

FollowTheBox #7: Apokalypse als Kinderspiel

Beigesteuert von Christina Hansen
Freitag, 06 Juli 2007

Nach l ngerer Pause setze ich unsere Serie  ber Mangas, die auch Lesern gefallen k nnen, die bei riesigen gl nzenden Augen in spitz zulaufenden Gesichtern das kalte Grausen bekommen, mit 20th Century Boys fort.

Nach l ngerer Pause m chte ich heute unsere lose Serie  ber Mangas, die auch solchen Lesern gefallen k nnen, die beim Anblick riesiger, feucht gl nzender Augen in spitz zulaufenden Gesichtern das kalte Grausen  berkommt, mit Naoki Urasawas 22-b ndiger Serie 20th Century Boys fortsetzen.

20th Century Boys ist ein SF-Mystery-Verschw rungs-Thriller. Das klingt erst einmal umst ndlich, doch gemeint ist jenes eigentlich jedem gel ufige Genre im Grenzbereich zwischen 'normalem' Krimi und moderater Phantastik, das sich bei weiten Leserkreisen gro er Beliebtheit erfreut. Die Grundidee von 20th Century Boys k nnen sich Stephen King und Michael Crichton in einer gemeinsamen Brainstorming-Session ausgedacht haben: Eine Gruppe von Mittdreie igern am Rande der Midlife-Crisis mu  entdecken, da  die von Monsterfilmen und SF-Comics der fr hen 70er Jahre gepr gten Spiele ihrer Kindheit einem unheimlichen Sektenf hrer als Blaupause zum Erreichen der Weltherrschaft dienen.

Die zentrale Figur der Serie, zumindest in gewissem Sinne, ist Kenji Endo. Kenji ist ein Tr umer. Als Kind rettete er einen glorreichen Sommer lang mit seinen Freunden jeden Tag die Welt vor Superschurken. Sp ter nahm die Rockmusik seine Phantasie gefangen, und der Rest seiner Jugend ersch pfte sich in erfolglosen Versuchen, mit einer eigenen Band gro  rauszukommen.

Mit Mitte Dreie ig ist der M chtegern-Rockstar Inhaber eines kleinen Lebensmittelgesch ftes und Ersatzvater der kleinen Tochter seiner verschollenen  lteren Schwester. Seine alten Freunde, die gro en Weltenretter von einst, leben als kleine Angestellte oder Ladenbesitzer gr tenteils  hnlich unspektakul re Leben. Doch als eines Tages einer von ihnen unter verd chtigen Umst nden Selbstmord begeht und kurz darauf ein Symbol aus ihren Kindertagen wieder auftaucht, beginnen sie zu ahnen, da  sich etwas Furchtbares anbahnt â€“ und sie wom glich die Einzigen sind, die es aufhalten k nnen.

Urasawa verwebt gekonnt nostalgische R ckblicke in die fr hen Siebziger mit einem immer mehr an Dramatik zunehmenden Plot um eine wahnwitzige Verschw rung. Dabei spielt er nicht ohne Ironie, aber doch mit gro em Respekt f r die Tr ume seiner unwahrscheinlichen Helden mit den Bildern, die die Popul rkultur in unserem Unterbewu ten n hrt. Was, so fragt Urasawa mit 20th Century Boys, wenn du wirklich eines Tages ein Superheld sein m test â€“ lange, nachdem du aufgeh rt hast, an Superhelden zu glauben? Was, wenn du wirklich die Welt retten m test?

