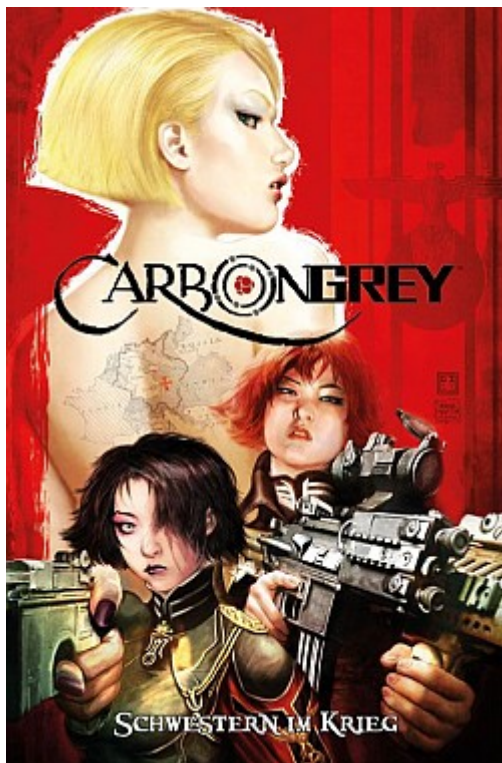


Comic | Nguyen/Evans/Gardner/Kennedy (Story)/Evans/Loh/Nguyen (Artwork): **Carbon Grey 1: Schwestern im Krieg**

Die Comicreihe *Carbon Grey* ist das Kind vieler Väter, unter denen sich neben Comicschaffenden auch Game-Designer befinden. Herausgekommen ist ein wildes Genrestück, das sein Potential leider nicht auf allen Ebenen ausschöpft. **BORIS KUNZ** bringt es dazu, sich wieder einmal Gedanken über das eigenartige Genre des Steampunk zu machen.



Im Steampunk nimmt die Historie gerne an irgendeinem Punkt in der Vergangenheit eine andere Abzweigung als die, die uns die Geschichtsbücher lehren. Das kann eine Invasion Englands durch Napoleon sein (*Grandville*, *Hauteville House*), oder ein Scheitern der protestantischen Reformation (*Rex Mundi*). Dann denkt man die daraus resultierende, alternative Geschichtsschreibung weiter, gerne bis in die Zeit um 1900, fügt noch eine Prise Magie und etwas alternative, auf Dampfmaschinen basierende Technologie hinzu, und fertig ist die Steampunk-Welt. Ein Subgenre des Steampunk, das sich ästhetisch eher an der Zeit der beiden Weltkriege orientiert, hört inzwischen auf den ebenso schönen Namen »Dieselpunk« - und zu diesem muss *Carbon Grey* strengerweise gerechnet werden, spielt es doch während eines alternativen ersten Weltkriegs in einem alternativen Jahr 1915.

Hier scheinen die Abzweigungen der Geschichte ganz massiv gewesen zu sein, denn die Landkarte dessen, was nun »Mitteleuropa« heißt, sieht aus wie eine Erde, auf der selbst die Plattentektonik den Einfall hatte, etwas Neues zu probieren. Demzufolge gibt es natürlich alternative Länder und Städte, mit deren aus dem US-Original übernommenen, deutschen Namen man viel Spaß haben kann: »Heilig«, »Goethesburg« oder »Waldstätten« sind - ob freiwillig oder nicht - schon etwas komisch. Alternative Technologien inklusive Luftschiffe, roboterhafte Kampfanzüge und automatisierte Körperprothesen fehlen ebenfalls nicht. Heraus

kommt eine Welt, in der es zwar so etwas wie Tablett-PCs zu geben scheint, das Fortbewegungsmittel der Wahl aber noch immer die Eisenbahn ist. Magie und tausend Jahre alte Prophezeiungen spielen ebenso eine Rolle wie eigentümliche, übersinnliche Fähigkeiten. So stürzt die Heldin Giselle Grey sich im Verlaufe der Story mehrfach aus Flugzeugen, um im freien Fall mit Schwert und Maschinengewehr gegen Kampfflugzeuge ins Felde zu ziehen. Und ihr Gegner, der »General« (der mit seiner Ledermaske auch schon ein wenig an *Batman* oder den *Midnighter* erinnert) kann den Verstorbenen ihre letzten Gedanken aus den Köpfen saugen.

