

Legendäre Helden aus Geschichte und Literatur in Comic und Film

König Artus und die Ritter der Tafelrunde

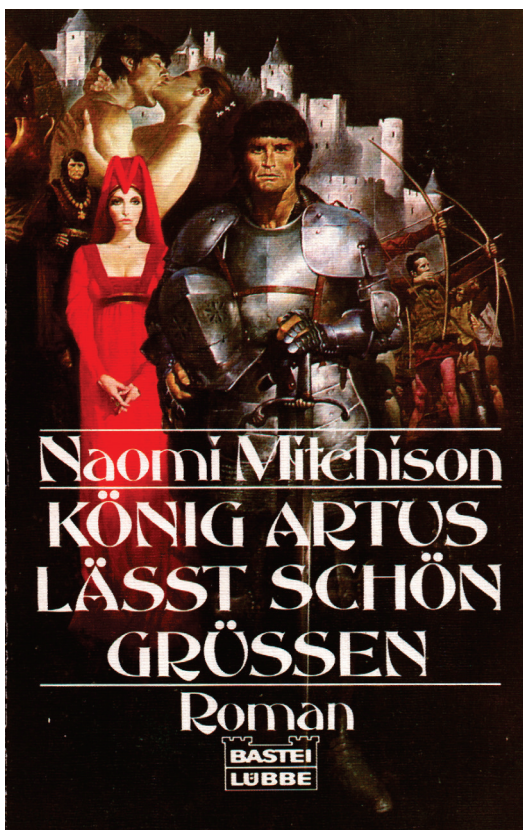
von Horst–Joachim Kalbe

Teil 1

König Artus und die Ritter der Tafelrunde als Comichelden

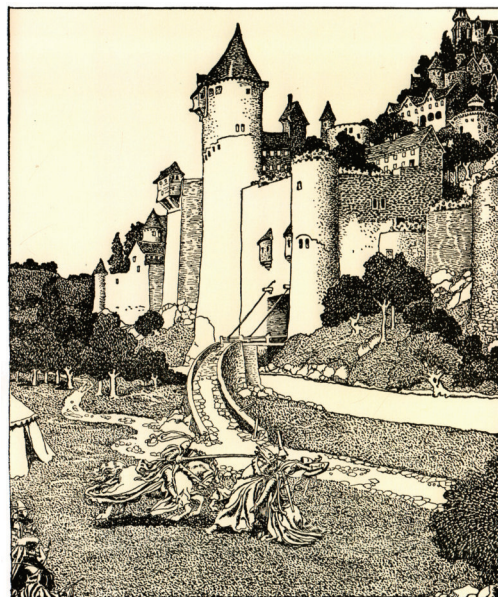
Inhalt

1. Artus als historische Figur	6
2. Merlin und der bretonische Sagenkreis	14
3. Die Sage von König Artus und der Tafelrunde	31
4. Berühmte Ritter der Tafelrunde	53
5. Tristan und Isolde	70
6. Zeitreisen zu König Artus	74
7. Der Mythos von König Artus und der Tafelrunde	85
Literaturhinweise	108



(Orig.titel: To the Chapel Perilous, 1955) © Bastei-Lübbe 1986

Gute Geschichten – und mögen sie noch so alt sein – werden gern immer wieder erzählt, in klassischer oder bearbeiteter, gar modernisierter Form, immer wieder aufgegriffen in den verschiedensten Medien und gerade auch in Comics, Film und Fernsehen. Das gilt in besonderer Weise für die Artus-Legende



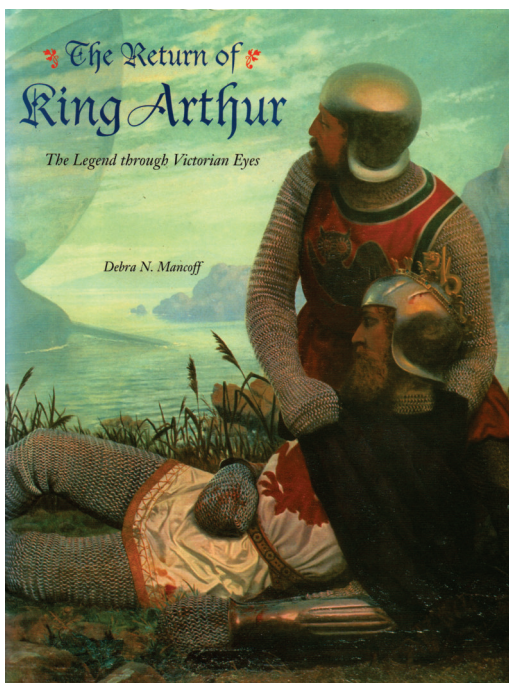
„Two Knights Do Battle Before Camilard“, Illustration von Howard Pyle zu seinem eigenen Buch „The Story of King Arthur and His Knights“, 1903 (aus: Howard Pyle © Bantam Books 1975)

und all die Geschichten aus deren Umfeld. Und so ist die folgende Auflistung zunächst einmal der Comicadaptionen (und in Teil 2 dann der Verfilmungen) auf den ersten Blick sehr umfangreich. Bei näherem Hinsehen jedoch wird sich sehr schnell abzeichnen, daß viele der „Fundstücke“ vor allem im letzten Abschnitt, dem Mythos der Tafelrunde, recht kurz abgehandelt/abgehakt werden können, da sich der Bezug zum Thema auf die Verwendung von Schlüsselbegriffen – Pendragon, Excalibur, Camelot und Avalon – oder der Namen Artus (Arthur) und Merlin als populäre Reizworte beschränkt, daß inhaltliche Bezüge allenfalls aufgesetzt sind, wenn sie denn überhaupt ernsthaft aufgegriffen werden.

Das gilt natürlich in erster Linie für Titel aus den Bereichen Superhelden, Fantasy und Science Fiction. Und, das sei gleich vorweg angemerkt, da ich selbst nicht wirklich (wie man heute so schön sagt) Fan dieser Genres bin, bleibt es auch im Interesse bloßer Vollständigkeit (ohnehin eher angestrebt denn wirklich zu erreichen) bei der Nennung entsprechender Werke.

Vorangestellt seien ein paar Anmerkungen zur langen Geschichte dieses Mythos. Nein, eine umfangreiche Darstellung der komplexen historischen und literaturgeschichtlichen Zusammenhänge der alten keltischen Sagen, ihrer Ursprünge in Wales, Cornwall oder der Bretagne, ihrer Überlieferung und Verbreitung sowie der vielfältigen Bearbeitungen durch mittelalterliche „Historiker“ und in der Artusepik des Mittelalters, die mit Chrétien de Troyes ihren Anfang nahm, bis hin zu Thomas Malory würde den hier gesteckten Rahmen sprengen. Da muß ein Verweis auf Lektüreempfehlungen im Literaturverzeichnis am Ende reichen. Ich möchte mich konzentrieren – und das in doppeltem Sinne – auf die Rezeptionsgeschichte ab dem 19. Jahrhundert, dem Jahrhundert, in dem der Mythos von König Arthur, Camelot und der Tafelrunde – nicht zum ersten Mal – eine Renaissance erlebte, die eigentlich bis heute anhält. Und bei den folgenden Beispielen wird sich immer wieder die eine oder andere Querverbindung zu den Comics ergeben.

Beginnen wir mit Thomas Malory (1405–1471), der im 15. Jahrhundert mit seinem Werk „Le Morte d’Arthur“ (vollendet wohl 1470, postum erschienen 1485) versuchte, wenn man das so sagen darf, Ordnung in den „Wildwuchs“ der Sagen, Legenden und epischen Dichtungen zu bringen, der inzwischen im Umfeld der Artussagen entstanden war. Auf seine Fassung beriefen und berufen sich viele bis heute, sei es in der Literatur oder eben in Film und Comic.



© Pavilion Books 1995 (John Mulcaster Carrick: Morte d’Arthur, 1862, Ausschnitt)

Im 19. Jahrhundert nahm die belletristische Umsetzung des alten Sagenstoffes Fahrt auf, namentlich auch für jüngere Leser. Besonders populär, und das für sehr lange Zeit, waren zwei Bücher

US-amerikanische Autoren: „The Boy’s King Arthur“ (1880) von Sidney Lanier und „The Story of King Arthur and His Knights“ (1903) von Howard Pyle. Außerdem zu nennen, wenn wir vom 19. Jahrhundert sprechen, sind der frühe Zeitreise-Roman „A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court“ (1889) von Mark Twain und die epischen Gedichte, zwölf an der Zahl, die Alfred Lord Tennyson zwischen 1859 und 1885 über Figuren und Handlungselemente der Artussage schrieb und unter dem Titel „Idylls of a King“ veröffentlichte (das Werk dem verstorbenen Albert, Prinzgemahl Königin Victorias, widmend). Er hatte schon 1832 die „Lady of Shalott“ in einem Gedicht verewigt.

Sein Werk steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der bereits erwähnten Renaissance des Themas in Großbritannien. Und die wiederum findet vor allem Ausdruck auch in der bildenden Kunst. Nicht nur der Historismus, der ja im Mittelalter ein bevorzugtes Sujet hatte, gefiel sich in entsprechend historisierenden Darstellungen von Szenen und Figuren aus jenen Sagen – damit im Einklang wiederum mit der Artusepik des Mittelalters, in der die Geschichten ebenfalls im hohen Mittelalter angesiedelt waren. Auch unter den Präraffaeliten war das Thema sehr beliebt, und die Linie läßt sich fortführen bis zu einem Jugendstilkünstler wie Aubrey Beardsley oder zu Illustratoren wie Arthur Rackham (1867–1939 – um noch einen weiteren (s.u.) Meister seines Metiers zu nennen). Allein das Gedicht „The Lady of Shalott“ inspirierte Künstler in den Jahrzehnten nach 1832 und wurde ein ebenso häufiges wie populäres Motiv in der bildenden Kunst. Am bekanntesten ist sicherlich ein Gemälde von John William Waterhouse, der die Figur Elaines mehrfach aufgriff.



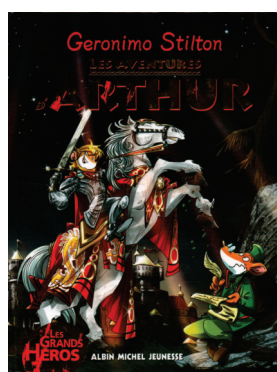
John Waterhouse: The Lady of Shalott, Tate Gallery, London

In Deutschland schuf der ebenfalls dem Historismus zuzuordnende Maler Wilhelm Hauschild großformatige Wandgemälde für einige Innenräume, darunter den Sängersaal, des ab 1869 im Auftrag des bayerischen Königs Ludwig II. erbauten Schlosses Neuschwanstein, die Szenen aus Wagners

„Parzifal“, „Lohengrin“ und „Tristan und Isolde“ illustrierten – auch sie beispielhaft für die romantische Mittelalter-Rezeption des 19. Jahrhunderts. Das viktorianische Zeitalter hatte ein Faible für die alten Legenden, der alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens erfaßte. Eine politische Instrumentalisierung König Arthurs im Sinne einer Suche nach machtpolitischer Legitimierung hatte es in England auch schon früher gegeben, zunächst unter den Normannen im 11. Jahrhundert und besonders unter den Plantagenets (In diese Zeit fallen die ersten Darstellungen Arthurs als historische Persönlichkeit durch „Historiker“, von denen Geoffrey of Monmouth wohl der einflußreichste war, aber auch die dann 1191 erfolgreiche Suche nach den Gräbern Arthurs und Guineveres in der Glastonbury Abbey.), ein weiteres Mal im 16. Jahrhundert unter den Tudors, als Heinrich VII. seinen erstgeborenen Sohn (zu dessen Geburt die Königsfamilie eigens nach Winchester, wo man seinerzeit das alte Camelot vermutete, gereist war) auf den Namen Arthur taufen ließ. Nach dessen vorzeitigem Tod setzte auch König Heinrich VIII., sein jüngerer Bruder, diese Politik der Legitimierung der Tudor-Dynastie fort.



ein Klassiker: © dtv/Klett-Cotta 1986



ein Kinderbuch: © Albin Michel Jeunesse 2014

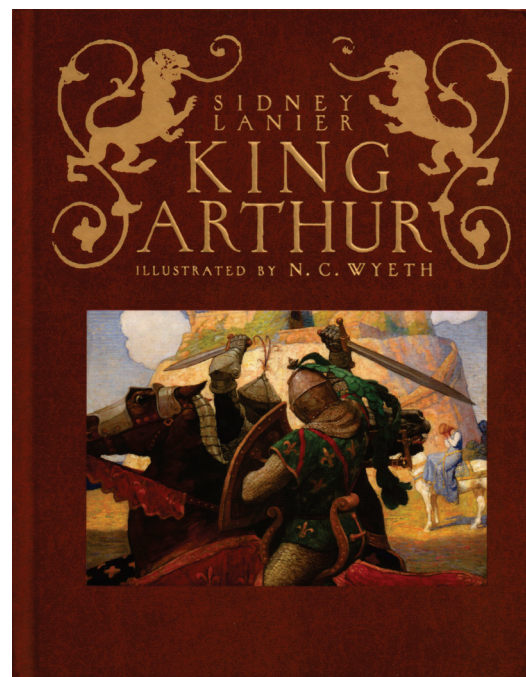


ein Jugendbuch: © dtv junior 1977



eine Lektüre für d. Englischunterricht © Klett-Verlag 1998

Im Deutschland des 19. Jahrhunderts entstanden die großen Musikdramen Richard Wagners, von denen drei Stoffe aus der Artusepik zur Vorlage haben: die romantische Oper „Lohengrin“, das Musikdrama „Tristan und Isolde“ und das Bühnenweihfestspiel (um auch ja die korrekten Begriffe zu benutzen) „Parsifal“. Neben französischen Dichtern waren es deutsche Dichter, unter anderen Wolfram von Eschenbach oder Hartmann von Aue, die im Mittelalter bleibende Werke schufen (teilweise als Übersetzungen aus dem Französischen). Im 20. Jahrhundert und heute wieder verstärkt steuerten und steuern US-Autoren und -Komponisten Musicals bei.



Immer wieder aufgelegt wegen der Illustrationen von N. C. Wyeth (1917): Sidney Laniers Buch © Atheneum Books for Young Readers 2018

Der Artusstoff als Vorlage für belletristische Bearbeitungen – ob als historischer Roman, als an den Sagen orientierte Literatur für junge Leser oder in den vergangenen Jahrzehnten in zunehmendem Maße mit Fantasy-Elementen oder gar gleich als Fantasy-Literatur – hat seit dem Zweiten Weltkrieg noch einmal einen gewaltigen Popularitätsschub erlebt und reizte nicht wenige Autor(inn)en gleich zu mehrbändigen Werken. Berühmt wurden T. H. White mit seiner auf Malorys Werk beruhenden Tetralogie „The Once and Future King“ („Der König auf Camelot“, schon vor 1945 begonnen und später um einen fünften Band erweitert) oder Marion Zimmer Bradley mit „The Mists of Avalon“ („Die Nebel von Avalon“, nicht dem einzigen Versuch übrigens, den alten Stoff aus weiblicher, gar feministischer Sicht zu erzählen). Weitere namhafte Autoren sind Mary Stewart, Gillian Bradshaw, Rosemary Sutcliff, Bernard Corn-

well, Stephen Lawhead, Vera Chapman oder Persia Woolley. Und sogar der US-Autor John Steinbeck – wer hätte das erwartet? – schrieb mit „The Acts of King Arthur and His Noble Knights“ seine Version von Malorys Vorlage (unvollendet geblieben und postum veröffentlicht). Nicht wenige dieser literarischen Vorlagen werden uns im Filmteil wiederbegegnen. Aber die belletristische Literatur zum Thema Arthur ist ein so weites Feld, schon wieder – neben Comic und Film – ein Thema für sich, daß es in diesem Rahmen ausgeklammert bleiben soll.

Den Übergang zum eigentlichen Thema, den Comics, mag das Thema Illustration bilden. Howard Pyle (1853–1911) illustrierte sein Buch selbst, das Buch von Lanier illustrierte N. C. Wyeth (1882–1945) für die Ausgabe von 1917 (nicht der erste Illustrator des Buches, aber in der Wirkung von bleibender Bedeutung). Beide Künstler stehen in der Tradition des Historismus. Eine weitere Bearbeitung für jüngere Leser, „King Arthur’s Knights. The Tales Re-Told for Boys and Girls“ (London 1911), illustrierte Walter Crane (1845–1915). Viele andere Illustratoren sollten folgen, darunter und in den vergangenen (schon wieder) Jahrzehnten solche, die wiederum Bücher für jüngere Leser mit vielen farbenprächtigen Illustrationen schmückten. Dieser Abschnitt bleibt letztlich unvollständig, da Bereiche wie Oper nur ansatzweise, Theater, populäre Musik, Spiele aller Art und Werbung – überall haben die Artussagen ihre Spuren hinterlassen – gar nicht berücksichtigt werden.



© Beluga, Breizh 2020

Ein letzter kleiner Schlenker sei noch gestattet: das Thema Tourismus – letztlich auch ein Aspekt der Rezeptionsgeschichte. In allen Teilen Großbritanniens, vor allem natürlich in Cornwall, Wales und Südengland, aber auch in Frankreich, in der Bretagne, finden sich viele (im weitesten Sinne) Or-

te, die mit der Überlieferung der Sagen um König Arthur und Camelot (besonders in Cornwall) oder um Merlin (in großer Zahl in der Bretagne) in Verbindung stehen oder für die die lokale Tradition eine solche Verbindung ge-, besser: erfunden hat. Auch wenn das bereits in früheren Jahrhunderten, ganz besonders im 19. Jahrhundert, der Fall war, die eigentliche touristische Nutzung dieser Bezüge und eine entsprechende Vermarktung (mit allen – auch negativen – Konsequenzen) ist dann doch eine Sache des 20. Jahrhunderts. Nur einige Beispiele mögen für diejenigen, die nicht ohnehin schon dort waren, Anregung für die Programmplanung der nächsten Urlaubs- oder Bildungsreise nach Großbritannien (in Zeiten des Brexit vielleicht gerade nicht ganz so attraktiv) oder in die Bretagne sein:



Wanderführer durch die Brocéliande in deutscher Sprache, herausgegeben von Destination Brocéliande (Fremdenverkehrsämter von Brocéliande)



Werbeflyer des Centre de l'Imaginaire Arthurien im Schloß Comper (Programm 2019)

Nicht nur in Cornwall (das sich für Touristen als das Land Merlins empfiehlt) und Wales gibt es eine ganze Reihe von Orten, die für sich in Anspruch nehmen, das alte Camelot gewesen zu sein. Über der zerklüfteten Felsenküste Cornwalls erhebt sich die Burg Tintagel, der Ort der Geburt Arthurs (auch wenn die heute existierende Ruine die einer Burg ist, die erst im hohen Mittelalter errichtet wurde – aber aktuell gibt es wieder eine großangelegte Grabungskampagne). Die Abtei von Glastonbury, bevölkert und besucht vor allem von Esoterikern jeglicher Couleur (... und auch Joseph von Arimathäa soll schon dort gewesen sein!), bietet Gelegenheit, das (angebliche) Grab von Arthur und Guinevere, aber auch den nahegelegenen Glastonbury Tor (vielleicht das Avalon der Sage) zu besichtigen. In der Great Hall des ehemaligen Winchester Castle hängt die „Original“-Tafelrunde, eine massive Tischplatte aus dem 13.

Jahrhundert (und seit dem 16. Jahrhundert mit der Tudor-Rose in der Mitte geschmückt). Und was für Souvenirs es da nicht zu erwerben gibt...! Hinüber in die Bretagne: Die Brocéliande ist eng mit der Überlieferung der Sagen um Merlin verbunden, und so findet sich dort bzw. auf dem Boden dessen, was von diesem einstmaligen riesigen Waldgebiet noch als solches zu erkennen ist, eine Vielzahl von (geradezu heiligen) Orten, die zum Teil für Autofahrer (mit dem notwendigen Parkplatz gleich in der Nähe) erschlossen sind, oft aber auch verlockendes Ziel längerer Fußmärsche sind. Ob es sich nun um das Grab Merlins oder auch das des Riesen handelt, um den Felsen Lancelots, das Tal ohne Wiederkehr oder den See Vivianes etc., etc. – die eigentliche Faszination erschließt sich nicht jedem. Hardcore-Fans oder Esoteriker, gar Anhänger eines modernen Druidentums sind da klar im Vorteil. Andere sind vielleicht enttäuscht von den beiden Menhir-Resten, dem, was nach rücksichtslosen Raubgrabungen früherer Zeiten von Merlins Grab übriggeblieben ist, oder von dem Tümpel, der einmal die zaubermächtige Quelle von Barenton gewesen sein soll. Die Eigentümer des Château de Comper-en-Brocéliande, gelegen am Lac de Viviane, haben es gar zum Centre de l'imaginaire Arthurien erklärt. Da wird ein regelrechter Wettstreit zwischen Frankreich und Großbritannien deutlich (und führt auch wieder zurück zu den Ursprüngen all der Sagen).



... und schließlich noch Werbung für ein (neudeutsch) Game

Eine andere Reiseempfehlung (die in den letzten Jahren zunehmend populärer geworden ist): Versäumen Sie auf gar keinen Fall, bei der Gelegenheit auch die Drehorte von Verfilmungen der Artussage zu besuchen! Lokale Produkte der unterschiedlichsten Art werden nach Arthur oder anderen Figuren

der Sage benannt, und nicht nur für sie wird mit dem/den Namen und Abbildern geworben. Es gibt Spiel- und Sammlerfiguren aus verschiedenen Materialien, und natürlich ist das Thema auch präsent bei Spielen oder (neudeutsch) Games (= PC-, interaktive oder Rollenspiele). Es erübrigt sich fast zu erwähnen, daß es König Arthur und die Ritter der Tafelrunde, das Schwert Excalibur und den Heiligen Gral zudem auf Briefmarken gibt: Die britische Post brachte zum Beispiel 1985 vier Motive auf den Markt und erst 2021 erneut zehn Motive, gestaltet von dem Künstler Jaime Jones. Darüberhinaus ist das Motiv beliebt für Briefmarkenserien von Karibikstaaten, wie Beispiele von Saint Vincent oder Grenada (beide immer noch Teil des Commonwealth) belegen.



... sowie Bier aus Lancelots eigener Brauerei (Le Roc Saint-André, Bretagne)

Nun aber zu den Comics!

Die Vorstellung der vielen unterschiedlichen Comics zum Thema möchte ich nach bestimmten Gesichtspunkten bündeln, um die Übersicht und auch Verweise zu erleichtern. Im ersten Abschnitt werden jene Comics vorgestellt, die versuchen, Artus in ein historisches Umfeld zu stellen, im zweiten Abschnitt geschieht das mit der Figur des Zaubers Merlins vor allem in seinem bretonischen Umfeld. Erst dann wenden wir uns den Comics zu, die die aus dem entsprechenden Sagenkreis bekannte Geschichte der Tafelrunde, eine gemeinsame Leistung von Artus und Merlin, erzählen, um uns dann anschließend einzelnen Rittern dieser Tafelrunde zuzuwenden, die, aufgrund welcher Faktoren auch immer, für sich berühmt geworden sind. Nach Zeitreisen an den Hof des Königs (vor allem Adaptionen des Romanklassikers von Mark Twain) bildet den Abschluß schließlich der Mythos der Tafelrunde, ein Thema, das, wie schon gesagt, in Fantasy- und sogar Science-Fiction-Comics immer wieder aufgegriffen wird. Fantasy-Elemente haben in den letzten Jahren auch Einzug gehalten in die Darstellung in den anderen Abschnitten.

So eindeutig sich eine derartige Gliederung zu-

nächst einmal anhören mag, stellt sich doch sehr bald heraus, daß Zuordnungen alles andere als eindeutig sind. Vor allem französische Alben(reihen) der letzten Jahre, für die zum Beispiel der Verlag Soleil einen eigenen Programmschwerpunkt, die Collection Celtic (mit den Légendes Arthuriennes und den Contes Bretonnes), gegründet hat, lassen die Grenzen zwischen den Abschnitten 1 bis 3 immer wieder verschwimmen.

Und noch eine Vorbemerkung: „Prince Valiant“ (Prinz Eisenherz) wird immer mal wieder erwähnt werden, doch soll auf eine ausführliche Vorstellung dieser geradezu legendären Comicserie in diesem Rahmen verzichtet werden, da an anderer Stelle schon so viel darüber geschrieben wurde.

Bei allen, die diese Comics (nicht nur) in ihrer Jugend gelesen haben, löst die Wiederbegegnung vielleicht nostalgische Erinnerungen (und den Wunsch, diese Erinnerungen erneut aufzufrischen) aus. Comics werden dankenswerterweise nachgedruckt oder lassen sich antiquarisch erwerben. Bei allen anderen mögen die folgenden Seiten das Interesse am Thema und seiner Darstellung im Comic wecken.

Die unterschiedliche Schreibweise der Namen richtet sich nach der in den jeweiligen Comics (so vorhanden, nach der deutschen Übersetzung).

1. Artus als historische Figur

Basierend auf den Werken mittelalterlicher – vor allem walischer – Historiker, insbesondere Geoffrey of Monmouth, die die Artussagen in einen historischen Zusammenhang britisch-englischer Geschichte stellten, um so recht phantasiereich die Zeit zwischen dem Ende der römischen Herrschaft und der Ankunft der Normannen auszufüllen, auszuschnücken, haben auch Comic und Film verschiedentlich darauf zurückgegriffen und versucht, Artus/Arthur nicht so sehr als die Sagenfigur und den König, der die Tafelrunde begründete, sondern als britischen Führer jener Dark Ages darzustellen. Bei den für diesen Abschnitt ausgewählten Beispielen gibt es aber immer wieder auch Überschneidungen mit denen in Abschnitt 3, die sich der vertrauten Sagen um Artus und seine Tafelrunde annehmen.

Erwin de Noorman (aka Erwin, de zoon van Eric de Noorman)

deutscher Titel: Erwin

Zeichnungen u. Szenario: Hans G. Kresse (1921–1992);

erschieden von 1966 bis 1974 im Magazin „Pep“ (zum Teil nachgedruckt in „SjoSji Extra“ von 1997 bis 1998), in Albenform erschienen in drei Bänden bei De Geïllustreerde Pers (1, 1970) u. Uitgeverij Unieboek (2 u. 3, 1973)

1. Erwin de vrijbouter.– 2. De banneling.– 3. De duivel uit het Ven;

deutsche Ausgabe: Boiselle-Löhmann-Verlag 1986 (Bände 1–3)/Reiner-Feest-Verlag 1987 (Band 4)

1. Verbannt.– 2. Die Falle.– 3. Der Teufel.– 4. Der Freibeuter



Band 1 © Boiselle-Löhmann-Verlag 1986

Gehört mit Sicherheit nicht in diesen Abschnitt, aber die Serie paßt eben auch nicht in die folgenden Abschnitte. Grund: Arthur ist nur eine Nebenfigur, zwar erwähnt, taucht aber gar nicht auf (obwohl Inhaltsangaben auf den deutschen Bänden bezeichnenderweise gerade ihn eigens hervorheben).

Von 1946 bis 1964 zeichnete Hans G. Kresse die

Abenteuer von „Eric de Noorman“. Eric, ein Wikinger und später auch König von Norwegen erlebte seine Abenteuer in der Heimat, vor allem aber auch auf ausgedehnten Reisen vordergründig „in der Zeit der Wikinger“, doch spielten historische Ereignisse aus mehreren Jahrhunderten dabei eine Rolle. Dieser Umstand erlaubte dann auch eine – nun relativ konstante – zeitliche Verortung der Spin-off-Serie um Erwin. Erwin, Sohn Erics und seiner Frau Winonah, ein Mensch mit sehr schwierigem Charakter und mithin eine äußerst ambivalente Figur, muß aufgrund eigener Fehler seine Heimat Norwegen verlassen. Er schließt einen Pakt mit dem König der Pikten, um diesem bei der Eroberung Britanniens zu helfen. Das macht ihn zu einem Gegner seines eigenen Vaters, der wiederum seinen Freund, den britischen König Vortigern, unterstützt. Nach langen Kämpfen, in denen er sich auch die Pikten zu Feinden macht, lebt Erwin, nur noch begleitet von seiner Frau Ingrid und einem piktischen Freund, Cym, in einer unwirtlichen Gegend zwischen Britannien und Schottland. Er muß weitere Kämpfe bestehen gegen Goten und Sachsen, und im Kampf gegen diese tritt er an die Seite Arthurs und verteidigt die Grenzen Britanniens gegen Pikten, aber auch Goten und Sachsen. Spätere Abenteuer bringen ihn zeitweilig auch wieder zurück nach Norwegen, aber die interessieren hier nicht mehr.

Historisch nicht ganz stimmig ist, wenn man die Liste der legendären Könige Britanniens betrachtet, die kurze Zeit, die offenbar zwischen Vortigern und Arthur vergangen ist, aber diese mangelnde historische Konzentration oder Präzision zeichnete ja auch schon die Ursprungsserie aus (deren Held, Eric, Erwins Vater, übrigens durchgehend auch in dieser Serie weiter präsent bleibt). Die detaillierten und lebendigen Zeichnungen Kresses in seinem ganz persönlichen illustrativen Stil machen diesen kleinlichen Einwand allemal wett. Im Gegensatz zu „Eric de Noorman“, veröffentlicht im typisch niederländischen Format – durchgehender Erzähltext unter einem Bildstreifen – handelt es sich bei „Erwin“ um einen Comic mit Sprechblasen.

Arthur au royaume de l'impossible

Zeichnungen: Philippe Delaby (1961–2014).– Szenario: Yves Duval (1934–2009).– Farben: icheline Garsou;

Verlag: Lombard (Collection Histoires et Légendes) 1991

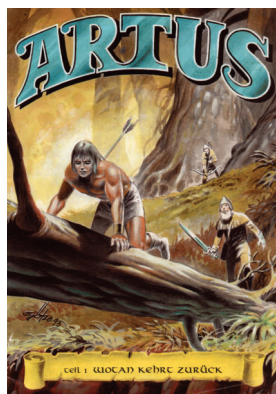
Eingebettet in den historischen Zusammenhang werden einige Episoden aus dem Leben Arthurs erzählt, gezeichnet im klassischen Stil der Historiencomics jener Jahre.

Artus

Zeichnungen u. Szenario: Michael Götze (*1948);

erstveröffentlicht in „Volfeder“ (1979–1983),

1994 in zwei Heften nachgedruckt im Verlag K. Friedrich/CCH, Hannover (Reihe „Michael Götzes phantastische Comicwelt“)



Heft 1 © Götze/Friedrich 1994



Rückseite Heft 2 © Götze/Friedrich 1994

... und noch eine Art Irrläufer, handelt es sich doch um einen Artus, der gar nicht der Artus ist, um den es hier geht. Michael Götze lieh sich diesen Namen für einen Rittercomic mit phantastischem Einschlag, den er neben anderen, sehr unterschiedlichen, Geschichten in seinem eigenen Magazin „Volfeder“ veröffentlichte, der aber nie beendet wurde – abgesehen von einem kurzem Ausblick auf einer Zusatzseite in der Zweitveröffentlichung. Der Held heißt Artus von Hohenkamp, der Gegenspieler Hagen von Steinach – das ist ein bißchen Hansrudi Wäschers „Falk“, dazu die nordischen/germanischen Götter Thor/Wotan & Co. und ihr Wirken unter den Menschen. Und schließlich gibt es dann noch – zumindest im ergänzten Schlusssatz – einen deutlicher Hinweis auf etwas, das wir als eine weitere Leihgabe aus der Artussage erkennen können: „Auf den magischen Felsen eines versteckten Sees findet Artus, von den Göttern geleitet, das Zeichen seiner neuen Macht: das Zauberschwert 'Skaldor'. In seiner Hand wird es den Kampf aufnehmen gegen den mörderischen Hagen von Steinach und den (sic) nun mit ihm verbündeten Geschlecht der Riesen.“ Wenn nicht der gewählte Name wäre, könnten wir uns auch in der Welt der Nibelungen befinden.

Uther – The Half Dead King

deutscher Titel: Uther – König zwischen Leben und Tod

Zeichnungen: Bo Hampton (*1954).– Szenario: Dan Abnett (*1965);

erschienen 1994;

deutsche Ausgabe: (als Schwermetall präsentiert Band 72), Alpha-Comic-Verlag, Sonneberg 1995

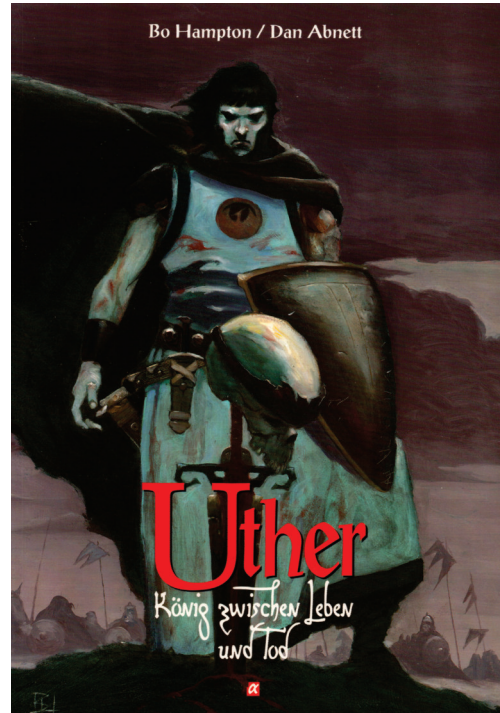
„König zwischen Leben und Tod“ – das hört sich auf jeden Fall schöner an als „The Half Dead King“. Sollte also die deutsche Übersetzung des Titels tatsächlich einmal stimmiger sein als das Original? Wie dem auch sei, im Text selbst findet sich die

Formulierung vom „half dead king“, vom „halb-toten König“. Gemeint damit ist Uther Pendragon, einer der sagenhafte Könige Britanniens, dessen fragmentarische „Erinnerungen“ hier in Comicform vorliegen, ebenso fragmentarisch im Text wie in den Bildern erzählt. Es sind seine Erinnerungen (nicht immer ganz konsequent auf seinen Blick beschränkt) an die Kindheit als jüngster von drei Söhnen des Königs Constantine, an den von Vortigern in Auftrag gegebenen und von piktesischen Söldnern ausgeführten Mord an seinem ältesten Bruder Constans, an seine Flucht mit dem älteren Bruder Aurelius zu König Budicus nach Aremorika (Bretagne), an die Rückkehr nach Britannien zehn Jahre später, an die Kämpfe gegen Vortigern und vor allem die von diesem als Hilfstruppen angeworbenen Sachsen unter Hengist und Horsa, die sich gegen ihn wandten und ihn nach Wales vertrieben, an die Begegnung mit Merlin Emrys, der, zunächst Magier in Diensten Vortigerns, in ihm die Zukunft Britanniens sah, an den Tod seines Bruders Aurelius, an seine kurze Zeit als König, an Ygrain, die Gemahlin von Gorlois, Herzog von Cornwall, dem er in der Schlacht so viel zu verdanken hatte, in die er sich verliebte und ihren Mann mit Merlins Hilfe schändlich hinterging. Jetzt, am Vorabend der Schlacht gegen Octa, den Sohn Hengists, von diesem, der alle Quellen im Umfeld vergiften ließ, vergiftet, als er Merlins Warnungen zum Trotz aus einer solchen trank, dem Tod geweiht, erinnert er sich und erkennt seine Fehler. Am nächsten Tag läßt er sich – schon halbtot – auf sein Pferd binden und zieht in die Schlacht, siegt und findet den Tod. Merlin hat sich von ihm schon abgewandt, enttäuscht, weil er sich in Uther getäuscht hat. Das ihm versprochene Schwert erhält er nicht mehr, von dem Stein dafür, herausgebrochen aus dem aus in Irland geraubten heiligen Steinen errichteten Steinkreis, erfahren wir noch ansatzweise, und Merlin hat sich des von seiner Mutter Ygrain ungeliebten Kindes angenommen: Arthurs, des „anderen Königs“.

Es ist dies die auf faszinierend eigenwillige Weise erzählte Geschichte legendärer britischer Könige, wie sie der walisische „Historiker“ Geoffrey of Monmouth im 11. Jahrhundert zusammengetragen (darunter auch eine alte walisische Sage über Merlins Jugend), ausgeschmückt und in seiner „Historia Regum Britanniae“ („History of the Kings of Britain“, 1136) niedergeschrieben hat, natürlich nicht wirklich historisch korrekt, aber Vorlage für andere Autoren, die sie weiter ausschmückten, und als Versuch, Arthur historisch zu verorten, ein wichtiger Teil der Artus-Legende.

Eine, wenn man so will (wenn auch nicht in allen Punkten übereinstimmende) Verfilmung dieser Version stellt der englische TV-Mehrteiler „Merlin of the Crystal Cave“ (siehe Filmteil), eine Verfilmung des Romans von Mary Stewart aus dem

Jahre 1991, dar. Doch ist diese Comicerzählung ungleich wuchtiger, blutiger, trotz aller Farblosigkeit angemessen düster (wie schon das Titelbild), dargeboten in abwechslungsreichem Seitenlayout, starken Hell-Dunkel-Kontrasten und die Gewalttätigkeit des Geschehens immer wieder akzentuierend.



© Alpha Comic Verlag 1995

Und am Ende stellt sich heraus, daß der deutsche Titel zwar eindrucksvoller klingt, aber doch mehr (oder anderes) erwarten läßt, als der Band bietet.

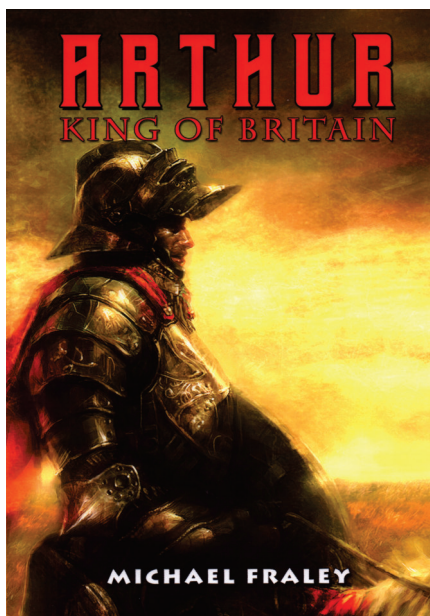
Arthur – King of Britain

Zeichnungen u. Szenario: Michael Fraley
nach der „History of the Kings of Britain“ von Geoffrey of Monmouth;

Erstveröffentlichung 1996 als Miniserie in fünf Heften bei Tome Press (Caliber Comics), erneut als Paperback-Gesamtausgabe („Graphic Novel“) 2019 von Caliber Comics veröffentlicht

Diese Darstellung des Lebens von Arthur kann man sehr wohl als eine Fortsetzung des letzten Eintrags betrachten. Beide Darstellungen folgen der Vorlage von Geoffrey of Monmouth, zum einen dem Abschnitt über das Leben von Uther (die Geburt Arthurs und am Ende die Perspektive des nächsten Königs beinhaltend), zum anderen hier nun tatsächlich die vollständige Lebensgeschichte Arthurs. Im Gegensatz zum letzten Eintrag bezieht sich Fraley auch ganz ausdrücklich auf Geoffrey of Monmouth. Doch gibt es in inhaltlicher wie zeichnerischer Hinsicht wesentliche Unterschiede, ist dieser Band (der ja eigentlich aus fünf Heften besteht) dem vorherigen in künstlerischer Hinsicht deutlich unterlegen.

Angelegt ist diese Darstellung als historische Chronik, stellen die Hefte chronologische Kapitel dar. Ausdrücklich als Adaption des Werks von Geoffrey of Monmouth charakterisiert, gibt es auf den ersten beiden Seiten eine knappe Übersicht über die britischen Könige, seit Brutus, der Enkel des Aeneas, aus Troja kommend das britische Königtum begründete. Hierin finden sich King Lear, Brennius, der Rom eroberte, und schließlich auch jene Elemente, die wir schon aus dem Uther–Band kennen: Merlins Geburt und die Drachensage, Vortigern und die „Erklärung“ des irischen Ursprungs des Steinkreises von Stonehenge. Auch den eigentlichen Beginn der Erzählung, Uthers rücksichtsloses Begehren von Gorlois' Gemahlin Ygerne, Merlins Rolle dabei und die Geburt Arthurs, kennen wir bereits. Es folgen Arthurs Kindheit, seine Behauptung als König, Caerleon als Machtzentrum, seine Heirat mit Ganhumara, einer jungen Frau von römischem Blut, die Feldzüge in Gallien und schließlich die Schlacht von Camlaun gegen Modred, seinen Neffen, der von Arthur erschlagen wird (mit seinem Schwert Caliburn, geschmiedet auf Avalon). Der schwerverwundete Arthur wird auf die Insel Avalon gebracht, um dort seine Wunden heilen zu lassen. Soweit die Darstellung bei Geoffrey of Monmouth – kein Wort über den Tod Arthurs oder seine Rückkehr, aber eben auch kein Camelot, keine Tafelrunde, kein Heiliger Gral, wie uns Michael Fraley eingangs informiert. Andererseits scheut Fraley auch nicht davor zurück, jene Teile – das Monster vom Mont–Saint–Michel oder diverse Riesen – einzubeziehen, zu deren Einbindung der mittelalterliche Autor naturgemäß eine gänzlich andere, heute nicht mehr nachvollziehbare Haltung hatte.



© Caliber Comics 1996/2019

Als historische Graphic Novel, als Chronik funktioniert der Band gut, zumal Fraley an Stellen, an

denen die „History“ vage bleibt oder ganz schweigt, darauf hinweist und seine auf historischem Wissen fußende Interpretation einfügt (zum Beispiel bei Arthurs Erziehung). Immer wieder werden auch sowohl im Text wie in Zeichnungen zusätzliche historische Informationen eingefügt. Fraley widmet seine Chronik auch Artorius, einem römisch–britischen Krieger des 5. Jahrhunderts (so Fraley, belegt aber deutlich früher) und einem der historischen Vorbilder für Arthur (der in dem Film „King Arthur“ von 2004 (siehe Filmteil) ja sogar zur Hauptfigur der Filmhandlung wurde). Fraley selbst verfaßte auch in jedem Heft ausführliche und fundierte Textbeiträge, die über verschiedene Aspekte des historischen Hintergrunds informieren. Dem historischen Anspruch entgegen steht dann jedoch der inkonsequente Mischmasch unterschiedlichster Abschnitte des Mittelalters bei den Rüstungen und Kostümen (gerade auch der wenigen weiblichen Figuren).

Wenn dieser Band im direkten Vergleich zum vorherigen in künstlerischer Hinsicht deutlich schlechter abschneidet (einmal ohne Berücksichtigung der Tatsache, daß wir hier ein Farbalbum mit einer schwarzweißen Heftreihe vergleichen), so liegt das zum einen inhaltlich daran, daß die mehr oder weniger bloße Nacherzählung der Darstellung durch Geoffrey of Monmouth praktisch jegliche Akzentuierung, jeglichen Spannungsbogen, jeglichen erzählerischen Höhepunkt verhindert, zum anderen an den Zeichnungen, die, wie vollgepackt die Einzelbilder auch sein mögen, fast ausnahmslos eher skizzenhaft bleiben: zu sehr ein Beispiel für das, was man der Graphic Novel als solcher so oft vorwirft.

Arthur: Une épopée celtique

deutscher Titel: Arthur – Ein keltisches Heldenepos

Zeichnungen: Jérôme Lereculey (*1970).– Szenario: David Chauvel (*1969).– Farben: Jean–Luc Simon;

Verlag: Guy Delcourt Productions 1999–2006 (Intégrale der Bände 1–3 (Origines) 2006 erschienen);

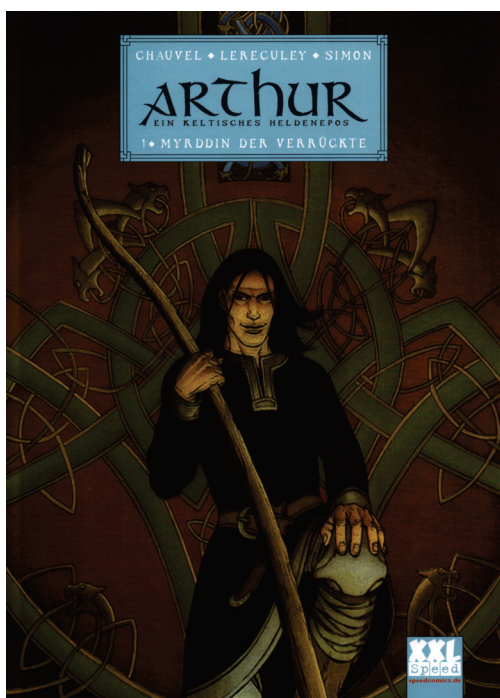
deutsche Ausgabe: Verlag Thomas Tilsner, Bad Tölz 2002 (speedcomics/XXL Speed), ab Band 2: Epsilon Verlag, Nordhastedt 2008–2011;

1. Myrddin le fou.– 2. Arthur le combattant.– 3. Gwalchmei le héros.– 4. Kullwch et Olwen.– 5. Drystan et Esyllt.– 6. Gereint et Enid.– 7. Peredur le naïf.– 8. Gwehwyfar la guerrière.– 9. Medrawt le traître

1. Myrddin der Verrückte.– 2. Arthur der Kämpfer.– 3. Gwalchmei der Held

David Chauvel, der Autor dieser Serie, weist ausdrücklich darauf hin, daß die Erzählung nicht, wie das meist der Fall ist, auf späteren Bearbeitungen der alten Legenden, vor allem der höfischen

Literatur des Mittelalters (sogenannte Artusepik), basiert, sondern auf der ursprünglichen keltischen Überlieferung, namentlich der walisischen. Dadurch enthält diese Darstellung viele sonst nicht berücksichtigte Details oder solche, die uns dort in anderem Zusammenhang begegnen, und verknüpft die einzelnen Teile in zum Teil für uns ungewohnter Weise. Vor allem aber benutzt der Text durchgängig die alten walisischen Namen in entsprechender Schreibweise.



Band 1 © XXL Speedcomics 2002

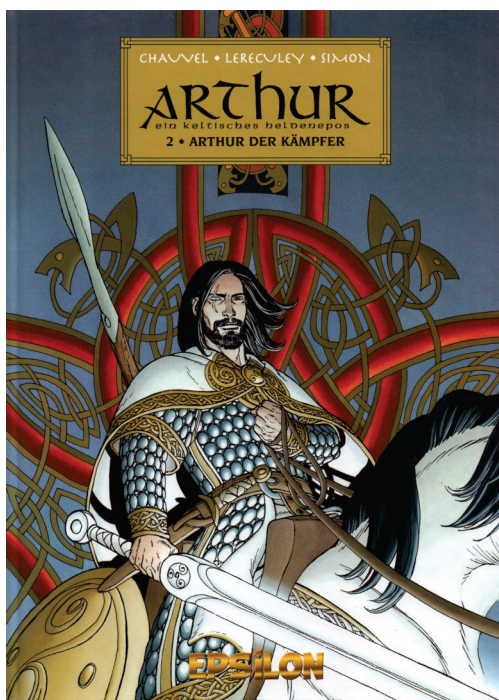
Obwohl der Titel der Serie Arthur in den Mittelpunkt rückt, wird erst im letzten Bild des ersten Bandes ohne Namensnennung auf seine Geburt hingewiesen – auch das schon ein Hinweis auf die detailreiche Erzählweise und den tatsächlich epischen Atem dieses „keltischen Heldepos“. Stattdessen widmet sich der gesamte erste Band der Person Merlins (in der walisischen Schreibweise: Myrddin). Der Band beginnt mit einigen historischen Erläuterungen, informiert die Leser präziser, als das in anderen Adaptionen oft der Fall ist, darüber, daß die Briten (Kymry) keine Könige kannten, wohl aber in Zeiten der Gefahr einen Clanhauptling aus ihrer Mitte zum Heerführer wählten. In der Situation nach dem Abzug der Römer, als das Land von Pikten aus dem Norden, Lloegriern (Sachsen) aus dem Osten und gälischen (irischen) Piraten aus dem Westen bedroht wurde, war das Vortigern Gwrtheyrn, der als machtgerig, skrupellos und verräterisch geschildert wird. Er spielt Verbündete gegeneinander aus, ist verantwortlich dafür, daß sich die Lloegrier unter ihrem Führer Hengist im Land festsetzen können (und ein Blutbad unter den britischen Häuptlingen anrichten). Vortigern wird später mit Myrddins Hilfe

von Emrys Gwledig besiegt, der sein Nachfolger wird und gegen die erneut eingefallenen Lloegrier unter der Führung von Hengists Sohn Octa kämpfen muß und sich nach seinem Sieg als dann wieder Gleicher unter Gleichen an seinen Hof in Kaerllion zurückzieht.

Myrddin, der sich seinen Namen als Baby selbst gibt und von Anfang an durch besondere Fähigkeiten auffällt, wird geboren zur Zeit der Herrschaft Vortigerns. Die ungeklärte Frage nach seinem Vater, sein Leben im Wald zusammen mit wilden Tieren, darunter einem grauen Wolf, sein Eingreifen beim Bau von Vortigerns Festung und die Legende von den beiden Drachen, die Errichtung von Stonehenge mit aus Irland geholten Steinen, schließlich seine Teilnahme an Kämpfen und seine dabei gemachten schrecklichen Erfahrungen, die ihn zurück in den Wald, weg von den Menschen treiben, die ihn zu einem „Verrückten“ (in der ursprünglichen Bedeutung dieses Wortes) machen – das sind jene Details seiner „Biografie“, die wir aus anderen Adaptionen kennen, dort jedoch in anderer Zuordnung und vor allem nicht in dieser – in Text wie Zeichnungen gleichermaßen detailreichen – ausführlichen und einen wirklichen Zusammenhang herstellenden Erzählung. „Neu“ für die Leser, die dieses Album nicht als krönenden Abschluß ihrer Lektüre der alten Legenden lesen, sind Myrddins jüngere Schwester Gwendyl, seine Heirat mit seiner Schwägerin Gwendolyn (die er später wieder freigibt) und vor allem seine Begegnungen und seine Verbundenheit mit Taliesin (in modernen Comics, die den Mythos Merlins instrumentalisieren auch gern mal mit diesem gleichgesetzt). Dieser Taliesin war ein berühmter walisischer Barde, der, wenn es sich tatsächlich um eine historische Person handelt, wohl im 6. Jahrhundert (angenommene Lebensdaten: ca. 534–599) lebte und an drei britischen Königshöfen als Barde diente, der aber gleichermaßen Bestandteil des reichen Legendenschatzes seiner Heimat wurde und am Beginn einer literarischen Tradition stand (hier einschließlich eines Motivs aus dem Alten Testament: der in einem Binsenboot auf dem Wasser ausgesetzte Säugling).

