

| | | | | |
|--|--|--|---|------------------------|
| 23 Sachsen-Anhalt Landesstelle | Ausschuss | Bearbeitung (Name, Vorname) | mz Kürzel | Nr. 23181210210 |
| Verf./Bearb./Hrsg.: Kelly, Joe Zuname Vorname | | | ID: 1823181210210 | |
| Niimura, Ken Illustrator/-in (Name, Vorn.) | Kronsbein, Bernd Übersetz. von (Name, Vorn.) | Amerikanisch Übersetz. aus Sprache | Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert | |
| I Kill Giants Titel | | | Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei | |
| Reihe | | | Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 | |
| 978-3-96219-189-4 ISBN | 240 Seitenzahl | 29,80 Preis (EURO) | <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 | |
| Splitter Verlag | Bielefeld Ort | 2018 Jahr | <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 | |
| Buch (Print, gebunden) / Comic / Graphic Novel Medienart/Ausführung Gattung | | | Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis) | |
| Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja | | | Schlagwörter Angst / Außenseiter / Familie | |
| Erstelldatum: | | | Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein | |
| Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) | | | Zentraldatei: 10.12.2018 | |
| Verlag Datum | | | | |

Inhaltsangabe
 Die elfjährige Barbara verleugnet den bevorstehenden Tod ihrer Mutter, indem sie sich in eine imaginäre Welt der Elfen und Riesen flüchtet.

Beurteilungstext
 Es kann zunächst passieren, dass man für die elfjährige Barbara Thorson für ihre Dickköpfigkeit, notorische Eigensinnigkeit und herausgestellte Unfreundlichkeit kaum ein Fünkchen Sympathie aufzubringen vermag. Es wäre aber genauso gut möglich, die Protagonistin von I KILL GIANTS für ihre Unangepasstheit, ihren Kampfeswillen und ihr Durchsetzungsvermögen zu feiern und als empowerndes Vorbild für alle adoleszenten Leser*innen (grafischer) Literatur anzusehen. Beides wäre aber vorschnell geurteilt, denn Barbara ist (das stellt sich mit zunehmender Lektüre heraus) derzeit wohl nicht sie selbst. Der Grund dafür lautet, dass sie einen Kampf mit sich und der Welt austrägt, der im Unterschied zu den Konflikten und Problemen ihren frühpubertierenden Altersgenoss*innen eine schier existenzielle Schwere in sich trägt.

Der US-amerikanische Comicautor Joe Kelly und der spanische Zeichner José María Ken Niimura haben mit der Geschichte eines Mädchens, das sich in Welten voller Elfen und Riesen phantasiert und die Brücken zu ihrer sozialen Umwelt abzubrechen gewillt ist, eine grafische Erzählung erschaffen, die in die Abgründe einer verängstigten wie wütenden Kinderseele hinabtaucht. Die Comicmacher bringen dabei je ein Stilelement ein, das auch als jeweils ganz persönliche Signatur verstanden werden kann. Das Motiv von einem Menschen, der über sich hinauswachsen muss, um die ihn an Größe und Stärke überlegenen Feinde zu besiegen, aber auch die actionreiche Dynamik der Handlung erinnern daran, dass Autor Kelly in der Regel Geschichten für Superheldencomics entwirft. Dass die überbetonte Bewegung und überpräsenste Action in solchen Comics eigentlich auf einen grundsätzlichen Stillstand verweisen, wird auch und gerade in dieser Geschichte, in der es um Abwehr und Verleugnung von etwas Unerträglichem geht, wieder einmal offenkundig. Die Umtriebigkeit der jungen Heldin, ihre Rastlosigkeit und ihre donnernde Wut sind eigentlich Symptome einer (inneren) Verharrung und Ausdruck ihrer Unfähigkeit, das längst Unvermeidlich gewordene zu akzeptieren.

Auf Seiten der grafischen Gestaltung der Erzählung besann sich Illustrator Niimura offensichtlich seiner teilweisen japanischen Herkunft, welche sich noch im Namen lesen lässt, und zeichnete die Figuren im schwarz-weißen Mangastil. Dies und die visuell eingebauten Cosplay- und Rollenspielelemente verleihen der Geschichte einen antinaturalistischen Touch und geben dem phantasmatischen Schirm, mit dem Barbara die Realität verzweifelt abzuwehren versucht, eine fulminant ausdrucksstarke Gestalt. Darüber hinaus ist der Zeichner in der Lage, die Panelrasterung (die Anordnung der Einzelbilder auf einer Seite) rhetorisch zu funktionalisieren: Um so mehr sich Barbara in ihre teils alpträumhaften Halluzinationen verstrickt, um so unruhiger gerät auch der Seitenaufbau: die Panels geraten in Schiefelage, bedrängen und überlagern sich. Mit Eintreten der Katharsis und des Realitätsprinzips ändert sich das. Die Rasterung wird ruhiger, einheitlicher, fast monoton und unterstützt den Umstand, dass die Protagonistin der erzählten Welt wieder sicheren Boden unter den Füßen hat. Und das ist wiederum die notwendige Grundlage für die gelingende Bewältigung von Abschied und Trauer. Barbaras nächster Kampf - aber ein wesentlich aussichtsreicherer.