Der Spaß an solchen Parallelwelten hat zweierlei Komponenten, die leider nicht immer Hand in Hand gehen: Zum einen spielen Fantasy und verbürgte Geschichte zusammen: Welche Welten sind denkbar, welche Elemente von Fantasy, Sci-Fi, Schauroman und weltlicher Historie lassen sich gelungen kombinieren? Wie würde die Welt aussehen, wäre sie von dampfbetriebenen Luftschiffen statt von der Eisenbahn und der Autobahn erobert worden? Zum anderen ist es reizvoll, aus diesen wild zusammengewürfelten Elementen eine Welt zu bauen. Eine Welt, die in sich stimmig ist und sich wie ein geschlossener Kosmos anfühlt, in dem all diese Elemente ihren natürlichen Platz haben. Je ausufernder jemand die erste Komponente bedient, um so schwieriger wird es oft mit der zweiten, denn je bunter die Zutaten, um so schwieriger ein homogenes Gesamtbild. Auch *Carbon Grey* läuft Gefahr, sich in zu vielen Ideen zu verlieren.

Der Kaiser ist tot, es lebe das Chaos

Doch der Reihe nach: Worum geht es überhaupt? In Mitteleuropa gibt es Krieg. Die sog. Achsenmächte kämpfen gegen die Alliierten und deren Kaiser, der es offenbar mit seinen Totalitarismus-Phantasien ein wenig übertrieben hat. Der Kaiser ist der letzte Nachfolger einer mehrere hundert Jahre alten Dynastie, die seit ihrem Bestehen von den Grey-Schwestern unterstützt wird. Diese Schwestern sind die Nachkommen eines gewissen »Gottfaust«, einem legendären Krieger, der seine Macht wiederum aus einem magischen Stein bezogen hat. Die Schwestern besitzen übermenschliche Fähigkeiten, die sie zu Leibwächtern des großen Kaisers prädestinieren. Doch jetzt ist der Kaiser tot, sein Kopf wurde von einem Projektil aus der Waffe seiner Leibwächterin Giselle Grey in Stücke gerissen. Giselle ergreift daraufhin die Flucht – auch vor ihren eigenen Schwestern Anna und Eva Grey, die sie des Verrats und des Kaisermords bezichtigen. In Wirklichkeit, so viel erfährt man schon im ersten Band, steckt eine Intrige der kaiserlichen Gattin dahinter, die nach der legendären Macht des Steins von Gottfaust schießt. Giselle dagegen hat vom Kaiser einen Geheimauftrag bekommen. Auf der Flucht begegnet sie der Spionin Dina Cumming und dem Dieb Elliot Pepper, die bald schon ihre unfreiwilligen Verbündeten auf ihrer Odyssee durch ein vom Krieg gezeichnetes Land werden. Dina und Elliot, die als streitbares Paar für den nötigen Humor in dieser sehr düsteren Story sorgen, werden ihrerseits vom Roten Baron verfolgt.

Dies ist die relativ übersichtliche Zusammenfassung einer Geschichte, die sich anfangs komplizierter liest, als sie ist. Hierin liegt das große Manko von *Carbon Grey*. Anfang tut man sich unheimlich schwer, einen Zugang zur Story zu finden. Die Motivation jeder Figur ist zunächst rätselhaft, ebenso ihre Zugehörigkeit, Identität und Fähigkeiten. Man folgt als Leser lange einer kontextlosen Ansammlung von Ereignissen, die sich erst gegen Ende des ersten Albums zu einer Geschichte formen, in der man so etwas wie Sympathien für die Figuren entwickeln kann und in der sich Spannung aufbaut. Einzelne Elemente, wie die Passage um Captain Marber, den dichtenden Soldaten im Schützengraben, sind faszinierend, laufen allerdings dem Gesamtbild zuwider: Die verschachtelten Erzählebenen stimmen zeitlich nicht zusammen. Und während in der einen Parallelhandlung von einer Szene nur die nächsten Tage vergangen sein müssten, pausiert die andere nur kurz und setzt bei dem Cliffhanger-Moment wieder ein, bei dem sie aufgehört hat. Hinzu kommen ausschweifende Voice Overs aus der Vergangenheit, die sich nur schwer zuordnen lassen und entweder kryptisch geschrieben

oder kryptisch übersetzt worden sind.