Während Myrddin und Taliesin immer wieder auftauchen und vor allem Myrddin durch orakelhafte Aussagen deutlich macht, daß er die Zukunft der ihm begegnenden Personen kennt, aber außer in Andeutungen nichts Konkretes darüber enthüllen darf, wird ab Band 2 schwerpunktmäßig das Leben Arthurs geschildert – auch das deutlich anders, als wir es aus der Geschichte mit dem Schwert im Stein und der Tafelrunde kennen. Arthur, seine ältere Schwester Morgwen und seine jüngere Schwester Ana wachsen auf zusammen mit Kei und Gwyar, den Söhnen Kynyr, dem sie von ihren Eltern anvertraut wurden, um ihnen, ganz im Einklang mit der Tradition, eine angemessene Er-

ziehung angeheißen zu lassen. Da die Eltern bei einem Überfall der Lloegrier hingemetzelt werden, nimmt Kynyr die Kinder als seine in den Haushalt auf. Im Jünglingsalter machen sich Kei und Arthur auf, Abenteuer zu erleben. In dem einarmigen Krieger Bedwyr finden sie einen Mitstreiter, und Arthur macht sich einen Namen in vielen Überfällen und Schlachten entlang der Grenze zum Gebiet Lloegr. Dabei ist er alles andere als zimperlich, aber immer mehr Krieger schließen sich seiner Truppe an. Daß Arthurs Charakter durchaus auch dunkle Seiten hat, zeigt die Überfahrt zur Isle of Man, wo er hofft, reiche Schätze zu erbeuten, aber als Gefangener endet. Modron, die Gemahlin des Fürsten aber befreit ihn nicht nur, sondern übergibt ihm das als Beutestück ersehnte Schwert Kaletwvlch gemäß einer, wie sie sagt, Vision. Später werden uns auch noch Arthurs – ganz sagenhafter Charakter – andere Attribute vorgestellt: seine weiße Stute Llamrei, sein Messer Karnwenhan, sein magischer Mantel Gwenn (der ihn unsichtbar machen kann), seine Lanze Rongomyntat und sein Schild Wyneb Gwrthucher. In einer Schlacht wird Arthur verletzt, droht das Augenlicht zu verlieren, doch in der Nacht rettet ihm Myrddin die Sehkraft zumindest des einen Auges, ohne sich zu erkennen zu geben. Arthurs Erfolge bringen ihm einen Ruf an den Hof von Emrys ein, der ihn nach einer weiteren siegreichen Schlacht gegen die verbündeten Schotten und Lloegrier zu seinem Nachfolger ernannt.



Band 2 © Epsilon-Verlag 2008

Der dritte Band verfolgt Arthurs Geschichte weiter, seine ablehnende Haltung gegenüber der Perspektive, König zu werden, weil er lieber kämpft und Feinde tötet, eine Haltung, die Myrddin, der

die Zukunft kennt, und Taliesin sehr bedauern, seine geheimnisvolle erste Begegnung mit Gwenhwyfar (Guinevere), einer pikteschen Prinzessin, mit der er eine Liebesnacht verbringt und sie einige Zeit darauf, nicht zuletzt auch im Sinne der friedlichen Verbindung zwischen Pikten und Kymry, zur Frau nimmt. Zuvor hat Gwenhwyfar ihm das Leben gerettet, als er in die Hände von Camilla, der jüngeren Schwester von Hengist, gefallen war. Gwenhwyfar, die auch als seine Gemahlin weiterhin an seiner Seite in den Kampf zieht – sie hat die nicht gerade sympathische, seinerzeit aber wohl selbstverständliche Angewohnheit, die Köpfe der von ihr besiegten Feinde abzuschlagen und zu sammeln –, schenkt Arthur einen Sohn, Gwadre. Parallel dazu erleben wir die enge Beziehung zwischen Myrddin und Morgwen, die ihn gebeten hat, ihr alles beizubringen, was auch er weiß. Nach und nach zeichnet sich ab, daß sie dadurch in eine Außenseiterrolle, auch hinsichtlich des Verhältnisses zu ihrem Bruder Arthur, gedrängt wird. Mehr als einmal kündigen sich im Erzähltext dunkle Vorahnungen an.

Titelheld des dritten Bandes jedoch ist Gwalchmei, und dank des am Ende jedes Bandes befindlichen Lexikons, das alle auftretenden Namen alphabetisch und mit einer kurzen Erläuterung auflistet, erkennen wir darin Gawain, den Neffen Arthurs. Schon in Band 2 haben wir in einer kurzen Episode von der Liebe zwischen den „Geschwistern“ Gwyar und Ana gelesen, die die Frucht dieser Liebe in fremde Hände geben (müssen). Nun taucht ebendieser Sohn, der nichts über seine Eltern weiß, aber ein Medaillon hat, das seine Herkunft beweisen soll, am Hof Arthurs auf, nachdem er sowohl Arthur als auch Kei in einem nächtlichen Kampf (ein vergeblicher Versuch Arthurs, eine ihn umtreibende Traumvision seiner Gemahlin zu verhindern) besiegt hat. Ohne ihn das zunächst wissen zu lassen, stellt Arthur Nachforschungen wegen des Medaillons an. Und so entpuppt sich die Geschichte von Gawain und dem Grünen Ritter (Bercilak), die hier ausführlich integriert wird (wie übrigens auch andere Sagen, jeweils von einem Barden in einer bestimmten Situation vorgetragen und über mehrere Seiten in altertümlich stilisierten Zeichnungen dargeboten), als eine Inszenierung im Auftrag Arthurs, der Gwalchmei Gelegenheit geben will, sich als Held zu beweisen. Am Ende nimmt Arthur seinen Neffen herzlich auf und vereint ihn auch mit seinen Eltern.

Soweit die drei Bände, die in deutscher Übersetzung erschienen sind – die weiteren Bände waren angekündigt, konnten aber aufgrund wirtschaftlicher Probleme des Verlages nicht mehr erscheinen (vielleicht ja eine Aufgabe für Finix). Angemerkt sei noch, daß sich im weiteren Verlauf des zweiten Albums in der deutschen Übersetzung ärgerliche Rechtschreibfehler eingeschlichen haben und

der dritte Band mit sprachlichen Entgleisungen wie der mehrmaligen Verwendung des Ausdrucks „okay“ oder dem „Chartern“ eines Schiffes aufwartet.

Durch die folgenden Bände zieht sich weiterhin die Lehrzeit Morgwens bei Myrddin, die ganz und gar nicht ohne Konflikte verläuft und in Band 9 dann in der Konfrontation von Arthur und Medrawt (Mordred), Morgwens androgynem Sohn, kulminiert. Arthur selbst (wie Myrddin auch deutlich alternd) dagegen tritt in den Bänden 4 bis 7 weitgehend zugunsten der jeweiligen „Titelhelden“ in den Hintergrund (wird aber durchaus an der einen oder anderen Stelle in die jeweils schwerpunktmäßig erzählten Sagen um Helden aus dem Umfeld der Artussage eingebunden). Auch, daß in jedem Band eine weitere – ältere – Sage in anderer Form, erzählt jetzt von Myrddin oder Taliesin, enthalten ist, wird beibehalten. Ansonsten stehen im Mittelpunkt der Bände die Sagen von Kulhch und Olwn, von Drystan und Esysllt, von Gereint (das ist der Erec der höfischen Dichtung) und Enid und von Peredur (das ist Perceval bzw. Parzival). Letztere ist die Geschichte mit dem wohl stärksten Anteil an phantastischen Elementen, wogegen die Legende von Tristan und Isolde zunächst in der uns bekannten Form erzählt wird – Drystans Kampf mit Morholt (der hier ein wirklicher Riese ist), die Begegnung mit Esysllt, die ihn rettet, der versehentlich eingenommene Liebestrank, die Ehe mit March –, dann aber deutlich undramatischer zum traurigen Ende gebracht wird. In Band 8 wird Gwenhwyfar noch einmal als Kriegerin im Land der Pikten gefordert, bevor Arthur sie wieder in die Arme schließen kann. Der abschließende Band 9 enthält das auch aus der späteren Form der Artussage bekannte Ende, den Kampf gegen den Verräter Medrawt in der Schlacht von Camlan – in äußerst blutigem Detailreichtum bebildert – und das Ende Arthurs, der von Medrawt getötet wird, ihn aber auch noch erstechen kann. Arthurs Leichnam und sein zerbrochenes Schwert werden auf die Insel Affalach (Avalon) gebracht und in einem keltischen Grabhügel zur letzten Ruhe gebettet – bis er eines Tages auferstehen und sich wieder unter den Menschen bewegen werde.

Abgesehen von einer kurzen Szene im zweiten Band, die auf die Tafelrunde anspielt, spielt sie hier selbstverständlich keine Rolle, und auch Lancelot oder andere Figuren, die teilweise erst in der höfischen Dichtung des hohen Mittelalters hinzuerfunden wurden, tauchen nicht auf.

Die Erzählung, die in den ersten Bänden vornehmlich als durchgehende Erzähltext – ganz im Stil alter Sagen und Legenden – in Textboxen, die an Zahl die Sprechblasen deutlich übertreffen, ein Verhältnis, das sich erst im Verlauf der späteren Bände verschiebt, vermittelt wird, nimmt sich viel Zeit für sowohl Handlungsdetails wie für die

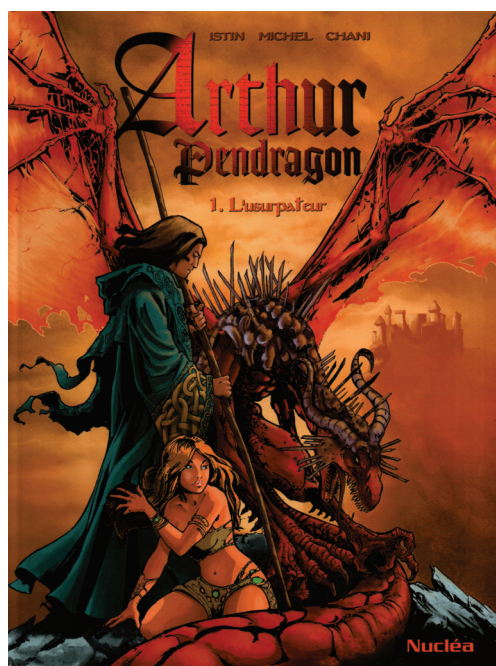
damaligen Umstände, Gebräuche etc. – ein ruhiger Erzählgenuß. Das eigentlich Faszinierende aber dürften die Zeichnungen sein: ein Historiencomic in Perfektion: ob Schlachten– oder andere Panoramen, ob Landschaften oder die (wenn das denn ein Kriterium ist) historisch authentischen Darstellungen von Festungen und Behausungen sowie Kostümen, aber auch intimere Szenen oder Porträts – klare, bis in kleinste Details präzise und ausdrucksstarke Illustrationen, zudem sehr stimmungsvoll koloriert: auch und gerade sie ein Hochgenuß!

Arthur Pendragon

Zeichnungen: Guy Michel (*1975).– Szenario: Jean-Luc Istin.– Farben: Chani;

Verlag: Nucléa 2001

1. L'usurpateur



Band 1 © Nucléa 2001

Historisch? Nun ja – Bedetheque klassifiziert den Band wohl ganz zutreffend als „Heroic Fantasy“. Und da die Titelfigur Arthur in dem bisher einzig erschienenen Album noch gar nicht auftaucht, sind es nur die aufscheinenden historischen Abläufe, die dieser Serie einen Platz in diesem Abschnitt verschafft haben. Serie? Noch so ein Fragezeichen, denn, obwohl seit dem Erscheinen des ersten Albums mehr als zwanzig Jahre vergangen sind, ist noch kein zweiter Band erschienen. Vor allem das Ende der Episode läßt Leser, die schon andere der hier aufgelisteten Darstellungen gelesen (oder Filme gesehen) haben, etwas ratlos zurück.

Am Beginn befinden wir uns, wie auch in Jean-Luc Istin's Merlin-Serie, die etwa zur gleichen Zeit in diesem – seinem eigenen – Verlag ihren Anfang nahm, in der „anderen Welt“, begegnen scharenweise nackten Feen, Kobolden und anderen Wesen, aber auch Merlin. Die Szene wechselt nach

Tintagel, wo Gorlaix und seiner Gemahlin Ygerne nicht der ersehnte Erbe, sondern eine Tochter geboren wird. Diese wird sogleich der Göttin Ahès und den Damen von Ys geweiht. Dann tauchen wir ein in die Geschichte Britanniens. Der Hohe König Constantin hinterläßt bei seinem Tod drei Söhne: Emrys, Uther und Constant. Auf Betreiben Vortigerns, des titelgebenden Usurpators, wird der junge Constant Nachfolger, doch Vortigern ist die eigentliche Macht im Hintergrund, reißt die Herrschaft des von allen Seiten bedrohten Landes an sich. Im weiteren Verlauf greifen diese und die andere Welt – dazu gehören auch Avalon, hier ein See, und die Herrin dieses Sees, Ana, in die sich Merlin verliebt – wie selbstverständlich ineinander. Teil der Handlung ist zudem jene bekannte Episode von Merlin und den Drachen unter Vortigerns immer wieder einstürzendem Festungsbau. Jahre vergehen, bis sich Emrys und Uther auf den Weg machen, Vortigern zu besiegen, Emrys als der neue Herrscher, Uther als sein Heerführer. So kennen wir das auch aus anderen Darstellungen, doch zu großen Überraschung des kundigen Lesers scheint Uther (ohne den die Geschichte Arthurs sich ja gar nicht wird entfalten können) auf der letzten Seite von einem vermeintlichen Mitstreiter hingemetzelt zu werden. Es bleibt offen, wie diese Erzählung weitergehen soll(te).

Die Zeichnungen sind etwas klobig geraten, machen vereinzelt den Eindruck des Skizzenhaften, sind aber auch dynamisch und sehr expressiv.

(Text) und René Le Honzec (Zeichnungen) findet sich nichts speziell zu unserem Thema. Im ersten Band („Le Peuple indomptable“) der noch laufenden Reihe „Breizh – Histoire de la Bretagne“ (erschienen 2017 im Programm „Celtic“ der Éditions Soleil – wo auch sonst?) von Nicolas Jarry und Thierry Jigourel (Szenario), Daniel Brecht (Zeichnungen) und Erwan Sevre–Le Bihan (Farben), die durch breiter ausgeführte Episoden Schwerpunkte setzt, allerdings begegnen uns mit Vortigern und dem Sachsenführer Hengist zwei historische Persönlichkeiten, die auch im Zusammenhang mit einer versuchten historischen Verortung von Arthur eine Rolle spielen. Darüberhinaus wird mit Hinweis auf historische Quellen (Gildas, Geoffrey of Monmouth) etwas später die Frage gestellt, inwieweit Ambrosius Aurelianus, der angebliche Sieger der Schlacht von Mons Badonicus, der wirkliche Arthur (bzw. das Vorbild der Figur) gewesen sein könnte – eben als Anführer im Krieg (Warlord), nicht als König.



Band 1 © Soleil Productions/Soleil Celtic 2017

In Frankreich sind zwei Gesamtdarstellungen der Geschichte der Bretagne in Comicform erschienen. In der sehr faktenreichen „Histoire de Bretagne“ (10 Bände, 1991–2002) von Reynald Secher

2. Merlin und der bretonische Sagenkreis

Merlin ist eine zentrale Figur der Artussage, mit ziemlicher Sicherheit walisischen Ursprungs, doch, wie auch andere Teile der Sagen mit vor den sächsischen Invasoren in die Bretagne geflüchteten Briten dorthin und später mit den Normannen wieder nach England gelangt. In der Bretagne sind die Sagen um Merlin seither tiefverwurzelt und bedeutender Teil der Foklore geworden. Das hat zu einer starken Präsenz Merlins, aber auch Artus' in der französischen Comicproduktion geführt (einschließlich des bereits erwähnten Programmschwerpunkts „Collection Celtic“ im Verlag Soleil und auch im Verbund mit der bretonischen Tourismusindustrie). Und das wiederum ist der Grund, warum Merlin hier sein eigener Abschnitt zugestanden wird (auch mit Darstellungen nicht französischen Ursprungs).

Le chevalier Printemps

Zeichnungen u. Szenario: Jean Trubert (1909–1983); erschienen zuerst 1948–1950 im „Baby-Journal“, dann im „Cri-Cri Journal“ und in „Bravo“ (für Kinder bestimmte Jugendabenteuer), fortgesetzt von 1952–1955 in „Pierrot“ (spätere Abenteuer für eine jugendliche Leserschaft) und nachgedruckt in „Nano et Nanette“ sowie „Femmes d'Aujourd'hui“; ein Teilnachdruck erschien 1977 im Verlag Glénat

Aufgewachsen im Wald von Brocéliande, zieht der spätere Chevalier Printemps aus, die Welt des Mittelalters kennenzulernen. Da die Geschichte sich ursprünglich an kleinere Kinder richtete, ist diese Welt bevölkert von Feen, Kobolden und zauberhaften Tieren: kein Merlin, aber doch eine phantasiereiche Geschichte in einem idealisierten Mittelalter, die ihren Ausgang in der Brocéliande nimmt.

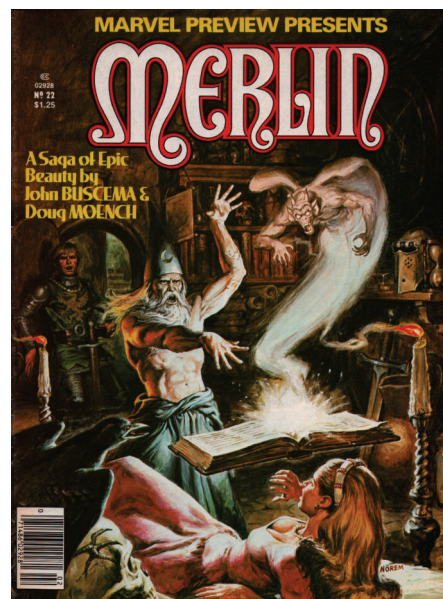
Merlin

Zeichnungen: John Buscema (1927–2002), Tom Palmer (1941–2022) u. John Tartaglione (1921–2003).– Szenario: Doug Moench (*1948) u. John Buscema. – Kalligraphie: John Costanza; veröffentlicht 1980 als Nr. 22 der Reihe „Marvel Preview“;

das Heft enthält weitere Zeichnungen von Earl Norem (Cover), John Buscema u. Frank Giacobbia (Frontispiz) sowie Textbeiträge zum Thema Arthur von Bill Mantlo u. Steven Grant.

„A spring day in the time of Camelot's glory...“: König Arthur findet während eines Jagdausflugs mit seinem Falken eine schwerverwundeten jungen Ritter, Beliar, den jüngeren Sohn des Königs der Niederlande – so stellt dieser sich vor, als Merlin ihn gesundgepflegt hat. Wohl nicht nur sein Bericht über Abenteuer, darunter auch der siegreiche Kampf gegen einen Drachen – denn Merlin,

der weise Zauberer, weiß: Es gibt keine Drachen, und er kann das im Verlauf der Handlung auch beweisen – läßt Merlin Böses vermuten. Davon wollen Arthur, die anderen Ritter der Tafelrunde und auch Guinevere nichts hören, hat sich doch der gutaussehende Jüngling mit der tragischen Geschichte in aller Herzen eingeschmeichelt. Doch in der Tat entpuppt sich Beliar als Geschöpf des Prinzen des Bösen, des Teufels. Ein – eigentlich unmöglicher und mit unritterlichem Verhalten errungener – Sieg über Lancelot wird ihm zum Verhängnis. Vom Hof verbannt, entführt er Guinevere (damit ein bekanntes Motiv der Geschichte von Lancelot und Guinevere aufgreifend) und lockt Arthur und Merlin in die Tiefen unter der Burg seines Meisters, in die Hölle. Der jetzt anstehende Höhepunkt erinnert schon an die „Höhepunkte“ mancher Fantasyfilme, die in den folgenden Jahr(zehnt)en am Fließband produziert wurden – auch er unter Vernachlässigung der Logik. Nur durch magisches Eingreifen Merlins kann Arthur den Teufel besiegen und seine Guinevere retten. Der vom Rumpf getrennte Kopf des Teufels verspricht, eines Tages wiederzukehren – als geschworener Feind Arthurs, den er vernichten will, weil er das Gute verkörpert.



Ausgabe 22 © Marvel Comics Group 1980

Dieses Ende läßt eine Fortsetzung dieser ohnehin als kleine Episode irgendwann während der langen Herrschaft Arthurs angelegten Episode erwarten, doch wurde aus diesem Beitrag in der Reihe „Marvel Preview“, in der mögliche Serien getestet wurden, dann doch keine Serie. Eine Steigerung zumindest wäre wohl auch schwer zu realisieren gewesen. Daß Arthur bei der Jagd, ohne daß weiter darauf eingegangen wird, offenbar von Mordred begleitet wird – ihn schickt er jedenfalls, um Merlin zu benachrichtigen –, hat so keinen tieferen Sinn, scheint mit Blick nur auf diesen One-Shot

einfach nur ein Fehler zu sein.

Das mittelalterliche Ambiente ist durchaus eindrucksvoll, die Figuren sind detailliert und dynamisch gezeichnet. Arthur, Merlin oder die Drachen haben in der Darstellung durchaus etwas Märchenhaftes, und dazu paßt dann auch, daß Neuschwanstein, die Burg des bayerischen Märchenkönigs Ludwig II., ganz offensichtlich eine Vorlage für die Burg des Teufels ist. Die Sprache im erzählenden Text wie in den Dialogen ist bemüht altertümlich, zuweilen pathetisch. Kleine Hinweise lassen die Leser schon früh etwas hinter der glatten Fassade vermuten, bauen einen Spannungsbogen auf. Insgesamt aber sind Merlin, Beliar und natürlich der Prinz des Bösen doch eher Figuren, wie wir sie aus anderen Marvel-typischen Serien kennen. Dazu paßt dann auch wieder das Titelbild, das so gar nichts mit der Geschichte zu tun hat: Ein halbnackter Merlin beschwört eine Art Gargoyle aus einem schwebenden Buch, ganz offenbar zum Schrecken einer im Vordergrund liegenden Dame, deren Dekolleté wohl (auch) einen Blickfang darstellen soll.

Ein eher kleinlicher Kritikpunkt – typisch für (Englisch-)Lehrer – ist der Rechtschreibfehler auf Seite 39 unten: Den haben mir meine Schüler, so oder andersrum, immer wieder geboten.

Les écluses du ciel

deutscher Titel: Die Pforten des Himmels

Zeichnungen: Michel Rouge (*1950) u. François Allot (*1951; ab Band 4).– Szenario: Jacqueline Rodolphe (*1948).– Farben: Michel Rouge, Patrice Demongeot u. François Allot
Erstveröffentlichung: ab 1981 im Magazin „Vécu“, 1983–1994 als Album (Collection Vécu) im Verlag Glénat, Integralausgabe in zwei Bänden 2009/2010 (leider in verkleinertem Format);
deutsche Ausgabe: Reiner-Feest-Verlag, Mannheim 1987–1990;

1. La marque de Morgane.– 2. Les chevaux de la nuit.– 3. Gwen d'Armor.– 4. Avalon.– 5. Le pays blanc.– 6. Tombelaine.– 7. Tiffen (angekündigt als „Tristan“)

1. Das Zeichen der Morgana.– 2. Die Pferde der Nacht.– 3. Gwen von Armor.– 4. Avalon.– 5. Das weiße Land

In dieser Geschichte kommen Arthur und die Ritter der Tafelrunde nur ein einziges Mal vor, Merlin gar nicht, allenfalls als sehr ähnliche Figur, als der Druide Arawn. Aber es ist eine bretonische Geschichte, ganz ähnlich wie die Artussage zusammengesetzt aus Legenden, die in einen pseudohistorischen Kontext gesetzt werden, zudem noch unter Einbeziehung weiterer Sagen und Legenden. Die deutsche Ausgabe beginnt im ersten Bild allerdings mit einem eigentlich unerklärlichen (weil weder die Handlung des Bandes noch der Inhalt des ersten Satzes dazu passen) Übersetzungsfeh-

ler, der die Leser in die falsche Richtung schickt. Die Erzählung nimmt ihren Ausgang in der Bretagne (und die riesigen Wälder in alter Zeit sind die Brocéliande in Aremorika/Armorique), nicht in Cornwall. Erst am Ende des ersten Bandes gelangt Gwen nach Britannien.



Band 1 © Reiner-Feest-Verlag 1987

Es beginnt fast märchenhaft mit einem jungen Mann, Gwen, dem Protagonisten der Serie, einem einfachen Bauernjungen, der beim Spiel mit seiner Gefährtin Tiffen (Die Namen werden in der deutschen Fassung manchmal etwas anders und nicht immer einheitlich geschrieben.) auf einen verletzten Kobold, Lof, trifft und ihn zur Hexe seiner Wahl, Isengre, bringt. Diese erkennt, wer Gwen wirklich ist: der Enkel Gralons, des Königs der Bretagne, darf ihm das Geheimnis jedoch nicht enthüllen und beschränkt sich darauf, ihm eine erste Vision, eine Andeutung seines Schicksals zu zeigen. Gwen freundet sich in dieser märchenhaften Welt auch mit Bor, dem Bruder Lofs, dem Riesen Braz und der Elfe Twaël an, doch im Dorf braut sich Unheil zusammen. Reynaud, der nicht rechtmäßige König der Bretagne, läßt überall nach einem Mädchen mit dem Zeichen der Fee Morgana auf der Schulter suchen, dem Zeichen des rechtmäßigen Nachfolgers von König Gralon. Seinen rücksichtslosen Schergen fällt auch Isengre zum Opfer, aber ihre Schwester Rozenn, die als Zauberin am Hofe lebt, erkennt in Gwen den Träger dieses Zeichens. Als Reynaud ihn auspeitscht und dabei das Zeichen entdeckt, verhilft Rozenn ihm zur Flucht, und der Druide Arawn enthüllt ihm den Rest seiner Geschichte: Gralon hatte sich unter dem unheilvollen Einfluß seines Ratgebers mit

den Franken, den Menschen in Paris und Rom, zusammengetan und unter christlichem Einfluß die alten Götter der Bretagne gestürzt. Der Himmelsherrscher Taranis schenkte ihm eine Tochter, die wunderschöne Ahes von Ys, die Fee Morgana (die auch im weiteren Verlauf der Geschichte als Mittlerin zwischen den Welten, als Beschützerin des alten Kults mehrfach in die Geschicke ihres Sohnes Gwen, gezeugt mit eben jenem Taranis, eingreift), bestrafte die abtrünnigen Bretonen aber dann mit einer Art Sintflut, dem Untergang ihrer Stadt Ys in den Wogen des Ozeans. Nur Gralon selbst, Morgana und Gwen überlebten die Katastrophe. Nun herrscht Gwens Vetter Reynaud, und Arawn schickt Gwen nach Britannien, um sein Leben zu schützen.

Schon dieser erste Band, obschon trotz der märchenhaften Elemente – die ja in der Bretagne angeblich bis heute nach wie vor Teil des Lebens sind – in einer Welt des Mittelalters angesiedelt, enthält eine Fülle bretonischer Sagenmotive: Gralon, der der Sage nach, um sein eigenes Leben zu retten, seine Tochter Dahut opferte, als Ys in den Fluten versank, der sagenhafte Untergang der Stadt Ys selbst, der legendäre bretonische König Conan Meriadoc, hier der Urgroßvater Gwens, den auch die walisischen „Historiker“, allen voran Geoffrey of Monmouth, ebenso wie Arthur und seine Vorgänger und Nachfolger als historische Persönlichkeiten betrachteten und im 4. Jahrhundert verorteten, sowie weitere Details – und natürlich eine Morgana, wie wir sie, wenn auch nicht ganz so, aus der Artussage kennen.

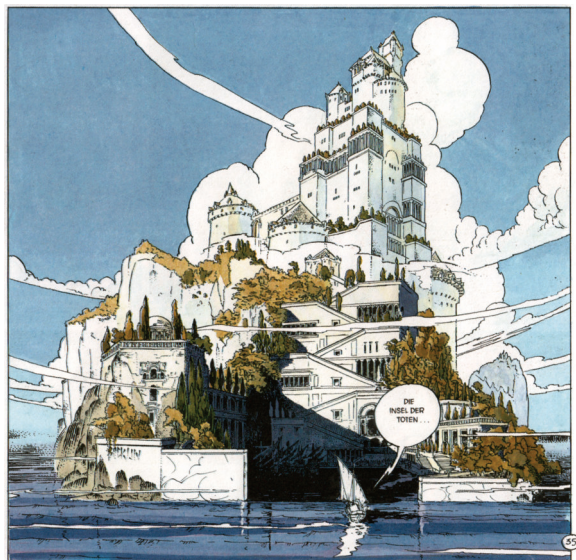
Im zweiten Band treffen wir Gwen, inzwischen ein junger Mann und in Turnieren (Unter anderem ist von einem Turnier in Ashby die Rede – Ivanhoe läßt grüßen.) erfolgreicher Ritter, am Hofe Sir Reginalds (der ein wenig an Arthur erinnern mag). Dort wird er durch von Reynaud gedungene Attentäter in eine Falle gelockt. Bei einem ersten Anschlag auf dem Weg nach York steht ihm ein wie aus dem Nichts gekommener Ritter bei, der sich dann als die reizende Elaine, Tochter Edwyr von Avalon, entpuppt. Zusammen mit einigen geheimnisvollen Rittern rettet sie ihm auch ein zweites Mal das Leben. Der Schluß des Albums läßt ein Happy-End für die beiden jungen Menschen erwarten.

Im dritten Album genießen Gwen und Elaine zunächst einmal in paradiesischer Abgeschiedenheit ihre Zweisamkeit, als in einer wundersamen Begegnung Morgana ihren Sohn zu sich ruft und ihn auf die Mission verpflichtet, seine rechtmäßige Rolle als König der Bretagne zu übernehmen. Es gilt, Reynaud zu stürzen, um den alten Kult gegen christliche Einflüsse zu verteidigen, die das alte Wissen und die Kräfte der Magie in Vergessenheit geraten zu lassen drohen. Morgana zeigt ihm dabei eine Vision einer drohenden Zukunft, die bis in

unsere Gegenwart – einschließlich der Zerstörung der Natur durch Rodung mit schwerem Gerät, Bau von Autobahnen und industriellem Fortschritt – reicht. Gwen muß Abschied nehmen von Elaine, und ein ebenso wundersamerweise unbemanntes Boot trägt ihn in die alte Heimat. Dort findet er sein Dorf zerstört vor, aber auch Aufnahme in der Burg Pierre de Tremeurs, eines loyalen bretonischen Adligen. Zusammen mit anderen loyalen Bretonen, vor allem Bauern, aber auch seinen alten Gefährten aus dem Zauberwald nutzt Gwen ein königliches Turnier für einen Aufstand, befreit Arawn (und dabei auch seine Kindheitsfreundin Tiffen) aus dem Kerker und kann Reynaud im Zweikampf töten. Er ist jetzt König der Bretagne. Als König interessiert er sich jedoch wenig für die mit dem Amt verbundenen Aufgaben und Pflichten, überläßt das Pierre de Tremeur und anderen Getreuen und ist lieber nah beim Volk oder allein für sich. Diese Momente teilt er zuweilen sehr intensiv mit seiner Freundin Tiffen. Mit der Einladung seines Pflegebruders zu einer Bootsfahrt zu den Stätten seiner Kindheit beginnt sein Unglück: Ein Sturm treibt das Boot weit ab, es wird von einem piktesischen Schiff aufgebracht. Als die Piraten Gwens Schwert und Ring entdecken, wird er gefangengenommen, die Fischer werden getötet. Eingekerkert auf einer schottischen Burg wartet Gwen auf seine Freilassung nach Zahlung eines Lösegelds durch die Bretonen. Als er zunächst erfahren muß, daß das Lösegeld gezahlt wurde, aber auch die Waliser (die durch Verrat von seiner Gefangenschaft erfahren haben) ein solches gezahlt haben, damit er nicht freikommt, und dann Zeuge wird eines vergeblichen Angriffs seiner treuen Bretonen auf die Burg, gibt er die Hoffnung auf. Dem Tode nah ruft er in seiner Verzweiflung nach Elaine. Nicht nur zu seiner, auch zur Überraschung der Leser taucht sie tatsächlich wiederum aus dem Nichts auf und rettet ihn. Mit einer Zwischenstation auf einer scheinbar griechischen Insel, auf der er wieder zu Kräften kommt, geht die Reise nach Avalon, wo sie von Elaines Vater, dem König, und vielen legendären Helden – darunter Artus, König Mark von Cornwall, Tristan, Sir Kay, Gauvain und Lancelot, aber auch die bretonischen Helden aus den Geschichten seiner Kindheit – empfangen werden. Und während seine Kerkerwächter in Schottland seine Leiche finden, muß Gwen von Elaine erfahren, daß Avalon die Insel der Toten ist, ein Reich, in dem Helden in einer anderen Welt weiterleben, aber ein Reich, aus dem es keine Wiederkehr gibt. Auf einem schottischen Friedhof wird Gwens Leiche in die Erde gesenkt, auf Avalon gibt Elaine ihrem und Gwens sehnlichsten Wunsch nach, mißachtet die Gesetze Avalons, bricht mit ihrem Vater und gibt Gwen das Leben zurück. Die beiden leben, machen sich aber als Ausgestoßene und ohne jede Erinnerung zusammen auf eine Rei-

se, deren Ziel sie nicht kennen.

War der dritte Band ein gradliniger Rittercomic mit einigen phantastischen Elementen, mäandriert die Handlung des vierten Albums ein wenig, verliert zuweilen den roten Faden und erfordert mit den aneinandergereihten – sehr unterschiedlichen, aber jeweils detailreich ausgebreiteten – Episoden viel Konzentration vom Leser. Neben historisierenden Details ist es hier vor allem der Mythos von Avalon, verknüpft mit der Insel der Toten und Anleihen bei der griechischen Mythologie, der der Geschichte wieder eine andere Wendung gibt. Avalon selbst, eindrucksvoll dargestellt auf Bildseite 35 (siehe Abbildung), ist dabei eine Mischung aus Arnold Böcklins „Toteninsel“, einer Darstellung von Prinzessin Aletas Nebelinseln in Hal Fosters „Prince Valiant“ (zum Vergleich zum Beispiel die Folge 211 vom 23. Februar 1941 oder die Folge 214 vom 16. März 1941) und entsprechenden altgriechischen Elementen. Eine durchaus vergleichbare Darstellung Avalons entdecken wir auf der Doppelseite 12/13 im ersten Band der Serie „Excalibur Chroniques“ (s.u.). Mit diesem Band übernimmt ein neuer Zeichner, François Allot, der, wenn auch stilistisch etwas anders, wie sein Vorgänger Michel Rouge wunderschöne Bilder zeichnet, dem es aber in besonderem Maße gelingt, (neben der eindrucksvollen Darstellung von Belagerung und Schlacht) die rauhe Schönheit der Bretagne in stimmungsvollen Bildern einzufangen.



Band 4, Bildseite 35 (37), Panel 4 © Reiner-Feest-Verlag

Das fünfte Album fällt nun endgültig ganz aus dem Rahmen. Wir finden Gwen und Elaine, die sich ja an ihr bisheriges Leben nicht erinnern können, unter den Namen Neig und Loki wieder, diesmal weit im Norden, in einer Welt der Wikinger und der nordischen Götter und inmitten grausamer (und entsprechend dargestellter) Kämpfe. In Gwens Träumen aber kehren die Erinnerungen an

die Bretagne, an seine Freunde und an Ys bruchstückhaft zurück. Am Ende ist es die scheinbar ewig junge und nun doch zum Sterben verurteilte Isle, die ihm den Weg zurück weist. Ob er ihn geht, ob Elaine/Loki ihn begleiten wird, bleibt offen.

Mit diesem fünften Band endete die Geschichte für deutsche Leser. Als in Frankreich das nächste Album erschien, war der Feest-Verlag gerade an den Ehapa-Verlag verkauft worden. Die Serie wurde nicht fortgeführt, und bislang hat sich leider auch Finix nicht dafür interessiert. Vielleicht könnte die in Frankreich erschienene Integralausgabe ja zu einer Gesamtausgabe anregen...

Zurückgekehrt in der Bretagne, sind die weiteren Geschehnisse von Gwen und Elaine von Tragik überschattet, doch wird (oder bleibt) die Handlung zunehmend phantastisch. Gwen stirbt ein weiteres Mal und wird wieder zum Leben erweckt von Melwynde. Elaine bringt das gemeinsame Kind zur Welt, dessen Namen wir erst später erfahren: Tristan. Der abschließende siebte Band weist zwar ebenfalls eine ganze Reihe phantastischer Figuren auf, ist aber in seinem Haupthandlungsverlauf erneut ein eher traditioneller Rittercomic, greift einige Motive aus den ersten Bänden wieder auf und endet mit einem phantastischen (gegenwartsbezogenen?) Epilog, dessen letzte Bilder mit einer angeschwemmten Packung Galettes, typisch bretonischer Kekse, mit dem Markennamen „Triskel“ alles wie eine nostalgische Erinnerung an die Bretagne, ihre Musik und ihre Spezialitäten erscheinen lassen.

Merlin – The Legend Begins

Zeichnungen: Rob Davis (pencils), Bruce McCorkindale u. Bradley Keough (inks).– Szenario: R. A. Jones;

Erstveröffentlichung 1991 in sechs Heften, 2017 als Graphic Novel (Trade-Paperback) erneut veröffentlicht, in beiden Fällen von Caliber Comics

Anders als der Autor in seinem Vorwort (2017) ausführt, um seine Entscheidung zu begründen, die Geschichte Merlins in der Zeit zwischen dem Abzug der Römer und den Dark Ages anzusiedeln, nicht in späterer Zeit oder dem Mittelalter selbst, begegnen wir Merlin sehr wohl in einer ganzen Reihe von Comicadaptionen oder Filmen in genau dieser Zeit. Die vorliegende Biografie Merlins, beginnend schon vor seiner Geburt, schildert sein Leben bis zur Geburt Uther Pendragons und akzentuiert die Ereignisse und die Handlungen Merlins konsequent mit Blick auf die spätere Legende. Die historische Entwicklung und die übernatürlichen Aspekte, die sein Leben beeinflussen, stehen wie selbstverständlich nebeneinander in dem Maße, in dem Letzteres in jenen dunklen Zeiten auch Teil der Vorstellungswelt der Menschen gewesen sein mag. Nicht so sehr die Interpretation von

Merlins Leben als das eines Menschen, für den die Umstände und seine besonderen Fähigkeiten eine persönliche Tragik bedeuten, nicht so sehr die in dem Zusammenhang eingeführten Figuren, es sind vor allem die für Leser, die Nennius, Geoffrey of Monmouth, Chrétien de Troyes oder Thomas Malory als Vorlagen für andere Comicadaptionen kennen (gelernt haben), – vorsichtig formuliert – überraschenden Unterschiede in den historischen Bezügen, die hier in einer sehr eigenen Version resultieren. Der die Bilder und Sprechblasen durchgehend begleitende Erzähl- und Kommentartext des Autors bemüht sich um einen literarischen, zum Teil altertümlichen Stil, der in Details durchaus an Shakespeare (den er in seinem Vorwort auch bemüht) denken läßt, und verweist an mehr als einer Stelle auch auf durch die fehlende Überlieferung bedingte Lücken in der Darstellung. Die historische Ausgangssituation in der Einleitung stellt sich so dar, daß nach dem Abzug der Römer ein gewisser Syrrdhyrn versucht, Britannien unter seiner Herrschaft zu einen. Er fällt in den folgenden Kämpfen, und sein Sohn Vortigern wird zumindest König eines geeinten Teilreiches Cymru (Wales). Es gelingt ihm, die eindringenden Sachsen unter ihrem Führer Carados in der Schlacht zu besiegen.



© Caliber Comics 2017

Die Biografie Merlins nun liest sich hier wie folgt: Nach ihrer Niederlage sind Carados und sein Sohn Rhydderch nach Schottland geflohen und haben dort eine Hexe mit ihrer Rache an Vortigern beauftragt. Diese beschwört einen Dämon aus der Hölle, möglicherweise den Teufel selbst, der Alwyn, die Tochter Vortigerns verführt und mit ihr ein Kind – Merlin – zeugt. Diese Untat ist umso gravierender, als Alwyn eine christliche Nonne ist, die von ihrem

heidnischen Vater (der erst sehr viel später zum Christentum übertritt) dennoch über alles geliebt wird. Alwyn muß das Kloster verlassen, will das Kind jedoch austragen, und so wächst Merlin am Hof seines Großvaters auf. Schon in Kindertagen hat er in Hagus einen geliebten Freund, der sich später von ihm verraten fühlen wird, einer jener Momente, in denen Merlins Schicksal ihm in tragischer Weise Schmerz zufügt. Aber auch bereits im Kindesalter werden Merlins besondere Fähigkeiten deutlich: die Kraft, allein durch Augenkontakt wilde Tiere (einen wilden Eber, der das Leben seiner Mutter bedroht) zu vertreiben, das zweite Gesicht, das seinem Großvater das Leben rettet. Nach dem Tod der über alles geliebten Mutter zieht sich Merlin, eigentlich von Mädchen und jungen Frauen umschwärmt, ohne daß er das wirklich zu würdigen weiß, immer mehr zurück, bemüht sich um die Aneignung medizinischen Wissens (unter anderem bei der Heilerin Hepzebah), um, nachdem er seine Mutter nicht retten konnte, Menschen helfen zu können. Aber er vollzieht auch den Initiationsritus im Namen des heidnischen Waldgottes Cernunnos (dargestellt in Gestalt eines Hirsches). Obwohl in Kriegsdingen ungeübt, entschließt er sich, seinem Großvater in die Schlacht gegen die Sachsen zu folgen. Die Sachsen bleiben Sieger, das Land stürzt ins Chaos, Merlin jedoch, der erleben mußte, daß die Sachsen den Kopf seines Großvaters abschlugen und auf eine Lanze steckten, wird – im wahrsten Sinne des Wortes – irre an dieser Erfahrung und lebt wie ein Tier in den Wäldern. Eine Vision von Cernunnos vermittelt ihm einen Gefährten, den schwarzen Wolf Baalin, und führt ihn zu Ninevah, der Herrin des Sees, die weitere seiner Fähigkeiten ausbildet. Doch nach einiger Zeit – ein weiteres Mal erkennt Merlin nicht die Liebe einer Frau – verläßt er Ninevah und zieht als Heiler (und Zauberer) durch die Dörfer, um in der Tat den Menschen zu helfen. Da taucht Hagus wieder auf, der sich in den Dienst eines neuen Königs, des Romano-Briten Aurelius, gestellt hat. Aurelius braucht, um seine Herrschaft zu festigen, dringend einen Nachkommen. Von zwei unfruchtbaren Frauen hat er sich bereits getrennt, nun möchte er Merlins Hilfe, um eine Schwangerschaft seiner dritten Frau sicherzustellen. Zu seiner Überraschung erkennt Merlin in dieser Frau Millicynthe, die ihn schon als Kind angehimmelt hat und später eine Freundin wurde. Auch diesmal – und nun aus gutem Grund – hält sich Merlin zu Millicynthes Enttäuschung zurück. Die verführerische Hexe Cinobar tritt in sein Leben und fortan leben sie zusammen in ihrer Höhle. Die Gedanken an Millicynthe beginnen zu schwinden. Als Aurelius den Süden gegen eine sächsische Invasion verteidigen muß, seine Verbündeten ihm aber nicht folgen wollen, da sie nur mit Merlins Hilfe an einen Sieg glauben, verweigert Merlin als Kon-

sequenz aus seiner schrecklichen Erfahrung diese Gefolgschaft. Sein Freund Hagus stirbt im Kampf, und die Erkenntnis, daß er seinen Freund verraten hat, veranlaßt ihn, das Angebot Cinobars – die sich ihm offenbart als Tochter jener Hexe, die den Dämon, Merlins Vater, heraufbeschwor und als Folge dieses Aktes selbst starb, ihre kleine Tochter zurückließ, die Rache geschworen hat – anzunehmen, noch größere magische Kräfte zu erwerben, das aber zu einem sehr hohen Preis, der Aufgabe von Herz und Seele, dem Verlust des Menschlichen. Einmal noch, bevor er sich darauf einläßt, geht er zurück an den Hof des Aurelius und schläft nun endlich mit der übergelücklichen Millicynthe. Dann taucht er ein in Cinobars geheimnisvollen Teich (worin er, ohne es zu wissen, acht Monate bleibt) und erscheint wieder als der mächtige Magier, als den ihn die Legende kennt, jetzt auch gealtert und im Aussehen dem Bild entsprechend, das wir von ihm haben. Noch einmal wird deutlich, wie eng das Gute und das Böse in ihm vereint sind, sein Schicksal bestimmen. Ausgestattet mit der neuen Macht greift er in die von der kleinen Schar Aurelius' nicht zu gewinnende Schlacht gegen die Sachsen ein und vernichtet die Sachsen in einem Feuersturm. Um das Maß des Sieges vollzumachen, erzählt der dankbare Aurelius, den Merlin als „your once and future friend“ begrüßt, ihm, daß seine Gemahlin endlich schwanger ist, ohne natürlich zu wissen, daß das Kind die Frucht jener Liebesnacht zwischen Merlin und Millicynthe ist. Als Merlin ihr erklärt, das Kind müsse, um seine große Aufgabe als einer der größten Könige in der britischen Geschichte erfüllen zu können, als das Kind des Aurelius gelten, fühlt sie ihre Liebe endgültig verraten. Nach der Geburt des Kindes schaut sie es nicht an und stirbt. Der stolze Aurelius präsentiert Merlin seinen (ja, doppeldeutig formuliert) Sohn, der den Namen Uther Pendragon tragen wird.

Was die „historischen“ Fakten anbelangt, scheinen die geänderte Abfolge der Könige sowie ihrer Verwandtschaftsverhältnisse (bezogen auf Geoffrey of Monmouth) durchaus fragwürdig, auch die sehr positive Darstellung des umstrittenen Vortigern. Was die Artus–Legende anbelangt, sehen wir jetzt plötzlich den ebenfalls umstrittenen Uther Pendragon in dessen Rolle, sehen aber auch Merlins Wirken in Uthers Leben in neuem Licht (alternative „Geschichtsschreibung“?!).

Die schwarzweißen Zeichnungen, die durch den Einsatz intensiver Grautöne sehr stimmungsvoll wirken, wenn sie auch nicht in jedem Detail überzeugen können, werden ab dem 4. Heft deutlich größer (auch durch Reduzierung der Grauteile) und steigern sich erst wieder gegen Ende der Erzählung. Insgesamt sind aber vor allem die weiblichen Figuren wenig gewinnend und wenig überzeugend gezeichnet. Entgegen der erklärten Absicht des Autors zur zeitlichen Verortung wollen auch

die Burgen und ein Teil der Innenräume zu jener frühen Zeit nicht so recht passen.

Merlino

Zeichnungen: Enrique Alcatena (*1957).– Szenario: Robin Wood (1944–2021); erschienen als Band 75 der Reihe „Eura Comix“, Eura Editoriale, Rom 1994



Euracomix 75 © Eura Editoriale 1994

Eine Biografie Merlins, am ehesten ansatzweise vergleichbar dem TV–Zweiteiler „Merlin“ von 1998: Wir begegnen Merlin (Merlino) zuerst, als er den Steinkreis von Stonehenge errichtet, umgeben von Elfen, Feen, Gnomen und anderen Wesen einer anderen Welt. Dann aber tritt er aktiv ein in die Artussage, beginnend mit seiner Hilfe für Uther und gegen Igraine und Gorlois. Es folgen sein Weg mit dem neugeborenen Artus (Artù) zu Sir Hector, später das Schwert im Stein, die Tafelrunde, Excalibur, die Ritter der Tafelrunde, Artus' Heirat mit Ginevra, Die Geschichte von Ginevra und Lancelot (Lancillotto), schließlich nach vielen Kämpfen die letzte Schlacht und Artus' Tod sowie seine Überführung nach Avalon nach der Rückgabe Excaliburs durch Sir Bedivere. Bei allem begleitet Merlin Artus, stets an seiner Seite, taucht aber zwischendurch – eine Verknüpfung quasi der Biografie des Protagonisten mit der Artussage – immer wieder ein in die Welt der Feen (darunter auch Nimue und Viviana), Geister und Monster, nicht selten davon auch heimgesucht. Es ist Hexenwerk, das die beiden Handlungsstränge miteinander verknüpft. Noch nach diesen Ereignissen trifft er auf Lancillotto, der zu spät gekommen ist, um Artus zu helfen und nun als berserkerhafter Rächer verkündet, Blut zu Artus' Gedenken vergießen zu wollen. Das ist der Moment, in dem Viviana ihn heimholt

in die Brocéliande, wo Merlin (und das im wahrsten Sinne des Wortes) sein Grab findet. Er wird beweint und unvergessen bleiben, und am Ende schließt sich der Kreis, wenn die Worte „C'era una volta un mago chiamato Merlino...“ das als niedergeschriebene Geschichte einleiten, was wir gerade miterlebt haben.

Erzählt wird diese Geschichte, eingeteilt in neun Kapitel, auf 135 Bildseiten. Die Zeichnungen sind vordergründig grob, fast holzschnittartig und vornehmlich düster, gehalten in dunklen Farben mit viel Schwarz und Dunkelheit. Immer wieder finden sich fast allegorische Darstellungen unter Verwendung zahlreicher keltischer Ornamente. Vereinzelt erinnern Zeichnungen an Aubrey Beardsley. Merlins Ausflüge in die andere Welt sind voller schreckenerregender Bilder, von Fratzen und von Würmern zerfressenen Körpern und Antlitzen, die uns in einzelnen Fällen auch an Fantasy denken ließen, wären sie nicht so abstoßend grauenvoll. Die weiblichen Figuren zeigen viel nackte Haut, ohne daß das einen zweideutigen Lesegenuß erregen würde. Die Figuren, das Ambiente und die Kostüme zeigen sich sehr unterschiedlich, schwankend zwischen Romantisch-Märchenhaftem und der bereits erwähnten krassen Darstellung des Schreckens. Manche Figuren wirken mongolisch oder chinesisch, einige Rüstungen vor allem, auch die Helme erinnern an Schöpfungen von Fellinis und Pasolinis Kostümbildner Danilo Donati, der auch eine Reihe von italienischen Mittelalter-Filmen ausgestattet hat. Überhaupt lassen sich gerade bei den zuletzt angesprochenen Punkten immer wieder Bezüge zum italienischen Film herstellen.

Le Chant d'Excalibur

deutscher Titel: Excalibur

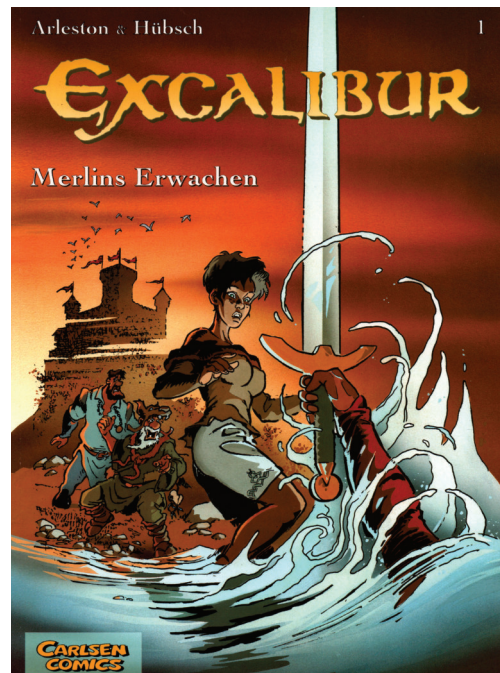
Zeichnungen: Éric Hübsch (*1971).– Szenario: Christophe „Scotch“ Arleston (d.i. Christophe Peling, *1963) u. Melanÿn (ab Band 5).– Farben: Jean-Jacques Chagnaud (1), Yves Lencot (2 u. 3), Nolwenn Lebreton (4–6) u. Esteban (6);

Verlag: Soleil Productions/MC Productions/Géronimo 1998–2010 (Gesamtausgabe bei Soleil in 2 Bänden (2001/2011);

deutsche Ausgabe: Carlsen-Verlag, Hamburg 2001–2004 (Bände 1–4), Finix-Comic-Club, Hadamar 2010/2011 (Bände 5 u. 6);

1. Re réveil de Merlin.– 2. Le Sidhe aux mille charmes.– 3. La griffe de Rome.– 4. La colère de Merlin.– 5. Ys la magnifique.– 6. Les gardiennes de Brocéliande

1. Merlins Erwachen.– 2. Der Sidhe der tausend Zauber.– 3. Die Klaue Roms.– 4. Merlins Zorn.– 5. Das prächtige Ys (angekündigt als „Die verfluchten Steine“).– 6. Die Wächterinnen von Brocéliande



Band 1 © Carlsen-Verlag 2001

Es waren die Jahre um 2000, als Fantasy-Comics boomten und auch der Carlsen-Verlag nicht nur diverse neue Serien aus Frankreich auf den Markt brachte, sondern sogar ein kurzlebiges Magazin dazu: „Magic Attack“ (2001–2003). Darin erfolgte auch zu Werbezwecken ein Teilabdruck dieser Serie. Doch der ganz große Boom war bald vorüber, und die Serie wurde nicht abgeschlossen, wurde erst Jahre später von Finix dankenswerterweise zu Ende geführt.

