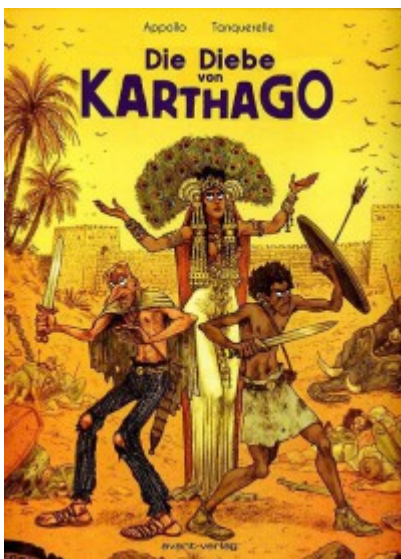


Karthago wird zerstört werden!

Comic | Olivier Appollodorus (Text), Hervé Tanquerelle (Zeichnungen): Die Diebe von Karthago

Wir schreiben das Jahr 146 v. Chr. Nordafrika ist von den Römern besetzt. Ganz Nordafrika? Nein, die Einwohner der gewaltigen Stadt Karthago hören auch nach dreijähriger Belagerung nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Doch der römische Feldherr Scipio sammelt Truppen für einen entscheidenden Großangriff. Wenn Karthago fällt, fällt den Römern auch der gewaltige Tempelschatz der Tanit in die Hände. Doch eine ausgekochte Diebesbande will den Römern zuvorkommen. **BORIS KUNZ** hat ›Die Diebe von Karthago‹ dabei begleitet.



Der Numider Berkan und der Gallier Horodamus sind zwei abgerissene Söldner, die aus der punischen Armee desertiert sind, um der Entscheidungsschlacht gegen die Römer nicht zum Opfer zu fallen. Ihre Aufgabe ist es, in der Kanalisation des gewaltigen Stadtstaates Karthago einen Zugang zu den Schatzkammern des Tempels zu finden. Die wunderschöne Tara hat sich als Vestalin in den Tempel eingeschlichen, um als Insider Berkan und Horodamus den Schatz zuzuspielen. Kontakt zur Außenwelt hält die junge Frau über den alten, leicht verkrüppelten Griechen Antigonos, der als Diener Zugang zum Tempel hat. Der reiche Lebemann Melkart schließlich soll für ein Schiff sorgen, um den gestohlenen Schatz endgültig in Sicherheit zu bringen. Für ihre waghalsige Aktion bleibt den fünf ungleichen Freunden ein Zeitfenster von wenigen Tagen, zwischen dem Beginn von Scipios Angriff und dem zu erwartenden endgültigen Sieg der Römer.

Man kann sich vorstellen, dass bei einem heimlichen Raubzug mitten während einer epischen Schlacht so manches schief laufen kann. Dass sich der Bandenchef Boroab (eine Art antiker Mafiaboss) um Diebesbeute gebracht sieht, die er sich selbst unter den Nagel reißen wollte, ist tatsächlich noch eines der geringsten Probleme unterer Helden.

Ganz ähnlich wie in ›Der Schatz der Tempelritter‹ verknüpft auch ›Die Diebe von Karthago‹ die fiktive Geschichte von ein paar ausgekochten aber liebenswerten Gaunern mit einem bedeutenden historischen Großereignis. Da die Eroberung Karthagos, die einige Zeit nach dem legendären Feldzug des Hannibal stattfand, allerdings ein nicht so ausgiebig beackertes Feld ist wie die Kreuzzüge und das Ende der Tempel, wirkt der Comic insgesamt etwas frischer und moderner. Das hat allerdings auch etwas mit der modernen und

Karthago wird zerstört werden!

etwas zynischen Erzählhaltung von Appollo und Tanquerelle zu tun.

