

Comic | Universal War Two 1 / Ralph Azham 3&4 / Sweet Tooth 5

Diese Serien haben uns mehr oder weniger lange begleitet – die Figuren und die Regeln der Welt sind etabliert, wir haben eine Ahnung davon, wo die Reise hingehen soll. Die Erwartungen sind hoch: Können die Autoren die gegebenen Versprechen einhalten? **BORIS KUNZ** hat wieder den Fortgang einiger beliebter Serien verfolgt. Manche von ihnen schreiten flott voran, andere drehen sich munter im Kreis.



Ein Paradoxon heißt Paradoxon weil es unmöglich ist

Universal War Two 1: Die Zeit der Wüste

In den Jahren 2006 bis 2008 erschien bei Splitter eine sechsbändige, außergewöhnliche Science-Fiction Reihe. ›Universal War One‹ von Denis Bajram beschrieb die Abenteuer der Fliegerschwadron Purgatory, die sich aus sieben Galgenvögeln zusammensetzte, die aus verschiedensten Gründen vor dem Militärgericht gelandet waren. Trotz dieser Prämisse setzte die Reihe nicht auf Haudrauf-Action sondern auf eine verschachtelt konstruierte Story um Wurm Löcher und Zeitreisen, bei der man sich als Leser zunächst auf eine komplizierte Handlung einlassen musste, im Verlauf der Serie allerdings mit einer erstaunlich stimmig konstruierten Sci-Fi Geschichte belohnt wurde. Darin kam weder die rein physikalische Seite der Raumfahrt zu kurz, noch die politische Dimension: ›Universal War One‹ beschrieb eine Welt, in der ein Konglomerat von Konzernen im Wettlauf um die Kolonialisierung unseres Sonnensystems schließlich eine militärische Macht gegen die Bewohner der Erde ins Feld führt. Bajram war es in dieser Reihe vor allem gelungen, die Handlung stimmig mit seiner Gruppe interessanter Hauptfiguren zu verknüpfen. Die Mitglieder der Schwadron Purgatory, die zunächst wie eine zusammengewürfelte Truppe von Außenseitern wirkt, werden nach und nach zu zentralen Figuren politischer Umwälzungen von geradezu ›transglobalen‹ Auswirkungen – und erfinden dabei noch den Raumsprung und entdecken die Tatsache, dass die Gegenwart immer das Produkt sämtlicher bereits stattgefundener Zeitreisen in die Vergangenheit ist. Anders ausgedrückt: Zeitreisende können den Ablauf der Dinge nicht verändern, es gibt nur eine Realität, und das, wovor Doc Brown uns in den drei ›Zurück in die Zukunft‹-Kinofilmen immer gewarnt hat, kann überhaupt nicht passieren.

›Universal War One‹ ist eine spannende, düstere und recht clevere Science-Fiction Geschichte, die psychologisch stimmig mit ihren Hauptfiguren und logisch stimmig mit ihrem Konzept von Wurm Löchern und Zeitreisen umgeht. Wer sie nicht kennt und sich von so etwas angesprochen fühlt, der sollte an dieser Stelle vielleicht aufhören, diese Rezension zu lesen, und sich die vorhandenen Bände bei Splitter besorgen.



Dort hat Denis Bajram inzwischen nachgelegt: Mit dem ersten Band von ›Universal War Two‹, einem Zyklus, der einen neuerlichen kriegerischen Konflikt im Weltraum beschreibt. Als Fan des ersten Zyklus kann man diesem neuen Band mit ebenso viel Skepsis wie Vorfreude begegnen: ›Universal War One‹ hatte ein rundes Ende und die Lebensgeschichte sämtlicher Protagonisten eigentlich zu Ende erzählt. Stellt ein nachgelegter Neuaufguss nicht genau diese Stimmigkeit der ursprünglichen Serie infrage?