Das erste Millennium ist Geschichte und hat die Macht der christlichen Kirche in Europa weiter verstärkt, hat sie doch die Angst vor dem Weltuntergang, vor Hölle und Verdammnis zum eigenen Vorteil nutzen können. Wir schreiben irgendein Jahr des Herrn nach dem Jahr 1000 und befinden uns in Irland, wo wieder einmal heidnische Dolmen gegen eine Marienstatue ausgetauscht werden sollen. Die zerstörten Steine geben ein unerwartetes Geheimnis preis: Merlin, der eingeschlossen in den Stein gut fünfhundert Jahre (an anderer Stelle des ersten Albums gut sechshundert Jahre, aber das ist wohl ein Irrtum) geschlafen hat, nachdem Morgane ihn dort hineingezaubert hat. Dieser Merlin ist ganz und gar nicht der, den wir sonst kennen: ein echter Waldschrat, Teilzeitalkoholiker oder, wie ihn die junge Gwynned einmal titulierte, geiler Säufer – womit sie auf seine zweite unangenehme Eigenschaft verweist: Bei der holden Weiblichkeit kann er seine Hände nicht bei sich behalten. Zudem geht er seinen Mitmenschen mit Körpergeruch und vor allem penetrantem Mundgeruch auf die Nerven. Der Kontakt mit Wasser, ob es seinen Körper oder seine Kleidung anbelangt, ist ihm zuwider. Dennoch nimmt er erst einmal widerwillig ein Bad, um den Staub der Steine abzuwaschen, und begegnet Viviane, der Herrin vom

See (aber auch in Bächlein oder Quellen anzutreffen), die so lange auf ihn gewartet hat, weil sie einen Auftrag für ihn hat: Das unaufhaltsame Vordringen des Christentums läßt für die Magie der alten Zeiten, für das kleine Volk, Feen, Dryaden, Kobolde, allenfalls noch Nischen in den keltischen Regionen. Selbst die Drachen sind ausgestorben, und mit all dem geht auch das Wissen der alten Zeit unwiederbringlich verloren. Merlin soll diesen Prozeß aufhalten, aber nicht allein – Viviane weiß nur zu gut, daß er dafür zu unzuverlässig ist –, sondern mit einer jungen Heldin an seiner Seite. Gwynned, so heißt die junge Dame, lebt in Irland, ist die Tochter des Ritters Cadwell aus dem Geschlecht Galahads (der in der Erinnerung Merlins auch nicht dem positiven Bild entspricht, das die Legende von ihm überliefert hat) und ist eine alles andere als sanfte junge Dame oder folgsame Tochter, nein, eher streitbar, erregt sie den Zorn ihres Vaters, da sie sich weigert, einen Freier zu erhören, überhaupt zu heiraten. Sie erhält von Viviane das Schwert Excalibur, das natürlich nur sie aus dem Felsen ziehen kann (und das im weiteren Verlauf noch mehrmals aus steinigen – oder marmornen – Scheiden befreit werden muß), die feigen Freier werden davongejagt, und die Mission beginnt, auch wenn es Merlin sehr schwerfällt, sich mit einer Frau an seiner Seite, zudem äußerst hübsch und attraktiv, zu arrangieren (und sich zurückzuhalten).

Der Weg der beiden, zu denen sich dann noch ein Einhorn und der Kobold Fardet gesellen, führt zunächst in das Dorf Armagh, wo sie einen Aufstand gegen die Steuereintreiber des Königs Ran Boru entfesseln und die Menschen mit der Hilfe des wieder zum Leben erweckten Drachen Fröh-nir gegen die königlichen Truppen unter Bischof Mordred (interessante Namensgebung im Kontext unseres Themas) erfolgreich verteidigen, doch haben sie damit auch einen unversöhnlichen Feind gewonnen. Gwynneds Mutter war eine Dryade, zu ihren besonderen Fähigkeiten gehört, daß sie mit den Bäumen sprechen kann. Sie findet noch lebende Einhörner, und im verfluchten Wald gelingt es ihnen, den Palast der tausend Zauber zu finden, wo sie das inzwischen versteinerte kleine Volk (darunter auch ein Schlumpf) wieder zum Leben erwecken können. Doch Merlin wird von Mordred gefangen genommen und per Schiff nach Rom expediert. Gwynned folgt ihnen, und in Rom kommt es zum Showdown zwischen Papst Benedikt IX. und Mordred auf der einen Seite und den von Merlin wiederbelebten Göttern der Antike, entdeckt in einem Keller des Vatikans, wo die Kirche alle Relikte anderer Religionen stapelt. Der Weg zurück führt über die Alpen (mit einem Elefanten), weil Merlin auf See stets seekrank wird, und nach weiteren Abenteuern mit perversen Kirchendienern gelangen sie in die Bretagne, in die sagenhafte Stadt

Ys, wo sie Zeugen von deren Untergang werden (wenn die Geschichte von König Gradlon und seiner Tochter, der Prinzessin Dagven, auch etwas anders erzählt wird, eine der großen bretonischen Legenden und auch in anderen hier verzeichneten Comics zu finden). Die letzte Station der Reise ist ein wenig verwirrend, da sie nach Stonehenge (und damit nach Südengland) wollen, dies aber in der Brocéliande (also in der Bretagne, in Frankreich) finden. Allerdings entdecken wir in der deutschen Ausgabe auch in Band 1 wieder einen irreführenden Übersetzungsfehler, wenn Irland, Cornwall und die Bretagne als bretonische Inseln bezeichnet werden. Wie dem auch sei, der Steinkreis wurde inzwischen ohnehin in ein christliches Kloster (ausgerechnet der Magdalenerinnen) integriert und mit einer Kapelle überbaut. Für Gwynned wird es noch einmal sehr brenzlich. Eingeschlichen in das Kloster, wird sie eine der Jungfrauen, die der inzwischen mit Papst Benedikt eingetroffene Bischof Mordred für ein heidnisches Ritual benötigt. Viviane (immer noch als bläuliche Erscheinung, jetzt aber riesengroß) taucht auf, und mit ihrer Hilfe kann Merlin mittels eines anderen, äußerst gefährlichen Rituals die Feinde besiegen, Gwynned retten, die Kapelle zu zerstören, Stonehenge wieder freilegen und damit für die magische alte Welt zumindest eine Art Status quo bewirken. Das Feindbild ist klar, Sympathie und Antipathie sind eindeutig verteilt, und das resultiert in einem sehr pointierten Negativbild des Christentums, präziser gesagt: der christlichen Kirche. Sie übt Unterdrückung und Gewalt aus, betreibt das, was wir heute cancel culture nennen, und hat ganz und gar weltliche Interessen. Ihre Vertreter sind bigott, skrupellos und machtgierig, ihre Führungskräfte sind alles andere als moralisch: Bischof Mordred führt eine exzessiv brutale Vergeltungsaktion an, bedient sich magischer Praktiken (ebenso übrigens der irische König Ran Boru), um eigenen Machtinteressen zu dienen. Die Doppelmoral beim Thema Hexen wird in entlarvender Deutlichkeit dargestellt, ebenso die Möglichkeiten, die die christliche Kirche dubiosen Charakteren bietet, ihre perversen Neigungen unter ihrem Mantel voll auszuleben. Am plakativsten wird das am Beispiel des Papstes deutlich. Dieser Benedikt IX., der 1032 erstmals Papst wurde und das Amt mit Unterbrechungen innehatte, wird in der Geschichtsschreibung nicht ganz so negativ bewertet. Hier ist er ein Jüngling, Sohn eines Papstes, der seine gesamte Zeit mit willigen Damen auf einem Lotterbett zubringt und auch anderen Lastern zugeneigt ist – seines Amtes (wenn es denn je so ausgeführt worden wäre) völlig unwürdig. Wie jung er wirklich war, ist unklar, da sein Geburtsjahr unbekannt ist, er stammte zwar aus einer Familie, die lange Zeit das Papstamt innehatte, doch war er Neffe, nicht Sohn seines Vorgängers, und es sind auch tatsäch-

lich Bemühungen seinerseits um Belange der Kirche überliefert. Sei's drum – wir wollen doch nicht päpstlicher als der Papst sein! Ganz bezeichnend allerdings auch die Wahl der Ordensschwester im Kloster der finalen Konfrontation: Die Magdalenen (Schwestern vom Orden der heiligen Maria Magdalena), wiewohl zu der Zeit noch nicht existent, sondern erst etwa hundert Jahre später ins Leben gerufen, sollten vor allem in Irland bis in die jüngste Vergangenheit mit ihren Magdalen Laundries eine ausgesprochen bigotte, brutale und ausbeuterische Rolle im Leben vieler sogenannter „gefallener Mädchen“ (und das ist in der katholischen, besonders der irisch-katholischen Kirche; ein sehr weites Feld) spielen.

Die Zeichnungen – sehr farbenprächtig – überzeugen durch einen kräftigen Strich (der im letzten Band deutlich feiner wird) und entsprechend dynamische, lebhaft Bilder sowie durch Detailreichtum gerade bei Landschaften, Gebäuden und aktionsbetonten Szenen. Der Zeichner versteht es zudem, die körperlichen Vorzüge der Protagonistin, ihre Rundungen, vor allem die hinteren, vorteilhaft, zuweilen vielleicht zu vordergründig, ins Bild zu setzen. Ihr wohlgeformter Hintern gibt Anlaß zu manch einer entsprechenden Bemerkung vor allem, aber nicht nur, Merlins. Überhaupt wimmelt es in den Dialogen nur so von sexuellen Anzüglichkeiten, aber die Sprache ist auch sonst recht drastisch – Unterhaltung eben für reifere Leser. Wo sonst würde man wohl auch Arthur, den Helden unserer Ausführungen, so deutlich einen gehörnten König und seine Gemahlin Guenevara eine Schlampe nennen?!

Merlin

deutscher Titel: Merlin

Zeichnungen: José-Luis Munuera (*1972).– Szenario: Joann Sfar (*1971; 1–4) u. Jean-David Morvan (*1969; 5 u. 6).– Farben: Julia (1, 2), Walter (3, 4) u. Color Twins (5,6); Verlag: Dargaud 1999–2003 (Intégrale in 2 Bänden 2018/19);

zusätzlich erschien 1999 bei Schlirf-Book der Einzelband „La vieillesse de Merlin“ von Joann Sfar u. José-Luis Munuera.

deutsche Ausgabe: Carlsen-Verlag, Hamburg 1999–2005;

1. Jambon et Tartine.– 2. Contre le père Noël.– 3. Va à la plage.– 4. Le roman de la mère de Renart.– 5. Tartine et Iseult.– 6. Merlin Papa
1. Schinken und Schnittchen.– 2. Merlin gegen den Weihnachtsmann.– 3. Merlin geht an den Strand.– 4. Mama Fuchs.– 5. Schnittchen und Isolde (angekündigt als „Der Fall Tristan und Isolde“).– 6. Papa Merlin

Papa Drache erzählt seinen Kindern gern (meist jedenfalls) Geschichten, und die, die sie am liebsten hören, sind die von Merlin. Merlin ist ein

aufgeweckter kleiner Knirps (mit einer übergroßen Mütze) in einem englischen Dorf des Mittelalters (ein überaus romantisches Mittelalter mit wunderschönen Burgen und einem Dorf, für das zumindest in den ersten Alben die Bezeichnung „Dorf“ doch von erheblichem Understatement zeugt). Er glaubt, ein großer Zauberer zu sein (mindestens aber zu werden) und verkohlt seine Mitschüler schon mal mit der Behauptung – seine Mutter ist alleinerziehend –, sein Vater sei der Teufel. Zunächst findet er einen Freund in dem sprechenden Schwein Schinken (eigentlich Hans von Schinkel), das nun tatsächlich ein verzauberter Zauberer ist. Dann treffen die beiden, von der launischen Prinzessin Viviane in den großen Wald verbannt, auf den Oger Schnittchen (so genannt, weil er seine Schnittchen gern mit Kindern belegt – doch diesen Hang treibt ihm Merlin schnell aus), der zwar nicht lesen kann, aber dennoch der Dritte in diesem Freundestrio wird. Schnittchen ist verfressen und eher schwer von Begriff, doch Merlin und Schinken sind nie um eine gute Idee verlegen (auch wenn's dann mit der Umsetzung nicht immer so klappt). So erleben sie – neben ihren Alltagsproblemen im Dorf – zusammen eine Vielzahl aufregender Abenteuer – bei der Entführung besagter Prinzessin Viviane, gegen (!) den Weihnachtsmann, mit den Tieren des Waldes, besonders mit dem schlaunen Fux (der noch häufiger auftreten wird), mit Tristan und Isolde sowie einem Riesenbaby.



Band 1 © Carlsen-Verlag 1999

Das Ganze funktioniert auf mehreren Ebenen: Da sind zum einen die äußerst humorvoll erzählten, teilweise geradezu absurden Abenteuer (vor allem im Zusammenspiel der drei „Helden“). Zum anderen wimmelt es nur so von witzigen Anachronis-

men (Merlin ist seiner Zeit weit voraus!) und von Anspielungen auf Geschichte und Literatur, auf Märchen, Comics, sogar auf Film (u.a. der slow burn auf Seite 14 im 5. Band). Dazu gehören der Bildteppich von Bayeux (gleichermaßen Kulturgeschichte und Comic) und die normannische Eroberung Englands – beidem ist das gesamte dritte Album gewidmet, ein Höhepunkt unter Höhepunkten –, das Riesenbaby Gargantuas (Band 6) oder die Tierfabeln und schließlich die unterschiedlichste Einbindung bekannter Comics – von Asterix und Obelix über Johann und Pfiffikus bis zu Lucky Luke (genauer gesagt: den Daltons). So bereiten die Geschichten nicht nur jüngeren Lesern (Der erste Band wurde 1999 auf dem Schweizer Comic–Salon in Sierre als bestes Jugend–Album ausgezeichnet.) Freude, auch erwachsene Leser finden ihren Spaß. Die dritte Ebene betrifft, wie es sich für einen guten Jugend–Comic gehört, den Lerneffekt, die Vermittlung (auch von Wissen, hier aber in erster Linie) von Erkenntnissen, von Haltung in Sachen Natur: vom Umgang mit der Natur, von der Wertschätzung der Würde des Tieres, dann auch vom Umgang der Menschen untereinander und von Rücksicht auf den Schwächeren. Dazu sind die Zeichnungen überwältigend, und sie werden von Album zu Album immer noch detailreicher, ausgefeilter und schöner.

Merlins Großvater, so erfahren wir im dritten Band, der so nebenbei auch den Heiligen Gral recht respektlos durch den Kakao zieht, verbrachte seine Zeit mit Angeln, weshalb er auch als König der Fischer in die Geschichte einging. Noch interessanter für uns in diesem Zusammenhang aber ist Band 5, in dem es um Tristan und Isolde geht – natürlich in etwas anderer Version, als wir sie kennen. Der riesige und brutale Morholt liebt die Jagd, aber nur, wenn sie grausam ist. König Dihrland verspricht ihm seine Tochter Isolde. Die ist alles andere als begeistert und flieht in den Wald. Dort trifft sie (zunächst einmal glücklicherweise im Dunkeln) auf Schnittchen. Der behandelt sie zuvorkommend und hört ihr zu, für die arme Isolde, am Hof ihres Vaters den Nachstellungen aller Männer ausgesetzt, eine völlig neue Erfahrung. Sie verliebt sich in den Oger, der von Morholt zum Kampf in einem Turnier herausgefordert wird. Der Versuch seiner Freunde, ihm mittels eines Zaubertranks zum Sieg zu verhelfen, scheitert an den Umständen. Neben dem Zaubertrank ist auch ein Liebestrank im Verwechslungsspiel, und den trinkt der eigentlich ängstliche (und daher von Isolde nicht beachtete) Tristan, der sie seit langem liebt, und besiegt Morholt. Happy–End für das junge Paar (zumal wir im Verlauf der Ereignisse auch mitbekommen haben, daß Isolde, die sehr wohl den Luxus liebt, mit Schnittchen im Wald wohl nicht hätte glücklich werden können), und für Schnittchen finden seine Freunde Worte des Trostes. Morholt und König

Dihrland haben nichts gelernt, gehen wieder auf die Jagd – aber sowohl ihre Jagdhunde wie die zu jagenden Tiere sind nicht mehr wehrlos!

Interessant ist die Tatsache, daß diese Serie über Merlin ihren Siegeszug antrat, bevor Jean–Luc Istin bei Nucléa/Soleil Celtic seine großangelegte Serie über Merlin begann – der Versuch einer Ehrenrettung...?

Merlin

Zeichnungen: Éric Lambert (*1968) (Storyboard: Christian Paty (11), Benoît Dellac (13)).– Szenario: Jean–Luc Istin u. Nicolas Jarry (ab 12).– Farben: Stambecco (1–9), Olivier Héban (10), Sandrine Cordurié (11), Digikore Studios (11, 13), Color Twins (12);

Verlag: Nucléa 2000–2001, ab Band 3: Soleil Productions (Soleil Celtic, Légendes Arthuriennes) 2002–2018;

verschiedene Intégrale–Ausgaben (bis Band 10) zwischen 2004 und 2010

1. La colère d’Ahès.– 2. L’éveil du pouvoir.– 3. Le Cromm–Cruach.– 4. Avalon.– 5. Brendann le maudit.– 6. L’ermite et le nid.– 7. Le chaudron de Bran–le–Béni.– 8. L’aube des armes.– 9. Le secret du codex.– 10. La princesse d’Ys.– 11. Le Roi Arthur.– 12. La reine de sang.– 13. La crosse et le bâton



Band 1 © Éditions Soleil 2012



Band 11 © Éditions Soleil 2014

Der Name Jean–Luc Istin begegnet uns hier schon zum zweiten Mal und wird uns in der Folge noch häufiger begegnen. Istin (*1970 in Pontivy in der südlichen Bretagne), Comicauteur, –zeichner und –herausgeber, verfaßt (und zeichnet zum Teil auch selbst) vor allem Fantasy–Geschichten, diese in den meisten Fällen inspiriert vom reichen keltischen Legendenschatz seiner bretonischen Heimat und somit kulturell durchaus verortet. Die Serie „Merlin“ schuf Istin für den von ihm mitgegründeten Verlag Nucléa. Sie wurde vom Verlag Soleil übernommen, für dessen Sparte „Soleil Celtic“ Istin wesentlich verantwortlich ist und eine ganze Reihe von Alben und Serien beigetragen hat, darunter auch Spin–offs der Serie „Merlin“ (s.u.).

Quasi das Opus Maximus, das Vorzeigestück in der Sammlung „Soleil Celtic – Légendes Arthurien-

nes“, ist diese umfangreiche Serie (mit zwei Ablegern unter dem gleichen Obertitel) Merlin gewidmet, dem Druiden, dem Zauberer, dem Wanderer zwischen den Welten, dem königlichen Berater, fest verankert in der keltischen Überlieferung sowohl in der Bretagne wie auch in Britannien. Mit großem, epischem Atem wird seine Lebensgeschichte erzählt, ausgefüllt mit Details aus den verschiedensten Quellen. Die Darstellung verknüpft dabei nahtlos viele keltische Elemente, die bretonische Mythologie (Ahès, die bretonische Göttin des Wassers, der Fruchtbarkeit, der Fülle, der Leidenschaft und der Sinnesfreuden – übrigens auch von der bretonischen Sängerin Nolwenn Leroy auf ihrem 2012 veröffentlichten Album „Ô filles de l'eau“ besungen) und Sagenwelt (Untergang der Stadt Ys), die britischen Sagen um König Arthur sowie (pseudo)historische Ereignisse, aber auch die keltische Mythologie Irlands (Cromm Cruach, der mächtige Gott der Unterwelt und des Todes), und so wechseln auch die Schauplätze. All das wird zusammengehalten durch die Person Merlins, dessen Herkunft hier in Einbindung überlieferter Details an das Konzept der Serie (und weit ausholend zu Beginn mit Bezügen zur Bibel und der Reise Joseph von Arimathäas mit dem Heiligen Gral) folgendermaßen dargestellt wird: Die Göttin Ahès, zornig ob der Verdrängung des alten heidnischen Glaubens durch das Christentum, initiiert die Geburt eines „Messias der alten Tradition“, indem sie mit der Hilfe von Feen und anderen übernatürlichen Kräften eine Jungfrau schwängern läßt. Das Kind erhält den Namen Merlin, wird von dem Priester Blaise, einst ein Druide, erzogen und entwickelt früh ungewöhnliche Kräfte und Fähigkeiten. Soweit der erste Band – die weiteren Bände schildern in einem inhaltlich zunächst sehr fantasylastigen Stil Merlins weitere Entwicklung, in die, wie schon gesagt, viele sehr unterschiedliche Sagen verwoben werden, die nach Irland und Avalon führt, in der nach und nach immer mehr aus der Artussage bekannte Figuren eingeführt werden. So dauert es auch seine Zeit, bis Arthur auftaucht, bis die uns bekannte Geschichte – natürlich nicht ganz so, wie wir sie in aller Regel kennen – ihren Anfang nimmt. Auch die dann mit langem Atem erzählte Geschichte Arthurs weist in erster Linie phantastische Episoden auf, zum Teil recht freizügig dargeboten.

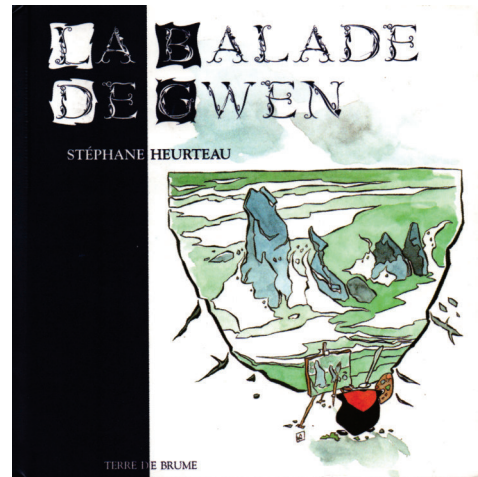
Nicht nur die Vorliebe des Autors für Fantasy-Geschichten kommt zur vollen Entfaltung, auch die Zeichnungen – sehr unterschiedlich zwischen großer Detailfreude (nicht zuletzt in riesigen Panoramen) und recht groben Figurenzeichnungen schwankend – bieten ausreichend Gelegenheit zu phantastischen Gebäuden, Dekors und Kreaturen bis hin zu entsprechenden Landschaften. Insgesamt wirkt das ganze Unterfangen doch etwas aufgeblasen, zu viel des Guten, zumal ja noch wäh-

rend der Laufzeit dieser Serie zwei Serieableger begannen, die, weniger umfangreich, sich weiteren Schwerpunkten von, wenn man so will, Merlins Universum widmen (s.u.).

La Balade de Gwen

Zeichnungen u. Text: Stéphane Heurteau (*1967);

Verlag: Terre de Brume, Rennes 2001 (Band 1 in der Collection „Dame Gwen“)



© Terre de Brume 2001

Kein Comic, sondern eine Art Bilderbuch, in dem die Geschichte (sofern man von einer solchen sprechen kann) in einer Aneinanderreihung von fast 80 Einzelbildern (jeweils ein Bild pro Seite) mit knappen Texten, eher Bildlegende als durchgehende Erzählung, darunter vor den das Büchlein (in quadratischem Format) durchblätternen Betrachtern/Lesern abläuft: In diesem ersten Band, in dem uns Cap'tain Charlot mit der Protagonistin Gwen Le Créac'h, einer Dame scheinbar ohne Kopf, aber sofort als Bretonin erkennbar, bekanntmacht, geht es eigentlich nur um eine Rundreise durch die Bretagne, eine Reise zu vielen bekannten und auch weniger bekannten Orten, die wir in den eigenwilligen Zeichnungen Heurteaus gut erkennen können (die nicht selten den Wunsch wecken, dorthin zu reisen). Die beiden letzten Bilder zeigen eine Begegnung mit dem Zauberer Merlin und die gemeinsame Ankunft an seinem Schloß (Comper). Genau dort wird dann das zweite Büchlein beginnen.

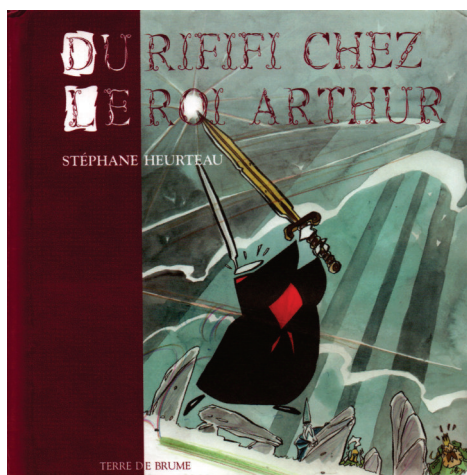
Du riffi chez le Roi Arthur

Zeichnungen u. Text: Stéphane Heurteau;

Verlag: Terre de Brume, Rennes 2002 (Band 2 in der Collection „Dame Gwen“)

Fortsetzung des ersten Büchlein in gleichem Stil: Die Dame Gwen Le Créac'h möchte jetzt Ritter der Tafelrunde werden – warum auch nicht, so Merlin –, und Merlin hilft ihr dabei. Unterwegs trifft man auf die bekannten Ritter der Tafelrunde (und zudem treffen Merlin und Gwen auch Uther

Pendragon und seine Ygerne und lernen wir Loustic, Arthurs Hund, kennen), und als Excalibur geraubt wird, kann Dame Gwen es tatsächlich zurückbringen und das Reich retten. Ihre Belohnung ist ihre Aufnahme in den Kreis der Tafelrunde. Die nur zwischendurch angesprochene „Handlung“ ist wiederum nur Vorwand für eine Reise. Diese beginnt am Schloß Comper, führt wieder zu vielen Sehenswürdigkeiten der gesamten Bretagne, diesmal aber auch hinüber nach Cornwall, ins Dartmoor und nach Stonehenge, schließlich sogar nach Schottland und zurück in die Bretagne. Und wieder erlaubt uns der eigenwillige Zeichenstil Heurteaus ungewöhnliche Ansichten all dieser mehr oder weniger bekannten Orte.



© Terre de Brume 2002

Les aventures de Vick et Vicky: Les Sorcières de Brocéliande

Zeichnungen u. Szenario: Bruno Bertin (Mitarbeit als Zeichner in Band 3: Laurent Lefeuvre.– Farben: Sébastien Tanguy; Verlag: Éditions P'tit Louis, 2002–2004; erschienen als Bände 8–10 der Reihe:

1. La légende.– 2. La révélation.– 3. A la recherche du Graal

In der seit 1995 erscheinenden Reihe (mit bisher insgesamt 23 Alben) erlebt eine Gruppe von Kindern, Vick, Marine, Marc und Angéline, zusammen mit Vicks Hund Vicky Abenteuer (ganz im Stil der „Fünf Freunde“). Handlungsorte dabei sind schöne Gegenden Frankreichs – Gelegenheit, sie und ihre Sehenswürdigkeiten, aber auch damit verbundene Legenden auf entsprechend abenteuerliche Weise vorzustellen –, können jedoch auch schon mal der Italienurlaub oder eine Reise nach Ägypten sein.

Das Abenteuer, das die Freunde in die Brocéliande, den Forêt de Paimpont, führt, umfaßt sogar drei Bände. Es beginnt mit einem Besuch im Museum der Bretagne (seit 2006, also nach Erscheinen der Bände, in einem großzügigen und modernen Neubau untergebracht), in dem den Kindern in einem Saal (angebliche) Relikte aus der Zeit

Arthurs und Merlins sowie Gemälde der Persönlichkeiten gezeigt werden. Der anschließende Ausflug in die Brocéliande führt nicht nur zu vielen bekannten (und von Touristen gern frequentierten) Orten, sondern wird auch sehr gefährlich, da die Protagonisten dort auf „Hexen“, Geheimgesellschaften in der Nachfolge zum einen Vivianes, zum anderen Morganes, stoßen und in deren Suche nach dem Heiligen Gral verwickelt werden. Das Ganze bietet viele Gelegenheiten, den Lesern und Leserinnen (ausdrücklich im Einleitungssatz auch angesprochen) Legenden und Fakten in vielfältiger Weise in Bild und Text zu vermitteln. Dazu gehört auch ein „Petit guide de Brocéliande“, der im ersten Band beginnt und fortgesetzt wird, so aufgemacht, daß er Besuchern der Orte tatsächlich als „Reiseführer“ dienen kann.



Band 3 © Éditions P'tit Louis 2004

Les contes de Brocéliande

Zeichnungen: Guillaume Lapeyre, Marc-Antoine Boidin, Stéphane Bileau, Ludovic Souillard, Guy Michel, Mika, Javier Sicilia, Dim. D, Éric Lambert, Xavier Fourquemin, Phil Castaza, Dépe u. Christophe Babonneau.– Szenario: Nicolas Jarry, François Debois, Alexis Sentenac, Jean-Charles Gaudin, Jean-Luc Istin u. Philippe Chanoinat.– Farben: Elsa Brants, Christophe Lacroix, Laurence Istin, Karine Ness, Dim. D, Thorn, Élodie Jacqueline, Cyril Vincent u. Jean-Michel Ringuet; Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic) 2004–2006 (Intégrale 2006)

- Livre 1. La Dryade.– 2. Polbik le korrigan.– 3. Les Dames de Brocéliande.– 4. Du rifici en Bretagne

Bei diesen auch von Jean-Luc Istin mitkonzipierten Bänden handelt es sich um im Fantasy-Stil

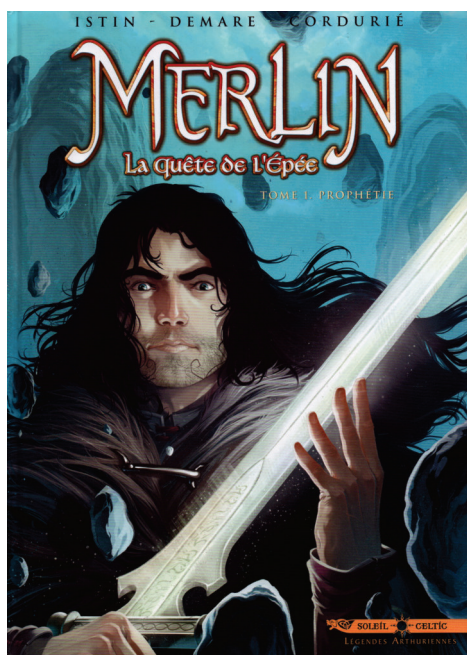
aufbereitete Legenden aus der Brocéliande, jenem bretonischen Zauberwald, in dem sich der Überlieferung nach auch die Geschichte von Merlin abgespielt haben soll. Das gilt auch für die zehnbändige Reihe „Les contes du Korrigan“ (Szenario: Erwan u. Ronan Le Breton, umgesetzt von ganz verschiedenen Zeichnern) im Celtic-Programm von Soleil, an der Jean-Luc Istin in den ersten Bänden als Zeichner beteiligt war. Sie führt aber schon im ersten Band von der Bretagne nach Irland. Mit der Reihe „Brocéliande – Forêt du petit peuple“ (s.u.) findet sich ein weiteres Beispiel für diesen Ansatz.

Merlin – La quête de l'épée

Zeichnungen: Nicolas Demare (*1974).– Szenario: Jean-Luc Istin.– Farben: Sandrine Cordurié;

Verlag: Soleil Productions (Soleil Celtic – Légendes Arthuriennes) 2005–2012 (Intégrale in 2 Bänden 2009 u. 2017)

1. Prophétie.– 2. La forteresse de Kunjir.– 3. Swerg le maudit.– 4. Mureas.– 5. Les Dames du lac de feu



Band 1 © Éditions Soleil 2010

Dieser erste Ableger der Hauptserie „Merlin“ (s.o.), vom gleichen Autor mit einem anderen Zeichner umgesetzt, ist noch stärker als jene Geschichte in der anderen Welt, der der Feen und Kobolde, verwurzelt und widmet sich der Schöpfung und dem Schicksal des Schwertes Excalibur. Die Zeichnungen, die Farben, die Stimmung sind weniger düster als in der Hauptserie.

Merlin

Zeichnungen: Jean-Sébastien Rossbach u. Alexi Briclot.– Szenario: Jean-Luc Istin.– Farben: Alexi Briclot, Jean-Sébastien Rossbach
Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic) 2009

Obwohl auch von Jean-Luc Istin geschrieben, handelt es sich bei diesem Band nicht um einen Comic, sondern um eine Art Autobiografie Merlins (auch Myrddhins) auf mehr als hundert Seiten und mit einer Vielzahl großformatiger Illustrationen.

Gleiches gilt auch für das sehr schön aufgemachte „illustrierte Buch“

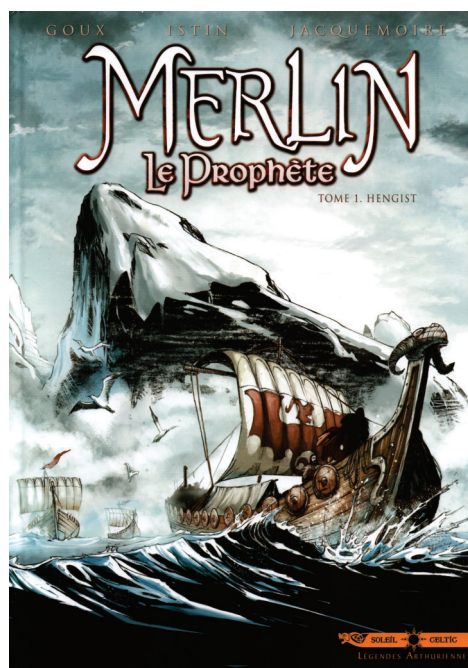
La Légende des Dames de Brocéliande

Zeichnungen u. Text: Sandrine Gestin; Verlag: Au Bord des Continents..., Morlaix 2011.



aus: La Légende des Dames de Brocéliande © Au Bord des Continents... 2011

Der Band, der seine Leserschaft wohl vor allem unter der holden Weiblichkeit finden dürfte, enthält eine Zusammenstellung von Texten, die unter anderem Iseult, Dahut, Guenièvre, Viviane, den Damen von Avalon und Morgane (denen wir ja auch immer wieder in den hier vorgestellten Comics begegnen), aber auch König Arthur, Lancelot und Merlin gewidmet sind. Die Autorin selbst hat ihre Texte mit sehr unterschiedlich ausgeführten großformatigen Illustrationen geschmückt, meist schönen Frauen und nackten Feen.



Band 1 © Éditions Soleil 2011

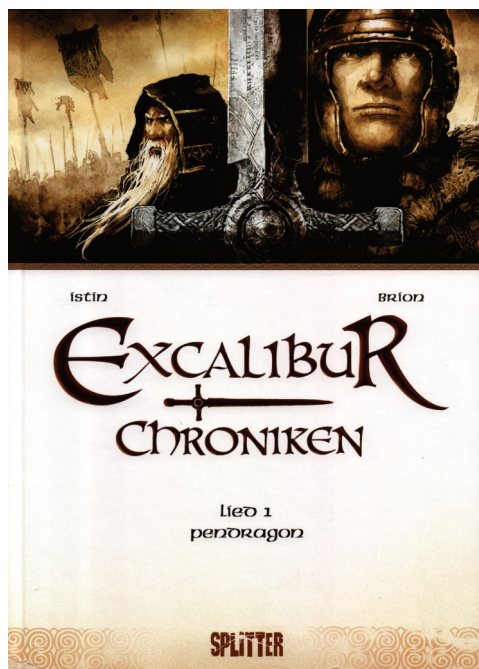
Merlin – Le Prophète

Zeichnungen: Pierre–Denis Goux (*1985; 1,2), Jean–Luc Istin (2), Bojan Vukic (3–5).– Szenario: Jean–Luc Istin.– Farben: Anouk Pérusse–Bell (1) u. Élodie Jacquemoire (2–5); Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic – Légendes Arthuriennes) 2010–2015 (Intégrale 2017)

Der nun bereits zweite Ableger der Hauptserie „Merlin“ (s.o.), wieder vom gleichen Autor und mit wieder anderen Zeichnern umgesetzt, erzählt, ohne die Merlin nach wie vor zugeordnete „andere“ Welt ganz zu vergessen (im Gegenteil) die Geschichte der legendären britischen Könige von Constantin bis Arthur im historischen Kontext. Auch für die Zeichnungen dieser Serie gilt, was über „Merlin – La quête de l'épée“ gesagt wurde (s.o.).

Excalibur Chroniques

deutscher Titel: Excalibur–Chroniken
Zeichnungen u. Farben: Alain Brion (*1964).– Szenario: Jean–Luc Istin;
Verlag: Soleil Productions 2012–2018 (Intégrale 1 (Bände 1–3) 2015 im Verlag Les Sculpteurs de Bulles, Collection „Horizons Graphiques“); deutsche Ausgabe: Splitter–Verlag, Bielefeld 2014–2019;
Chant 1. Pendragon.– 2. Cernunnos.– 3. Luchar.– 4. Patricius.– 5. Morgane
Lied 1. Pendragon.– 2. Cernunnos.– 3. Luchar.– 4. Patrizius.– 5. Morgane



Band 1 © Splitter-Verlag 2014

Habe ich Jean–Luc Istins Merlin–Serie (mit den Spin–offs, s.o.) nicht zuletzt wegen der Zahl der Bände und des Umfangs der integrierten Elemente als das Opus Maximus der bei Soleil Celtic erschienenen Comics über Arthur und Merlin bezeichnet,

so trifft dieses Etikett auch auf die vorliegende Serie zu: mit nur fünf Bänden weit weniger umfangreich, aber inhaltlich ebenfalls äußerst komplex, vor allem aber als wirklich eigenständiger, ja eigenwilliger Ansatz quasi die Quintessenz all der Adaptionen des Verlags. Anders als die anderen Bände oder Serien, in denen einem Ansatz untergeordnete Veränderungen der überlieferten Geschichte und Verknüpfungen mit anderen Figuren oder Welten nicht selten willkürlich bleiben, in denen Sprünge in der Erzählung oder verschiedene Ebenen oft nur den Eindruck von Komplexität erwecken wollen, haben wir hier eine Version, die ganz unterschiedliche thematische Aspekte, die wir im einzelnen auch in anderen Adaptionen finden, schlüssig miteinander verknüpft, um daraus eine kohärente Erzählung zu machen, all das tatsächlich zu einem Ganzen zusammenfügt: eine Geschichte, in der Historisches, Sagenhaftes, Übernatürliches zu einer selbstverständlichen Einheit verschmilzt, eine Geschichte, die die Leser(innen) überrascht, die gerade aufgrund der neuen Wendungen und all dessen, was sich konsequent daraus ergibt, zum gespannten Weiterlesen zwingt, eine Geschichte, die trotz aller bekannten Zutaten etwas wirklich Neues bietet – im wahrsten Sinne des Wortes alternative Geschichtsschreibung.

Den inhaltlichen Rahmen der fünf Alben – Lieder, nicht Bände genannt – von recht unterschiedlichem Umfang bildet das Schwert Excalibur, das in den ersten Bildern Merlin von der Göttin des Sees übergeben wird und am Ende aus dem Stein gezogen wird, um den neuen König Britanniens zu legitimieren. Während dieser Merlin geradezu eine Idealdarstellung des Bildes ist, das wir mit ihm, dem alten, weisen Druiden und Zauberer, verbinden, überrascht die Darstellung anderer Figuren, sei es ob ihres Charakters oder ihres Aussehens. Ein erstes markantes Beispiel finden wir auf der (großformatigen) zweiten Bildseite: Diese Göttin des Sees ist das Gegenteil der bildlichen Darstellung Merlins: nicht die meist blonde, schlanke, überirdische Schönheit, als die sie unserer Erwartungshaltung – ein unserem Kulturkreis gemeinsames Schönheitsideal – entsprechend in aller Regel abgebildet wird, sondern ein fast provozierend nacktes Symbol der multikulturellen Bedeutung dieser Legende. Viele neue Charaktere werden eingeführt – so viele, daß ab dem vierten Band sogar die Einfügung einer Seite mit den Porträts aller Figuren für sinnvoll erachtet wurde.

Merlin und Viviane sind die Großeltern Morganes, und obwohl Merlin aufgrund einer Version Arthur vorzieht, sind sein und Morganes Schicksal, ihrer beider Leben eng miteinander verknüpft. Am Ende einer langen und wendungsreichen Entwicklung, eines langen Kampfes zwischen dem Guten und dem Bösen beider Welten, zwischen Avalon und Cernunnos, dem bösen Gott in Hirschgestalt, der

in den Körper des perversen Natre schlüpft, zwischen den Frauen von Avalon und dem fanatischen Priester Patrizius, dessen Mission schließlich scheitern muß, und zwischen sehr unterschiedlichen Anwärtern auf Excalibur und das Amt des hohen Königs von ganz Britannien, kommt es dann zu jener berühmten Szene, die so oft am Beginn der Artussage steht – mehr darüber soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Und Arthur? Das könnte, so legt es jedenfalls eine Aussage Merlins auf der vorletzten Seite nahe, eine andere Geschichte werden... Vergleiche bieten sich an: die Insel Avalon, die gläserne Insel, die Insel im Nebel – das findet sich nicht nur im Roman „The Mists of Avalon“. Auch die Frauen von Avalon, ihre Rolle, ihr Einfluß auf die handelnden Personen, vor allem aber der weibliche, gar der feministische Blick darauf – das integriert diese Version in konsequenter und überzeugender Weise, wenn auch die Charakterisierung Gorlois' dadurch auf den Kopf gestellt wird, hinsichtlich positiver und negativer Charaktere er und Uther die Plätze tauschen. Mit dem Auftauchen Gorlois' (und des Priesters Patrizius) beginnt auch ein ganz wesentlicher Handlungsstrang, die Verdrängung der alten Religion durch das Christentum. Das von Patrizius verachtete, gefürchtete und bekämpfte „Frauenvolk“ steht nicht nur für die alte Religion, das Paradies von Avalon, sondern auch für eine sehr viel modernere Sichtweise – seit jeher weisen Rat gebend und ihre Männer unterstützend, wie Urien klarstellt. Diesen thematischen Ansatz ebenso wie die Haltung in der Sache, die negative Darstellung der Vertreter der christlichen Kirche, findet sich auch schon als durchgängiges Motiv in der Serie „Le Chant d'Excalibur“ (s.o.). Dargeboten wird das in ruhigem Fluß mit stimmungsvollen erzählenden Texten und ausführlichen Dialogen in den Sprechblasen, mit geradezu filmischen Bildfolgen – auch Zäsuren oder Übergänge haben viel von Schnitt und Montage im Film. Die gemalten Bilder, viele davon kleine Kunstwerke für sich, die Landschaften, die Festungen, große Panoramen oder intime Momente, die Individualität der Figuren, wunderbar – in den ersten beiden Bänden – eingefangene Stimmungen in der winterlichen Landschaft, ebenso schön wie bedrohlich, all das zieht die Leser(innen) auf faszinierende Weise hinein in das Geschehen. Leider findet sich in der deutschen Ausgabe durchgehend wieder der dumme Übersetzungsfehler, stets von „Bretonen“ und „bretonisch“ zu sprechen, obwohl die Handlung doch nun eindeutig auf der englischen Insel (Schottland mal eingeschlossen) angesiedelt ist.

Aliénor Mandragore

deutscher Titel: Eleonora Mandragora
 Zeichnungen: Thomas Labourot (*1977).– Szenario: Séverine Gauthier (*1977).– Farben: Thomas Labourot u. Grelin;

Verlag: Rue de Sèvres, Paris 2015–2019;
 deutsche Ausgabe: Popcom (Tokyopop), Hamburg 2016;

1. Merlin est mort, vive Merlin!.– 2. Trompe-la-mort.– 3. Les Portes d'Avalon.– 4. Le Chant des Korrigans.– 5. Le Val sans retour

1. Merlin ist tot, es lebe Merlin!

2021/2022 erschien unter dem Titel „Aliénor, fille de Merlin“ im Verlag Éditions À Contresens eine Romanfassung der Autorin in drei Bänden (Band 3 mit eigenem Titel: „Le cimetière des dragons“).



Band 1 © Popcom/Tokyopop 2016

Und wieder befinden wir uns im Wald von Brocéliande, diesmal in einem gänzlich zeitlos-märchenhaften Wald. Dort lebt der alte Druide Merlin mit seiner Tochter Eleonora (Aliénor). Merlin ist in erster Linie an Pilzen interessiert, Eleonora dagegen hört bei seinen ständigen Vorträgen über die Sporophoren auch schon mal weg. Eines Tages findet Eleonora eine Alraune (daher auch ihr späterer Beiname Mandragora). Merlin glaubt sich gefeit gegen die Gefahr, wenn man die Alraune herauszieht, Eleonora tut es, und Merlin fällt beim Alraunenenschrei tot um. Da wir uns aber in einem Märchen befinden – und sich dieses Märchen zudem an kleine Mädchen als Zielpublikum wendet –, kann Merlin natürlich nicht wirklich tot sein. Sein Geist begleitet Eleonora und fordert sie auf, die Zauberformel zu finden, die ihn wieder zum Leben erweckt. Obwohl der Ankou (der Gehilfe des Todes) schon gekommen ist, den Leichnam, den Eleonora unter großen Anstrengungen (und ohne daß der Geist ihr dabei geholfen hätte) in ihre Hütte schleppen mußte, zu holen, obwohl Morgan die Fee bereits das Begräbnis organisiert und dabei eine wunderschöne Ansprache gehalten hat über Merlin, der in Dingen Zauberei ihr großer Rivale

war, hält dieser daran fest. Eleonora gelingt es, Zugang zur Bibliothek Morgans gewährt zu bekommen, und dort findet sie – abgesehen davon, daß die vielen schönen Bücher endlich auch wahre Wißbegier in ihr wecken – die Formel für den Alraunen–Zaubertrank, der Merlin wieder zum Leben erweckt, ein Leben, das er durch Unachtsamkeit im Umgang mit einer Alraune gleich wieder verliert. Aber nun, da die Geheimformel bekannt ist... Neben Morgan, die in einem Bienenstock mit den Riesenbienen von Brocéliande (Sie begegnen uns wieder in der TV–Zeichentrickserie „Arthur und die Freunde der Tafelrunde“ (siehe Filmteil)) lebt, und einigen weiteren zauberhaften menschlichen wie tierischen Figuren gibt es da noch Morgans Schwester Viviane, die in ihrem Kristallpalast im See (er genau wie das Tal ohne Wiederkehr heute touristische Ziele) lebt, in die Merlin verliebt ist, ohne dabei auf Gegenliebe zu stoßen, und den jungen Lancelot vom See (der dann auch zusammen mit Aliénor Protagonist eines eigenen Albums des Autorenteamts werden wird), den Viviane aufgenommen hat, um ihn zu einem Ritter zu erziehen. All das ist das Figurenrepertoire für weitere Abenteuer, in deren Mittelpunkt die kleine Eleonore steht.

Die märchenhaften Bilder passen zeichnerisch wie farblich kongenial zu dieser Geschichte und erwecken – und das gilt nicht nur für die kleinen Leserinnen – in faszinierender Weise vor allem die Flora dieses Märchenwaldes zum Leben. Zur Abrundung des Ganzen finden sich im Anhang noch Ausgaben des „Kuriers von Brocéliande“ („L’Écho de Brocéliande“), die über die Geschehnisse berichten, aber auch Rezepte, Werbung und Informationen über Sehenswürdigkeiten in der Brocéliande enthalten.

Brocéliande – Forêt du petit peuple

deutscher Titel: Brocéliande – Der Wald des kleinen Volkes

Zeichnungen: Bertrand Benoit (1), Paul Frichet (2, 4 u. 6), Djief (d.i. Jean–François Bergeron, *1971; 3) u. François Gomès (5 u. 7).– Szenario: Olivier Peru (1), Stéphane Betbeder (2, 4 u. 6), Nicolas Jarry (3 u. 7) u. Sylvain Cordurié (5).– Farben: Élodie Jacquemoire 1, 3, 5 u. 7), Piky Hamilton (Arancia Studio, 2 u. 4); Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic: Contes de Bretagne) 2017–2019; deutsche Ausgabe: Splitter–Verlag, Bielefeld 2019 ff.;

1. La Fontaine de Barenton.– 2. Le Château de Comper.– 3. Le Jardin aux moines.– 4. Le Tombeau des géants.– 5. Le Miroir aux fées.– 6. Le Val sans retour.– Le Hêtre du voyageur
1. Die Quelle von Barenton.– 2. Das Schloß von Comper.– 3. Der Garten der Mönche.– 4. Das Grab der Riesen.– 5. Der Spiegel der Feen.– 6. Das Tal ohne Wiederkehr.– 7. Die Buche des

Reisenden



Band 2 © Splitter Verlag 2019

Wie schon 2004 in der Serie „Les contes de Brocéliande“ bietet auch diese Reihe (diesmal ohne den Szenaristen Jean–Luc Istin, der jedoch Herausgeber des Labels „Celtic“ ist) eine Sammlung von Legenden und Sagen aus der Brocéliande, diesmal festgemacht an bestimmten Orten – und diese Einzeltitel lesen sich wie eine Zusammenstellung der wichtigsten und bekanntesten touristischen Sehenswürdigkeiten dieser Gegend in der Bretagne, die jeder Einheimische und alle am Thema Interessierten nach wie vor als Brocéliande kennen, auch wenn dieser Zauberwald nur noch als kleiner Rest existiert und heute Forêt de Paimpont (nach dem zentralen Ort westlich von Rennes) heißt. Folgerichtig mögen die deutschen Bände hiesigen Bretagne–Reisenden zur Vorbereitung, Reiselektüre und Nachlese dienen.

Merlin Zinzin

Zeichnungen: Patrice Le Sourd (*1966).– Szenario: Marc Cantin u. Isabel.– Farben: Fabrice Mosca;

Band 1 2022 erschienen bei Petit Pierre & Ieazel in der Collection Jeunesse von Claire de Lune

Ein bißchen wie in der 2018 produzierten TV–Zeichentrickserie „Arthur und die Freunde der Tafelrunde“ (siehe Filmteil): Die bekannten Sagenfiguren – Merlin, Lancelot, Guenièvre – sind noch im Kindesalter, leben in der Brocéliande und haben ihre Mühe mit Eltern, Lehrern, Freunden, mit allem, was Kinder heute kennen und was wohl auch im Mittelalter schon der Fall war. Aber unsere kleinen Helden erleben auch Abenteuer, wie

sie nur das Mittelalter in der Brocéliande bereithalten konnte. Das erste beginnt an Guenièvres Geburtstag und führt tief in die Brocéliande zu einem gar fürchterlichen Wächter der Quelle des ewigen Lebens. Die hübsche Geschichte (immerhin 76 Seiten) und die witzigen Zeichnungen dieses kleinformatischen Bandes (ein Format, das gerade für Comics für jüngere Leser in Frankreich und in Deutschland in Mode gekommen zu sein scheint) dürften ein Lesespaß für das Zielpublikum sein, und weitere Bände dürften folgen.



