forderungen eines Wirkkopfs gerecht zu werden, auch wenn Herrn Ikos Worte auf ihn niedergingen wie ein Starkregen.

Wie sollte man in der Begleitung eines Verrückten ein Wettrennen um die bekannte Welt gewinnen?

Es blieb schließlich an Nelli hängen, Helfer zu organisieren, die das Zelt versetzten.

Nelli Blei gehörte zu den wenigen weiblichen Reportern, die sich den Respekt ihrer männlichen Kollegen erstritten hatten. Die Artikel einer Frau fanden in den großen Zeitungen für gewöhnlich höchstens in den Spalten über Mode, Haushaltstipps und Literatur Platz, aber die Journalistin aus Hamburg hatte es mit ihren Enthüllungsreportagen „Unter Friesen“, „10 Tage in einer Irrenanstalt“ und „Korrupte

Machenschaften der Gewerkschaftsvertreter Æstas“ schon dreimal auf die Titelseite des Hansespiegels geschafft. Als sich dann ihr Chefredakteur auf die gewagte Wette mit anderen alten Herrn seines Skatvereins einließ, die bekannte Welt sei in 80 Tagen hin und zurück zu durchqueren, meldete sich Nelli Blei freiwillig, den Beweis anzutreten.

Die Berichterstattung des Unterfangens, dazu noch aus der Feder eines jungen Fräuleins ohne männlichen Beschützer an ihrer Seite, sollte die Auflage der Zeitung deutlich steigern. Begleitet wurde das Spektakel von einem Gewinnspiel, bei dem Leser die Reisedauer Bleis möglichst genau schätzen sollten. Zur Teilnahme benötigte man Coupons, die natürlich ausschließlich zusammen mit der Sonntagsausgabe des Hansespiegels zu erwerben waren. Bald war eine Photographie der dreiundzwanzigjährigen Brünetten in ihrem karierten Reisekleid in allen Lufthäfen der Hanse bekannt.

Um ein wenig vom medialen Rummel stibitzen zu können, startete im Auftrag der Times in London zeitgleich eine ænglische Reporterin, Elisabeth Bisland, gen

Moskau und wertete die Reise zu einer Wettfahrt auf. Beide Kontrahentinnen durften selbstverständlich nur auf öffentliche Eisenbahnen und Luftschiffe zugreifen.

Die Route der Reporterin des Hansespiegels hatte von Hamburg nach Madrid geführt, Venedig, Kairo und dann über Viyana nach Asien und sollte sie schließlich zurück über das Zarenreich in die Heimat führen. Sie hatte bereits weit mehr als die Hälfte der Strecke hinter sich gebracht und lag gut in der Zeit. Mit der wilden Mongolei schien sie allerdings den zivilisatorischen Tiefpunkt ihrer Reise erreicht zu haben. Wie dieses Volk einst halb Asien unterworfen haben konnte, war ihr schleierhaft. Wo in Japan eine moderne Nation auf Basis jenes Fortschritts errichtet wurde, den Dampfmaschine und Luftschiff gebracht hatten, ritten die einst so gefürchteten Krieger des Khans immer noch auf Pferden in die Schlacht, in geschuppten Panzern und mit deutlich mehr Bögen als Musketen bewaffnet.

Die Mongolen zogen mit ihrer fahrenden Stadt Karakorum über die Weiten der Tundra und schlu-

gen ihre Jurten immer wieder aufs Neue mühsam in den Permafrostboden. Ein ganzes Volk reiste Yakherden nach, züchtete Schafe und aß den ganzen Tag Hammel, so wie seine Urahnen es vor Hunderten von Jahren getan hatten.

Ein ganzes verdammtes Volk, das sich zu allem Überfluss auch noch für die Beherrscher des asiatischen Kontinents hielt.

Den Teil des Kontinents, den ohnehin niemand wollte, weil er voller Eis, Yaks, Hammel und Wölfe war. Und voller Mongolen ...

Nelli hatte sich nach dem Tumult um den berüchtigten dritten Platz in ihr Zelt zurückgezogen, um sich vor dem Mahl etwas Ruhe zu gönnen. Heute Abend würden sie beim Großkhan speisen. Eine große Ehre, die längst nicht allen Gästen und besonders selten Frauen zuteil wurde – so hatte man ihr versichert. Zudem schien sie zurzeit hier ein wenig Ruhe vor Herrn Iko zu haben, der sich trotz der Kälte draußen herumtrieb. Es war ihm sichtlich unangenehm, mit einer Dame im selben Zelt zu schlafen, auch wenn eine eingenahte Trennwand aus Stoff jede Unschicklichkeit verhinderte. Der

verschrobene Kerl hielt sich so fern, wie es eine Reise in beengten Verhältnissen ermöglichte. Zudem schien der dürre Herr mit dem feinen Schnauzbart von der rauhen Schönheit der Landschaft angetan, war beeindruckt von den Steppenseglern, die Teile der Jurtenstadt transportierten, und den in Pelze gehüllten Kriegern, die mit Adlern auf dem Arm zur Jagd in den Schnee hinausritten. Nelli ihrerseits hatte nichts für Barbarenromantik übrig – sie war schließlich eine moderne Europäerin.

