

<b>Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	OWA	Nr. <b>231506013</b>	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Jorion</b> Zuname			<b>Paul</b> Vorname		
<b>Maklès, Grégory</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Le Comte, Marcel</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		<b>Französisch</b> Übersetz. aus Sprache	
<b>Das Überleben der Spezies: Eine kritische, aber nicht ganz</b> Titel					
Reihe					
<b>978-3-7704-5509-6</b> ISBN		<b>120</b> Seitenzahl		<b>24,99</b> Preis (EURO)	
<b>Egmont</b> Verlag		<b>Köln</b> Ort		<b>2014</b> Jahr	
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: <b>15.06.2015</b>			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)					
ID: 2314231506013					
Bewertung: <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert					
Einsatzmöglichkeiten: <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei					
Zielgruppe: <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11					
Schlagwörter					
Arbeitswelt					
Politik					
Ungleichheit					
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein					
Zentraldatei:					
Verlag Datum					

**Inhaltsangabe**  
 In dem als Graphic Novel angekündigtem (Sach-?)Comic "Das Überleben der Spezies" gehen der Sozial- und Politikwissenschaftler Paul Jorion und der Zeichner Grégory Maklès kritisch mit dem modernen Finanzkapitalismus ins Gericht. Anders als der Titel vermuten lässt, geht es darin weniger um eine historisch-ökonomische Erörterung des kapitalistischen Wirtschaftssystems – als vielmehr um eine perspektivische Analyse der sozialen und politischen Machtstrukturen.

**Beurteilungstext**  
 „Genug, es reicht. Es liegt nicht an Ihnen! Es liegt an der Welt!“ Einer der Protagonisten in Jorions & Maklès Wirtschafts-Comic wird gleich zu Beginn mit dieser Einsicht konfrontiert. Und zwar durch keinen geringeren als Sigmund Freud – der angesichts der Ungerechtigkeit und Perfidität des kapitalistischen Wirtschaftssystems an die Grenzen seiner Psychoanalyse stößt. Ihm gegenüber sitzt der Archetyp des Arbeitnehmers – repräsentiert durch ein kleines gelbes Lego-Männchen. Dieses klagt dem großen Analytiker sein Leid, seine Depression, seine Sinnlosigkeitserfahrung. Doch anstatt, wie es klassischerweise zu erwarten gewesen wäre, über die Umwege des ödipalen Konflikts, des Muttermangels und der analen Fixierung die eigene Schuld an diesem Zustand aufzudecken, gesteht Freud ein: „Es liegt an der Welt!“ Der Untertitel des Comics „Eine kritische, aber nicht ganz hoffnungslose Betrachtung des Kapitalismus“ verweist auf die hier angesprochene Schuld der Welt: Es ist ihr Wirtschaftssystem, der Kapitalismus.

In der Folge werden durch offensichtliche, modern-archetypische Übertreibungen – die typisch für die stilisierte Sprache dieses Comics sind – die Machtverhältnisse des Kapitalismus analysiert und didaktisch aufbereitet. Die Autoren bedienen sich dabei beim popkulturellen Gedächtnis: Das Heer der Werktätigen wird durch kantige, fordistisch-gleichförmige Lego-Männchen repräsentiert, der Kapitalist wird, als Wiedergänger des Monopoly-Maskottchens im schicken Frack mit Zylinder gezeichnet, die Arbeitgeber und Lobbyisten als militante Putschisten. Als pädagogisches Vehikel dient der Sohn des Monopoly-Magnaten, der offensichtlich noch nicht gecheckt hat, wie es läuft im modernen Finanzkapitalismus – und dieser erst erklärt werden muss.

Seine Geschichte und Mechanismen sind schnell, auf wenigen Seiten erzählt. Erste Erkenntnis: In der Modernen Zivilisation hat „Kapital“ die vorgeschichtliche „Gewalt“ ersetzt. Zweite Erkenntnis: Mit Gewalt respektive Kapital werden "die 99 Prozent unserer Spezies" gezwungen „Überschüsse“ zu erarbeiten, die schließlich – dritte Erkenntnis – "im großen Spiel der Verteilung" zu den Kapitalisten zurückfließen und der Kreislauf von vorne beginnen lassen. Nur (historisch betrachtet) immer eine Stufe perfider: Die aktuelle Krönung der jüngsten Wirtschaftsgeschichte ist die Erfindung der sogenannten "Stock Options", der Entlohnung des Managements durch Aktienoptionen. Das Management wird seitdem nicht mehr konstant entlohnt, sondern anteilig am Gewinn beteiligt. Seit diesem Zeitpunkt profitieren Kapitalisten und Arbeitgeber von sinkenden Löhnen - und einer immer größeren Ungleichverteilung der Überschüsse. Als Lösung für diesen – man verzeihe mir das schlechte Wortspiel – sich immer mehr „zuspitzenden Teufelskreis“ deuten die Autoren allein die Maxime Marx' an: Revolution.