© Éditions Clair de Lune 2022

Eine besondere Erwähnung in diesem Zusammenhang verdient eine Serie, die wiederum mit König Artus so gar nichts zu tun hat:

Bizu

deutscher Titel: Bizu

Zeichnungen und Szenario: Jean-Claude Fournier (*1943);

erschieden ab 1967 im Magazin „Spirou“, als Albenausgaben in den Verlagen Éditions Fleurus und Dupuis und als Gesamtausgabe bei Dupuis;

deutsche Ausgabe gleich als Gesamtausgabe in zwei Bänden in der Egmont Comic Collection 2017

Bizu ist ein kleines Kerlchen, Poet und Musiker (auf dem Dudelsack, eine bretonische Tradition), und lebt im Wald von Frotéliande (deutsch: Frotteelande). Mit letzterem setzt Jean-Claude Fournier, der an seiner ureigenen Serie seit 1967 (zunächst mit Kurzgeschichten, später auch in albenlangen Geschichten) arbeitete, dem riesigen Waldgebiet der Brocéliande in seiner Heimat, der Bretagne, ein poetisches Denkmal. Bevölkert wird dieser Wald (und das, was von ihm heute als Forêt de Paimpont noch übriggeblieben ist), wie in den alten Legenden, von Feen, Kobolden, Elfen und Gnommen. Dazu passen auch Bizus ständige Begleiter,

der lispelnde Waldmensch Schnockbul (deutsch: Knubbeldutt) und der wandelnde Pilz Mukes, der immer und überall seinen Senf dazugeben muß. Fournier greift so genau jenen altüberlieferten Sagenschatz auf, in den auch die Geschichten von Merlin oder der Fee Viviane gehören.

Zwischenzeitlich führte Fournier die Serie „Spirou und Fantasio“ von André Franquin fort, die er nach neun Alben wieder abgab. In der Zeit aber gelang es ihm, auch den Protagonisten dieser Serie die Liebe zur Bretagne und zur Natur (der Brocéliande) sowie ein frühes Umweltbewußtsein zu vermitteln.

3. Die Sage von König Artus und der Tafelrunde

In diesem Abschnitt finden sich die „Gesamtdarstellungen“ der Artussage von der Thronbesteigung, nachdem er das Schwert aus dem Stein gezogen hat, bis hin zu seinem Ende und dem der Tafelrunde in der Schlacht von Camlann. Comic-erzählungen, die Lancelot oder andere Ritter der Tafelrunde in den Mittelpunkt stellen, finden sich dann in den folgenden zwei Abschnitten (auch hier wieder vorbehaltlich der einen oder anderen Überschneidung, die eine Entscheidung notwendig machte, die man in Frage stellen mag).

Classics Illustrated 108: Knights of the Round Table

deutscher Titel: Illustrierte Klassiker 24: Die Ritter der Tafelrunde
 Zeichnungen: Alex A. Blum (1889–1969).–
 Adaption: John Cooney
 nach „The Boy’s King Arthur“ von Sidney Lanier (und damit nach Thomas Malory);
 Verlag: Gilberton Company, Inc. (später: Frawley Corporation) 1953;
 deutsche Ausgabe: Verlag Internationale Klassiker/Bildschriftenverlag, Aachen (Die Reihe erschien von 1956 bis 1972.);
 als Nachdruck im Norbert–Hethke–Verlag (1991–2002) trägt dieser Band die Nummer 38.



Heft 24 © Bildschriftenverlag 1956–1972

Die Adaption basiert auf der 1880 erschienenen Bearbeitung des Werkes von Thomas Malory für ein jüngeres Lesepublikum. Bearbeitung heißt in diesem Fall Nacherzählung in angepasstem Stil, aber vor allem auch Kürzung, Weglassen ganzer Teile, namentlich der Liebesgeschichte zwischen Guinevere und Lancelot – das war natürlich nicht geeignet für behütete Heranwachsende,

zumal amerikanische, jener Zeit. Die Fassung der „Illustrierten Klassiker“ gibt tatsächlich den Inhalt des Buches weitestgehend wieder (ohne Buch 4, die Geschichte von Tristan und Isolde), bleibt aber bloße Nacherzählung. In der naturgemäß nochmals gerafften Handlung fällt das Fehlen des Guinevere und Lancelot betreffenden Teils als Begründung des Geschehens besonders auf.

Die durchaus für seinen Stil typischen Zeichnungen Alex Blums passen mit ihren schlanken, geradezu langgezogenen Figuren, den fließenden Gewändern sehr schön zu mittelalterlichen Illustrationen, und auch das Seitenlayout trägt mit Anklängen an Buchschmuck dazu bei. In einigen Einzelbildern mag man im Gesicht Lancelots die Züge des Schauspielers Robert Taylor erkennen, der Lancelot im Film „The Knights of the Round Table“ spielt. Der Film erlebte seinen Kinostart in den USA im Januar 1954 (Premiere in Hollywood im Dezember 1953), die Erstveröffentlichung dieser Ausgabe der „Classics Illustrated“ erfolgte schon im Juni 1953.

Knights of the Round Table

Zeichnungen: Dick Rockwell.– Adaption: Paul S. Newman;
 erschienen in der Reihe der „Dell Four Color Comics“ (Movie Classics) als Nr. 540 im März 1954;
 in Großbritannien als Nr. 2 in der Reihe „A Movie Classic“ veröffentlicht (World Distributors 1956)



Heft 540 © Dell Publishing 1954

Die „Four Color Comics“ des Verlags Dell, die von 1939 bis 1962 mit weit über 1000 Heften erschienen, boten eine große Bandbreite an unterschiedlichsten Serien vom Funny (Disney) bis zu Abenteuercomics („Prince Valiant“) und Western. In unregelmäßiger Folge wurden auch Comicadaptionen

von Kinofilmen (gerade auch Disney-Realfilme) veröffentlicht, nicht immer, aber meistens in zeitlicher Nähe zum Kinostart in den USA. Um eine solche Adaption handelt es sich auch hier: Der Film „Knights of the Round Table“ (in Deutschland: „Die Ritter der Tafelrunde“), produziert 1953 von MGM in Großbritannien, beruft sich auf die Vorlage von Thomas Malory und ist einer von drei Filmen über Artus und die Tafelrunde, die 1953/54 gedreht wurden, als Ritterfilme in Hollywood in Mode kamen (siehe Filmteil). Der Film startete im Januar 1954 in den US-Kinos, im März 1954 erschien diese Comicadaption.

Sie gibt die Filmhandlung zunächst recht genau wieder, kann das jedoch (mit 34 Seiten) verständlicherweise nicht durchhalten, da der Film als einer der wenigen, die die Vorlage von Thomas Malory in weiten Teilen berücksichtigen, sehr handlungsreich ist. So beginnen mit Lancelots Kampf gegen die Pikten an der Nordgrenze zunehmend Auslassungen. Das betrifft zuerst seine kurze Ehe mit Elaine, dann aber auch die Ereignisse ab dem Moment, als Lancelot und Guinevere in seinem Gemach überrascht werden: Die Vorgeschichte dazu (Lady Vivian) fehlt, und fortan verschwindet Guinevere gänzlich von den weiteren Seiten. Die folgende Handlung bis zu Arthurs Tod wird stark gerafft wiedergegeben, das tödliche Duell mit Modred (sic) dann aber wieder im Detail. Das letzte Bild setzt einen nicht dem Film entsprechenden Akzent.

Die Zeichnungen sind detailreich und sorgfältig, die Texte in den Sprechblasen sehr umfangreich – beides nicht selbstverständlich für einen solchen Filmcomic. Das Titelbild zeigt – neben zwei beliebigen Zeichnungen – ein Filmfoto von Lancelot zu Pferde im Turnier, und auch Seite 2 bietet vier schwarzweiße Filmfotos. Die Zeichnungen zeigen allerdings nicht die Darsteller des Films. Modred mag noch typmäßig am ehesten an Stanley Baker erinnern, bei Arthur (Mel Ferrer), Lancelot (Robert Taylor) und Merlin (Felix Aylmer) sind es allenfalls die Bärte, die denen im Film entsprechen.

King Arthur and His Knights

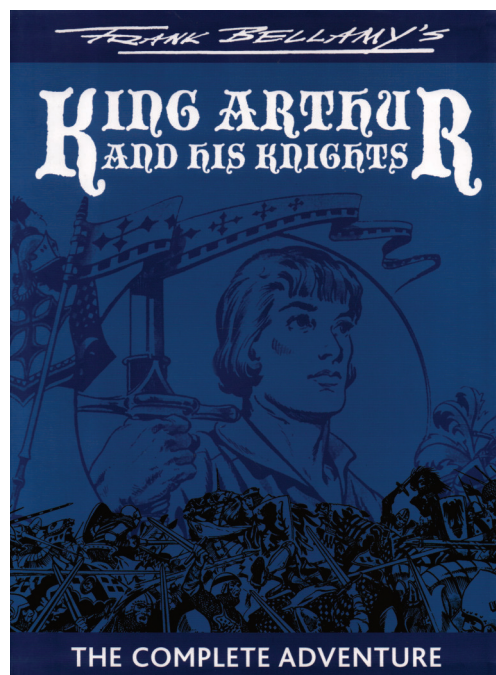
Zeichnungen: Frank Bellamy (1917–1976). – Szenario: Clifford Makins;

Erstveröffentlichung: in „Swift“ (41 Folgen, 30. Juli 1955 – 5. Mai 1956);

Nachdruck: Steve Holland (Hg.): King Arthur and His Knights – The Complete Adventure, Book Palace Books, London 2008

Frank Bellamy war einer der größten britischen Comiczeichner, der ganz wesentlich den Stil der Comicmagazine für Jungen in den 50er Jahren, namentlich „Eagle“, geprägt hat. Winston Churchill und Feldmarschall Montgomery, den Helden des Zweiten Weltkrieges, setzte er Denkmäler in Form von Comic-Biografien, und schon vorher, noch nicht in Farbe, schuf er in wunderschönen Zeich-

nungen Nacherzählungen der beiden größten Legenden des englischen Mittelalters: König Arthur und Robin Hood.



© Book Palace Books 2008

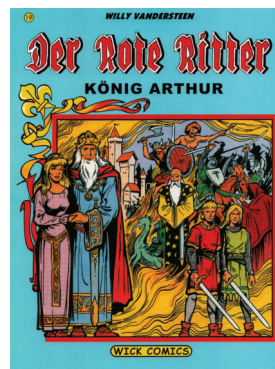
Seine Version der Geschichte von König Arthur ist ganz seine eigene, eine kohärente Erzählung mit Arthur und – stärker noch – Lancelot im Zentrum der Handlung, zusammengesetzt aus einigen bekannten Elementen der Überlieferung, eingebunden in zumeist bearbeiteter Form in eine Erzählung, die sich an jugendliche Leser wandte. Die Handlung beginnt mit der Nachricht vom Stein und dem Amboß, in dem das Schwert steckt, und der Bestimmung dieses Schwertes, die Sir Ector bei der Rückkehr von einem Ritt nach London in seine Burg mitbringt. Auch er, sein Sohn Kay und der unscheinbare Adoptivsohn Arthur machen sich auf den Weg. Als Arthur das Schwert in Händen hält, verweigert ihm König Lot die Gefolgschaft, weil er den Jungen nicht für würdig erachtet. Nach einem Zweikampf mit dem Ritter Pellinore, in dem Arthur zwar siegt, in dem aber sein Schwert zerbricht, erhält er aus einer aus einem See auftauchenden Hand ein neues: Excalibur. Wessen Hand das ist (in die Sir Bedivere am Ende das Schwert auch zurückgibt), erfahren wir nicht. Keine Dame im See, und die kurze Szene bleibt die restliche Erzählung hindurch die einzige, die etwas Übernatürliches hat. Keine Morgan le Fay, kein Avalon, und auch der weise alte Merlin, mit Beginn seiner Herrschaft an Arthurs Seite als Berater (und später von Mordred eingekerkert), ist hier kein Zauberer. Der Heilige Gral spielt ebensowenig eine Rolle wie Guinevere, die mit Blick auf den heldenhaften (und auf Mordreds Betreiben ungerechtfertigt beschuldigten und aus Camelot vertriebenen) Lan-

celot sowie die Bearbeitung der Geschichte für den bereits erwähnten jugendlichen Leser, den Heranwachsenden, dem man die Ambivalenz dieses wesentlichen Teils der alten Sage nicht zumuten zu können glaubte, gar nicht erst in Erscheinung tritt. Nachdem König Lot, den Arthur großmütig begnadigt, in einer Schlacht in Sherwood (!) besiegt und seine Herrschaft gesichert ist, gründet Arthur die ihm von Merlin vorgeschlagene Tafelrunde für hundert Ritter und mehr (Nun, der abgebildete Tisch ist zwar deutlich größer als der in anderen Comic- oder Filmversionen, doch für hundert Ritter dürfte es eng werden.). Unter den Rittern, die nun an seinen Hof kommen, befinden sich zum einen Lancelot, zum anderen Mordred (der gleich als Bösewicht zu erkennen ist) und Agravain, Verwandte des Königs. Arthur, Lancelot und Mordred, sie stehen im Mittelpunkt der restlichen Handlung, einer sehr verkürzten Wiedergabe der Sage von Arthur und der Tafelrunde. Arthur, naturgemäß noch sehr jung zu Beginn, altert zwar etwas – seine Züge werden reifer und strenger (verglichen mit dem entschlossen blickenden jungen Mann im ersten Panel einer jeden doppelseitigen Folge, der das Schwert Excalibur (oder ist es doch das erste?) hält) –, doch er wird nicht sehr alt (und stirbt immer noch bartlos). Lancelot ist bereits älter als Arthur, als dieser ihn kennenlernt, und seine Geschichte, die des loyalen Kameraden, der Arthur das Leben rettet, von Mordred in die Verbannung getrieben wird, dessen Burg in Frankreich von Arthur belagert wird und der am Ende trotz des ihm zugefügten Unrechts Arthur zurück nach England folgt (und an der Küste Dovers an Land geht), um ihn im Kampf gegen den verräterischen Mordred zu unterstützen, bestimmt die weitere Entwicklung, die Handlung bis zum Schluß. Nachdem er zu spät gekommen ist, um Arthurs Leben zu retten, werden er und Merlin sowie die anderen überlebenden Ritter der Tafelrunde den Frieden in England bewahren, das, wofür in der Sage Arthur angetreten war und das ihm auch – dort zumindest – lange gelang. Mordred, unterstützt von Agravain und später auch Gawaine (die spätere Feindschaft Gawains zu Lancelot nach den Ereignissen um Guinevere in der Sage ebenso wie der Kampf vor und um Lancelots Burg geschickt in diese Version eingepaßt), ist von vornherein der geschworene Feind Arthurs, der hinterhältige und skrupellose Antagonist, der Arthur mehrfach versucht zu töten, der Lancelot verleumdet, Merlin einkerkt und die Macht an sich reißen will, und im Gegensatz zu Arthur erfahren die Leser das auch von Anfang an im erzählenden Text, wissen also mehr als der König, der Mordred immer wieder vertraut.

Eine alte Legende, aber auch eine gradlinig erzählte Rittergeschichte, genau richtig für das Zielpublikum in einer Zeit, in der Ritterfilme im Kino (oder die Serie „The Adventures of Sir Lance-

lot“ im Fernsehen (siehe Filmteil) – die Zeichnung des Titelhelden in der darauf basierenden französischen Comicserie (s.u.) erinnert sogar ein klein wenig an den jungen Arthur in der schon erwähnten Titelillustration – in Mode kamen, und genau so sind die Zeichnungen: beeindruckend atmosphärische Bilder vom (hoch)mittelalterlichen Ambiente, ob in den Burgen, den Häfen oder auf den Schiffen, aufregend dynamische Darstellungen sowohl der Schlachten wie auch der einzelnen Turniersiege Lancelots und all das in perfekten Bildkompositionen. Das zieht nicht nur die Leser hinein in die Faszination des Geschehens, Steve Holland hat auch sicherlich recht, wenn er (in seinem Vorwort zum Nachdruck der Serie) gerade bei den über die gesamte Breite der Seite gehenden Panels den Vergleich zum CinemaScope-Format des Kinos zieht: ganz großes Kino! Einziger Kritikpunkt ist ein Umstand, der den Lesefluß etwas hemmt: Das Nebeneinander von Sprechblasen in den Bildern und einem auf das jeweilige Bild bezogenen zusammenhängenden Text bietet nicht nur zusätzliche Informationen zum Bild, sondern ist in vielen Fällen auch redundant, fast so, als lese man zwei Fassungen parallel.

Daß Bellamy auf die Mitwirkung Guineveres verzichtet hat, erschließt sich aus genannten Gründen, ist aber wiederum auch schade, wenn man Maid Marian in seiner Nachfolgeserie über Robin Hood anschaut: Was für eine bezaubernde Guinevere wäre das geworden!



Band 19 © Wick Comics
2004



Band 22 © Wick Comics
2005

De Rode Ridder

deutscher Titel: Der Rote Ritter

Zeichnungen: Karel Verschuere, Eduard de Rop, Robert Vandersteen, Frank Sels (1942–1986), Karel Biddeloo (1943–2004) (später auch andere).– Szenario: Willy Vandersteen (1913–1990), Karel Biddeloo (später auch andere);

erschieden im Vorabdruck als Comic Strip in der Tageszeitung De Standaard (Start: 6. November 1959), dann als Albenreihe in der Standaard Uitgeverij, Antwerpen/Amsterdam (ebenfalls ab 1959);

deutsche Ausgabe (leider unvollständig) zu-

nächst 2000 im Harro-Knersch-Verlag (Bände 10–12), dann bei Wick Comics (Bände 1–9/13–59 plus Silber-Edition 1–11), Langgöns 2002–2009 (u. 2008–2010)

Die Serie mit den Abenteuern Johans, des roten Ritters, gehört zu den populärsten und langlebigsten flämischen Comicserien aus dem Studio Vandersteen. Sie erscheint seit 1959 bis auf den heutigen Tag, hat in ihrer Publikationsgeschichte aber einige Neuausrichtungen erfahren, zu der auch eine Phase gehört, die der Serie einen Platz in dieser Auflistung beschert hat. Basierend auf einer Reihe illustrierter Geschichten des Autors Leopold Vermeiren (1914–2005), die zunächst ab 1946 in einem Jugendmagazin abgedruckt wurden und später auch in Buchform erschienen, werden die Abenteuer eines fahrenden Ritters erzählt, die dieser nicht nur in Flandern und anderen Teilen Europas, sondern auch in entfernteren Gegenden der damals bekannten Welt zu bestehen hat. Das geschieht (relativ unpräzise, wenn man vereinzelt konkrete Bezüge betrachtet) in der Zeit des Hoch- und Spätmittelalters und füllt die ersten 18 Alben. Dann erfolgt eine überraschende Änderung: Johan verläßt (quasi) das hohe Mittelalter und taucht am Hofe König Arthurs (Titel von Album 19 – und auch Schreibweise in der deutschen Ausgabe: König Arthur/Koning Arthur) auf, um dort als Ritter der Tafelrunde weitere Abenteuer zu erleben. Mit diesem Album beginnt auch die Arbeit eines neuen Zeichners: Frank Sels, mal zusammen, mal im Wechsel mit Eduard de Rop. Später (ab Band 37) übernimmt Karel Biddeloo die Serie als Zeichner. Mit Band 41 (und Arthurs Tod) endet dieser Zyklus (und zwei Bände später auch die Arbeit Willy Vandersteens als Szenarist), doch bleibt Biddeloo, jetzt alleinverantwortlich, noch eine Weile bei Parzival und Merlin, bevor er aus der Ritterserie eine stark fantasylastige Serie macht. Erst nach seinem Tod 2004 kehren neue Texte und Zeichner zu den eigentlichen Ursprüngen der Serie zurück.

Was also passiert in den Alben ab Band 19?

„Getrieben von dem Wunsch, seinen Reisen ein sinnvolles Ziel zu geben, geht auch Johan, der Rote Ritter, nach Britannien. Er will König Arthur seine Dienste anbieten...“ Vor ihm hat übrigens schon Karin, die schwarze Wölfin, nach glücklich überstandenerm Abenteuer diese Reise angetreten, wie uns die letzte Seite von Band 15 informiert. Kaum dort angekommen, wird er gleich Zeuge eines geplanten Hinterhalts auf Lancelot, den er retten kann und ihn zum Freund und Kampfgelährten gewinnt. Lancelot ist auf dem Weg nach Camelot zu Herrn Lodogran, einem Feind des Königs, um in Arthurs Namen um dessen Pflegetochter Guinevere zu freien. Diese Konstellation erinnert ein wenig an die dritte Episode der britischen TV-Serie „The Adventures of Sir Lancelot“ (1956) oder den Anfang des ebenfalls britischen

Films „Lancelot and Guinevere“, 1962 produziert (siehe Filmteil) – die vorliegende Episode entstand 1963. Eine Figur heißt Sligon – wie der Thronräuber in „Prince Valiant“, und überhaupt ist das verwendete Wort „Scout“ nicht das einzige Detail, das auch an Karl May (oder an „Bessy“, beides Serien aus dem Hause Vandersteen) erinnert. In Camelot empfängt Arthur seine künftige Gemahlin, und Merlin enthüllt Johan, daß der geheimnisvolle maskierte Helfer niemand anderes war als Arthur selbst, der angeblich auf einem Kriegszug gegen die Sachsen war und deshalb Guinevere nicht selbst abholen konnte (während Merlin seine Rolle im Felde übernahm). Merlins Gedanken sowie eine Prophezeiung vermitteln den Lesern, daß auf Arthur, der sich entschlossen hat, für Gerechtigkeit einzutreten und dem Volk zu helfen, viel Leid wartet. Nicht ganz stimmig sind der große Altersunterschied zwischen dem weißbärtigen Arthur und der jungen Guinevere (obwohl beide, wie auch viele andere Charaktere, von Album zu Album und oft sogar innerhalb eines Albums anders, in diesem Fall jeweils älter oder jünger, aussehen) und Merlins Behauptung, Guinevere sei nun das letzte Glied in der Kette, die Arthurs Weg bestimme. In Camelot wird auch schon Mordred als Verwandter des Königs, aber auch als Verräter eingeführt.

Mordred bleibt zunächst einmal weiterhin präsent: In Band 20 und 21, wenn er durch eine List Merlins als Verräter überführt wird, flieht, sich an die Spitze eingefallener Pikten stellt, von der Hexe Gnora unverwundbar gemacht, die Schlacht überlebt und untertaucht. In Band 25 treffen wir ihn als Raubritter wieder, der diemal aber den Tod findet.



Band 30 © Wick Comics 2006



Band 40 © Wick Comics 2007

Band 20 (Der Magier Kerwyn/Kerwyn de magier) zeigt aber auch die Hochzeit Arthurs und Guineveres in London, und schon in Band 21 (Die wilde Horde/De wilde horde) schenkt sie ihm einen Sohn, der auf den Namen Parzifal (Particifal) getauft wird. Später, in Band 42 (Das Testament/Het testament), werden wir überrascht eine ganz andere Version von Parzifals Geburt zur Kenntnis nehmen dürfen: Nicht zur Freude aller

Ritter und Untertanen stolz in Camelot präsentiert, sondern in aller Heimlichkeit in einer Burg an der Küste zur Welt gebracht, ein Geheimnis, das Merlin nun Lancelot, Johan und Yolande von Kendall anvertraut. Sie sollen ihn, der versteckt zu einem gänzlich unkriegerischen Jüngling erzogen wurde, suchen und zu einem würdigen Nachfolger Arthurs auf dem Thron machen. Dieser Parzifal, der uns in den Bänden 42 bis 45 (hier nur noch zu Beginn, immer noch in der Ausbildung auf Burg Kendall) begegnet, ist in seinem Wesen und seiner Erscheinung (Narrenkleid) tatsächlich der Figur sehr ähnlich, die in der alten Sage überliefert wird.

Ansonsten handelt es sich bei den Bänden 21 bis 38 (Ausnahme der „Irrläufer“ 31, der wohl schon früher entstand) um (jeweils abgeschlossene) Abenteuer, die Johan siegreich besteht – mal im Auftrag König Arthurs, mal bei Streifzügen durch das Land, mal zusammen mit Lancelot, nicht selten aber auch allein. Dabei sind Kämpfe zu bestehen gegen Eindringlinge, seien es Pikten oder Schotten aus dem Hochland (Highlander), Wikinger (auch mal Normannen genannt), Hunnen (die ein wenig wie Chinesen aussehen – ganz wie in entsprechenden italienischen Kostümschinken jener Jahre) oder maurische Piraten, aber auch gegen Hexen, Kobolde, Zwerge und Aufrührer, sogar gegen Drachen/Echsen und Riesenkäfer. Johan begegnet nomadisierenden Gypsies (um das Z-Wort zu umgehen – die ein wenig wie Indianer aussehen) und trifft sehr oft starke Frauenfiguren, ob ihm freundlich oder auch feindlich gesonnen. Selbst Königin Guinevere hat einmal (in Band 30: Camelots Geheimnis/Mysterie te Camelot) eine sehr aktive Rolle. Johans Reisen führen dabei nach Schottland und Irland (wo er Deirdre kennenlernt, um deren Gunst eine Rivalität mit Lancelot entflammt), aber auch nach Skandinavien, und nicht nur mit dem Zwergenvolk aus dem Nebelland wird manche Anleihe gemacht bei anderen nordischen Sagen oder den Nibelungen.



Band 41 © Wick Comics
2007



Band 42 © Wick Comics
2007

Und Arthur und seine Tafelrunde? Nun, sie sind immer wieder präsent, wenn Johan Camelot ver-

läßt oder dorthin zurückkehrt, selten aber Teil der Handlung der einzelnen Episoden. Immerhin treffen wir Gawan, zunächst noch nicht Ritter der Tafelrunde, und erleben seine zunächst unglückliche Liebe zu Elaine (von Erlenburg), dann aber auch das Happy-End. In dieser Episode sind die Charaktere von Lancelot und Gawan leicht miteinander vermengt worden. Darüberhinaus tauchen viele Ritter besagter Tafelrunde auf, deren Namen wir sonst nirgendwo lesen. Ja, Arthur hat sogar einen Hofnarren (einen Zwerg oder, wie es heute heißen muß, einen Menschen mit Minderwuchs): Hugon, der mehr als einmal auftritt. Erst mit den zusammenhängenden Bänden 40 (Der Riß in der Tafelrunde/De barst in de Ronde Tafel) und 41 (Der letzte Traum/De laatste droom) treten Arthur und Guinevere in den Mittelpunkt. Es ist die Geschichte vom Ende der Tafelrunde. Zuerst tritt ein Riß in der Tafelrunde auf, den Merlin, ohnehin voll düsterer Vorahnungen, als böses Omen interpretiert. Und in der Tat kommt es in der Folge zu Streit unter den Rittern. Drahtzieher im Hintergrund ist der Zauberer Bahaal, der Prinz der Finsternis, der den Untergang Arthurs, der das Gute verkörpert, herbeiführen will (eine Konstellation, die sehr an den Band „Merlin“ in der Reihe „Marvel Preview“ (s.o.) erinnert – doch erschien diese Episode 1968, das Marvel-Heft 1980). Diese Auseinandersetzung, in der das Schwert Excalibur (in Band 41) zunächst noch gerettet werden kann, verliert Arthur: Guinevere verliert ihr Leben durch einen Anschlag, Arthur stirbt in der Schlacht, die er bereits gewonnen hat, durch eine heimtückische List Bahaals. Das erinnert durchaus an Mordred, der hier aber ja bereits tot ist. Es gibt sogar eine Hornisse, die hier die Rolle der Schlange bei Thomas Malory übernimmt. „Arthur wird als legendäre Figur in die Geschichte eingehen“, und „Seite an Seite reiten Lancelot und der Rote Ritter, die Träger der Ideale König Arthurs“.

In Band 45 beginnen dann schon andere Abenteuer Johans, aber in Band 50 kehrt er auf Bitten Merlins noch einmal zurück und trifft auf einen mächtigen Gegner, den schwarzen Magier Qrandar, der ihm den Tod geschworen hat. Zwar wollen ihm die Ritter der von Parzifal wiederbelebten Tafelrunde helfen, vor allem Lancelot und ein gewisser Carlion, aber Johan reitet allein los. Es gelingt ihm, Qrandar zu besiegen, doch stirbt dabei seine große Liebe Astra. Seine tiefe Traurigkeit veranlaßt Merlin, ihm zu raten, das von Erinnerungen erfüllte Camelot zu verlassen und in die Heimat zurückzukehren, und in Band 53 sehen wir ihn dann wieder in Flandern, von wo aus er weitere Abenteuerreisen unternehmen wird (die ihn auch wieder durch verschiedene Jahrhunderte führen werden).

Die Zeichnungen aller drei Zeichner sind solides Handwerk, durchaus detailreich, in der Qualität – Realismus, Figurenzeichnung, Bildgestaltung –

sehr unterschiedlich und meist nur Mittelmaß, aber ganz typisch für die Serien, die aus dem Studio Vandersteen kamen. Viele der Figuren, der Gesichter und sogar einzelne Zeichnungen kennen wir – oder glauben es zumindest – aus anderen Serien, zum Beispiel aus „Bessy“. Dem Umstand, daß eine ganze Reihe von Koloristinnen in unregelmäßigem Wechsel für die Farbgebung zuständig war, mag es geschuldet sein, daß Lancelots langes Haar insgesamt fünf verschiedene Farben aufweist, zum Teil zwei davon in nur einem Band. Inhaltlich erinnern die Episoden an solche vergleichbarer historischer TV-Abenteuersonnen (in diesem Falle „The Adventures of Sir Lancelot“ (siehe Filmteil), enthalten aber ein deutliches Mehr an Handlung, als in eine solche 25-Minuten-Folge paßt.

The Sword in the Stone

Zeichnungen: John Ushler.– Adaption: Frank Reilly;

Comic-Strip-Fassung des Walt-Disney-Zeichentrickfilms von 1963, vertrieben von King Features Syndicate und veröffentlicht auf den Sonntagsseiten einiger US-Zeitungen vom 6. Oktober bis 29. Dezember 1963



Band 5 © Disney/Ehapa Verlag 1979

The Sword in the Stone

deutscher Titel: Die Hexe und der Zauberer

Zeichnungen: Pete Alvarado (1920–2003; pencils) u. Tony Di Paola (inks).– Adaption: Carl Fallberg;

Comic-Book-Fassung des Walt-Disney-Zeichentrickfilms von 1963, erstmalig veröffentlicht als Gold Key Comic 402 (Western Publishing, Dezember 1963);

deutsche Ausgaben: Merlin und Mim, in „Mickyvision“ 12, Ehapa-Verlag, Stuttgart

1964;

Die schönsten Disney-Geschichten 5. Die Hexe und der Zauberer, Ehapa-Verlag, Stuttgart 1979

Bei beiden Fassungen handelt es sich um Comic-adaptionen des gleichnamigen Zeichentrickfilms aus dem Hause Disney, der wiederum auf dem ersten Band der vierbändigen Romanreihe von T. H. White basiert. Zumindes dieser erste Band ist auch für jüngere Leser sehr geeignet und bot sich daher für die Disney-Produktion an (siehe Filmteil).

Die Comicfassung ist eine gradlinige Nacherzählung der Filmhandlung, wobei natürlich, wenn auch im Ansatz enthalten (Merlins Zauberei in der Schloßküche und das Duell zwischen Merlin und Mim), die zeichentricktypischen Sequenzen zu kurz kommen und Flohs (wie auch in der deutschen Fassung des Films die Übersetzung von Wart) Abenteuer mit den Tieren ganz fehlen.

Eine Anmerkung zur deutschen Veröffentlichung in der Reihe „Die schönsten Disney-Geschichten“: Das Albenformat läßt die einfach gehaltenen Zeichnungen durch die Vergrößerung grob erscheinen, und auch die Kolorierung ist manchmal sehr gewöhnungsbedürftig.



engl. Werbeanzeige für den Film (Photoplay 3/1984)

Als Gambia 1990 den Disney-Film mit einer Briefmarke würdigte, wählte man allerdings keine Zeichnung aus dem Film, sondern eine relativ moderne, etwas abstrahierte realistische Darstellung, ein wenig wie das Glasfenster einer Kirche.

Sir Goofy and the Square Table

deutscher Titel: Sir Goofy – Ritter der Tafelrunde

Zeichnungen: Al Hubbard (1913–1984);

Erstveröffentlichung: 1965;

deutsche Veröffentlichung: im Disney-Jugendmagazin „Limit“ in der Ausgabe 8/1995 (erschieden 1992–1998 im Ehapa-Verlag)

Kurze (8 Seiten) parodistische Geschichte, in der Ritter Goofy von schadenfrohen Bauern auch schon mal als „Ritter ohne Wurscht und Gabel“ bezeichnet wird

Le Roman de la Table Ronde

Zeichnungen: Jacques Arbeau (1926–2013).–
Text: François Gratiery;
hergestellt im Auftrag der Agence Intermonde
Presse, erschien der Strip zuerst in „Le Républicain
Lorrain“ und im Anschluß in den Jahren
1966 bis 1968 in diversen Tageszeitungen

Eine Nacherzählung der Geschichte von König Arthur und den Rittern der Tafelrunde in 630 Bildstreifen mit dem Text unter den Bildern

Chevalier Ardent

deutscher Titel: Roland, Ritter Ungestüm/Roland der Ritter
Zeichnungen u. Szenario: François Craenhals;
Erstabdruk: ab 1966 im Magazin „Tintin“, ab
1970 in Albenform (im Verlag Casterman)
bis 2001 20 albenlange Geschichten plus mehrere
Kurzgeschichten, Intégrale in 6 Bänden
2013–2016 (Casterman);
deutsche Veröffentlichungen: 1973/74 in der
„Zack Parade“ (Kurzgeschichten) u. in „Zack“
(unter dem Titel „Roland der Ritter“), 1975–
1982 Alben 1–10 im Carlsen–Verlag, 4 Alben
mit Kurzgeschichten 1988 im niederländischen
Verlag Rijperman, 1988/89 Alben 11–14 im
Feest–Verlag, 2010–2013 Gesamtausgabe Alben
1–20 plus Kurzgeschichten) bei Cross Cult



Band 6 © Carlsen Verlag 1978

Eigentlich gehört er gar nicht hierher, der ungestüme junge Ritter Roland, denn der König, dem er dient (und von dem er sich mehr als einmal im Streit trennt, verdankt er seinen Beinamen doch seinem aufbrausenden Temperament), heißt Arthur, regiert in Frankreich in der Zeit des hohen

Mittelalters. So hieß er auch in den deutschen Ausgaben des Koralle–Verlags („Zack“) und des Feest–Verlags. Der Carlsen–Verlag machte daraus jedoch König Artus, und die Gesamtausgabe bei Cross Cult behielt diese Schreibweise bei. So mag mancher deutsche Leser, manche deutsche Leserin seinerzeit an einen Ritter der Tafelrunde gedacht haben (die aber gar nicht vorkommt). Daß die Kostüme der realistisch gezeichneten und dabei historisch sehr genauen Serie eindeutig ins hohe Mittelalter gehören, war auch kein Argument gegen die Annahme, ging das in anderen Artus–Comics doch auch munter durcheinander. Zwar verweisen auch in dieser Serie konkrete historische Bezüge auf Ereignisse, die zum Teil mehr als hundert Jahre auseinanderliegen, doch befinden wir uns mehr oder weniger eindeutig im 11. Jahrhundert. Die Abenteuer des jungen Ritters, der sich schon, als er noch Page ist, in den heimatlichen Ardennen einem gefährlichen Gegner stellen muß, der dann die Gunst König Arthus’ gewinnt (und in Liebe zu dessen Tochter Gwendolin(e) entbrennt, die wohl erwidert wird, doch können sie wie die beiden berühmten Königskinder nicht zueinander kommen), spielen sich außer am Königshof auch in Irland sowie in entfernteren Gefilden, in Ungarn, Konstantinopel oder der libyschen Wüste, ab. Weiter wollen wir an dieser Stelle nicht darauf eingehen, denn, wie schon gesagt, es geht gar nicht um König Artus und die Tafelrunde. Trotzdem ist die anfänglich sicherlich von „Prince Valiant“ inspirierte und wunderschön gezeichnete Serie sehr zu empfehlen!

Und in genau diesem Zusammenhang sei noch eine andere sehr beliebte und erfolgreiche frankobelgische Serie erwähnt:

Johan et Pirlouit

deutscher Titel: Johann und Piffikus (zunächst: Prinz Edelhart und Kukuruz)

Zeichnungen u. Szenario: Peyo (d. i. Pierre Culliford, 1928–1992, zeichnete die Serie von 1946/1952 bis 1970).– Zeichnungen (für die Wiederaufnahme der Serie 1994–2001): Alain Maury (*1958).– Szenario (1994–2001): Yvan Delpoite (1928–2007), Thierry Culliford (*1955) u. Luc Parthoens;

erster Auftritt Johans: 1946 in der Zeitung „La Dernière Heure“, ab 1952 als Serie in „Spirou“, ab 1954 als Album bei Dupuis;
deutsche Veröffentlichung: ab 1968 in „Fix und Foxi“ u. anderen Kauka–Publikationen (unter dem Titel „Prinz Edelhart und Kukuruz“), ab 1979 in unterschiedlichen Albenreihen im Carlsen–Verlag, Gesamtausgabe in fünf Bänden 2011/12 bei toonfish/Splitter

Ich möchte jetzt nicht allzu ausführlich auf die bewegte Geschichte dieser Serie eingehen, da sie ja nur „Beifang“ ist – deshalb nur soviel: Angesiedelt ist die Geschichte in einem romantisch–

idealisierten, durchaus märchenhaften Mittelalter. Johan(n), zunächst selbst noch Page, wird bald zu einem mustergültigen Ritter, der dann auch seinen eigenen Knappen bekommt: Pirlouit (Pfiffikus). Er dient seinem König, einem gütigen, rundlichen, älteren Herrn mit weißem Bart, der offenbar keinen Namen hat, sondern stets nur König oder Majestät genannt wird. Und da haben wir dann auch den Anknüpfungspunkt: Er könnte König Arthur/Artus sein. Zu weit hergeholt? Nun, zumindest dürfte Peyo daran gedacht haben (Und auch der König Arthur in der ab 1959 erschienenen Funny-Serie „Arthur“ (s.u.) ähnelt rein äußerlich sehr diesem Bild.), denn es gibt natürlich auch einen Zauberer (Homnibus/Omnibus) und damit auch ein wenig Magie. Nein, es ist eben nicht König Arthur, aber wie dem auch sei – der Hinweis sei gestattet.



Band 10 (1. Auflage) © Carlsen Verlag 1987

Im 9. Abenteuer („La flûte à six trous“/„La flûte à six schtroumpfs“) tauchen erstmalig die Schlümpfe (les Schtroumpfs) auf, die später ihre eigene Serie bekommen und in deren Schatten (die Ursprungsserie und) Johann und Pfiffikus schon bald stehen werden. Eine Verfilmung findet sich im Filmteil.

Die Ritter der Tafelrunde

Zeichnungen: Studio Giolitti (?);
abgedruckt in „Felix Extra“ Nr. 7 (Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach 1970)

Die Reihe „Felix Extra“ erschien 1970–1973 einmal im Monat parallel zu den regulären Felix-Heften. Den zweiten Teil des Heftes (in der Regel 28 Seiten) füllte jeweils eine Adaption jugendtauglicher Welt- und Abenteuerliteratur. Schon im ersten

Jahr des Erscheinens gab es Sonderbände mit Geschichten dieser Art, aus der dann die Reihen „Berühmte Geschichten“ (später „Abenteuer von Weltruf“) und „Welt-Bestseller“ hervorgingen, in denen einige der Geschichten auch ein zweites Mal abgedruckt wurden. Während die meisten der späteren Geschichten Übernahmen aus der spanischen Reihe „Joyas Literarias Juveniles“ des spanischen Verlags Bruguera waren, handelte es sich bei den ersten Adaptionen um Auftragsarbeiten des Bastei-Verlags, angefertigt oft im italienischen Studio Giolitti. Das war wohl auch hier der Fall. Diese Geschichte wurde nicht in den späteren Reihen nachgedruckt.



Heft 7 © Bastei-Verlag 1970

Wer immer hier verantwortlich war, für die Vorlage, für die zeichnerische Umsetzung, für die Bearbeitung zur hier vorliegenden (deutschen) Fassung – das alles ist eine ziemlich unausgewogene Angelegenheit geworden. Enthalten sind zwar die bekannten Elemente der Sage – angefangen beim Schwert im Stein, über Merlin, die Tafelrunde, Lancelot und Ginebra (wie Guinevere hier heißt), den Heiligen Gral und Artus' Ende –, doch bleibt die Geschichte sprunghaft und zusammengesucht (ohne ordentliche Einführung einiger Charaktere). Zwar beginnt die Geschichte mit dem jungen Artus und endet mit dem Tod des greisen Monarchen (der hier von Krankheit gezeichnet im Bett stirbt), doch fügen sich andere Handlungsteile nicht in diesen langen Zeitraum ein. Da gibt es einige Elemente von Thomas Malory, den Anfang vor allem (wenn Artus noch Wart heißt) aus dem Buch von T. H. White, doch wird aus allen Teilen keine kohärente Erzählung. Das große Porträt Merlins im Einleitungspanel sowie seine übergroße Erscheinung hinter dem toten König im letzten

Bild lassen vermuten, daß die Geschichte aus seiner Perspektive erzählt werden sollte, doch ist davon nichts mehr geblieben (ist auch das Verhältnis von Merlin und Wart/Artus zu Beginn allzu beliebig). Am Ende relativiert der Text gar die Bedeutung der Artus-Legende (nach immerhin einer klugen Feststellung über den Menschen und Krieg und Frieden). Die Zeichnungen sind sehr unterschiedlich – auf der einen Seite gibt es einige sehr sorgfältig ausgeführte Einzelbilder, andere lassen wieder Vorlagen vermuten oder gar erkennen. Auf der anderen Seite lassen wiederum beliebig eingeschobene „Platzhalter“ auf dort vorgenommene Kürzungen schließen, und die dargestellten Rüstungen oder andere Details wollen so gar nicht zu dem (ohnein sehr knappen) Text passen. Dazu kommen dann noch inhaltliche Fehler oder Ungeheimheiten, aber auch zeichnerische: zum Beispiel der Tower in London im heutigen Erscheinungsbild, eingefügt jedoch in eine Wasserburg. Nun, für „Felix“-Leser mag das ausgereicht haben (vorausgesetzt, man hatte die Geschichte schon mal in einem Sagenbuch gelesen).

Pippo e i cavalieri della Tavola Rotonda

deutscher Titel: Sir Goofy, Ritter der Tafelrunde

Zeichnungen: Pier Lorenzo De Vita.– Story: Anne-Marie Dester;

Erstveröffentlichung: in „Topolino“ 1068 (16. Mai 1976);

deutsche Ausgabe: in „Die göttliche Entenkomödie und andere Streifzüge durch die Weltliteratur“, Egmont/Ehapa, Berlin 2001

Die Helden des Disney-Universums, ob nun Donald Duck oder Micky Maus und ihre jeweiligen Freunde, haben im Lauf der Jahre mannigfache Abenteuer im Mittelalter erlebt, manchmal einfach nur so, manchmal mit Anspielungen auf literarische Werke, vor allem in italienischen Beiträgen, in denen das parodistische Element vorherrschend ist – und dabei sicherlich am häufigsten im Reich König Artus'. Hier haben wir ein erstes Beispiel, dem in dieser Liste noch viele folgen werden.

Der Heilige Gral, seit vielen Jahren Mittelpunkt von König Artus' Tafelrunde, wurde geraubt, und Artus schickt seine Ritter aus, ihn wiederzubeschaffen. Nur Sir Goofy erhält eine Ausnahme-genehmigung, stattdessen Klarabella, die von Sir Karlo entführte Tochter eines Bauern zu befreien (die er als einziger hübsch findet – und sowieso: Maid in Gefahr!). Allerdings ist Sir Goofy alles andere als talentiert oder geschickt und kommt zum Beispiel so gar nicht mit seiner Rüstung zurecht. Glücklicherweise hat er seinen Knappen Micky, der jede Situation zu meistern weiß. Als Klarabella befreit ist und um ein Glas Wasser bittet, finden die beiden auch noch ganz zufällig den Heiligen Gral in Karlos Schloß, und Sir Goofy steht als Held da

vor all den anderen unverrichteter Dinge zurückgekehrten Rittern der Tafelrunde, schüttet aber auch zum wiederholten Mal den Inhalt seines Bechers über König Artus aus.

Einige der im Folgenden aufgelisteten Stories, in den Donald Duck, Mickey Mouse und andere Disney-Figuren Abenteuer mit König Artus oder im Umfeld der Artussage erleben – besonders solche italienischen Ursprungs, und das sind sehr viele davon – finden sich auch in dem Band „Topolino e i Cavalieri della Tavola Rotonda“ (1970) in der vom Corriere della Sera herausgegebenen Reihe „I classici della letteratura“.

Goofy as King Arthur

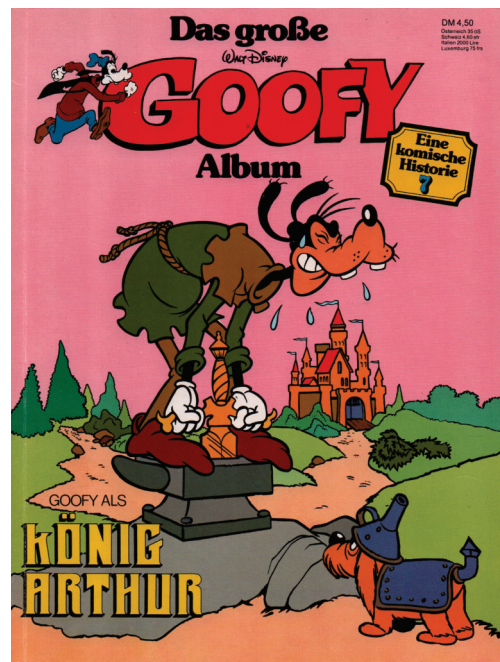
deutscher Titel: Goofy als König Arthur
entstanden 1978 für die Disney Studios (Foreign Market Stories);

Zeichnungen: Hector Adolfo de Urutiaga (*1927, pencils) u. Adalberto Rubén Torreiro (inks, beide für das argentinische Studio Jaime Diaz).– Story: Calvin H. Howard (1911–1993); weltweit abgedruckt in den verschiedensten Disney-Publikationen, darunter

in Deutschland: Das große Goofy-Album – Eine komische Historie 7: Goofy als König Arthur, Ehapa-Verlag, Stuttgart 1979,

Goofy – Eine komische Historie Sammelband 2, Ehapa-Verlag 2007 u.

Lustiges Taschenbuch präsentiert 6. Goofy – Eine komische Historie 2, Ehapa-Verlag 2017 (unterschiedliche Formate)



Band 7 © Disney/Ehapa Verlag 1979

In seiner eigenen Serie schlüpft Goofy in die verschiedensten Persönlichkeiten aus Geschichte und Literatur – in diesem Fall nun also in die König Arthurs (quasi eine Mischung aus Geschichte und

Literatur). König Arthur wird er allerdings erst auf der letzten Seite der Geschichte. Nachdem die Erzählung mit dem Tod König Uther Pendragons (im 5. Jahrhundert) begonnen hat, leitet Merlin (gespielt von Micky Maus) über zu den vergeblichen Versuchen der diversen Ritter (darunter Sir Tacky), das Schwert aus dem Stein zu ziehen, das Merlin während der Christmesse vor die Kathedrale von London gezaubert hat. Die nächsten 31 Seiten (von 48 in jeweils großzügigem Seitenlayout) sind dann der Knappentätigkeit des jungen Goofy im Dienste von Sir Kay (gespielt von Kater Karlo) gewidmet: eine fast endlose Aneinanderreihung der üblichen Mißgeschicke und Tölpelien, unter den Sir Kay zu leiden hat und für die Goofy stets streng bestraft wird, bis Merlin/Micky ihn erlöst. Obwohl mit verschobenen Akzenten und mit Kater Karlo als natürlich unsympathischerem Charakter als Sir Ector, erinnert doch vieles an die Verfilmung von T. H. Whites Roman „The Sword in the Stone“ als Disney-Zeichentrickfilm (1963 – siehe Filmteil). Den Abschluß bildet die bekannte Geschichte von Goofys arglos aus dem Stein gezogenen Schwert, da er das von Sir Kay natürlich vergessen hat mitzunehmen, von Sir Kays hinterhältigem Versuch, daraus für sich einen Vorteil zu ziehen, und König Arthurs/Goofys weiser Strafe für ihn: Er wird fürderhin die Rüstungen aller Ritter der Tafelrunde polieren müssen.

Excalibur

Kein Comic, aber dennoch wert, hier aufgeführt zu werden: 1978 brachte die Gorblimey Press ein Portfolio mit sechs Kunstdrucken heraus: sechs Porträts – King Arthur, Queen Guinevere, Sir Galahad, Sir Lancelot, Elaine of Shalott und Merlyn Ambrose –, die Barry Windsor Smith (*1949) in seinem unverwechselbaren, an Jugendstil erinnernden Stil schuf.

King Arthur

... und auch Burne Hogarth (1911–1996) widmete sich in dieser Form der Artussage. 1983 erschien ein erstes Portfolio mit fünf Kunstdrucken, dem noch ein zweites mit sechs Drucken – jeweils unübertroffen dynamische, aber überladene Einzelillustrationen – folgte (Glenwood Distributors, Downey, California).

Le Roi Arthur

Zeichnungen: Alberto Del Mestre.– Szenario: Pierre

In der Reihe „Joyeuses Story“ erschienen im Verlag Elvifrance 1986/87 französische Übersetzungen italienischer Sexcomics (in Italien: FumettiX, Pocket-Format mit jeweils etwa 180 Seiten, schwarzweiß), in denen mehrheitlich historische oder literarische Figuren entsprechende Abenteuer erlebten. Unter den 19 Ausgaben finden sich allein drei, die König Arthur als Protagonisten haben: 3.

Le Roi Arthur, 11. Daphne et le roi Arthur sowie 15. Arthur... pitudes – Orgies médiévales.

Pour l'amour de Guenièvre

deutscher Titel: Für Ginevra

Zeichnungen, Szenario u. Farben: Jean-Claude Servais (*1963);

Erstveröffentlichung: 1992 in „Je Bouquine“ (Verlag Bayard Jeunesse), als Album 1994 im Verlag. Servais & Hélyode A.D.N.;

deutsche Ausgabe: Arboris-Verlag, Zehlendorf 1994



Graphic Arts Band 21 © Arboris Verlag 1994

Jean-Claude Servais, sonst eher bekannt für poetische Geschichten aus dem später 19. und frühen 20. Jahrhundert oder aus der jüngeren Geschichte, unternahm mit dieser Geschichte einen ersten Ausflug in die mittelalterliche Geschichte oder besser: Literatur. Seine Adaption der Artussage fügt sich jedoch durchaus in sein Gesamtwerk ein, enthält sie doch auch ein wenig Magie, die häufiger bei Servais präsent ist, und feiern vor allem die Zeichnungen der weiblichen Figuren die Schönheit und Anmut der Frauen.