Wo andere Steampunk-Comics wie *Steam Noir* sich mit Einführungen und viel Bonusmaterial darum bemühen, dem Leser von Anfang an die Regeln ihrer Welt klar zu machen, damit er sich in dem fremden Universum orientieren und der Geschichte folgen kann, scheint man in *Carbon Grey* eher darauf zu setzen, den Leser zu verwirren und mit zunächst unverständlichen Handlungssträngen zu konfrontieren. Das ist eine Rechnung, die nicht ganz aufgeht, denn als Leser fühlt man sich bis zum Schluss der Willkür der Autoren ausgeliefert. Man weiß nie, was in dieser Welt alles möglich ist. Was hat es denn nun beispielsweise mit diesem Gottfaust und seinem Stein genau auf sich, um dessen Erbe sich ja die ganze Geschichte dreht? Es ist ein Unterschied, ob ein Autor so etwas als ein zu lösendes Rätsel präsentiert oder nur als weißen Fleck auf der Karte, der einem als Informationslücke das Verständnis erschwert.

Style over Substance

Hätten sich die Autoren hier für eine klarere Erzählweise entschieden, hätte das *Carbon Grey* zu einem großartigen Comic machen können. Auf der visuellen Ebene hat der Band nämlich einiges zu bieten. Übersichtliche Actionsequenzen sind zwar nicht die Stärke der Zeichner, aber es gibt anderes Eye-Candy: Die Trümmerlandschaften und Schützengräben, die Architektur und die Flugzeuge, die Lederklamotten und Uniformen, die Cyborgsoldaten in Pickelhauben. Und natürlich: die Damen. Die Grey-Schwwestern teilen nicht nur ihre charakteristischen Schmolmünder, sondern auch ihre Vorliebe für Push-Up Dekolletés. Den Zeichnungen sind in aufwändiger Paintbrushtechnik in stimmungsvoll-düsterer Farbpalette direktkoloriert, was den Figuren teilweise hyperrealistische Plastizität verleiht. Das erinnert an *Showman Killer* oder *Caligula*, könnte aber auch als Manga-Version von *Vicente Segrelles* beschrieben werden. Genau der richtige Stil eigentlich, um die Ikonographie der Geschichte in einwandfreier Optik zu bedienen. Ab und an werden – oft auch recht unvermittelt – noch ein paar Köpfe ab- oder durchtrennt oder dekorativ in die Luft gejagt, doch auch wenn sich ein gewisser schwarzer Humor nicht leugnen lässt, nimmt der Splatter nicht überhand. Kurz: Der Comic ist optisch sehr schön anzusehen und bedient dabei so ziemlich jeden Fetisch, den ein Fan des Dieselpunk bedient wissen möchte.

Als Bonusmaterial gibt es neben der üblichen Covergalerie eine 1:1-Zusammenfassung des Inhalts in Form eines Kinderaufsatzes aus der Feder von einer der Grey-Schwwestern. Das ist eine putzige Idee und liest sich sehr nett – aber dass die Autoren es für nötig erachteten, ihrem Comic noch einmal eine kompakte Handlungsübersicht hinzuzufügen (die für manchen Leser tatsächlich noch einmal erhellend sein mag), verrät viel über die Schwächen der Erzählung. Das Potential für eine großartige, originelle Geschichte wäre da. Doch immer wieder scheint den Machern an entscheidenden Stellen die Pose wichtiger als der Plot.

Für Hardcore-Fans des Steampunk-Genres ist *Carbon Grey* sicherlich eine Empfehlung. Für Leser jedoch, die kein besonderes Faible für düstere Weltkriegsszenarien in alternativen Realitäten, für Ledermäntel, Pickelhauben und Propellermaschinen haben, wird es wahrscheinlich zu mühsam sein, sich durch die unzugänglich erzählte Geschichte zu arbeiten.

| BORIS KUNZ

Titelangaben

Hoang Nguyen, Khari Evans, Paul Gardner, Mike Kennedy (Story) / Khari Evans, Kinsun Loh, Hoang Nguyen (Artwork): *Carbon Grey 1: Schwestern im Krieg (Carbon Grey 1: Sisters at war)*
Aus dem Amerikanischen von Alexander Rösch

Stuttgart: Panini Verlag 2013
100 Seiten, 14,95 €

Reinschauen

[Carbon Grey bei Panini](#)

[Blog zur Comicreihe](#)

[Über Hoang Nguyen, den Vater der Serie](#)