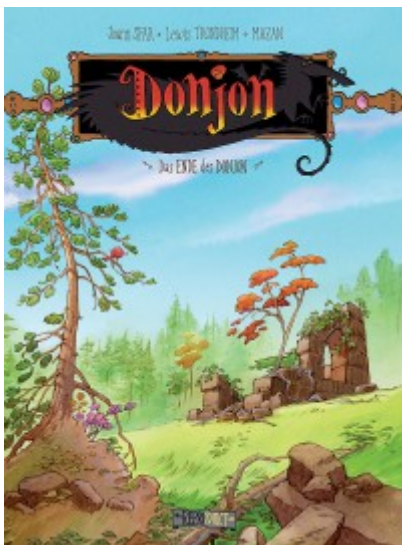


## Comic | Joann Sfar / L.Trondheim, Mazan: Donjon 111/V.Klinke, F.Mertikat: Steam Noir - Das Kupferherz 4/L. Trondheim: Ralph Azham 5

Mit ›Das Ende des Donjon‹ und dem vierten Band der Erzählung ›Das Kupferherz‹ aus dem ›Steam Noir‹-Universum finden zwei bemerkenswerte Comicepen ihren Abschluss. Die sehr unterschiedlichen Werke eint die Gemeinsamkeit, dass darin faszinierende Welten entworfen wurden, die sich aus schwebenden Schollen zusammensetzen. Doch was den einen Anlass für Slapstick und Spektakel ist für die anderen eher ein Grund für düsteren Existenzialismus. Beide waren (ebenso wie ein aktueller Band von ›Ralph Azham‹) für **BORIS KUNZ** Anlass, über das Verhältnis zwischen ausufernder Fabulierlust und abgeschlossener dramatischer Form nachzudenken.

### Das Ende des Donjon

Was ist der Donjon? Ein gewaltiger Turm voller Monster, Ungeheuer und angeblicher verborgener Reichtümer, in dem Schatzsucher, Helden und Drachentöter versuchen, ihre Träume von Schätzen, Heldentum und besiegten Drachen zu verwirklichen – meist mit tödlichem Ausgang. Mit ›Donjon‹ haben zwei stilprägende Comicgrößen Frankreichs, Joann Sfar (›Vampir‹) und Lewis Trondheim (›Herrn Hases haarsträubende Abenteuer‹) eines ihrer Meisterwerke geschaffen: Ein überbordendes Fantasyuniversum, witzig und blutrünstig, satirisch und epochal, in dem Genre und Parodie nicht mehr sauber auseinanderzuhalten waren.



Alles beginnt mit der Ente Herbert, unbedarft, etwas großmäulig und alles andere als ein Held, dem ein besonderes Artefakt in die Hände gerät: Ein magisches Schwert, das in der Lage ist, die großen Krieger, die es schon getragen haben, aus dem Nichts wieder herbeizuholen. Allerdings darf man von dieser Waffe auch erst Gebrauch machen, wenn man schon mindestens drei große Heldentaten vollbracht hat. Eine Aufgabe, die dem armen Herbert nicht ganz leicht fällt. Schließlich ist er nur ein Laufbursche im Donjon, der aber bald schon Seite an Seite mit Marvin, einer mächtigen Kriegerechse, in allerhand haarsträubende Abenteuer gerät.

Und weil das Trondheim und Sfar nicht genug war, expandierten sie das Donjon-Universum bald schon in mehrere Richtungen: Zunächst in die Vergangenheit (›Donjon-Morgengrauen‹), wo die Jugend von Hyazinth erzählt wird, dem späteren Gründer und Leiter des Donjon. Der ist zu Beginn der Erzählung ein ebenso unbedarfter Vogel wie Herbert, der in einer gigantischen Metropole (einer Art heruntergekommenem Minas

Tirith) ein Doppelleben als Student und Zorro-Verschnitt namens ›Das Hemd der Nacht‹ führt. ›Donjon Parade‹ erzählt abgeschlossene Abenteuer von Herbert und Marvin, die nichts zur Chronologie der epischen Ereignisse beitragen und (scheinbar) für etwas jüngere Leser ausgelegt sind, als sollten sie mit dieser Reihe in das bizarre Universum des Donjon gelockt werden. ›Donjon Monster‹ beleuchtet wichtige und unwichtige Nebenfiguren aus der Welt des Donjon - wobei hier durchaus ein paar mythologische Schlüsselgeschichten untergebracht sind, die deutlich machen, dass allen Bänden eine gigantische Erzählung zugrunde liegt, die nicht völlig zusammenhanglos ist, deren Stränge aber eher locker aufeinander aufbauen, statt stringent durchgeplant zu sein.

