



BLUE BALLIETT

DAS PENTOMINO ORAKEL

DAS SCHATTENHAUS

DAS LABYRINTH DER WÜNSCHE

FISCHER SCHATZINSEL 2008–2010

BD. 1+2: 255/319 SEITEN ♦ JE 7,95 (TB) BD. 3: 365 SEITEN ♦ 14,94 (GEB.)

Was für tolle, intelligente, spannende Bücher, die sich wie ein Kriminalfall lesen und in Wirklichkeit den Leser mit philosophischem Gedankengut zu Rolle und Sinn von Kunst vertraut machen!

Band 1 beginnt mit einer aberwitzigen Reihung von Zufällen, einer nicht übersinnlichen, aber doch merkwürdigen Art von Symmetrie der Ereignisse zu verschiedenen Zeiten und bei verschiedenen Personen. Zwei fast 12-Jährige (die am gleichen Tag Geburtstag haben), Calder und Petra, geraten durch eine banale Hausaufgabe in der Schule letztlich einem Verbrechen auf die Spur, einem frechen Kunstraub, und bald entführt die Kunst selbst sie in eine Welt, in der Vertrautes geheimnisvoll erscheint und man das Gefühl des Besonderen mit in den Alltag hinein nimmt.

Was macht Kunst zur Kunst? Warum kommen manche Dinge in das Museum, andere nicht? Wie sind die Kategorien und Maßstäbe, sind sie objektiv und starr oder werden sie den Bedingungen angepasst? Verändern sie die Welt oder verändert die Welt sie? Eines ist den beiden schnell klar: Je nachdem, wie sie die Dinge betrachten, verändern sie auch ihre Welt und auch sich selbst dazu.

Blue Balliett weiß spannend zu erzählen und bedient sich dabei allerlei Tricks. So gibt es etwa Geheimbotschaften im Buch, in einem Code geschrieben, den Calder selbst erfunden hat. Was in den Briefen drin steht, muss man also mühsam anhand des beigegebenen Geheimalphabets dechiffrieren, denn im Folgenden finden sich immer wieder Hinweise auf den Inhalt dieser Briefe, die sich – obwohl in der Ferne geschrieben – mysteriös mit dem Kunstgeschehen zu verknüpfen scheinen, das nun umso geheimnisvoller wirkt und den Leser wirklich neugierig macht; die Geschichte geht dabei ganz normal weiter, als wüsste der Leser, was gesagt wurde – also muss er den Code knacken.

Geheimnisvoll wirken auch die Pentomino-Orakel, die Calder immer wieder zu Rate zieht. Ob sie das Geheimnis um die verschwundene „Briefeschreiberin in Gelb“ lösen können? Auf der Jagd nach den Kunstdieben geben sie jedenfalls immer wieder Hinweise, lassen die Kinder Muster in Dingen, Ereignissen und im Leben erkennen. Was will der Dieb nun wirklich – ist er ein Tagträumer, der wirklich nur ein neues Bewusstsein in den Menschen wecken will? Ein Mann, der eine Mission erfüllt und dem Maler Jan Vermeer Gerechtigkeit widerfahren lassen will, indem er die Gemälde als Fälschungen entlarvt, die als seine schwächeren Werke gelten, weil ihnen das Leuchten fehlt?

Eines erreicht er wirklich, der Dieb: Ein Aufruhr geht durch die Medien, die Menschen – Laien und Experten, Erwachsene und Kinder – vergleichen Details auf den Bildern, betrachten Kunstwerke mit einer nie da gewesenen Intensität, tragen zur Diskussion über Kunstwerke bei. Urteile werden hinterfragt, die Jahrzehnte lang als unantastbar gegolten hatten.

