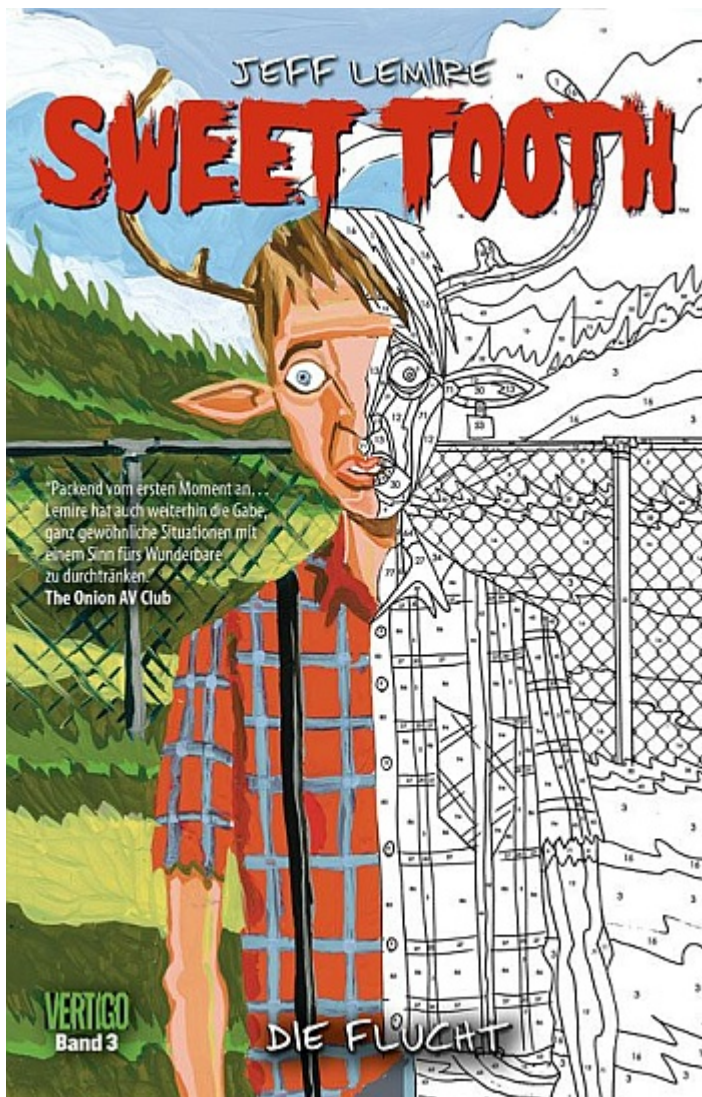


## Comic | Comicserien

**BORIS KUNZ** ist am Ball geblieben, was die Fortsetzungen einiger besonderer, hier schon besprochener Comicserien über Band zwei hinaus noch weiter zu bieten haben und widmet sich in diesem Rundumschlag dem jeweils dritten bzw. vierten Band. Los geht es mit *Sweet Tooth* Band 3: Die Flucht / Band 4: Bedrohte Arten



Gus wird noch immer im Lager der Miliz gefangen gehalten, wo er nicht als Mensch, sondern als Tier behandelt wird. Doch er und seine Leidensgenossen Wendy, Bobby und der schweigsame Buddy gewinnen schließlich in dem weichherzigen Johnny unter den Wärtern einen Freund, der noch immer den menschlichen Teil der Hybridkinder sieht und ihnen zur Flucht verhelfen möchte. Gleichzeitig ist Jepperd entschlossen, das Unrecht an Gus wieder gut zu machen und ihn aus seinem Gefängnis zu befreien. Dazu mobilisiert er eine kleine Armee religiöser Fanatiker und hat damit Kräfte freigesetzt, die vielleicht jenseits seiner Kontrolle liegen. Beide Seiten ahnen nicht, dass Dr. Singh nach und nach dem Rätsel von Gus' Herkunft und damit möglicherweise auch dem Ursprung der Seuche auf die Spur kommt. Doch während der verzweifelte Arzt sich langsam wieder die Hoffnung gestattet, dass diese Welt doch

noch zu retten sein könnte, läuft die Situation im Camp unaufhaltsam auf eine Eskalation zu. Was ist, wenn ausgerechnet Gus, der mögliche Schlüssel zur Rettung der Menschheit, bei den Auseinandersetzungen auf der Strecke bleibt?