Sie fand keinen Schlaf, das Trommeln und Singen eines der Schamanen hielt Nelli davon ab. Er rief den Himmelsgott Tengri an. Was der Mongole von seinem Gott verlangte, verstand Nelli nicht, und es war ihr auch egal.

Seit Mumbai reiste Nelli nicht mehr allein. Am Hofe des Maharaja von Maharasthavar war sie Zeuge eines Zauberkünstlers geworden. Sie hatte mit Karten aus dem Hut und verschwundenen Kaninchen gerechnet, dieser Magier aber entfesselte die Macht der Elektrizität, ließ Drähte in seiner Hand glühen und elektrische Blitze über seine Haut laufen. Sie

war sich ziemlich sicher, dass so etwas im ganzen Deutschen Reich noch niemand erblickt hatte. In einer Zeit, in der der Fortschritt schneller galoppierte, als der redliche Mensch mit ihm mithalten konnte, musste man täglich mit neuen Wundern rechnen, aber Nelli konnte dennoch nicht ausschließen, dass hier echte Zauberkunst im Spiel war, um derartige Schaustücke zu vollbringen.

Die Erscheinung des Magiers passte wenig zu den Erwartungen, die sich Nelli bei Begegnungen mit Fakiren und Schlangenbeschwörern des Orients gebildet hatte. Weder Pluderhose noch Turban zierten den Mann, was nicht verwunderlich war, als sie erfuhr, dass er ebenso fremd in diesem Land war wie die Reporterin selbst. Der Venezianer mit serbischem Akzent wirkte in seinem adretten Anzug eher wie ein Geschäftsmann denn wie ein Weber der dunklen Künste.

Sie erklärte sich einverstanden, ihre Rückreise nach Europa in Begleitung des wundersamen, aber verarmten Herrn fortzusetzen. Was für eine Fehlentscheidung!

Die exzentrischen Marotten des Herrn Iko würden sie noch den Sieg kosten! Diese Zahlen-

besessenheit, Dreistigkeiten wie das Zusammenbasteln einer Apparatur aus dem Gestänge ihres Reisekoffers, das Belasten ihrer Reisekasse zum Kauf größerer Mengen Kupferdraht ...

Herr Iko jedoch lebte derart in seiner eigenen Realität, dass Nelli befürchtete, er könne schlicht in der Fremde verhungern. Und da Nelli Blei im Gegensatz zu ihm sehr wohl in der weiten Welt ihre Frau stehen konnte, fühlte sie sich verpflichtet, den Venezianer an ihrem Rockzipfel nach Hause zu bringen.

Als ihrer Schlaflosigkeit endlich durch einen Botenjungen, der sie zum Essen rief, ein Ende gesetzt wurde wurde sie bei ihrer Ankunft im Palastzelt des Großhans ein wenig von selbigem enttäuscht. Von außen wirkte es groß, aber ebenso ärmlich wie die übrigen Jurten der Stadt, die sich zu Hunderten wie gewürfelt um den zentralen Platz und die Steppensegler verteilten.

Nur die Zelte der Händler aus Vlandern, Frankreich, dem Osmanischen Reich und der Lufthanse standen geordnet wie die Musketiere in Reih und Glied in der *Stadt der Fremden*, einem Viertel Karako-

rums. Zurzeit hatte ein Luftschiff der Lufthanse hier am einzigen Ankermast der Stadt festgemacht, die *Wolkenkohle*. Nelli hatte mit ihrem Kapitän, Hauke-Heinrich Holzhauser, einem echten nordischen Raubein, einen Cognac getrunken. Die *Wolkenkohle* würde morgen weiterfahren und Waren aus Veneta, Polen, nach Edo in Japan transportieren. Dies war leider die falsche Richtung, was bei Nelli den Alptraum hervorrief, noch wochenlang im eisigen Nichts ausharren zu müssen, bis ein Luftschiff mit dem Ziel Moskau oder Kiew hier ankerte. Das würde wahrscheinlich nicht nur den zweiten und letzten Platz in der Wettfahrt bedeuten, sondern auch Hammel, viel mehr Hammel.

Und weitere furchtbare Marotten des Herrn Iko.

Aber heute musste sie erst einmal ihre Zeitung vor dem Häuptling der Barbaren repräsentieren. Das Innere des Palastzelts strahlte mehr Glanz aus als sein mit Yak-Fellen bedecktes Äußeres, war aber nicht vergleichbar mit den Krönungssälen der Kaiser und Fürsten Europas und Asiens. Das lag wahrscheinlich auch daran, dass das Gold und

die Kunst ein Sammelsurium aus den Beutestücken darstellte, die die Steppenkrieger während ihrer Eroberungsfeldzüge erbeutet hatten, ohne Zusammenhang oder Symbolik im Zelt angeordnet. Die Mongolen selbst nahmen die Mahlzeit auf Kissen sitzend ein, die sich in großer Zahl auf dem Marmorfußboden fanden.