Während Sfar und Trondheim als Autoren sämtlicher Stories fungieren, wurde bald schon für jeden Band ein neuer Zeichner auserkoren, sodass die Reihe, die von 1999 bis heute auf stolze 36 Alben anwachsen konnte, auch zu einer Spielwiese verschiedener Zeichenstile wurde. Es ist erstaunlich, wie vielen Künstlern es gelungen ist, dem von Trondheim in den ersten Bänden vorgegebenem Mix aus krakeligem Funny-Stil und groß auftrumpfenden Fantasy-Eyecandy noch eine ganz eigene Handschrift zu geben. Eine Liste der Donjon-Zeichner liest sich dann auch wie ein Who is Who der angesagten französischen Comicszene: Christophe Blain, Kerascoet, Killoffer...

Und dann ist da schließlich der Blick in die ferne Zukunft: ›Donjon Abenddämmerung‹, die mit dem jüngsten Band ›Das Ende des Donjon‹ dem wilden Epos eine Art Ende verpasst. ›Abenddämmerung‹ ist damit auch die einzige der Donjon-Zeitlinien, die wirklich konsequent zu Ende erzählt worden ist. Darin nun hat sich die Ente Herbert, besessen von einem namenlosen Bösen, in einen ganz und gar nicht mehr unbedarften Despoten verwandelt, der zum Herrscher der ganzen Welt aufsteigen möchte, wie sich das für einen Schurken gehört. Die zahlreichen magischen Artefakte, die sich im Laufe seiner frühen Abenteuer zum sprechenden Schwert gesellt haben, waren daran nicht ganz unschuldig.

Marvin hat inzwischen seine Flügel und sein Augenlicht eingebüßt und ist zu einer Art uraltem Zen-Krieger geworden. Im Laufe von Ereignissen, die hier auch nur annähernd zusammenzufassen den Rahmen sprengen würde, und in denen unter anderem die leiblichen sowie die adoptierten Kinder und Schwiegerkinder von Herbert eine wesentliche Rolle spielen, ist die Welt des Donjon, Terra Amata, in zahlreiche Schollen zerbrochen, die jetzt um einen Magmakern durch den Äther schweben. Mehrere Bände der Reihen handeln nur von den irrwitzigen Abenteuern, die man auf diesen Schollen erleben kann. Diese werden aber nach und nach von »Der Schwärze« angezogen, um sie mit der Totenwelt zu fusionieren und in einem dunklen Imperium zu vereinen, aus dem es kein Entrinnen mehr gibt.

Kurz: Die Welt steht vor einer noch kompletteren Apokalypse, als sie ohnehin schon stattgefunden hat. Und am Ende stehen - ganz klassisch - nur noch Herbert (der inzwischen wieder halbwegs der Alte ist) und Marvin und ein paar schräge Verbündete als letzte Hoffnung da, diesen kompletten Untergang noch abzuwenden.

So stürzen sich die zwei Figuren, mit denen im ersten Band alles begonnen hat, im letzten Band tapfer in einen wendungsreichen Endkampf, in dem noch einmal zahlreiche alte Bekannte aus der Serie auftauchen (Insidern sei an dieser Stelle nur gesagt: »Zongo!«), und den wirklich nur der Leser durchblicken kann, der zumindest die Abenddämmerungsgeschichten lückenlos verfolgt hat. Auch wenn Trondheim und Sfar in ihrem Werk zwischen Morgengrauen und Abenddämmerung genug Platz für über 100 weitere Geschichten gelassen haben (dementsprechend wurden die Alben sogar lückenhaft nummeriert, so dass der letzte Band die stolze Nummer 111 trägt), haben sie doch über die Jahre ein so kompliziertes Geflecht von Figurenbeziehungen, Verwandtschaftsverhältnissen und magischen Regeln aufgebaut, dass der erzählerische Faden, der all diese Stränge vereinen soll, ganz schon dick werden muss und eher an einen Knoten erinnert. Allerdings scheint

diese Zusammenführung aller Stränge auch eher eine sportliche Herausforderung als ein lang geplantes Konzept für die Autoren gewesen zu sein.