Geschickt verbindet Jeff Lemire im dritten Band von *Sweet Tooth* diese drei Handlungsfäden miteinander, wobei er weniger auf einen besonders wendungsreichen oder verschachtelten Plot setzt. Die Spannung der Geschichte entsteht viel mehr aus dem Geflecht emotionaler Bindungen, die die Figuren untereinander (und zum Leser) aufgebaut haben, aus dem geschickten Wechselspiel zwischen der tiefen Traurigkeit, die allen Figuren innewohnt und den fragilen Hoffnungsschimmern auf Befreiung und Erlösung, die er für jede dieser Figuren anbietet. Dabei arbeitet er immer wieder mit Bildern, die trostloser und düsterer kaum sein könnten. Gerade die Käfige und Labore, in denen die Hybridkinder als Versuchstiere gehalten werden, sind durchaus dazu geeignet, Assoziationen an Konzentrationslager zu wecken. Doch was *Sweet Tooth* von anderen apokalyptischen Szenarien (wie etwa der Zombieapokalypse von *The Walking Dead*) unterscheidet, ist, dass Lemire mit seinen trotz ihrer Hässlichkeit liebenswerten Tierfiguren eher bittersüße Melancholie verbreitet als Agonie und Schrecken. Denn da sind immer noch die halb prophetischen Träume, die Jepperd und Gus miteinander teilen und die andeuten, dass hinter all dem Leid vielleicht ein größerer Plan stecken könnte. Ein Plan, der möglicherweise einen guten Ausgang parat hat.



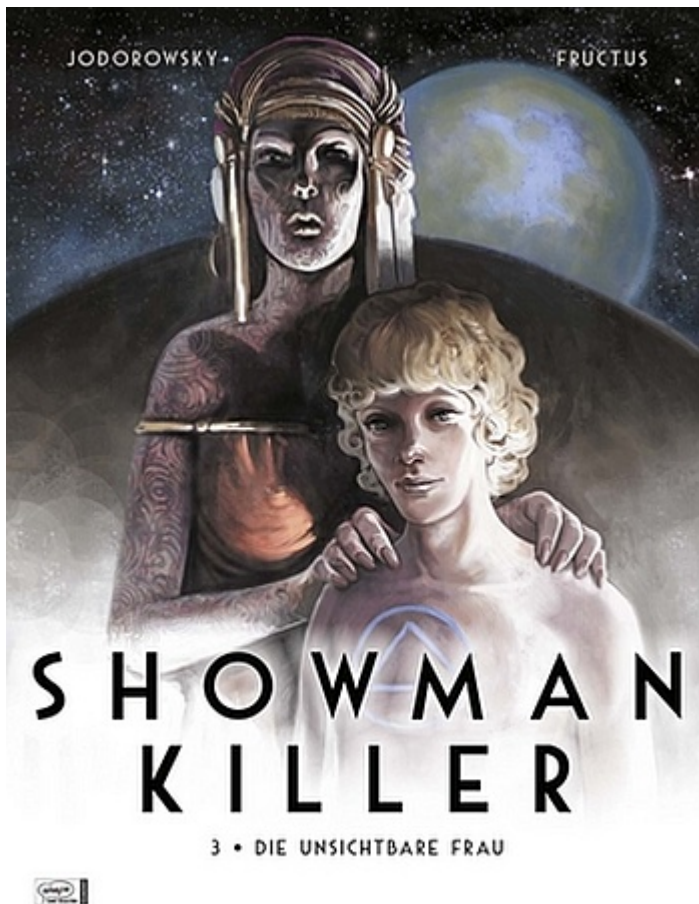
So kann Lemire im vierten Band seine Protagonisten immerhin mit einem neuen, konkreten Ziel auf die Reise schicken. Die Gruppe der Figuren ist jetzt angewachsen, was das Konfliktpotential untereinander extrem erhöht. Doch auch von außen kommen neue Hindernisse auf Sweet Tooth und seine Freunde zu, die das ersehnte Ziel in immer weitere Ferne rücken lassen.