"Das Überleben der Spezies" ist kein einfach zu bewertender Comic. Auf der einen Seite ist es ein parteiisches Plädoyer gegen den modernen Finanzkapitalismus. Denn das Buch erfüllt nur in wenigen Sequenzen die Ansprüche an einen klassischen Sachcomic. Es ist  
**Jugendliteratur und Medien** Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

...weil er... (text is partially obscured by a large grey box) ...vielmehr eine Art linksliberaler Kommentar, vielleicht sogar ein politisch-satirisches Pamphlet, durch und durch tendenziös, durch und durch unsachlich. Jorion erklärt nicht, differenziert nicht, analysiert nicht. Er spitzt zu und parodiert. Und das durchaus treffend für jemanden, der die nötigen Vorkenntnisse hat – v.a. in Bezug auf zahlreichen kleinen, feinen Anspielungen und den bisweilen skurrilen Humor. Und manchmal kommt dieser auch mit dem Holzhammer daher – und liegt aus wissenschaftlicher Sicht gründlich daneben. Auf der anderen Seite: Diese satirische Übertreibung ist die Sprache des klassischen Comics. Er ist genau das Medium wo Unsachlichkeit, Satire, Boshaftigkeit und tendenziöse Stilisierung erlaubt ist. Auch wenn Maklés 3-D-Anime Stil aus ästhetischer Sicht nicht jedermanns Sache sein dürfte – der Comic wird sicher seine Leser finden. Auf jeden Fall bei den TAZ-Abonnenten, möchte man fast hinzufügen. Obwohl die kapitalistischen 24,99€, die er kostet, für diese fast zu viel sein dürften.

<b>Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>OWA</b> Kürzel	Nr. <b>231506010</b>	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Jippes</b> Zuname			<b>Daan</b> Vorname		
<b>Jippes, Daan</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Rohleder, Jano</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Niederländisch</b> Übersetz. aus Sprache		
<b>Die besten Geschichten von Daan Jippes</b> Titel			ID: 2312231506010		
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
<b>978-3-7704-3672-9</b> ISBN	<b>192</b> Seitenzahl	<b>22,00</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
<b>Egmont</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2012</b> Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11		
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		
Empfahl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: <b>15.06.2015</b>		Schlagwörter <b>Abenteuer</b> <b>Spannung</b> <b>Freundschaft</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____		

**Inhaltsangabe**

Seit 2012 widmet der Egmont-Verlag den Autoren ihres Disney-Universums eine eigene Reihe. Bis weit in die 2000er Jahre hinein war ein Großteil der Schöpfer hinter den Geschichten in Entenhausen nur einem ausgewähltem Fachpublikum bekannt. Selbst das „Lustige Taschenbuch“ weist erst seit einigen Jahren die Autoren der einzelnen Geschichten aus. Dieses Buch widmet sich dem niederländischen Zeichner Daan Jippes, der spätestens seit den 1980er Jahren zur Crème de la Crème der Disney-Zeichner gehört.

**Beurteilungstext**

Für seinen persönlichen „Ehrenband“ hat Daan Jippes seine eigenen Lieblingsgeschichten ausgewählt, darunter zahlreiche in Deutschland bislang unveröffentlichte(!) Geschichten. Zudem steht er in einem Interview ausführlich Rede und Antwort zu seinem Leben und Wirken.

Daan Jippes erblickte am 14. Oktober 1945 in Amsterdam das Licht der Welt. Als er bereits im Teenager-Alter die Zeichenstile bekannter Comic-Künstler analysierte und zu kopieren versuchte, bevorzugte er v.a. Franquin, den Zeichner der Spirou-und-Fantasio-Reihe, und Carl Barks, den Altmeister Entenhausens. Doch erst im Jahr 1979, als Jippes anfang, für die niederländische Donald-Duck-Zeitschrift zu arbeiten, begann seine aktive Karriere als Disney-Zeichner. Dabei fallen seine großen Erfolge ausschließlich in die 1980er Jahre. Zwar zeichnet Jippes noch heute sporadisch Comics, jedoch mit geringem Erfolg: Seine eigene Serie „Duck Stories“ aus den frühen 2000er Jahren musste bereits nach fünf Ausgaben wegen zu geringer Verkaufszahlen eingestellt werden.

