

Heinz Strunk Ully Arndt

DER GOLDENE HAND SCHUH

Sommer
der Liebe



CARLSEN
COMICS

PRESSEINFORMATIONEN

DER GOLDENE HANDSCHUH 1: SOMMER DER LIEBE

von **Ullly Arndt**, nach **Heinz Strunk**

Hamburg 1974. Fritz Honka – ein kaputter, menschlicher Trümmerhaufen – lauert in seiner Stamm-Absturzkneipe „Zum Goldenen Handschuh“ sogenannten randständigen Frauen auf, um sie in seine winzige, völlig verwahrloste Dachgeschosswohnung in Ottensen abzuschleppen. Nicht alle Frauen überleben das. Parallel dazu entspinnt sich eine Geschichte um die reiche, aber emotional verarmte Reederfamilie Dohren, die an der Elbchaussee residiert. Zwei Welten, wie sie gegensätzlicher kaum sein könnten – und doch begegnen sie sich im Goldenen Handschuh ...

Ullly Arndt hat Heinz Strunks gefeierten Bestsellerroman mit Kenntnis der Milieus und des historischen Kontexts als düsteren Comic-Noir adaptiert.

Ein vielschichtiger Auftakt einer zweiteiligen Reihe. Die Fortsetzung erscheint im **Frühjahr 2027**.



ISBN 978-3-551-74500-2

Hardcover, farbig,

120 Seiten, EUR 20

ET: 27. Januar 2026

HEINZ STRUNK, 1962 in Hamburg geboren, ist Schriftsteller, Musiker und Schauspieler.

Seine Bücher erreichten eine Gesamtauflage von 1,2 Millionen. Sein erster Roman **„Fleisch ist mein Gemüse“** wurde ebenso verfilmt wie „Der goldene Handschuh“ von 2016. Sein Roman **„Ein Sommer in Niendorf“** verkaufte sich 140.000 Mal. Als Autor und Darsteller gab er im Wandkalender **„Maximize your life 2024!“** Tipps für ein erfolgreiches Leben.

2023 ist sein erstes illustriertes Buch bei LAPPAN erschienen: **DIE KÄSIS** (mit vents137 und Typeholics). Am **9. Januar 2026** erscheint Band 1 der Comiadaption von **„Der Goldene Handschuh“** (illustriert von **Ullly Arndt**).



ULLY ARNDT, geboren 1961 in Hamburg, ist ein erfolgreicher Illustrator, Cartoonist, Comiczeichner, Autor und Produzent. Bereits mit 16 Jahren arbeitete er als Redaktionsassistent von Herbert Feuerstein beim Satiremagazin **MAD** und sammelte dort erste Erfahrungen als Zeichner und Autor.

Während seines Kommunikationsdesign-Studiums konnte Arndt eigene Comicserien wie „Knudchens Abenteuer“, „Ingo Igels Interview“ und „Charlys Abenteuer“ im **STERNCHEN**, der Kinderbeilage des Magazins **STERN**, etablieren. Gemeinsam mit Gunter Baars entstanden die Comic-Strip-Serie Computer-„**Kid Kosinus**“ sowie die One-Pager-Reihe „**Larry**“, die in der **BRAVO** veröffentlicht wurde.

Es folgten die täglichen Strips „**Otto's Ottifanten**“, eine erfolgreiche TV-Serie sowie ein Spielfilm der „Ottifanten“. Seither sind viele seiner weiteren Kreationen Teil der deutschen Comic-Popkultur: **Post-Rolf**, **Ferdi Fuchs**, **Cool Flame**, **PLAYBOY**-Cartoons, die Hörspielserie „**Die Punkies**“ – und aktuell die Comic-Noir-Adaption von **Heinz Strunks** Bestseller „**Der Goldene Handschuh**“.

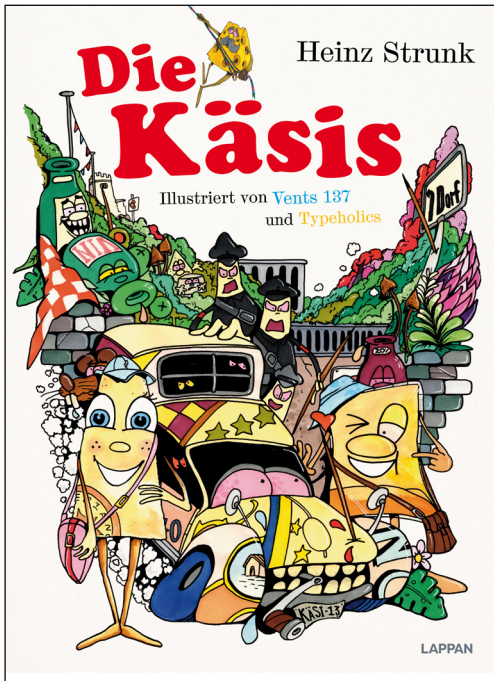
Seit 1992 betreibt Ullly Arndt sein Comic- und Animationsstudio in Hamburg-Altona.



www.ullyarndtstudios.de



HEINZ STRUNK BEI LAPPAN:



ISBN 978-3-8303-3665-5

Hardcover, farbig,
80 Seiten, EUR 19

Erschienen: Herbst 2023

DIE KÄSIS mit vents137

In seiner ersten illustrierten Abenteuergeschichte lässt es Schriftsteller Heinz Strunk richtig krachen! Eine edle Parmesan-Dame und ein industrieller Scheibenkäse müssen vor dem autokratischen Schimmelkäse Beef Jezos und seinen Käsestick-Schergen aus Käsiland fliehen. Ihre treue Eierscheese ist dabei zugleich Fluchtfahrzeug und Geschichtenerzählerin. Die drei bereisen fantastische Orte wie die Wüste Gabi und begegnen Fürst Alzheimer, dem popelnden Orakel und anderen seltsamen Gestalten.

