

Comic | Turf (Zeichnungen und Text): Das Narrenschiff

Die skurrile Comiserie »Das Narrenschiff« lief in Deutschland eher unter dem Motto »Geheimtipp«. Dabei hätte sie dank aberwitziger Einfälle und fabelhafter Zeichnungen das Zeug zum Kult gehabt. Vielleicht ändert sich dank der bei Splitter erschienenen Gesamtausgabe daran noch etwas. **BORIS KUNZ** musste staunen, was Comicfans mit dieser Serie bislang alles entgangen ist.



Passend zu ihrem Titel hat Turfs Comiserie einen in Deutschland keinesfalls unüblichen Schlingerkurs hinter sich: Nachdem die ersten Bände vor nun bald 20 Jahren im alten Splitterverlag erschienen sind, gab es mit Band 4 einen Wechsel zu Kult Editionen, wo die insgesamt aus sieben Kapiteln und einer nachträglichen »Origin-Story« bestehende Reihe jedoch auch nicht bis zu ihrem glorreichen Ende 2009 fortgesetzt wurde. Jetzt liegt das Werk endlich komplett auf Deutsch vor, in einer wuchtigen, großformatigen, 400 Seiten starken Gesamtausgabe, die zwar schwer in der Hand liegt, für deren Lektüre man allerdings ruhig schmerzende Handgelenke in Kauf nehmen kann.

»Das ist unmöglich. Vögel können nicht fliegen. So sagen es die Schriften.«

Erzählt wird eine Geschichte aus dem Königreich Irrwater, dessen überschaubare Größe (das Reich scheint nur aus einer Stadt und ein paar umliegenden Feldern zu bestehen) in diametralem Gegensatz zu seinem gigantischen, märchenhaften Königspalast steht, in dessen endlosen Gemächern der kleine König Clément XVII in seinem rot-weiß gestreiften Pyjama regiert. Was der weißbärtige Monarch nicht ahnt: Ausgerechnet sein engster Mitarbeiter, der »grosse Koordinator« Ambroise, ist im Verborgenen dabei, einen Staatsstreich anzuzetteln. Immerhin ist Ambroise eingeweiht in das große Geheimnis von Irrwater, von dem nicht einmal der König etwas ahnt. Dieses Geheimnis ist der Schlüssel zu so manchem kuriosen Phänomen, wie dem Regen in den königlichen Gemächern, den Monstern, die in der Stadt aus den geplatzten Wasserrohren kriechen, oder dem Riss, der den monumentalen Palast eines Tages in zwei Hälften teilt. Und Ambroise hat es satt, als bestinformierter Mann im Königreich immer nur die zweite Geige unter lauter Idioten zu spielen.

Während schließlich erst der König und anschließend sämtliche ebenfalls weißbärtigen Minister im feuchten Kerker landen, verschlägt es in den Wirren des Staatsstreichs seine Tochter, die eigenwillige Prinzessin Chloenthe, durch eine Falltür in eine archaische Parallelwelt, wo andere Naturgesetze zu gelten scheinen und Vögel fliegen können. Während der Hofnarr Arthur seiner geliebten Prinzessin zu Hilfe eilt, die in die

Gefangenschaft affenartiger Kreaturen gerät, stoßen in der Hauptstadt von Irrwater zwei eher mäßig begabte Polizisten auf einen ausgedehnten Kürbisschmuggel und kommen auf diese Weise nach und nach nicht nur dem Staatsstreich sondern auch einigen anderen seltsamen Vorgängen in Irrwater auf die Spur.

Eine Welt wie im Comic



Abb: Splitter Verlag

Man kann immer wieder staunen, wie viele populäre erzählerische und visuelle Motive der letzten zwei Jahrzehnte Turf in ›Das Narrenschiff‹ in gewisser Weise vorweggenommen hat. Da ist das Spiel mit einer abgeschotteten Realität, die nach und nach von einer Außenwelt perforiert wird, von deren Existenz ihre Bewohner nichts oder nur wenig ahnen. Später wurde das in Filmen wie ›The Matrix‹ in allen erdenklichen Varianten durchexerziert. Da ist das Verschwimmen der Grenze zwischen Fantasyepos und Slapstick, zwischen ernsthafter Neuschöpfung und humoristischem Zitat, wie es etwa für ›Donjon‹ oder ›Die Potamoks‹ typisch ist. Das ist die eigenwillige Verbindung von Fantasy- und Steampunkelementen, von Mittelalter und Neuzeit, von der aktuelle Reihen wie ›Azimut‹ leben. Da sind bizarre Inkarnationen der Schlümpfe, von retrofuturistischen Robotern wie ›Boilerplate‹ oder von Affenwesen, die mit ihrem koboldähnlichen Aussehen direkt aus Loisels ›Die Suche nach dem Vogel der Zeit‹ oder Bourgeons ›Die Gefährten der Dämmerung‹ stammen könnten.