Der nun auf Deutsch erschienene Band 2 stellt nicht nur ein Gemälde in den Mittelpunkt, sondern gleich ein ganzes Haus, widmet sich also der Architektur. Wieder befasst sich Miss Husseys Klasse mit einem Kunstwerk, und der Anlass ist diesmal gravierend. Soll doch das Nachbarhaus, das berühmte Robie-Haus von Frank Lloyd Wright, abgerissen oder besser: gevierteilt und dann an verschiedene Kunstinteressenten weltweit verkauft werden. Calder, Tommy und Petra sind fest entschlossen, dies zu verhindern, aber erst müssen sie sich als Gruppe wiederfinden. Tommy, der in Band 1 weggezogen war, ist nun wieder zurück und erlebt eifersüchtig die Freundschaft von Calder und Petra; zwar lernt er das Mädchen bald tolerieren, aber letztlich verschweigt er aus Eifersucht doch etwas Gravierendes: Im Garten des Robie-Hauses findet er einen vergrabenen Jadeschiff, einen Talisman, der sich bald als sehr wertvoll erweist – und nicht nur wertvoll, sondern auch als gefährlich, da eine Reihe von Verbrechern hinter dem Stück her ist.

Nicht nur Tommy hat Geheimnisse, auch das Haus hat sie. Unerklärliche Unfälle geschehen dort immer wieder, Leute berichten, das Haus habe für Sekunden wie lebendig gewirkt, habe versucht, die Handwerker zu vertreiben. Hinter den Fenstern zeigen sich ominöse Schatten und Lichter. Dem literatur- und filmerfahrenen Leser öffnen sich Parallelen zu anderen Werken, etwa zu H.G. Wells *The Invisible Man*. Zusammen mit den faszinierenden Erkenntnissen zu den 3D Pentominos, die sich in den Kunstglasfenstern widerspiegeln, erkennen die Kinder rasch einen Code, den es zu entschlüsseln gilt. Und damit geraten sie vollends in ein gefährliches Netz, in dem sich das reale Leben mit Kunst, Tod, Enttäuschung und immer wieder neuen überraschenden Einsichten verbindet.

Das Bild von Jan Vermeer, das Haus von Frank Lloyd Wright, sie sind Rätsel, die aus dem Alltag heraus zu lösen sind. Wie das Gemälde verbirgt das Robie-Haus Geheimnisse, beide sind einem Puzzle gleich, dessen Teile mit vielen Täuschungen zwischendrin zusammengetragen werden müssen, egal wie schwierig es ist herauszufinden, wie die Teile wirklich zusammenpassen.

Das klingt nach schwieriger Lektüre, und doch wird das Geschehen mit einer solchen Leichtigkeit und Spannung erzählt, dass der Leser gar nicht merkt, was ihm da an Gedankengut alles untergeschoben wird – es ist ja Teil des Falles, den es aufzuklären gilt!

Trefferichere Romane, die Kindern und Jugendlichen gefallen, weil sie spannend sind und weil sie keine einfachen Antworten oder Pauschallösungen liefern und sich mit einem flotten Handlungsfluss rund um Themen, die sie interessieren, präsentieren.

Im April 2010 ist nun Band 3 erschienen mit der vertauten Personengalerie, und doch ist alles ganz anders. Das liegt zum einen daran, dass Calder und sein Vater nach Oxford in England fahren, wo der Vater an einer Konferenz teilnimmt. Im Gegensatz zu Chicago ist Woodstock, wo sie wohnen, ein kleines verträumtes Dorf, aber Calder wird bald merken, dass sich auch da Abgründe auftun können.

Der Aufenthalt in Woodstock beginnt mit einer Überraschung und knüpft nahtlos an das Geschehen in den USA. Hier haben die Kinder mit ihrer neuen, schrecklichen Lehrerin gerade eine Ausstellung von Alexander Calder besucht, dessen hängende Mobiles der Kunst eine vierte Dimension geben, die der Bewegung in der Zeit. Das Spiel mit der sich in stetigem Wandel befindenden Perspektive wird das ganze Buch bestimmen. Kaum in Woodstock angekommen, sehen sich Calder und sein Vater dem Minotaurus gegenüber, einer monströsen Skulptur von Alexander Calder; mitten in der mittelalterlichen Stadt wirkt sie völlig deplatziert und ruft Ärger und Ablehnung bei den Einwohnern hervor.