Kongenial illustriert ist dieser wilde Trip von Graffiti-künstler **vents137**.

Eine geballte Ladung Verrücktheit, höherer Blödsinn, entfesselter Fantasie und Dichtkunst, überbordend illustriert und ohne Vorbild. Fans von Studio Braun werden es lieben!

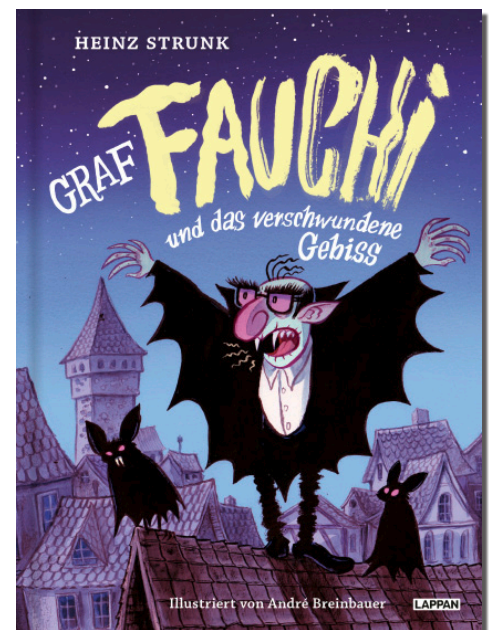


GRAF FAUCHI UND DAS VERSCHWUNDENE GEBISS mit André Breinbauer

Ein uralter Vampir ohne Gebiss? Das klingt nach einem Albtraum – und genau das ist es für Graf Fauchi! Ohne seine Zähne ist der uralte Untote komplett aufgeschmissen, denn ohne sie kann er kein Blut mehr saugen. Gemeinsam mit der unerschrockenen Werwölfin Ylva begibt sich der Graf auf eine abenteuerliche Suche nach seinen Hauern quer durch Transsylvanien.

Grusel und skurriler Humor in fantastischen Welten mit Elfen, Werwölfen, gigantischen Kraken, Frankensteins und anderen Monstern – „Graf Fauchi und das verschwundene Gebiss“ ist Heinz Strunks liebevolle Hommage auf das Monstergenre. Der Wiener Comickünstler André Breinbauer hat Strunks Geschichte mit faszinierenden, düsteren und detailreichen Illustrationen kongenial in Szene gesetzt.

Ein großes Lesevergnügen für mutige Vampirfreund*innen allen Alters, die Lust auf eine schräge Mischung aus Komik und Horror haben.



ISBN 978-3-8303-3711-9

Hardcover, 56 Seiten
farbig, EUR 14

**Erschienen:
Herbst 2025**



„Ich habe versucht, mich in die 1970er Jahre zurückzubeamen ...“

Ully Arndt im Interview

Du hast deine Comickarriere schon in sehr jungen Jahren gestartet. War dir schon immer klar, dass du eine Laufbahn in Comics und Illustration ansteuerst? Welche Rolle hat der Comic für dich in deiner Kindheit und Jugend gespielt, was hat Dich zu dem Medium und seiner künstlerischen Vielfalt hingezogen?

Wie viele aus meiner Generation begann meine Liebe zum Comic mit Fix und Foxi und Micky Maus, dann kam die prägende Entdeckung von Carl Barks' Donald Duck. Das eigentliche Erweckungserlebnis war für mich aber ZACK! Nr. 1 (1974). Zum ersten Mal wurde mir klar, welche künstlerische Bandbreite Comics haben können – vom Funny bis zum realistischen Western wie Comanche. Comics mit starken erzählerischen Möglichkeiten. In diesem Moment habe ich bewusst entschieden: Das will ich machen.

Dass der Verlag in Hamburg saß, machte diesen Entschluss greifbar. Mit 14 oder 15 bin ich dort einfach hingegangen und wurde von Chefredakteur Gigi Spina früh an professionelle Abläufe herangeführt. Diese Nähe zum Handwerk und zur Produktion hat mich nachhaltig geprägt.

Deinen ersten Job hattest du Ende der 1970er beim MAD-Magazin, da warst du noch keine 18 Jahre alt, oder? Wie bist du damals in die Branche reingekommen? Und wie war das damals, sich auf dem Höhepunkt der Herbert-Feuerstein-Zeit und der Popularität des Satireblatts seine ersten Spuren bei MAD zu verdienen?

Ich war sogar erst 16 Jahre alt. Wie zuvor bei ZACK! bin ich einfach hingegangen – der Williams Verlag saß ebenfalls in Hamburg. Dass ich dann tatsächlich für MAD arbeiten durfte und direkt für Herbert Feuerstein, fühlte sich wie ein Geschenk an. Es waren extrem intensive und lehrreiche Jahre.