Es war angenehm warm im Innern. Draußen lagen die Temperaturen trotz der sommerlichen Jahreszeit oft unter dem Gefrierpunkt, so dass Nelli für jeden warmen Raum dankbar war. Nicht auszudenken, wie es möglich war, im mongolischen Winter nicht zu erfrieren.

Frauen mit mandelförmigen Augen brachten den beiden Europäern vergorene Stutenmilch. Diese war fast so schlimm wie Hammel, aber dem offenen Lächeln der Konkubinen des Khans konnte selbst Nelli nichts abschlagen.

Herr Iko jedoch hatte kein Auge für die exotischen Schönheiten, er war vielmehr peinlich darauf bedacht, ihnen nicht zu nahe zu kommen. Nelli kannte dieses Verhalten schon und vermied es, sich zu ihm vorzubeugen. Es war weniger die weibliche Gesellschaft,

die ihn störte. Er hatte nur geradezu panische Angst vor Frauenhaar.

Sie erhoben ihre Schalen auf das Wohl ihres Gastgebers. Bogd Khan thronte vor ihnen zwischen zwei aufrecht aufgestellten Stoßzähnen. Diese Stücke aus Elfenbein waren derart groß, dass sie nur von einem dieser behaarten Elefanten, Mammuts, stammen konnten. Nelli selbst hatte einmal einen Mitarbeiter der Russischen Akademie der Wissenschaften für den Hansespiegel zu dieser ausgestorbenen Art befragen müssen. Expeditionen in den lebensfeindlichen Norden der Mongolei hatten schon mehrere vollständig im Eis konservierte und durch Gletscherbewegungen aus ihrem Grab befreite Kadaver aus der Vorzeit entdeckt, aber Nelli hatte noch nie Mammutelfenbein gesehen, das derart gut erhalten war.

Der Khan war klein, noch ein wenig kleiner als die ohnehin kleine Nelli, aber er schien dennoch irgendwie bewerkstelligen zu können, von unten auf Nelli und Herrn Iko herabblicken zu können. Er trug keinerlei Ehrenabzeichen über seiner Steppenkriegertochter, aber der stolze Blick – wie der eines Adlers, der

über seinem Land schwebt – ließ keinen Zweifel daran, wer der Großkhan von Karakorum war.

Er saß auf einem zotteligen Fell, das so groß war, dass es einen Elefanten hätte bedecken können. Fell und Zähne schienen dem Khan von größerem Wert als das erbeutete Gold. Hinter ihm hockte ein Adler auf einer Stange, die Augen durch eine Kappe verdeckt.

Der Adel Holsteins mochte mit Falken jagen, die Mongolen ließen den König der Lüfte auf ihre Beute herabstürzen. Nelli wurde dabei das Gefühl nicht los, dass Bogd Khan sie beobachtete, wie sein Adler einen fetten Hasen beäugen mochte.

Der Khan sprach nicht mit ihnen, also aßen auch die Gäste zunächst schweigend. Immerhin wurden reichlich Speisen aus Russland und China aufgetischt, so dass Nelli Hammeleintopf und Yakkeule zu ihrem großen Glück heute einfach unangetastet lassen konnte.

Mit seinen Konkubinen scherzte der Khan sehr wohl, flüsterte ihnen Worte ins Ohr, während sie ihm Schalen mit Köstlichkeiten servierten, und lächelte dabei schließlich doch dann und wann

den Gästen zu. Herr Iko lachte freundlich zurück, aber Nelli befürchtete, dass der Khan nicht mit ihnen, sondern über sie lachte. Ansonsten sprach auch Herr Iko nicht viel, saß steif da und schaute sich immer wieder um. Normalerweise pflegte er während der Mahlzeiten über seine Vision zu philosophieren, alle Länder der Erde, auch rückständige wie dieses hier, mit frei zugänglichem elektrischem Strom versorgen zu können. Er träumte von einem weltumspannenden Netz von Sendestationen, die diese Elektrizität per Funkwellen drahtlos und kostenlos übertragen sollten. Damit sollte nicht nur Wohlstand geschaffen werden, sondern auch ein Netz, um Informationen mit jedem Menschen auf dem erschlossenen Teil Erde austauschen zu können. Verrückt, wie gesagt! Die Bedrohung durch langes Frauenhaar stand heute jedoch einfach zu prominent im Raum, als dass er sich hätte entspannen und in Redelaune geraten können.

Nelli hatte sich gewundert, dass kein Übersetzer zugegen war, was diese ganze Veranstaltung nicht nur unangenehm machte, sondern gar zur Sinnlosigkeit verdammt. Wie sollte sie ihr Abenteuer und

ihren Auftraggeber präsentieren ohne Übersetzer? Nelli und Herr Iko schwiegen, während sich Bogd mit seinen umherschwirrenden Konkubinen in seinem Kauderwelsch amüsierte. Umso überraschter waren die Gäste, als der Großkhan dann das Wort an sie richtete, in deutscher Sprache. Er forderte Nelli mit starkem Akzent, aber treffendem Vokabular auf, sie möge nun von ihrer Wettfahrt um die Welt berichten, die die unfreien Menschen jenseits der Steppe so sehr erregte. Herrn Iko ignorierte er dabei völlig. Vielleicht hatte er Nelli als den Ansprechpartner ausgemacht, der einen höheren Status in den Augen eines Kriegers zu haben schien. Nelli wollte beweisen, dass sie den Respekt auch verdient hatte, dass sie als moderne Frau dem chauvinistischen Barrenkönig auch in der Fremde weit überlegen war.

