

# Drei Hasen in der Abendsonne



## Porträt eines Verlages

Es war einmal ein kleiner Verlag, der sich der Veröffentlichung besonderer Spielideen verschrieben hatte. 1993 wurde er von Kathi Kappler und Johann Rüttinger gegründet, nannte sich – warum auch immer? – „Drei Magier“ und war durchaus recht erfolgreich. Zwei Mal holte dieser Verlag allein den Preis „Kinderspiel des Jahres“, 2004 mit „Geistertreppe“ und 2006 mit „Nacht der Magier“. Doch wenn der Erfolg und damit der geschäftliche Aufwand steigen, ist es für einen Kleinverlag oft schwierig, seinen Klienten die angemessene und notwendige Betreuung angedeihen zu lassen, vor allem, wenn auch noch krankheitsbedingte Ausfälle die Situation zuspitzen. Das ist menschlich oft schade, ebenso oft aber unausweichlich. Die „Drei Magier“ stellten sich der Herausforderung, indem sie ihren Spieleverlag 2008 an die Verlagsgruppe „Schmidt-Spiele“ verkauften.

Wer aber einmal im Verlagsgeschäft „Blut geleckt“ hat, kann nicht so einfach die Finger davon lassen. Kappler und Rüttinger erweiterten ihren Kreis um Rolf Vogt, der schon früher für die grafische Gestaltung vieler Spiele zuständig gewesen war, sie gründeten einen neuen Verlag mit dem schönen Namen „Drei Hasen in der Abendsonne“ und widmen sich seitdem kleinen, aber feinen Buchprojekten, bisher vor allem zwei Bilderbüchern, die im Folgenden besprochen werden sollen. Wie die Inhaber auf der Frankfurter Buchmesse 2008 erklärten, reizte sie neben den Büchern selbst vor allem auch eine immer etwas ausgefallene Hintergrundgeschichte rund um das jeweilige Buch.

Eine solche gibt es schon zum ersten „Spross“ der jungen Firma:



Elisabeth Oehler (Hrsg.)

# Der Elefant und der Floh

Bilder von Arvi

Verlag Drei Hasen in der Abendsonne 2008

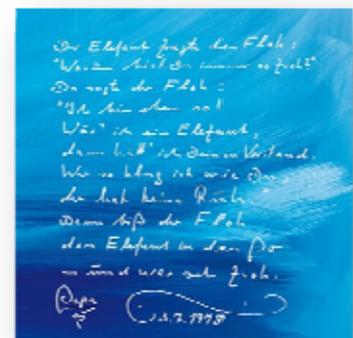
24 Seiten • 9,80 • ISBN 978-3-941345-01-0 • ab 4

1978 schrieb ein netter Papa seiner Tochter einen Elfzeiler über eine ungewöhnliche Freundschaft zweier Tiere von sehr ungleicher Gestalt, eines Elefanten und eines Flohs, eine „Minigeschichte“, die seiner Tochter sehr viel Freude machte. Damit könnte die Geschichte erledigt sein, denn an eine Veröffentlichung war nie gedacht.

Der Herr Papa war schließlich ein geachteter Wissenschaftler und Hochschullehrer, dessen Image durch eine solche literarische Tätigkeit sicher nicht seriöser würde.

Jahre gingen ins Land, der Papa und seine Tochter wurden älter. Und eines Tages bot die Tochter dem Jungverleger Rolf Vogt das „Erbstück“ zur Bearbeitung an. Der schuf einen Bilderzyklus dazu unter seinem Pseudonym Arvi (die englische Aussprache seiner Initialen RV) und brachte die Geschichte in seinen Verlag ein, die „Drei Hasen in der Abendsonne“.

Die Geschichte, die dieses Büchlein erzählt, ist einfach und kurz: Der Elefant beneidet den Floh um seine Fröhlichkeit, die der nur auf das Fehlen des „elefantenmäßigen“ Verstandes zurückführt. Zum Abschied beißt der Floh den Elefanten, was seine Fröhlichkeit nur noch steigert. Die Reime, die diese Geschichte erzählen, sind gerade so, wie ein Kind sie selbst machen würde: Floh, froh, Po etc. Und obwohl die solcherart umgesetzte Botschaft sehr simpel erscheint, weist sie doch darauf hin, dass nicht immer die Größe entscheidet, dass jedes Leben seine Möglichkeiten und Qualitäten hat und optische Unterscheidungen nicht trennend wirken müssen. Eigentlich eine ganze Menge für elf Zeilen.



Die Bilder des quadratischen Büchleins erzählen diese Geschichte ebenfalls sehr kindgemäß, ohne dabei primitiv zu sein. Auf einem immer blau gemalten Hintergrund findet sich immer der grau aquarellierte Elefant mit kleinen farbschattierten Akzenten und einer weißen Kontur, wie ausgeschnitten aus weißem Papier und aufgeklebt.

Diese Elefantenfigur karikiert das Tier so, wie Kinder es malen würden: Ganz viel Rüssel, eine rundliche Gesamtform, Ohren und Stoßzähne, die Beine nur als unscheinbare Stummel. Das wirkt prägnant und sympathisch, macht aus dem Wildtier eine Kuschelfigur mit Schnurquaste, doch es passt. Der Floh taucht stets nur als blauer Punkt ohne Anatomie auf, aber schließlich ist er auch winzig. Wichtiger sind bei ihm die Bewegungen, die durch kurvenreiche blaue Linien angedeutet werden. Alles also ganz schlicht und doch sehr wirkungsvoll und erfassbar. Ein rundum sympathisches und schon für sehr junge Betrachter geeignetes Bilderbüchlein.