Doch Bajram hat längst weitergedacht. ›Universal War Two‹ ist Teil eines groß angelegten, 18 Bände umfassenden Ursprungskonzeptes um gleich drei große, universelle Konflikte. So lässt der Autor dann auch nicht die Schwadron Purgatory zu neuem Leben erwachen, sondern siedelt die Story ein gutes Stück weit in der Zukunft an. Aus der friedlichen, fortschrittlichen Gesellschaft, die aus dem ersten Universellen Krieg hervorgegangen ist, ist inzwischen eine Art bevormundende Besatzungsmacht geworden, die die vormals kriegerischen Kolonien fest in der Hand hat - und damit im Namen des Friedens Macht ausübt. Auch wenn Bajram das Konzept schon in den späten Neunzigern geschrieben hat: Die politischen Bezüge sind noch immer aktuell. Einerseits greift Bajram vertraute Muster wieder auf (das Auftauchen rätselhafter Artefakte im Raum, die Zerstörung ganzer Planeten, zentriert um die Abenteuer widerständiger, rebellischer Hauptfiguren), andererseits merkt man deutlich, dass er noch mehr zu erzählen hat, dass er die Geschichte nicht einfach fortsetzt sondern ihr eine neue Dimension gibt. Zwar gelingen ihm (bislang) nicht so schillernde Figuren wie im ersten Teil, doch ansonsten kommt man als Fan weiterhin auf seine Kosten. Allein sein Zeichenstil hat sich etwas verwandelt, er ist rundlicher, weicher geworden, sein Strich ist weniger grob, aber auch weniger kühn als vor knapp zehn Jahren.

Zusätzlich ist der Band mit interessantem Bonusmaterial ausgestattet, in dem Bajram einen spannenden Einblick in die Entstehungsgeschichte seiner Comicreihe gewährt. Es gibt eigentlich nur einen Nachteil an der ganzen Geschichte: Während Splitter den ersten Zyklus in einem überschaubaren Zeitraum mehr oder weniger am Stück veröffentlichen konnte, wird man nun auf den jeweils neuen Band genau so lange warten müssen, bis Bajram fertig gezeichnet hat. Bis zum Ende des insgesamt dritten universellen Krieges und damit bis zur endgültigen Auflösung der Geschichte werden also locker noch weitere zehn Jahre ins Land gehen. Schade, dass Zeitreisen Science-Fiction sind ...