Komplizierte magische Tricks, vertauschte Körper, kurze Wiedersehen mit alten Bekannten, Referenzen zur übergreifenden Mythologie der gesamten Erzählung sowie ein teilweise aus dem Off erzählter, finaler Showdown: ›Das Ende des Donjon‹ hat eindeutig keine Stand-Alone Qualitäten (wie manch anderes Donjon-Album), sondern erschließt sich nur noch dem, der die vorherigen Bände gelesen und ihren Inhalt auch noch einigermaßen präsent hat. Doch auch – oder gerade – in der Gesamtübersicht über den Donjon-Zyklus ist ›Das Ende des Donjon‹ sicherlich nicht eines der besten Alben, sondern eher ein augenzwinkerndes Abschiednehmen von den Fans. Erst im epischen Kampf gegen Ende läuft der Band zu besonderer Form auf, aber auch eher in der konsequenten Parodie eines epischen Endkampfes, nicht in wirklich emotional mitreißenden Szenen. Dafür sind die Dinge, die vorher geschehen zu willkürlich, zu chaotisch, dafür geben sich zu viele Figuren und Krieger die Klinke – oder besser: Die Klinge – in die Hand. So zeichnet sich der Band zwar durch viele kleine Ideen, aber nicht durch einen besonders gewieften Handlungsbogen aus. Der eingefleischte Fan kann sich neben ein paar melancholische Referenzen vor allem daran erfreuen, dass den am meisten vom Schicksal gebeutelten Hauptfiguren, allen voran Herbert, ein positiver Abgang – oder besser: Ausklang – vergönnt ist.

### Ralph Azham 5: Das Land der blauen Dämonen



Die später entstandene Fantasy-Reihe ›Ralph Azham‹, für die Trondheim als Autor und Zeichner allein verantwortlich ist, könnte dem Leser, dem das komplizierte Donjon-Universum etwas ausufernd erscheint, als gute Einstiegsdroge dienen. Die Reihe hat stilistisch und humoristisch die gleichen Qualitäten wie Trondheims frühe Donjon-Alben, und auch die Ente Ralph ist eigentlich ein geistiger Vetter von Herbert. Allerdings sollen seine Abenteuer in sieben Bänden abgeschlossen sein. Sie erzählen von einem unfreiwillig auserwählten Held mit besonderen Gaben, der es auf sich nimmt, sein Land aus dem Griff korrupter Herrscher und von der allgegenwärtigen Bedrohung des bösen Tyrannen »Vom Syrus« zu befreien. Eine klassische Fantasy-Queste, die hier natürlich ein paar wilde und unvorhersehbare Haken schlägt.

Im mittlerweile fünften Band (›Das Land der blauen Dämonen‹) nimmt Ralph mit seinen treuen Begleitern eine irrwitzige Seefahrt auf sich, um sich »Vom Syrus« persönlich zu stellen, den er zum Verbündeten im Kampf gegen den König seiner Heimat machen will. Die Audienz bei dieser Figur, die über fünf Bände als

geheimnisvoller Obererz bösewicht eingeführt wurde, hält dann noch einmal eine ziemliche Überraschung für Ralph (und die Leser) parat.

Auch für die Lektüre von ›Ralph Azham‹ gilt: Die mittlerweile kompliziert gewordenen Figurenbeziehungen und Regeln der Magie machen ständigen Rückbezug auf die vorherigen Bände notwendig. Der fünfte Band bietet ein paar richtige Highlights (der geniale Kampf gegen den Wasserhalbtroll) und witzige Wendungen, insgesamt geht es eher ein wenig gemäßiger zu, aber auch weniger verschnörkelt, denn die Mission der Reise ist klar formuliert und wird auch relativ geradlinig durchgezogen. Dafür merkt man der Erzählung langsam an, dass die ständigen Gags um die Fähigkeiten der Figuren (die Geister der Toten, die Farbpillen, der Lügenring) sich abnutzen, bzw. auch den Autoren langsam zu ermüden scheinen, denn sie werden in diesem Band mit weniger Hin und Her abgehandelt, als üblich. Zwar ist der Comic weiterhin kurzweilig erzählt, aber irgendwie will Trondheim die Balance zwischen Verrücktheit und spannendem Erzählbogen nicht ganz so gelingen, wie das im ersten Band noch der Fall war. Seither schlägt jedes der Alben etwas zu stark in einer der beiden Richtungen aus.

