

Comic | Luke Pearson: Hilda und die Vogelparade / Pirus: Der König der Fliegen / Benoit Sokal: Kraa 3

Mit ihrem jeweils dritten Band enden die beiden Comicreihen ›König der Fliegen‹ und ›Kraa‹. Während Eric einen verzweifelten Versuch unternimmt, aus seiner Vorstadthölle hinaus in die Natur zu fliehen, werden der Adler Kraa und sein Indianerfreund von einem Staudamm aus ihrem paradiesischen Tal vertrieben – ganz ähnlich wie auch die sympathische Comicheldin »Hilda«, die sich in ihrem dritten Album nicht mehr im einsamen Tal, sondern auf dem harten Pflaster der Stadt bewähren muss. **BORIS KUNZ** über Schluss- und Wendepunkte großartiger Comictrilogien.

Der König der Fliegen 3: Flüchtlings Lächeln



Das Kleinbürgertum bläst zum Halali: Eine Jagdgesellschaft in Louis-XIV-Aufmachung scheint den juvenilen Kleindealer und Vorstadtcasanova Eric zu verfolgen, als dieser mit einem ausgeliehenen Porsche versucht, jener suburbanen Vorhölle zu entkommen, die Mezzo und Pirus in ihrer Trilogie als Versammlungsort trostloser Existenzen sezieren. Aber es gibt kein Entkommen: Eric kommt gerade bis zu jenem halb vergifteten See, der im zweiten Band den Mord an Ramos gesehen hat. Dort holen ihn seine Visionen wieder ein und zwingen ihn zum Rückzug.

Die Abgründe, die sich im ersten Band in einer Welt zwischen Vorgärten und Shoppingmalls aufgetan haben, klaffen inzwischen so weit auf, dass sie die Normalität verschlungen haben, zu der sie anfangs noch in hartem Kontrast standen: Marie und David leben inzwischen in einem Autofriedhof unterhalb einer Autobahnbrücke, Ringo wird vom Zwillingenbruder von Ramos aufgesucht, der sich als Ramos ausgibt und Rache will, Eric verbringt den Winter in der Villa einer reichen »Mrs. Robinson«, wo er sich als bezahlter Liebhaber für Mutter und Tochter gleichzeitig verdingt. Der alte Gärtner, der ihn mit Viagra versorgt, kennt das Spiel schon: »Bisher sind alle in Phase 3 eingebrochen« Und selbst die vergleichsweise normalste Figur, die 14-jährige Lisa, verkauft ihre gebrauchten Slips über das Internet und legt Feuer in der Shoppingmall.

Die Geister der Toten, die in Band 2 noch eine wichtige Rolle gespielt haben, treten angesichts dieses Gruselkabinetts aus verkorksten Existenzen, Drogensucht und emotionsloser Erotik in den Hintergrund. Selbst in die klare, geordnete Grafik von Mezzo drängt sich in manchen Bildern das Chaos, eben in Form jener eigentümlichen Jagdgesellschaft, die Eric zurück in sein Purgatorium holt. Im Großen und Ganzen aber sind

Mezzo und Pirus im Abschlussband ihrer Trilogie ihrem Stil und ihrem Niveau sowohl textlich als auch zeichnerisch treu geblieben, und es ist nach wie vor erstaunlich, wie viel sie dem Leser zumuten können, bevor er zu viel bekommt.

Die Erzählstränge verdichten sich und laufen immer mehr auf ein Finale zu, das für einige der Figuren tödlich ausgehen könnte. Zudem hält ein surreales Element in die Geschichte Einzug, das sich nicht mehr nur in der Phantasie der Figuren abspielt, sondern in deren Realität einbricht: Eine nicht näher definierte Designerdroge, »Dünger« genannt oder »Blue Flames«, die von Ringo in den Umlauf gebracht wird, und die auch irgendetwas mit der »Phase 3« und einer eigenartigen Verschwörung zu tun hat - und dann ist da noch der magische Bowling-Kegel in Ringos Tasche, der sich öffnen lässt und ein geheimnisvolles Licht verströmt, das für den Betrachter eine ähnliche Wirkung zu haben scheint wie eine Überdosis Crystal Meth. Ringo verfolgt mit diesen Dingen geheimnisvolle Pläne. Wie ein brachialer Mephisto greift er nach den Schicksalsfäden der anderen Figuren - doch in dieser Welt langt sogar Mephisto daneben.