Sie berichte von ihrer Reise auf dem Rücken eines Elefanten durch das Mogulat Agra, wo die Muselmänner Nordindiens hausten. Das reifende Korn auf den Feldern hatte ihr bewiesen, dass hier das Leben beinahe paradiesisch sein musste im Vergleich zur Kälte ihrer Heimat, das musste

sogar sie als Patriotin zugeben. Kein Wunder, dass die Europäer ihre Handelsstützpunkte auf dem Subkontinent offensiv ausbauten.

Mit der Eisenbahn ging es dann durch Französisch-Indien bis Kalkutta, wo sie durch eine List und mit Hilfe eines furchterregenden Sikh-Leibwächters eine Prinzessin vor dem Feuertod am Grab ihres verstorbenen Mannes erretten konnte. Dies war mit Abstand die aufregendste Episode ihrer Reise, und sie genoss es, die Wahrheit mit ausgeschmückten Details über geknackte Schlösser und Säbelduelle etwas zu dehnen. Die Aktion hätte sie fast den Anschlussdampfer *Allez les Bleus* verpassen lassen. Das nächste Schiff in Richtung Djakarta wurde erst drei Tage später erwartet und wäre auch sicher nicht annähernd so schnell gewesen wie die *Allez* mit ihrer modernen Dampfmaschine und dem Ruf, ihre Kesselmänner innerhalb von nur drei Fahrten zu verschleifen.

In Djakarta wurde sie Zeuge eines Käfigkampfes, während dessen ein unglaublich dicker friesischer Æronaut seine Feinde auseinandernahm, und sie betrat sogar wie eine echte Abenteurerin die Terra incognita des

unerforschten Kontinents Neuvlandern (oder zumindest die vlämische Strafgefangenen-Kolonie dort).

In Edo hielt der Shogun den Kaiser an der kurzen Leine und war auf dem Weg, sein Reich zur modernsten Nation Asiens und vielleicht der ganzen Welt auszubauen. Außer der Politik wussten auch die Kirschbaumgärten des Inselreichs seine Besucherin zu faszinieren.

Es war nicht leicht, die Grenze vom japanisch besetzten Korea nach China zu überwinden. Offiziell befanden sich beide Länder noch im Krieg. Ein wenig Bestechungsgeld und der versteckte Laderaum eines Luftschmugglers überwand auch diese Hürde.

Die Zeitung hätte es gerne gesehen, wenn Nelli eine Audienz in der Verbotenen Stadt in Beijing erhalten hätte, aber die Kaiserin in China – was Arbeitsplätze für Frauen angeht, war China dem Westen voraus – verbarg sich hinter einem solch komplizierten System aus Beamten und Hofzeremonien, dass sie ebenso gut vom Mond aus hätte regieren könnte. Zudem musste die Kaiserin dringendere Probleme lösen als den Besuch einer Repor-

terin eines Blattes vom anderen Ende Eurasiens: Aus dem Nichts waren kupferne Panzerschiffe vor den Küsten Taiwans und Vietnams aus dem Meer aufgetaucht. Schiffe, die sich unter der Wasseroberfläche fortbewegten! Die Invasoren waren über China hergefallen, während es schon mit Japan mehr als genug zu tun hatte. Es gab nicht viele Zeugen, die überlebt hatten, aber Gerüchten zufolge trugen die unbekanntesten Angreifer Federschmuck, ihre Haut war bronzefarben, und ihre Waffen hatten Feuerzungen und Giftpfeile ausgespien. Es gab vor allem deswegen so wenig Überlebende, weil Hunderte ihr Leben auf einer eilig errichteten Pyramide lassen mussten – Opfertgabe an dunkle Götter. Aber obwohl das Menschenblut die Stufen der Pyramide in Bächen hinabfloss, waren ihnen ihre Götter nicht holt. Die Invasoren wurden bald von einer Seuche dahingerafft, siechten alle dahin oder flohen ins Meer. Der Spuk war so schnell vorbei, wie er gekommen war.

„Wer weiß, wer diese Männer waren, woher sie kamen? Vielleicht aus den Tiefen des Erdkerns, von den Dschungeln der Venus oder von einem Land jen-

seits der Küsten Japans? Jedenfalls hatte China keine Waffe, die sie hätte aufhalten können. Hoffentlich kehren sie nicht eines Tages zurück, mit dem Segen ihrer blutrünstigen Götter, denn dann sind Taiwan und Vietnam erst der Anfang!“

Nelli beendete ihren Bericht mit einer dramatischen Pause.