Während der Vater an der Konferenz teilnimmt, erforscht Calder (die Namensgleichheit ist beabsichtigt und spielt eine wichtige Rolle) den Ort und freut sich auf Schloss Blenheim mit seinem Labyrinth. Aber als der Vater eines Abends nach Hause zurückkehrt, ist Calder nicht da. Und er kommt auch nicht wieder, eine Nacht lang, zwei Nächte lang, drei, vier Nächte lang nicht. In seiner Verzweiflung telefoniert der Vater nach Hause und mit Hilfe der schrulligen Mrs Sharpe fliegen Tommy und Petra nach England – das einzige, das nicht ganz überzeugt im Roman; ihre Denkweise soll helfen, den verschwundenen Jungen zu finden – und nicht nur ihn! Zeitgleich ist nämlich der große Minotaurus verschwunden und – wie sich bald zeigen wird – noch ein anderer Mann, ein Amerikaner.

Stetiger Szenenwechsel verrät dem Leser mehr als den Kindern, dass Großes im Ort in Gang ist. Wer ist der geheimnisvolle Fremde, mit dem Calder zuletzt im Gespräch gesehen wurde? Was bedeutet das merkwürdige Graffiti „wish“ da, wo der Minotaurus stand? Wer war der Mann, der fünf Leuten den Auftrag gab, den Minotaurus zu stehlen, und warum lässt er sich dann nicht mehr blicken?

Es gibt viele spannende, unheimliche Szenen und sie sind in der mittelalterlichen Stadt besonders des Nachts gut umgesehen; das Spiel mit Schatten, Geräuschen, dahin huschenden Menschen auf Friedhöfen, einamen Wegen und der eigenen Fantasie beherrscht Blue Balliett meisterhaft, und der Leser fragt sich bis zum Ende, worauf das alles hinauslaufen wird. Zugegeben, es ist vielleicht ein wenig viel Zufall in diesem Buch im Spiel, immer wieder sind die richtigen Personen gerade an der richtigen Stelle und können eingreifen, aber die Spannung dieses großen Abenteuers bleibt.

Außerdem bringt das dritte Abenteuer eine deutliche Veränderung in der Freundschaft der drei Kinder; aufeinander nun wirklich angewiesen, lernen sie einander schätzen und die anderen Denkweisen zu verstehen. Die Aufgaben, die sich ihnen stellen, scheinen kaum erfüllbar, aber sie schaffen ein Band zwischen Petra und Tommy, das auch für den Leser erfreulicher ist als die mehr oder minder versteckte Animosität der vorangehenden Bände.

Wie die beiden vorausgehenden Bände ist auch das dritte Abenteuer ein ausgesprochen gelungener Versuch, (nicht nur) Kindern Kunst nahezubringen und sie die Bedeutung in ihrem Leben zu lehren.

„Er wollte dazu beitragen, die Kunst den Leuten zurückzugeben, vor allem Kindern. Sehr viel hat er in allgemeine Programme gesteckt, die Kinder dazu auffordern, Kunst auf ihre eigene Weise zu erfahren und damit zu experimentieren“, heißt es im Buch im Blick auf den geheimnisvollen Spender des Minotaurus, und auch für Blue Balliett können diese Worte gelten. In ihrer komplizierten Mischung sehr unterschiedlicher Erzählelemente gelingt ihr auch hier wieder der Balanceakt zwischen ihren Anliegen: Kunst zu vermitteln, Ideen und Gedanken als Kunst zu beschreiben, Literatur und Philosophie zu lehren und aus all dem in den Köpfen der Leser ein großes Mobile zu machen, in dem alles seinen Platz hat und doch dem stetigen Wandel unterworfen ist.

Regina Kehn hat in ihren Illustrationen 13 Buchstaben im Calder-Code versteckt, die wie in einem Mobile durch die Luft kreisen. Wer sie alle gefunden hat, kann daraus eine Botschaft herauslesen.

*Astrid van Nahl*