

## FollowTheBox #7: Apokalypse als Kinderspiel

Beigesteuert von Christina Hansen  
Freitag, 06 Juli 2007

Nach lÄngerer Pause setze ich unsere Serie Äber Mangas, die auch Lesern gefallen kÄnnten, die bei riesigen glÄnzenden Augen in spitz zulaufenden Gesichtern das kalte Grausen bekommen, mit 20th Century Boys fort.

Nach lÄngerer Pause mÄchte ich heute unsere lose Serie Äber Mangas, die auch solchen Lesern gefallen kÄnnten, die beim Anblick riesiger, feucht glÄnzender Augen in spitz zulaufenden Gesichtern das kalte Grausen Äberkommt, mit Naoki Urasawas 22-bÄndiger Serie 20th Century Boys fortsetzen.

20th Century Boys ist ein SF-Mystery-VerschwÄrungs-Thriller. Das klingt erst einmal umstÄndlich, doch gemeint ist jenes eigentlich jedem gelÄufige Genre im Grenzbereich zwischen 'normalem' Krimi und moderater Phantastik, das sich bei weiten Leserkreisen groÄer Beliebtheit erfreut. Die Grundidee von 20th Century Boys kÄnnten sich Stephen King und Michael Crichton in einer gemeinsamen Brainstorming-Session ausgedacht haben: Eine Gruppe von MitteldreiÄigern am Rande der Midlife-Crisis muÄt entdecken, daÄt die von Monsterfilmen und SF-Comics der frÄhen 70er Jahre geprÄgten Spiele ihrer Kindheit einem unheimlichen SektenfÄhrer als Blaupause zum Erreichen der Weltherrschaft dienen.

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

Mit Mitte DreiÄig ist der MÄchtig-Rockstar Inhaber eines kleinen LebensmittelgeschÄftes und Ersatzvater der kleinen Tochter seiner verschollenen Älteren Schwester. Seine alten Feinde, die groÄen Weltenretter von einst, leben als kleine Angestellte oder Ladenbesitzer grÄtenteils Ähnlich unspektakulÄre Leben. Doch als eines Tages einer von ihnen unter verdÄchtigen UmstÄnden Selbstmord begeht und kurz darauf ein Symbol aus ihren Kindertagen wieder auftaucht, beginnen sie zu ahnen, daÄt sich etwas Furchtbares anbahnt â€ und sie womÄglich die Einzigsten sind, die es aufzuhalten kÄnnen.

Urasawa verwebt gekonnt nostalgische RÄckblicke in die frÄhen Siebziger mit einem immer mehr an Dramatik zunehmenden Plot um eine wahnwitzige VerschwÄrung. Dabei spielt er nicht ohne Ironie, aber doch mit groÄem Respekt fÄr die TrÄume seiner unwahrscheinlichen Helden mit den Bildern, die die PopulÄrkultur in unserem UnterbewuÄten nÄhrt. Was, so fragt Urasawa mit 20th Century Boys, wenn du wirklich eines Tages ein Superheld sein mÄttest â€ lange, nachdem du aufgehÄrt hast, an Superhelden zu glauben? Was, wenn du wirklich die Welt retten mÄttest?

Die Helden von 20th Century Boys wachsen im Laufe der Jahre und Jahrzehnte, Äber die sich die immer mehr ausufernden Geschichte erstreckt, in ihre nur widerstrebend angenommene Heldenrolle hinein und bleiben dabei dennoch von rÄvhrender Durchschnittlichkeit. Selbst jene unter ihnen, die in gewissen Bereichen ungewÄhnliche FÄhigkeiten haben â€ natÄrliech gibt es die obligatorischen Kampfkunst-Meister sowie eine junge Frau mit Äbersinnlichen FÄhigkeiten unter ihnen â€ wirken selten wirklich wie Superhelden. Dabei beginnt die Welt, in der sie leben, immer mehr einem Comic zu gleichen. Urasawa gÄnt seinen Helden wenig Erfolge, und so ist der Kampf gegen den â€Freundâ€œ, den geheimnisvollen SektenfÄhrer, der sich die Welt mittels biologischer und psychologischer KriegsfÄhrung untertan machen will, vor allem eine lange Reihe von Niederlagen, aus denen der â€Freundâ€œ ausnahmslos gestÄrkt hervorgeht. Um je nÄher der Wahnsinnige seinem Ziel kommt, desto mehr verwandelt er die ganze Welt in ein ins Megalomane gesteigertes â€ oder vielmehr: in seiner inhÄrenten Megalomanie tÄdlich ernst genommenes â€ Kinderspiel. Der â€Freund so in durchaus absichtsvoller Ironie zum ErfÄllungsgehilfen der wohlmeinenden Weltretter: nur durch ihn und seine Taten werden sie gezwungen, auch in der RealitÄt zu jenen Helden zu werden, die sie einst in ihren TrÄumen waren.

Die Themen, die Urasawas Manga durchziehen, sind die Macht populÄrer Mythen, das GIÄck (und Leid) eines von Abenteuern auf einem brachliegenden GrundstÄck erfÄllten Kindheitssommers, das Erwachsenwerden, der Verrat, den wir an unseren TrÄumen 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 „comichaft“ 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 gräßtenteils 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 vereinzelten weiblichen Figuren in der Gräßye leicht überdurchschnittliche Augen, doch im großen und ganzen sehen die Figuren recht realistisch aus; sogenannte Zahnschmerzen bekommt man hier nicht. Die Tatsache, daß die meisten der Protagonisten Männer im mittleren, später auch deutlich fortgeschrittenen Alter sind, trägt das Ihrige 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 „Rötel. 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 anspruchsvollerem 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}