Pirus hat also noch einmal ein paar Scheite nachgelegt, um dem Plot einen noch abgefahreneren Drive zu geben, ohne dabei die Subtilität der verschachtelten Erzählweise einzubüßen: Der Comic erzählt mit Auslassungen und Überlappungen, springt kapitelweise von der Perspektive des einen Protagonisten zum nächsten, zwingt den Leser dazu, am Ball zu bleiben und die Lücken zwischen den Kapiteln selbst zu schließen. Das Dechiffrieren der Handlung macht noch immer Spaß, die Handlung selbst streift mitunter die Grenze zum Bizarren und erreicht irgendwann auch den Rand der Erträglichkeit. Zwar findet Pirus für jede der Figuren einen gewissen Schlusspunkt, doch keineswegs in der Form eines alles vereinenden Showdowns: Die Suche von Eric und Co nach einem Platz im Leben, mit dem sie zufrieden sein können, verläuft nicht geradeaus, sondern in Kreisen, Schleifen und Mäandern. Einen wirklichen Schlusspunkt gibt es nicht, er ist von den Autoren gesetzt - an einem Punkt, an dem der Leser auch langsam erschöpft ist.

Der König der Fliegen ist als Gesamtwerk ein hervorragender Comic. Trotzdem ist man auch irgendwie froh, wenn er an einem Ende angekommen ist und einen wieder entlässt. Das letzte Bild des Albums zeigt eigentlich einen Glücksmoment von Eric; und lässt gleichzeitig mit perfider Bösartigkeit das nahende Ende dieses Glücks erahnen - sodass man nicht mehr dabei sein möchte, wenn das Lebenskarussell dieser Antihelden seine nächste Runde dreht.

Kraa 3: Weißglühendes Gewitter



Kraa ist wieder zurück! Nachdem der angriffslustige Adler im zweiten der Teil der Trilogie etwas in den Hintergrund geraten war, geht es im Abschlussband ›Weißglühendes Gewitter‹ wieder ganz um seinen Feldzug gegen die menschlichen Eindringlinge: Bei der Grundsteinlegung für den Staudamm vergreift er sich diesmal sogar an einem Priester. Zur zweiten Hauptfigur (und dank ihres Tagebuchs auch zur zweiten Erzählstimme des Abschlussbandes) ist die Krankenschwester Emily geworden, die mit dem jungen Indianer Yuma zu Kraa in die Wildnis gezogen ist. Der Adler akzeptiert »das Weibchen« seines Bruders allerdings nur widerwillig – schließlich stört sie deren beinahe schon mystische Verbindung und versucht, Yuma vom selbstzerstörerischen Konfrontationskurs mit dem blutgierigen Vorarbeiter Morkow abzubringen.

Indessen hat Bürgermeister Klondike ein hohes Kopfgeld auf Kraa ausgesetzt. Geld, das der eigentlich grundständige Bauarbeiter Walski, der sich inzwischen als Fallensteller durchschlagen muss, gut brauchen könnte. Als die Geschichte somit auf ihren westernartigen Showdown zuschreitet, lässt Sokal diesen nicht auf die zu erwartende Konfrontation zwischen dem Helden Kraa und dem Schurken Morkow hinauslaufen, sondern mischt die Karten neu und bringt ein paar der Figuren ins Endspiel, die erst im zweiten Band so richtig Fuß in der Gesichte gefasst haben.



Kraa - Weißglühendes Gewitter

Abb: Splitter-Verlag

Doch im Vergleich zum furiosen Auftakt im ersten Band bringt Sokal die Geschichte doch eher unspektakulär zu Ende - und weniger blutrünstig als erwartet. Nicht alle Erzählstränge der Vorgängerbände werden zu einem befriedigenden Ende geführt: Jener um den aufrechten Reporter O`Bannon und seinen Kampf gegen den Bürgermeister verläuft leider komplett im Sande. Sokal bemüht sich zwar darum, ein zwar oftmals bitteres aber doch für den Leser emotional befriedigendes Ende für alle Figuren zu finden und lässt sich dafür auch noch eine Rahmenhandlung um die gealterte Emily einfallen. Doch irgendwie hat man das Gefühl, dass die Geschichte durch diese Bemühungen etwas an Biss und Wucht verloren hat, und eigentlich einmal rauer und archaischer geplant gewesen ist. Es geht zwar immer noch blutig zu, doch es sind mehr die Nebenfiguren, die ins Gras beißen.

Fürs Auge haben Sokals großformatige Zeichnungen natürlich noch immer viel zu bieten. Für den Abschluss einer Geschichte, in der die Unbarmherzigkeit der Natur und die Grausamkeit des Menschen so sehr im Vordergrund stand, hätte man sich am Ende jedoch etwas mehr Schmerz und etwas weniger Traurigkeit wünschen können.

