



Tessloffs Enzyklopädie

FANTASY

Tessloff Wissen 2006 ♦ ISBN 3-7886-1387-4 ♦ 16,80 Euro

Fast jeder Fantasyfreund, ob jung oder alt, ob Neuling oder Kenner, hat sich sicherlich schon so manches Mal in seiner Leselaufbahn gefragt, wie das betreffende, gerade aufgetauchte Wesen im Roman denn jetzt tatsächlich aussehen soll. Einige folgen dann ganz dem Gattungsanspruch 'Fantasy' und machen sich eigene Gedanken, entwerfen unglaubliche Gedankenbilder und Geschichten und fühlen sich dadurch umso mehr als Teil der Geschichte. Einige Autoren geben auch ausführliche Beschreibungen oder Zeichnungen mit, um zu zeigen, wie sie sich ihre Geschöpfe vorstellen. Wieder andere wünschen sich etwas herbei, um schnell und gezielt nachzuschlagen und sich dann mit wissendem Nicken wieder dem Roman zu widmen. Was man persönlich bevorzugt, ist die eigene Entscheidung. Aber jetzt gibt es die – gerade für Neulinge interessante – Möglichkeit, zu dem Personenkreis zu gehören, der den Überblick hat, der beim Erscheinen einer Kreatur im Roman schon die Geschichte im Kopf weiterspinnt. Und mal ehrlich: Wer sieht sich nicht gerne als Eingeweihter?

Tessloffs Fantasy-Enzyklopädie bietet nun einen ersten Überblick über viele bekannte und unbekannte Wesen der Fabel-, Mythen- und Sagenwelt unseres Kontinents und anderer. Nach einigen vorausgeschickten Worten, u. a. von Bartimäus-Schaffer Jonathan Stroud, schließen sich neun Kapitel unterschiedlichen Umfangs an. Sie alle geben ein Großthema vor, mit dem sie sich eingehender in meist mehreren Unterkapiteln befassen. Es finden sich „Das kleine Volk“, „Elementare und Naturgeister“, „Rätselhafte Tiere“, „Fabeltiere“, „Sagengestalten“, „Magie und Zauberformeln“, „Meister der Verwandlung“, „Die Untoten“ und „Geister und Gespenster“.

Zu erstem Kapitel zählen etwa die Feen oder Gremlins, aber auch weniger bekannte Gestalten wie der Leprechaun, der Domowoj oder die Uldra. Kapitel zwei widmet sich Waldgeistern und -gestalten wie Herne dem Jäger oder Pan. Auch Wassergeister finden hier ihren Platz. Zu den rätselhaften Tieren zählen etwa die bekannten 'Affenmenschen' Yeti und Bigfoot, Schottlands Ungeheuer Nessie und monströse Riesenkraken. Im vierten Kapitel gibt es Infos zu weiteren Klassikern der Fantasywelt: Drachen, Einhörner und der Greif sind nur einige Beispiele für Fabeltiere. Fast Überganglos schließen sich die Sagengestalten an. Fast jeder sollten mit Namen wie Medusa, Minotaurus, Atlas oder Poseidon etwas verbinden. Bekannten Hexen und Magiern, verzauberten Gegenständen

und okkulten Zeremonien widmet sich das sechste Großthema. Deutlich knapper dann der Überblick über Meister der Verwandlung: Hier findet der Interessierte nur den Werwolf. Die danach behandelten Untoten bedürfen kaum einer Vorstellung, denn jeder kennt Vampire, Dracula und Zombies. Zu den bekannteren Geistern gehören die Poltergeister, aber auch der Fliegende Holländer. Infos zu Todesboten, Dschinns und der Wilden Jagd runden dieses letzte Kapitel ab. Der folgende Anhang bietet dem (jungen) Interessierten verschiedene Zusatzinformationen. Hier finden sich etwa die vorher behandelten Geschöpfe noch einmal auf einer Doppelseite aufgelistet, gegliedert nach Herkunftsland. Ebenfalls durchdacht der Glossar, der alle verwendeten Fremdwörter kurz erläutert. Das Register schließlich erlaubt einen noch schnelleren Zugriff auf einzelne Wesen, als das dem Buch vorangestellte Inhaltsverzeichnis.

Wie schon angedeutet ist die Menge an gegebenen Infos je nach Gebiet und Geschöpf stark unterschiedlich. Leider sind es oft gerade die ohnehin schon gut bekannten Vertreter ihrer Art, die ausführlicher (d.h. mit einer eigenen Seite) behandelt werden. Weniger bekannte, bzw. hierzulande vollkommen anonyme Wesen werden vielfach nur mit wenigen Zeilen bedacht. Zudem wirken die gegebenen Infos manchmal recht nichtssagend und irgendwie überflüssig. Auch das nahezu vollkommene Fehlen irgendeiner Trennung von Fakt und Fiktion kann je nach Interesse als störend empfunden werden. Die Textblöcke teilen sich die Seite mit jeweils mehreren Abbildungen, seien es Fotos, Zeichnungen oder computergenerierte Grafiken. Den Großteil nimmt dabei im Normalfall eine Hintergrundzeichnung ein; mehrere kleinere Bilder sind dann den verschiedenen Texten zugeordnet. Die Qualität der Abbildungen schwankt: Teils sind sie gelungen und ansprechend, zum Teil aber auch altbacken und langweilig, insgesamt also eher durchwachsen. Auch das Cover des Buches wirkt im Zeitalter exzellenter Grafikprogramme eher mau. Ein nettes Gimmick sind hingegen die kleinen Boxen auf jeder Doppelseite, die eine Übersicht zu themenverwandten Büchern oder Filmen enthalten, wobei verständlicherweise stets nur eine geringe und altersgruppengerechte Auswahl gegeben wird.

Insgesamt also ein Buch, das sich an junge Fantasyeinsteiger, bzw. -sammler wendet. Für eine Zielgruppe ab 10 Jahren bieten die gut 140 Seiten viel Spielraum zur eigenen Recherche und wecken dabei die Neugier auf die schier unendlichen Fantasywelten. Gerade für Interessierte wäre aber auch eine Liste mit zu empfehlenden Internet-Links wünschenswert gewesen. So bekommt man erneut den Eindruck, das Buch hinke seiner Zeit etwas hinterher. Besonders ältere Leser bekommen viele Infos sicherlich schneller übers Internet. Nichtsdestotrotz ein schönes Geschenk für junge Fantasyfreunde.