

(Read download) The League of Extraordinary Gentlemen (Vol. 2)

The League of Extraordinary Gentlemen (Vol. 2)

Von Alan Moore, Kevin O'Neill
audiobook | *ebooks | Download PDF | ePub | DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #260069 in eBooksVerffentlicht am: 2011-11-21Erscheinungsdatum: 2011-11-21File Name: B0064W641W | File size: 77.Mb

Von Alan Moore, Kevin O'Neill : The League of Extraordinary Gentlemen (Vol. 2) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised The League of Extraordinary Gentlemen (Vol. 2):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Diesmal keine Verfilmung...Von Niclas GrabowskiEs heit, dass Moore mit der Verfilmung seiner "League of Extraordinary Gentlemen" keinesfalls glcklich war, insbesondere, da diese wohl eher dem Format Hollywood als der Idee der Vorlage entsprach. Daher gibt es jetzt den zweiten Teil nach der Devise: Alles, was Hollywood noch nie in einem

Film sehen wollte. So gibt es viel Gewalt, auch gegen Frauen und innerhalb der Gruppe, es gibt kein Happy End, die Liebesgeschichte wird nicht durch Attraktivität der Protagonisten (trotz der expliziten Darstellung von Sex) befördert und am Ende steht nicht nur ein Triumph mit moralischen Fragezeichen, sondern auch noch ein zutiefst pessimistischer Blick auf das weitere Geschehen (wenn es überhaupt eine Fortsetzung geben sollte). Ist die fehlende Verfilmbarkeit ein Vorteil? Sicher nicht allein. So ist gegenüber dem ersten Band die Faszination für die viktorianische Welt und ihre Literatur nicht mehr ganz so umwerfend, unter anderem weil doch sehr viel der Handlung nur einem Buch entnommen ist, nämlich *War of the Worlds* von H.G. Wells. Zwar ein Klassiker, sicher auch eine überzeugende Story, aber beim ersten Teil war ja gerade die gleichwertige Integration verschiedener Vorlagen der Witz. Hier nur eine der Vorlagen in den Mittelpunkt zu stellen, reduziert die Wirkung des Buches auf den Leser. Andererseits: Das Buch ist wirklich etwas für die Fans des Dysteren, der Zivilisationskritik mit geschichtlichem Hintergrund, die Welt der League steuert den Katastrophen des 20. Jahrhunderts noch viel schneller entgegen als die reale Welt vom Ende des 19. Jahrhunderts in die Katastrophe des ersten Weltkriegs. Und hier finde ich Moore wieder genial, wie er dieses Setup nutzt, um die Welt und mit ihr den Leser an den Abgrund zu führen. Die Charaktere werden weiterentwickelt, es entstehen Konflikte und Bündnisse, aber die Stärke und Schwäche der Charaktere uert sich in Schlüsselsituationen auch immer wieder darin, dass allein gehandelt wird, ohne Abstimmung und Information der anderen oder auch nur Rücksicht auf sie, weil die Protagonisten schlüssig nur eine Handlungsalternative als moralisch geboten ansehen - sie leben in einer Welt mit einem unbedingten, persönlichen, ethischem und moralischen Rigorismus. Gebrochene Superhelden auf dem Höhepunkt ihres Wirkens. Das sind für mich die Höhepunkte des Buches. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Diesmal keine Verfilmung von Nicolas Grabowski. Es heißt, dass Moore mit der Verfilmung seiner "League of Extraordinary Gentlemen" keinesfalls glücklich war, insbesondere, da diese wohl eher dem Format Hollywood als der Idee der Vorlage entsprach. Daher gibt es jetzt den zweiten Teil nach der Devise: Alles, was Hollywood noch nie in einem Film sehen wollte. So gibt es viel Gewalt, auch gegen Frauen und innerhalb der Gruppe, es gibt kein Happy End, die Liebesgeschichte wird nicht durch Attraktivität der Protagonisten (trotz der expliziten Darstellung von Sex) befördert und am Ende steht nicht nur ein Triumph mit moralischen Fragezeichen, sondern auch noch ein zutiefst pessimistischer Blick auf das weitere Geschehen (wenn es überhaupt eine Fortsetzung geben