Der Achtungserfolg des Erstlings ermutigte die „Drei Hasen...“, ein weiteres Kleinod auszugraben und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen:



Alexander Randolph

## A Portrait of Nellie

Illustriert vom Autor

Verlag Drei Hasen in der Abendsonne 2008

104 Seiten • 14,90 • ISBN 978-3-941345-00-3 • ab 10 Jahre

Nellie, die Titelfigur des Buches, ist eine kleine Maus, die „Untermieter“ in einem Menschenhaus auf einem Berg ist. Sie ist eine Maus mit Prinzipien – und das Wichtigste davon ist, immer das Erste als Erstes zu erledigen. Dieses Prinzip, so löblich es scheint, wird vom Autor gleich in der Luft zerpfückt, denn was immer man als Erstes tut, ist damit – das Erste. Trotz der aus solcher Ordnungsliebe erwachsenden Befriedigung ist Nellie einsam, bis sie Besuch von ihrem Cousin Sammy bekommt, der sich alsbald in sie verliebt und sie küsst. Sie heiraten und wären sicher sehr glücklich, wenn Sammy nicht so „unmäusisch“ wäre: Er hat keine Angst, traut sich stets aus dem Mauseloch und fürchtet nie, von der Hauskatze gefressen zu werden. Das allerdings hat seinen Grund, den er Nellie nicht verrät.

Als die Beiden eines Tages Eltern von vier kleinen Mäusen werden, stellen sie zu ihrem Erstaunen fest, dass alle vier – exakt nach dem Wortlaut der amerikanischen Menschenrechts-erklärung – „gleich geschaffen“ sind. Für Sammy ist das nur Grund zum Sich-Wundern, Nellie jedoch will gleich mit der Erziehung der Kleinen beginnen und entwirft die wichtigen Grundregeln: Alles ist gefährlich und verboten.

Doch es ist schwer, eine solche Linie durchzuhalten, wenn die Realität aller Gefahren entbehrt. Für Sammy und die Kleinen erscheint das als Paradies, doch für Nellie rüttelt es an den Grundfesten ihrer Überzeugungen. Und das schönste Leben verliert für sie an Wert, wenn die Traditionen nicht mehr hochgehalten werden. Und so entschließt sich die kleine Familie zu einem folgenreichen Schritt.

Der heutige Leser erkennt in dieser Denkweise leicht die Moralvorstellungen des konservativ-religiösen weißen Amerika, doch auch die von solchen Überlegungen unbelasteten kindlichen Leser haben an dieser Geschichte ihren Spaß. Erwünscht wäre allerdings, dass die enthaltene Botschaft nicht ungeprüft übernommen wird, dazu ist sie zu gestrig.

Ungewöhnlicher noch als die Handlung ist die Art der Präsentation. Zum einen ist die Geschichte auf Englisch belassen, einem Englisch allerdings, das auch für relative Neulinge in dieser Sprache schon verständlich ist, ohne ins Simple abzugleiten. Wer sich also, in welchem Alter auch immer, etwas mehr mit dieser Sprache beschäftigen möchte, findet hier einen zugleich leichten und sprachlich dennoch nicht anspruchslosen Zugang. Um das Verständnis noch zu erleichtern, ist das Buch ja ein Bilderbuch: Jeder linken Seite mit einem oder zwei Sätzen in rein großbuchstabiger Druckschrift steht rechts jeweils ein Bild gegenüber, das den Satzinhalt optisch visualisiert, einfach in Tusche gezeichnet, manchmal aber durchaus mit Hintersinn. Diese Zeichnungen verraten in einigen Fällen (er verwendet z.B. einen „Carrom“-Spielplan als „Mousemap“) auch etwas vom Hintergrund des Autors – und damit sind wir beim ungewöhnlichsten Punkt.

Dieser Alexander Randolph (1922–2004) ist bzw. war nämlich einer der berühmtesten Spiele-Erfinder für Brett- und Gesellschaftsspiele, von ihm stammen so bekannte Titel wie „Twixt“, „Sagaland“ oder „Tempo, kleine Schnecke“. Zum Ausgleich neben seiner Spieleerfindertätigkeit schrieb er manchmal Gedichte und Erzählungen. Und die vorliegende Geschichte war ein Geschenk an seine 8jährige New Yorker Nichte Deena Katz (wie sinnig!) – im Jahre 1954. Randolph wohnte mit seiner Frau in Venedig und beherbergte in seinem Haus eine große Sammlung seiner Schriften, Bilder und Entwürfe. Doch eines Tages wurde er – wohl mehr durch Zufall – Opfer einer Verwechslung: Ein politisch motivierter Attentäter warf einen Molotow-Cocktail durch sein Fenster, der Brandsatz vernichtete alles, was Randolph geschrieben und gezeichnet hatte. Dabei war eigentlich der Nachbar Ziel des Anschlages. Nur die „Nellie“-Geschichte entging der Vernichtung, sie war ja in New York. Randolph selbst schrieb aus Trauer über den Verlust seiner Werke nichts mehr, er konzentrierte sich nur noch aufs Spieleerfinden. Erst nach seinem Tode 2004 führte die Bekanntschaft von Randolphs Ehefrau Gertrude mit dem Spieleverleger zu der Idee einer Veröffentlichung der „Antiquität“, die 2007 Realität wurde. Eine Idee, die man nur begrüßen kann! Gertrude Randolph starb übrigens 84-jährig am 9. Dezember 2008.

Weitere interessante Informationen rund um den jungen Verlag findet man im Internet unter [www.hasehasehase.de](http://www.hasehasehase.de)

Bernhard Hubner