Im vorliegenden Band der „Besten Geschichten von Daan Jippes“ sind somit nur folgerichtig v.a. frühe Werke des Künstlers ausgewählt worden, vornehmlich kurze Donald-Duck-Stories aus den 1980ern und 1990ern. In dieser Kompilation ist Jippes zeichnerischer und erzählerischer Stil so nah an dem seines Vorbildes Carl Barks, dass es selbst Kennern schwer fallen würde, die beiden Künstler stilistisch auseinander zu halten. Und das, obwohl Jippes bei genauerem Hinsehen durchaus auch seinen „eigenen“ Stil entwickelt hat: Sein Markenzeichen sind die humoristischen Kurzgeschichten aus dem Alltag der Entenhausener Figuren, v.a. um den Alltagshelden Donald Duck. Im Gegensatz zu Barks sind es weniger Abenteuer-, als vielmehr Slapstick-Stories; und sie haben selten einen größeren Umfang als zehn Seiten – eher noch darunter. Dabei sind auch Unterschiede im Zeichenstil zu bemerken: Im Gegensatz zu Barks ist Jippes Darstellung der Mimik und Gestik stark übertreibend, oft schon ins symbolistische abgleitend – ähnlich wie im japanischen Manga.

Insgesamt ist der Band mit seinen 35 Short-Stories v.a. für Disney-Kenner ein absolutes Muss – nicht zuletzt aufgrund der 18(!) bisher unveröffentlichten Geschichten. Nicht umsonst gilt der Niederländer Daan Jippes noch heute vielen Disney-Kennern als der beste und beliebteste europäische (Donald Duck) Zeichner. Und das liegt sicher nicht nur daran, dass sein Strich, dem seines Vorbildes Carl Barks so nahe ist, sondern auch daran, dass seine Storys um den Antihelden Donald Duck schlicht und einfach stets gute Laune machen.

<b>Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>OWA</b> Kürzel	Nr. <b>231506015</b>	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.:</b> <b>De Vita</b> Zuname			<b>Massimo</b> Vorname		
<b>De Vita, Massimo</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Walter, Susanne</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Italienisch</b> Übersetz. aus Sprache		
<b>Die besten Geschichten von Massimo de Vita</b>					
<b>Titel</b>					
Reihe					
<b>978-3-7704-3739-9</b> ISBN	<b>192</b> Seitenzahl	<b>22,00</b> Preis (EURO)			
<b>Egmont</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2014</b> Jahr			
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung	<b>Comic</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja			
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum:</b> <b>15.06.2015</b>				
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			ID: 2314231506015 Bewertung: <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert Einsatzmöglichkeiten: <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei Zielgruppe: <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11 Schlagwörter: <b>Abenteuer</b> <b>Spannung</b> <b>Freundschaft</b> Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum		

**Inhaltsangabe**  
 Seit 2010 widmet der Egmont-Verlag den Autoren ihres Disney-Universums eine eigene Reihe. Bis weit in die 2000er Jahre hinein war ein Großteil der Schöpfer hinter den Geschichten in Entenhausen nur einem ausgewähltem Fachpublikum bekannt. Selbst das „Lustige Taschenbuch“ weist erst seit einigen Jahren die Zeichner und Autoren der einzelnen Geschichten aus. Mit Massimo De Vita wird nun einem der zahlreichen italienischen Schöpfer von Disney-Comics ein Band gewidmet.

**Beurteilungstext**  
 Kaum ein anderer Autor trug so viel zum Erfolg des "Lustigen Taschenbuches" bei wie er. Für diesen Band hat De Vita höchstpersönlich die Geschichten ausgewählt und steht in einem Interview ausführlich Rede und Antwort zu seinem Leben und Wirken. Massimo de Vita wurde 1941 in Mailand als Sohn des Disney-Zeichners Pier Lorenzo de Vita geboren. Angesichts dieser Herkunft war es nicht überraschend, dass er bereits in den 1960er-Jahren ein beliebter und bekannter Zeichner war. Weltruhm unter (den v.a. europäischen) Donaldisten erlangte er in den 1970er Jahren, als er zum Hauptzeichner und Autor des Donald-Duck-Alter-Ego Phantomias ernannt wurde. Fast alle der klassischen Episoden mit dieser Figur wurden durch De Vita realisiert!

