

[ab 11 Jahren]

Ausgezeichnet mit dem Kinderbuch-Couch-Star*. Kinderbuch des Monats [02.2012]. Die zwölfjährige Eva Neun lebt in ihrem Refugium unter der Erde. Ihre einzige Bezugsperson ist der Roboter "Muddr", die für sie sorgt. Eva ist neugierig auf die Welt außerhalb, sie möchte noch andere Menschen wie sie finden. Doch dann ist sie der feindseligen Welt an der Oberfläche schneller ausgesetzt, als es ihr lieb ist. Nichts gleicht dem, das sie in ihrem sicheren Refugium über das Leben gelernt hat.

Der "Multifunktionale Digitale DienstRoboter 06", kurz Muddr, ist die einzige Gesellschaft, die die zwölfjährige Eva kennt - und zugleich ist sie auch so etwas wie ihre Mutter. Eva kann sich nicht erinnern, einmal Mutter oder Vater gehabt zu haben. Seit sie denken kann, sehnt sie sich danach, andere - menschliche - Wesen, wie sie eines ist, zu treffen. Doch dazu muss sie das Refugium verlassen und an die Oberfläche gelangen. Viel zu gefährlich, meint Muddr, die Evas Forstschritt im Überlebenstraining für mangelhaft hält.

Eva hält vor Muddr einen Gang geheim, den sie dann und wann heimlich aufsucht, um nach ihren alten Stofftieren zu sehen. Hier hat sie auch ein Schild versteckt, das sie "WondLa" nennt und auf dem ein Mädchen, ein Erwachsener und ein Roboter über eine Blumenwiese gehen. Evas einziger Hinweis auf eine menschliche Zivilisation und ein großes Rätsel zugleich. Als plötzlich schwere Einschläge das Refugium erschüttern, drängt Muddr darauf, dass Eva flieht. Muddr schickt Eva durch den Lüftungsschacht an die Oberfläche, um sich dort in Sicherheit zu bringen.

Nur mit ihrem "Omnipod" ausgerüstet - ein holografischer Computer, der in der Handfläche Platz findet und locker an Evas Handgelenk baumelt - steht Eva dem fremdartigen Umfeld gegenüber. Nichts von dem, was Eva dem Computer zur Analyse zeigt, ist dem Gerät bekannt. Als sie um ein Haar von einer Pflanze gefressen wird, kommt ihr ein eigenartiges Wesen - mit Namen Wanderlin Zigg - zur Hilfe. Es sieht ganz und gar nicht menschlich aus, spricht in einer unverständlichen Sprache und nimmt ihr zu guter Letzt auch noch den Omnipod ab.

Der dorceanische Kopfgeldjäger mit Namen Bliestiel hat Eva erneut aufgespürt und nimmt sie und Wanderlin gefangen. Gemeinsam schaffen sie es mit dem Wasserbären "Otto" zu entkommen. Sie holen die schwer beschädigte Muddr aus dem Refugium und wappnen sich für ihren Weg in die Stadt Lacus, wo Freunde von Wanderlin leben. Hier hofft Eva mehr über die anderen Menschen zu erfahren. Immer treu an Evas Seite ist Otto, der riesige Wasserbär, mit dem sie in Gedanken verbunden ist.

Immer in Gefahr von Bliestiel gefangen genommen zu werden, riskiert Eva in Lacus einiges, als sie dem Ruf eines merkwürdigen Wesens folgt, das ihr die Zukunft weissagt. Auf ihrem Rückweg wird sie - aller halsbrecherischen Manöver zum Trotz - von Bliestiel eingefangen.

