

Comic | D.-P.Filippi, S.Camboni: Eine außergewöhnliche Reise/A.Alice: Das Schloss in den Sternen

Mit ›Eine außergewöhnliche Reise‹ und ›Das Schloss in den Sternen‹ sind im *Splitter*-Verlag zwei sympathische Steampunk-Serien erschienen, die sich mit recht ähnlich konzipierten Geschichten an jüngere Leser wenden. Als älterer Leser (und Fan des Genres) hatte **BORIS KUNZ** mehr Freude mit jenem Comic, der sich tatsächlich auf die Augenhöhe seines jüngeren Zielpublikums eingelassen hat.



Schriftsteller und Visionär Jules-Gabriel Verne (1828-1905)

Wer eine gute Genre-Geschichte erzählen will, dem muss Zweierlei gelingen: Einerseits muss seine Story alle Elemente beinhalten, die der eingefleischte Fan erwartet (in diesem Fall eine stimmige Alternativ-Welt voller retrofuturistischer Technologie, in der wir halbwegs glaubhaft unsere eigene Welt wie durch einen Zerrspiegel wiederfinden können), andererseits müssen genügend originelle Einfälle vorhanden sein, um ebendiesen eingefleischten Fan nicht zu langweilen. Wenn jemand auf den ausgetretenen Pfaden des Horrorfilms oder des Western wandelt, lässt sich letzteres natürlich wesentlich schwerer vermeiden. Im Steampunk, der ja vergleichsweise ein Nischendasein führt und doch eher von Fans für Fans gestaltet wird, scheint es für viele Autoren eher ein Problem, sich in der großen Spielwiese aufregender Kulissen und cooler Gimmicks nicht so weit zu verlieren, dass die Geschichte, die man erzählt, für Neueinsteiger in das Genre die Anknüpfungspunkte verliert.

Autor Denis-Pierre Filippi dürfte Lesern des *Splitter*-Verlages durch den Zweiteiler ›Träume‹ bekannt sein, in dem er eine ganz ähnliche Phantasiewelt um das Element der Erotik erweitert hat, was ja durchaus auch für ein nicht genreaffines Publikum ein Anknüpfungspunkt sein dürfte. In seinem neuen Streich ›Eine außergewöhnliche Reise‹, dessen drei Bände in Deutschland gleich in einer wunderschönen Gesamtausgabe vorliegen, geht er einen etwas anderen Weg: Mit zwei jugendlichen Protagonisten in der Hauptrolle mischt er das sonst sehr düstere Genre mit einem eher heiteren Erzählton und macht außerdem das, was im Steampunk oft nur Dekor ist, zum Dreh- und Angelpunkt der Geschichte: außergewöhnliche Erfindungen, dank derer die Geschichte der Industrialisierung im 19. Jahrhundert neu geschrieben werden musste.

Auch der hierzulande für düstere mythologische Stoffe wie ›Das dritte Testament‹ (Carlsen) oder ›Siegfried‹ (Splitter) bekannte Alex Alice geht in einem ganz ähnlichen Erzählton noch einen Schritt weiter und berichtet in seinem Zyklus ›Das Schloss in den Sternen‹ (Untertitel: ›1869: Die Eroberung des Weltraums‹) von der Entwicklung der allerersten außergewöhnlichen Erfindung: Einem Ätherschiff. Damit setzt er genau an einem historischen Angelpunkt an, an dem unsere Geschichtsschreibung plötzlich eine Abzweigung in die phantastische Welt des Steampunk nimmt.

›Eine außergewöhnliche Reise‹



Europa 1927: Frankreich und England befinden sich im Krieg mit Nazi-Deutschland. Die Fronten werden von einer geheimnisvollen weiteren Partei aufgemischt, der sog. »Dritten Achse« die nur in Form automatisierter Kampfroboter in Erscheinung tritt, die plötzlich vor der Küste der Normandie auftauchen und deutsche Flugzeuge vom Himmel holen. In New York ruft gleichzeitig der weltbekannte Wissenschafts-Mäzen Al Capone zum »Jules Verne Wettbewerb« auf: Wer ein Fahrzeug konstruiert, das sich zu Wasser, zu Lande und in der Luft gleichermaßen fortbewegen kann, dem winkt ein hohes Preisgeld.