Dabei wirkt Walter Fish zunächst wie ein harmloser Bursche. Der verkrüppelte, an Krücken gehende Mann bietet den Flüchtlingen in einer Art Fallout-Shelter Zuflucht, der sich hinter dicken Sicherheitstüren im Inneren eines Staudamms befindet. Mit Gewächshäusern, Vorräten, eigener Stromversorgung und solchem Luxus wie einer Bibliothek ausgestattet, könnte die Gruppe hier überdauern - vielleicht sogar lange genug, um sämtliche Missionen in den Wind zu schießen. Auf der einen Seite ist es das Misstrauen von Jepperd gegenüber Walter Fish, auf der anderen Seite eine schlichte Frage, die schließlich einen Keil zwischen die Figuren treibt: Bleiben oder weiterziehen?

In Band 4 tritt die Frage nach einer Heilung für die Seuche vor den üblichen Fragestellungen postapokalyptischer Thriller in den Hintergrund: Um welchen Preis lassen sich in einer Welt ohne Gesetze geschützte Inseln des Friedens erhalten? Kann der Mensch dem Menschen überhaupt noch vertrauen? Während Lemire im Storytelling durchaus gekonnt mit den Konventionen des Genres spielt und die Spannung erhöht, wagt er formal immer wieder etwas Neues. So lässt er etwa die Backstories der Nebenfiguren von

anderen Zeichnern illustrieren, präsentiert einen Teil der Handlung als illustriertes Kinderbuch oder begibt sich wieder einmal auf einen mit Aquarelltechnik kolorierten Trip in eine Traumwelt. Der erzählerische Sinn dieser Experimente erschließt sich nicht immer, aber sie machen bringen Abwechslung in die ohnehin schon spannende Lektüre.

Fazit: Jeff Lemire hat seine Leser am Haken und spielt jetzt das Potential seiner Reihe voll aus.



### **Showman Killer Band 3: Die unsichtbare Frau**

Im Abschlussband von *Showman Killer* führt Jodorowsky die nicht unkomplizierten Handlungsfäden seiner Space-Opera konsequent zu einem Showdown zusammen, in dem jede Figur ihren Platz finden soll. Trotz aller Ambivalenz der Figuren, von denen jede einzelne zu großen Grausamkeiten fähig ist, wird in diesem Album schon auf den ersten Seiten klar, was Sache ist: Die Suprahierophantin ist böse, zerstört das Universum und muss daher aufgehalten werden. »Nein«, das Kind aus den ersten Bänden, tritt das Erbe des Omnimonarchen an und Showman Killer muss ihm dabei helfen, das Universum zu retten. Es gibt also einen klaren Feind und alle anderen Figuren müssen sich trotz aller Differenzen zusammenreißen und den Feind besiegen. Da sie allesamt über monumentale Kräfte verfügen und Showman Killer sich weiterhin in nahezu alles verwandeln kann, was ihm in den Sinn kommt, ist dieser Kampf um die Rettung des Universums eine zwar abwechslungsreiche, aber dennoch eher abstrakte Angelegenheit. Wenn dann gegen Ende die letzte

Erscheinungsform der Suprahierophantin nur durch eine Maßnahme besiegt werden kann, die Showman Killer dazu nötigt, seine immensen Goldvorräte zu opfern, dann spürt man dahinter die Hand eines Autoren, der am Ende seiner Geschichte alle Dinge sauber geregelt und seinen Figuren eine Wandlung diktiert haben möchte. Die Konsequenz, mit der Jodorowsky hier trotz des vollkommen abgefahrenen Settings banalste Erwartungen einlöst, hat parodistische Züge.