Die Helden von 20th Century Boys wachsen im Laufe der Jahre und Jahrzehnte,  ber die sich die immer mehr ausufernden Geschichte erstreckt, in ihre nur widerstrebend angenommene Heldenrolle hinein und bleiben dabei dennoch von r hrender Durchschnittlichkeit. Selbst jene unter ihnen, die in gewissen Bereichen ungew hnliche F higkeiten haben â€“ nat rlich gibt es die obligatorischen Kampfkunst-Meister sowie eine junge Frau mit  bersinnlichen F higkeiten unter ihnen â€“ wirken selten wirklich wie Superhelden. Dabei beginnt die Welt, in der sie leben, immer mehr einem Comic zu gleichen. Urasawa g nnt seinen Helden wenig Erfolge, und so ist der Kampf gegen den â€žFreundâ€œ, den geheimnisvollen Sektenf hrer, der sich die Welt mittels biologischer und psychologischer Kriegsf hrung untertan machen will, vor allem eine lange Reihe von Niederlagen, aus denen der â€žFreundâ€œ ausnahmslos gest rkt hervorgeht. Und je n her der Wahnsinnige seinem Ziel kommt, desto mehr verwandelt er die ganze Welt in ein ins Megalomane gesteigertes â€“ oder vielmehr: in seiner inh renten Megalomanie t dlich ernst genommenes â€“ Kinderspiel. Der â€žFreundâ€œ so in durchaus absichtsvoller Ironie zum Erf llungshelfen der wohlmeinenden Weltretter: nur durch ihn und seine Taten werden sie gezwungen, auch in der Realit t zu jenen Helden zu werden, die sie einst in ihren Tr umen waren.

Die Themen, die Urasawas Manga durchziehen, sind die Macht popul rer Mythen, das Gl ck (und Leid) eines von Abenteuern auf einem brachliegenden Grundst ck erf llten Kindheitssommers, das Erwachsenwerden, der Verrat, den wir an unseren Tr umen begehen und die Kraft, die ihnen trotz allem innewohnt sowie die Frage, was es bedeutet,

ein Held zu sein. Je weiter die Geschichte fortschreitet, desto "unrealistischer" und "comichafter" wird sie " doch ist auch gar nicht Urasawas Ziel. Der Wahnsinn hat in 20th Century Boys Methode: Es geht darum, wie aus banalen Quellen gespeiste Träume die Welt nach ihrem Bilde formen.

Der Zeichenstil von 20th Century Boys ist größtenteils realistisch, teilweise auch karikaturhaft, jedenfalls aber nicht von den visuellen Klischees bestimmt, die so viele potentielle Leser hierzulande vom Mangalesen abschrecken. Zwar gibt es bei vereinzelt weiblichen Figuren in der Größe leicht überdurchschnittliche Augen, doch im großen und ganzen sehen die Figuren recht realistisch aus; seltene bedingte Zahnschmerzen bekommt man hier nicht. Die Tatsache, dass die meisten der Protagonisten Männer im mittleren, später auch deutlich fortgeschrittenen Alter sind, trägt das Ihre dazu bei.

Das Erzähltempo der ersten paar Bände ist noch relativ langsam, doch die Serie gewinnt schon bald an Tempo und Spannung und Urasawa zaubert einige recht schockierende erzähltechnische Überraschungen für den Leser aus dem Ärmel. Er springt virtuos zwischen Zeiten und Protagonisten. Trotz allem behält er aber stets alle Fäden in der Hand und verwebt die verschiedenen Schicksale und Zeitebenen zu einem kohärenten Ganzen.

Zuguterletzt verdient noch die Übersetzung Erwähnung. Diese fällt durch eine recht große Stilsicherheit, den gekonnten Einsatz verschiedener sprachlicher Register und eine erfreulich geringe Anzahl von Grammatik- und sonstigen Fehlern auf. Dies alles sollte zwar eigentlich selbstverständlich sein, ist aber leider selbst bei anspruchsvolleren Mangas in Deutschland nicht immer gegeben und verdient daher ausdrückliches Lob.

Seite des japanischen Verlags, mit vielen farbigen Illustrationen (Icons auf der rechten Seite der Seite anklicken!)

Nächstes Jahr gibt es - zumindest in Japan - einen Film zum Comic. Live action, nicht Anime.

Wenn Du Fragen an die Autoren und Autorinnen unserer Kolumnen hast oder darüber diskutieren möchtest, dann klick Dich einfach in unsere ScienceFiction-Community! Dort findest Du auch sonst alles rund um ScienceFiction, Fantasy und Mystery!

{moscomment}