Am Anfang habe ich vor allem eingedeutschte Soundwörter bei Don Martin gelettert, Sergio Aragonés-Randzeichnungen nachgezeichnet und erweitert. Später durfte ich den Alfred des Monats zeichnen und schließlich auch eigene Beiträge gestalten.

Herbert Feuerstein sagte einmal zu mir: Der Profi ist der, der es macht. Dieser Satz begleitet mich bis heute.

Deine sicherlich erfolgreichste Comicreihe ist die Stripserie „Ottifanten“ nach der Figur von Otto Waalkes. Zusammen mit Autor Gunter Baars, den du aus der MAD-Zeit kanntest und mit dem du auch andere Comicstoffe entwickelt hast wie den Wochenstrip „Larry“ (für die BRAVO) hast du ab 1986 die Abenteuer der Ottifanten-Familie Bommel gezeichnet, inkl. Spin-Offs fürs TV und Kinoleinwände. Kannst du uns ein bisschen mehr über dieses Langzeitprojekt und die Zusammenarbeit mit Otto erzählen? Hatten Gunter und du volle künstlerische Freiheit über die Entwicklung der Strips? Wie war das von Anfang an, Teil von so einem groß angelegten Franchise-Produkt zu sein?



Nach dem Studium war ich kurz festangestellter Illustrator in einer Werbeagentur. Zusammen mit Gunter Baars hatte ich zu dieser Zeit bereits eigene Comicstoffe entwickelt, etwa den Strip „Kosinus“ für das Magazin *Happy Computer*, der später sogar in der *Bild am Sonntag* lief.

Ich bin damals sehr aktiv mit meiner Mappe zu Verlagen, Agenturen und Filmproduktionen gegangen – Hamburg war dafür ein idealer Standort. So auch zum Rüssl Musikverlag. Otto meldete sich überraschend direkt bei mir zurück und fragte, ob ich Ottifanten-Filme machen könne. Das konnte ich damals noch nicht – aber Comics.

Gunter Baars und ich haben als eingespieltes Team daraufhin die „Ottifanten“-Comicserie entwickelt: Wir machten die Vierbeiner comictauglich, stellten sie auf zwei Beine, entwickelten die Familie Bommel und ihr gesamtes Umfeld. Die Strips wurden uns von den Zeitungen förmlich aus den Händen gerissen und liefen schließlich über Jahrzehnte. Entscheidend war für uns, dass wir die Serie als Comic gedacht und gemacht haben, nicht als Produkt. Gunter und ich hatten große künstlerische Freiheit in der Entwicklung der Figuren und Geschichten. Später kamen Film- und TV-Adaptionen hinzu, für die wir auch Drehbuch und Storyboards geliefert haben. Das Merchandise wuchs erst aus der Comicserie heraus – nicht umgekehrt.

Ich habe gelesen, dass der Belgier Hermann, der Autor und Zeichner von u.a. „Comanche“ und „Andy Morgan“, ein wichtiger künstlerischer Einfluss auf dich war. Was hat dich an seinen Geschichten begeistert? Gibt es heute auch

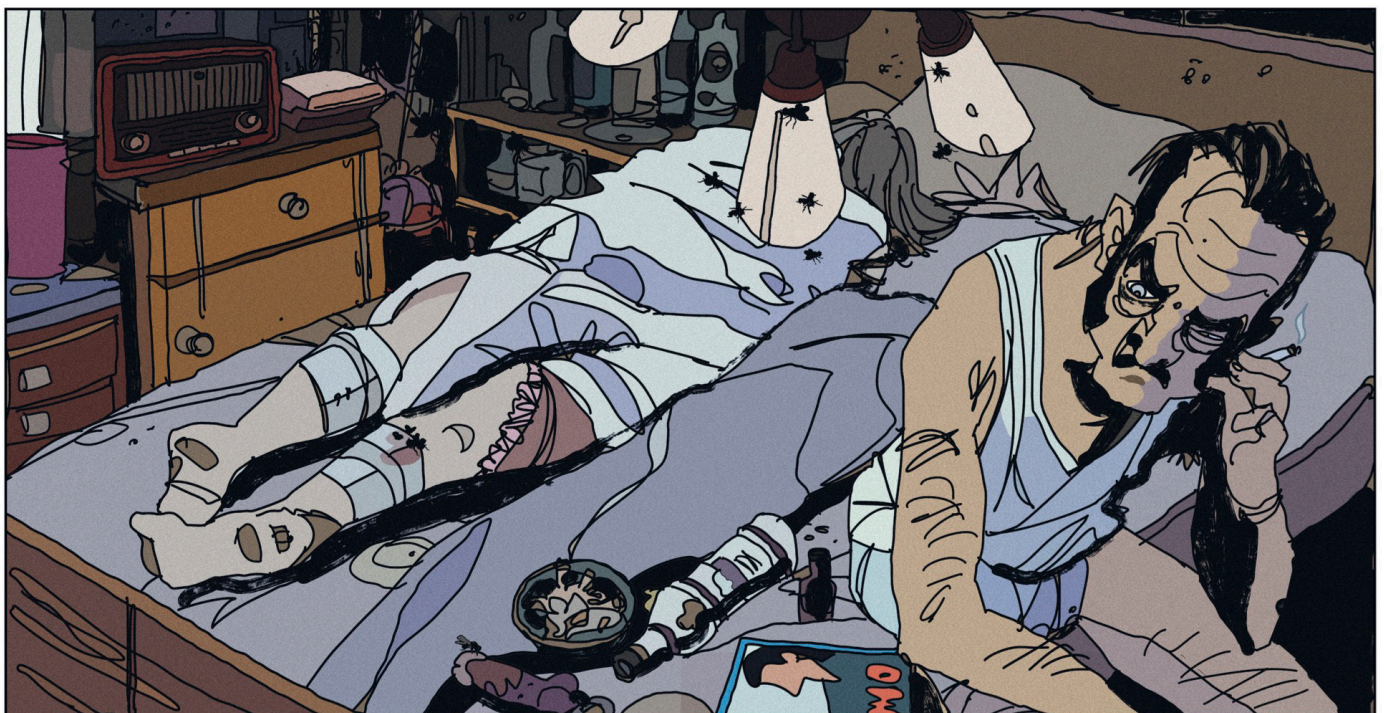
Comickünstler*innen, deren Werke dich prägen und für deine eigene Arbeit anspornen?