\$LOGOIMAGE

Sie landet in einer Art Museum, in dem seltene Gattungen für die Ausstellung der Königin präpariert werden. Auch Eva steht dieses Schicksal kurz bevor, doch es gelingt ihr zu fliehen. Als sie durch die Ausstellung geht, um einen Ausgang zu finden, entdeckt sie merkwürdig bekannte Artefakte. Es sind die Dinge, wie etwa das Omnipod oder die Schlüpfstiefel, die Eva selbst benutzt. Lauter Gegenstände, die vor vielen, vielen Jahren Menschen gehört haben. Von Wanderlin musste Eva bereits erfahren, dass sie sich nicht auf dem Planeten Erde befindet, sondern auf einem Planeten namens Orbona. Eva versucht hinter das Geheimnis der Menschen zu kommen und reist in eine Ruinenstadt, in der vor langer Zeit einmal die Menschen gelebt haben sollen...

Der Mensch als ausgestorbene Gattung auf einem fremden Planeten? Ein faszinierender Gedanke, der zum Weiterspinnen einlädt - und doch überrascht Autor Tony DiTerlizzi mit dem überraschenden Ende des ersten Bandes seiner Trilogie.

Tony Di Terlizzi ist nicht nur der Schöpfer der Spiderwick-Geheimnisse, sondern auch ein überaus begabter Illustrator, der für seine phantastischen Bilder, u.a. für die Werke von J.R.R. Tolkien und Anne McCaffrey, mehrfach ausgezeichnet wurde.

Mit "WondLa" hat er nun ein geradezu bemerkenswertes Gesamtwerk geschaffen - sowohl in erzählerischer, als auch in illustratorischer Hinsicht.

In diesem Gesamtkonzept werden die fremdartigen Wesen mit ihrem so andersartigen Aussehen lebendig - ebenso wie die zumeist sehr eigenwillige und nicht selten gefährliche Natur. Dabei bleibt DiTerlizzi immer in der Logik seiner von ihm geschaffenen Welt. Es fällt leicht, sich ganz und gar in dieser wilden und doch teilweise so hochtechnisierten Umgebung zu versenken. Daneben steht immer die Natur und das einfache Leben von Wanderlin Zigg, der Robotern und Maschinen gegenüber sehr skeptisch ist und zunächst Muddr gegenüber nicht gerade Sympathien hegt. Erschwert wird dieser Kontakt auch dadurch, dass Muddr sich ganz wie eine überbesorgte Mutter verhält und Eva von allen Abenteuern fernhalten will. Doch auf ihrer Reise - sie können sich schließlich mittels einer Art Übersetzungskugeln verständigen - bemerkt Muddr, dass Eva sich sehr wohl behaupten kann und dass Wanderlin ihnen mit seiner Kenntnis über den fremden Planeten von großer Hilfe ist. Als Muddr Wanderlin aus einem Tümpel rettet, in dem er beinahe von einer Wasserpflanze gefressen worden wäre, ist das Eis zwischen den beiden sehr verschiedenen Beschützern Evas gebrochen. Stets begleitet von dem riesigen, gutmütigen Otto hat Eva schließlich so etwas wie eine Familie gefunden. Wie in einer klassischen Entwicklungsgeschichte, wächst Eva Neun an ihren Aufgaben und schafft es mehr als einmal aus ziemlich prekären Situationen zu entkommen. Ihre Freundschaft zu den verschiedenen Lebensformen des Planeten, ihr ganz natürlicher Umgang mit Fluggeräten, Omnipods und Co. sind für Leser, sowohl des Fantasy- als auch des Science-Fiction-Genres, einfach reizvoll .