Noémie Clausborough und ihr Cousin Emilien sind Kinder aus ebenso reichen wie exzentrischen Elternhäusern, die in einem britischen Eliteinternat einen Sonderstatus einnehmen: Sie leben in einem beeindruckenden, mehrstöckigen Baumhaus mit selbstkonstruierter Liftanlage im Garten des Internats. Dort werden sie von der Nachricht überrascht, dass sie diesmal die Sommerferien seit langer Zeit wieder im Landsitz der Familie verbringen werden. Noémies Eltern sind von einer ihrer langen Expeditionsreisen zurückgekehrt und haben dort Quartier bezogen. Noémie und Emilien, beides altkluge Wunderkinder, bleibt nicht lange verborgen, was der wahre Anlass dieser unerwarteten Familienzusammenführung ist: Noémies Eltern sind hier, um den Nachlass von Emiliens Vater Alexander zu regeln. Dieser ist seit Längerem verschwunden und gilt mittlerweile als tot.

Vor seinem Verschwinden hat Alexander Clausborough am Prototyp eines U-Boots mit neuartigem Antrieb gearbeitet, mit dem er in New York zum legendären Jules Verne Wettbewerb antreten wollte. Für die Kinder liegt schnell der Verdacht nahe, dass Alexander von jemandem entführt wurde, der hinter dem Prototyp her war. Aber wer? Sein anonymer Geldgeber? Ein Konkurrent um den Jules Verne Preis? Die rätselhafte »Dritte Achse«? Emilien und Noémie sind entschlossen, das herauszufinden. Sie tun sich mit Alexanders ehemaligen

Erfinderkollegen zusammen, um mit dem Prototypen im Wettbewerb anzutreten und damit die Hintermänner der Entführung aus der Reserve zu locken. Tatkräfte Unterstützung erhalten sie dabei von Amelia Sweetless, ihrer ebenso bezaubernden wie technisch versierten Gouvernante. Gemeinsam müssen sie nicht nur die technischen Probleme ihres Prototypen in den Griff bekommen, sondern auch inmitten der Kriegswirren den Weg nach Paris und schließlich New York antreten, sich diverser Sabotageversuche erwehren und mit detektivischem Spürsinn unter ihren Konkurrenten mögliche Feinde ausmachen – etwa den egomanischen Erfinder Howard Hughes.

Filippi erzählt diese durchaus originelle Geschichte flott, spannend und mit viel Dialogwitz. Silvio Camboni hat seinen dazu passenden, cartoonesken Strich unter anderem als Zeichner von Disney-Comics geschult. Das Setting der Geschichte gibt ihm allerdings Gelegenheit, sein ganzes Können zu zeigen und sein alternatives Europa mit herrlichen Kuppelbauten im verspielten Jugendstil auszustatten. Seine Kulissen sind eine Augenweide, alles ist liebevoll mit unzähligen Details ausgestaltet und sehr aufwändig und plastisch koloriert. Auch die Actionsequenzen unter Wasser, die Verfolgungsjagden zwischen Mini-U-Boot und gigantischen Kampfrobootern gelangen ihm hervorragend. An die sehr cartoonhafte Figurengestaltung (minimales Kinn, gewaltige Augen) muss man sich erst ein wenig gewöhnen.