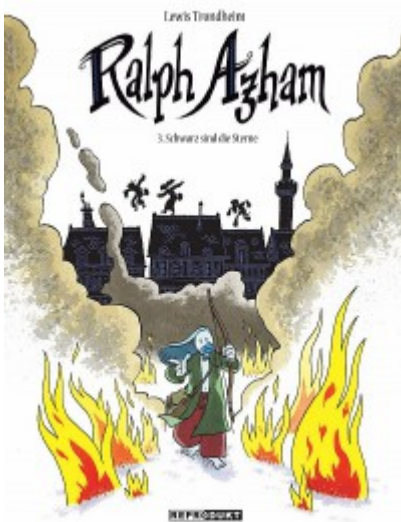


Lang ist der Weg und kompliziert

Ralph Azham 3: Schwarz sind die Sterne / 4: Ein vergrabener Stein bleibt dumm

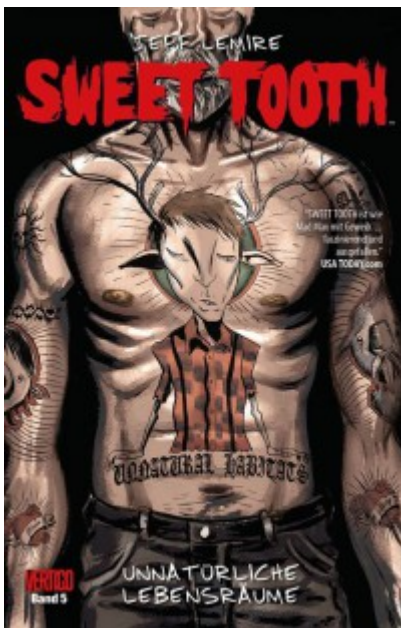
Der Antiheld Ralph Azham ist im vorhergehenden Band der Reihe zu einer neuen, grandiosen Fähigkeit gekommen: Wenn ihm jemand begegnet, der in seinem Leben bereits gemordet hat, so tauchen die Geister seiner Opfer aus dem Jenseits auf und bringen ihren Mörder um die Ecke. Das macht den großmäuligen Enterich zu einem schweren Gegner für Soldaten und Söldner jeglicher Art, aber auch zu einem gefährlichen Verbündeten. Allerdings verschwindet Ralphs Fähigkeit zeitweise, wenn er Alkohol trinkt. Gemeinsam mit dem zum Greis gewordenen Chamäleonjungen Yassou und dessen Mutter macht sich Ralph nun im dritten Band auf den Weg, um die Krone des Thangor aufzutreiben, die in jedem, der sie aufsetzt, eine bedeutende Erinnerung wachruft. Damit hofft er, seiner Schwester das Gedächtnis zurückzugeben und mit ihrer Hilfe die Machenschaften des intriganten Superintendenten zu beenden. Und weil sich das als schwieriger herausstellt, als geplant, beschließt Ralph in Band 4, eine Allianz mit dem Erzschorken vom Syrus einzugehen. Um diesen erreichen zu können, muss er allerdings erst einmal das Geld für eine Schiffspassage auftreiben, was auch wieder leichter gesagt ist, als getan.

Wie man es von Trondheim nicht anders gewohnt ist, liefert er ein Spektakel an skurrilen Einfällen, absurden Storywendungen und lakonischen Dialogen. Wie schon in ›Donjon‹ macht er sich einen Spaß daraus, Versatzstücke der Heroic Fantasy zu verdrehen und auf den Kopf zu stellen, und seine Welt mit allerhand absurden Zaubern und magischen Artefakten aufzufüllen (wie Anghtars Ring, dessen Träger nicht mehr lügen kann), um diese Zauber dann in möglichst unpassenden Momenten in fatale Wechselwirkungen treten zu lassen. Es empfiehlt sich, seine Erinnerung an das bisherige Geschehen noch einmal gründlich aufzufrischen, ehe man sich an die Lektüre des jeweils neuen Bandes macht.



Auch wenn Ralph in jedem Album ein neues Ziel hat, erzählt Trondheim in einem stringenteren und übersichtlicheren Bogen als in ›Donjon‹, und alles steuert wohl früher oder später auf die finale Konfrontation mit den beiden Erzschorren der Geschichte zu. Doch dabei verliert sich Trondheim auch immer wieder in zahlreichen Nebenschauplätzen. Die vielen ulkigen Einfälle und unerwarteten Wendungen lassen den Leser, genau wie den Protagonisten, das Ziel der Geschichte immer wieder aus dem Fokus verlieren. Die am Anfang der Serie noch recht gelungene Balance zwischen Fabel und Parodie droht immer wieder in Richtung Parodie zu kippen, und das lässt die Figuren Schaden nehmen. So lässt Ralph in einer Szene mit einem magischen Trick einen ganzen Berg auf ein Dorf niedergehen, woraufhin Yassou ihm kurz erzürnt vorhält: »Du hast Hunderte Unschuldige getötet«, was Ralph mit kaum mehr als einem Schulterzucken abtut. Mit solchen Volten macht man es dem Leser natürlich schwerer, den Comic nicht nur als Satire zu lesen.

Bei den Zeichnungen ist Trondheim voll auf der Höhe. Während sich seine Figuren ihre simple Darstellungsweise erhalten haben, sind die Hintergründe, die Landschaften oder die mittelalterlich anmutende Fachwerkarchitektur, mit großer Liebe zum Detail gezeichnet und von Brigitte Findakly wunderschön koloriert. Die Reihe ist noch immer ein großes Lesevergnügen, doch wenn Trondheim an manchen Stellen seine Figuren wieder etwas ernster nehmen und den großen Bogen konsequenter verfolgen würde, könnte sie noch mehr als das sein.