sollte). Ist die fehlende Verfilmbarkeit ein Vorteil? Sicher nicht allein. So ist gegenüber dem ersten Band die Faszination für die viktorianische Welt und ihre Literatur nicht mehr ganz so umwerfend, unter anderem weil doch sehr viel der Handlung nur einem Buch entnommen ist, nämlich *War of the Worlds* von H.G. Wells. Zwar ein Klassiker, sicher auch eine überzeugende Story, aber beim ersten Teil war ja gerade die gleichwertige Integration verschiedener Vorlagen der Witz. Hier nur eine der Vorlagen in den Mittelpunkt zu stellen, reduziert die Wirkung des Buches auf den Leser. Andererseits: Das Buch ist wirklich etwas für die Fans des Dysteren, der Zivilisationskritik mit geschichtlichem Hintergrund, die Welt der League steuert den Katastrophen des 20. Jahrhunderts noch viel schneller entgegen als die reale Welt vom Ende des 19. Jahrhunderts in die Katastrophe des ersten Weltkriegs. Und hier finde ich Moore wieder genial, wie er dieses Setup nutzt, um die Welt und mit ihr den Leser an den Abgrund zu führen. Die Charaktere werden weiterentwickelt, es entstehen Konflikte und Bündnisse, aber die Stärke und Schwäche der Charaktere uert sich in Schlüsselsituationen auch immer wieder darin, dass allein gehandelt wird, ohne Abstimmung und Information der anderen oder auch nur Rücksicht auf sie, weil die Protagonisten schlüssig nur eine Handlungsalternative als moralisch geboten ansehen - sie leben in einer Welt mit einem unbedingten, persönlichen, ethischem und moralischen Rigorismus. Gebrochene Superhelden auf dem Höhepunkt ihres Wirkens. Das sind für mich die Höhepunkte des Buches. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. *The League of Extraordinary Gentlemen vs. Invaders from Mars* von Lawrence Bernabo. My copy of "The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 2" collects the six issues put out by Mr. Alan Moore. Mr. Kevin O'Neill courtesy of America's Best Comics over the past year or so. Consequently it has nothing to do with the movie, which seems fair since the movie had relatively little to do with what now has to be referred to as Volume 1 of "The League of Extraordinary Gentlemen." But then the movie merely copied the idea of the comics without capturing the magic. The great conceit that Moore and O'Neill came up with was to create a late 19th-century version of a group of superheroes based on literary creations from that time period (in many ways the opposite of the legendary "Watchmen" series). Back again are the core group: Allan Quatermain from H. Rider Haggard's "She," Captain Nemo from Jules Verne's "20,000 Leagues Under the Sea," Mina Murray from Bram Stoker's "Dracula," Edward Hyde from Robert Louis Stevenson's "Dr. Jekyll and Mr. Hyde," and Hawley Griffin from H.G. Wells's "The Invisible Man." The works of Wells become a major factor in Volume 2 as two more of his science fiction novels are worked into the tale. The first is "The War of the Worlds," as the League is called upon to save England from the Martian tripods. The second plays a decisive role in saving the day, but I think that deserves to be a surprise for the reader. Things do not work as well the second time around, partly because the novelty of the idea has worn off and also because the members of the League are not particularly well suited to dealing with invaders from Mars. That might explain why the soap opera elements are a bit more prominent this time around as Miss Mina becomes romantically entangled with one of the gentlemen and Hyde kicks Jekyll out of the picture. Actually Hyde becomes the most interesting character in this story, although you will need a strong stomach to read about how he deals with the group's traitor. For that matter, you should be forewarned that this trade paperback might look like a