In den 1980er und zu Beginn der 1990er Jahre sorgten v.a. seine abenteuerlichen Mickey-Maus-Comics dafür, dass De Vita nunmehr in einem Atemzug mit Scarpa, Carpi, Barks und Rosa genannt wurde. So war es kein geringerer als De Vita der im Jahre 1979 dem Disney-Universum für die Geschichte „Der geheimnisvolle Kontinent Mu“ die Figur des Professor Zapotek und dessen Kollege Marlin hinzufügte. Diese Geschichte leitete den sehr erfolgreichen Zyklus der sogenannten „Zeitmaschinen-Geschichten“ ein, in denen Mickey in Begleitung von Goofy Forschungsreisen für dieses ungleiche Professorenpaar unternehmen. De Vita steuerte für diesen Zyklus gleich elf Episoden bei, darunter absolute Disney-Klassiker wie „Atlantis, der versunkene Kontinent“, „Attila der Hunnenkönig“ oder „Die rätselhafte Pyramide“.

Das Opus Magnum De Vitas ist jedoch die von 1982 bis 1984 entstandene Asgardland-Saga – eine mehr als gelungene Parodie auf den Boom der Fantasy-Literatur der 1980er. Die ursprüngliche Trilogie, in der Mickey und Goofy gleich dreimal die Welt retten, gilt bis heute als eine der besten Geschichten des (europäischen) Disney-Universums.

Doch nun das Absurde: Keine (!) einzige dieser Geschichten ist in dem Sammelband „Die besten Geschichten von Massimo De Vita“ enthalten! Nicht eine einzige. Stattdessen wird der hungrige Leser mit Geschichten aus dem Zeichner-Alltag De Vitas abgespist: U.a. eine Geschichte aus den wenig erfolgreichen Maus-Chroniken ("Das siebte Kloster"), zwei mittelmäßige Indiana-Goof-Geschichte (u.a. "Auf den Spuren der Bigfoots") und eine wenig gelungene Fantasy-Geschichte mit dem schon enttäuschenden Titel "Verschollen im Tal der Teddybären". Der (gefühlte) Etikettenschwindel erreicht seinen Höhepunkt, wenn man einen genaueren Blick auf das Cover der gebundenen Ausgabe wirft: Hier prangt nämlich nicht nur der bereits erwähnte Phantomias, sondern auch Mickey und Goofy aus der Asgardland-Saga. Im Buch selbst sucht man sie vergeblich. Einzig die Schluss-Erzählung des Bandes weiß erzählerisch zu überzeugen: Der letzte Teil der "Es war einmal in Amerika-Reihe" mit dem Titel „Tausend Rinder, tausend Meilen“, denn diese Geschichte kommt sowohl erzählerisch als auch stilistisch an die Meisterwerke De Vitas heran: Hier wird eine spannende Abenteuer erzählt und ändernde

Erzählweisen die durch sich selbst an die LeserInnen zu tun haben, aber auch spannungsvolle, humorvolle, satirische und gängige Erzählmuster werden parodiert - und der erfahrenen Leser kann hier und da intertextuelle und selbstreferentielle Verweise finden.

Alles in allem weiß nur das Interview De Vitas auf den ersten Seiten des Buches zu überzeugen, worin der Autor und Zeichner wertvolle Einblicke in seine poetische Werkstatt gibt. Der Erzählungen des Bandes selbst kommen leider nicht über Kiosk-Niveau hinaus.