Hermann hat mich vor allem mit „Comanche“ tief beeindruckt. Diese zeichnerische Wucht, der Realismus, die enorme Stimmung – das hatte ich so zuvor noch nicht gesehen. Seine Bilder waren für mich sehr filmisch, und sie trafen sich stark mit dem, was mich damals auch im Kino prägte: das New Hollywood der 1960er- und 70er-Jahre.

Interessanterweise ist genau dieser Filmische Realismus etwas, das ich von Beginn an angestrebt habe – etwa schon in meinem Hamburg-Comic für das Stadtmagazin *Tango* und sogar meine Roman-Illustrationen im *Sternchen*. Gleichzeitig wurde mir früh klar, dass sich Comics in Deutschland lange vor allem dann verkaufen ließen, wenn sie humorvoll waren. Und ich wollte von dieser Kunst leben. Das war kein Widerspruch, denn mit reduzierten Mitteln viel auszudrücken, ist ebenfalls eine große Kunst und hat mir immer großen Spaß gemacht.

Meine weiteren prägenden Einflüsse kommen vor allem aus dem frankobelgischen Comic. Franquin natürlich früh – später Tardi und heute ganz besonders Baru. Für mich ist er ein Meister des Erzählens: seine Mischung aus Tempo, Witz und Ernsthaftigkeit ist einzigartig. Seine Arbeiten zeigen, dass man komplexe, gesellschaftlich verankerte Geschichten im Comic erzählen kann.

Mit „Der Goldene Handschuh“ erscheint in Kürze der erste von zwei Bänden deiner Heinz-Strunk-Comicadaption. Was schätzt du an Strunk als Künstler und Erzähler?



Und warum hast du dir ausgerechnet den „Handschuh“, sein mit Abstand ernstestes und düsterstes Werk, für eine Umsetzung ausgesucht?

Als ich „Der Goldene Handschuh“ 2016 gelesen habe, war sofort klar: Das muss ich machen. Da war ein starkes Wiedererkennen. Mein Vater hatte einen Getränkevertrieb, und ich war schon als Kind regelmäßig bei Auslieferungen dabei. So bekam ich früh Einblicke in sehr unterschiedliche Milieus – in Absturzkneipen mit ihren oft vom Krieg gezeichneten Gästen, ebenso wie in Reeder-Villen. Mein Vater hat Menschen nie bewertet oder in Schubladen gesteckt. Dadurch habe ich Gesellschaft sehr früh in ihrer ganzen Spannbreite kennengelernt.

Genau diese Haltung habe ich in Heinz Strunks Roman wiedergefunden. Trotz aller Härte steckt darin eine große Menschlichkeit. Kein Sozialvoyeurismus, keine Effekthascherei, kein Splatter, sondern ein sehr naher, oft schmerzhafter Blick auf Menschen – auf ihre Schicksale, ihre Würde, ihren Wahnsinn. Auf Leben und Tod.