Allerdings will Camboni eine ganze Menge an Details und an Handlung auf seinen Seiten unterbringen, sodass er oft sehr kleinteilig werden muss und sich nur selten große Splashpanels leisten kann. Diese hätten die cineastischen Wirkung des Comics durchaus noch verstärken können. Auf hohem Niveau ließe sich bemängeln, dass alles wie aus einem Guss wirkt: Ob der Landsitz in England, ein exzentrisches Laboratorium in Paris, hochmoderne Stelzenschiffe oder ein Luxushotel in New York: Irgendwie scheint in dieser Welt alles vom gleichen Architekten zu stammen. Auch die martialischen Kriegsmaschinen bilden nur bedingt eine Ausnahme.

Der Krieg wird in diesem Comic auf ein Minimum reduziert: Zwar ziehen ab und an bedrohliche Kampfflugzeuge über die Landschaft, doch bis auf ein paar Geschütztürme vor der Tower Bridge oder dem Eiffelturm scheinen Paris oder London vom Krieg noch völlig unberührt zu sein. Auch Seeschlachten scheinen nur zwischen Schiffen und Robotern stattzufinden und fast ohne menschliche Opfer auszukommen. Darüber hinaus nivellieren sich die beiden größten Bedrohungen der Geschichte ohnehin ständig gegenseitig: Wo immer die Nazis auftauchen ist auch die Dritte Achse mit ihren Robotern nicht weit, um diese auszuschalten. Das minimiert Spannung und Gefahr, und rückt den Krieg sehr in den Hintergrund, obwohl dieser für die Story doch eine wesentliche Rolle spielt.

Vermutlich möchten Filippi und Camboni ihre eher jüngere Zielgruppe schonen. Vor diversen sexuellen Anspielungen dagegen werden die Leser nicht verschont; Emilien ist unübersehbar von den Rundungen seiner Gouvernante fasziniert, Rundungen die auch immer wieder bewusst als Lockmittel und Ablenkungsmanöver

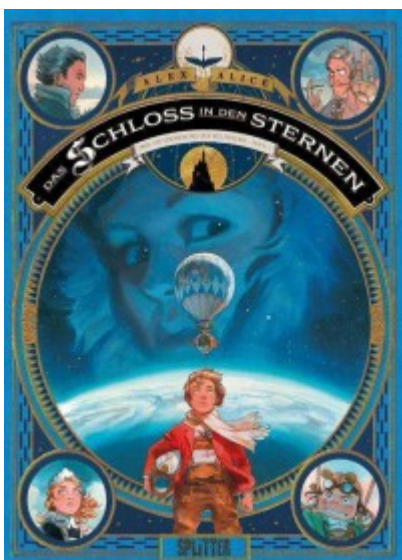
gegenüber ihrer Gegner eingesetzt werden. Und der irre japanische Koch von Noémies Eltern setzt ihnen zum Frühstück auch schon mal Haisperma vor.

Es ist allerdings weniger die ständig präsente Erotik, die die Frage aufkommen lässt, ob der Comic statt beim *Toonfish*-Label, das ja für ein jüngeres Publikum ausgerichtet ist, nicht doch besser im erwachseneren *Splitter*-Verlag aufgehoben gewesen wäre. Die Handlung selbst ist nämlich mit einem stetig wachsenden Arsenal an Figuren, von denen einige ein doppeltes oder gar dreifaches Spiel spielen, ziemlich kompliziert. Die Szenen, in denen handfeste Action im Vordergrund steht, treten in ihrer Häufigkeit deutlich hinter denen zurück, in denen über Probleme mit Co2-Ventilen, die Wettbewerbsregularien oder die vermutlichen Pläne der Hintermänner des Verbrechens debattiert wird.

Dabei wäre durchaus das Potential da gewesen, den Leser eher emotional als intellektuell zu packen: Sowohl Emilien als auch Noémie müssen sich ständig damit auseinandersetzen, von ihren Eltern allein gelassen, ja sogar verraten worden zu sein. Doch je komplizierter die Geschichte wird, um so weniger Raum bleibt, um diesen Emotionen die Gewichtung zu geben, die sie noch am Anfang der Geschichte bekommen. So wird man am Ende aus der Geschichte hinauskatapultiert wie die Figuren aus einem sinkenden U-Boot. Hätte Filippi seinen jüngeren Lesern genauso viel Verständnis für tragische Momente wie für unterschwellige Erotik zugetraut, hätte diese optisch exzellente Comicreihe durchaus das Zeug dazu gehabt, dem gesamte Steampunk-Genre neues Territorium und neue Fans zu erschließen.

