Rezensionen von Buchtips.net

Patrick Ness: New World. Die Flucht

Buchinfos

Verlag:	Ravensburger Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Jugendroman
ISBN-13:	978-3-473-35299-9 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	5,65 Euro (Stand: 23. August 2025)

In 30 Tagen wird Todd 13 Jahre alt sein und nach seiner Aufnahmeprüfung zu den Männern seines Volkes gehören. Wenn die Leute von Prentistown Todd dann zu den Erwachsenen zählen, gibt es in dem kleinen Ort in New World keine Kinder mehr. Todd wuchs nach dem Tod seiner Eltern bei Ben und Cillian auf. Ben lehrte Todd alles, was ein Farmer können muss. Mehr hat Todd nicht gelernt; denn seit es in Prentistown keine Frauen mehr gab, wurde kein Schulunterricht mehr erteilt. Prentistowns despotischem Bürgermeister schien das nur Recht zu sein, er ließ alle Bücher verbrennen. Zurück blieben ein paar Video-Kassetten, mit denen Prentistowns Männer sich in die gute alte Zeit zurück versetzen konnten, als sie gerade mit ihrem Raumschiff auf dem Planeten gelandet waren. Für einen kleinen Ort von 147 Einwohnern herrscht in Prentistown ein unvorstellbarer Lärm. Die Einwohner, ihre Hunde, die Tiere des Waldes, jeder spricht und jeder kann die Gedanken der anderen hören, selbst im Schlaf. In Prentistown kann man nichts verheimlichen; der Geräuschteppich sorgt dafür, dass man jederzeit weiß, wo die anderen gerade sind und was in ihren Köpfen vorgeht. Die Männer haben Todd erzählt, dass der ständige Lärm die Folge eines Bazillus ist, mit dem sich die gesamte Kolonie angesteckt hat. Man kann sich leicht vorstellen, dass Gedanken, die ihr eigenes Leben zu führen scheinen, für den Einzelnen sehr gefährlich werden können. Todd fragt sich, ob der Lärm der Menschen immer die Wahrheit zeigt und wie man es anstellt, unter dem Lärm lautlos zu verbergen, was nicht jeder wissen soll.

Die Männer von Prentistown haben sich Todds Aufnahme in ihre Reihen offensichtlich anders vorgestellt als Todds Ziehvater Ben. Ben drängt Todd zur Flucht, er packt das Tagebuch von Todds Mutter und eine handgezeichnete Landkarte in einen Rucksack und schiebt Todd förmlich in letzter Minute zur Tür heraus, ehe Bürgermeister Prentis und Konsorten Todd gefährlich werden können.

Im Krokodil-Sumpf trifft Todd auf ein Mädchen. Er weiß nur aus Videofilmen, was ein Mädchen ist, und sein Hund Manchee hat noch nie eins gesehen. Todd ist verblüfft: das Mädchen spricht anfangs nicht und erzeugt keine Geräusche. Viola führt Todd zum Wrack eines abgestürzten Luftschiffes, mit dem sie und ihre Eltern den Planeten ansteuern wollten. Viola ist die einzige Überlebende des Luftschiff-Absturzes. Auch wenn die Verständigung mit Viola für Todd anfangs ungewohnt ist, erweist sich das Mädchen als verlässliche Reisegefährtin, die Todd bisher unbekannte Werkzeuge und Heilmittel zu nutzen versteht. Todd und Viola entdecken, dass es auf New World außer Prentistown noch weitere Orte gibt. Auf der anderen Seite des Flusses leben Siedler, die vor 20 Jahren auf dem Planeten landeten, um der schmutzigen, übervölkerten und gewalttätigen alten Welt zu entfliehen. Stets mit der kleinen Armee des Bürgermeisters im Nacken, gelangen die beiden nach einigen gefährlichen Zwischenfällen zur kleinen Siedlung Farbranch, die es offiziell gar nicht geben dürfte. Auch auf Bens Landkarte ist Farbranch eingezeichnet. Doch woher wusste Ben nur davon? Langsam schält sich aus einzelnen Informations-Schnipseln heraus, dass Ben Todd bewusst im Unklaren gelassen hat, um ihn zu schützen. Todd und Viola finden immer wieder Menschen, die ihre Flucht decken und erfahren von ihnen Schritt für Schritt in einzelnen Puzzle-Stücken, was die ersten Siedler auf New World erlebten.

In "New World" nimmt den Leser die ungewohnte Art der Kommunikation zunächst so gefangen, dass die Handlung fast in Vergessenheit geraten könnte. Der Lärm, der ganz Prentistown umhüllt, zeigt sich im Buch auch typographisch als undurchdringlicher Geräuschteppich. Als entscheidend für die Handlung erweisen sich Eigenschaften, die Todd nicht hat: er kann schlecht lesen, er kann seine Gefühle vor anderen nicht verbergen und er erfüllt offensichtlich die Ansprüche nicht, die Bürgermeister Prentis Truppe an einen Mann stellt. Doch wenn Todd von Kämpfen oder gefährlichen Situationen überrascht wird, weiß er sich mit Messer oder Machete durchaus seiner Haut zu wehren. Mit Violas Hilfe kann Todd sich aus einer kleinen Welt, in der er bisher immer alles für bare Münze genommen hatte, herausarbeiten und die Zusammenhänge begreifen. Mit jedem Ort, den er gemeinsam mit Viola erreicht, erschließt sich ihm seine Herkunft und das Schicksal seiner Eltern in einem weiteren Schritt. Spannung erzeugt Patrick Ness weniger durch das Fortschreiten der Handlung als durch Todds allmähliches Begreifen der Zusammenhänge.

Band 2 New World. Das dunkle Paradies

Im ersten Band der New-World-Trilogie führt der Autor seine Leser in ein verstörendes utopisches Szenario, in dem Menschen und Tiere auf ungewöhnliche Art miteinander kommunizieren. Patrick Ness schildert uns eine Gesellschaft ohne Kinder, die man als abgeschlossene Parallelgesellschaft mit fremdenfeindlichen Tendenzen auffassen könnte. Ein utopischer Roman, der einen nicht so schnell wieder loslässt, wenn man sich einmal auf die New World eingelassen hat.

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Helga Buss
[01. Februar 2009]