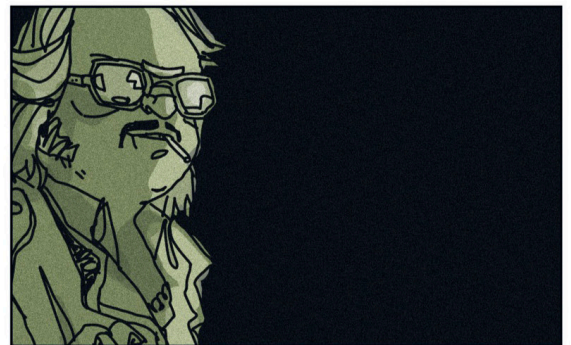
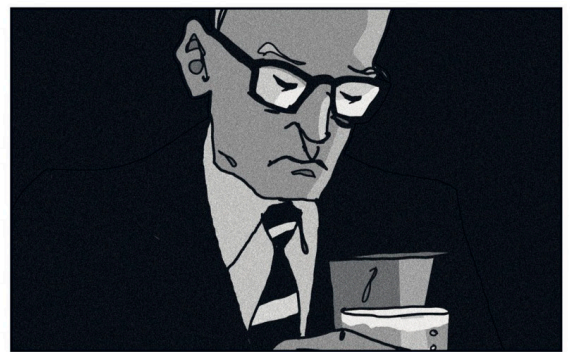
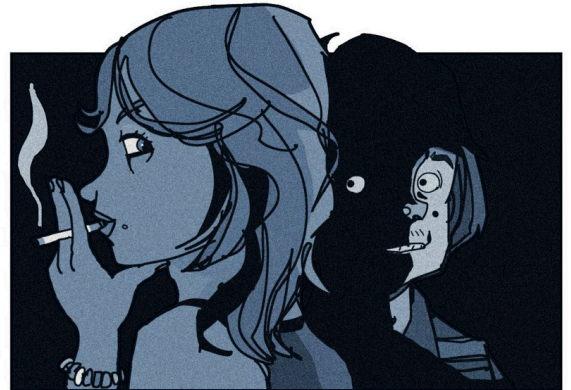
Dass „Der Goldene Handschuh“ sein düsterstes Werk ist, hat mich nicht abgeschreckt, sondern gereizt. Gerade weil es so konsequent und ungeschönt ist, fordert es eine ernsthafte, verantwortungsvolle Auseinandersetzung. Diese Herausforderung war für mich ein Antrieb. Und meine Stadt Hamburg sollte dabei nicht nur Hintergrund sein, sondern auch Spiegel der Figuren: eine kriegszerstörte Stadt im Aufbruch, voller Gegensätze.

Wie kam das Projekt zustande? Was war dein Pitch bei Heinz Strunk und wie konntest du ihn für die Adaption begeistern? Wie hat er das Projekt über die Jahre begleitet?

Wie viele Dinge in meinem Leben ist auch dieses Projekt sehr direkt entstanden. Ich bin einfach auf Heinz Strunk zugegangen. Wir wohnen quasi in der Nachbarschaft, und ich hatte seine E-Mail-Adresse. Ich habe zwei Probeseiten, Skizzen und ein erstes Konzept ausgearbeitet und ihm vorgestellt. Ich war ehrlich gesagt ziemlich aufgeregt – Heinz Strunk ist für mich einer der wichtigsten zeitgenössischen Autoren, und ich wusste überhaupt nicht, wie er zu einer Comicadaption stehen würde.

Das Treffen war dann erstaunlich entspannt. Heinz hat dem Projekt sehr schnell zugestimmt, was mich enorm gefreut und bestärkt hat. Seitdem begleitet er die Arbeit offen und motivierend.

Als der Roman 2016 erschien, war das mediale Narrativ, dass Heinz Strunk als Romancier erwachsen geworden ist. Nach einigen satirischen, oft autobiografisch geprägten Stoffen, war „Der Goldene Handschuh“ sein erster historischer Recherche-Roman, ernst, vielstimmig und voller elaborierter Erzählperspektiven. Der Roman brachte Strunk u.a. den Wilhelm-Raabe-Literaturpreis ein und etablierte ihn fest im deutschen Gegenwartsliteraturkanon. Liege ich falsch, wenn ich in diesem Aspekt eine Parallele



zu deiner Comicadaption sehe? Schließlich ist „Der Goldene Handschuh“ nach vielen Jahren Funny Comics deine erste „Graphic Novel“ und auch dein grafisch sehr weit weg von deinen bekannten Arbeiten ...

Für mich ist „Der Goldene Handschuh“ keine Abkehr von meiner bisherigen Arbeit und auch kein „Erwachsenwerden“ im klassischen Sinn. Die Haltung dahinter – das Interesse an Menschen, an Milieus, an Widersprüchen – zieht sich durch mein gesamtes Werk.

Schon im Studium habe ich gelernt, dass unterschiedliche Stoffe unterschiedliche Formen verlangen. Als Illustrator gehört es für mich zur Professionalität, meine Mittel dem Thema anzupassen. In Deutschland wurde der Comic lange stark mit Humor assoziiert, und ich habe viele Jahre sehr bewusst in diesem Bereich gearbeitet.

Dieser Stoff verlangte nach einer anderen Tonlage und einer anderen grafischen Sprache – und die habe ich mir hier erarbeitet. Ich sehe den Handschuh deshalb weniger als Bruch oder Neubeginn, sondern als eine konsequente Ausformulierung dessen, was mich schon lange beschäftigt.

Wie bist dabei vorgegangen, die überbordende Strunk'sche Sprache und der sehr dezentralen Erzählstruktur des Romans, der nicht nur dem Frauenmörder Honka auf seiner Reise in den Wahnsinn folgt, sondern auch in einer Parallelhandlung durch die Reederfamilie von Dohren von den gesellschaftlichen Abgründen der Hamburger Upper Class erzählt, in Comicseiten zu übertragen? Was war bei der Adaption die größte Herausforderung?

Der Roman ist sprachlich extrem bildstark – jedes Wort erzeugt innere Bilder. Eine direkte Nacherzählung der Texte in Sprechblasen wäre für mich deshalb weder möglich noch reizvoll gewesen. Der Comic musste eine eigene Sprache finden. Mein Ansatz war, nicht den Text zu bebildern, sondern Stimmungen, Atmosphären und Zeitgefühl zu übersetzen. Ich habe versucht, mich in die 1970er-Jahre zurückzubeamen – über Figuren, Ausstattungen, Farben, aber auch über eigene Erinnerungen und Beobachtungen.