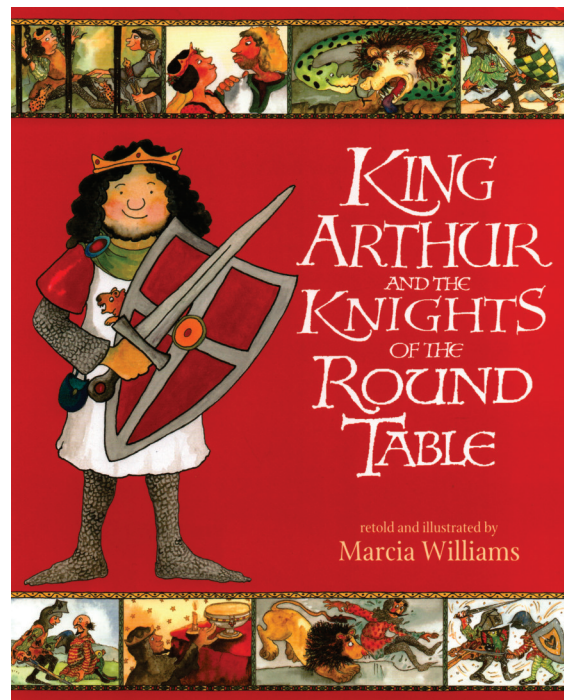
Die Darstellung teilt sich in drei ungefähr gleichlange Kapitel (mit insgesamt 52 Bildseiten). Das erste – Merlin der Zauberer – beginnt mit einer „historischen“ Einführung in die Herrschaft Uther-Pendragons, erzählt von seiner schuldbeladenen Liebe zu Igerne (der Gemahlin des Fürsten Tintagel) und beinhaltet die bekannten Elemente Geburt Arthurs, Rolle Merlins, das Schwert im Stein, Artus' Krönung und seine Heirat mit Ginevra (so die Schreibweise ihres Namens in dieser deutschsprachigen Ausgabe eines niederländischen Verlags). Am Ende installiert Merlin die Tafelrunde

und verschwindet aus dem Leben des jungen Monarchen. Im Gegensatz zu anderen Nacherzählungen nimmt in diesem Teil aber auch Merlins Liebe zu Viviana einen entsprechenden Raum ein. Im zweiten Kapitel – Lancelot vom See – ist Artus schon deutlich älter. Lancelot führt sich mit einer Heldentat in die Tafelrunde ein, und wir werden Zeugen der Liebe zu Ginevra, aber auch der Begegnung mit Helene (Elaine) und seiner daraus resultierenden Schuldgefühle. Das dritte Kapitel schließlich – König Artus' Tod – erzählt vom jetzt stark gealterten König, der vergeblichen Suche nach dem Heiligen Gral, der Intrige Modreds (sic) und Agraweins, die zur Aufdeckung der Liebe zwischen Lancelot und Ginevra führt, sowie von den anschließenden Kämpfen, die zu Artus' Tod führen. Die Rückgabe Excaliburs an die Herrin des Sees bildet den Schluß mit der Perspektive, daß eines Tages ein neuer König kommen und das Schwert wieder auftauchen werde.

Uter-Pendragon und Artus sind hier Könige der beiden Britannien. Das zweite Britannien ist Gallien, genauer die Bretagne. Servais folgt in den Grundzügen der bekannten Geschichte einigen Teilen der Vorlage Thomas Malorys, benutzt aber auch andere Überlieferungen, gerade hinsichtlich einer französischen Erzählperspektive. Die Schreibweise der Namen ist für Leser, die die Geschichte aus einem Sagenbuch (oder angloamerikanischen Spielfilmproduktionen) kennen, zunächst ungewohnt, zum Beispiel der Name des Schlosses Kamaaloth oder der Galaths, der Frucht jener verzauberten Liebesnacht Lancelots mit Helene. Detaillierte Bilder zeichnen ein realistisches, wenn auch manchmal romantisierendes Bild des Mittelalters, genau beobachtete Porträts, dazu die bereits erwähnten schönen Frauen, die – Ginevra wie Helene – stets auch von Tragik umweht sind (Interessanterweise findet sich unter dem Titel auf Seite 5 kein Bild von Ginevra, sondern ein Bild von Helene.), allein die Ritter in ihren Rüstungen bzw. präzise: die Rüstungen selbst bleiben recht skizzenhaft. Letzteres, vor allem aber die durchweg distanziert erzählte Handlung (und der französische Blick) sind es, die in Teilen immer wieder an den französischen Film „Lancelot du Lac“ („Lancelot, Ritter der Königin“) aus dem Jahre 1974 (siehe Filmteil) denken lassen: eine äußerlich geschlossene, im inneren Handlungsverlauf jedoch spürbar in nicht harmonisch miteinander verbundene Abschnitte zerfallende Erzählung der Artusage, in der die titelgebende Liebe zu Ginevra – die Lancelots, deutlich und damit nicht als Konflikt die Artus' – nicht durchgängig als roter Faden erkennbar ist. Vielleicht ist so die verkürzte Übersetzung des Originaltitels auch durchaus treffend, klingt „Für Ginevra“ doch eher nach dem Ausruf, mit dem Lancelot für die Dame seines Herzens in den Kampf zieht.

King Arthur and the Knights of the Round Table

Zeichnungen u. Text: Marcia Williams (*1945);
Verlag: Walker Books, London 1996



© Walker Books 1996/2010

Die englische Autorin und Illustratorin Marcia Williams hat sich in ihren farbenfrohen Büchern, einer Mischung aus Comic und Bilderbuch, einer ganzen Reihe von Mythen, Legenden und Sagen angenommen, aber auch historische Themen und Werke von Shakespeare für Kinder nacherzählt und bildlich gestaltet. Ihr Zeichenstil ist unverwechselbar, die Figuren sind sehr humorvoll „porträtiert“. Die Zeichnungen sind voller witziger Einzelheiten, und für die kindlichen Leser gibt es viel zu entdecken. Das Layout geht in der Regel über eine Doppelseite mit abwechslungsreich gestaltetem Rahmen, dem erzählenden Text unter den Einzelbildern und Dialogen im Bild, aber ohne die üblichen Sprechblasen. Besonders in diesem Fall läßt die Seitengestaltung auch in mehr als einer Hinsicht immer wieder an mittelalterliche Buchillustrationen denken.

Inhaltlich werden, dabei in den Teilen Thomas Malory folgend, einzelne Kapitel von jeweils einer Doppelseite geboten, die zwar mit Arthur und dem Schwert im Stein beginnen, dann aber zunehmend den Fokus zuerst auf Lancelot (darunter ein Kapitel über Prinzessin Elaine, die Lady von Shalott) und schließlich auf die Suche nach dem Heiligen Gral (Lancelot – Percival – Galahad) legen. Die Nacherzählung endet mit einem großen Fest auf Camelot, um die erfolgreiche Gralssuche zu feiern. Das tragische Ende bleibt ausgespart.

Messer Paperago e il metallo striato

deutscher Titel: Ritter der Tafelraute
 Zeichnungen: Alessio Coppola (1958).– Story: Giorgio Figus;
 Erstveröffentlichung: 2001;
 deutsche Ausgabe: Lustiges Taschenbuch 308,
 Zweitveröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch
 Spezial 45 – Ohne Furcht und Tadel, Eg-
 mont/Ehapa, Berlin 2012

Dieses Geschichte von Donald Duck und Daisy sowie weiteren Familienmitgliedern ist eher ein typisches Abenteuer im Mittelalter, wie wir es aus Märchen oder dem einen oder anderen B-Ritterfilm kennen. Immerhin: „Am heiteren Hof von König Arklos dem Artigen“ fehlt der Tafelraute (die Tafelrunde in anderer Form) ein Ritter. Ersatz muß her, und man sucht in einem entlegenen Teil des Königreiches nach dem „Ritter vom Rande“. Dort entbrennt nun ein wilder Wettstreit der Bewerber, an dem teilzunehmen sich auch Donaldin Duck entschließt, der – ohne Adel und ohne Geld eigentlich hoffnungslos – in Lady Daisigunde verliebt ist. Natürlich gibt es ein Happy-End, auch wenn er in Sir Habeglück von Gerngros-Gans einen starken Konkurrenten hat und sich die Geschichte um den Schmied Dusello und seine Suche nach dem Streifenstahl leider genau darin ziemlich verliert.

Sir Topolino e il regno delle due spade

deutscher Titel: Das Reich der zwei Schwerter
 Zeichnungen: Sergio Asteriti (*1930).– Story: Augusto Macchetto u. Sergio Asteriti
 Erstveröffentlichung: in „Topolino 2507 (2003);
 deutsche Veröffentlichungen: Lustiges Taschenbuch Royal 3 (2017) u. LTB Fantasy Entenhäuser 1 (2022)

Ein in einem Dezember während der Herrschaft König Artus' aus dem Sternbild der Zwillinge niedergegangener Meteorit bildet den Beginn der Erzählung eines jungen Minnesängers, der die folgende Geschichte zu Gehör bringt, eine uns bisher unbekannt Version Der Sage von Excalibur: Artus läßt aus dem Metall des Meteoriten zwei Schwerter schmieden, das eine, Loockwana zum eigenen Gebrauch, das andere, Excalibur, um es der Dame vom See, der Herrin der Krähen, zu überlassen. Der böse Uriel in Gestalt des Ritters Carl Tomcat (Kater Karlo) bringt Artus' Schwert durch List und Tücke an sich und giert auch nach Excalibur. In Sir Mickelot, der sich einen Namen gemacht hat, weil er alles Mögliche aus allem Möglichen herausgezogen hat, findet sich der Held, der das Reich retten wird. Von der Dame im See (Minnie) mit Excalibur ausgestattet, erhält er in diversen Prüfungen Gelegenheit zu beweisen, wie kühn, stark, schlau, gut, galant und bescheiden er ist. Natürlich besiegt er Uriel, das Schwert landet wieder im

Stein, und Sir Mickelot darf nach nur 25 Seiten die Dame vom See heimführen.

Sir Paperino e i ragionieri della tavola rotonda

deutscher Titel: Die Buchhalter der Tafelrunde
 Zeichnungen: Francesco D'Ippolito.– Story: Bruno Sarda u. Giorgio Figus;
 Erstveröffentlichung: 2004;
 deutsche Veröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch Spezial 74 – Sir Donald und andere rüstige Recken, Egmont/Ehapa 2017

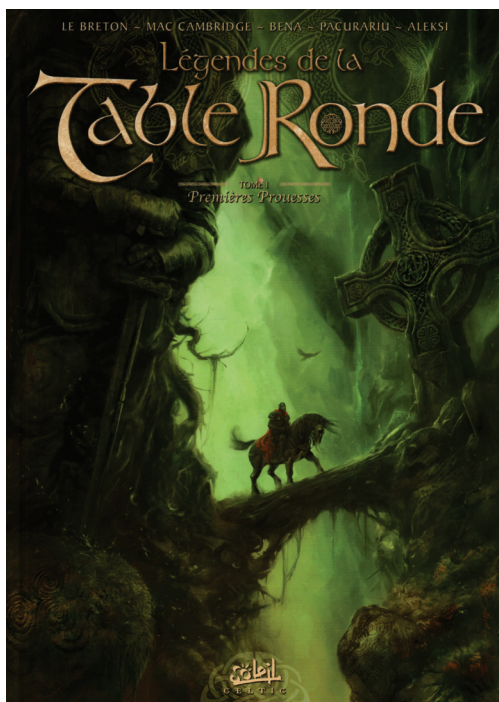
Sir Donald ist mit seinem Knappen unterwegs in das Schloß des Königs Dagus, um ein Ritter der Tafelrunde zu werden. Zunächst nur als Stallburche vorgesehen, ergibt sich der Glücksfall einer doppelten Vakanz. Jedoch stellt es sich heraus, dass Dagus – wen wundert's, handelt es sich dabei doch um Onkel Dagobert – eine Tafelrunde der Buchhalter unterhält, die ihm helfen sollen, die fälligen Steuern einzukassieren. Erinnerung an die früheren Abenteuer Sir Donalds eher an die des Don Quichotte, beweisen er und sein Knappe jetzt einiges Geschick beim Eintreiben der Forderungen bei einem Riesen, einem Drachen (Kämpfe gegen irgendwelche Drachen gehören so ziemlich in jedes Mittelalterabenteuer der Disney-Helden.), dem Schwarzen Ritter und schließlich der Hexe Gundel. Dieser letzte Erfolg (mit Hilfe eines magischen Rezeptbuches des Zauberers Merlus) allerdings beschert Dagus/Dagobert eine sehr unerfreuliche Überraschung (die an den Geldbeutel geht), so dass unsere Helden gleich wieder in Ungnade fallen.

Légendes de la Table Ronde

Zeichnungen: Christi Pacurariu, Aleksii Briclot, John Mac Cambridge, John Bena, Nicolas Demare, Alexe, Angel Bautista u. Sébastien Grenier.– Szenario: Ronan le Breton.– Farben: Sébastien Lamirand, Christophe Lacroix, Xael, Aleksii Briclot, Vincent Lamassone, Alexe, Cyril Vincent, Stambeco u. Sébastien Grenier.– Cover: Aleksii Briclot (1, 2) u. Achile (3);
 Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic) 2005–2006 (Intégrale 2009)
 1. Premières Prouesses.– 2. Le Cerf blanc.– 3. Le Chevalier noir

Ein Autor (der sich ausdrücklich bei Jean-Luc Istin bedankt und sich zu seiner Liebe zu den Werken Chrétien de Troyes' bekennt), mehrere Zeichner (und entsprechend unterschiedliche Stile), aber dennoch ineinander verwoben werden in jedem Album verschiedene Legenden um die Ritter der Tafelrunde (in unterschiedlicher Länge) präsentiert. Es beginnt in der Bretagne, im Wald Brocéliande, wo wir Viviane, die Dame vom See, treffen, die sich den Leser(innen) als Erzählerin all der folgenden Geschichten vorstellt und auf nur einer Seite zunächst einmal eine knappe Einführung

gibt: die Geschichte Arthurs von dem Moment an, als Uther das Baby an Merlin übergibt, bis zu dem Moment, als Merlin nach Gründung der Tafelrunde Camelot verläßt (Arthurs Überfahrt nach Avalon und die Legende seiner Wiederkehr finden sich recht unvermittelt auf der letzten halben Seite des ersten Albums: ein wenig aufgesetzt, da der Zusammenhang fehlt.). Sodann folgen bekannte und unbekanntere Erzählungen, deren Vorlage wir zumeist bei Chrétien de Troyes finden, die wir zum Teil aber auch von anderen Comicadaptionen her kennen: die von Lancelot, den Viviane nach dem Tod seines Vaters bei sich aufnimmt und erzieht, sein Kampf gegen Méléagant, um Guenièvre zu befreien (Le Chevalier et la charrette), die Abenteuer von Perceval und dem Roten Ritter sowie von Gauvain und dem Grünen Ritter, aber auch (im zweiten Band) keltische Legenden von hohem Symbolwert gerade im Zusammenhang mit der Arthurischen Literatur: die vom weißen Hirsch und der weißen Hirschkuh, vom Hirschgott Cernunnos oder der Tausendjährigen Eiche.



Band 1 © Soleil Celtic 2005

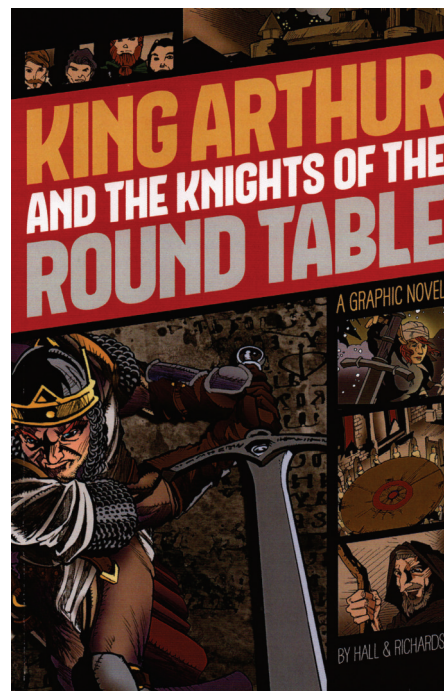
Bezogen auf den zweiten Satz dieser kurzen Vorstellung sei einmal der Hinweis auf die enge Verbindung der keltischen Bewohner zum einen Britanniens (vor allem Wales und Cornwall – englisch: Britain, französisch: Bretagne (im Gegensatz zu Grande-Bretagne)) und zum anderen der Bretagne (englisch: Brittany oder Little Brittany) erlaubt. Wanderbewegungen (Migration aus unterschiedlichen Gründen) zu verschiedenen Zeiten, gerade auch in den sogenannten Dark Ages, und entsprechender Kulturaustausch hatten zur Folge, daß die Geschichten von Merlin und Arthur und

seiner Tafelrunde sowie des gesamten Umfeldes in beiden Ländern zum Teil verortet, besonders aber erzählt werden.

King Arthur and the Knights of the Round Table – A Graphic Novel

Zeichnungen: C. E. Richards.– Szenario: M. C. Hall;

Verlag: Stone Arch Books/Capstone (in der Reihe „Graphic Revolve“), North Mankato, Minnesota 2006



© Stone Arch Books/Capstone 2006/2014

In dieser Reihe erscheinen, wie früher die „Classics Illustrated“ und andere Nachfolgereihen, Adaptionen von Klassikern abenteuerlicher Weltliteratur als Graphic Novels für junge Leser (ergänzt jeweils um wenige Seiten mit Glossar, Leitfragen und Schreibanregungen). Der Band umfaßt die gewohnten 60 Seiten und ist eingeteilt in sechs Kapitel. Das erste Kapitel erzählt die Geschichte von Arthurs Geburt bis zu seiner Krönung, nachdem er das Schwert aus dem Stein gezogen und seinen Herrschaftsanspruch in ersten Kämpfen unter Beweis gestellt hat. Dabei fällt – neben einer sehr dunklen Charakterisierung Merlins – auf, daß in der Vorgeschichte von Arthurs Geburt ein wesentliches Element, Uthers Begehren von Igraine, nur sehr, sehr indirekt deutlich wird. In den Kapitel 2 und 3 folgen der Erwerb Excaliburs, die Heirat mit Guinevere, die hier interessanterweise den ausbrechenden Streit um den besten Platz mit der Idee der Tafelrunde schlichtet, und der Weggang Merlins (der erst ganz am Ende in einer Vision noch einmal erscheint). In den Kapiteln 4 und 5 wechseln die Protagonisten – im ersten Fall wird es Lancelot (Entführung Guineveres durch Prinz Melwas und der Betrug Elaines und ihres Vaters sowie die

Flucht Lancelots in die Wildnis), im zweiten Fall Galahad (mit der Erscheinung des Heiligen Grals). Dabei wird deutlich, daß diese Adaption nicht nur dem bekannten Werk von Thomas Malory folgt. Das sechste Kapitel führt den intriganten Mordred ein, gibt aber die weitere Entwicklung zunächst nur sehr verkürzt wieder. Die Folgen der innigen Beziehung Lancelots zu Guinevere, zuvor bereits erwähnt und jetzt nur in zwei Einzelbildern angedeutet, folgen nicht mehr den literarischen Vorlagen. Erst mit der letzten Schlacht und Arthurs Tod sind wir wieder bei Malory – sehr ausführlich und mit der Erwähnung der Legende als letztem Satz.

Die Zeichnungen sind insgesamt sehr düster gehalten (und zudem auf schwarzem Seitenhintergrund). Ob der sehr kantige, zum Teil skizzenhafte und bewußt verzerrte Zeichenstil bei den jungen Lesern ankommt, sei einmal dahingestellt.

La quête du Graal

Zeichnungen: Stéphane Bileau.– Szenario: François Debois.– Farben: Stambecco u. Luca Merli (4);

Verlag: Soleil Productions (Collection Soleil Celtic) 2006–2017 (Intégrale Bände 1–3 2009)

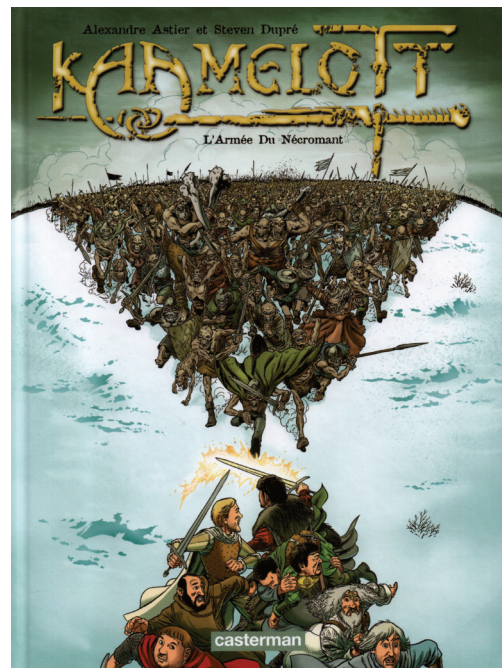
1. Arthur Pendragon.– 2. Le tombeau de Balor.– 3. Les Chevaliers de la Table Ronde.– 4. Les terres désolées.– 5. Galaad



Band 1 © Soleil Celtic 2008

Und noch eine weitere Serie aus der inzwischen sehr umfangreichen Programmsparte „Soleil Celtic“ – die Namen der Verantwortlichen sind zum Teil bekannt, die Handlungselemente – fast möchte man sagen: Zutaten – ebenfalls: die Artussage, Merlin, die Ritter der Tafelrunde. In diesem Fall fokussiert sich die Erzählung auf die Suche

nach dem Heiligen Gral – auch das nicht neu, wenn auch hier anders eingeordnet und präsentiert. Die Handlungsstruktur ist zunächst unübersichtlich mit Sprüngen zwischen unterschiedlichen Zeiten. Merlin spielt die entscheidende Rolle, die Geschichte von Uther und Ygraine liest sich ganz anders, Arthur ähnelt in manchen Szenen Tarzan, und natürlich gibt es wieder das selbstverständliche Nebeneinander von und der Wechsel zwischen anderer Welt und der menschlichen Existenz – alles wie gehabt. Letzteres begründet der Autor vorab ausführlich mit der historischen Verortung und dem damaligen Verhältnis zwischen Heiden- und Christentum. Auch seine Entscheidung für die geografische Verlagerung einiger bekannter Handlungsorte (als gäbe es da eindeutige Erkenntnisse), zum Beispiel des Königreiches Carmélide nach Irland (nicht unbedingt nachvollziehbar) oder der Insel Avalon (Ynis Avallach) auf die Île de Tudy im Finistère, dem westlichsten Punkt der Bretagne (auch in den Augen eines Nicht-Franzosen eine durchaus gute Idee), begründet er dort. Gezeichnet in einem etwas klobigen, aber sehr dynamischen Stil, fügen sich die Bände in jeder Hinsicht ein in die anderen Serien der „Légendes Arthuriennes“ von „Soleil Celtic“.



Band 1 © Casterman/M6 Éditions 2006

Kaamelott

Zeichnungen: Steven Dupré (*1967).– Szenario: Alexandre Astier (*1974).– Farben: Benoît Beckaert (1–6), Picksel (7,8) u. Roberto Burgazzoli (9);

Verlag: Casterman/M6 Éditions 2006–2020

1. L'armée du Néromant.– 2. Les sièges de transport.– 3. L'énigme du coffre.– 4. Perceval et le dragon d'Airain.– 5. Le serpent géant du Lac de l'ombre.– 6. Le duel des mages.– 7.

Contre-attaque en Carmélide.– 8. L'antre du basilic.– 9. Les renforts maléfiques

Eine so (zumindest in Frankreich) erfolgreiche TV-Serie – da muß sich doch noch mehr machen lassen! Und so kam dann ab 2006 – die Serie wurde von 2005 bis 2009 ausgestrahlt (siehe Filmteil) – noch die Comicadaption dazu, geschrieben von dem Mann, der auch als Autor, Regisseur, Produzent und Hauptdarsteller für die TV-Produktion verantwortlich war. Zeichnerisch eng an der Vorlage (Aussehen der Charaktere) orientiert und auch inhaltlich am ebenso geballten wie gewollten Humor der Serie, sind bisher neun albenlange Geschichten erschienen, zunächst einmal im Abstand von je einem Jahr, seit Band 7 (2013) aber in deutlich länger werdenden Intervallen. Doch auch die gleich nach Einstellung der Serie in Angriff genommenen Fortsetzung als Kinofilm dauerte dann bis 2021.

The Adventures of King Arthur

Zeichnungen: Peter Dennis.– Szenario: Angela Wilkes;

Verlag: Usborne Publishing, London 2006 (als „Usborne Young Reading“ für Leser ab 6 Jahren)

Wie schon „Graphic Revolve“ eine Nacherzählung der Legende in einer Reihe für ganz junge Leser(innen) – 2020 wird Usborne eine weitere Adaption für dieses Zielpublikum veröffentlichen (s.u.).

King Arthur – Excalibur Unsheathed: An English Legend

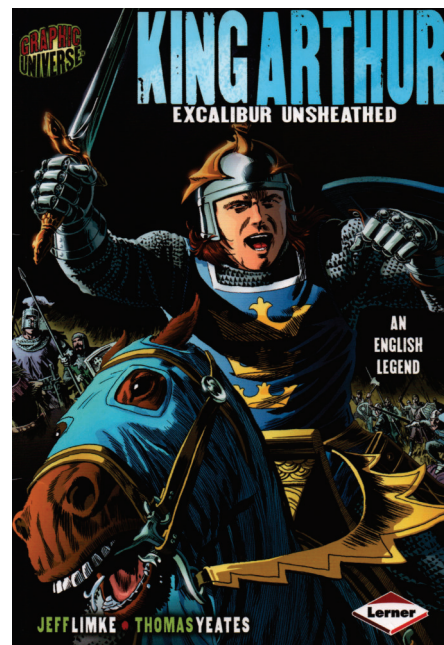
Zeichnungen: Thomas Yeates (*1955).– Szenario: Jeff Limke

nach „Le Morte d'Arthur“ von Thomas Malory; Verlag: Lerner Publishing (in der Reihe „Graphic Universe: Graphic Myths and Legends“ in den USA 2007, in Großbritannien (Lerner Books, London) 2008 erschienen)

In dieser Reihe veröffentlicht der Verlag eine ganze Reihe von Graphic Novels über Götter und Göttinnen, Helden und Heldinnen sowie anderen mythologischen Figuren aus ganz unterschiedlichen Kulturen. Neben den bekannten griechischen Helden und Sagen finden sich solche aus dem alten Ägypten, China und Japan, der präkolumbianischen Mythologie der Azteken und Maya, aber auch Märchen aus Tausendundeiner Nacht. Britische bzw. englische Beiträge in der Reihe sind Robin Hood, Beowulf und – wie wohl nicht anders zu erwarten – immerhin drei Bände zum Kreis der Artussagen. Dies ist der nach Erscheinungstermin erste Band.

Erzählt wird nach der Vorlage von Thomas Malory der erste Teil der Geschichte von Arthur, beginnend mit den Vorbereitungen zur Zeremonie, in der das Schwert aus dem Stein gezogen werden soll, dann die Krönung und eine ganze Reihe von

Kämpfen Arthurs, bis hin zu dem mit Pellinore, in dem Arthurs Schwert zerbricht. Den Abschluß bildet das Geschenk Excaliburs von Nineve, der Herrin vom See. Merlin, seit Beginn an Arthurs Seite (wodurch auch das eine oder andere magische Element auf undramatische Weise einfließt), erklärt ihm, daß ihn das Schwert unbesiegbar mache, die Scheide aber unverwundbar. Die letzte Seite ist eine knappe Zusammenfassung in Bild und Text der weiteren Entwicklung: die Tafelrunde, die Heirat mit Guinevere (die sich vorher bereits ankündigt) und schließlich das tragische Ende und Arthurs Überführung nach Avalon, „where he remains to this day waiting to return when he is most needed to restore England to the grandeur he built.“ Die Adaption folgt der Vorlage sehr detailreich, einschließlich des Auftretens einer ganzen Reihe von Charakteren (und ihrer, was nicht immer der Fall ist, korrekten Einordnung), und mit ausführlichen Texten in Textboxen und Sprechblasen. Die Zeichnungen sind ebenfalls sehr detailliert und bilden ein romantisches Mittelalter ab. Was man da erwarten darf, erschließt sich schon aus dem Hinweis, daß Thomas Yeates, der (nach John Cullen Murphy und Gary Gianni) dritte Zeichner ist, dem die Serie „Prince Valiant“ nach Hal Foster anvertraut wurde. Seit der Folge vom 1. April 2012 zeichnet Thomas Yeates diesen Klassiker der Comicliteratur.



© Lerner Publishing 2007/2008

Will man unbedingt Kritikpunkte finden, ist es vielleicht die Fassade der Westminster Abbey auf Bildseite 3, die architekturgeschichtlich so gar nicht zur Gesamtansicht auf Bildseite 1 paßt. Die auf Seite 1 dargestellte „Rekonstruktion“ dürfte zudem etwas zu gewaltig ausgefallen sein. Die heutige Kathedrale geht übrigens zurück auf die Kirche je-

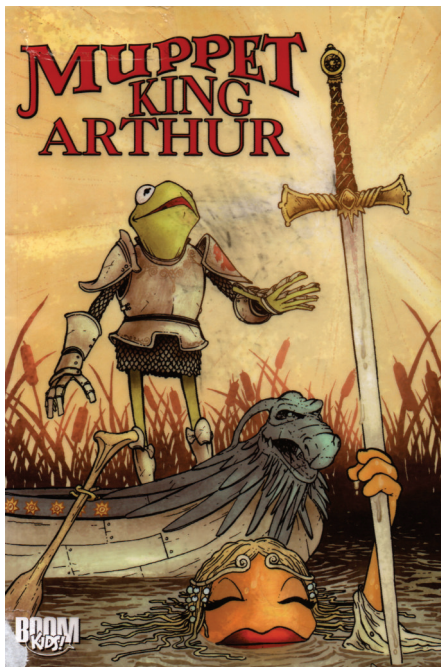
ner Abtei, die erst um 960 gegründet und erbaut wurde.

Die Reihe wendet sich an jüngere Leser. Die Bände haben jeweils einen Umfang von 40 Bildseiten, ergänzt um ein Glossar, Literaturempfehlungen und eine Index (sowie eine sehr rudimentäre Karte).

Eine zweite Adaption eines Teils der Artussage vom gleichen Team stellt Lancelot in den Mittelpunkt der Handlung und findet sich daher im nächsten Abschnitt über berühmte Ritter der Tafelrunde.

Muppet King Arthur

Zeichnungen: Dave Alvarez (Kapitel 1) u. James Silvani (Kapitel 2–4).– Story: Paul Benjamin u. Patrick Storck.– Farben: Digikore Studios (Kapitel 1) u. Eric Cobain (Kapitel 2–4); Erstveröffentlichung in vier Heften, 2010 als Graphic Novel/Trade-Paperback bei BOOM Kids! (© Disney/Pixar)



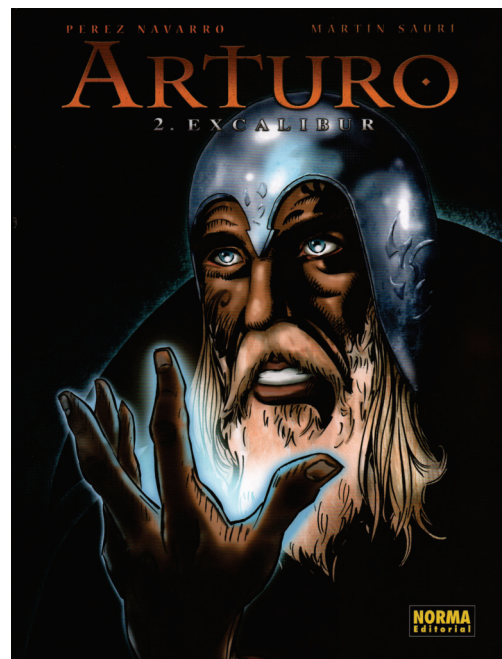
© Disney/Pixar/BOOM Kids! 2010

Jim Hensons Muppets haben sich gern klassischer Geschichten angenommen und sie mit sich selbst in den Rollen zur Freude ihrer Fans respektlos durch den Kakao gezogen. Ob nun „Treasure Island“ und „Dickens' Christmas Carol“ (im Film) oder Robin Hood und, wie hier, King Arthur – stets machen sie dabei eine gute Figur. Dies also ist ihre Version der Legende von König Arthur, von den Rittern der Tafelrunde (hier nicht ganz rund, sondern der „Septagonal Table“) und der Suche nach dem Heiligen Gral. Alle Elemente sind irgendwie da und doch ganz anders. Angefangen bei dem Wettbewerb, wer das Schwert aus dem Stein ziehen kann, bis hin zum unerwarteten (oder doch nicht?) Ende, wenn der Kampf zwischen Mordred, unterstützt von Sam of Eagle und der von Professor Phineas A. Plot geschaffenen Roboterarmee „Clockwork

Knights“, und Arthur in einem Boxing entschieden wird, wenn... – nein, verraten wollen wir hier nichts, und auch eine Wiedergabe der Handlung verbietet sich. Sie ist aber, das sei versichert, erkennbar zwischen all den Gags, Absurditäten, Zitaten und Anspielungen in Text und Bild auf jedes nur erdenkliche Thema. Die Besetzung aber ist es wert, genannt zu werden: Kermit (A Frog in King Arthur's Court) spielt König Arthur, Miss Piggy überraschenderweise Morgana, das Huhn Camilla ist Guinevere, Rowlf Merlin, Gonzo ist Lancelot und Fozzie Bär Percival, Janice ist als Lady of the Lake zu sehen, und den Mordred spielt, wie könnte es anders sein, Robin, Kermit's Neffe. Neben viel anderen Muppet-Charakteren sind auch Waldorf und Statler mit dabei: als Ye Olde People. Bühne frei für die Muppets – ein tolles Spektakel!

Arturo – El unico y futuro rey + Arturo – Excalibur

Zeichnungen: José María Martín Sauri (*1949).– Szenario: Francisco Pérez Navarro (*1953); Verlag: Norma Editorial 2010 (Band 1) u. 2012 (Band 2)



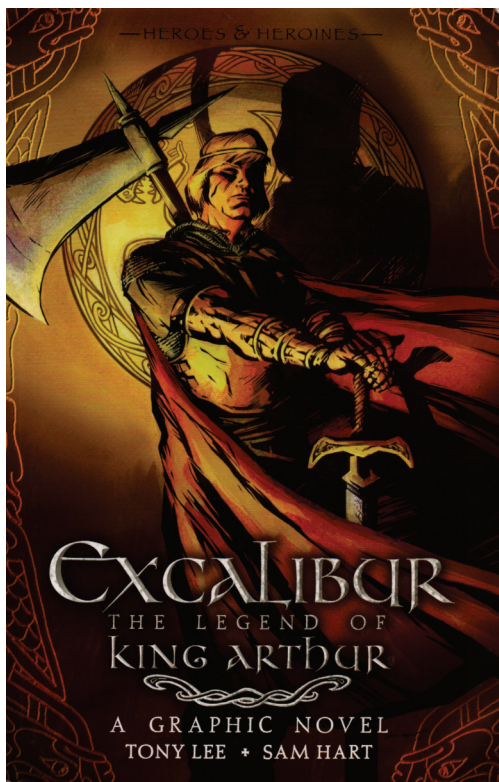
Band 2 © Norma Editorial 2012

Von dem Team, das für diese Adaption verantwortlich zeichnet, ist in Deutschland bislang nur eine solche von Homers Odyssee erschienen. Wer jene wunderbar im Stil altgriechischer Vasenmalereien stilisierten Zeichnungen kennt, dürfte von diesen beiden Bänden enttäuscht sein. Zwar mit gut 120 Bildseiten doppelt so umfangreich, sind die Zeichnungen doch zum Teil ziemlich hingeschludert. Erzählt wird die Artussage vom Anfang bis zum bitteren (und tatsächlich ohne die Hoffnung der Legende) Ende, und zwar von Merlin, der hier zur

grauen Eminenz im Hintergrund wird. Der eigene Beitrag des Autors besteht in der aufgesetzten Schuldfrage, die Merlin umtreibt, und in manch ungewöhnlicher (und nicht nachvollziehbarer) Akzentuierung von Episoden. Der augenscheinlich im Vordergrund stehende Beitrag des Zeichners wiederum besteht in einer Vielzahl von (aus spanischer Sicht und recht klischeehaft) attraktiven Damen, die Begehrlichkeiten wecken und auch ihrerseits von solchen getrieben werden. Das kommt vor allem darin zum Ausdruck, daß sie meist unvollständig bekleidet oder in mit vielen Ornamenten geschmückte durchsichtige Gewänder gekleidet sind, wenn sie sich nicht gleich ganz nackig machen. Entsprechende Begegnungen gehören dann zu den in aller Ausführlichkeit dargestellten Akzentuierungen. Fazit: Arturo, Merlin, Morgana, Ginebra und Lanzarote del Lago in einem aufgemotzten Rittercomic – in jeder Hinsicht leider nur Mittelmaß (und außerhalb Spaniens offensichtlich auch nur im italienischen „Lanciostory“ abgedruckt)

Excalibur: The Legend of King Arthur

Zeichnungen: Sam Hart.– Szenario: Tony Lee;
Verlag: Walker Books 2011



© Walker Books 2011

Schon auf dem Titel als Graphic Novel charakterisiert, erzählt diese Adaption der Artus–Legende auf 144 Bildseiten von dessen Leben von Geburt bis Tod (genauer gesagt: seinem Weiterleben auf Avalon/Avilion). Das hatten wir ja schon des öfteren, aber in dieser Fassung liest sich (fast) alles ganz anders, als man es uns bisher erzählt hat.

Zwar gibt es, um das Schicksal Arthurs und die Legende von seiner möglichen Wiederkehr zu vermitteln, am Schluß ein Textzitat aus „Le Morte d’Arthur“ von Thomas Malory, doch finden sich darüberhinaus hier nur einige bekannte Elemente daraus. Es ist eine deutlich andere Geschichte, zusammengesetzt aus den bekannten Elementen und hineingewobenen neuen Aspekten mit völlig anderer Konstellation bei einigen Figuren, vor allem jedoch ein ungewohnter (wenn auch im Detail durchaus an anderer Stelle schon mal zu finden) Ansatz: die durchgehende Parallelität zweier Welten, der uns bekannten, in der Arthur König von Albion ist, und der anderen Welt der Feen, verortet in Avalon und mit eigener Zeitrechnung. Diese Welt wiederum teilt sich auf in die Seelie–Hälfte und die Unseelie–Hälfte, in die guten Feen und die bösen Zauberinnen. Vertreterinnen dieser anderen Welt, vor allem zum einen Vivianne und Nimue, zum anderen (aufgrund eines von Uther verratenen Abkommens dorthinein gezwungen) Morgane of the Fey, begleiten Arthurs Leben und greifen, ebenso wie Merlin oder aber der Grüne Ritter, Sir Bertilak, immer wieder ein. Die drei Einleitungsseiten informieren erst einmal über Uther Pendragon, Gorlois von Cornwall und Igraine und erzählen schon diesen Teil anders: Igraine ist Uthers alte Liebe, seine Bitte an Merlin wird von diesem nicht erfüllt, und das führt zu jenem unheilvollen Abkommen Uthers mit der dunklen Macht der anderen Welt. Merlin rettet Arthur, dessen Schicksal, für sein Volk zu sterben, von vornherein feststeht. Ein erstes Eingreifen des Bösen, die Rache jener Kräfte für Uthers Verrat, bringt Ulric, bislang Mitstreiter Uthers, dazu, diesen hinterrücks zu ermorden. Es folgt nicht jene Zeit der Auseinandersetzungen zwischen rivalisierenden Fürsten, sondern die Tyrannei Ulrics als Usurpator. Das von Uther noch in den Stein gerammte Schwert Caliburn herauszuziehen, es zumindest zu versuchen, wird fortan ein volksfestartiger Brauch zur Tagundnachtgleiche im März (nicht zum Weihnachtsfest) an einem Ort namens Stone Hill (nicht London, nicht Canterbury). Als das dem vierzehnjährigen Arthur gelingt, muß er sich Ulric im Kampf stellen – eigentlich ein aussichtsloses Unterfangen (das Cei, dessen Pflegebruder Arthur ist und der ihn schon im Schwertkampf unterrichtet hat, gern für ihn bestehen möchte), doch bringt Merlin den zukünftigen König nach Avalon. Der Kampf soll beim kommenden Morgengrauen stattfinden, eine Zeit, die in Avalon einem Jahr und einem Tag entspricht. Diese Zeit wiederum, noch einmal verlängert um ein weiteres Jahr, weil er sich in die (viel) ältere, aber (immer noch) wunderschöne Vivianne verliebt hat, wird Arthur gewährt, um zu reifen und zu lernen. Pünktlich im Morgengrauen stellt er sich, um zwei Jahre gealtert, dem Tyrannen und besiegt ihn. Daß er ihm das Leben läßt, ist ein

verhängnisvoller Fehler, wird Ulric doch zum willfährigen Werkzeug von Morganas Rache (nachdem sie ihm bislang gedient und ihn ins Verderben geführt hat). Am Vortag (also vor zwei Jahren) hat er der jungen Guinevere, Tochter von Leodegrance von Cameliard, das Leben gerettet, nun wird er sie heiraten. Seine Liebe zu Vivianne hat Merlin ihn auf eigene Bitte hin vergessen lassen – auch ein verhängnisvoller Fehler, da ihn diese Liebe wieder einholt, spätestens, als Morgana ihn in Gestalt Vivianes verführt, um Mordred zu zeugen, den sie als „ihren“ Arthur an dessen Stelle setzen will. Beeinflusst von Kräften der anderen Welt, bekommen uns bekannte Elemente der weiteren Entwicklung einen anderen Stellenwert. Leser(innen) von Marion Zimmer Bradleys Roman „The Mists of Avalon“ („Die Nebel von Avalon“) dürften nicht ganz so erstaunt sein, wir anderen aber nehmen mit Überraschung zur Kenntnis, wer alles Teil der einen oder anderen Hälfte der anderen Welt ist. Lancelot ist der adoptierte Neffe von Nimue und von ihr geschickt, der Entführer Guineveres, Maleagant, angeblich ein rachsüchtiger Steward Ulrics, entpuppt sich als Ulric selbst als Vollstrecker von Morganas Willen. Ja sogar die Liebe zwischen Guinevere und Lancelot wird von den Kräften des Bösen inszeniert. Das entlastet Lancelot (dem zuvor von Arthur die Lady von Shalott als mögliche Heiratskandidatin anempfohlen wird), Arthur Liebe zu Vivianne und sein „Ehebruch“ mit Morgana laden Schuld auf ihn. Der Grüne Ritter kommt als Abgesandter Avalons, um Arthur dafür zu bestrafen, der Streit zwischen Gawain und Lancelot bekommt so einen ganz anderen Hintergrund. Und auch die finale Schlacht am Badon Hill gegen die Sachsen in Morganas Diensten, aber auch gegen Morgana und Mordred, hält noch einige Überraschungen bereit: Lancelot, um die Reinheit seiner Seele zurückzugewinnen, stellt sich scheinbar in den Dienst Morganas, tötet Ulric und stirbt an seinen Wunden, nachdem er sich Arthur offenbart hat. Guinevere kämpft an der Seite Arthurs, überlebt und wird aufgrund ihrer Tapferkeit von den überlebenden Rittern als Nachfolgerin ihres Gemahls anerkannt. Merlin haucht sein Leben aus bei der endgültigen Vernichtung Morganas, er stirbt in den Armen der geliebten Nimue. Arthur hat den tödlichen Zweikampf mit Mordred überlebt, ist jedoch schwerverwundet und entschwindet nach Rückgabe Excaliburs (das er erst sehr spät erhält, nachdem Lancelot, da er nicht mehr reinen Herzens ist, das Schwert Caliburn im Kampf um Guineveres Ehre zerbrochen hat) nach Avalon, wo er endlich mit Vivianne vereint ist. Es ist, wenn auch anders „eingeteilt“, nicht viel, was in dieser Version fehlt. Die Tafelrunde und der Heilige Gral seien noch erwähnt. Die Erstere ist eine Idee Lancelots, um das Problem zu lösen, daß man einander an langen Tischen nicht gut hören kann! Letzterer braucht

nicht gesucht zu werden, der Kelch ist eine Gabe aus der anderen Welt, um ihn von den Gewissensbissen nach Morganas „Besuch“ zu heilen.

Die Artus-Legende einmal ganz anders, in vielerlei Hinsicht (nicht in jeder, findet man das eine oder andere Detail doch so oder ähnlich auch in einigen Filmadaptionen) neu interpretiert und somit eine interessante Lektüre – aber zuweilen, das muß auch gesagt werden, wird's ein bißchen unübersichtlich mit den wechselnden Eingriffen aus Seelie- und Unseelie-Welt (und mancher Überraschung dabei). Die Zeichnungen, vor allem des jeweiligen Ambientes, bleiben unterschiedlich skizzenhaft, können aber durch ihre hingehauchte Leichtigkeit gerade deshalb durchaus überzeugen. Stimmung erzeugt auch die Farbgebung. Die Kolorierung ganzer Sequenzen in vorherrschenden Farben – Gelborange, Rot oder Blau bzw. Violett – ist nicht nur der jeweiligen Situation, Jahres- oder Tageszeit geschuldet, sondern setzt auch (in gewisser Weise analog zu viragierten Stummfilmen) Akzente.

Le Morte d'Arthur

Zeichnungen: Will Sweeney.– Adaption: John Matthews

nach „Le Morte d'Arthur“ von Thomas Malory; Verlag: SelfMadeHero 2011

„The Coming of the King“ – erster Band einer bis ins kleinste Detail werkgetreuen Adaption der klassischen Vorlage als Graphic Novel (144 Seiten), von der bisher keine weiteren Bände erschienen sind

The Adventures of King Arthur

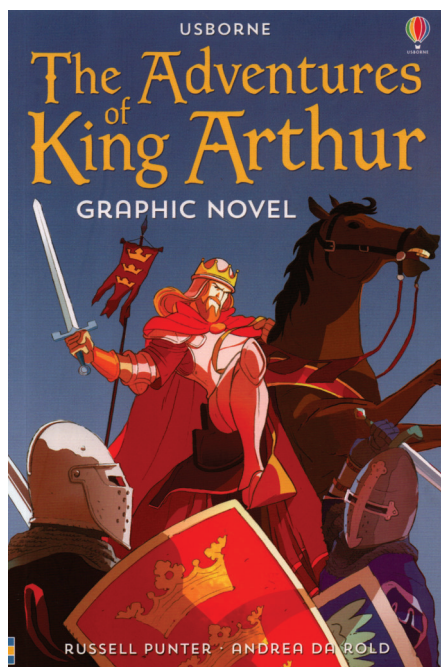
Zeichnungen: Andrea Da Rold.– Szenario: Russell Punter;

Verlag: Usborne Publishing, London 2020 (als Graphic Novel für Leser ab 7 Jahren),

Erstveröffentlichung 2017 in der Reihe „Usborne Graphic Legends“ in den USA

Unter dem gleichen Titel erschien bei Usborne schon 2006 eine erste Nacherzählung der Legende für junge Leser(innen) – nun also eine weitere Version. Sie beginnt mit Merlin, der an Uthers Hof kommt, um sowohl die Geburt eines Sohnes als auch eine düstere Zukunft für den offenbar sehr erfolgreichen Monarchen zu verkünden. Wohl mit Blick auf das Zielpublikum wird hier die alles andere als moralische Geschichte mit Igraine ganz verschwiegen. Entsprechend der Abmachung holt Merlin ein Jahr später (nicht etwa neun Monate!) das Neugeborene und bringt es zu Sir Ector. Sechzehn Jahre später folgt dann die Episode mit dem Schwert im Stein. Auf den weiteren Seiten (insgesamt 94 Bildseiten), die die bekannte Legende vor allem basierend auf Thomas Malory, aber auch nach anderen Überlieferungen erzählen, fällt auf, daß es im Unterschied zu ähnlichen Adaptionen unterschiedliche Akzentuierungen gibt. So

verläuft Arthurs Machtantritt ohne den Widerstand einiger Fürsten, doch wird dem Kampf mit Sir Pellinore und dem Verlust des Schwertes breiter Raum gewährt. Die Heirat mit Guinevere und die Gründung der Tafelrunde (zunächst ein eher kleiner Ekstisch mit dem Ostermahl) werden kurz abgehandelt, dann folgt eine im Zusammenhang dieser Comic–Darstellungen doch ungewöhnliche Episode, Nimues Verrat an Merlin, mit dem dieser die diesseitige Welt endgültig verläßt. Auch Lancelot wird von Nimue auf ganz andere Art in die Geschichte eingeführt, die aufkeimende Liebe zwischen ihm und Guinevere ist wahrlich ein *coup de foudre*. Es folgen – wiederum sehr ausführlich (wenn auch im ersten Fall ein wenig unübersichtlich) – das Auftauchen Morgan le Fays und ihr Versuch, Arthur durch Sir Accolon zu beseitigen, und das Galahads sowie sein Schicksal im Zusammenhang mit dem Heiligen Gral. Der Rest der Adaption folgt dem bekannten Ablauf mit ein paar ausgeschmückten Details (Mordreds Versuche, die Macht zu ergreifen, und Guineveres Rolle), aber auch Verkürzungen (Aufdeckung der Beziehung zwischen Lancelot und Guinevere). Dieser Teil beginnt mit Mordreds Intrige und endet nicht mit Arthurs Überfahrt nach Avalon, sondern präsentiert auch noch sein Grab, an dem Bedevere und Lancelot Wache halten, und den Tod Guineveres. Ein ganzseitiges Keltenkreuz bildet den Hintergrund für die letzten Worte und die Grabinschrift: *Here lies Arthur, the Once and Future King.*



© Usborne Publishing 2017/2020

Die Erzählung nimmt sich Zeit, ist entsprechend kohärent, und die Abweichungen von ausgetretenen Pfaden, die angesprochenen Akzente auf sonst eher vernachlässigte Episoden sind eine durchaus

willkommene Abwechslung. Auf die mittelalterlicher Übertreibung geschuldete Angabe „soon one hundred thousand knights lie dead“ hätte man getrost verzichten können. Und die „Ausrufe“, die bei einigen Kampfszenen die Sprechblasen füllen (Aaaggh, Urgh, Ooof etc.), sind doch eher einfalllos. Die Zeichnungen (auf schwarzem Seitenhintergrund) sind klar, bis in Details ausgearbeitet und von gedeckter Farbigkeit, gerade durch die Farbgebung auch sehr stimmungsvoll, lassen aber auch das eine oder andere Mal an den Einfluß von Manga und Computer denken. Als besonders gelungene Bildkomposition sei die Doppelseite hervorgehoben, die Arthurs Überfahrt nach Avalon (und in die „Mists of Avalon“) zeigt. Daß die Festung, in die sich Guinevere vor den Nachstellungen Mordreds zurückzieht, sehr nach dem Tower aussieht, ist natürlich ein Anachronismus.

Ein paar Hintergrundinformationen auf vier (zusätzlich illustrierten) Seiten runden den Band ab. Aber die vorangestellten Karten von Südwestengland (groß) sowie England und der Bretagne (klein) zeigen die Orte der in der Adaption angesprochenen Handlung sehr willkürlich (Lage Camelots oder (auch im Widerspruch zur Lage Avalons) Ort von Arthurs letzter Schlacht – Arthurs angebliches Grab und Avalon allerdings in der Gegend von Glastonbury (nicht eingezeichnet) durchaus „zutreffend“) oder gar falsch (Merlins letzte Ruhe oder Lancelots zwei (!) Burgen, wobei Joyous Garde nach England bzw. schon Schottland verlegt wird). Auch im Comic selbst wird ein zwischenzeitlicher Wechsel in die Bretagne nicht deutlich.