Da war in der Welt des Donjon doch mehr unkonventionelle Anarchie zu spüren, da dort die meisten Alben nicht nur ein abgezähltes Kapitel in einen fertigen Bogen, sondern ein für sich selbst funkender Mosaikstein in einem absichtlich übertrieben großen Mosaik waren.

#### **Steam Noir - Das Kupferherz 4**

Noch ein wenig anders verhält es sich mit der Erzählung ›Das Kupferherz‹, die in der wesentlich düsteren aber ebenso fantastischen Welt von ›Steam Noir‹ angesiedelt ist, die auf dem Rollenspiel ›Opus Anima‹ basiert. Hier betonen die Autoren, dass sie zwar zunächst eine Geschichte aus diesem Universum erzählen, ihre Welt aber noch Raum für viele weitere Geschichten mit anderen Protagonisten bieten würde.



Auch hier bewegen sich zahlreiche bewohnte Schollen durch den Äther (hier eine sehr nebelige und unheimliche Angelegenheit) doch darauf befindet sich eine modernere (und dezidiert mit deutschen Wurzeln erzählte) Zivilisation, entsprechend dem späten 19. Jahrhundert, mit auf Dampftrieb basierender Technologie, die es aber schon bis zu Maschinenmenschen gebracht hat. Die zweite große Besonderheit dieser Welt ist die ständige Auseinandersetzung mit dem Totenreich. In einem zwar unregelmäßigen aber berechenbaren Zyklus bewegt sich die Totenwelt »Vineta« an den zivilisierten Schollen

vorbei. In diesen sog. »Blinden Tagen« kommen Seelen verstorbener Menschen in die Welt der Lebenden zurück - doch ihre Verkörperung führt zu schlimmen Verzerrungen der Realität, die Gegenstände ebenso betreffen können wie die Körper der Lebenden, und durch die unbewohnbare Gebiete entstehen können. Hier ist Felix Mertikat, Benjamin Schreuder und Verena Klinke eine Welt gelungen, die auf bizarre und faszinierende Weise mit mythologischem Totenkult ebenso spielt wie mit unseren Ängsten vor Radioaktivität und Verstrahlung - und der nostalgischen Liebe zu retrofuturistischer Technologie.

Innerhalb dieser Welt erzählt die vierbändige Kupferherz-Saga von dem »Bizarromanten« (Experte für die Registrierung wiedergekehrter Seelen und Eindämmung des Verzerrungsphänomens) Lerchenwald, der gemeinsam mit der Suffragette Frau D und dem Maschinenmenschen Hirschmann in einem unheimlichen Kriminalfall ermittelt, in dem eine zurückgekehrte Seele die Leiche eines Mädchens gestohlen hat. Die Spur führt sie dabei zu Dr. Eduard Presteau, einem genialen Arzt mit zwielichtiger Vergangenheit, der eine kupferne Herzprothese hergestellt hat, die mit diesem Verbrechen in Zusammenhang steht.

Im letzten Band hat sich der Krimiplot mittlerweile weitgehend geklärt und wird stark zurückgefahren zugunsten eines Showdowns, der vor allen Dingen die spezielle Mythologie der ›Steam Noir‹ - Welt bedient und ein gutes Stück weit auch erklärt. Dazu muss Lerchenwald in der ersten Hälfte des Comics einiges an Backgroundinformation über die Zusammensetzung der Seelen referieren, und warum deren Erscheinen in Landsberg die Verzerrungen auslöst. Auch über die Herkunft des Maschinenmenschen Hirschmann erfährt man in diesem Band eine Menge, denn damit in dem nicht unkomplizierten Plot am Ende, wenn die sich immer schneller nähernde Totenwelt wieder auftaucht, alle Fäden zusammenlaufen können, ist viel Information notwendig.