Mir war klar, dass es keinen Sinn ergibt, den Roman stringent nachzubauen. Stattdessen habe ich

einzelne Elemente herausgegriffen: Manche Szenen habe ich sehr genau, manche nur fragmentarisch übernommen, andere sind nur Stichworte die ich als Impuls genommen und daraus eigenständige Bildsequenzen entwickelt und auch neue Erzähl-Stränge mit weiteren Figuren eröffnet habe. Eigentlich bräuchte man deshalb tausende Panels, um alles abzubilden. Hier kam meine Erfahrung als Cartoonist ins Spiel: Geschichten teilweise in einem Bild zu verdichten, Bedeutungen zu schichten und dem Leser Raum zum Mitdenken zu lassen.

Die größte Herausforderung war es, diese Vielschichtigkeit zu bewahren, ohne den Comic zu überfrachten. Ziel war eine Erzählung über eine besondere Zeit – noch geprägt vom Krieg und gleichzeitig im Aufbruch zur Moderne – mit möglichst direkten Verbindungen zu den Leser:innen. Der große erzählerische Bogen des Romans entfaltet sich dabei über beide Bände hinweg und wird mit dem zweiten Teil geschlossen.

Schauplatz von „Der Goldene Handschuh“ ist deine Heimatstadt Hamburg, in den 1970er. Wie bist du dabei vorgegangen, die Hansestadt und vor allem St. Pauli und den Handschuh in den 1970ern visuell einzufangen? Was waren deine Referenzen und welche Stimmung wolltest du durch die Bilder und die Farbgebung vermitteln?

Für mich ist Hamburg immer auch ein eigener Darsteller – nicht nur im „Handschuh“-Comic, sondern in fast allen meinen Arbeiten. Das hat einen einfachen Grund: Ich lebe und arbeite hier, ich kenne die Stadt, ihre Viertel und ihre Brüche sehr genau. Hamburg ist kein abstrakter Schauplatz für mich, sondern ein Erfahrungsraum.

Viele Bilder, Stimmungen, Farben und sogar Gerüche habe ich seit meiner Kindheit gespeichert. Für den „Handschuh“ konnte ich darauf zurückgreifen und sie durch intensive Recherche wieder aktivieren: alte Familienfotos, Zeitungsberichte, das St.-Pauli-Archiv, historische Film- und Fotodokumentationen. Besonders beeindruckend waren für mich die Arbeiten von Günter Zint, dessen Fotografien die Atmosphäre und das Milieu dieser Zeit in einer großen Unmittelbarkeit eingefangen haben.

Hinzu kommt etwas sehr Konkretes: Ich muss nur vor die Haustür gehen, um viele der Schauplätze selbst zu erleben – Orte, die sich teilweise bis heute erstaunlich wenig verändert haben. Diese physische Nähe war für mich enorm wichtig.

„Für mich ist Hamburg immer auch ein eigener Darsteller – nicht nur in „Der Goldene Handschuh“, sondern in fast allen meinen Arbeiten.“

Die Farbgebung spielt dabei eine zentrale Rolle. Sie transportiert einerseits die gelernten Farben der Zeit – Agfa-Color, Super-8-Filme, Zeitschriftendruck, alte Comics. Gleichzeitig funktionieren Farben für mich wie ein Ersatz für einen Soundtrack: Sie erzeugen Übergänge, Lautstärke, Stille, Enge oder Tristesse. Über die Farbe entsteht Rhythmus, Atmosphäre und Tiefe.

Könntest du uns zum Schluss noch ein bisschen über deine Technik und deine Arbeitsmaterialien verraten? Arbeitest du noch analog oder digital? Und wie detailliert sind deine Skripte, skizzierst du alles vor, bevor du dich ans Zeichnen machst oder gehst du deine Seiten etwas freier an?

Am Anfang standen freie Skizzen von Figuren, Situationen und Schauplätzen, dazu viele Notizen und Moodboards, mit denen ich vor allem die Stimmung des Stoffes ausgelotet habe. Relativ früh habe ich dann komplette Seiten gezeichnet, um zu prüfen, ob die Idee als Comic überhaupt trägt. Diese ersten Seiten waren noch schwarz-weiß, mit Grautönen.

Mit diesem Material konnte ich Andreas C. Knigge begeistern, über den schließlich der Kontakt zu Carlsen entstand. Der grundsätzliche Zeichenstil war zu diesem Zeitpunkt bereits klar: eher skizzenhaft, mit starkem Fokus auf Licht und Schatten. Erstaunlich viel davon ist bis in die finale Fassung erhalten geblieben. Der lockere Strich hat auch ganz praktische Gründe – er ist über eine lange Strecke durchzuhalten – und geht zugleich auf meine Erfahrung als Storyboard-Zeichner zurück.

Bevor die eigentliche Zeichenproduktion begann, habe ich jedoch sehr strukturiert gearbeitet: Es gab ein ausführliches Szenen-Exposé, das ich mit Heinz Strunk und dem Verlag abgestimmt habe. Darauf aufbauend entstand ein Drehbuch mit Szenenbeschreibungen und Dialogen.