Unholy Grail

Zeichnungen: Mirko Colak (*1975).– Szenario: Cullen Bunn.– Farben: Maria Santaolalla.– Cover u. Variantcover: Mirko Colak u. Maria Santaolalla, Francesco Francavilla, Michael Gaydos, Randy Green, Nat Jones, Jason Pearson u. Mike Rooth;

erschienen 2017 als Heftserie in 5 Ausgaben und 2018 als Trade Paperback vol 1 – „Siege Perilous“ (Hefte 1–5), bei Aftershock Comics, Sherman Oaks

Bei der Suche nach einer Möglichkeit, eine alte und schon hinlänglich bekannte Geschichte ein weiteres Mal zu erzählen, ihr etwas Neues abzugewinnen (oder aufzuzwängen) zu können, sind die Schöpfer dieser Serie auf den (auch nicht mehr ganz neuen) Gedanken gekommen, die Legende als Horrorstory zu adaptieren. So ist in dieser Umsetzung manches (ganz) anders: Einstieg und Rahmen für das erste Heft ist die Rückkehr Percivales von Wales, der den Heiligen Gral gefunden hat, in das zerstörte Camelot. Als er auf jenem nun ja ihm vorbehaltenen Stuhl an der Tafelrunde Platz nimmt, tötet er sich selbst. All die anderen Episoden, übermäßig

verschachtelt erzählt, werden als Rückblende(n) erzählt. Merlin, Berater König Uthers, wird auf dem Weg zum sterbenden König von einem Dämon aus der Hölle in einen ebensolchen verwandelt, tötet Uther und verfolgt fortan den Plan, Albion zu zerstören. Dem sind alle seine weiteren Aktionen untergeordnet – bis hin zu seiner späteren heimlichen Beratertätigkeit für Mordred. Dazwischen finden wir viele Elemente der bekannten Sage mit durchaus beachtenswerten Details, aber stets anders eingeordnet. Merlin muß den versteckten Arthur erst suchen, unterrichtet ihn dann bis zur Episode mit dem Schwert im Stein. Auch der Besuch bei der Herrin des Sees bleibt erhalten, doch verlangt die Dame für das Schwert Arthurs ewige Treue. Obwohl von ihm versprochen, verliebt er sich in Guinevere. Dafür wird sich die Herrin des Sees später rächen. Guineveres Entführung ist ebenso das Werk Merlins wie ihre anschließende Liebesaffäre mit Lancelot. Untreue und Schuld manifestieren sich in der Lady Morgana, deren Existenz mit der Guineveres verknüpft bleibt. Als Lancelot sie vom Scheiterhaufen rettet, rettet er auch das Leben Morganas, die zuvor Arthur verführt hat. Guinevere verliert das Kind, das sie von Lancelot empfangen hat – das Werk Morganas, die anstelle dieses Kindes den Dämon Mordred zur Welt bringt. Arthurs Reich zerfällt, die Suche nach dem Heiligen Gral soll Albion retten. Die finale Auseinandersetzung zwischen Arthur und Mordred ist wieder recht nah an der Vorlage. Doch in dem Kontext gelingt es Lancelot und Guinevere, Merlin zu töten. Als Excalibur schließlich zurückgegeben ist und der tödlich verwundete Arthur im See treibt, erscheint die Herrin des Sees.



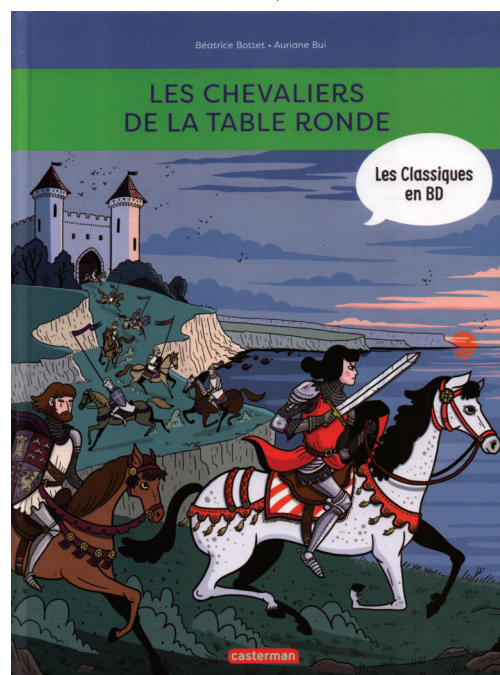
© Aftershock 2018

Das ist zwar in gewisser Weise ein offenes Ende, doch bleiben für eine mögliche Fortsetzung (die es bis heute nicht gibt) nicht mehr viele Möglichkeiten übrig. Mag diese Version der Geschichte weit hergeholt sein (und eigentlich überflüssig – aber das gilt dann ja auch für einen Großteil der in Abschnitt 7 aufgelisteten Comics), die (überraschenderweise sehr farbenfrohen) Zeichnungen jedenfalls vermögen zu faszinieren (auch wenn manche der Figuren sehr modern wirken).

Les chevaliers de la Table Ronde

Zeichnungen: Auriane Bui.– Szenario: Béatrice Bottet;

Verlag: Casterman, Paris 2018 (in der Reihe „Les Classiques en BD“)



© Casterman 2018

Glückliches Frankreich, wo, ob nun für Kinder oder Erwachsene, jedes nur erdenkliche Thema (auch) in Form von Comics abgehandelt wird! Im Verlagsprogramm von Casterman findet sich eine solche Sparte – „TOUTenBD“ –, in der reihenweise Themen aus Literatur, Geschichte, Mythologie oder Wissenschaft für junge Leser und Leserinnen dargestellt werden, so auch die Klassiker-Reihe, in der neben Molière die Ritter der Tafelrunde ein Thema sind.

Aufgeteilt in eine lange Reihe von Kapiteln unterschiedlichen Umfangs (zwischen einer und sechs Bildseiten – insgesamt 54 Seiten) werden die Geschichten von Merlin (und Viviane), von König Arthur und der Tafelrunde, von der Suche nach dem Heiligen Gral, aber auch viele einzelne Ritter betreffende Sagen mehr oder weniger ausführlich erzählt – die von Lancelot, Perceval und Galaad sehr ausführlich, die von Gauvain und dem Grünen Ritter, von Calogrenant und dem Schwarzen Ritter oder von Yvain und dem Löwen jeweils

in einem Einzelbild. Merlin bildet dabei eine Art Klammer. Ihm ist, nachdem die Einleitungsseite zunächst einmal auf die Existenz einer anderen, einer übernatürlichen Welt mit zum Beispiel Feen am Rande der Welt der Menschen (auf die in den Geschichten von Merlin und Lancelot, aber auch am Ende, wenn Arthur nach Avallon kommt, wieder zurückgegriffen wird) hingewiesen hat, das erste Kapitel, beginnend mit seiner Geburt, gewidmet, aber auch das letzte Bild, in dem die Möglichkeit genannt wird, er könne sich am Ende seines Lebens in einen Baum verwandelt haben (womit sich der Kreis schließt). So wie Merlin, obwohl er Arthur von Zeit zu Zeit verläßt, doch immer an seiner Seite ist, sind die Artuslegende, die Suche nach dem Gral und später auch die Tafelrunde durchgehende Handlungsstränge in den Kapiteln, die anfangs noch parallele Begebenheiten erzählen, spätestens aber ab Gründung der Tafelrunde eine weitestgehend fortlaufende Erzählung bilden. Die Karte auf der Einleitungsseite zeigt die britische Insel, die Bretagne (und Irland), und die einzelnen Geschichte spielen auch – zum Teil, ohne explizit darauf hinzuweisen, sowohl in England als auch in Frankreich. Bemerkenswert dabei ist, wie viele Details der einzelnen Sagen (vor allem wieder bei Lancelot (Beau-Trouvé), Perceval und Galaad) eingeflossen sind. So enthält dieser Band die wohl umfangreichste namentliche Auflistung von Rittern der Tafelrunde in einem Comic (zudem noch illustriert durch eine gelungene Doppelseite, eine Art Familienfoto). Als Quelle berücksichtigt wurden verschiedene Überlieferungen oder literarische Adaptionen, in erster Linie aber das Werk von Chrétien de Troyes (zum Beispiel durch eine sehr detailreiche Wiedergabe seiner Verserzählung „Lancelot, le chevalier de la charrette“, der unter diesem Titel ein eigenes Kapitel gewidmet wird). Die Zeichnungen sind – der Reihe angemessen – kindgerecht einfach gehalten, und doch sind auch sie voller schöner Details. Auf drei Zeichnungen möchte ich aus unterschiedlichen Gründen eigens hinweisen: Lancelots Abschied von Guenièvre auf Bildseite 35 hat ein berühmtes Bild aus dem 19. Jahrhundert als Vorlage: Edmund Blair Leightons (1853–1922) Gemälde „God Speed“ (1900). Das untere Panel auf Bildseite 42 zeigt – etwas anachronistisch mit der Kathedrale Notre-Dame – eine Straßenszene im mittelalterlichen Paris. Und – ein witziges Detail –, wenn auf Bildseite 2 auf Merlins Gabe, in die Zukunft zu schauen, hingewiesen wird, sehen wir nicht nur die Glühbirne, einen Roboter, einen PC sowie einen Atompilz, sondern auch die Rakete aus den Tim-und-Struppi-Alben „Reiseziel Mond“ und „Schritte auf dem Mond“! Kindgerecht auch ein anderes Detail: Durchaus nicht in der Liebesgeschichte von Lancelot und Guenièvre, aber doch bei dem, was passiert, als Merlin Uther Pendragon in Gorlois von Tinta-

gel verwandelt hat, damit er sich Ygerne „näher“ kann, bleiben Details ausgespart.

Der Band enthält zusätzlich noch vier Seiten mit Hintergrundinformationen zum Thema (in der Form von zentralen Fragen, die ausführlich beantwortet werden) – Fazit: ein Band, der seinem Anspruch und seinem Zielpublikum in vollem Umfang gerecht wird.

Olwen, fille d'Arthur

Zeichnungen: Annabel.– Szenario: Olivier Le-grand (*1968).– Farben: Chiara Zeppegno; Verlag: Vents d'Ouest (Glénat) 2019–2021

1. La damoiselle sauvage.– 2. La corne de vérité



Band 1 © Vents d'Ouest 2019

Marodierende Sachsen haben den Hof eines alten Ritters überfallen. Sir Madog, seine Enkelin Olwen und seine Leute drohen zu unterliegen, als ein geheimnisvoller Ritter eingreift und die Sachsen in die Flucht schlägt. Der Ritter ist Sir Gauvain von Orkney, ein Ritter der Tafelrunde, der eine Nachricht überbringt, die, obwohl erwartet, den alten Herrn betrübt: Seine Enkelin Olwen ist die illegitime Tochter König Arthurs (von der bis zum Erscheinen dieses Albums auch die größten Artus-Experten nichts wußten), und ihr Vater möchte sie an seinen Hof holen. Seinerzeit nach dem Sieg über die Fürsten, die ihn nicht anerkennen wollten, übernachteten er und seine Ritter in Madogs Herrenhaus und Arthur verbrachte die Nacht mit dessen Tochter. Olwen ist voller Bewunderung und Zuneigung für Gauvain, den Neffen Arthurs, verläßt ihren Großvater ungern, wie auch er sie nur schweren Herzens ziehen läßt. In Camelot wird Olwen von ihrem Vater und auch Königin Guenièvre herzlich empfangen, nicht aber von Mordred, einem der Brüder Gauvains, der sie als Bastard beleidigt. Die impulsive junge Frau findet sich nur

schwer zurecht und erklärt ihrem Vater unverblümt, sie wolle nicht Prinzessin, sie wolle Ritter werden! Die vom Hof verbannte Morgana, Olwens Tante, schickt ihren Raben Bran und führt ein Zusammentreffen herbei, bei dem sie Olwen um Hilfe bittet. Olwen willigt ein, wird von Morgana mit einer Rüstung und Waffen ausgestattet und macht sich auf, eine gefährliche Mission durchzuführen. In Begleitung Brans reitet sie in den „gefährlichen Wald“, Teil der anderen Welt, besiegt den wilden Ritter und einen Drachen, dringt in die Burg „Malaventure“ ein und kann den scharlachroten Ritter besiegen, befreit die von ihm gefangengehaltenen edlen Damen und kann dadurch auch Sir Pellinore von einem Fluch befreien und das „Horn der Wahrheit“ erlangen, um das Morgana sie gebeten hat. Geholfen hat ihr dabei Osric, ein junger Sachse, den sie in der Burg als Gefangenen findet und der sie fortan als Freund und Knappe begleiten möchte. Nach Camelot zurückgekehrt, wird ihr bewußt, daß sie doch recht naiv in dieses Abenteuer hineingestolpert ist, daß Morgana eine durchaus ambivalente Rolle spielt, und sie stößt auf den unverhohlenen Haß Mordreds, den Arthur gerade als den letzten der vier Orkney-Brüder zum Ritter geschlagen hat.

Die beiden Alben enthalten Olwens erstes Abenteuer, und da sie noch nicht die Ritterwürde erlangt hat und manch ein Konflikt angerissen ist, könnte es sein, daß weitere folgen werden. Verdient hätte es dieser (auch märchenhafte) Historiencomic (nicht nur) für Mädchen mit seinen schönen und klaren, stimmungsvoll eingefärbten Zeichnungen allemal.

La story de la Table Ronde

Zeichnungen: Louison.– Text: Camille Jouneaux;

Verlag: Larousse Jeunesse, Paris 2020



© Larousse Jeunesse 2020

Kein Comic, doch enthält dieses Sachbuch für (ganz) junge Leserinnen und Leser nicht nur eine Vielzahl von Illustrationen im Comicstil, darunter die „Porträts“ all der vorgestellten Figuren, die sich jeweils in Sprechblasen äußern, sondern auch ganz kurze Comicsequenzen. Ansonsten handelt es sich um eine sehr witzig gemachte Vermittlung aller relevanten Aspekte der Legenden und Sagen, aber auch des historischen Hintergrunds und der literarischen Bearbeitungen, illustriert mit vielen Fotos und historischen Abbildungen.

Avalon – Les dames du lac

Zeichnungen u. Szenario: Vincent Pompetti (*1977);

erschienen bei Lisez-Moi – Éditions Tartamudo, Toulon 2021



© Lisez-moi – Éditions Tartamudo 2021

Eigentlich „nur“ eine weitere Nacherzählung der Artussage, von dem Moment an, als der kleine Junge Merlin anvertraut wird, bis zu Arthurs Überfahrt nach Avalon, unterscheidet sich diese Comicadaption doch hinsichtlich inhaltlicher Details wie auch der bildlichen Präsentation. Ygraine übergibt das Kind Merlin nach dem Tod Uthers, um selbst nach Avalon zurückzukehren. Die Damen von Avalon, das sind Ygraine, Viviane, Morgause, Morgane und auch Guenièvre, die in unterschiedlicher Weise in Arthurs Leben eine einflußreiche Rolle spielen. Die unsichtbare Insel Avalon, zu der sich das Portal mehrfach öffnet, ist ebenfalls durchgehend von Bedeutung. Viele der bekannten Elemente sind irgendwie in die Geschichte integriert und doch zum Teil ganz anders erzählt oder akzentuiert (auch die Beziehungen zwischen den Charakteren, vor allem den Frauen). Der kleine Arthur wird von Merlin auf den Kontinent geschickt, um

in der Bretagne von Druiden erzogen zu werden. Später erringt er Ruhm als tapferer Krieger im Kampf gegen die Burgunder und kehrt erst dann zurück nach Britannien. Ein Traum von Avalon resultiert darin, daß Arthur unter Merlins Anleitung Excalibur selbst schmiedet. Trotz der beständigen Präsenz einer anderen Welt, jener Damen von Avalon (mit einer ganz ungewöhnlichen Rolle für Gueinièvre) gibt es mit den Sachsen auch ganz „historische“ Gegner, und Merlin erwächst ein fanatischer Gegenspieler in dem Priester Julianus. Schließlich aber kommt es auch hier zur tödlichen Konfrontation zwischen Arthur und Mordred.

Gestaltet sind die 103 Bildseiten in der Technik der Aquarellmalerei, mit sehr unterschiedlichem Seitenlayout und zum Teil recht großformatigen Bildern, in denen immer wieder die Natur, aber auch Örtlichkeiten (und in geringerem Maße Innenräume) besondere Berücksichtigung finden. Das ist wohl bei Landschaftspanoramen, längst aber nicht immer bei Bauwerken überzeugend gelungen (Beispiel Caerleon). Die Bilder sind auch von sehr unterschiedlicher Qualität, gerade bei Figuren nicht selten eher ungenau. Bei Porträts, die häufig aus der Gestaltung des restlichen Bildes herausstechen, haben wohl des öfteren Fotos als Vorlage gedient (so erkennt man in dem Mordred auf Seite 69 den Schauspieler Rutger Hauer.). Doch sehen gerade die Charaktere immer wieder anders aus, und besonders die „Damen von Avalon“ (mit einer blonden Morgane!) sind nicht immer klar zu unterscheiden.

4. Berühmte Ritter der Tafelrunde

King Arthur/The Tale of Sir Gareth of Orkney

Zeichnungen u. Story: Rafael (Raphael Jerard Norman) Astarita (1912–1994)
nach „The Tale of Sir Gareth of Orkney“ von Thomas Malory;
erschienen in sechs Folgen in „New Comics“ #3–8 (1936)

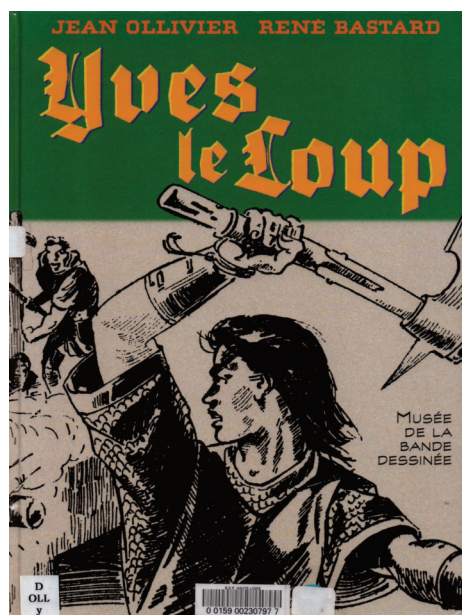
Round Table Adventures

Zeichnungen: Rafael Astarita
erschienen in „Star Comics“ (1937–1938)

Ebenfalls vom Zeichner Astarita stammt diese Serie, die in dem Jahr ihren Anfang nahm, in dem auch Hal Fosters „Prince Valiant“ begann. Es handelt sich um jeweils zwei Seiten lange Geschichten mit gereimtem Text unter den Bildern, die Alanakay, ein Narr, erzählt – von ganz großartigen, geradezu phantastischen Heldentaten mit Rittern und Drachen, die er vollbracht haben will: eher tall tales, die ihn zum eingebildeten Helden machen. Zeit und Ort der Handlung sind das Schloß Kamadoo unter der Herrschaft König Arthurs.

Yves le Loup

Zeichnungen: René Bastard (1900–1975), (1960–1962), Eduardo Teixeira Coelho (1919–2005).– Szenario: Jean Ollivier (d.i. Yves Ollivier, 1925–2005);
erschienen 1947–1966 im Magazin „Vaillant“;
Nachdruck einer 45 Seiten umfassenden Episode aus dem Jahre 1952 in der Reihe „Musée de la Bande Dessinée“ (Centre National de la Bande Dessinée et de l’Image, Angoulême/Centre National du Livre 1999 – mit ausführlichen Hintergrundinformationen)



Kein berühmter Ritter der Tafelrunde, sondern eine vom Autor Jean Ollivier erfundene Figur, die ihre Abenteuer jedoch im Kreis der Ritter der Tafelrunde an der Seite von Perceval le Gallois, Gauvin (Gawain) und Merlin erlebt. Yves ist das Produkt einer Liebe zwischen Ghislaine, der Schwester König Arturs, und einem Holzfäller. Der Recke kann mit den Wölfen sprechen (daher sein Beiname) und zieht ein Leben im Wald von Brocéliande dem Luxus am Hof von Tintagel vor. Die mit sehr feinem Strich gezeichnete Serie erschien in Fortsetzungen von zunächst einem Streifen, dann einer halben Seite und schließlich in ganzseitigen Folgen.

Les Vieilles Légendes

Zeichnungen: Pierre Degournay, Robert Bressy (1924–2015), Jacques Blondeau (1925–1968) u.a.;

im Vertrieb der Agence de Presse Opera Mundi

Die Reihe, in der Legenden (nicht nur) aus verschiedenen Regionen Frankreichs nacherzählt wurden, erschien Anfang der 50er Jahre in einem seinerzeit für den Abdruck in Tageszeitungen populären Format: zwei bis drei Einzelbilder pro Folge, vertikal angeordnet und mit dem Text unter den Bildern, bevorzugt Konzeptreihen mit berühmten Liebesgeschichten oder Künstlerbiografien. Zu den in den insgesamt sieben erschienenen Geschichten von jeweils 20 bis 60 Streifen berücksichtigten Legenden gehörten die von „Lancelot“ sowie von „Tristan et Iseult“.

Sir Lancelot

Zeichnungen: Bob Fujitani. – Titelbild: Sam Savitt;

erschienen in der Reihe „Dell Four Color Comics“ als Nr. 606 im Dezember 1954;

in Großbritannien als Nr. 4 in der Reihe „A Movie Classic“ (World Distributors 1956) veröffentlicht

Unter dem Titel „Sir Lancelot“ finden sich sich im Heftinneren zwei je 17 Seiten lange Stories, beides Abenteuer, in denen Ritter Lancelot durch Klugheit und Mut obsiegt. Die erste Geschichte, „Sir Lancelot and The Castle Dangerous“, erzählt, nachdem Lancelot den König vor einem offenbar von Morgan le Fay in Auftrag gegebenen Giftanschlag bewahren konnte, vom Besuch einer sarazenischen Delegation aus Spanien unter der Führung eines Prinzen Ahmed, der noch vor Jahresfrist mit seinen maurischen Piraten die englischen Küsten überfiel. Zwecks besserer Überwachung nicht in Camelot, sondern in der Burg Pendragon untergebracht, stellt es sich schnell heraus, daß Modred und Morgan le Fay sich mit Ahmed verbündet haben, um mit der Hilfe seiner Truppen die Macht an sich zu reißen. Die Invasion scheitert, Lancelot kann (in einer Aktion, die an den Kampf gegen

die Armada erinnert) die sarazenischen Schiffe vernichten. Obwohl Lancelot Modred gegenüber grundsätzlich mißtrauisch ist, kann Arturs Nefen wieder einmal nichts nachgewiesen werden, und er geht straffrei aus, bleibt am Hof.

Die Geschichte ist grob anachronistisch, da Spanien erst im 8. Jahrhundert von den Mauren erobert wurde (was aber weder Comicautoren noch Filmschaffende davon abhielt, an der einen oder anderen Stelle maurische Piraten einzubauen). Auch die von Ahmed benutzte Armbrust ist ein Anachronismus.



Heft 606 © Dell Publishing 1954

Die zweite Geschichte, „Ordeal by Battle“ hat tatsächlich eine literarische Vorlage: den im 12. Jahrhundert entstandenen Roman „Lancelot, le chevalier de la charrette“ („Lancelot, the Knight of the Cart“) und erzählt von der Entführung Königin Guineveres durch den Raubritter Maleagant und ihre Befreiung durch Lancelot, eine bekannte Episode aus der Lancelot-Sage, die in verschiedenen Versionen überliefert ist. In diesem Abenteuer bleibt allein das verwandtschaftliche Verhältnis der hilfreich eingreifenden Lady Claire etwas verwirrend, aber es gibt auch wieder ein anachronistisches Detail: die Hosen Maleagants, die doch erst eine sehr viel spätere Mode kreierte.

Vielleicht plante man seinerzeit bei Dell eine ganze Reihe mit Lancelots als Titelhelden, aber es blieb ein One-Shot, bei dem sich sonst kein Bezug erkennen läßt. Minimale Parallelen zu der früher erschienenen Filmadaption „Knights of the Round Table“ (s.o.) mögen die Intrigen Modreds und Morgan le Fays und das diesbezügliche Mißtrauen Lancelots sein sowie der elaborierte Text in den Sprechblasen. Doch liegt hier weder ein Film zugrunde (Solche Ausgaben in der Reihe „Movie Clas-

sics“ schmückten auch Filmfotos auf dem Titelblatt.) noch eine TV–Serie, die ja immer wieder von Dell–Heften begleitet wurden (auch sie mit Filmfotos auf dem Titelblatt). Die britische TV–Serie „The Adventures of Sir Lancelot“ (siehe Filmteil), die auch erfolgreich im US–Fernsehen ausgestrahlt wurde, entstand erst 1956 und wurde 1957 dann auch mit einem Dell–Comic bedacht (siehe nächsten Eintrag). Einzig zu vermutender Zusammenhang ist der Zeichner, der beide Geschichten mit feinem, sorgfältige Strich zu Papier brachte: Bob Fujitani, der in jenen Jahren auch mehrere „Prince–Valiant“–Hefte für Dell zeichnete (s.u.). Ein Wort dürfte zweifellos, wenn man das Heft heute wieder liest, bei vielen, vor allem bei uns Deutschen, zumindest befremdlich wirken: Auf Bildseite 16 der ersten Geschichte heißt es, als Lancelot und seine Männer die Schiffe der Mauren in Flammen aufgehen lassen: „And in a matter of moments, another Saracen ship is a flaming holocaust...“! Allerdings muß man dazu wissen, daß das aus dem Griechischen stammende und auch in die englische Sprache übernommene Wort „holocaust“ ursprünglich tatsächlich nichts anderes bedeutete als das, was wir dort im Bild sehen: die vollständige Zerstörung durch Feuer. Erst mit der US–TV–Miniserie „Holocaust“, 1978 produziert und ab Januar 1979 mit weitreichenden Konsequenzen auch im deutschen Fernsehen ausgestrahlt, kam es zur endgültigen Durchsetzung, auch und gerade in Deutschland, des Wortes als Bezeichnung für den millionenfachen Mord an Menschen jüdischen Glaubens in ganz Europa durch die Nationalsozialisten (1979 in Deutschland „Wort des Jahres“). Seither zum Begriff geworden, ist es aber auch – gerade in Deutschland – ein „Schlagwort“ geworden, das nicht jeder einfach verwenden darf/sollte.

Sir Lancelot and Brian

Zeichnungen: John Buscema;
erschieden als Nr. 775 der „Dell Four Color Comics im März 1957;
in Großbritannien veröffentlicht als Nr. 27 der Reihe „A Movie Classic“ World Distributors 1956)

Bei diesem Heft handelt es sich nun tatsächlich um die Comicadaption einer TV–Serie, der bereits erwähnten britischen Serie „The Adventures of Sir Lancelot“ (siehe Filmteil). Nacherzählt werden hier die erste beiden Episoden, in denen Lancelot am Hof König Arturs auftaucht, sich zunächst einmal von einem falschen Verdacht befreien muß, indem er Gawain im Tjost besiegt, und (Episode 2) in dem Küchenjungen Brian einen treuen Knapen findet.

Perceval

Zeichnungen: René Bastard (1900–1975) u. Santo D’Amico (1927–1995).– Szenario: Jean Ollivier;

Verlag: Aventures et Voyages/Mon Journal 1959–1960;

7 Hefte im Pocket–Format erschienen

Ähnlich der dann im Anschluß im selben Verlag und Format erschienenen Serie „Lancelot“ (s.u.), auch von Jean Ollivier (geboren in Plourivo in der nördlichen Bretagne), dem Autor vieler historischer Abenteuererisierungen getextet, erzählt die Serie von den Abenteuern des Ritters Perceval le Gallois (französischer Name, in deutscher Übersetzung: Parzival), der zusammen mit anderen für König Arthur kämpft.

Lancelot

Zeichnungen: Jacques Blondeau (1925–1968).– Szenario: Pierre Fallot;
erschieden von 1959 bis 1962 im französischen „Journal de Mickey“

Diese erste Serie über den Ritter Lancelot dürfte ebenfalls bereits von der britischen TV–Serie inspiriert worden sein (siehe nächsten Eintrag).

Lancelot

deutscher Titel: Lancelot

Zeichnungen: Santo D’Amico (1927–1995) (u. Diso, Gaspare de Fiore u. Chiarolla), Franccy, Stelio Fenzo (1932–2022), Otello Scarpelli (1928–2010), Michel–Paul Giroud (*1933).– Szenario: Jean Ollivier (d.i. Yves Ollivier, 1925–2005) u. Michel–Paul Giroud.– Titelbilder: Santo D’Amico, Enzo Chiomenti u. Onofrio Bramante;

Verlag: Aventures et Voyages/Mon Journal 1961–1987;

deutsche Ausgabe: Lehning–Verlag, Hannover 1963–1965 (Die Titelbilder stammen von Harry Ehrh.)

Die französische Originalserie erschien mit 150 Heften im Pocket–Format (mit wechselnder Seitenzahl: 132 bzw. 164 Seiten, die aber auch Zusatzserien beinhalten) bei monatlicher, später dreimonatlicher Erscheinungsweise, dazu 44 sogenannte Alben (das sind Sammelbände).

In der Serie unveröffentlichte Episoden (u.a. gezeichnet von José Riera) erschienen 1962–1967 in der Reihe „Messire“, einer Art Spécial zur Serie „Lancelot“.

In Deutschland erschienen 54 Hefte im Kleinband–Format (in denen die Geschichten des Titelhelden Lancelot ab Ausgabe 18 nur noch einen Teil des Heftes ausmachten).

Band 1 („Kampf um Benaic“) erschien 1967 bei Lehning auch in Farbe als Heft 49 in der Reihe Bild–Abenteuer, wiederum nachgedruckt als Piccolo–Sonderband 65 im Norbert–Hethke–Verlag (Nachdruck und dann Fortführung der Lehning–Serie gleichen Titels, 1995–1999).

Die britische TV–Serie „The Adventures of Sir Lancelot“ (siehe Filmteil), produziert 1956, wur-

de nicht nur erfolgreich im US-Fernsehen ausgestrahlt, sondern konnte auch nach Frankreich (wo sie unter dem Titel „Le Chevalier Lancelot“ zu sehen war) verkauft werden. Dort inspirierte sie eine Comicserie, die im Verlag Aventures et Voyages, bekannt für historische Abenteuererien dieser Art, erschien. Die Titelbilder der ersten Hefte (1–18) zierten auch Fotos aus der TV-Serie sowie Hinweise auf die Ausstrahlung der Serie im Fernsehen. Ähnlich verfuhr man auch bei einer weiteren vom Erfolg einer TV-Serie profitierenden Serie im gleichen Verlag, bei „Ivanhoé“ (mit dem Lancelot ja auch eine gewisse Ähnlichkeit aufweist). In dem Fall konnte der Lehning-Verlag bei der deutschen Ausgabe diesen Werbeeffekt wiederholen, die Serie „Lancelot“ dagegen mußte ohne diese Unterstützung auskommen, da im Gegensatz zu „Ivanhoe“ diese Serie nicht für das deutsche Fernsehen übernommen wurde.



Heft 65 © Norbert Hethke Verlag 1998

In den ersten Folgen bleibt die Comicserie näher an der Sage von Lancelot, schildert seine Herkunft als Kind des Königs Ban von Benaic, seine Kindheit bei der Dame vom See und seine ersten Abenteuer in Frankreich (genauer gesagt: in der Bretagne – dieser Teil der Erzählung fehlt in der TV-Serie ganz), bis er schließlich als der Jüngste unter ihnen zu den Rittern der Tafelrunde stößt. Was dann folgt, sind ganz unterschiedliche mittelalterliche Abenteuerepisoden (mit Wikingern, einer als Hexe beschuldigten Frau, mit Zigeunern, aufrührerischen Adligen und Invasoren etc.), weniger beliebig allerdings als die der TV-Serie. So ist König Arthur durchgehend präsent, ebenso seine schöne Gemahlin Guenièvre (in der deutschen Fassung: Genoveva) und Merlin (der, auch das anders als in der TV-Serie, tatsächlich zaubern

kann – so verwandelt er sich einmal in eine Taube). Interessant ist, daß Arthur als eher schwache Persönlichkeit dargestellt wird, Einflüssen anderer, vor allem den Einflüsterungen seines Weibes, immer wieder nachgebend. Mehr als einmal agiert Lancelot deshalb gegen den ausdrücklichen Befehl seines Königs und gerade auch gegen die Interessen Guenièvres – von dem coup de foudre bei ihrem Anblick, als er an den Hof kommt, bleibt nicht viel, so negativ (wenn auch nicht immer oder von Beginn an) Guenièvre dargestellt wird. Viele der Abenteuer stehen in Zusammenhang mit der (in den Zeichnungen eher kleinen) Tafelrunde und nehmen ihren Anfang in den drei Residenzen König Arturs, Camaloth (Die französische Schreibweise wird übrigens in der deutschen Übersetzung beibehalten.), Tintagel und Kerlaon, und führen Lancelot und seinen Knappen Brian (mit Prinz-Eisenherz-Frisur) in die verschiedensten Regionen der Bretagne, Frankreichs, Britanniens und sogar Irlands (wo ja auch die letzte Episode der TV-Serie spielt).



Heft 18 © Lehning Verlag 1963-1965

In der deutschen Heftausgabe kam nur ein Teil des französischen Materials zum Abdruck, darunter allerdings (noch heftfüllend) der Beginn der Geschichte. Die Serie folgte der deutschen „Ivanhoe“-Reihe mit fast zwei Jahren Abstand und überlebte die Einstellung dieser Serie auch nur um drei Monate. Die Tatsache, daß ab dem Heft 39 mit der Serie „Rocky“ sogar Abenteuer aus dem Wilden Westen als Zusatzserie (zuvor Nachdrucke der „Abenteuer der Weltgeschichte“ und dann die französische Serie „Bayard, Ritter ohne Furcht und Tadel“, die auch als Zusatzserie (u.a.) in den französischen Originalheften erschien) mit größerem Seitenanteil als „Lancelot“ aufgenommen wurden, spricht

eigentlich Bände. Geschichten der verschiedenen Zeichner folgen in der deutschen Ausgabe ungeordnet und recht unvermittelt aufeinander. Etwas besser gezeichnete Episoden kamen erst in den späteren Heften zum Abdruck. In den Heften 49 und 50 sowie 53 und 54 (letzte Nummer) gab es, jeweils auf zwei Ausgaben aufgeteilt, solche mit Parcival (angekündigt noch als Parcifal) und ein Abenteuer mit Lancelot und (einer) Elaine. Zudem wurde es – mit Reduzierung der Seitenzahl (der Hefte und des Serienanteils) – Usus, die einzelnen Episoden erst im jeweils nächsten Heft zum Abschluß zu bringen und dann gleich mit der nächsten Episode zu beginnen oder bestenfalls die Abenteuer als Zweiteiler zu bringen.

Der geografische Handlungsraum dürfte vor allem die deutschen Leser zuweilen verwirrt haben, wechseln die Schauplätze doch beliebig von der Bretagne (auch präsent durch für deutsche Ohren wenig vertraute Namen) nach Britannien, ist von galischen Grafen (in einem Abenteuer um Iseult (= Isolde), die ihres Vaters beraubte Nichte Arthurs) die Rede oder vom Angriff der Angeln, vom Grafen von Wessex oder von Northumberland. Die Suche nach dem Schatz aus König Pendragons Vermächtnis führt ausdrücklich nach Cornwall, eine andere Reise hat die Insel Thule zum Ziel. Dazu kommen Ungenauigkeiten der deutschen Übersetzung, wenn von Großbritannien (!) die Rede ist oder Lancelot trotz seiner bretonischen Herkunft in den ersten Heften später mehrmals als Brite angesprochen wird. Tintagel, tatsächlich an der rauhen Küste Cornwalls gelegen, wird am (!) Erne verortet. Einen Fluß Erne gibt es in Irland, einen mit Namen Ernée in der Loire-Region – beides dürfte nicht passen. Der Name Gawains wird mal Gawan, mal Gauwayn geschrieben. Nur die Ausrufe Lancelots („Beim Gral“) und Arthurs („Bei Pendragons Schwert“ – nicht etwa Excalibur) dürften sich schon im französischen Original finden.

Illustrierade klassiker 203: Parsifal och gralen

deutscher Titel: Illustrierte Klassiker 194: Die Suche nach dem Gral

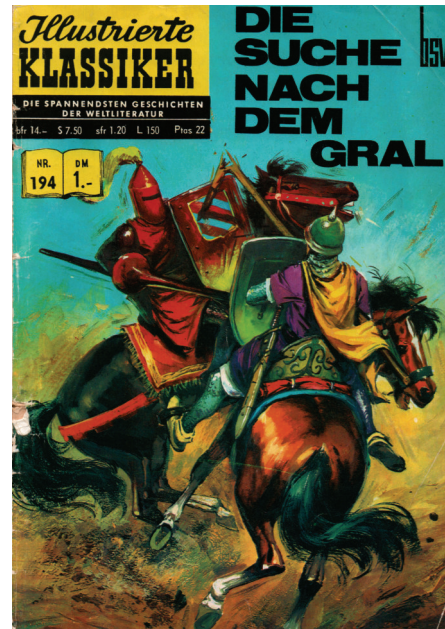
Verlag: Williams Förlags AB 1969;
nach dem Versroman von Wolfram von Eschenbach;

deutsche Ausgabe: Bildschriftenverlag, Aachen (Die Reihe erschien von 1956 bis 1972.);

als Nachdruck im Norbert-Hethke-Verlag (1991–2002) trägt dieser Band die Nummer 141.

Dieser zweite Beitrag der „Illustrierten Klassiker“ zum Artusstoff gehört in die in Schweden produzierten Ausgaben der Reihe, die zwar in die höheren Nummern der deutschen Ausgabe integriert wurden, nicht jedoch in den USA selbst erschienen. Gezeichnet wurde der Band als Auftragsar-

beit in einem spanischen Studio. Die Zeichnungen sind, soweit es Personen und Gesichter anbelangt, sehr kantig und bleiben auch bei besser gelungenen Szenen (Zweikämpfe, vor allem zu Pferd) eher skizzenhaft. Besonders die Frauengestalten sind allzu modern, und das „schreckliche Ungeheuer“, dessen sich Gawan erwehren muß, ist eine Lachnummer.



Heft 194 © Bildschriftenverlag 1956–1972

Zum Inhalt: Die recht ausführliche Einleitung behauptet den historischen Ursprung der Sage (ein keltischer Ritter, der um 500 n. Chr. gegen die eindringenden Anglo-Sachsen kämpfte) als Tatsache (und ist auch mit der deutschen Übersetzung „germanisch“ zu kritisieren)! In wenig abwechslungsreichem Seitenlayout wird dann der mittelalterliche Versroman „Parzival“ (im deutschen Heft Parzifal geschrieben) von Wolfram von Eschenbach ohne jede Akzentuierung als eine beinahe ununterbrochene Abfolge von ritterlichen Zweikämpfen nacherzählt. Daß die komplexen Themen sowohl der mittelalterlichen Gesellschaft als auch die mit universellem Anspruch dabei nicht berücksichtigt werden, überrascht nicht, schon eher angesichts der Struktur der bloßen Nacherzählung die vielen Auslassungen. Ersteres und auch einige Auslassungen (u.a. Herzog Orilus und sein Weib) sind sicherlich vor allem dem jugendlichen Lesepublikum geschuldet. Die Nacherzählung einer Handlung voller recht fremd bleibender Elemente, die ungewohnten Namen der Figuren, die zum großen Teil (wenn auch nicht immer konsequent richtiggeschrieben) beibehalten und nur im Einzelfall (Anjou, Wales, Lohengrin) „angeglichen“ werden, nicht zuletzt aber auch der unvermittelte Wechsel zu Gawan als Protagonisten der Aventiuren, bei dem die Struktur der literarischen Vorlage mit zwei Helden nicht vermittelt wird – all das verhindert, daß

die jungen Leserinnen (?) und Leser wirklich in die Handlung eintauchen können. Am Ende ist die Geschichte weitgehend an ihnen vorbeigerauscht. Und während der schwedische Originaltitel Parzival im Zusammenhang mit dem Gral nennt, nimmt der deutsche Titel nur auf einen Teil der Handlung Bezug und erschwert zusätzlich die Identifizierung des Helden. Das schöne Titelbild verweist auf viele Szenen des Bandes, auf die wohl gemeinte – den Kampf zwischen Parzival und Feirefis – sogar besser als die Zeichnung im Heft, verkürzt aber dennoch den eigentlichen Gehalt der Vorlage.

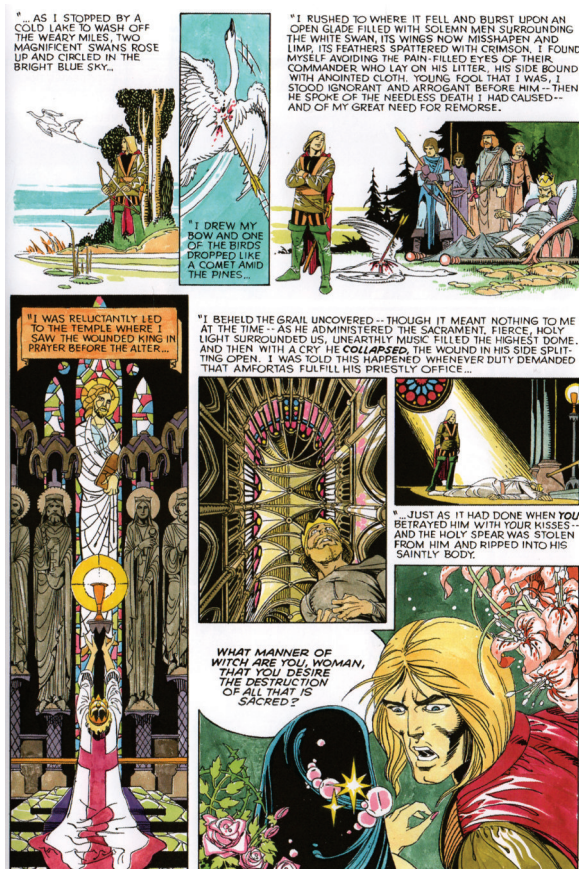
Parsifal

Zeichnungen: P. (Philip) Craig Russell (*1951). – Adaption u. Szenario: Patrick C. Mason

nach der gleichnamigen Oper von Richard Wagner;

Erstveröffentlichung 1976/77 in Star Reach Comics 8 u. 10 (Teile 1 u. 2 in schwarzweiß), dann alle drei Teile als farbiges Heft, mehrere weitere Veröffentlichungen,

zuletzt in: The P. Craig Russell Library of Opera Adaptations vol. 2, NBM Nantier-Beall-Minoustchine Publishing, New York



Bildseite 23 © Russell/Mason 1977-1990 (aus: The P. Craig Russell Library of Opera Adaptations Vol. 2 © Nantier-Biall-Minoustchine)

Eine Oper als Comic? Bilder statt Noten? P. Craig Russell hat sich mehrfach diesem Wagnis gestellt

und sehr umfangreiche Adaptionen („The Ring of the Nibelung“) geschaffen, aber auch kürzere. Musikexperten loben seine angemessenen und stimmigen Umsetzungen. Nun, ich stehe der Musik nicht nahe genug (und, wie ich zu meiner Schande gestehen muß, schon gar nicht einem Großteil des Wagnerschen Opus), um das beurteilen zu können. Dennoch möchte ich diese Adaption eines Teils von Wagners Bühnenweihfestspiel „Parsifal“ hier mit aufnehmen (vorzustellen, wäre aus dem eingeräumten Grund zuviel gesagt).

Die Illustration – oder besser gesagt: bildliche Umsetzung – des 2. Akts des „Parsifal“ umfaßt 31 Bildseiten und teilt sich in drei gleich lange Kapitel: His Journey, His Temptation, His Victory. Der Autor hat dabei, wie er auch selbst erklärt, eine wesentliche Veränderung an der Funktion Parsifals vorgenommen, an der Rolle des Erlösers. Die Textbearbeitung hat eine sehr lange Einleitung, in der die Bilder nur von sie beschreibendem Text begleitet werden, dann tritt diese Art von Text zugunsten von Sprechblasen in den Hintergrund, um im letzten Teil wieder eine größere Rolle zu spielen. Das Seitenlayout stellt auf ganz eigene Art Zusammenhänge zwischen den dichtgedrängten Einzelbildern her. Die Zeichnungen sind sehr viel stilisierter (zum Teil allegorisch) als zum Beispiel in „The Ring of the Nibelung“ – aber gerade in der Variabilität des Zeichenstils (zum Beispiel mit Blick auf weitere Adaptionen musikalischer Werke durch P. Craig Russell) liegt ja auch zumindest ein wesentliches Element seines Einfühlungsvermögens für das jeweilige Werk –, ja, geradezu kantig und sehr farbig. Sowohl Parsifal selbst als auch und vor allem die weiblichen Figuren sind sehr modern, der Zeit ihrer Entstehung näher als dem Mittelalter oder dem 19. Jahrhundert.

La leggenda di Topolinda e Topolotto

deutscher Titel: (Aus Minnies Bücherschrank:)

Die Legende von Minniva und Mickylot

Zeichnungen: Giuseppe Zironi (*1960, pencils)

u. Luciano Milano (inks). – Story: Claudia Salvatore;

Erstveröffentlichung: 1983;

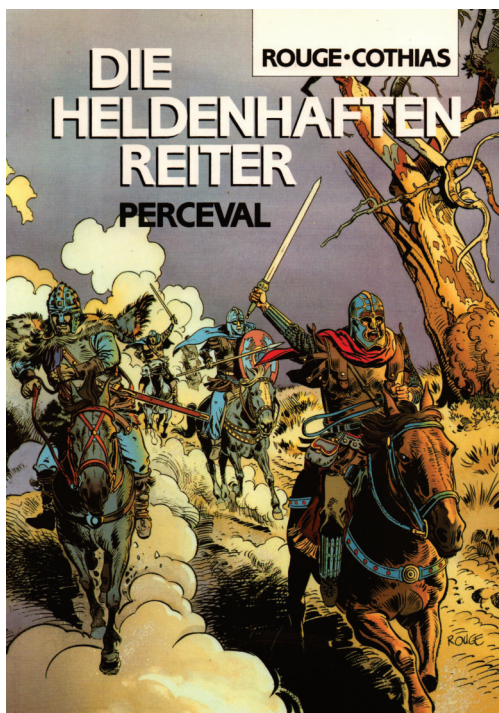
deutsche Veröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch Royal 2 – Nobler Nachwuchs, Egmont/Ehapa 2015

Die Liebesgeschichte von Ginevra und Lancelot ist bekannt, kaum jemand aber kennt die von Minniva und Mickylot, die nun dem Vergessen entrissen wird. Die schöne (und entsprechend eingebildete, aber auch erfolgreiche) Ginevra und Minniva sind seit ihrer Kindheit befreundet, doch auch Rivalinnen. Ginevra ist Herrin auf Schloß Camelot, und alle Ritter der Tafelrunde machen ihr den Hof, als ein Traum Minniva, die immer noch nach ihrem Ritter in glänzender Rüstung sucht, nach Camelot führt. In diesem Traum hat sie sich unsterblich in

Mickylot, den Vetter von Lancelot, verliebt. Der jedoch erweist sich als ausgesprochener Tölpel, an dessen Ausbildung schon Merlin verzweifelte. Minniva wäre keine Frau, wenn ihr da nichts einfiel, und so nimmt sie die Sache selbst in die Hand. Eine angesichts der Defizite von Mickylot nicht auf Anhieb erfolgreiche Inszenierung, für die sich sogar einen (zahmen) Drachen ausleiht, läßt Mickylot, nachdem er sie „gerettet“ hat, selbst daran glauben, er sei ein heldenhafter Ritter. Und so wird er in die Tafelrunde aufgenommen und bleibt, auch das nur mit forscher Nachhilfe durch Minniva, ein Leben lang der Ritter ihres Herzens.

Les héros cavaliers

deutscher Titel: Die heldenhaften Reiter
 Zeichnungen: Michel Rouge u. Philippe Tarral (*1962, ab Band 3).– Szenario: Patrick Cothias (*1948).– Farben: Marianne Rousseau (1–3) u. Philippe Tarral (4–6);
 Erstveröffentlichung im Magazin „Vécu“ (Teil 1 Nr. 12–19/1986, Teil 2 z.T. Nr. 32/1988), Albenausgabe 1986–1997: Collection Vécu, Éditions Glénat;
 deutsche Ausgabe: Reiner-Feest-Verlag, Mannheim 1987–1988;
 1. Perd-cheval.– 2. La grande ourse.– 3. Mark de Cornwall.– L’esprit de vermine.– 5. Blanche Fleur.– 6. La faim des illusions
 1. Perceval.– 2. Der Große Bär



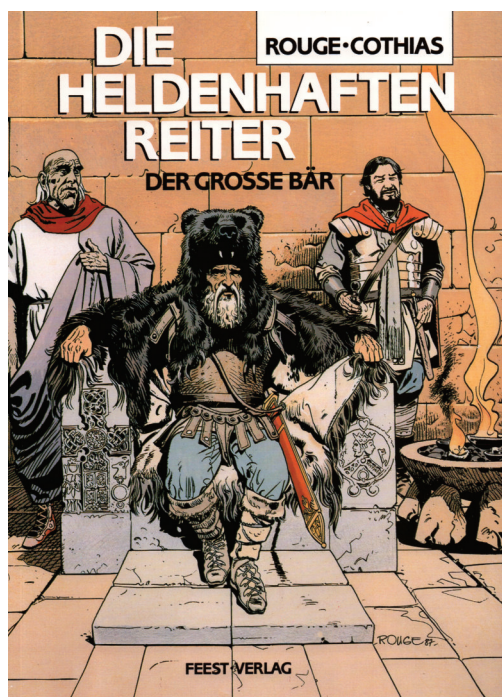
Band 1 © Reiner-Feest-Verlag 1987

Als in den 80er Jahren der Verlag Glénat im haus-eigenen Magazin (ab 1985) und in der Alben-Collection „Vécu“ eine Vielzahl von Historiencomics auf den Markt brachte, befanden sich darunter nicht wenige Ritterserien. Sie fanden mit dem

Verlag Reiner Feest auch ihren Weg nach Deutschland – inhaltlich wie zeichnerisch dem weit überlegen, was die Leser hierzulande aus „Sigurd“ oder „Falk“ kannten, aber leider durchweg unvollständig abgebrochen. Zu den Ritterserien darf man auch diese zählen, auch wenn die Ritter darin zum Teil noch die Rüstungen römischer Legionäre tragen. Die heldenhaften Reiter, das sind Arthurs Ritter (der Tafelrunde), der eigentliche Protagonist aber ist der Titelheld des ersten Bandes, Perceval. Was schon frühe britisch-walisische (und englische) „Historiker“ im Mittelalter versuchten, nämlich die Legenden um Arthur in einen historischen Zusammenhang zu stellen, was sich auch durch einen großen Teil der Artus-Comics zieht (siehe die vorherigen Abschnitte), das läßt auch Patrick Cothias, Großmeister des französischen Historiencomics, hier auf sehr eigenwillige Art seinem Protagonisten Perceval/Parzival angedeihen, eingebunden in die Welt Arthurs und der bekannten Elemente wie der Tafelrunde und der Suche nach dem Gral.

Zeit der Handlung ist das sechste Jahrhundert (Konkret wird im ersten Band die Jahreszahl 540 genannt, später wird die Zeit etwas früher angesetzt, doch gehen die zeitlichen Bezüge (Weg-gang Konstantins) zuweilen auch durcheinander.). Die römischen Besatzungstruppen haben Britannien verlassen, die Erfolge der Romanisierung vermischen sich zusehends mit den ursprünglichen einheimischen Lebensgewohnheiten. Das Land ist durch die eindringenden Sachsen (unter ihren Führern Hengis und seinem noch grausameren Sohn und Nachfolger Octha) bedroht, die zunächst sowohl von den Römern als auch von den Briten als Hilfstruppen beschäftigt wurden. Arthur, der behauptet, der Sohn Uther Penn Dragons zu sein, ist ein zunächst lokaler Kriegsherr, gewandert in der Witterung angepaßte römische Rüstung sowie ein übergeworfenes Bärenfell – wohl, um eindrucksvoller zu erscheinen, seine Gegner zu schrecken. Er und seine „Ritter“ (die Reitertruppen der römischen Armee) leben in einem befestigten Römerlager und durchziehen das Land mit kriegerischen Aktionen, um die eigene Macht, den Einfluß im Land zu erweitern – weit entfernt vom Bild des rechtmäßigen Königs, der dem Land den Frieden bringt, ganz im Gegenteil. Arthur selbst, der „Große Bär“, ist längst nicht mehr jung, seine Ehe mit Geneveva nur noch Fassade, da sie sich nach Lancelot verzehrt, der vor sechs Jahren aufbrach, den Gral zu „erobern“. Dieser Gral und seine Bedeutung sind ein Streitfall, nicht zuletzt zwischen Merlin (hier ein etwa sechzig Jahre alter Mann, eingeführt als der „grüne Mann“, der behauptet, seit Anbeginn der Zeit zu leben, und der jetzt halbnackt, struppig und ungepflegt oder als Hirsch verkleidet durch die Wälder streift) und einem Priester des „Hofes“. Neben Lancelot tref-

fen wir auch auf weitere uns bekannte Charaktere: Keu (Kay), Arthurs Ziehbruder, ist sein zwielichter Berater in römischer Kleidung, Gauwein ein loyaler Ritter. Mark von Cornwall wird zu Arthurs Gegner, als dieser versucht ihn zur Gefolgschaft zu erpressen, indem er seine Frau Isolde als Geisel behält und Tristan zu ihrer Bewachung abstellt (was dann wieder zu einer ebenfalls sehr eigenwilligen Einbindung der Geschichte von Tristan und Isolde führt). Vielleicht noch aufzulisten: Vivianne, das ist hier eine im Ausleben ihrer Sexualität nicht wählerische Dorfschönheit, die versucht, den etwas jüngeren Kern Ab Efrog zu verführen.