Natürlich erzählt Jodorowsky die Dinge mit viel Humor und stellt die Figuren trotz ihrer unfassbaren Kräfte auch immer wieder als streitsüchtige Dilettanten hin. Nachdem sich in diesem Band ihre Verwandtschaftsverhältnisse geklärt haben, reden Nein und Showman Killer sich nur noch mit »Neffe« und »Onkel« an, wobei der vorlaute Knabe der Onkel des unbesiegbaren Söldners ist. Dieser schräge Humor macht aus dem bizarren Kampf um das Universum eine Art Screwballkomödie. Die Zeichnungen bzw. Gemälde von Nicolas Fructus sind noch immer wunderbar, allerdings gibt ihm Jodorowsky in diesem Band nicht mehr so viele Gelegenheiten, um abgefahrene Raumschlachten, phantasievolle Landschaften und beeindruckende Kreaturen in Szene zu setzen. Die wenigen Gelegenheiten, die Fructus für gänzlich neue Designs und Settings noch hat, nutzt er für gewohnt beeindruckende Ergebnisse.

Fazit: Am Ende des letzten Bandes kann man die Serie leidlich befriedigt abhaken.



**morningglories**  
spencer - eisma - esquejo      banddrei  
lauf um dein leben



**Morning Glories Band 3: Lauf um dein Leben / Band 4: Schatten an der Wand**

Ein weiterer Tag in der Morning Glory Academy, wo Ausnahmesituationen zum Alltag gehören! Kaum haben sich unsere sechs Protagonisten halbwegs im Schulalltag zurechtgefunden (und mit der Tatsache, dass ihrer Lehrer brutale Killer sind), schon steht ihnen eine weitere undurchsichtige Prüfung bevor. Die Schulleitung ruft einen »Waldlauf« aus, die Schüler werden in Dreier-Teams eingeteilt und zu einem Geländespiel in den Wald geschickt, bei dem es vordergründig darum geht, irgendwelche Fahnen einzusammeln. Autor Nick Spencer macht sich nicht die Mühe, uns die Regeln dieses Waldlaufes zu erklären, geschweige denn, er würde uns über die wahren Hintergründe und Bedeutungen dieses Waldlaufes, den die Schulleitung offenbar schon seit Monaten geplant hat, mehr als nur ein paar rätselhafte Hinweise gönnen. Natürlich will man wissen, wie es weitergeht, aber manchmal ist Spencer kurz davor, den Bogen zu überspannen, was die Sparsamkeit angeht, mit der er dem gierigen Leser winzigste Informationsbrocken hinwirft, die etwas Licht in die tausend Rätsel der Geschichte bringen könnten. Aber immerhin kann er in diesem Band mit der wohl bisher buchstäblichsten Anspielung auf Platons Höhlengleichnis aufwarten, seit es philosophisch angehauchten Science-Fiction Mystery gibt.

Auf der Figurenebene geht dagegen spürbar etwas voran. Während Casey, Jade und Ike von der Vertrauenslehrerin Miss Hodge abgefangen werden, die mit Casey einen sehr eigentümlichen Fluchtversuch beginnt, versuchen Jun, Hunter und Zoe, das Geländespiel zu gewinnen. Hunter leidet darunter, dass er das letzte Date mit Casey vermasselt hat, und ausgerechnet Zoe, die Klassenschlampe, versucht ihm ein wenig den Kopf gerade zu rücken und ihn darüber aufzuklären, wie das so läuft zwischen Jungs und Mädels. Dieser Teil der Geschichte lebt vor allem von der Dynamik zwischen den Figuren, und Spencer lässt sich hier dankenswerterweise Zeit für ausführliche Dialoge und weitere Rückblenden aus Zoes Vergangenheit. Aber ausgerechnet dann, wenn man glaubt, einen Blick hinter die Fassade von Zoe geworfen zu haben, tut sie schon wieder etwas, was uns vollkommen vor den Kopf stößt.