Death smiles at us all

Sweet Tooth 5: Unnatürliche Lebensräume

Obschon er den letzten Band mit einem Cliffhanger beendet hat, erzählt Jeff Lemire die Abenteuer von Sweet Tooth und seinen Freunden erst nach einem Zeitsprung weiter: Ehe Jepperd sich daran macht, seine Freunde aus der Obhut des zwielichtigen Walter Fish zu befreien, lässt er sich in der Wildnis eine Bart wachsen - und Lemire nutzt diesen Zeitsprung, um einen komplett neuen Erzählstrang aufzumachen. Die ersten Teile des fünften Albums erzählen die Geschichte einer Polarexpedition aus dem Jahre 1911 - und enthüllen am Ende einen wesentlichen Teil des Geheimnisses um die Herkunft der Seuche und der Hybridkinder. Das ist immer ein kritischer Augenblick, denn wie wir in Serien wie ›Lost‹ oder auch ›Y - The Last Man‹ bitter erfahren mussten, kann die Auflösung eines großen Rätsels oftmals eine große Enttäuschung sein. Hier zeigt sich aber, wie clever Jeff Lemire seine Serie gestrickt hat: Er lässt nicht einfach ein Bombe platzen, sondern baut die Mythologie seiner Story Stück für Stück in die Handlung ein. Plötzlich gewinnen die Traumsequenzen von Gus aus den vorherigen Bänden an Bedeutung, plötzlich spürt man eine Ahnung von jener zusätzlichen Dimension, die die Serie im weiteren Verlauf noch gewinnen könnte. Und diese Ahnung ist in der Tat recht aufregend.

Darüber hinaus treibt Lemire auch die Handlung voran, die sich wieder um die Themen Zugehörigkeit, Vertrauen und Verrat dreht. Es werden Freundschaften zerbrechen und neue entstehen, und auch der Tod hat wieder seine Hand im Spiel.

Die Alaska-Rückblende ist von dem Zeichner Matt Kindt gestaltet, der sich an Lemires Stil orientiert: rohe, teilweise naiv-krakelige Zeichnungen mit anschließender Aquarell-Kolorierung. Dabei gelangen ihm zwar hin und wieder einige stimmungsvolle Bilder, doch während Lemire mit seinen Zeichnungen auch eine postapokalyptische neue Welt geschaffen hat, will es Kindt nicht so ganz gelingen, den historischen und geografischen Kontext der Rückblende lebendig werden zu lassen. Dazu sind seine Zeichnungen etwas zu beliebig. Doch diese treten aufgrund der immer spannender werdenden Story tatsächlich bald in den Hintergrund.

| [BORIS KUNZ](#)

| [Die Regeln der Welt - Teil II](#) (Caligula 2 / Fatale 3 / Carbon Grey 2 / Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen: Nemo)

Titelangaben

[Denis Bajram \(Text und Zeichnungen\): Universal War Two 1: Die Zeit der Wüste](#)

(Le temps du désert) Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Bielefeld: Splitter Verlag 2013

56 Seiten, 14,80 Euro

[Lewis Trondheim \(Text und Zeichnungen\): Ralph Azham 3: Schwarz sind die Sterne](#)

(Noires sont les étoiles) Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

Berlin: Reprodukt 2013

52 Seiten, 12 Euro

[Lewis Trondheim \(Text und Zeichnungen\): Ralph Azham 4: Ein vergrabener Stein bleibt dumm](#)

(Un caillou enterré n`apprend jamais rien) Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

Berlin: Reprodukt 2014

52 Seiten, 12 Euro

[Jeff Lemire \(Text und Zeichnungen\), Matt Kindt \(Zeichnungen\): Sweet Tooth 5: Unnatürliche Lebensräume](#)

(Unnatural Habitats) Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Stuttgart: Panini Comics 2014

180 Seiten, 19,99 Euro