Band 2 © Reiner-Feest-Verlag 1988

Kommen wir nun zum eigentlichen Protagonisten, den wir aber schon erwähnt haben: Es ist der vierzehnjährige Kern Ab Efrog, dem bald darauf der vor den Häschern Arthurs fliehende Merlin einen anderen Namen geben wird: Perd-Cheval – der sein Pferd verloren hat. Das lautmalersche Mißverständnis, das daraus Perceval macht, wird in der deutschen Übersetzung (Kern-zu-Fall) nur unzulänglich wiedergegeben. Dieser – nennen wir ihn gleich so – Perceval wurde von seiner Mutter, die einen römischen Hof bewirtschaftet und offenbar äußerst rigoros gegen Marodeure vorgeht, in den Wald geschickt, nachdem sie ihren Mann und ihre zwei älteren Söhne im römischen Kriegsdienst verloren hat. Dort im Wald soll Perceval in aller Unschuld und ohne Kenntnis des Schlechten in der Welt, allem voran natürlich Krieg, aufwachsen. Daß das nicht so ganz klappt, zeigt die Episode mit der jungen Vivianne. Eine Begegnung mit Gauwein und seinen „Rittern“ fasziniert den Jungen so sehr, daß er – zum Schrecken seiner Mutter, die, kaum daß sie ihm noch in paar ihrer Mei-

nung nach wohlmeinende Ratschläge mit auf den Weg gegeben hat, vom Blitz erschlagen wird – aufbricht in die Welt, um ebenfalls Ritter bei Arthur zu werden. Sein weiterer Weg ist zunächst einmal geprägt von Naivität, entsprechender jugendlicher Rücksichtslosigkeit, von „unschuldiger“ Brutalität und ungehemmter Gewalttätigkeit – auch das also ein Bild, das der überlieferten Legende in Teilen geradezu diametral entgegensteht: Perceval gegen den Strich gebürstet.

Und all das präsentiert Patrick Cothias uns in zum Teil sehr verwirrenden Parallelmontagen unterschiedlichster Handlungselemente, eine Struktur, die sowohl den Einstieg erschwert (zumal sich keine Figur, wirklich niemand als Sympathieträger anbietet) als auch die Charaktere uns fremd bleiben läßt. Die Zeichner – beide im typischen Stil französischer Historiencomics, Tarral dann aber wesentlich farbintensiver – illustrieren die Geschichte freizügig in Sachen Erotik und sehr deutlich bei den nicht wenigen Gewaltszenen.

In Deutschland erschienen seinerzeit nur die ersten beiden Bände (Wie schon im Fall der „Pforten des Himmels“ (s.o.) erschien das dritte Album erst, als es den Feest-Verlag nicht mehr gab.), und es ist auch nicht davon auszugehen, daß es in absehbarer Zeit zum Beispiel eine Gesamtausgabe geben wird. Für den Fall jedoch sollten auch die ersten beiden Alben noch einmal sorgfältiger übersetzt werden.

Wolf, der Gralsritter

Zeichnungen: Georg Hahn;

Verlag: Comic-Archiv (Jürgen Metzger), Fürth 1997

Fancomic im Piccoloformat, wieder einmal der eines Wäscher-Epigonens, mit den Abenteuern eines Ritters Wolf von Hohenfels, der mit der Artussage nichts zu tun hat – Verlagsauskunft: „Weitere Hefte sind bereits gezeichnet und werden bei Verkaufserfolg erscheinen.“ Der war dann aber wohl doch nicht so groß, jedenfalls ist nur das erste (von vier bereits gezeichneten) Heft – „Rauher Empfang“ – erschienen.

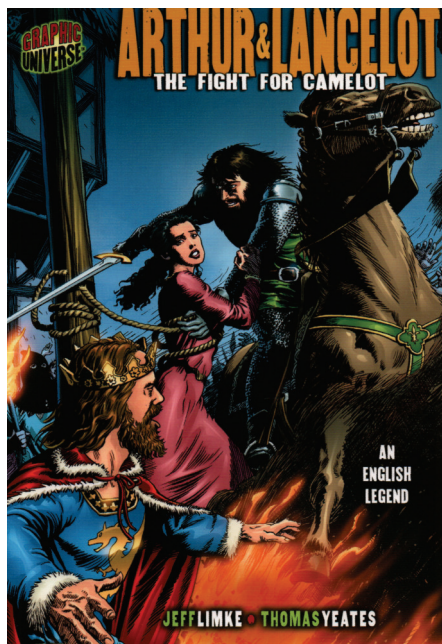
Arthur & Lancelot – The Fight for Camelot: An English Legend

Zeichnungen: Thomas Yeates (*1955).– Szenario: Jeff Limke

nach „Le Morte d'Arthur“ von Thomas Malory; Verlag: Lerner Publishing, Minneapolis 2008 (in der Reihe „Graphic Universe: Graphic Myths and Legends“)

Auch der zweite Beitrag zur Artussage in dieser Reihe, die bereits weiter oben vorgestellt wurde, hat Thomas Malory, aber auch weitere Überlieferungen oder Traditionen (zum Beispiel der Vorwurf gegen Königin Guinevere, einen Ritter vergiftet zu haben, der auch in der BBC-Serie „The Legend of King Arthur“ von 1979 berücksichtigt

wurde) zur Vorlage. Die Geschichte beginnt deutlich später, schließt nicht direkt an das Ende der vorausgegangenen Adaption an. Arthur ist schon lange König (und Merlin ist schon längst nicht mehr in Camelot), auch mit Guinevere verheiratet, als Lancelot am Hofe auftaucht. Es folgen die bekannte Geschichte von Lancelot und Guinevere, aber auch die von Elaines verräterischer Liebe zu ihm, von der Entführung der Königin durch Sir Melegrance und ihrer Befreiung durch Lancelot, von den Intrigen Mordreds, der Not Arthurs, Gawains Feindschaft zu Lancelot. Die Nacherzählung endet unerwartet mit der Rückgabe Guineverses (über deren Haltung dazu sich der Text ausschweigt). Lancelot nennt es einen traurigen Tag – nicht aus den anzunehmenden Gründen, sondern weil er voraussieht, daß das nun das Ende der Tafelrunde sein dürfte, zerstört von Neid, Eifersucht, Unehrllichkeit und Verrat. Die Welt wird nicht mehr dieselbe sein, eine letzte Schlacht wartet und damit das Ende einer Ära. Aber, so der Text, „that is a tale for a future time“...



© Lerner Publishing 2008

Obwohl auch wie schon der vorausgegangene Band aus vielen Episoden zusammengesetzt, ist die Handlung in diesem Fall zum Teil etwas unzusammenhängend, um nicht zu sagen: unübersichtlich. Was die Zeichnungen anbelangt (auch sie von Thomas Yeates), ist gerade der Lancelot im Aussehen ein wenig zu modern geraten und nicht wirklich ein Sympathieträger (allenfalls für Amerikaner vielleicht).

Ein weiterer Band, der die Geschichte zu Ende erzählt, ist bislang nicht erschienen. Wohl aber ein Band über Tristan und Isolde – und der findet sich deshalb an entsprechender Stelle im folgenden Abschnitt.

Lancelot

deutscher Titel: Lancelot

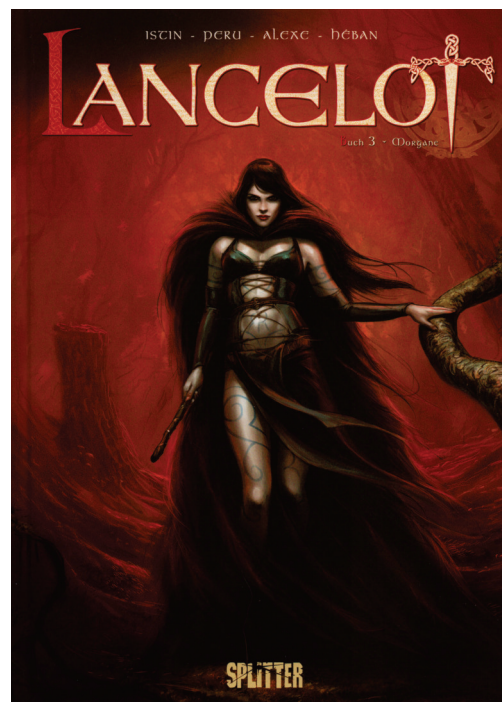
Zeichnungen: Alexe (d.i. Alexe Tygra, *1977; Storyboard Band 1: Jean–Luc Istin).– Szenario: Jean–Luc Istin u. Olivier Peru (Co–Autor Band 2, Szenario ab Band 3).– Farben: Élodie Jacquemoire (1, 2), Jacques Lamontagne (1, 3, 4) u. Olivier Héban (2–4);

Verlag: MC Productions/Soleil Productions (Collection Soleil Celtic: Légendes Arthuriennes) 2008–2014 (Intégrale 2016);

deutsche Ausgabe: Splitter–Verlag 2011–2014;

1. Claudas des terres désertes.– 2. Iweret.– 3. Morgane.– 4. Arthur

1. Claudas vom wüsten Land.– 2. Iweret.– 3. Morgane.– 4. Arthur



Band 3 © Splitter–Verlag 2011

Ein weiteres Mal, daß sich Jean–Luc Istin anschickt – man möchte inzwischen fast sagen: sich anmaßt –, einen Teil der Artussage neu zu interpretieren, und diesmal ist Lancelot „dran“. Wie bei Istin nicht anders zu erwarten, beginnt es mit Merlin (dem auch die fast letzten Szenen im abschließenden vierten Band gehören), doch schon kurz darauf begegnen wir dem Baby, das einmal Lancelot werden soll. Der ebenso machtgierige wie skrupellose Fürst Claudas (der nichtsdestotrotz später auf der Seite der Guten kämpfen wird) hat seinen Nachbarn, Ban von Benwick, überfallen. Die Flucht des Königspaares endet mit Tod und Kerkerhaft, aber das Baby wird von Viviane, der Herrin des Sees, gerettet und von ihr in ihrer Welt, im Sidh im Tal ohne Wiederkehr in der Brocéliande, dort, wo sie und Merlin, der sich von der Welt zurückgezogen hat, leben, in Sicherheit gebracht. Schnell hat sie das Geheimnis des Kin-

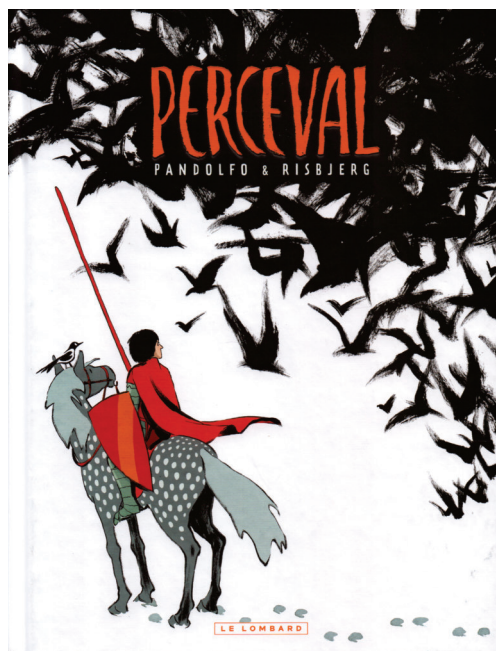
des entdeckt, das der Vater geheimhalten wollte: Es ist kein Sohn, es ist ein Mädchen, das jetzt auf den Namen Galaad getauft wird. Als Galaad als junger Mann, erzogen, ausgebildet und jetzt unter seinem Namen Lancelot, hinauszieht, wird sie von Viviane mit einem Schwert ausgestattet, das ihr wahres Geschlecht verbirgt. Der Kampf des dunklen Druiden Iweret, dem Merlin fast alle Macht geraubt hat, gegen ihn und Viviane, Claudas' Kämpfe gegen weitere Nachbarn in der Bretagne (Letavia) und Waisen gewordene Söhne, die nach Rache dursten, sowie das Aufbegehren von Vivianes Tochter Morgane (Iblis) gegen die Pläne ihrer Mutter tragen dazu bei, daß die Ereignisse immer komplizierter werden. Mit dem dritten Band verlassen wir die Bretagne und folgen Lancelot und seinen Gefährten, darunter Parsifal, einen kleinen Dieb, den Viviane Lancelot zur Unterstützung und die Seite gestellt hat (und der erst ganz am Ende erfährt, daß die Stimme Gottes, die ihm stets sagte, was er tun solle, in Wirklichkeit die Stimme Merlins war), nach Britannien an den Hof von Camelot. Nunmehr kommt auch erstmalig ein Teil der bekannten Figuren und Ereignisse der Artussage ins Spiel, wenn auch – wie sollte es anders sein? – in deutlich veränderter Akzentuierung. Schließlich muß ja manches dem neuen Ansatz angepaßt werden, angefangen bei der Affäre von Lancelot und Genevra. Hier scheinen sie übrigens alle Lancelot zu begehren, in welcher Gestalt auch immer: Morgane, Genevra und Arthur. Aber es wird mehr als das verändert, was sowohl die Entwicklung (deutlich stärkere Gewichtung des „historischen“ Aspekts der sächsischen Bedrohung) als auch die Rollen der Beteiligten (die intrigante Rolle Méléagants, vor allem aber die – ein psychologisch durchaus interessanter Ansatz – vollkommen andere Darstellung der Ehe von Arthur und Genevra) angeht. So verbringt zum Beispiel Morgane eine Liebesnacht mit Arthur „nur“ in einem Traum, den sie sich und ihm beschert und in der sie dennoch (!) schwanger wird. Um ihren Sohn Mordred, der so von Merlin nicht vorgesehen war, zu schützen, setzt sie ihn und Viviane gefangen und tritt Merlins Erbe als (fast) allmächtige Zauberin an, verbündet sich gegen Arthur gar mit den Sachsen und vergrößert ihr Heer durch von den Toten erweckte Krieger. Auch wenn es durchaus gelungene Effekte gibt, auch wenn die finale Konfrontation von Arthur und Merlin (in Camelot) etwas von der Wucht einer griechischen Tragödie hat, letztlich ist der neue Ansatz nicht schlüssig umgesetzt, kann nicht überzeugen (auch wenn unübersichtliche Parallelmontagen oder das überraschende (Wieder)Auftauchen von Charakteren von den Lücken und Widersprüchen ablenken sollen). Ist das Ganze nun ein Spiel mit Rollen, eine dem Zeitgeist verpflichtete Übung in Diversität? Oder ist es nur ein vordergründiger Aufhänger für Vo-

yeurismus? In der vier Jahre später gestarteten Serie „Excalibur Chroniques“ (s.o. im Abschnitt über Merlin) ist Istin und seinem Team ein durchaus vergleichbarer neuer Ansatz (mit einer gänzlich anderen Rolle für Morgane) sehr viel überzeugender gelungen.

Die Zeichnungen sind zunächst ein sehr geschmeidiges Beispiel für den Stil des Historiencomics, werden aber im weiteren Verlauf des zweiten Bandes etwas gröber, vor allem bei Massen- und Kampfscenen, aber auch bei manchen kleineren Bildausschnitten.

Perceval

Zeichnungen: Terkel Risbjerg (*1974).– Szenario: Anne–Caroline Pandolfo (*1970).– Farben: Anne–Caroline Pandolfo u. Terkel Risbjerg; Verlag: Le Lombard 2016



© Éditions Le Lombard 2016

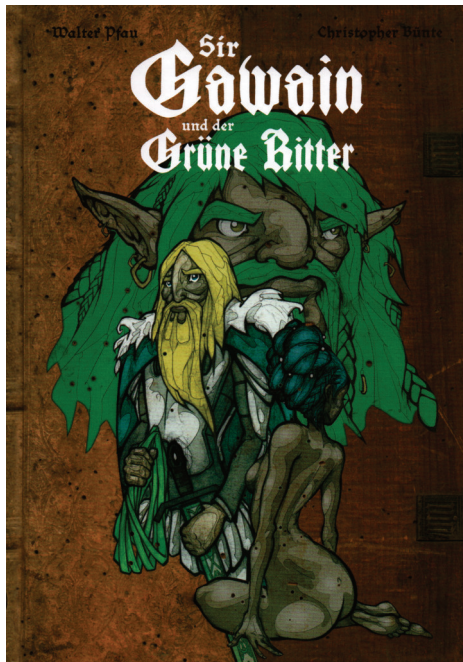
Der Comicfan mag sagen, das sind Zeichnungen, wie man sie eben von einer Graphic Novel erwarten kann, doch die bewußt einfach gehaltenen und sehr farbstarken Zeichnungen, das erschließt sich den Leser(innen) sehr bald, sind auf ihre Weise eine adäquate Illustration des Stoffes. Erzählt wird auf 180 Seiten, inspiriert von Chrétien de Troyes, die Geschichte Percevals, seine Jugend im Wald, die Begegnung mit den Rittern, Abschied von der Mutter und Aufbruch zu König Arthur, die Begegnung mit Blanchefleur, der Fischerkönig und die Gralssuche und schließlich seine Namensfindung. Das geschieht in mehreren unterschiedlich langen Kapiteln und unter besonderer Berücksichtigung des Sprechens mächtiger Tiere: ein Beispiel für französisch–dänischen Kulturaustausch und für erwachsene Leser(innen) mit Sicherheit ein interessanter Beitrag zur Auseinandersetzung mit der literarischen Vorlage – ob schon für jüngere Le-

ser(innen) eine empfehlenswerte Lektüre, sei einmal trotz verwendeter Stilelemente dahingestellt, aber da dürfte dann die Adaption von 2022, „La légende oubliée de Perceval“ (s.u.) eine empfehlenswerte Alternative sein.

Sir Gawain und der grüne Ritter

Zeichnungen: Walter Pfau.– Szenario: Christopher Bunte;

Verlag: Selbstverlag 2016



© W. Pfau/C. Bunte 2016

Zwischen der dritten und der vierten Filmadaption (siehe Filmteil) dieser Ritterromanze aus dem 13. Jahrhundert erschien eine deutsche Adaption als Graphic Novel – und sie schlägt sich gut, der zu diesem Zeitpunkt noch ausstehenden vierten Verfilmung in mehr als einer Hinsicht weit überlegen: in Sachen Werktreue bei Handlung und Charakterisierung der Figuren, vor allem aber in Sachen Humor und reizvoller Präsentation. Zwar beschränkt sich die werkgetreue Wiedergabe auf die Ereignisse, die der Geschichte den Rahmen geben, die beiden Neujahrstage, und eine ganz zentrale Episode während Gawains Queste, den Aufenthalt in der Burg Sir Bersilaks, doch wird durch diese Konzentration eine angemessene Akzentuierung im Sinne der Charakterisierung des Protagonisten erzielt, ohne sich in weiteren Episoden zu verlieren. Erzählt wird das mit viel Sinn für ganz unterschiedliche Ebenen des Humors, dabei die Ironie der literarischen Vorlage aufgreifend und durchaus moderne Entsprechungen findend. Das beginnt schon mit der gelungenen Einführung, dem Weg nach Camelot, auf dem die sehr witzige Figur des Schweinebauern (und sein Schwein) und der schwärmerische Mönch zusammentreffen. Und wer würde beim Aufmarsch des Königs und seiner Ritter nicht an den Starrummel unserer Zeit denken, wenn das

kleine Mädchen ganz hin und weg ist, weil die Königin es angesehen hat: Lady Guinevere als Angelina Jolie oder umgekehrt? Auch daß Guinevere, die Damen des Hofes und sogar die Dienerinnen, vor allem aber Lady Bersilak mit ihren herausragenden und entsprechend in Szene gesetzten körperlichen Vorzügen eher an Playboy–Models denken lassen denn an züchtige Damen des Mittelalters, ist als bewußter Anachronismus wohl als Kommentar zu verstehen. Die Sitten am Hofe König Artus' wurden jedenfalls nie als derartig locker dargestellt!

Den vier Jahreszeiten der Vorlage entsprechend (wenn auch nicht ganz konsequent umgesetzt) spielt die Natur in den Zeichnungen eine große Rolle, die Darstellung ihrer Schönheit und Erhabenheit (in zum Teil sehr großformatigen Bildern, in Panoramen), aber auch des Naturerlebnisses.

Überhaupt die Zeichnungen: Sie mögen zunächst gewöhnungsbedürftig sein mit den immer wieder verzerrt dargestellten Figuren, mit Einzelbildern, die man etwas länger betrachten muß, um zu erkennen, was genau dargestellt ist, mit Zeichnungen, die stets den Eindruck erwecken, noch nicht ganz fertig zu sein, immer noch etwas vom Scribbeln zu haben, mit Farben, die durchgängig von einem leichten Grauschleier überzogen zu sein scheinen (und nicht zuletzt der extensive Gebrauch von lautmalenden Wörtern), und doch: Man entdeckt großartige Kompositionen, abwechslungsreiche Perspektiven – und die Szenen zwischen Gawain und Lady Bersilak sind ja ohnehin ein Traum für den männlichen Leser, an Deutlichkeit nicht zu überbieten und dennoch mit Raum für die eigene Phantasie (*tschuldigung!). Einleitung, Übergänge zwischen den drei Akten, in die Handlung aufgeteilt ist, sowie die zwischen den Tagen in der Burg Sir Bersilaks (die übrigens allesamt in Versform präsentiert werden) und auch andere fast ornamentale Details weisen manch einen Anklang an Jugendstilbilder auf: alles in allem eine bildliche Darstellung, in die zu vertiefen sich lohnt.

Abgerundet wird das Buch durch eine umfangreiche Sammlung von „Gastzeichnern“, deren Beiträge zum Thema in den unterschiedlichsten Stilen eine nähere Betrachtung ebenfalls verdienen.

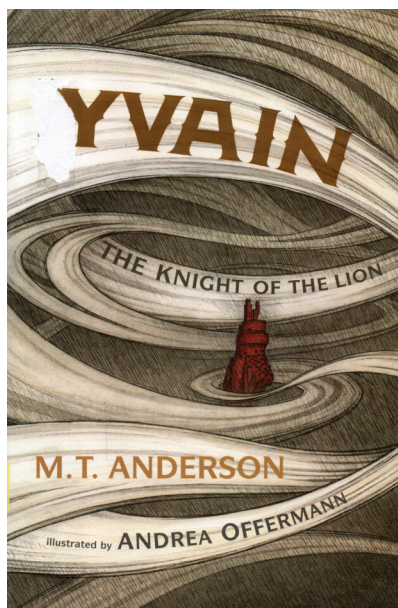
Der Band erschien übrigens ein Jahr „zu früh“ für den ein Jahr später vom Literaturnetzwerk Thüringen ausgeschriebenen Graphic–Novel–Wettbewerb, in dem sich die Bewerber mit ebendiesem Werk auseinandersetzen sollten. Die Adaption von Bunte und Pfau wäre sicherlich preiswürdig gewesen, aber was aus der Ausschreibung wurde, entzieht sich leider meiner Kenntnis.

Yvain – The Knight of the Lion

Zeichnungen: Andrea Offermann (*1980).– Adaption: M. T. (Matthew Tobin) Anderson (*1968)

nach dem Roman „Yvain ou Le Chevalier au li-

on“ von Chrétien de Troyes;
Verlag: Candlewick Press, Somerville, Massachusetts, 2017



© Candlewick Press 2017

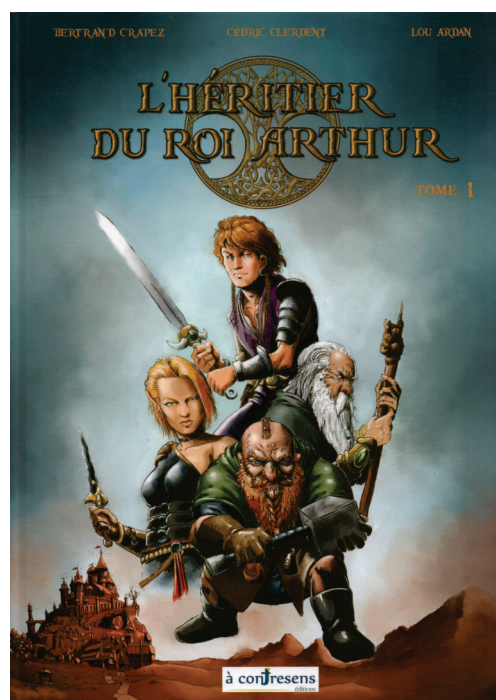
Die Ironie, die er bei Chrétien de Troyes gefunden habe, vor allem dessen in gewisser Weise geradezu moderne Darstellung der Frauenfiguren, habe ihn gereizt, so begründet M. T. Anderson, der Autor dieser Adaption in einem ausführlichen Nachwort sein Interesse an dem mittelalterlichen Stoff. Umgesetzt hat er ihn mit bemerkenswerter – der Autor ist Amerikaner – Werktreue hinsichtlich der eigentlichen Haupthandlung. Seine Bearbeitung präsentiert die deutsche Illustratorin Andrea Offermann, deren erste Graphic Novel dies ist, als eine Mischung aus illustriertem Buch und Graphic Novel. Die Seiten – 128 an der Zahl –, auch Doppelseiten, bilden jeweils eine Einheit. Die Zeichnungen, ebenso zurückhaltend wie ausdrucksstark koloriert, nutzen unterschiedliche Stilelemente, verstehen es aber durchweg, die Welt des Mittelalters lebendig werden zu lassen. Auch die Illustratorin hat ein umfangreiches Nachwort beige-steuert, in dem sie ihre Herangehensweise – sie nennt ihre Zeichnungen ganz bewußt Illuminationen – und auch bildliche wie stilistische Elemente detailliert erläutert, ganz eins mit dem Ansatz des Autors, Ironie und Ambiguität Chrétien de Troyes übertragen zu wollen: eine in jeder Hinsicht gelungene Bearbeitung eines mittelalterlichen Werkes für unsere Zeit.

L'héritier du Roi Arthur

Zeichnungen: Lou Ardan.– Szenario: Bertrand Crapez u. Cédric Clerdent;
Verlag: Éditions À Contresens, Vauxrezis 2020/2021, bisher 2 Bände

Mit Blick auf die anhaltende Popularität der Artussage in der französischen Comicszene (besonders gepflegt von Soleil Celtic) dachten wohl auch

die Macher dieser Alben an einen gewinnbringenden Beitrag. Schon der Ausgangspunkt der Geschichte ist eigentlich absurd, will so gar nicht zu den überlieferten Elementen und Namen passen. Ritter Galaad, Sohn von Lancelot und der Dame vom See, kehrt nach fünfzehnjähriger Abwesenheit in das Königreich von Logres zurück. Aber er ist nicht mehr der, der er einmal war. Jetzt zieht er, unterstützt von Magie und einer Armee von Monstern – später kommen noch Wikinger hinzu –, gegen den alten König Arthur in der Burg von Camaaloth zu Felde. Es gelingt ihm, Merlin eine empfindliche Niederlage zuzufügen, König Arthur zu erschlagen und das Schwert Excalibur zu zerstören, und er herrscht als Tyrann in Logres. Seine Gegner, die Helden des Abenteuers, sind neben Merlin der junge Kadfael, der Sohn von Perceval le Gallois und Melusine, einer der Damen von Brocéliande, zum Ritter geschlagen von Sir Yvain, einem Freund seines Vaters, der Zwerg Dargo und Adélice, eine polymorphe Fee (die mit ihrem enganliegenden, schulterfreien Lederdress eine klitzekleine Prise Erotik beisteuert). Sie müssen Excalibur wieder neu schmieden und hoffen auf die Hilfe Morganes, der Königin von Brocéliande...



Band 1 © Éditions À Contresens 2020

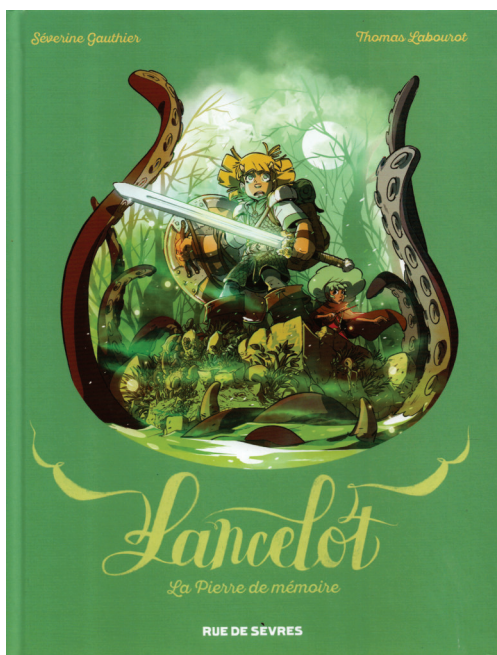
Da geht manches durcheinander – auch geografisch, wie die Karte auf dem Vorsatzblatt belegt: Logres (abgeleitet vom walisischen Wort Lloegyr (bei Geoffrey of Monmouth Loegria, französisch: Loegrie oder eben Logres), eine alte Bezeichnung für den Süden und Südosten der britischen Insel, seinerzeit bereits sächsische Territorium) liegt direkt neben der Brocéliande auf einer Landmasse, die sich so gar nicht mit bekannten Karten in Einklang bringen lassen will, auch wenn der erste Ge-

danke ist, es könne sich um die Bretagne handeln – das ist aber nicht der Fall, es handelt sich doch wohl um eine der Phantasie entsprungene Darstellung.

Die qualitativ sehr unterschiedlichen Zeichnungen – großformatig, auch großflächig, immer mal wieder ganzseitig, meist grob und ungenau, oft nur skizzenhaft – lassen beständig den Verdacht aufkommen, der Zeichner habe sich seine Vorlagen überall zusammengesucht. Fazit: ein eher ärgerlicher – und das in doppelter Hinsicht – Beitrag zu unserem Thema!

Lancelot – La pierre de mémoire

Zeichnungen: Thomas Labourot (*1977).– Szenario: Séverine Gauthier.– Farben: Thomas Labourot u. Luc Perdriset;
Verlag: Rue de Sèvres 2021



© Rue de Sèvres 2021

In diesem Band treffen wir nicht nur den noch ganz jungen Lancelot, sondern es gibt auch ein Wiedersehen mit Aliénor, der Tochter Merlins (aus der Serie „Aliénor Mandragore“, s.o.), Lancelots bester Freundin. Wieder befinden wir uns im Wald von Brocéliande. Lancelot, aufgewacht aus einem schrecklichen Albtraum, möchte von seiner Adoptivmutter Viviane endlich mehr über seine Herkunft erfahren, doch, obwohl sie selbst darunter leidet, ihm (noch) nicht die Wahrheit sagen zu können, hält sie es für noch zu früh. Stattdessen gibt sie ihm einen magischen Ring. Lancelot macht sich mit seiner Freundin Aliénor auf die Suche nach dem Stein der Erinnerung, eine gefährliche Reise, die sie der Konfrontation mit Korriganen, wilden Tieren und Orcs aussetzt. Lancelot findet „sein“ Grab, das ihn, den Viviane stets nur Beau Trouvé (schöner Findling) nennt, als Sohn des Königs Ban de Bénoïc ausweist. Mit dem Schwert, das er aus

dem Grabstein zieht, kann Lancelot Brandus, den König des unterirdischen Reiches, besiegen. Er findet die Burg aus seinem Albtraum, die seines Vaters, die in Flammen steht, und „erlebt“ den Moment, als seine Mutter ihn Viviane, Niniane und Nimue, den Herrinnen des Sees, anvertraut. Als er und Aliénor wieder sicher an der Oberfläche sind, am See im Wald von Brocéliande, fällt Lancelot seiner Adoptivmutter erleichtert in die Arme. Nun ist die Zeit gekommen, mehr zu erfahren. Durch die Fluten des Sees führt Viviane ihn hinaus aus ihrer geheimnisvollen Welt. In nächtlichem Flug geht es über die zerstörte Burg seines Vaters, Lancelot hört ein erstes Mal den Namen Elaine und erfährt, daß er, geboren als Sohn eines Königs, Sohn einer Fee geworden, der größte Ritter Britanniens werden wird.

Das Ganze, angesiedelt zwischen Traum und Tag in der verzauberten Welt von Brocéliande, wird erzählt als adäquat bezauberndes Märchen, inhaltlich wie in der bildlichen Präsentation: niedliche Figuren, herrlich romantisches Ambiente, ob Wald oder Dorf, und eine wunderbare Farbigekeit. Zu allem paßt auch das „Vorwort“, in dem ein(e) Märchenerzähler(in) die jungen Leser(innen)/Zuhörer(innen) auffordert, näherzukommen und den folgenden Abenteuern zu lauschen.

La légende oubliée de Perceval

Zeichnungen u. Farben: Federico Bertolucci (*1973).– Szenario: Frédéric Brrémaud (*1973);
Verlag: Éditions Glénat/Vents d'Ouest 2022



Band 1 © Éditions Glénat/Vents d'Ouest 2022

Die Geschichte von Perceval kommt diesmal nicht als Adaption einer mittelalterlichen Legende oder

gar als Rittercomic daher, nein, diese Version ist eine sehr märchenhafte Geschichte, inhaltlich wie zeichnerisch. Es ist nicht die erste Zusammenarbeit von Autor und Zeichner, und auch hier finden wir viele ganz wundervoll gezeichnete Tiere in ihrer natürlichen Umgebung, wie es sich für ein Märchen gehört. Und mehr noch – die Szene bevölkern zudem niedliche Feen, Kobolde und andere Wesen des Waldes. Und natürlich Perceval, der Protagonist – doch dem begegnen wir erst später. Er teilt sich Titelbild und Inhalt des Albums mit einer Fee mit unaussprechlichem Namen, die er dann aber Noisette nennen darf (und das werden wir auch). Das erste Abenteuer gehört ihr und einer anderen Fee, die dabei jedoch auf der Flucht vor einer Eule, die Noisette erfolgreich abwehren kann, zu deren großer Trauer einem Fuchs zum Opfer fällt. Auftritt Perceval (Gekleidet in Grün und Rot, sieht er fast aus wie ein junger Robin Hood.): Von seiner Mutter Linith wird er losgeschickt, ebendiesen Fuchs, der ihre Hühner gerissen hat, zu jagen. Begleitet wird er stets von seinem Hermelin. Er wird zuerst Zeuge der Landung eines sächsischen Kriegstrupps, trifft dann Galaad und andere Ritter, die auf dem Weg zu König Arthur sind und von denen er erstmalig erfährt, daß sie seinen Vater Pellinor und seine drei älteren Brüder kannten, und lernt schließlich die Fee Noisette kennen, als sich die beiden gegenseitig das Leben retten können: Er bewahrt sie davor, vom Fuchs gefressen zu werden, sie hilft ihm, als er von einem sächsischen Krieger verfolgt wird. Da Perceval anlässlich der Begegnung mit den Rittern beschlossen hat, selbst zu Arthur zu gehen und Ritter zu werden, nimmt er die Rettung Noisettes – soviel weiß er von ritterlichen Tugenden – für seine erste gute Tat. Seine Mutter möchte über seinen Vater und seine Brüder nicht reden, und beide läßt dieses Gespräch sehr traurig zurück. Und während nun die Sachsen die Dörfer im Süden des Landes brandschatzen, erreichen Galaad und seine Ritter Camelot und berichten König Arthur, macht sich Perceval mit Noisette auf den Weg in den Norden, wohin ihm seine Mutter (anders als bei Chrétien de Troyes und damit auch in der sechs Jahre zuvor erschienenen Graphic Novel „Perceval“ (s.o.)) auf der Flucht vor den Sachsen folgt. Als dann auch noch eine dunkle Gestalt, die ihrem Meister, dem Druiden Arawn, dient, geheimnisvolle Prophezeiungen äußert (und wir von der Großen Fee wissen, daß die Kräfte der Magie durch den neuen Glauben immer schwächer werden), ist die Szene bereitet für all das, was auf Perceval und Noisette wartet. Damit endet das erste Album dieser auf vier Alben angelegten Geschichte, die – vor allem natürlich für jüngere Leser(innen) – so bezaubernd ist, daß man sich auf den nächsten Band schon freut.

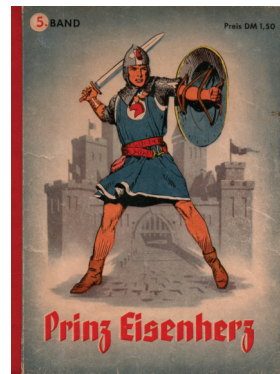
4.1. ... und noch ein berühmter Ritter der Tafelrunde: Prinz Eisenherz

Prince Valiant

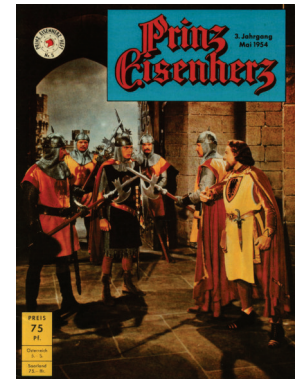
deutsche Titel: Prinz Eisenherz (in ganz alten Übersetzungen: Prinz Waldemar)

Text u. Zeichnungen ursprünglich Harold Rudolf „Hal“ Foster (1892–1982), der seine Serie 1971 an den Zeichner John Cullen Murphy übergab, aber noch bis 1980 die Geschichte schrieb; weitere Zeichner: Gary Gianni (ab 2004) u. Thomas Yeates (ab 2012, Szenario jeweils Mark Schultz);

in Deutschland über die Jahrzehnte in sehr vielen, sehr unterschiedlichen (auch hinsichtlich der Qualität) Ausgaben erschienen, abgedruckt in Heften und Magazinen, in Albenform, Taschenbüchern (!) und in Buchausgaben (nachzuschlagen z.B. im Comic-Preiskatalog), zuletzt in der wirklich definitiven Buchausgabe des Boccola-Verlags



Band 5 © Badischer Verlag 1951 ff.

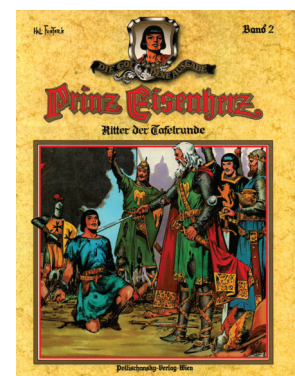


Heft 5 © Aller Verlag 1954/Norbert Hethke Verlag 1992

Ein Klassiker der Comicliteratur, der 1937 zuerst erschien und bis heute fortlaufend in vielen Tageszeitungen erscheint sowie in unterschiedlichster Form in Buchform nachgedruckt wurde: Im Gegensatz zu all den anderen „historisch überlieferten“ Helden der Tafelrunde ist Val — Prince Valiant —, der übrigens auch ein berühmtes Schwert, das singende Schwert, sein eigen nennt, eine genuine Schöpfung des Comics.



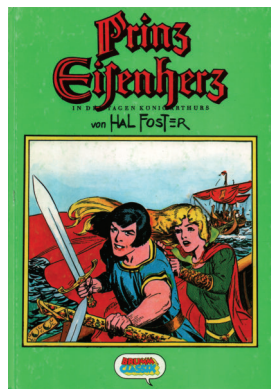
Band 1 © Verlag Heinz Pollischansky 1970



Band 2 © Pollischansky-Verlag 1983–1985

Aber auf eine ausführliche Vorstellung dieses Helden und dieser Serie soll und muß in diesem Rahmen verzichtet werden. So viel ist darüber schon geschrieben worden (vgl. Literaturliste), daß gestrost darauf verwiesen werden kann.

Eine Anmerkung vielleicht noch (mit Rückbezug auf den ersten Abschnitt (s.o.)): Foster verortet seinen Protagonisten im 5. nachchristlichen Jahrhundert, in die Zeit der Auflösung des Weströmischen Reiches (Spätantike), und folgt damit einer Tradition, die Artussage mit der Geschichte Britanniens in dieser Zeit zu verknüpfen. Er fügt jedoch auch historische Ereignisse aus späterer Zeit ein, von den Wikingern bis zu den Idealen des Rittertums (hohes Mittelalter) – oft und nicht zu Unrecht als Anachronismus kritisiert. Aber gerade bei Letzterem weiß er sich in guter Gesellschaft, wird doch, der Tafelrunde der Ritter als Motiv der mittelalterlichen Literatur folgend, die Geschichte König Arturs im Film zumeist im Ambiente des hohen Mittelalters erzählt.



Band 1 © Brumm Co-mix (Melzer) 1971



Band 89 © Carlsen Verlag 2015

Auch außerhalb der eigentlichen Serie wurde die Figur des Prinzen wieder aufgegriffen und zum Protagonisten einer Miniserie gemacht, die sehr viel enger mit der Geschichte von König Arthur und seiner Tafelrunde verknüpft ist, als das in dem großen mittelalterlichen Abenteuer-Epos von Hal Foster der Fall ist:

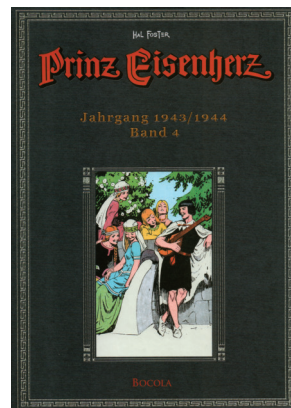
The Sword in the Stone

deutscher Titel: Prinz Eisenherz – Excalibur, das Schwert im Stein

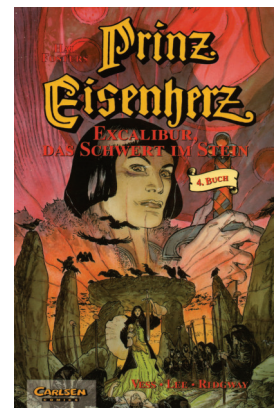
Zeichnungen: John Ridgway (*1940).– Szenario: Elaine Lee (Idee (u. Coverillustrationen): Charles Vess.– Farben: Curtis Woodbridge; © King Features Syndicate/Bulls 1995; deutsche Ausgabe: in vier Bänden (Büchern) im Carlsen-Verlag, Hamburg 1995–1996

In dieser Erzählung, die mit dem Tod König Arturs auf dem Schlachtfeld beginnt, wird die Geschichte der Tafelrunde weitergesponnen. Gawain wird vom sterbenden Arthur damit beauftragt, das Schwert Excalibur wieder zur Dame vom See zurückzubringen. Arn, Eisenherz' Sohn, hat die

Schlacht schwerverletzt überlebt, und es sind seine Erinnerungsfetzen im Fieberwahn, die in die folgende Geschichte einführen, den Hintergrund verständlich machen – eine Konstellation von unglücklicher Liebe und tragischer verwandtschaftlicher Verstrickung von antikem Ausmaß: Mordred, Arturs Sohn, Gawain, dessen Halbbruder und Arturs Neffe, Maeve, Mordreds Tochter, die Arn eine Tochter, Ingrid, schenkt, die Arthur zu seiner Erbin bestimmt... und Morgause von Orkney, durch Hexenzauber noch immer so schön, wie sie einst war. Sie ist es, die Gawain daran hindert, seinen Auftrag zu erfüllen, sie bringt das Schwert Excalibur an sich, und sie hat Ingrid in ihrer Gewalt. Der Traum König Arturs scheint dem Untergang geweiht, als auch Merlin vom Drachen der Lebenskraft geholt wird. Nun obliegt es dem nicht mehr jungen Eisenherz, Britannien zu retten, Auftakt zu einer Reihe von Abenteuern voller mythologischer und historischer Elemente. Und so, wie der Auftakt von Tragik geprägt ist, wird diese Geschichte in gedeckten, ja düsteren Farben erzählt, die sich erst zum glücklichen Ende hin langsam aufhellen. Wer allerdings mit Hilfe der auf dem Frontispiz abgedruckten Karte die dort eingezeichnete Ebene von Salisbury sucht, wird Stonehenge kaum je finden.



Band 4 © Bocola Verlag 2007



Band 4 © Carlsen Verlag 1995/96

Und auf bisher drei sehr unterschiedliche Verfilmungen muß zumindest hingewiesen werden, die im Filmteil ihre Berücksichtigung finden (siehe dort).

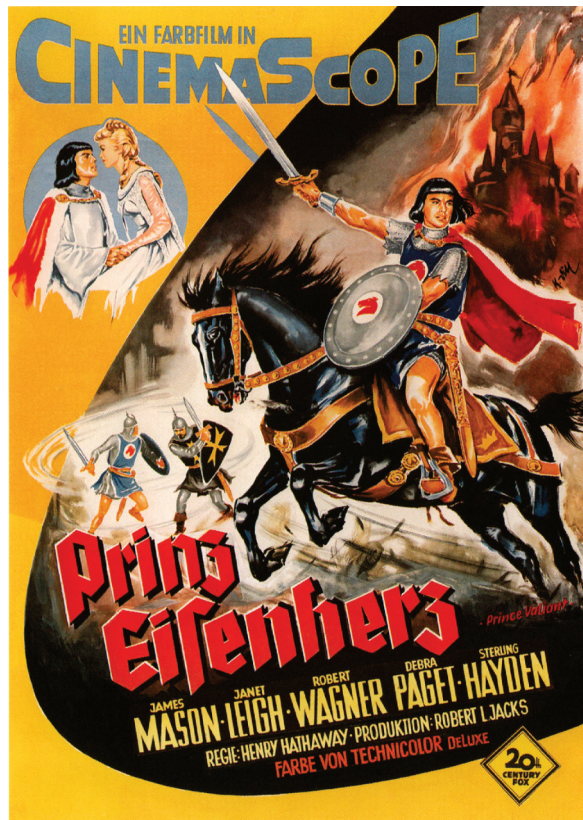
Das wiederum gibt uns Gelegenheit, zwei weitere Eisenherz-Comics mit in die Liste aufzunehmen, die diesen Filmadaptionen ihre Existenz verdanken und nicht von Foster oder seinen „offiziellen“ Nachfolgern gezeichnet wurden:

Prince Valiant

deutscher Titel: Prinz Eisenherz

Zeichnungen: Robert „Bob“ Fujitani (1921–2020).– Szenario: Paul S. Newman; Erstveröffentlichung: Four Color Comics 567, 650, 699, 719, 788, 849 u. 900, Dell/Western Publishing, Juni 1954–Mai 1958 (mit gezeichneten informativen Zusatzseiten zu mittelalter-

lichen Themen);
deutsche Ausgaben: in 7 Alben (vergrößerte Wiedergabe der Hefte und nicht in der Originalreihenfolge – Filmadaption als Band 3) im Splitter-Verlag, München 1994–1998, zweibändige Ausgabe im Rahmen der Gesamtausgabe im Bocola-Verlag, Klotten 2019–2020



deutsches Filmplakat von Klaus Dill © Klaus Dill/20th Century Fox 1954 (aus: Klaus Dill Filmplakate, Joh. Heider Verlag 1997)

Die Verfilmung des Jahres 1954 war Anlaß, eine Comicadaption des Films in der Reihe der „Four Color Comics“ im Verlag Dell/Western Publishing herauszubringen, einer Reihe, in der regelmäßig Comic-Fassungen aktueller Kinofilme erschienen. Damit das Heft auch einigermaßen pünktlich zum Filmstart erscheinen konnte (Kinostart im April, comic book im Juni 1954), wurde nach dem Drehbuch gearbeitet. So sind die Darsteller der Figuren nicht erkennbar (allenfalls im Ansatz, wenn es sich um sehr typisierte Darstellungen handelt). Allerdings wurde auch gekürzt: Ilene beispielsweise fehlt ganz.

Anders als die folgenden Ausgaben zeigte dieses erste Heft Robert Wagner als Prinz Eisenherz auf dem Titelbild. Dieser werbewirksamen Idee bedienten sich in Deutschland auch viele der 1954 bis 1955 im Aller-Verlag erschienenen „Prinz-Eisenherz-Hefte“ (in denen aber nicht nur dieser Comic abgedruckt wurde).

Des Erfolges wegen folgten bis 1958 sechs weitere Ausgaben – „All brand-new stories – based on

the adventure page by Hal Foster“ – (und später auch auf das Heftformat ummontierte Originalcomics von Hal Foster), allesamt gezeichnet von Bob Fujitani. Die Zeichnungen sind eng an die Originalzeichnungen von Hal Foster angelehnt (Charaktere), wenn auch weniger detailliert, der Hauptunterschied allerdings liegt darin, daß die Comics in diesen sieben Heften Sprechblasen enthalten, nicht wie bei Foster einen Erzähltext unter den Zeichnungen. Die aktionsbetonten Titelbilder schufen verschiedene Illustratoren: Franco Picchioni, Sam Savitt, Morris „Mo“ Gollub, George Wilson und andere.

Die Legende von Prinz Eisenherz

Zeichnungen: Miroslava Pollmer.– Szenario: Peter Mennigen (*1952);
Heftserie mit 6 Ausgaben 1994 im Bastei-Verlag



Heft 6 © Bastei-Verlag 1994

Die Serie war eine Auftragsproduktion des Bastei-Verlages und erschien aus Anlaß der TV-Ausstrahlung der Zeichentrickserie in Deutschland. Daher entspricht die Figurenkonstellation auch dieser Bearbeitung und nicht der Originalserie von Hal Foster. Die großformatigen Hefte enthalten abgeschlossene Abenteuer mit zum Teil sehr weithergeholten phantastischen Inhalten (und mit jeweils einer abschließenden Wahrheit für die jungen Leser(innen) zum Mitnehmen) und empfehlen sich durch ebenfalls aktionsbetonte Titelbilder (umlaufend auch auf der Rückseite) von Ertugrul Edirne (*1954), einem der beliebtesten Cover-Illustratoren (nicht nur) des Bastei-Verlags. Die Qualität der Zeichnungen im Innenteil dagegen ist (man möchte sagen: natürlich) weit von Hal Foster entfernt. Und dennoch: In etwas größerer Version erkennen wir auch hier Fosters Camelot. Offenbar

aber doch kein Erfolg, erschien ein in Teilen bereits fertiggestelltes siebtes Heft nicht mehr.

Unter dem Titel „Die Legende von Prinz Eisenherz – Auf der Suche nach dem Heiligen Gral“ erschien in der Taschenbuchreihe „TV-Hits“ des Bastei-Verlags als Nr. 10 noch ein Roman von Peter Mennigen, illustriert mit einer ganzen Reihe von schwarzweißen Zeichnungen aus dem Comic (ein, wenn man so will, später Nachzügler jener ausführlichen und mit den Bildern von Hal Foster nur illustrierten Textnacherzählungen, die der US-Autor Max Trelle (1900–1996) ab 1955 erstellte und die auch in Deutschland schon im Badischen Verlag (Übersetzung: Dr. Paul Eitel-Deppe) und später in diversen Nachdrucken erschienen).