Eigentlich erfüllt das letzte Album alle Erwartungen, die man haben kann: Sämtliche Stränge werden zu Ende gebracht, sowohl der Wiederkehrer Leander Schönherr als auch die Familie um Presteau bekommen ihren letzten großen Auftritt. Viele Rätsel und Geheimnisse um die Schollenwelt werden geklärt und das titelgebende Kupferherz spielt noch einmal eine tragende Rolle. Für sich genommen hat der auf über 100 Seiten ausgeweitete vierte Band aber auch seine Macken: Durch zahlreiche Erklärbar-Sequenzen kommt die Handlung etwas schwerfällig in Gang. Die Tatortermittlerin Frau D wird zu einer Nebenfigur reduziert und auch die lange gefürchteten »Blinden Tage« wirken etwas unspektakulärer, als man sich das vorgestellt hat. Da kann sich jenes leicht ernüchternde Gefühl einschleichen, wie es sich in den letzten Staffeln von Serien wie ›Lost‹ oder ›Fringe‹ zuweilen einschleicht: Als ob die Welt von ›Steam Noir‹ in den ersten Bänden spannender gewesen ist, als es noch mehr Geheimnisse und weniger Erklärungen gab.

Am Ende aber bleibt eine wahrhaftig herausragende deutsche Comicserie, die das Genre Steampunk gleichermaßen exzellent bedient und um eine ganz eigene, phantasievolle und originelle Facette bereichert hat, und der - auch dafür muss man hierzulande ja leider immer noch dankbar sein - genug Lebenszeit vergönnt war, um ihren ersten großen Handlungsbogen zu einem stimmigen Ende zu bringen. Mit dem Kupferherz-Zyklus hält der Leser eine abgeschlossene Erzählung in den Händen, die zwar nicht frei von dramaturgischen Mängeln ist (die letztendlich vielleicht doch auch dem Autorenwechsel von Band 1 zu Band 2 geschuldet sein könnten), den Leser aber in eine spannende, fantastische Welt entführt, die in solcher Stimmigkeit auch in der Comic-Landschaft nicht oft zu finden ist.

Sicher könnte man im Universum von ›Steam Noir‹ noch mehr erzählen. Die Schollenwelt ist längst nicht zu Ende erforscht und sowohl ihre Zukunft als auch ihre Vergangenheit böten noch viel Potenzial. Ob sich das aber bis zu den Dimensionen eines Donjon-Universums ausweiten kann, bleibt fraglich. Dazu scheint diese Welt dann doch ein zu fragiles Gebilde zu sein, ein durchdachter Mechanismus, in dem jedes Zahnrad seinen

Platz hat. Man könnte sich entscheiden, einige dieser Zahnräder eingehender zu studieren, aber einfach neu erfinden kann man sie nicht mehr. Bei Donjon aber hat man den Eindruck, dass Sfar und Trondheim genau das getan haben: einfach wild drauf los erfunden, was ihnen für das jeweilige Album passend erschien, ohne Rücksicht auf Verluste mit einem äußerst groben Plan in die Vergangenheit und die Zukunft gesprungen, und schließlich an einer beliebigen Stelle aufgehört und alle bis dahin in chaotischer Weise aufgetürmten Elemente noch einmal aufeinander losgelassen. So eine Vorgehensweise scheint in Deutschland dann doch unvorstellbar ...

| [BORIS KUNZ](#)

### **Titelangaben**

[Joann Sfar / Lewis Trondheim \(Text\), Mazan \(Pierre Lavaud\) \(Zeichnungen\): Donjon 111 - Das Ende des Donjon \(La Fin du Donjon\)](#)

Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

Berlin: Reprodukt 2015

48 Seiten, 12 Euro

| [Erwerben Sie dieses Buch portofrei bei Osiander](#)

[Verena Klinke \(Text\), Felix Mertikat \(Zeichnungen\): Steam Noir - Das Kupferherz 4](#)

Ludwigsburg: Cross Cult 2015

122 Seiten, 19,80 Euro

| [Erwerben Sie dieses Buch portofrei bei Osiander](#)

[Lewis Trondheim: Ralph Azham 5: Das Land der blauen Dämonen \(Le Pays des Démons Bleus\)](#)

Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock

Berlin: Reprodukt 2015

48 Seiten, 12 Euro

| [Erwerben Sie dieses Buch portofrei bei Osiander](#)

### **Reinschauen**

| [Interview mit den Steam Noir Machern](#) - in TITEL kulturmagazin