Zwar liest sich ›Eine außergewöhnliche Reise‹ sehr gut und gehört optisch zu dem Besten, was das Genre zu bieten hat, bleibt aber in punkto Spannung und Emotionalität leider hinter den Möglichkeiten zurück. Damit wird auch dieses Steampunk-Werk die Fans des Genres begeistern, es aber bei reinen Funny-Konsumenten schwer haben.

›Das Schloss in den Sternen‹



Wie es auch gehen könnte, macht der Französische Autor und Zeichner Alex Alice vor, der eine ganz ähnliche Geschichte erzählt: Im Jahr 1868, einer Zeit, als wissenschaftlicher Fortschritt und Märchenkönige noch Hand in Hand existieren konnten, bricht in Frankreich die mutige Forscherin Claire Dulac mit einem Ballon in die Stratosphäre auf, um dort nach dem Äther zu forschen, dem legendären Himmelselement, dessen Existenz einst von Sokrates postuliert wurde. Sie kehrt von ihrem Flug

jedoch nicht mehr zurück. Ein Jahr später erhalten ihr Mann Archibald, der selbst Ingenieur und Forscher ist, und ihr etwa zwölfjähriger Sohn Seraphin einen Brief aus dem Königreich Bayern. Dort hat man das Logbuch aus Claires Ballon gefunden und versucht nun, auf Grundlage ihrer Aufzeichnungen, ein Ätherschiff zu bauen, das die höchsten Regionen des Himmels bereisten soll – bis hin womöglich zu fremden Planeten. Trotz anfänglichen Widerstrebens erklärt sich Archibald schließlich bereit, dem tollkühnen Unternehmen als Ingenieur des weltweit ersten Ätherantriebs zur Verfügung zu stehen. So verschlägt es den jungen Seraphin an der Seite seines Vaters schließlich in das Märchenschloss Neuschwanstein, denn der Schirmherr des ganzen Unternehmens ist niemand anderer als der bayerische König Ludwig, einer der letzten romantischen Visionäre seiner Zeit.

Doch nicht nur mit technischen Schwierigkeiten oder den Eitelkeiten ihres Auftraggebers haben Professor Dulac und sein Sohn zu kämpfen: Der Kammerherr des Schlosses erweist sich als Spion der Preußen, der im Auftrag von Bismarck herausfinden soll, ob so ein Ätherschiff sich nicht auch als Kriegswaffe eignen würde. Gemeinsam mit Hans, dem Sohn den Wildhüters und ebenso wie Seraphin ein Hobby-Ätherforscher, und dem hübschen Zimmermädchen Sophie versucht Seraphin, die Erfindung seines Vaters vor dem Zugriff der Spione zu schützen...

Auch hier also wird aus dem Blickwinkel jugendlicher, bzw. fast kindlicher Protagonisten von der Entwicklung einer neuartigen Maschine vor explosivem politischen Hintergrund erzählt, und Seraphin und Emilien teilen sich sogar das Trauma des verschollenen Elternteils. Doch Alex Alice gelingt es, seiner Geschichte mehr Bodenhaftung zu verleihen – obwohl es darin um die Eroberung des Himmels geht. So ist Seraphin kein altkluges Genie sondern ein etwas verträumter Außenseiter – und bietet damit eindeutig größeres Identifikationspotential für junge Comicleser. Er ist ein cleverer Junge, der in ein Abenteuer hineinstolpert, weil er seinem Vater helfen und das Andenken an seine Mutter bewahren will. Auch die ganze Story ist klarer, weniger überfrachtet, dadurch aber keinesfalls ärmer an Spannung, Überraschungen oder witzigen Nebenfiguren – im Gegenteil: Alice kann diese Momente viel besser auskosten, weil er nicht ständig damit beschäftigt ist, einen hochkomplexen Plot zu rekapitulieren. Indem er nicht von Anfang an von einer Welt voller »Wunderbarer Wissenschaft« erzählt, sondern stattdessen die Ätherschiffe als neuartiges Element in eine historisch stimmig nachgezeichnete Welt setzt, kann Alice dem Zauber dieses Wunders eine viel größere Wirkung und Bedeutung verleihen.