Dabei wirkt WondLa wie ein modernes Märchen und sein Kern ist ebenso existenziell wie eindeutig. WondLa berichtet von der Suche nach der eigenen Herkunft, der eigenen Geschichte, der Identität

und der Zugehörigkeit. Eine Suche, die seine Leser gerade jetzt, im jugendlichen Alter ab 11 Jahren, nur zu gut kennen. Dabei scheint es mir keine Rolle zu spielen, dass Eva ein Mädchen ist - auch Jungen werden sich mit der tapferen Protagonistin, die so manche lebensbedrohliche Situation überstehen muss, gut identifizieren können. Dass auch mal das eine oder andere gewalttätige Element in dem Roman vorkommt, dient natürlich der Spannung und der Glaubwürdigkeit der Bösewichte. Für die Altersgruppe der ab Elfjährigen finde ich die Schilderungen aber erträglich, zumal sie auch - in Anbetracht der unbekannteren Wesen - wenig mit unserer Realität zu tun haben. Wie in jeder guten, spannenden Erzählung werden auch hier Opfer gebracht und es gilt, sich von einem teuren Freund zu trennen. Dies schildert DiTerlizzi auf ganz behutsame Weise, auch wenn es in diesem speziellen Fall ein wenig zu pathetisch wirken mag.

Tony DiTerlizzis Sprache ist dabei keinesfalls anspruchslos; in ihrer durchaus gelungenen deutschen Übersetzung ist sie ausdrucksstark und über weite Strecken schön zu lesen - an manchen Stellen jedoch schon etwas kompliziert für nicht so leseerfahrene Kinder und Jugendliche. DiTerlizzis teilweise etwas komplex geratene Beschreibungen der Landschaft, der Flora und Fauna des Planeten, sind schon eine Herausforderung, die aber auf jeden Fall gemeistert werden kann. Vor allem, da DiTerlizzi dies mit seinen detaillierten und sehr atmosphärischen Illustrationen ausgleicht. Sollte die Vorstellungskraft mal für den einen oder anderen Baum mit Augen, der ein wenig aussieht wie eine Ananas, nicht ganz ausreichen, findet man bereits auf der nächsten Seite eine mehr als aufschlussreiche Illustration dazu.

So sind es auch die vielen, ganzseitigen Illustrationen, die diesen Roman schon beim "ersten Kontakt" zu etwas Besonderes machen. Es ist wirklich selten, dass ein gebundener Roman in diesem Format so reich bebildert ist. Die verschiedenen Szenen der Handlung, die DiTerlizzi so eindrucksvoll visualisiert, bestehen allein aus dem Zusammenspiel von Schwarz-Weiß-Abstufungen und einem grünlichgrauem Farbton. Die Tiefe und die Lebendigkeit, die DiTerlizzi mit diesen Farbtönen erreicht, erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre. Sie lassen Science-Fiction Träume wahr werden und wirken dabei zugleich vollkommen natürlich. Seine ganz eigene Art, die Technik der Menschen darzustellen, erinnert ein wenig an Jugendstil in Verbindung mit Hightech.

Aber Tony DiTerlizzi hält noch eine dritte Ebene bereit, mit der er WondLa erlebbar macht. Ganz wie die Hologramme aus Evas Refugium, zeigt die neuartige Technik der "Augmented Reality" eine dreidimensionale, interaktive Karte, mit der man mit seinem Computer durch die Welt von Eva Neun reisen kann. Mit den drei Schlüsseln, die auf den Seiten des Buches zu finden sind, kann man Evas Reise noch einmal nacherleben. Auf der Website www.WondLa.de findet man die Anleitung dazu - alles was man braucht, ist ein Internetanschluss und eine Webcam.

Fazit:

"WondLa" ist ein ganz außergewöhnliches, modernes Märchen. Die fremdartige Welt, die DiTerlizzi hier mit leichter Hand erschafft, die Zerbrechlichkeit der Protagonistin und die Suche nach ihren

\$LOGOIMAGE

menschlichen Wurzeln machen "WondLa" - zusammen mit den vielen, herrlichen Illustrationen von Tony DiTerlizzi - zu einem Leseabenteuer für die Sinne. Wer sich einmal mit Eva Neun auf die Suche gemacht hat, will unbedingt wissen, wie es weitergeht!

Stefanie Eckmann-Schmechta

Sie finden diesen Text online unter www.kinderbuch-couch.de/diterlizzi-tony-die-suche-nach-wondla.html