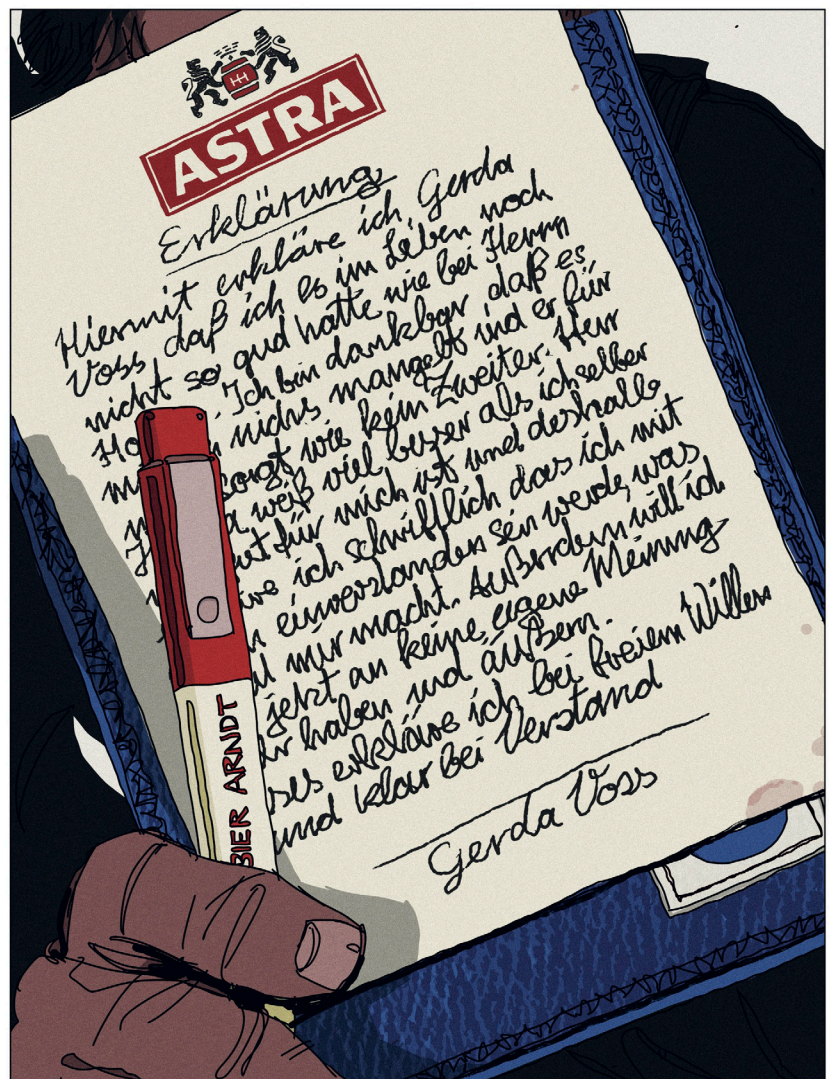
Technisch arbeite ich heute hybrid. Die ersten Skizzen entstehen analog mit Bleistift. Vorzeichnungen und Reinzeichnungen mache ich auf dem iPad. Das Zusammenbauen der Seiten, die Panelkomposition und die Kolorierung erfolgen am Mac in Photoshop. Analoges Denken und digitales Arbeiten greifen dabei ineinander.

Der lange Zeitraum der Produktion lag dann übrigens vor allem daran, dass das Projekt nach der Filmadaption für mich zunächst auf Eis lag. Ich wollte auf keinen Fall, dass es wie ein Comic zum Film wirkt. Den Film habe ich bis heute nicht gesehen, um mich nicht beeinflussen zu lassen.

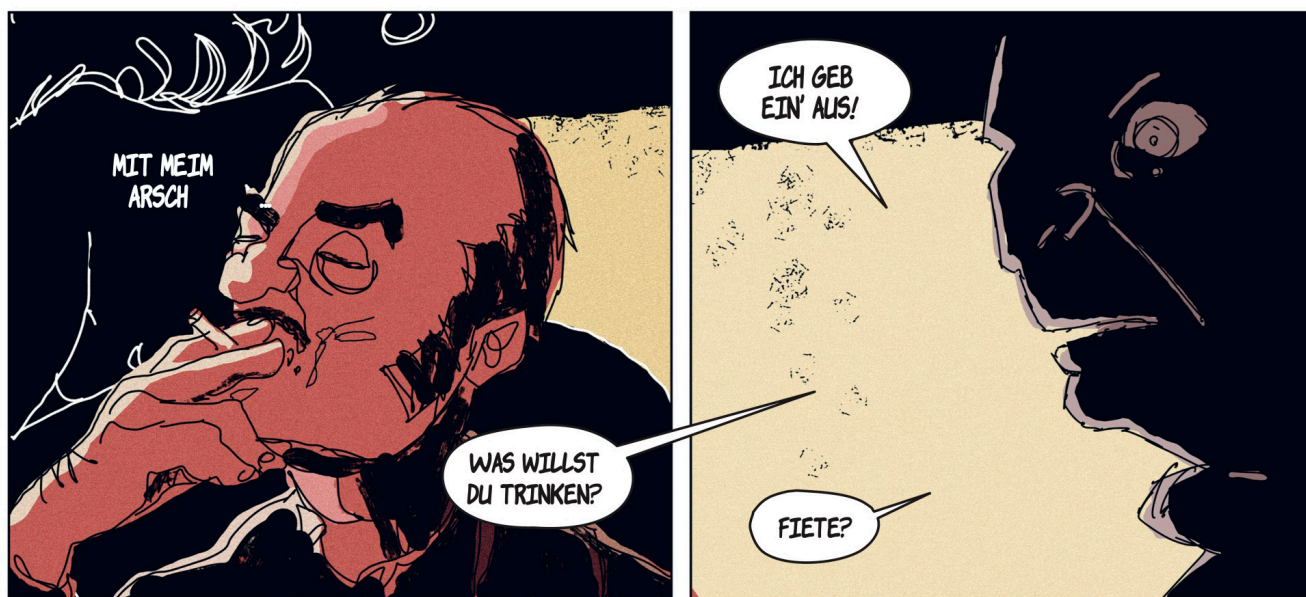
Erst durch Heinz Strunks erneute Motivation habe ich einen neuen Ansatz gefunden. Hinzu kam ein schwerer Krankheitsfall in der Familie, der meine volle Aufmerksamkeit brauchte. Und schließlich ist Comiczeichnen ein komplexes Schaffen: Ähnlich einem Filmemacher ist man in der Regel Autor, Regisseur, Darsteller, Kameramann, Setdesigner und Cutter in einer Person.