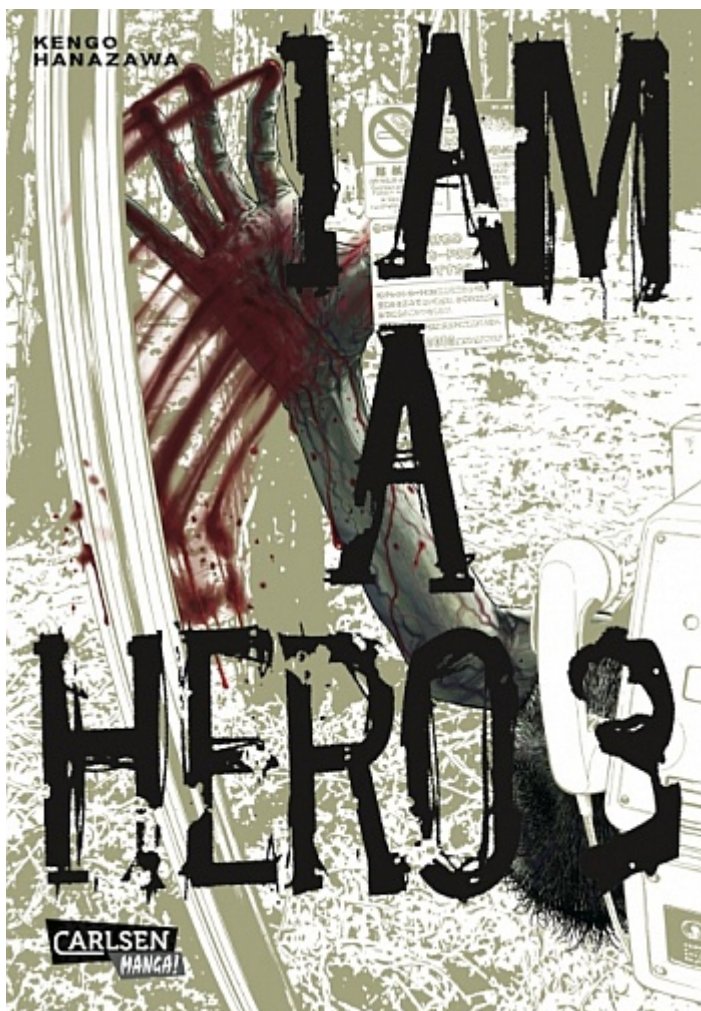


Zum zusätzlichen Ärger hat der Panini-Verlag den dritten US-Sammelband in zwei Bände aufgeteilt. Da *Lauf um dein Leben* somit nur drei Original US-Ausgaben enthält, also um die Hälfte kürzer ist als die bisherigen Bände, wird die Waldlauf-Storyline nicht abgeschlossen und man bleibt als Leser mit noch mehr offenen Enden zurück, als das bei *Morning Glories* sowieso schon der Fall ist. Die paar Seiten Figurenskizzen von Zeichner Joe Eisma (der in diesem Band etwas mehr Mühe auf Settings und Stimmungen verwendet als zuvor) sind da leider nur ein schwacher Trost.

Aller guten Dinge sind drei (oder vier)

Am besten besorgt man sich Band 3 gleich im Doppelpack mit Band 4, *Schatten an der Wand*, in dem die Ereignisse rund um den Waldlauf weitergehen, aber noch längst nicht zu Ende erzählt werden. Zwar sind Jade und Ike hier noch einmal eine längere Dialogstrecke vergönnt, doch insgesamt ändert sich das Tempo etwas, und noch mehr Ereignisse kommen ins Rollen: Casey darf eine veritable Zeitreise machen, und neue Figuren treten auf den Plan, die erahnen lassen, dass es eine weitere Partei von Spielern in diesem undurchsichtigen Plot gibt, und dass einige der Hauptfiguren dieser Partei offenbar angehören. Dass auch Band 4 mit einem völlig unerwarteten Ende eigentlich nicht die Protagonisten, sondern vielmehr den Leser an einem Cliff hängen lässt, versteht sich bei dieser Reihe inzwischen wohl von selbst.

Fazit: Ebenso spannend wie frustrierend.