<b>Hessen</b> Landesstelle	<b>Gießen</b> Ausschuss	<b>spr</b> Kürzel	<b>Nr. 16150292</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Davis</b> Zuname		<b>Rob</b> Vorname	
<b>Davis, Rob</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
<b>Don Quixote</b> Titel			ID: 161516150292
Reihe			
<b>978-3-7704-5518-8</b> ISBN	<b>294</b> Seitenzahl	<b>24,99</b> Preis (EURO)	Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
<b>Egmont</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung	<b>Cartoon</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei  Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum: 06.05.2015</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Außenseiterin/Außenseiter</b> <b>Geschichte</b> <b>Spannung</b>
Inhaltsangabe Der Klassiker in einer modernen Adaptation als Graphic Novel			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum

**Beurteilungstext**

Don Quixote als hagerer Alter mit Hakennase und rostiger Rüstung ist wunderbar. Er ist im wahrsten Sinne des Wortes ein irrer Typ, der sich in seinen hären Motiven auch von der einen oder anderen kräftigen Tracht Prügel nicht zurückschrecken lässt. Auf seiner klapprigen Mähre Rosinante ist er der Star dieser Graphic Novel. Auch viele andere Charaktere sind originell und ausdrucksstark gestaltet. Rob Davis ist es gelungen, Architektur, Kleidung und Gesellschaft des 17. Jahrhunderts mit Stilmitteln des 21. Jahrhunderts darzustellen - eine unkonventionelle aber gelungene Synthese.

Die Illustrationen des Buches sind in gedeckten Farben gehalten. Vor allem die Szenen bei Nacht ziehen sich über Seiten hinweg in monochrom brauner oder petrolfarbener Farbgebung. Dadurch entsteht ein insgesamt düsteres Erscheinungsbild der grundsätzlich ja eher witzigen Geschichten. Häufig sind fünf oder sogar bis zu neun Einzelbilder auf einer Seite platziert. Dadurch geraten die Figuren und vor allem der Text zu klein, und es strengt an, sie zu betrachten bzw. zu lesen. Die zeichnerische Qualität der Bilder ist uneinheitlich. Die detailliert ausgearbeiteten größeren Zeichnungen sind sehr gelungen. Viele kleinere Zeichnungen sind eher Skizzen mit entsprechend weniger Nuancen und inhaltlicher Tiefe.

Die Texte, hauptsächlich wörtliche Rede in Textblasen, sind eine Kombination aus einer etwas umständlichen, altertümlich anmutenden Sprache, die sicher an den Originaltext erinnern soll, und moderner Umgangssprache. Sie sind umfangreicher als z.B. übliche Comictexte und müssen anders als diese sorgfältig gelesen werden.

Ein grundsätzliches Problem des Buches ist sein schierer Umfang. Die vielen Einzelgeschichten ähneln sich im Inhalt und natürlich auch in der Gestaltung. Dadurch entsteht eine gewisse Langatmigkeit, die weniger Rob Davis' Adaption als eher Miguel de Cervantes' Original geschuldet ist.

Insgesamt ist Don Quixote eine sehr interessante moderne Auseinandersetzung mit einem sehr alten Originaltext.

<b>Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	OWA	Nr. <b>231506011</b>	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Horrocks</b> Zuname		<b>Dylan</b> Vorname		
<b>Horrocks, Dylan</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Zimmermann, Volker</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache
<b>Sam Zabel in: "Der König des Mars"</b> Titel				
Reihe				
<b>978-3-7704-5513-3</b> ISBN		<b>224</b> Seitenzahl		<b>19,99</b> Preis (EURO)
<b>Egmont</b> Verlag		<b>Köln</b> Ort		<b>2014</b> Jahr
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum: 15.06.2015</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				
ID: 2314231506011				
Bewertung <input checked="" type="radio"/> <b>sehr empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>eingeschränkt empf.</b> <input type="radio"/> <b>nicht empfehlenswert</b>				
Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>				
Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input type="checkbox"/> <b>12-13</b> <input type="checkbox"/> <b>4-5</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>14-15</b> <input type="checkbox"/> <b>6-7</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>16-17</b> <input type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input type="checkbox"/> <b>10-11</b>				
Schlagwörter				
<b>Angst</b>				
<b>Fantastik</b>				
<b>Geschichte</b>				
Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>				
Zentraldatei: .....				
Verlag Datum .....				

**Inhaltsangabe**  
 Sam Zabel ist Comic-Künstler und steckt in der Krise. Jeden Tag billige Superhelden-Comics zeichnen? Das kann es doch nicht gewesen sein. Eines Tages fällt ihm ein Sciencefiction-Comic der 1950er in die Hände. Als Sam einmal zu viel darin blättert, steht er plötzlich auf dem roten Planeten. Ein Manga-Mädchen mit Raketenstiefeln begrüßt ihn. Die marsianische Zivilisation kürt ihn zum Herrscher - und als König verfügt er über einen Harem grünhäutiger Frauen mit unglaublichem BMI...