Ein lautes Lachen schlug ihr entgegen, was bewies, dass sich der Khan vor allem gut unterhalten, aber von ihrer letzten Neuigkeit wenig bedroht gefühlt hat.

„Die Abenteuer einer Frau, die die Welt bereist“, sagte der Khan freudig. „Eine gute Geschichte, ja, tatsächlich, eine gute Geschichte!“

Er trank einen tiefen Schluck aus seiner Schale mit Yakmilch und wischte sich seinen dünnen Schnurbart mit dem Ärmel sauber. Die Haut seines Gesichts wirkte im Schein der Feuerstellen wie Leder, in das sich Lachfalten gruben wie kleine Risse.

„Was diese unbekanntenen Invasoren angeht ...“

Er holte einen unförmigen Klumpen aus Eisen hervor, den er zuvor in seiner Faust vorborgen hatte.

„Dies hier ist vor drei Tagen vom Himmel auf die Steppe geschmettert worden. Tengri zürnt uns. Wir haben den Auftrag des ewig blauen Himmels vernachlässigt. Japaner, Chinesen, Tibeter, Russen, schon lange zittert keiner von ihnen mehr vor der Hufen der Goldenen Horde. Jetzt fürchten sie diese Fremden.“

Sein Lachen verschwand.

„Aber das ist noch nicht das Schlimmste, die Lufthanse, *ihr*, ihr fliegt durch Tengris Himmel, macht eure Geschäfte und gründet eure Kolonien, wie es euch gefällt. Schlagt euch mit euresgleichen um unser Land! Überschwemmt China und meine Mongolei mit indischem Opium!“

Nelli sprang auf. Als Bürgerin einer Hansestadt durfte sie sich das nicht bieten lassen.

„Wir sind im Auftrag des Hanseblatts unterwegs, einer vollkommen unabhängigen Zeitung! Wir haben kein indisches Opium dabei, haben kein Land kolonialisiert! Nichtsdestotrotz wäre angesichts des Wohlstands und der Zivilisation, die durch den Handel ...“

„Schon gut!“ Mit einer Handbewegung schnitt er ihr Wort ab. Dann kehrte das Lächeln des

Khans zurück, ohne jedoch seine Augen zu erreichen.

„Schon gut. Genug der Worte. Ich möchte meinen hohen Gästen etwas zeigen. Karakorum ist zurzeit nur wenige Stunden vom *Tor des Himmels* entfernt.“

Er klatschte in die Hände.

„Bereitet alles vor! Wir reiten im Morgengrauen!“

Es war eine unruhige Nacht für Nelli gewesen, voller Träume von blutigen Göttern. War auch Tengri solch ein Gott? Würde er ihr Blut eine Pyramide herabfließen lassen, die bis in seinen ewig blauen Himmel hinaufragte?

Doch noch war ihr nichts geschehen – wenn sie sich auch an einem Ort befanden, den Nelli in der Steppe niemals für möglich erachtet hätte: in einer aus Beton gegossenen Anlage, inmitten der Einöde. Der Ritt war weniger kurz gewesen, als sie sich erhofft hatte, und sie konnte die eiskalte Luft immer noch auf ihren Wangen spüren, und heftiger als die Kälte fühlte sie den Schmerz in ihrem Hintern. Herr Iko hatte keine gute Figur gemacht. Obwohl Nelli im Damensitz geritten war, hatte er in seiner verkrampften Art auf dem Pferderücken noch weniger

wie ein Steppenkrieger gewirkt als sie. Der Angstschweiß stand ihm immer noch auf der Stirn, aber seit sie die Anlage betreten hatten, war er wie ausgewechselt. Er inspizierte genau all die großen Glühlampen, Amplitudenanzeigen und Schalter, war geradezu erregt und stellte den Chinesen Fragen, die sie aufgrund der Sprachbarriere nicht beantworten konnten. Bewacht wurden die Chinesen, die das *Tor des Himmels* bedienten, von Mongolen mit Säbeln und Musketen an der Seite. Angetrieben wurden sie hingegen von dem Schamanen, den sie am Vortag in Karakorum gesehen hatte. Der alte Mann mit den kleinen Augen schien oberster Rufer der Götter und Chefphysiker der Goldenen Horde in einer Person zu sein.

So seltsam wie von innen hatte die Anlage auch von außen gewirkt. Nur eine schwarze Rauchsäule und eine massige Dampfwolke hatten ihre Position verraten. Hier wurden Unmengen von Kohle verbrannt, um die Dampfmaschinen anzutreiben, die wiederum Elektrizität für die *Maschine* lieferten, was auch immer der Zweck der Maschine war.

Außer dem kuppelartigen Hauptgebäude bestand die Anlage aus drei konzentrischen Ringen mit unterschiedlichen Durchmesser. Der äußerste Ring hatte einen Umfang von knapp eintausend Metern, schätzte Nelli, und war nichts anderes als eine Röhre, die im fingerkuppentiefen Schnee lag.