collection of comic books, but these are not for little kids. This is not as intense as "From Hell," but Moore's readers have long known that he only provides stories that have mature content. Even when Moore is not blazing new territory or reinventing the wheel in some interesting way, he is still worth reading. The stories are still presented as if they were being published late in the Victorian era, with ads and articles that add to the general sense of fun. I liked the final words of the penultimate issue which disparages any one who fails "to purchase our concluding number" as being "a sissy, coward, or girl." Yet Moore and O'Neil lampoon the Victorian sensibilities of their characters as much as anything, and despite some major setbacks at the end of the saga, we are told that there is now an intermission before the stories continue again. As always, it will be interesting to see what literary works serve as additional inspiration for the next endeavor, although after the less than inspiring movie I suspect Oscar Wilde might be out of the equation (or should we expect Lady Bracknell?).

Kurzbeschreibung The second collection of one of the most beloved comics miniseries of our time is here! This story immediately follows the events of THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN Volume I! The distinguished cast of Victorian heroes Allan Quatermain, Mina Harker, Captain Nemo, The Invisible Man, and Dr. Jekyll Mr. Hyde once again answers the call of mother England to face the most unimaginable and fearsome foes ever: invaders from Mars! As London is attacked, leaving the Thames aglow from burning husks of tenements, mass hysteria seizes the nation. But now is the time for courage, for self-sacrifice, for valor ... and for treachery!.deThe League of Extraordinary Gentlemen Volume II finds cocreators Alan Moore (writer) and Kevin O'Neill (artist) back on familiar ground, revisiting the classic Victorian-era characters that they used to such effect in the bestselling and rightfully acclaimed first volume. It's a superhero tale, but--as expected from Moore--a rather unconventional one. This League is drawn from some of the classic characters from English literature: Alan Quatermain, Captain Nemo, Hawley Griffin (the Invisible Man), Mr Hyde and Miss Mina Murray (formerly Harker, the heroine of Dracula). And this tale is taken directly from HG Wells' classic War of the Worlds, as Martian invaders (complete with tripods and heat rays) begin to land in England, bent on conquest. They seem unstoppable as they rage across the countryside towards London, but they hadn't counted on the League, or the eccentric genius of Dr Alphonse Moreau. As with the first League of Extraordinary Gentlemen, it's the meticulous sense of era and place that makes volume II a success. The minutia of Victorian England is set seamlessly alongside objects and ideas that never appeared outside of myth and legend, while references to other famous fictional characters and events are casually introduced, then quickly tossed aside. And, of course, it's a ripping yarn, in the classic Boys' Own style (right down to the cliff hanger-style, end of chapter narrations). However, unlike volume I, there are several scenes that aren't suitable for all readers (particularly "those of a delicate disposition"). It's almost as if Moore and O'Neill, anticipating the heightened interest that 2003's League of Extraordinary Gentlemen film would bring, have willingly set out to shock and even alienate newer readers. So there's a fairly explicit sex scene, some rather brutal violence and, perhaps most unnerving, it's almost inevitable that no reader will ever look at Rupert the Bear in the same way again. --Robert Burrow

Pressestimmen San Francisco Chronicle, January 18th 2004: " Moore's script always works on multiple levels...O'Neill's art captures the humour, horror and spectacle of one of the best-known extraterrestrial invasions."- Michael Berry. Essex Chronicle, Thursday October 4th 2004, review by Matt Adams: " This is the War of the Worlds as you've never seen it before! A phenomenal fusion of literary giants, mixing legend, myth and pulp fantasy into a triumphant cocktail illustrated with style and aplomb by the great Kevin O'Neill." The Times Supplement December 2004: "Even more decadently filthy, gothic and thrilling than its predecessor...a ripping yarn"; Sunday Mercury (Birmingham) 6 February 2005: " ...even if you've never read H.G Wells, Robert Louis Stevenson or Jules Verne, theres much to be enjoyed."