***I am a Hero* Band 3 & 4**

Die japanische Zombie-Reihe *I am a Hero* hatte in ihren ersten beiden Bänden einen fulminanten Start hingelegt: Zunächst wurde die auf ihre Weise sehr schillernde Figur des neurotischen Manga-Zeichners Hideo als Hauptfigur eingeführt, dann ließ Autor und Zeichner Kengo Hanazawa mit Gewalt die Zombie-Apokalypse



in seinen Alltag einbrechen, und Hideo musste sich nicht nur gegen mutierte blutrünstige Arbeitskollegen wehren, sondern auch seine eigene Freundin umbringen. Am Ende des zweiten Bandes konnte sich Hideo schließlich in eine S-Bahn in den morgendlichen Berufsverkehr von Tokyo retten. Dort setzt der dritte Band der Reihe ein und begleitet Hideo nun weiter auf seinem qualvollen Weg durch eine Großstadt, die noch nicht begriffen hat, dass sie am Rande einer Katastrophe steht, obwohl nun ständig an allen Ecken Gewalt ausbricht.

Das Zombie-Thema erfährt dabei eine originelle Variation: Hanazawas Zombies sind keine hirnlosen Untoten, die grunzend in der Gegend herumstolpern, sondern von einem Virus infizierte Menschen mit defekten Hirnfunktionen, die aufquellen, aus ihren Körperöffnungen zu bluten beginnen und die sich am Ende in entstellte, animalische Monster verwandeln. Man kann dem allmählichen Ausbruch der Krankheit bei den Infizierten zusehen, was für den aufmerksamen Beobachter ein verlässliches Frühwarnsystem ist, sich vor den Infizierten in Sicherheit zu bringen. Wenn man aber, wie Hideo, dazu neigt, Offensichtliches aus Feigheit zu ignorieren, nützt auch das beste Frühwarnsystem nichts.

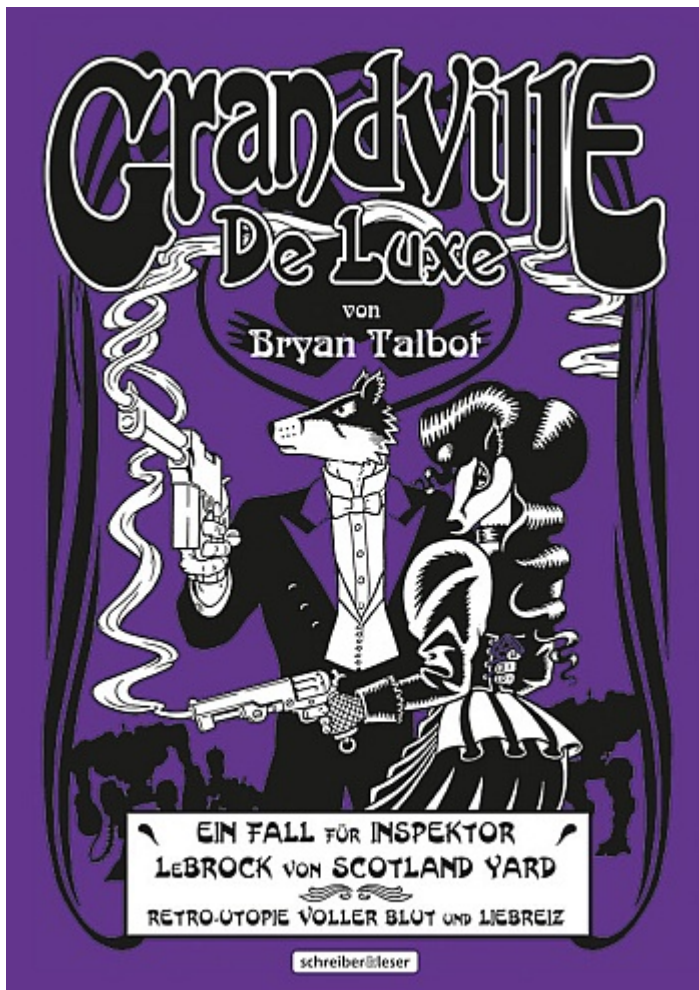
Hanazawa schafft es im dritten Band, die beiden Kernelemente seiner Story endlich gemeinsam zum Tragen zu bringen: Ein eigenartiger Held trifft auf eigenartige Zombies. Mit dem Fortschreiten der Handlung kommen nun immer wieder Hideos eigenwillige und neurotische Charaktereigenschaften zum Tragen. Obwohl Hideo in seiner Sporttasche die ganze Zeit ein Gewehr mit sich herumschleppt, verhält er sich lange Zeit erschreckend passiv und feige. Er sieht tatenlos zu, wie andere Mitreisende in der S-Bahn von Infizierten gebissen werden, er beobachtet voller Panik und dennoch untätig, wie die Insassen des Taxis, mit dem er zu entkommen hofft, sich neben ihm nach und nach in Zombies verwandeln, und er kann nach Einbruch der Dämmerung im Wald keinen Fuß mehr vor den anderen setzen, weil er sich mehr vor eingebildeten Gespenstern fürchtet als vor realen Ungeheuern. In seiner kompletten Dysfunktionalität als Held ist Hideo ein aufregender und origineller Gegenentwurf zu Rick Grimes und anderen taffen Zombie-Schlächtern aus Reihen wie *The Walking Dead*.

