



Valija Zinck

Drachenerwachen ★★★

Ill. von Annabelle von Sperber

Fischer KJB 2018 · 315 S. · ab 10
14,00 · 978-3-7373-4126-4

In Johann und Jankas Haus wohnt die sehr unfreundliche Frau Tossilo. Sie kann Kinder jeder Art nicht leiden und ist auch ansonsten lieber alleine mit sich selbst. Als Frau Tossilo von einer Reise zurückkommt und ihren Koffer vertauscht vorfindet, steht sie kurz vor dem Explodieren. Doch dann schlüpft aus einem im Koffer verborgenen Ei ein kleines sprechendes Reptil, das Frau Tossilo für seine Mutter hält.

Frau Tossilo behält das Tierchen, es gibt ihrem Leben irgendwie einen Sinn. Johann und Janke bekommen ziemlich schnell Wind von dem neuen Mitbewohner und bieten Frau Tossilo ihre Hilfe an. Sie passen auf Kurmo, so wurde der Drache genannt, auf, beschaffen Futter und gehen mit ihm raus. Dabei hilft ihnen eine Erfindung von Johann, so etwas Ähnliches wie teleportieren, weil Kurmo schnell zu groß für alle Türen im Haus wird und tagsüber nicht auffallen darf, denn was würden die Menschen zu einem echten Drachen sagen?

Doch die Besitzer des vertauschten Koffers wollen ihren Drachen wieder zurückhaben. Sie schicken Spione, Geld und Drohungen und eines Tages kommt Frau Tossilo nicht von der Arbeit nach Hause. Kurmo und die Kinder machen sich auf den gefährlichen Weg, sie zu suchen. Ohne es zu wissen, haben sie sich mit einem der mächtigsten und reichsten Konzerne der Welt angelegt.

Die Geschichte wird von einem auktorialen Erzähler geschildert. Viel Wert wird dabei auf Frau Tossilo gelegt. Die Rolle der Hauptperson teilen sich alle vier Akteure auf. Das Genre ist sehr vermischt. Natürlich gehören Drachen traditionell zur Fantasy, aber Johanns Leidenschaft sind Computer und viel mehr als von Fantasy liegt der Stil von Science-Fiction vor, wozu auch die Entführungsgeschichte passt, die ein bisschen Endzeitstimmung mithinein bringt, wie das bei Science-Fiction gerne gemacht wird.

Leider ist dieser Mix aus Magie und Wissenschaft sehr unglaubwürdig inszeniert, alles wird zu einfach. Das fängt schon bei Johanns Laptop an, geht über die Teleportation und endet schließlich darin, dass alle vier Personen in einem Computerspiel landen. Und es soll noch weitere Bände geben. Zugegeben, die Handlung ist noch nicht zu Ende, aber sie zeigt auch nicht, was passieren muss, damit sie abgeschlossen ist.



www.alliteratus.com
www.facebook.com/alliteratus * <https://twitter.com/alliteratus>



Die Spannung wird langsam aufgebaut und Action kommt erst am Schluss dazu. Vorher wird das sich bessernde Verhältnis der Kinder zu Frau Tossilo und Kurmo beschrieben: wie sich Frau Tossilos Charakter durch das Auftauchen des Drachen verändert hat, wie die beiden Geschwister besser miteinander klarkommen, was Kurmo aus seinem Kollektivgedächtnis erfährt.

Insgesamt ein bisschen unausbalanciert bezüglich Handlung und realistischer Umsetzung. Ansonsten aber ein normales Buch mit ein paar originellen Ideen.