„Timur!“, sprach der Khan seinen Schamanen an. „Zeig unseren Gästen doch bitte, welche Geschenke Tengris die Goldene Horde künftig zum Sieg führen werden.“

Timur nickte ernst und führte Nelli Blei, Herrn Iko und den Khan in einen Nebenraum.

„Was zur Hölle soll das hier sein?“, raunte Nelli ihrem Nebenmann ins Ohr.

„Das sieht man doch“, entgegnete Herr Iko ebenso leise. „Das ist ein Ätherteilchenbeschleuniger.“

„Ein was?“

„Laut Nils Heisenbergs Interpretation besteht alle Materie aus nichts anderem als Anregungszuständen des Äthers, also des Mediums, in dem sich elektromagnetische Wellen ausbreiten. Die Zustände nennt man Elementarteilchen oder Ätherteilchen, die

in dieser Maschine durch Magnetfelder beschleunigt und aufeinander geschossen werden, um damit ihre Zusammensetzung zu untersuchen und ...“

„Was auch immer“, zischte Nelli. „Details sind Schall und Rauch. Sie wollen mir also weismachen, dass eines der fortschrittlichsten technischen Geräte der bekannten *Welt* mitten in der Wilden Mongolei einfach so rumsteht?“

„Sicher nicht einfach nur so.“

Nelli bäugte die Barbaren um sich herum jetzt deutlich misstrauischer, während sie den nächsten Raum betraten. Waren sie eben in einer Schaltzentrale gewesen, waren sie nun in einer Art Werkstatt angekommen.

Auch hier arbeiteten chinesische Wissenschaftler in dicken Pelzmänteln unter Bewachung an unterschiedlichsten Projekten, mit Lötkolben an Schaltungen oder beim Hantieren mit Messing und Kupfer. Einer sprach immerhin ein einziges deutsches Wort. Er murmelte immerzu: „Augen! Augen!“ Nelli wünschte, er hätte dieses Wort nicht in ihrer Sprache beherrscht. Der ganze Raum wirkte grotesk, unheimlich, bedrohlich.



Einige Erzeugnisse der hier geleisteten Tätigkeit oder auch Beutestücke aus anderen Laboratorien der Welt (Nelli konnte dies nicht mit Sicherheit sagen) waren an prominenten Stellen im Raum platziert.

Am auffälligsten war eindeutig der Drache. Ein mechanischer Drache im chinesischen Stil. Der Schamane brabbelte vor sich hin, und der Khan verriet ihnen, dass dieser Lindwurm durch eine indische Rechenmaschine gesteuert werden konnte, die mit Lochkarten gefüttert wurde.

Auf einer Lafette waren an anderer Stelle die acht Läufe schwerer Druckgewehre angebracht und bildeten ein Rad, das offenbar, angeschlossen an eine Dampfmaschine, rotieren und Tod und Verderben spucken konnte.

Ein Holzkasten, in den Schläuche hinein- und aus dem Kupferkabel herausführten, schien mit dem Inhalt einer Gasflasche eine Vielzahl von Blitzen zwischen zwei Kondensatorplatten tanzen zu lassen. Im ganzen Raum stank es nach Ozon. Im Kasten musste sich eine Galvanische Gasbatterie befinden, die Zeitungen hatten in letzter Zeit ja lang und breit darüber berichtet. „Blitze. Die Haare des Himmels. Tengris Macht, ge-

bannt von unserem Schamanen“, erklärte der Großkhan stolz.

Auf einem Podest lag eine Porzellanpuppe, ein Knabe in Äronautenuniform. Was an diesem Kinderspielzeug allerdings besonders sein sollte, erschloss sich Nelli nicht.

Ein hoffentlich nicht menschliches Gehirn schwamm in einer Flüssigkeit und wurde von einem Wissenschaftler mit kurzen elektrischen Entladungen traktiert. Daraufhin bewegte sich ein mechanischer Arm aus Leder und Messing hin und her, der zahlreiche pneumatische Leitungen aufwies und unter dem Gehirn an einem Sockel angebracht war.

Bedrohlich erschien die Rüstung eines japanischen Samurais mit ihrer Gesichtsmaske in Form einer Dämonenfratze. Nein, nicht nur eine Rüstung. Darunter verbarg sich ein Körper, ein Mensch. Ein Leichnam, der mit der Rüstung verwachsen schien. Zahlreiche Schläuche verbanden das Fleisch mit dem Exoskelett, und eines seiner Augen lag auf dem Tisch und wurde gerade von dem Chinesen seziert, den Nelli bereits kannte: dem Augen-Mann. Der Leichnam hier war ein Shelly. Ein verdammungswürdiges Geschöpf zwi-

schen Tod und Leben. Es gab viele Hinweise auf ihre Existenz, doch ein Beweis war bisher noch keinem Blatt gelungen.

„Konnte ich sie ein bisschen überraschen, Frau Blei? Die Zukunft meiner Horde liegt in Automaten. Die Goldene Horde wird sich das Weltreich zurückerobern, das ihr zusteht ... und mehr!“

Der Khan lachte schallend wie der Bösewicht in einem Groschenroman. Sollte das hier ein inszeniertes Schauspiel sein?