Als inhaltliches sowie stilistisches Vorbild haben unübersehbar die Werke des

großen japanischen Trickfilmschöpfers Hayao Miyazaki (›Das Schloss im Himmel‹) gedient. Auch die Zeichnungen sind in der Gestaltung der Figuren stark an Mangas angelehnt – womit Alice auch seine Vielseitigkeit als Zeichner unter Beweis stellt. So kommt der Leser also nicht nur in den Genuss einer französischen Manga-Version des bayerischen Königs Ludwig als Protagonist eines Jules-Verne-Szenarios, sondern begegnet auch einem humoristischen Sidekick in Form eines bayerischen Knaben in Lederhose, der mit seinem breiten Gesicht nicht nur der Manga-Tradition der schrägen, lustigen Nebenfigur gerecht wird, sondern auch eine gewisse Ähnlichkeit mit ein paar sehr berühmten deutschen Lausbuben an den Tag legt, die ebenfalls Comicgeschichte geschrieben haben. Doch das Aufspüren solcher Anspielungen bleibt ein Sport für die erwachsenen Leser. Sie stellen sich dem Lesegenuss für die Jüngeren nicht sperrig in den Weg. König Ludwig und sein Gegenspieler, der machthungrige, aber auf seine Weise auch rationale und kosmopolitische Staatsmann Otto von Bismarck, funktionieren auch ohne historisches Wissen wunderbar als Figuren einer märchenhaften Abenteuergeschichte.

Die Zeichnungen von Alice sind wesentlich zurückhaltender als die von Camboni. Oftmals sind die Bleistiftvorzeichnungen unter der eher dezenten und filigranen Aquarellkolorierung noch spürbar. Dieser grafische Sanftmut funktioniert in den poetischen Szenen wunderbar. Doch auch wenn die Actionsequenzen konzeptionell durchdachter (und humorvoller) sind, fehlt es ihnen leider an genau der grafischen Dynamik, die Camboni in der »außergewöhnlichen Reise« immer wieder zur Schau stellt. In diesen Momenten wünschte man sich, zumindest als Zeichner hätte Alice bei ›Das Schloss in den Sternen‹ etwas mehr auf die Kacke gehauen. Denn was Story, Figurenzeichnung und Konzeption angeht hat Alice als Autor ein sehr solides Fundament zu bieten. So ist ›Das Schloss in den Sternen‹ tatsächlich genau das richtige Album, um junge Leser an den Steampunk heranzuführen und Voraussetzungen zu schaffen, unter denen sie dann auch der »außergewöhnlichen Reise« etwas abgewinnen können.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Denis-Pierre Filippi \(Text\), Silvio Camboni \(Zeichnungen\): Eine außergewöhnliche Reise](#)

(Le Voyage Extraordinaire) Aus dem Französischen von Swantje Baumgart

Bielefeld: Splitter Verlag 2015

152 Seiten, 29,95 Euro

[Erwerben Sie dieses Buch bei Osiander](#)

[Alex Alice: Das Schloss in den Sternen](#)

(Le Château des Étoiles) Aus dem Französischen von Swantje Baumgart

Bielefeld: Splitter Verlag 2015, 72 Seiten, € 15,80

[Erwerben Sie dieses Buch bei Osiander](#)

Reinschauen

| [Informationen über Filippi](#)

| [Homepage von Camboni](#)

| [Blog von Alex Alice](#)