›Asterix‹ trifft ›Game of Thrones‹

Der in Frankreich relativ bekannte Comicautor Appollo ist tatsächlich in Karthago geboren und später auf der Insel Réunion aufgewachsen. In Deutschland kennt man bisher nur seine Zusammenarbeit mit Lewis Trondheim: ›Insel Bourbon 1730‹. Schon in dieser Piratengeschichte konnte man sehen, dass Appollo ein Herz für Schufte hat - und gleichzeitig gnadenlos mit ihnen verfährt.

Zeichner Hervé Tanquerelle ist uns vor allem als Nachfolgezeichner von Joann Sfar's düsterer Reihe ›Professor Bell‹ bekannt. Für ›Die Diebe von Karthago‹ hat er sich noch weitaus mehr ins Zeug gelegt und seinen modernen französischen Funny-Stil noch etwas mehr von der Krakelei der Schule Sfar/Trondheim befreit um eine historische Welt zu schaffen, in die der Leser richtig eintauchen kann. Seine Seiten zeichnen sich durch historische Detailfreude ebenso aus wie durch stimmungsvolle Farbkomposition und den Einsatz plastischer Schattierungen, um etwas entstehen zu lassen, was man als Symbiose aktueller französischer Zeichenkultur und der Bildsprache eines Ridley Scott (›Gladiator‹) bezeichnen könnte. Und es sind hauptsächlich die Europäer (Gallier, Römer, Griechen), die mit übertriebener Gesichtsphysiognomie und Nasen wie Hinkelsteinen ausgestattet sind, während Tanquerelle den Bewohnern Karthagos eine raue, exotische Schönheit zugesteht, die sich nahtlos in die gelungen gestaltete Kulisse Karthagos einfügt.



Abb: Avant

Modern wirkt an der Geschichte ebenfalls die Tatsache, dass wir es fast nur mit Antihelden und Protagonisten zu tun haben, die hauptsächlich für sich selbst, eventuell noch für enge Freunde, niemals aber für einen Herrscher, eine Nation oder einen bestimmten Glauben eintreten. Die fünf abgeklärten Räuber machen sich keine Illusionen darüber, dass nur diejenigen nicht als Rädchen im System Krieg zermahlen werden, die ihr Glück selbst in die Hand nehmen. Diese Haltung macht uns die Figuren auch sehr zugänglich und sympathisch.

Auch dem »High-Concept«-Ansatz der Geschichte (eine Gaunergeschichte vor dem Hintergrund einer historischen Schlacht) steht ein schonungsloser historischer Realismus entgegen: Unsere fünf erbärmlichen Helden werden das Schicksal von Karthago in keiner Weise entscheidend mitbestimmen, sie haben keinen

Karthago wird zerstört werden!

Einfluss auf die Dinge, die um sie herum geschehen, sondern laufen permanent Gefahr, von ihnen überrollt und aufgerieben zu werden. So breiten Appollo und Tanquerelle vor dem Leser ein zweibändiges, hochdramatisches Schlachtengemälde aus (von ›Avant‹ für uns in einem Band zusammengefasst), vor dem die hochtrabenden Pläne der kleinen Gauner zunehmend lächerlicher und bedeutungsloser erscheinen.

Trotz durchaus humoristischer Ansätze liegt der Reiz dieses spannenden Comics nicht darin, dass er aus einem äußerst blutigen Eroberungsfeldzug eine bunte Kulisse für eine spaßige Geschichte generiert, sondern darin, dass er die Brutalität der Ereignisse ernst nimmt und ihnen Rechnung trägt. So ist ›Die Diebe von Karthago‹ tatsächlich eine Art erwachsen gewordenes ›Asterix‹.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Olivier Appollodorus \(Text\), Hervé Tanquerelle \(Zeichnungen\): Die Diebe von Karthago](#)

(Les Voleurs de Carthage)

Aus dem Französischen von Annika Wisniewski

Berlin: Avant-Verlag 2015, 112 Seiten, 24,95 €

[Erwerben Sie dieses Buch bei Osiander](#)

Reinschauen

| [Leseprobe](#)

| [Blog von Appollo](#)

| [Blog von Tranquerelle](#)