„Aber nur mit Hilfe Ihres genialen Geistes werden die Automaten unbesiegbar sein! Der blaue Himmel hat Sie genau zur rechten Zeit hierhergeschickt!“

Nelli schüttelte den Kopf „Pah! Ich werde niemals mit Ihnen kooperieren!“

„Nicht Sie, Sie Tochter der Einfalt!“ Er deutete auf Herrn Iko, der sich in der Nähe des Ausgangs herumdrückte und nun sehr ertappt aussah.

„Er! Sie müssen doch längst wissen, mit wem sie unterwegs waren! Seine Photographie ist ja hinreichend bekannt, dazu diese Marotten. Das dort ... ist Nikola Tesla!“

„Tesla? Der mit den Spulen?“ Nelli blickt den Demaskierten vorwurfsvoll an, die Hände in die

Hüften gestemmt. Dieser eklatante Mangel an Vertrauen verletzte sie. So weit waren sie bereits gemeinsam gereist!

„Herr I... Tesla! Warum nur nie ein ehrliches Wort, nach all den Wegstunden?“

Tesla. Das erklärte vieles. Pionier der Elektrotechnik – seine Biographie war allen Journalisten bekannt, die zumindest den Bereich der wissenschaftlichen Berichterstattung kurz tangiert hatten. Er war verschwunden, nachdem er keine Financiers für sein Drehstromsystem hatte finden können. Niemand war daran interessiert, denn jeder Fürst oder Industrielle Europas war hinter seinem Todesstrahler her, den er entwickelt und dessen Pläne er danach angeblich vernichtet hatte, um die Menschheit vor der dunklen Seite seiner Genialität zu bewahren. Danach war er spurlos verschwunden und offenbar eine ganze Zeit lang an Nellis Seite unterwegs!

Tesla konnte ihr nicht in die Augen sehen, suchte den metallenen Fußboden nach irgendetwas ab. „Ich konnte nicht, ich durfte nicht!“

„Sie können direkt anfangen, Dr. Tesla“, richtete der Khan das Wort

an den Wissenschaftler. „Timur wird sie unterstützen, wo er kann. Ich hoffe, die Bedingungen sind zu ihrer Zufriedenheit. Ich hörte, Ihr Todesstrahler funktioniert ganz ähnlich wie diese Braunsche Röhre hier.“ Er deutete auf die Schaltzentrale. „Ich erwarte rasche Ergebnisse!“

Tesla blickt ihm mit erhobenem Kinn in die Augen, hielt dem Blick des Großkhans stand. „Niemals!“

Der Khan deutete daraufhin auf Nelli.

„Ihre Begleiterin wird den Preis für jede Verzögerung zahlen! Eine Frau wie diese kann längst nicht jeder Khan als Konkubine aufweisen. Und, Tesla, Sie sollten um Ihrer Bekannten willen besser Fortschritte aufweisen können, bevor ich der Dame überdrüssig werde. Packt sie!“

Unglaublich! Haremssklavin des Großkhans! So hatte Nelli sich die abschließende Schlagzeile ihrer Reiseberichterstattung nicht vorgestellt. Wie in Gottes oder von ihr aus auch Tengris Namen sollte sie diese Wettfahrt noch gewinnen?

Fünf Tage waren vergangen, und sie wartete auf ihre Hochzeit oder wie die Wilden dieses Ritual auch immer nannten. Statt ihres

karierten Reisekleids trug sie ein enganliegendes rotes Gewand mit blauer Borte und einen schweren Kopfschmuck mit zahlreichen Troddeln daran. Zugegeben, sie sah hinreißend exotisch aus in dieser Tracht, aber das machte das Kommende nicht angenehmer.

Sie hatte sich einen warmen Hammeleintopf gewünscht, um sich für die Hochzeitsnacht mit Fleisch zu stärken. Ein junger Krieger, der sie so anzüglich ansah, als hätte er gerade einen Blick auf ihre Wade werfen können, brachte eine Schale in ihr Zelt. Er grinste immer noch, als ihm Nelli die Schale mit einer respektvollen Verbeugung abnahm und ihm dann das heiße Gebräu ins Gesicht drückte. Danach grinste er nicht mehr.

Sein Schrei begleitete Nelli, als sie aus dem Zelt stürzte. Es war eine Nebenjurte des Palastzelts, und hier wimmelte es von Barbaren, was ihre hastigen Blicke nach rechts und links offenbarten. Eine Richtung war so gut wie jede andere, also stürzte sie nach links. Diese Entscheidung sollte sich als fatal erweisen, als sie nach nur wenigen Metern auf der Flucht mit einem massigen Krieger kollidierte, der ausgerechnet in diesem Moment aus seinem Zelt

gestampft kam. Sie hätte genauso gegen einen Baum rennen können. Der Mongole blieb einfach stehen, und sie fiel in den Schnee. Als sie wieder auf die Beine gekommen war, schlug ihr das Hohnlachen des Dicken entgegen. Drei weitere Krieger hatten sie umringt, und der Verletzte mit der Brühe im Gesicht kam fluchend auf die Meute zu. Nelli zog das Messer, das sie dem jungen Krieger im Zelt aus dem Gürtel gezogen hatte. Daraufhin erstarb das Lachen des Dicken. Mit wütendem Blick zog er seinen mächtigen Säbel

... und platzte dann einfach.

