

## Comic | Joshua/Luna: Das Schwert #1 Feuer

Menschliche Abgründe! Fantastische Martial-Arts-Kämpfe! Berührende Coming-of-Age-Momente! Splatter-Elemente und Cliffhanger! *Das Schwert* von Joshua und Jonathan Luna verspricht auf dem Klappentext einen regelrechten Comic-Rollercoaster. **PETER KLEMENT**, durch zahllose lahme Geisterbahnen auf Jahrmärkten abgehärtet, bleibt skeptisch.



Wer den Fehler macht erst hinten nach dem Preis zu schielen und dabei den Text auf der Rückseite überfliegt, erwartet vermutlich eine Geschichte irgendwo zwischen Sophokles und Goethe, mit einer Prise Tarantino. Doch weder der Plot noch die Präsentation bringen genug Schwung und der Comic-Rollercoaster wird zum Pappmaschee-Spuksschloss, in dem abgenutzte Plastikskelette von der Decke baumeln und ein blechernes »Buh!« aus den Lautsprechern scheppert. Schade, denn die Graphic Novel hat interessante Ansätze und durchaus die Chance, in den Folgebänden noch richtig Fahrt aufzunehmen.

### **Ehemalige Rollstuhlfahrerin ohne Familie sucht blutige Rache**

Das beschauliche Leben der querschnittsgelähmten Kunststudentin Dara Brighton findet ein jähes Ende, als

drei Unbekannte in ihre Wohnung eindringen und ihre Familie vor ihren Augen töten. Die Fremden scheinen den Vater von Dara sehr gut zu kennen, nennen ihn Demetrios und fordern ein Schwert ein, das die einzige Waffe zu sein scheint, vor der sie sich fürchten. Die Eindringlinge sind keine Normalsterblichen, denn sie kontrollieren die Elemente und exekutieren die hilflosen Brightons nacheinander mit Wasser, Erde und Luft, als diese nichts über den Verleib eines Schwertes sagen können oder wollen. Frustriert, nichts über das Versteck erfahren zu haben, stecken sie das Haus in Brand und überlassen die gelähmte Dara den Flammen. Als der Boden vor den Augen der Mörder nachgibt, halten sie die letzte Überlebende des Massakers für tot und ziehen ab. Doch unter dem Haus findet die schwer verletzte Dara tatsächlich ein Schwert, das ihre Wunden heilt, ihre Querschnittlähmung verschwinden lässt und ihr ungeahnte Kräfte verleiht. Sie entkommt dem Inferno und versucht mehr über die Fremden zu erfahren, die sie verschwinden lassen wollten, ohne öffentlich Aufmerksamkeit zu erregen. Dara gerät erst in die Gewalt von Gangstern, dann in die Fänge einer geheimen Regierungsbehörde. Sie wird zur Gejagten, die sich nur auf zwei ihrer Freunde und die mysteriöse Kraft des Schwertes verlassen kann.

### **Klinisch tot**

Das große Problem von *Das Schwert* ist, dass der Stil von Jonathan Luna sehr minimalistisch, um nicht zu sagen »detailarm« ist. Die Figuren wirken ausdrucks- und teilnahmslos. Selbst wenn sie gerade in der Mitte zerteilt werden, liest sich auf den Gesichtern nur milde Überraschung. Zwar wird mit Gekröse und Splatter nicht gespart, in dieser Hinsicht verspricht der Klappentext nicht zu viel. Doch die farbarme Kolorierung und die wenigen Striche lassen selbst fliegende Gedärme irgendwie blass aussehen. Viele Situationen wirken sogar unfreiwillig komisch – etwa dann, wenn in vermeintlich hochdynamischen Panels alle Figuren mit kraftlosen Gesichtszügen dastehen. Die immer wieder eingesetzten Verwischeffekte retten da auch nichts. Etwas mehr Farbe und ein detailreicherer Stil hätten der Graphic Novel gut getan, denn die Text-Bild-Schere geht teilweise sehr auseinander. In einem Panel z.B. wird das erste Erscheinen der Fremden beschrieben: »Ja es gab vier Geschwister ... Phaistos. Von allen Vieren war er der Größte und der Häßlichste«. Die grafische Umsetzung vernachlässigt dies völlig. Alle sind gleich groß, alle haben den gleichen Gesichtsausdruck, und das Gesicht des unansehnlichen Phaistos weist einfach zwei andere Striche auf der Wangenpartie auf. Eine weitere lästige Kleinigkeit ist, dass ständig Figuren mit offenen Mündern herumstehen – gut, es passiert so einiges Erstaunliches. Da es aber überall der gleiche halb offene Mund ist, wirken die Menschen nicht nur wie Schaufensterpuppen, sondern obendrein wie Klone. Die angekokelten Zeichnungen von Dara zwischen den Kapiteln sind allerdings ein sehr cleverer Einfall, der dem ansonsten eher sterilen Comic willkommene Emotion verleiht.

### **Pointy end towards enemy**

Wenn Dara nicht gerade durch die Gegend stolpert und Menschen in Scheiben schneidet, versucht sie, mehr über ihren Vater und das mysteriöse Schwert zu erfahren. Ihre Hauptquelle ist ein Mitstudent, der ihr die Geschichte, die ihr Vater erzählt hat, weitergibt: einen verwirrenden Mischmasch, der auf den minoischen Inseln seinen Anfang findet und eigentlich mehr an Azteken als an die Heimat des Minotaurus erinnert. Viel wirkt wie ein halb garer Actionfilm, der sich mit ein bisschen Mystery- und Fantasierelementen schmückt, um zu vertuschen, dass es eigentlich nur darum geht, teilnahmslos aussehende Gestalten zu zersäbeln. Gut, es könnte auch ein raffinierter literarischer Kniff sein – schließlich steht der Erzähler unter Stress und gibt die Geschichte nur aus dem Gedächtnis wieder. Doch nach einem derart lieblosen Einstieg mit aneinandergereihten Elementen aus dem Mystery-Bereich wie geheimen Regierungsbehörden, die sich irgendwie dämlich anstellen; Menschen mit übernatürlichen Kräften, die sie halt aus Plotnotwendigkeit haben

müssen und absichtlich Verwirrendes zum Auftakt, um vermeintliche Spannung aufzubauen: Das mag bei Fans des Genres ziehen. Der Rest dürfte *Das Schwert* nach einmaligen Lesen im Regal verstauben lassen. Schade, denn Lady Vengeance ist eigentlich gar nicht so unsympathisch.

| PETER KLEMENT

**Titelangaben**

[Joshua \(Autor\) u. Jonathan Luna \(Zeichner, Kolorist\): Das Schwert 1. Feuer.](#)

Aus dem Englischen von Maria Morlock

Ludwigsburg: Cross Cult 2011

157 Seiten, 22 Euro