Danke fürs Gespräch, Uly. Wir sind schon sehr gespannt auf Band 2.

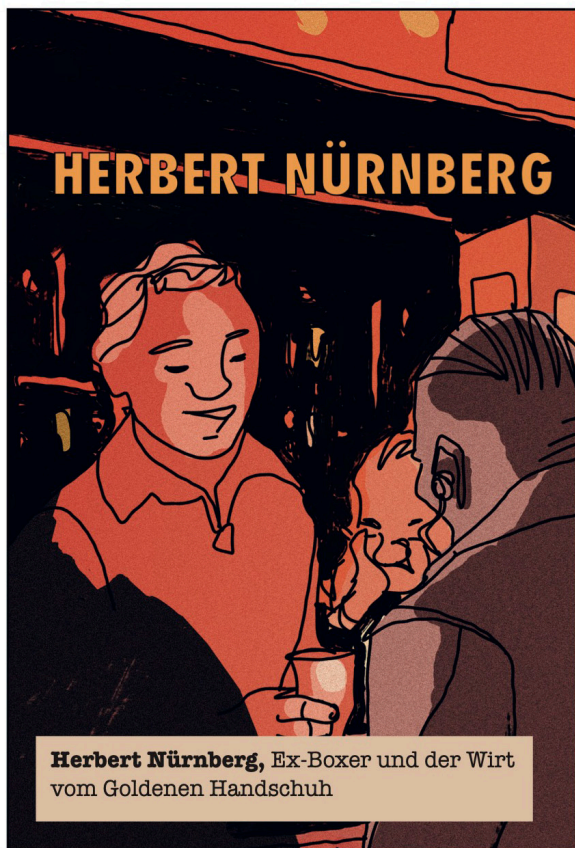
Vielen Dank für die Fragen. Es hat Spaß gemacht, sich noch einmal bewusst mit der Arbeit auseinanderzusetzen.

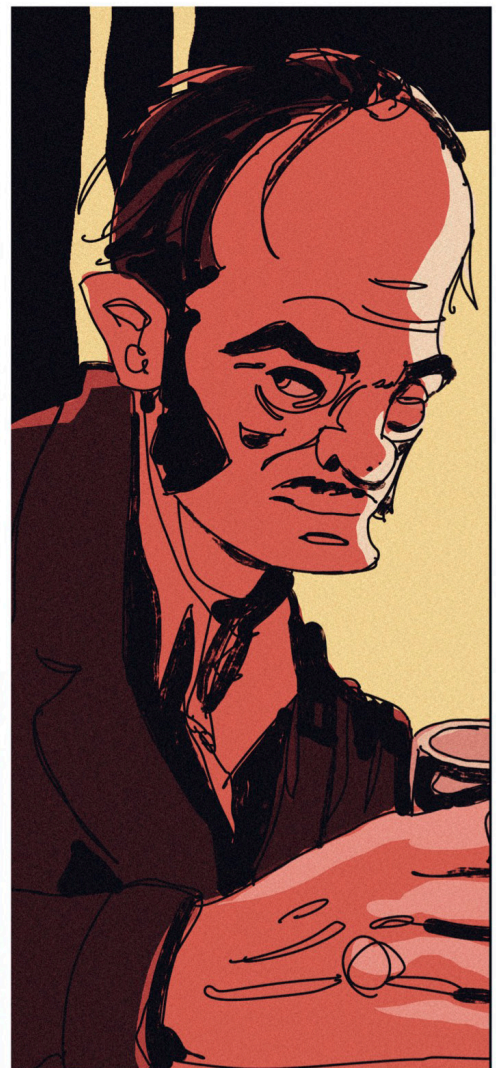














PRESSEKONTAKTE

Claudia Jerusalem

Carlsen Verlag GmbH • Völckersstraße 14-20
22765 Hamburg
Claudia.Jerusalem@carlsen.de
Tel: + 49 (0)40 39 804 563

Filip Kolek

pr@filip-kolek.de
mobil: +49 (0)172 83 70 206

www.carlsen.de