Blut, Fleisch und Knochensplitter regneten auf die Umstehenden.

Während sich Nelli, ohne das geschehene Grauen zu begreifen, Teile des Dicken aus dem Gesicht rieb, hörte sie das schrille Kreischen eines elektrischen Apparats, gefolgt von einem dumpfen Knall, und der nächste Krieger platzte neben ihr.

Aus Furcht vor der Macht des blauen Himmels stoben die übrigen Krieger in alle Richtungen davon und gaben den Blick auf Tesla frei. Der Mann stand in seinem Anzug zwischen den Zelten im Schnee. Er war gekämmt, rasiert und seine Erscheinung wie immer tadellos, als

wäre er zu einem Geschäftstermin unterwegs. Allerdings hielt er eine Art Gewehr in Händen, das über Kabel mit dem Holzkasten aus der Anlage verbunden war, den er auf dem Rücken trug. Das Gewehr musste ein enormes Gewicht aufweisen, denn er stemmte sich leicht nach hinten und musste die Waffe mit seiner Linken an einem Griff stützen, während die Rechte den Abzug betätigen konnte. Eine Art dampfende Flüssigkeit sickerte aus mehreren Stellen aus der Kanone. Die Substanz musste sehr kalt sein, denn Raureif überzog den in Nebel gehüllten Lauf.

„Frau Blei! Schön, dass sie mir entgegenkommen!“, keuchte er, nun doch nicht ganz so tadellos.

Nelli starrte ihn nur entgeistert an, während Stücke Mongole aus ihrem Haar tropften.

„Ich sah mich aufgrund der Bedrohung Ihrer Person gezwungen, meinen Todesstrahler noch ein letztes Mal zusammenzusetzen. Er funktioniert ganz ähnlich wie der Ätherteilchenbeschleuniger, nur mit Eisenpartikeln.“

Nelli schüttelte ihr Entsetzen und ihre Schreckstarre mit den Fleischresten in ihrem Haar ab.

Nein, sie durfte jetzt weder über Hammeleintopf noch über Mongo-

lenfleisch nachdenken ... Sie raffte alles zusammen, was ihr an Selbstbeherrschung geblieben war: „Ah, danke sehr, aber hier sind immer noch tausende Krieger unterwegs. Wie kommen wir jetzt hier weg?“

In diesem Moment schob sich ein Schatten vor die Sonne. Einer der chinesischen Wissenschaftler – ja, der Augen-Mann! – ließ zwei Seile aus der Kanzel der *Wolkenkohle* herab und winkte dabei fröhlich. Es sah so aus, als wäre Nelli doch noch im Rennen – Elisabeð Bisland sollte sich besser warm anziehen!

Tesla legte seinen Strahler über die Schulter und packte ein Seil.

„Der Khan sollte sich merken, einen Physiker niemals mit supraleitenden Magneten in einem Raum einzusperrern!“, sagte er noch, bevor die Besatzung die Seile mit einem Ruck anzog.

Mehr aus einer Welt voll Eis und Dampf lässt sich in der gleichnamigen Kurzgeschichten-Anthologie erfahren, sowie im Vorgängerroman dazu: Die zerbrochene Puppe – beides erschienen im Feder-und-Schwert-Verlag und in der letzten Ausgabe des Phantasten mit Schwerpunkt Steampunk besprochen.



[HTTP://LAVERINNE.DEVIANTART.COM](http://laverinne.deviantart.com)

Impressum

PHANTAST 12
Fernost
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Januar 2015

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.

© 2015 Amrûn Verlag Jürgen
Eglseer, Eichenweg 1a, 83278
Traunstein
www.amrun-verlag.de

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Judith Gor, Eva Bergschneider,
Stefanie Mühlsteph, Matthi-
as Matting, Jeremy Iskandar,
Markus Drevermann, Michael
Gotsch, Victoria Thill, Almut
Oetjen

Bildquellen:

laverinne:
<http://laverinne.deviantart.com/>
Cover, Seite 4, 9, 17, 23, 27, 35, 38,
48, 51, 54, 59, 63, 71, 76, 82, 91, 95
Matthias Matting: Seite 28, 29, 30,
31

Jeremy Iskandar: Seite 40 und 41

Alle Autorenfotos unterliegen
dem Copyright der jeweils da-
rauf abgebildeten.

Alle Cover unterliegen dem
Copyright der entsprechenden
Verlage bzw. dem jeweiligen
Künstler.

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 Ge-
nehmigung des Copyrightinhabers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

literatopia
fictionfantasy

Judith Gor
Jürgen Eglseer

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

gor@literatopia.de
eglseer@fictionfantasy.de