Hilda und die Vogelparade



Luke Pearson bringt im dritten Band der ›Hilda‹-Reihe die Abenteuer seiner jungen Heldin glücklicherweise nicht zu einem Ende, aber doch zu einem sehr einschneidenden Wendepunkt: Hilda muss jetzt in die Schule und kann daher nicht mehr in der kleinen Hütte im einsamen Tal wohnen bleiben, sondern muss in die Stadt Trolberg ziehen. Hildas größtes Problem bei diesem Ortswechsel sind die Sorgen ihrer Mutter, die ihre Tochter jetzt nicht mehr einfach so den ganzen Tag über draußen herumlaufen lassen will. Welche Gefahren es genau sind, die die Mutter fürchtet, bleibt zwar ausgespart, doch eine gewisse Ernsthaftigkeit schwingt hier mit: Was Hilda in einer Stadt begegnet, das könnte schlimmer sein als Steintrolche, garstige Gnome oder unheimliche Mitternachtsriesen.

Schließlich darf Hilda das Haus nur in Begleitung einer Gruppe von Schulkameraden verlassen, die sich hier auskennen. Doch das, was die Stadtkinder unter Spaß verstehen, könnte der abenteuerlustigen Hilda kaum mehr gegen den Strich gehen: Die wollen nur an irgendwelchen Plätzen abhängen, halten Klettergerüste und andere Spielgeräte für Kinderkram, und wo Hilda immer offen und freundlich allem Fremden begegnet, da machen sie Klingelstreiche oder werfen mit Steinen nach Vögeln.

So passiert natürlich genau das, wovor die Mutter gewarnt hat: Hilda trennt sich von ihren Spielkameraden, durchstreift die Stadt gemeinsam mit einem verwundeten Vogel, der zwar vergessen hat, wie man fliegt, aber ungerne und nur unter Protest seine Beine benutzt, und verirrt sich dabei hoffnungslos. Natürlich füllt Pearson Trolberg wieder mit allerlei magischen und skurrilen Elementen, die das Markenzeichen seiner Comicreihe sind, und er belässt manchen dieser Wunder, wie etwa die großen Götterstatue in der Mitte der Stadt, auch noch ihre Geheimnisse, und versetzt hin und wieder, wie bei dem aus dem Hafenbecken auftauchenden Salzlöwen, Hilda und ihre jüngeren Leser für kurze Augenblicke in Angst und Schrecken.



Hilda und die Vogelparade

Abb: Reprodukt

Der wahre Clou bei Hildas Umzug in die Stadt liegt aber darin, dass hier zum ersten Mal auch das Element des Banalen, des öden Alltags Einzug in die Geschichte hält, was den Wiedererkennungswert für die jüngere Lesergruppe enorm steigert: Gelangweilt zu Hause herumhängen oder seine Spielkameraden doof finden, sind Erfahrungswerte, an die Kinder natürlich viel direkter anknüpfen können als an die Begegnung mit gigantischen Trollen oder der Stimme unsichtbarer Gnome im eigenen Ohr. Die Geschichte bezieht ihre Energie und Spannung weniger aus der Begegnung mit dem Phantastischen, sondern aus dem greifbaren Konflikt zwischen dem Sicherheitsbedürfnis der übervorsichtigen Mutter und dem Entdecker- und Unabhängigkeitsdrang des heranwachsenden Kindes. Beide Standpunkte haben in dieser Geschichte ihre Berechtigung; weder wird die besorgte Mutter als Glucke denunziert, noch steht am Ende eine spießige »hätte ich mal auf Mama gehört« - Moral. Umso großartiger ist es, dass die Versöhnung der beiden mit der Erkenntnis einhergeht, dass auch an den banalsten Orten noch Platz für Wunder sein kann.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Mezzo \(Zeichnungen\), Pirus \(Text\): Der König der Fliegen 3: Flüchtliges Lächeln](#)

(Le Roi des Mouches 3: Sourire Suivant)

Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

Berlin: Avant Verlag 2014

64 Seiten, 19,95 Euro

| [Leseprobe](#)

[Benoit Sokal: Kraa 3: Weißglühendes Gewitter \(Kraa: La Colère Blanche de l'Orage\)](#)

Aus dem Französischen von Resel Rebiersch

Bielefeld: Splitter Verlag 2014

72 Seiten, 14,80 Euro

[Luke Pearson: Hilda und die Vogelparade \(Hilda and the Bird Parade\)](#)

Aus dem Englischen von Matthias Wieland
Berlin: Reprodukt, 2014
44 Seiten, 18 Euro