Aller guten Dinge sind drei (oder vier)



Dass Hideo schließlich doch erste Schritte der Selbstüberwindung gelingen, liegt vor allem an einem Schulmädchen, der patenten und sympathischen Hiromi, der Hideo im dritten Band auf seiner Flucht begegnet und mit der er sich in Band 4 schließlich als Team zusammenschließt. Hiromi ist zwar halb so alt wie Hideo, scheint aber mit der Lage doppelt so gut klarzukommen. Damit, dass nun die zweite Hauptfigur der Reihe ein weiblicher Teenager in Schuluniform ist, die in manchen Momenten auch durchaus sexualisiert wird, scheint Hanazawa ein weiteres typisches Motiv der Manga-Kultur nicht nur zu bedienen, sondern sich auch ein wenig daran abzarbeiten. Die Zeichnungen leben nach wie vor von großem Realismus, in dem die sehr überzogenen dargestellten Zombies manchmal wie Fremdkörper aus einer anderen Welt wirken - was dem Schrecken, den sie verbreiten, nicht unbedingt Abbruch tut.

Fazit: eine spannende, originelle Tour de Force, vollgepackt mit intensiven Szenen, expliziter Gewalt und eigenwilligem Humor.



## Grandville de Luxe

Nach dem Erscheinen des ersten Bandes habe ich noch die Daumen dafür gedrückt, dass es auch der zweite Band nach Deutschland schafft - mittlerweile geht Bryan Talbot mit *Grandville de Luxe* in die dritte Runde, und es vermehren sich jetzt auch die Hinweise auf weitere Geschichten, mindestens zwei Folgebände sind in Planung. Das ist eine gute Nachricht, denn es sieht so aus, als würden Talbot nicht so schnell die Ideen ausgehen. Im Gegenteil. Er macht weiterhin vor nichts Halt und garniert seine Steampunk-Detektivgeschichte diesmal mit dem Kröterich aus *Der Wind in den Weiden* - als Erzschorke in typischer *James Bond*-Manier, der einen hinterhältigen Staatsstreich plant. Im Weg stehen ihm dabei ausgerechnet ein paar Maler, die von der Stadt Paris mit der Anfertigung eines großen Wandgemäldes beauftragt wurden. Einer von ihnen wird bald darauf in seinem hermetisch abgeschlossenen Atelier ermordet aufgefunden. Selbstmord ist ausgeschlossen, dennoch gibt es keine Spur eines Eindringlings.

Inspektor LeBlanc muss nicht nur dieses Mysterium auflösen, sondern sich gleichzeitig über seine Gefühle für die Prostituierte Billie klar werden und sich der Avancen der Gattin seines Kollegen Inspector Rocher erwehren. Gehilfe Roderick Ratzi ermittelt währenddessen in der Pariser Künstlerszene, in der es auch gerade brodelt, weil eine neue Avantgarde dabei ist, das Ende der figurativen Kunst zu verkünden, was aber mit der figurativen Kunst offenbar nicht abgesprochen gewesen ist.