**Beurteilungstext**  
 Schon das Debüt des neuseeländischen Comic-Zeichners und Autors Dylan Horrocks war als selbstreflexives Spiel mit dem Medium angelegt. In „Hickvilles“ thematisierte er die verlorene Unschuld klassischer Comicserien und Genres. In seiner neuen Graphic Novel „Sam Zabel in: Der König des Mars“ geht es erneut um die ästhetischen Potentiale und die jüngere Geschichte der Kunstform „Comic“.

Alles beginnt damit, dass der Protagonist Sam Zabel – ohne Zweifel das Alter Ego des Autors – in der Schaffenskrise steckt: Vor lauter Depressionen kriegt er für die Mainstream Superhelden-Serie „Lady Night“ keine einziges Panel mehr auf die Reihe. Die plumpen, ewig wiederkehrenden Spannungsbögen, den billig-offensichtliche Sexismus und den hintergründig-versteckte Faschismus dieser prototypischen amerikanischen Superheldenserie kann er in seinem künstlerischen Anspruch nicht länger bedienen. Alles ist besser, als am nächsten Heft zu arbeiten. Also nimmt Sam – alias Dylan - an einem Symposium über literarische Erzählstrategien im 21. Jahrhundert teil, und bekommt dort über Umwege ein altes Heft mit einem antiquierten Weltraumabenteuer in die Hand: „Der König des Mars!“

Nur wenig später steckt Sam in der Geschichte aus genau diesem Heft und steht plötzlich wie Burroughs John Carter aus „Zwischen den Welten“ mitten auf dem roten Planeten. Hier durchstreift Sam die Universen der modernen Comicgeschichte im Schnelldurchlauf: Er wird von Monstern gejagt, von Manga-Mädchen gerettet, von exotischen Schönheiten verführt, von Hentai-Monstern fast vergewaltigt und geht mit einer Schar von Kriegerern auf Adventure um am Ende auch noch ein Mädchen zu retten. Und das ist noch längst nicht alles. In einer unglaublichen, fantastischen Reise um den Magic-Pen der Kunst, in deren Verlauf nicht nur dem Protagonisten, sondern auch dem Leser immer wieder schwindlig wird, stellt Dylan Horrocks auf amüsante und ästhetisch ansprechende Weise immer wieder die klassische Frage der Kunst: In welchem Verhältnis steht sie (die „Kunst“) zum Leben. Exemplarisch wird diese Frage einmal nicht in den Kunstformen Film oder Literatur – sondern im Medium des Comics durchgespielt.

Doch Horrocks eingehende Beschäftigung mit der Frage nach dem Verhältnis von Phantasie und Wirklichkeit geht über das selbstreflexive Spiel mit Referenzen, intertextuellen Bezügen und Genre-Parodien weit hinaus: Er nimmt sich als Autor und Zeichner, sowie die Verleger, Leser und Fans gleichermaßen in die Pflicht. So spürt er in seinem vielseitigen Meta-Comic mit und über Comics der Frage nach, inwieweit jeder einzelne Verantwortung innerhalb der Trias „Künstler-Verleger-Leser“ trägt – und keiner bleibt ungeschoren! Manchmal scheint es, dass Horrocks mit seiner ganzen seltsamen Reise ein pädagogisches Ziel im Sinne des poeta doctus verfolgt, v.a. wenn die wörtliche Rede der Protagonisten in den Speechbubbles etwas thesenhaft gerät. Man merkt dann zu stark, dass es Horrocks' Anliegen war, diese Verantwortung der Kunst für das Leben (oder umgekehrt?) zu reflektieren – dann leidet die ansonsten hervorragende Story etwas.

Nichtsdestotrotz ist ihm ein Meisterwerk der Comic-Geschichte gelungen – das vielleicht auch gerade wegen seiner didaktischen Absichten zu einem Klassiker werden wird. Soviel kann man jetzt schon sagen. Das amüsante Wechselspiel zwischen autobiografischer Verarbeitung, meta-comicaler Reflexion und phantasievoller Abenteuergeschichte fesselt den Leser auf mehreren Rezeptionsebenen von der ersten bis zur letzten Seite. Kurz: Dylan Horrocks knallbunter Übercomic „Sam Zabel in: Der König das Mars“ – der stilistisch übrigens sehr an Matt Groenings Figurenwelten erinnert - ist eine Leseempfehlung mit Nachdruck!