Visuell erinnert Turfs Artwork stark an die zeitgleich erschienene Reihe ›Mit Mantel und Degen‹ seines Kollegen Jean-Luc Masbou, dem man ebenfalls seine Lehrjahre in einem Zeichentrickstudio ansieht: Die Figuren sind in ihren körperlichen Eigenheiten oftmals übersteigert (große Nasen, abstehende Haare, extreme Körpergröße). Die Tuschelinien geben ihnen klare Konturen. Und die sehr detailreiche Kolorierung dagegen verleiht ihren Cartoon-Körpern Plastizität. Auch in den liebevoll gestalteten Settings, die in ihrem Detail- und Einfallsreichtum so manchem Zeichentrickfilm die Schamesröte ins Gesicht treiben müssten, gilt dieses Prinzip: Es ist vor allem die aufwendige Farbgebung und die gelungene Mischung aus getuschem Vordergrund und aquarelliertem Hintergrund, die den Seiten eine eigene Dimension verleiht. Zusätzlich experimentiert Turf immer wieder mit Blickwinkeln und Seitenaufteilungen, mit POV-Sequenzen, eingeschränktem Sichtfeld, mit großen Panoramabildern, mit Querschnitten durch Gebäude, kurz: Mit allen möglichen Mitteln, die das Medium zu bieten hat, ohne ins Chaotisch-Expressive abzudriften.



Abb: Splitter Verlag

Die besondere Eigenart von Turf ist allerdings seine Vorliebe für das ausgiebige Exerzieren seiner Handlung. Das, was in dem dicken Sammelband an Plot passiert, würde in einer Serie wie ›Donjon‹ vermutlich in einem einzigen Album unterkommen. Doch lebt ›Das Narrenschiff‹ nicht vom Plot allein, sondern von urkomischen Dialogpassagen, ebenso schrägen wie temporeichen Actionsequenzen, von skurrilen Details und vor allen Dingen von komischen Figurenpaarungen, die sich hier auf jeder Handlungsebene finden: Der gestresste Usurpator Ambroise und die sadistische Nervensäge Prinz Putativ, der hartnäckig jeden Mordanschlag überlebt, der Sergeant der Stadtwache und sein ebenso nörgeliger wie unfähiger Untergebener Baltimore, deren Ermittlungen immer wieder in lächerlichen Situationen gipfeln, die affenähnlichen Jäger, die hinter dem Liebespaar der Geschichte her sind, und sich dabei vor ihrem eigenen Dschungel fürchten, und das Liebespaar selbst, Prinzessin Chlorenthe und Hofnarr Arthur, die von einem Roboter auf Rettungsmission zurück nach Irrwater geholt werden sollen, der sich selbst »Maschine« nennt und in seinen Selbstgesprächen angesichts einiger Rückschläge in existenzielle Krisen gerät: »Was tun? Nicht programmiert zum Erfinden. Zu schnell konstruiert! Geschlampt! Reflexion zu langsam! Intelligenz begrenzt! Viele Fehler! Konstrukteur verantwortungslos! Maschine unglücklich! Enttäuschung sehr groß!«

Turf lässt sich viel Zeit damit, die aberwitzigen Abenteuer seiner äußerst gesprächigen Figuren über viele Seiten auszubreiten. Er tut dies mit so viel schalkhafter Freude, dass seine Reihe niemals langweilig wird. Der (durchaus auch vorhandene) große erzählerische Bogen ist ihm dabei allerdings weniger wichtig als das Aufeinanderfolgen absurder Begegnungen und die aufwendige Gestaltung wunderschöner Comicseiten. Nicht jeder Leser wird sich mit dem eigenwilligen Humor anfreunden können – wie eben nicht jeder Mensch die Filme von z.B. Terry Gilliam mag. Trotzdem hat dieser Sammelband das Zeug dazu, ein Lieblingsobjekt von Comicfans zu werden. Schade ist eigentlich nur, dass das kuriose Geheimnis von Irrwater, das über 300 Seiten langsam und stufenweise aufgebaut und erst ganz am Ende komplett enthüllt wird, auf dem rückwärtigen Klappentext schon vorweggenommen ist.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Turf \(Zeichnungen und Text\): Das Narrenschiff](#)

(La Nef des Fous: Intérgale)

Aus dem Französischen von Tanja Krämling, Uwe Löhmann, Swantje Baumgart u.A.

Ein dicker Meilenstein

Bielefeld: Splitter Verlag 2015
400 Seiten, 49,80 Euro

Reinschauen

| [Info über Turf](#)

| [Fanseite zum Narrenschiff](#)