So kann Talbot nicht nur Zitate aus der Kino- und Comicgeschichte, sondern auch aus Malerei und Bildhauerei in sein vielschichtiges Werk einbringen. Im Gegensatz zu seinem Kollegen Alan Moore und seinen außergewöhnlichen Gentlemen versteht es Talbot aber noch immer, seine Anspielungen so geschickt unterzubringen, dass sie den Fortgang der Geschichte nicht stören, wenn man sie nicht erkennt – was das Aufspüren derselben umso lohnenswerter und vergnüglicher macht. Auch als Zeichner hat Talbot mittlerweile einen sicheren Stil für diese Comicreihe gefunden. Das macht *Grandville de Luxe* zu einem hochgradig unterhaltsamen Lesevergnügen.

Erst wenn man retrospektiv über die Auflösung der Rätsel nachsinniert, fällt einem auf, dass der Autor die Handlungsfäden durchaus noch etwas geschickter miteinander hätte verknüpfen und den Ermittlern noch etwas mehr Möglichkeiten hätte geben können, die Rätsel schrittweise zu lösen. Es hätte der Auflösung der Geschichte durchaus etwas mehr Glaubwürdigkeit verliehen, hätte man die Skizzen des ominösen Wandgemäldes, um das es geht, auch einmal für den Leser ins Bild gesetzt, und auch der Showdown bricht recht unvermittelt über die Protagonisten herein, wo noch viel Raum für Suspense gewesen wäre. Ein kleiner Wermutstropfen in einem ansonsten wunderbaren Gesamtwerk.

Fazit: *Grandville* macht immer mehr Spaß, könnte aber noch mehr Spaß machen.

| BORIS KUNZ

### **Titelangaben**

[Jeff Lemire \(Text und Zeichnungen\): Sweet Tooth 3: Die Flucht](#)

(Sweet Tooth TP 3: Animal Armies)

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Stuttgart: Panini Verlag 2013, 148 Seiten, 16,95 €

[Leseprobe](#)

[Jeff Lemire \(Text und Zeichnungen\), Nate Powell, Emi Lenox, Matt Kindt \(Gastzeichner\): Sweet Tooth 4: Bedrohte Arten](#)

(Sweet Tooth TP 4: Endangered Species)

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Stuttgart: Panini Verlag 2013, 180 Seiten, 19,99 €

[Leseprobe](#)

[Alejandro Jodorowsky \(Text\), Nicolas Fructus \(Zeichnungen\): Showman Killer 3: Die unsichtbare Frau](#)

(Showman Killer- La femme invisible)

Aus dem Französischen von Uwe Löhmann

Köln, Ehapa Verlag 2013, 54 Seiten, 15 €

[Nick Spencer \(Autor\), Joe Eisma \(Zeichnungen\): Morning Glories Band 3: Lauf um dein Leben](#)

(Morning Glories Vol. 3: P.E.)

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Stuttgart, Panini Verlag 2013, 116 Seiten, 16,95 €

[Leseprobe](#)

[Nick Spencer \(Autor\), Joe Eisma \(Zeichnungen\): Morning Glories Band 4: Schatten an der Wand](#)

(Morning Glories Vol. 3: P.E.)

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein



Stuttgart, Panini Verlag 2013, 140 Seiten, 18,95 €

[Kengo Hanazawa \(Text und Zeichnungen\): I am a Hero 3](#)

(I am a Hero Vol. 3)

Aus dem Japanischen von Nadja Stutterheim

Hamburg: Carlsen Verlag 2013, 240 Seiten, 7,95 €

[Kengo Hanazawa \(Text und Zeichnungen\): I am a Hero 4](#)

(I am a Hero Vol. 4)

Aus dem Japanischen von Nadja Stutterheim

Hamburg: Carlsen Verlag 2013, 240 Seiten, 7,95 €

[Bryan Talbot \(Text und Zeichnungen\): Grandville de Luxe](#)

(Grandville Bête Noire)

Aus dem Englischen von Resel Rebiersch

Hamburg: Schreiber & Leser 2013, 104 Seiten, 24,80 €

[Leseprobe](#)