Rubrique-à-brac

deutscher Titel: Auf Knall & Fall

Zeichnungen u. Text: (Marcel) Gotlib (1934–2016);

erschienen ab 1968 in „Pilote“ und ab 1970 in 6 Alben bei Dargaud;

deutsche Ausgabe in der Reihe „16/22“ im Carlsen-Verlag

der gral

UM WIEDER EINMAL IN ALLER NOSTALGIE DAS #GOLDENE ZEITALTER# DER COMICS HERAUFZUBESCHWÖREN, HIER EINE AUSGEWÄHLTE GESCHICHTE MIT DEN BERÜHMTESTEN HELDEN: PRINZ EISENSCHMERZ, WIE JEDER WEISS, SPIELEN SICH DIE ABENTEUER DES PRINZEN EISENSCHMERZ AM HOF DES LEGENDÄREN KÖNIGS ARTHUR UND SEINER RITTER DER TAFELRUNDE AB. DEREN ZEIT WAR SO UM DAS JAHR 500 HERUM...



Seite 59 aus: Gotlib: Auf Knall und Fall – Dritter Versuch, Carlsen 16/22 Band 13 © Gotlib/Carlsen-Verlag 1984

Über die Jahre hat es eine ganze Reihe von Homagen oder kurzen Parodien auf „Prince Valiant“ gegeben, darunter mehrere von Wally Wood (1927–1981) in „MAD“ („Prince Violent“) oder „Witzend“ und auch eine „unanständige“: „Prince Violate – In the Days of Hot Knights“ von Hard

Farter, erschienen in „Gang Bang! 2“ (1981, deutsche Ausgabe: „Prinz Eisenhart – In der Epoche der heißen Ritter“, in: Die erotische Kunst des Wally Wood, All-Verlag 2021), aber auch politische „Kommentare“ mit Konrad Adenauer in der Rolle oder auf die Zeit Bruno Kreiskys in Österreich („Prinz Herzschrittmacher“ von Kiesel).

Im Rahmen seiner absurd-parodistischen Kurzcomics unter dem Obertitel „Rubrique-à-brac“ widmete sich auch der Texter und Zeichner Gotlib in „Le Graal“ (deutsch „Der Gral“, in „Auf Knall & Fall – Dritter Versuch, 16/22 Band 13) der bekannten Figur, parodierte aber auch gleichzeitig König Arthur und indirekt die Suche nach dem Heiligen Gral. Prinz Eisenschmerz wird von König Arthur (dessen Darstellung dem Denkmal des deutschen Kaisers Friedrich Barbarossa am Kyffhäuser sehr ähnlich sieht) losgeschickt, um... Milch für seinen Milchkaffee mit Hörnchen zu holen. Dessen Erinnerungen an frühere Heldentaten (unter anderem die Tötung diverser immer größer werdender Drachen) stehen in krassem Gegensatz zu seiner Reaktion beim Anblick einer Kuh auf der Weide: Er fällt ob des furchtbaren Untiers in Ohnmacht!

5. Tristan und Isolde

Les Vieilles Légendes

siehe oben im Abschnitt über berühmte Ritter der Tafelrunde

Paperino e Paperotta

deutscher Titel: Tristald und Daisolde⁵. Tristan und Isolde

Zeichnungen: Luciano Bottaro (1931–2006).– Story: Alberto Autelitano u. Luciano Bottaro; Erstveröffentlichung: in „Topolino“ 2132/2133 (8.–15. Oktober 1996);

deutsche Ausgabe: in „Entenhausener Weltbibliothek – Deutsche Literaturklassiker“, Egmont Comic Collection, Berlin 2017

Der Titel läßt eine Parodie auf „Tristan und Isolde“ erwarten, eine Parodie von einem mit entsprechenden Klassikerparodien vertrauten Autor und Zeichner. Aber das trifft hier nur bedingt zu. Zwar sind wesentliche Elemente der aus Literatur und Oper bekannten Legende als Ausgangspunkt und zunächst roter Faden enthalten: König Dagomark (Onkel Dagobert) sendet seinen Neffen Tristald (Donald Duck), um bei König Knurrmun von Morangh um dessen schöne Tochter Daisolde (Daisy) zu freien. Was sich dann jedoch im Land der Dolmen (Irland) aus zum Beispiel dem dortigen Brauch der Brautentführung entwickelt, ist eine Geschichte, die sich im weiteren Handlungsverlauf immer mehr in absurden Situationen verliert. Mit weiteren Disney-Charakteren auf der Besetzungsliste (Meister Danielus (Düsentrieb) und sein pedalgetriebenes Luftschiff, die Hexe Hicksilie, Knappe Kurfranz und Gustolfo) geht es durch den Hexenwald, schrecken die Zwillinge Talertilg den reichen Dagomark und gibt es Anleihen beim Froschkönig sowie einen Gobelin mit den Taten von Dagomarks Familie, einer Art mittelalterlichem Comicstrip. Daß am Ende das Tragische vollständig auf der Strecke bleibt, war so und nicht anders zu erwarten: Gustolfo (Gustav Gans) bekommt Daisolde, Dagomark immerhin Gittilda, und Tristald schaut in die Röhre.

Paperino, Paperoga e i cavalieri della favola rotonda

deutscher Titel: Die Ritter der Schwafelrunde
Zeichnungen: Luciano Gatto (*1934).– Story: Giorgio Martignoni;

Erstveröffentlichung: 2000;

deutsche Veröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch Spezial 74 – Sir Donald und andere rüstige Recken, Egmont/Ehapa, Berlin 2017

Eine Geschichte, die nur ganz am Rande mit der berühmten Tafelrunde – hier ein Wortspiel, das sich auch im Titel einer TV-Zeichentrickserie (siehe Filmteil) findet: Trostan, ein Ritter der Schwafelrunde von König Schwartus, rettet Mitglieder

der Familie Duck & Co., die sich wenig erfolgreich als Balladensänger in Schenken versuchen, davor, von unzufriedenen Zuhörern verprügelt zu werden, und bringt sie an Schwartus' Hof (wo es auch einen Zauberer Magus gibt). Besagter Schwartus nämlich ernannt Kandidaten, deren Geschichten ihm gefallen, ihn amüsieren und spannend unterhalten, zu Rittern ebendieser Schwafelrunde. Aber auch wenn sie die Geschichte von Mowgli und den Tieren des Dschungels – ziemlich verballhornt erzählt – bemühen oder von Elefanten im alten Rom erzählen, der König ist not amused, und sie landen, diesmal erfolgreicher, wieder in ihrer Schenke.

... und weil der Band so schön ist, sei er an dieser Stelle noch einmal erwähnt:

Merlin – Tartine et Iseult

deutscher Titel: Merlin: Schnittchen und Isolde

Zeichnungen: José-Luis Munuera.– Szenario: Jean David Morvan;

Verlag: Dargaud 2002;

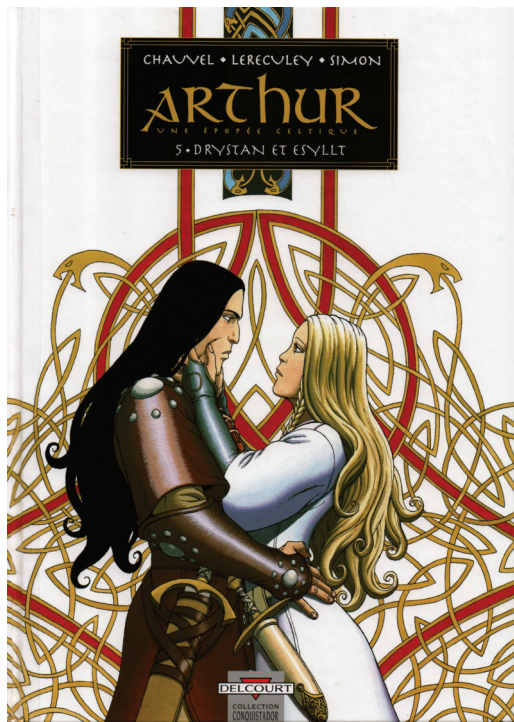
deutsche Ausgabe: Carlsen-Verlag 2003



Band 5 © Carlsen-Verlag 2003

Das fünfte Album der humorvollen Serie „Merlin“ erzählt eine sehr witzige Version der Geschichte von Tristan und Isolde. Mehr darüber findet sich im Kontext der Serie im Abschnitt über Merlin (s.o.).

... und hier auch noch ein Bild einer weiteren Isolde (Esyllt) – Details zu diesem Band in Abschnitt 1 (s.o.):



Band 5 © Delcourt Productions 2002

Les Seigneurs de Cornwall

deutscher Titel: Die Herren von Cornwall
 Zeichnungen: Alessio Lapo (*1974) u. Giuseppe Quattrocchi (Band 3 nach einem Storyboard v. Alessio Lapo).– Szenario: Sylvain Cordurié (*1952) u. Éric Nieudan (Co–Autor bei Band 3).– Farben: Olivier Héban, Alessio Lapo (Digikore Studios).– Cover: Joël Mouclier (1) u. Olivier Héban;

Verlag: Soleil Productions/MC Productions (Soleil Celtic) 2009–2014;

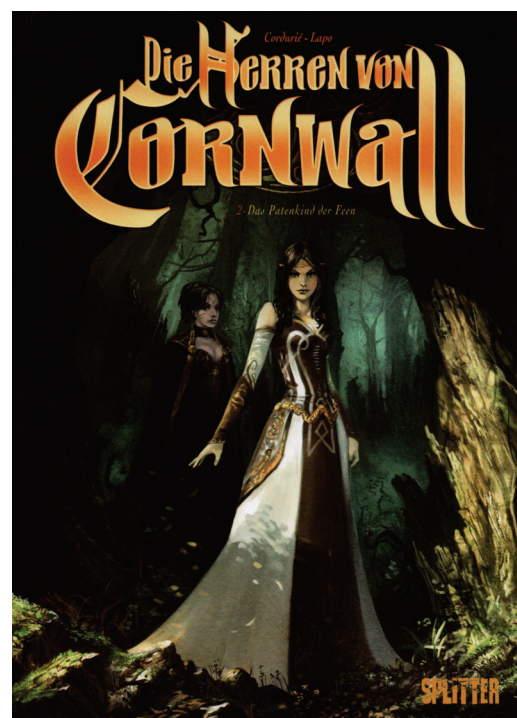
deutsche Ausgabe: Splitter–Verlag, Bielefeld 2010–2015;

1. Le sang du Loonois.– 2. La filleule des fées.– 3. De passion et de haine

1. Das Blut von Lyonesse.– 2. Das Patenkind der Feen.– 3. Von Leidenschaft und Haß

Auch wenn die hier erzählte Geschichte beginnt, als Tristan noch ein kleiner Junge ist, dürfte die Charakterisierung des deutschen Verlags, es handle sich um ein Prequel zu „Tristan und Isolde“, falsch sein, da die drei Bände die vollständige Geschichte Tristans und Isoldes beinhalten. Es handelt sich vielmehr um eine alternative Version ihres Verhältnisses zueinander und ihrer Liebe. Erzählt wird das in drei Episoden, die mit jeweils mehreren Jahren Zeitunterschied aufeinander folgen. Die historische Einleitung, die Entwicklung zwischen den drei Handlungsabschnitten und kurze Informationen zum weiteren Schicksal der Figuren finden sich auf jeweils einer Seite am Anfang und am Ende eines jeden Albums, gestaltet als Seite einer alten Chronik mit sechs in entsprechendem Stil gehaltenen Einzelbildern.

Die Erzählung ist angesiedelt in einem beständigen Nebeneinander von dieser Welt, der historischen Verortung einer alten Legende, und der anderen Welt, jener der Feen, mit den als Mittlern dienenden Druiden, von denen Rivalen von Loonois, Ariagual und Kelen namentlich genannt werden. Als Einführung in die „historische“ Situation erfahren wir, daß König Arthur mit andauernden Kämpfen gegen sowohl die Pikten wie die Skoten beschäftigt ist und daß Duncan, der König von Hibernia (Irland), diese Lage ausnutzen will, um sich Cornwall zu unterwerfen. Zu Beginn der eigentlichen Handlung ist Duncan mit einem großen Heer in Cornwall gelandet, um gegen Tintagel, die Burg König Marks zu ziehen. Zur gleichen Zeit tötet die Fee Gloredele ihre Schwestern, um ihrerseits unter Mißachtung eines alten Gesetzes in die Kämpfe der Menschen einzugreifen, Partei zu ergreifen. Mit ihrer Hilfe – sie mobilisiert gegen das Versprechen Duncans, sie zur Frau zu nehmen, die Formorier, eine von dem riesenhaften Zyklopen Morolt angeführte, äußerst brutale Kampftruppe, – mit deren Hilfe Duncan siegt, nachdem Gloredele auch die Druiden in eine Falle gelockt und ausgeschaltet hat. Die kornischen Kämpfer werden trotz heldenhafter Gegenwehr besiegt, Rivalen von Lyonesse (Loonois), Druiden und Berater des Königs, aber auch einer der tapfersten Kämpfer, fällt im Kampf, seine Frau Blodwen und sein älterer Sohn Gethelin werden auf grausame Weise von Morolt getötet. Nur der jüngere Sohn Tristan überlebt und flieht in die Wälder. König Mark wird Vasall des irischen Königs, der Gloredele dann tatsächlich heiratet. Allein das ungeklärte Schicksal Tristans steht als Hoffnung am Ende des ersten Bandes.



Band 2 © Splitter-Verlag 2011

Mit den zur Untätigkeit verdammten Druiden und Adligen, die einander bekämpfen, sich darin zu überbieten versuchen, wer der erfolgreichste Speichelcker König Duncans ist, erleidet Cornwall das schwere Schicksal eines gedemütigten Vasallenstaates. Und so vergehen elf Jahre. Gloredele begleitet Isolde, die Tochter König Duncans aus erster Ehe, eine junge Frau mit anrühiger Vergangenheit und von zweifelhaftem Charakter, die sie zur Gemahlin König Marks bestimmt hat. Isolde macht keinen Hehl aus ihrer Abneigung gegen Mark, doch dieser muß den Plan Gloredeles akzeptieren. Tristan, inzwischen erwachsen, führt aus dem Wald heraus eine Art Guerillakampf gegen die Verräter und Besatzungstruppen. Doch er wird von Gloredele in eine Falle gelockt und unterliegt im Kampf gegen deren Macht. Der Widerhall einer ihrer von Gloredele getöteten Schwestern, besetzt vom Geist Rivalens, schenkt ihm ein zweites Leben, das Tristan nun dem aktiven Widerstand widmet. Er findet in Iugal Sibius, dessen Familie auch von den Formoriern grausam hingeschlachtet wird, einen Mitstreiter, und es gelingt ihm, Morolt zu töten. Der Verräter Worn von Dakleson muß die Besitzungen von Lyonesse an Tristan zurückgeben, die Macht Gloredeles, die sich auf Tintagel eingenistet hat, ist herausgefordert. Das letzte Bild der Chronik im zweiten Band informiert uns schon einmal darüber, daß Isolde im weiteren Schicksal Cornwalls eine verhängnisvolle Rolle spielen wird. Wieder sind drei Jahre vergangen, Tristan, der zwischenzeitlich dem Ruf König Arthurs gefolgt und Ritter der Tafelrunde geworden ist, kehrt, nachdem er sich den Ruf des größten Kämpfers neben Lancelot erworben hat, nach Cornwall zurück. Sein offener Widerstand gegen Gloredele und der Umstand, daß Isolde, da Gloredele es ihr einmal ermöglichte, in die andere Welt zu schauen, Ambitionen in Richtung auf eigene Zauberkräfte entwickelt, veranlassen die mächtige Fee, den beiden einen Zauberbann aufzuerlegen, der sie in Liebe und Haß aneinanderkettet. Eigentlich ist Tristan zurückgekommen, um Mark darüber zu informieren, daß König Arthur nunmehr eine Invasion Cornwalls plant, um die irische Herrschaft zu benden. Noch bevor er vom ehebrecherischen Verhältnis Isoldes erfahren kann, macht sich Mark heimlich auf den Weg zu Arthur. Gloredele durchschaut die List der vorgetäuschten Jagdpartie und will ihn aufhalten, um ihn doch noch zu zwingen, Tristan und Isolde zum Tod auf dem Scheiterhaufen zu verurteilen. Während Iugal und loyale kornische Fischer König Mark retten und die Verräter töten, kommt es an der Grenze zwischen den beiden Welten zum entscheidenden Kampf – präsentiert in einer gelungenen Parallelmontage. Isolde hat das Portal geöffnet, und trotz Aufbietung all ihrer Kräfte unterliegt Gloredele den anderen Feen, dem Druiden Kelen und letztlich dem verzweifelten

Agieren Tristans und Isoldes. Das Portal schließt sich, das fluchhaft miteinander verbundene Paar bleibt in der anderen Welt gefangen. Mark erobert mit Arthurs Hilfe sein Cornwall zurück, Gloredele, zu ewigem Altern verurteilt, zieht verfeimt durch das Land, und Tristan und Isolde gehen ein in die Legende.

Auch diese Version hält kein Happy-End für Tristan und Isolde bereit, auch wenn ihr Schicksal hier deutlich anders gestaltet ist. Von der bekannten Sage sind nur noch die Namen der Protagonisten und einer Nebenfigur sowie einige wenige Details in gänzlich anderem Zusammenhang erhalten. Die Haßliebe zwischen Tristan und Isolde ist alles andere als schlüssig, erscheint in der Umsetzung und den Konsequenzen aufgesetzt. Das Nebeneinander der beiden Welten mit all den übernatürlichen Elementen trägt, wiewohl durchaus in den alten Legenden angelegt, doch auch dem aktuellen Trend hin zur Fantasy Rechnung (und erliegt auch der Versuchung, die Feen, vor allem Gloredele gerade in entscheidenden Situationen, stets nackt zu zeigen). Die Zeichnungen unterteilen sich in wunderschön gemaltes Ambiente und größtenteils recht abstrahiert gezeichnete Figuren (die auch nicht in jeder Pose überzeugen können). Vom Alter Marks ist zwar die Rede, doch sieht er gar nicht so alt aus. Die Kostüme bemühen sich mehr oder weniger durchweg, die „historische“ Zeit der Dark Ages nach dem Abzug der Römer abzubilden, doch paßt dazu dann nicht die Burg von Tintagel – in Größe und Stil Darstellungen von Camelot entsprechend, wie wir sie nicht nur von Hal Foster kennen. In diesem Sinne anachronistisch dürften wohl auch die Darstellungen der Bibliothek in zwei Einzelbildern auf Seite 7 des dritten Bandes und die Ausstattung des Festsaaes auf den Seiten 14 bis 16 des gleichen Bandes sein. Daß die Kornen in der deutschen Ausgabe an mehreren Stellen Bretonen genannt werden, ist ein für Verwirrung sorgender Übersetzungsfehler, der gerade im Kontext dieser Legenden von mangelnder Aufmerksamkeit zeugt.

Tristan & Isolde – The Warrior and the Princess: A British Legend

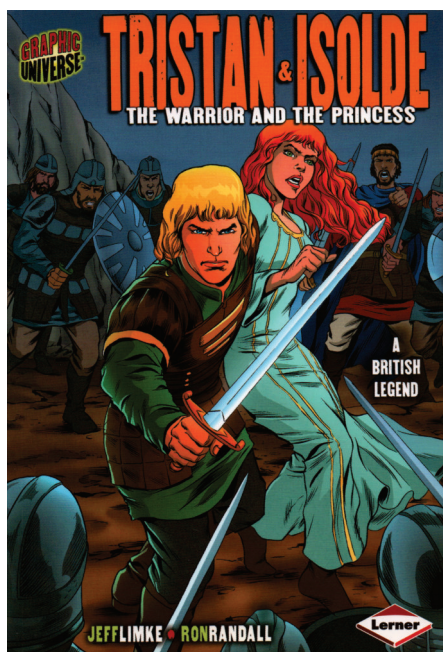
Zeichnungen: Ron Randall.– Szenario: Jeff Limke

nach „Le Morte d’Arthur“ von Thomas Malory und keltischer Mythologie;

Verlag: Lerner Publishing, Minneapolis/Lerner Books, London 2010 (erschienen in der Reihe „Graphic Universe: Graphic Myths and Legends“)

Der dritte Beitrag in dieser Reihe zum Kreis der Artussagen (diesmal zwar vom gleichen Autor, umgesetzt jedoch von einem anderen Zeichner) – doch anders als die Bände über Arthur und Lancelot (s.o.), die als englische Legenden bezeichnet werden, ist dies eine britische Legende: eine nur

bedingt nachvollziehbare Unterscheidung. Es handelt sich um die Geschichte von Tristan und Isolde, die hier nach der Vorlage von Thomas Malory, aber auch weiteren keltischen Überlieferungen (hier zum Beispiel die nicht so vertraute Einbindung von Tristans Kampf gegen den Drachen) nacherzählt wird. Da finden sich viele bekannte Details, jedoch auch das eine oder andere veränderte Detail. Die Erzählung berücksichtigt viele Stationen der Geschichte, doch fehlt eine entsprechende Akzentuierung. Die bloße Aneinanderreihung der Ereignisse erzeugt eine gewisse Unübersichtlichkeit, der offenbar auch der Autor selbst zum Opfer fiel. So fällt der Heilungsprozeß Tristans in Irland gänzlich unter den Tisch, und auch der Liebestrank als zentrales Motiv enthüllt sich dem Leser erst am Schluß. Tristan, Isolde (hier die Tochter der irischen Königin Iseult – sonst manchmal französische Schreibweise des Namens Isolde) und Mark von Cornwall (in seiner Burg Tintagel), sogar Isolde of the White Hand, das sind vertraute Namen. Ansonsten stoßen wir auf Anguin, den irischen König, Moraunt, den Recken, den Tristan tötet, die Dienerin Brengwaine oder Sir Meriadoc, den intriganten Gegner der Liebenden (deren Entdeckung in dieser Version auch ein wenig an die von Lancelot und Guinevere erinnert). Die Schlußbilder tendieren ansatzweise in Richtung eines zumindest innerhalb der tragischen Geschichte versöhnlichen Endes. Der tragische Grundton wird aber auch deutlich in der Wahl Hintergrundfarbe für die Einzelbilder: Anders als die beiden Bände mit Arthur (und Lancelot) sind hier alle Seiten schwarz.



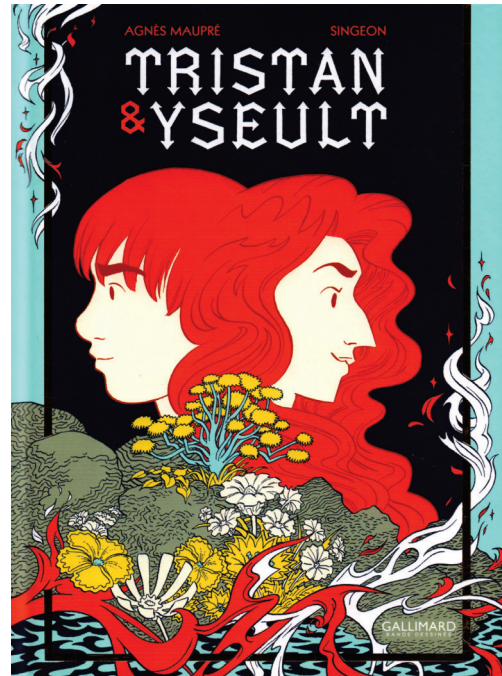
© Lerner Publishing 2010

Der Zeichner müht sich redlich, und es gelingen ihm auch einige schöne und stimmungsvolle Bil-

der, doch ist sein nicht immer kohärenter Stil dem von Thomas Yeates eindeutig unterlegen.

Tristan & Yseult

Zeichnungen: Singeon (*1982).– Szenario: Agnès Maupré (*1983) u. Singeon; Verlag: Gallimard Bande Dessinée/Fétiche 2017



© Gallimard Bande Dessinée/Fétiche 2017

Diese Nacherzählung in Form einer modernen Graphic Novel verzichtet auf eine Verortung im Mittelalter und in Cornwall und Irland sowie auf einige Handlungselemente wie den Kampf gegen Morholt. Stattdessen wird in märchenhaft–zeitlosem (bzw. zum Teil recht modern anmutendem) Ambiente – Kostüme, Orte und Räume – die alte Legende als in Teilen vereinfachtes, gradliniges Märchen erzählt. Yseult ist eine junge Frau, Tochter einer Magierin, die das einfache Leben auf dem Land genießt, als plötzlich ein Drache erscheint. Mit ihm tritt auch Tristan in ihr Leben, der den Drachen besiegt, dabei aber schwere Verbrennungen davonträgt. Mit Hilfe der Mutter können Yseult und ihre Dienerin Bringien ihn retten, und als die Verbrennungen sich schließlich wie eine schwarze Hülle von seinem Körper ablösen, erscheint, wie erhofft, ein schöner junger Mann darunter, deutlich jugenhafter noch als Yseult. Es stellt sich heraus, daß er Yseult, die Frau mit dem goldgelben Haar, gesucht hat, um sie seinem Onkel Marc als Ehefrau zuzuführen. Der Gedanke gefällt der jungen Frau gar nicht, doch von ihrer Mutter mit einem Liebestrank ausgestattet und ermuntert, machen die drei jungen Menschen sich auf den Weg. Yseult gibt Tristan den Liebestrank, der sofort in Liebe entbrennt und zudringlich wird, woraufhin Yseult, zunächst erschrocken von der Heftigkeit seiner Leidenschaft, um das Ganze genießen zu können, auch

ihrerseits den Liebestrank zu sich nimmt. Es folgt ein ekstatischer Liebesakt an Deck des Schiffes, der auch von den entgeisterten Matrosen gesehen wird, woraufhin Bringien sie, um ihre Herrin zu schützen, über Bord schubst. Marc ist verunstaltet durch große Eselsohren, die er unter Hüten zu verbergen sucht (und ist deshalb wohl auch Vegetarier). Als Bringien in der Hochzeitsnacht, die sie auf Bitten Yseults mit ihm verbringt, das Geheimnis entdeckt, bringt das Yseult am darauffolgenden Tag ein erstes Mal in Schwierigkeiten. Was dann folgt, ist die bekannte Geschichte von der Entdeckung der Beziehung durch Höflinge (dargestellt in wirklich witziger Weise), der Intrige, dem Exil, Marcs Verzeihen, Tristans Begegnung mit der anderen Yseult, seine Verwundung und die Rache dieser Yseult durch die Lüge über das schwarze Segel. Tristan und „seine“ Yseult sterben zur gleichen Zeit, wenn auch fern voneinander. Der Epilog nach fast 150 Seiten zeigt den Rosenstrauch über ihrem gemeinsamen Grab, aber auch den Gärtner Marc, der offenbar mit Bringien glücklich geworden ist. All das wird dargeboten in klaren Zeichnungen, die – wären da nicht einige freizügig-natürliche Bilder – ein wenig an Illustrationen für ein Kinderbuch erinnern. Die helle, freundliche Farbgebung mag manchmal von der traurigen Geschichte ablenken, doch wird das wiederum ausgeglichen durch symbolhafte Bilder und Winterszenen.

6. Zeitreisen zu König Artus

Unter den folgenden Zeitreisen finden sich mehrere Adaptionen des berühmten Romans „A Connecticut Yankee in King Arthur's Court“ von Mark Twain, direkte Comicfassungen und auch Parodien. Aber auch die übrigen Einträge dürften ihre Inspiration, direkt oder indirekt, weitestgehend diesem Roman verdanken.

Mark Twains Roman gilt als ein frühes Beispiel der Zeitreiseliteratur. Eine solche Story von H. G. Wells war ein Jahr zuvor erschienen, dessen wohl berühmtester Beitrag zum Thema – und der Zeitreiseneroman schlechthin –, „The Time Machine“, erschien sechs Jahre später (1895). Aber Mark Twains Roman ist mehr als nur eine Erzählung über einen unfreiwilligen Sturz in die Vergangenheit, in das Jahr 528 unserer Zeitrechnung, er ist in mehr als einer Hinsicht eine Gegenüberstellung von alter und neuer Welt, ein Hinterfragen von Ideen und Vorstellungen, und er ist bei aller Ernsthaftigkeit der angesprochenen Aspekte eine Satire. Naturgemäß kann – und will mit Blick auf die Adressaten – eine Comicadaption das nicht alles aufgreifen und übertragen.

Classic Comics (bis 1947)/Classics Illustrated 24: A Connecticut Yankee in King Arthur's Court

deutscher Titel: Illustrierte Klassiker 188: Der Yankee aus Connecticut an König Arthur's Hof
Zeichnungen der ersten (1945) Fassung (einschl. Cover): Jack Hearne.– Adaption: Ruth A. Roche; Zeichnungen der zweiten (1957) Fassung: Jack Sparling (1916–1997) (56 u. 48 Seiten)

nach dem gleichnamigen Roman von Mark Twain;

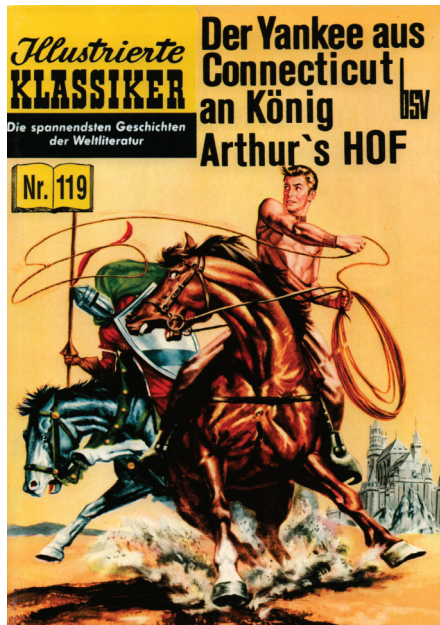
Verlag: Gilberton Company, Inc. (später: Frawley Corporation);

deutsche Ausgabe: Verlag Internationale Klassiker/Bildschriftenverlag, Aachen (Die Reihe erschien von 1956 bis 1972, veröffentlicht wurde die 2. Fassung.);

als Nachdruck im Norbert-Hethke-Verlag (1991–2002) trägt der Band die Nummer 119.

Erwartungsgemäß reduziert schon diese Comicadaption des Romans (Die Ausführungen beziehen sich nur auf die etwas kürzere zweite Fassung von 1957.) diesen auf eine bloße Nacherzählung einiger Episoden der Handlung. Die von Hank Morgan eingeführten technischen und sozialen Neuerungen werden als Auflistung in drei Einzelbildern abgehandelt, jene Elemente, die die Komplexität des Romans ausmachen, fehlen ganz. Aber auch die aufgegriffenen (wobei Morgana ganz übergangen wird) Episoden werden zusammengezogen (Sandy und der versiegende Brunnen). Nur den Ereignissen um die Wiederherstellung dieses Brunnens und denen des Endkampfes wird mit gut fünf bzw.

gut sechs Seiten breiterer Raum gegeben. Der eine oder andere logische Zusammenhang geht dabei weitgehend verloren, Veränderungen werden einfach nur hingenommen, ohne erklärt zu werden. Als eher oberflächliche Inhaltsangabe geht das durch, Mark Twains Roman wird diese Adaption nicht gerecht. Selbst der humoristische Aspekt geht verloren.



Heft 119 (neu) © Bildschriftenverlag/Norbert Hethke Verlag 1991-2002

Die Zeichnungen dieser zweiten Fassung sind ausgesprochen manieristisch (vor allem in einigen Fällen bei der Kleidung, doch gelingen bei Details (Mimik, einzelne Porträts in Großaufnahme, karikaturenhafte Darstellung der Kleriker) schöne (vor allem die hübsche Sandy) Zeichnungen im Detail. Clarence dagegen ist gänzlich verzeichnet. Das gemalte (zweite) Cover zeigt die Turnierszene mit dem lassoschwingenden Hank Morgan im Vordergrund – sicherlich eine typisch amerikanische Wahl (soweit immerhin auch dem Roman entsprechend). Die kleine Ansicht von Camelot im Bildhintergrund könnte auch von Hal Foster sein.

Batman: Sir Batman at King Arthur's Court

Zeichnungen: Paul Cooper (pencils) u. Ray Burnley (inks). – Story: Bill Finger;
Erstveröffentlichung in „Batman“ #36 (1946), mehrfach nachgedruckt

Professor Carter Nichols schickt Batman und Robin in der Time-Ray-Machine zurück in der Zeit an den Hof von Camelot. Dort trägt Batman den Namen Sir Hardi Le Noir, genannt The Bold Black Knight. Die beiden Protagonisten treffen König Arthur, Merlin (und seine Tochter Aline) sowie die wichtigsten Ritter der Tafelrunde, aber auch Mordred und Morgan LeFey.

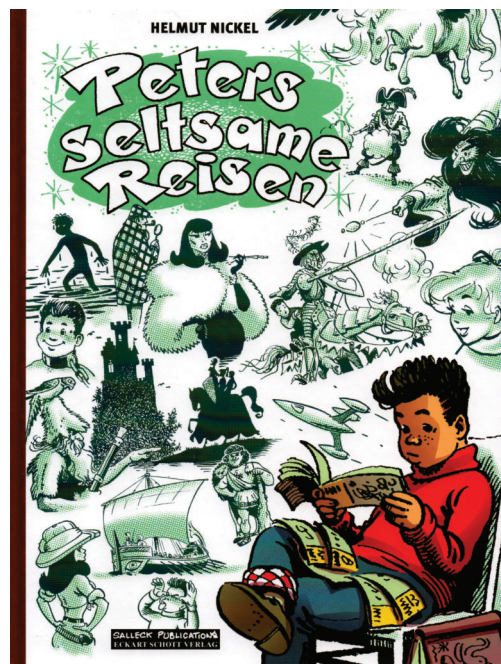
Doc and Fatty: The Knights of the Square Table

Zeichnungen: Howard Sherman;
veröffentlicht in „World's Finest Comics“ #42 (1949)

Die Protagonisten reisen mit dem „Time-Typer“ (einer aufgemöbelten Schreibmaschine) an den Hof König Arthurs und erleben dort nicht ganz ernstgemeinte Abenteuer.

Peters seltsame Reisen

Zeichnungen u. Text: Helmut Nickel (1924-2019);
1958-1960 in „Harry – Die bunte Jugendzeitung“ (Lehning-Verlag, Hannover) abgedruckt, erster Nachdruck 1963 in „Hörni“ im gleichen Verlag,
Nachdruck für die Fanszene 1988/89 in zehn Doppelpiccolos im Verlag CB Comic Team, Abdruck in unregelmäßiger Folge in „Die Sprechblase“ und Nachdruck der Reihe „Harry – Die bunte Jugendzeitung“ ab 1994 im Norbert-Hethke-Verlag,
schließlich die Gesamtausgabe bei Salleck Publications, Wattenheim 2011



© Salleck Publications Eckart Schott Verlag 2011

Eigentlich keine Zeitreise, sondern wohl eher Tagträume eines Jungen – aber so ähnlich gilt das ja auch für den Roman von Mark Twain (oder andere derartige „Zeitreisen“). Helmut Nickel nahm mit dieser Serie sich selbst und zunächst einmal Helden des Lehning-Verlages auf die Schippe. Sein Held, Peter, ist ein typischer Lausebengel der 50er Jahre, liest gerne Comics (oder Bilderhefte, wie sie damals in Deutschland noch hießen) und verliert sich immer wieder in besagten Tagträumen, in denen er haarsträubende Abenteuer mit sowohl Comichelden wie Tarzan, Akim oder Nick als auch

den Protagonisten klassischer Abenteuerliteratur wie Robinson, Sindbad, Don Quixote, Winnetou oder den drei Musketieren (um nur einige zu nennen) erlebt. Mit ansteckender Lust am Fabulieren und viel Sinn für Absurditäten, die das Ganze nie ganz ernstnehmen, erzählt Nickel von diesen „seltsamen Reisen“.

Gerade ist Peter von einem Ausflug mit Odysseus, Herkules und dem Schiffsjungen der Argo, nach Abenteuer mit Kentauren, dem Vogel Greif und sogar dem Meeresgott Poseidon auf einer Insel, auf dem fliegenden Pferd Pegasus nach Hause zurückgekehrt, als das nächste Abenteuer – diesmal für ihn und seine hübsche ältere Schwester Heidi – an die Tür klopft. Es ist Sir Tristram (in einigen Sprechblasen auch Sir Tristan), der mit Prinz Eisenherz vom Hofe König Artus' auf Abenteuer auszog, von seinem Begleiter bei einem Kampf mit zwölf Riesen getrennt wurde und nun die „edle Dame“ um ein neues Streitroß bittet. In Ermangelung eines solchen bieten Peter und Heidi ein Stahlroß an, das sich jedoch als unpraktisch für die Ausstattung eines Ritters erweist. Mittels eines Eimers starken Kaffees – eine Idee der als Mädchen natürlich praktisch veranlagten Heidi – kommt das Roß des Ritters schnell wieder zu Kräften, und zu viert (das Roß mitgerechnet) geht's wieder los. Zuerst gilt es, einen Drachen zu besiegen, dann, obwohl gewarnt von einem struppigen Einsiedler namens Merlin, drei von einem Riesen in einem schaurigen Turm gefangengehaltene verzauberte Prinzessinnen zu befreien. Beide Aufgaben kann Tristram selbstredend nur dank guter Einfälle Peters erfolgreich lösen. Die drei ebenfalls ausnehmend hübschen (wie übrigens alle auftretenden weiblichen Figuren aus Nickels Feder) Prinzessinnen buhlen sofort um Tristrams (tatsächlich ein schmucker Bursche, wie wir uns einen Ritter der Tafelrunde vorstellen) Gunst und geraten sich in die Haare, doch der erklärt, sein Herz gehöre allein der Königin Isolde, und macht sich mit Heidi und Peter auf den „Heimweg“ – hoffentlich, „bevor Mutti was merkt“!

Tristram als Held (mit der Harfe) – klar, das Fahrrad als Ersatzroß ist ein Verweis auf Mark Twain, Merlin und der Turm mit den drei verzauberten Prinzessinnen sind Elemente der klassischen Artussage: ein gelungener Spaß nicht nur für Leser in Peters Alter!

Mit dieser Geschichte (die 12 Seiten umfaßt und in der Gesamtausgabe auf der 97. Bildseite beginnt) gehen Peters seltsame Reisen zu Ende. Die Serie wurde seinerzeit einfach abgebrochen, ein Schicksal, das mehrere Serien Helmut Nickels traf. Auch die bereits erwähnten Nachdrucke blieben fast ausnahmslos unvollständig. Erst die wirklich schöne Gesamtausgabe von Eckart Schott, liebevoll koloriert und ediert, gab Nickel ziemlich genau fünfzig Jahre nach der Einstellung die Gelegenheit, sie mit

einem Abschlußpanel zu einem richtigen Ende, einem würdigen Abschluß zu bringen.

Mickey à travers les siècles: Un coup de Merlin

deutscher Titel: Micky und der Zauberer Merlin

Zeichnungen: Pierre Nicolas (*1929).– Story: Pierre Fallot;

Erstveröffentlichung: 1961 (Die Serie lief im „Journal de Mickey“ von 1952 bis 1978.) und erneut in: Mickey et Merlin l'enchanteur, Hachette 1971 (weiterer Nachdruck bei Dargaud 1990–1993);

deutsche Ausgabe: in „Mickys Reisen durch die Zeit: Micky Maus und der Zauberer Merlin“, Delphin-Verlag, Stuttgart 1972



© Disney/Delphin Verlag 1972

Nicht wenige der Abenteuer im Mittelalter erleben die Disney-Helden durch Zeitreisen und –stürze. Hier beginnt eine kleine Liste solcher Geschichten. Daniel Düsentrieb hat einen Zeit-Trank erfunden, und Micky Maus stellt sich als Versuchskaninchen zur Verfügung. Leider klappt es noch nicht so ganz mit der genauen Festlegung von Zielzeit und –ort, so dass Micky unkontrolliert hin- und herreist – ähnlich wie die beiden Wissenschaftler im „Time Tunnel“ (siehe Filmteil) –, wann immer er einen Schlag auf den Kopf erhält. Diesmal landet er bei (einem sehr gewöhnungsbedürftig aussehenden) Merlin und kann mit dessen Unterstützung – mit einem Ring, mittels dessen er sich wahlweise in einen Zwerg oder einen Riesen verwandeln kann – der Fee Träumesüß ihre Traumkrone wiederbeschaffen, die Unschuld der Fee Tausendschön beweisen und den bösen Herzog Heribert und seinen Zauberer Weingeist bestrafen. Mit der Aus-

sicht, Ritter zu werden und die Fee Tausendschön zur Frau zu bekommen, wird Micky durch eigene Unachtsamkeit aus diesem Abenteuer gerissen und landet bei Nofretete: eine ziemlich unausgegrenzte Geschichte, deren Zeichnungen zudem stilistisch noch jegliche Kohärenz fehlt. So wollen die immer wieder unterschiedlich gezeichneten Gesichter der beiden Feen so gar nicht zu den anderen Figuren passen.

Kelly's Eye

deutscher Titel: Das magische Auge
 Zeichnungen: Francisco Solano López (1928–2011).– Story: Tom Tully u. Tom Kerr;
 erschien ab 1962 im englischen Comicmagazin „Knockout“ (Verlag Fleetway), ab 1963 in dessen Nachfolger „Valiant“ (bis 1971) und wurde in den 90er Jahren wiederbelebt;
 in Deutschland ebenfalls in Fortsetzungen im Magazin „Kobra“ (Gevacur, 1975–1978) abgedruckt

Der Protagonist Tim Kelly ist im Besitz eines Juwels, des Eye of Everlasting Life, und daher unverwundbar. Entsprechend langweilig sind eigentlich seine aufregenden, oft phantastischen Abenteuer, die Francisco Solano López, einer der vielen südamerikanischen Künstler, die schon seit den 50er Jahren für britische Magazine arbeiteten, in einem sehr einfachen Stil zeichnete. In einer auch in „Kobra“ erschienenen Episode landen er und der fanatische Erfinder Dr. Diamond mittels einer defekten Zeitmaschine im Mittelalter, wo Sir Kelly Sir Jasper im Kampf gegen einen geheimnisvollen Träger des schwarzen Schildes (dessen Vetter Sir Guy) beisteht, der die englische Krone für sich gewinnen will. Eine Art böser Merlin in dieser Geschichte hört auf den Namen Moldred.

Batman and Superman: Pawns of the Jousting Master!

Zeichnungen: Curt Swan (pencils) u. George Klein (inks).– Story: Jim Shooter;
 Erstveröffentlichung in „World's Finest Comics“ #162 (1966), mehrfach nachgedruckt

Eigentlich sollten die Superhelden hier ja gar nicht berücksichtigt werden, weil die Menge entsprechender Stories zumindest für mich unüberschaubar ist, doch hier noch eine weitere Zeitreise Batmans und Robins, diesmal sogar zusammen mit Superman, zu König Arthur: Wieder treffen sie Merlin und viele berühmte Ritter der Tafelrunde (die offenbar auch über Superkräfte verfügen) und werden sogar von Arthur zu Rittern geschlagen.

Herlock Sholmes: majstor maske

deutscher Titel: Die Abenteuer des Herlock Sholmes – Meister der Verkleidungen
 Zeichnungen: Jules (d.i. Julio Radilovic, *1928).– Szenario: Zvonimir Furtinger (1912–1986);

Erstveröffentlichung von 1966 bis 1972 im jugoslawischen Comicmagazin „Plavi Vjaesnik“; deutsche Veröffentlichungen: in Fortsetzungen in „Yps“ (ab Ausgabe 64, schwarzweiß), Gesamtausgabe: Herlock Sholmes Integral in 4 Bänden, Erko, Wuppertal 2017–2018 (in Farbe);

das 6. Abenteuer „Am Hofe von König Artus“ findet sich in Band 2 der Gesamtausgabe.



Integral 2 © Erko-Verlag 2017

In der ebenso liebe- wie humorvoll gezeichneten und erzählten Hommage an die unsterbliche Schöpfung Arthur Conan Doyles läßt das Autorenteam Herlock Sholmes und seinen Adlatus Waston phantastische Abenteuer erleben, die viele Elemente des Originals enthalten, die aber nie ganz ernstgenommen werden wollen. In diesem Abenteuer, einer Parodie auf Mark Twains bekannten Roman, wird neben dem amerikanischen Schriftsteller Samuel Langhorne Clemens (d.i. Mark Twain, 1835–1910) auch – zum Thema passend – dem britischen Schriftsteller H. G. Wells (1866–1946) Reverenz erwiesen. Letzterer wendet sich hilfeschend an Herlock Sholmes, da ihm eine Anklage wegen Mordes droht: Ein Mann, der in seiner Begleitung gesehen wurde, ist verschwunden. Dabei handelt es sich um besagten Samuel Clemens (Wells: „ein unbedeutender amerikanischer Autor“!), der sich von Wells im Rahmen von Recherchen für einen neuen Roman zu einer Burg bringen ließ, dort bei Vollmond um Mitternacht ein Ritual nach einem Buch (dem des Osian) ausführte und vor Wells' Augen durch die steinerne Wand verschwand. Sholmes vermutet gleich das Richtige, kann mittels eines dort gefundenen Zettels das Ritual beim nächsten Vollmond wiederholen und verschwindet mit Waston ebenfalls – um im 6. Jahrhundert im Kerker der Burg Camelot

zu landen. Dort gelingt es ihm, unter Ausnutzung der bekannten Sonnenfinsternis sich als mächtiger Zauberer zu etablieren, und auch der Revolver kommt, diesmal gegen Lancelot, zum Einsatz. Sholmes trifft nämlich auf eine ungewohnte Konstellation: Hier ist es Lancelot, der gegen König Arthur opponiert und schließlich sogar die schöne Königin Guinevere (und sie und ihre Hofdamen sind wirklich schnuckelig gezeichnet!) auf seine Burg entführt. Sholmes, der „Meister der Verkleidungen“ (Die Autoren greifen eine Vorliebe von Holmes aus den Originalstories auf und übertreiben sie ins Absurde.), kann, indem er sich als Wildschwein und als Weinflaß verkleidet, Guinevere befreien, die sich daraufhin allerdings unglücklicherweise in ihn verliebt. Bevor Arthur in verständlicher Rage Sholmes und seine beiden Gefährten vom Leben zum Tode befördern kann, kehren sie im letzten Moment auf gleichem Weg zu Wells zurück, dem sie damit auch aus seiner mißlichen Lage befreien können. Mit dem Schlußgag gibt es noch eine gelungene Pointe zum Thema Zeitreisen.

Mickey à travers les siècles: Gare à toi, Tu-tou!

deutscher Titel: Micky und die Ritter der Tafelrunde

Zeichnungen: Pierre Nicolas.– Story: Pierre Fallot;

Erstveröffentlichung: 1969 (Die Serie lief im „Journal de Mickey“ von 1952 bis 1978.), Nachdrucke bei Hachette (1970–1972) und Dargaud (1990–1993);

deutsche Ausgabe: in „Mickys Reisen durch die Zeit: Micky Maus in Babylon“, Delphin-Verlag, Stuttgart 1972



© Disney/Delphin Verlag 1972

Weiter geht Mickys Reise durch die Zeit. Gerade noch in Babylon, erwacht er als Mickebold, der letzte überlebende Sohn von Lord Lobster. Auf Geheiß seiner Mutter soll er den Tod seines Vaters und seiner sechs älteren Brüder an Baron Barfoot und seiner Schwester, der Hexe Borbora, rächen und dazu erst einmal, ausgestattet mit einem magischen Schwert, zu König Artus reiten, um ein Ritter der Tafelrunde zu werden. Es folgt eine ganze Reihe phantastischer Abenteuer mit Drachen, Feen und einer Art Sphinx, dann ein siegreiches Duell mit Lancelot und schließlich natürlich der Sieg über Barfoot und Borbora sowie die Befreiung ihrer Leibeigenen. Als Lancelot ihm die Grafenkrone aufs Haupt setzen will, reicht das aus, ihn wieder auf Zeitreise zu schicken, diesmal zu Napoleon. Die Dramaturgie der Geschichte ist allzu simpel, und die im Falle des Merlin-Abenteuers bereits geäußerten Kritikpunkte gelten auch hier.



Heft 27 © Bastei-Verlag 1972

Joyas Literarias Juveniles 5: Un yanqui en la corte del Rey Arturo

deutscher Titel: Ein Yankee am Hofe König Arturs

Zeichnungen: Felix Carrión Cenamor (1920–2003).– Adaption: Cassarel (d.i. José Antonio Vidal Sales, *1921).– Cover: Antonio Bernal (*1924)

nach dem gleichnamigen Roman von Mark Twain;

Verlag: Editorial Bruguera, 1970 (Die Reihe erschien von 1970 bis 1983 mit insgesamt 269 Ausgaben.);

deutsche Ausgabe: erschienen als Band 27 der Reihe „Berühmte Geschichten“ im Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach 1972, wobei in diesem Fall auch das spanische Titelbild übernommen wurde

Auch die bekannte spanische Reihe mit Comicadaptionen jugendgeeigneter Weltliteratur ließ

sich Mark Twains Roman nicht entgehen. Mit deutlich mehr aus der Vorlage übernommenen Details (u.a. der Rahmenhandlung, in der in der deutschen Fassung allerdings aus Mark Twain ein Mister Mark wird), gilt im Prinzip jedoch, was bereits über den „Illustrierten Klassiker“ gesagt wurde: eine Nacherzählung mit einigen Auslassungen und somit der Handlung, nicht aber dem sowohl Inhalt wie Gehalt der literarischen Vorlage gerecht werdend. Nicht alle Kürzungen oder Änderungen sind notwendig oder sinnvoll. Wenn im Turnier gegen Sir Sagramore gleich der Colt zum Einsatz kommt, die Lasso-Episode fehlt, ist das auch eine verschenkte Gelegenheit (Interessanterweise findet sich genau diese Szene auf dem Titelbild.). Aus Sandy wird hier übrigens Elisa.

Die Zeichnungen, sehr viel zahlreicher als in der Adaption der „Classics Illustrated“, sind handwerklich gediegen, hinsichtlich der Kostüme sehr viel passender, machen aber auch mehr als eine Anleihe bei Hal Fosters „Prinz Eisenherz“ (bzw. im Falle des jungen Clarence bei seiner Zusatzserie „Die Abenteuer zweier Ritterknaben“ („The Medieval Castle“)). Schloß Camelot kennen wir auch vom Titelbild der „Illustrierten Klassiker“, und die Idee, Hank Morgans Bemühungen um Fortschritt durch eine Fabrik im Hintergrund des Schlosses bildlich darzustellen, darf man wohl als gelungen bezeichnen. Im (deutschen) Text finden sich ein paar Ungenauigkeiten – und da verirrt sich auch schon mal ein Fernseher in eine Sprechblase sowie in das dazugehörige gezeichnete Insert!

Un yanqui en el corte del rey Arturo

deutscher Titel: Hank Morgan am Hofe König Arthurs

Zeichnungen: Ramon de la Fuente (1931–1984) nach dem Roman „A Connecticut Yankee in King Arthur's Court“ von Mark Twain;

Verlag: Ediciones AFHA Internacional, Barcelona 1974 (erschieden als Band 2 der Reihe „Grandes Obras Ilustradas“, in der von 1974 bis 1977 insgesamt 9 Bände publiziert wurden); deutsche Ausgabe: Schwager & Steinlein, Nürnberg 1974 (als Band 3 der Reihe „Classicomics“ als Softcover- u. Hardcover-Ausgabe (HC unnummeriert und (nur laut Cover) als „Hank Morgan am Hofe von König Arthur“),

Neuausgabe im Rahmen der Integralausgabe der Reihe bei Kult Comics als Band 4 (zusammen mit „Robin Hood“), Leipzig 2022

Nur vier Jahre nach der Bruguera-Adaption erfolgte in Spanien eine weitere, zeichnerisch nun deutlich ambitionierter. Mit der doppelten Seitenzahl (sogar mehr als die erste Fassung der „Classics Illustrated“) ist trotz recht großformatiger Einzelbilder mehr Platz für Details der Handlung, und das wird auch, abgesehen vom etwas kurzatmig geratenen Schluß, entsprechend genutzt. Darüber-

hinaus findet sich zumindest ansatzweise die humoristische Seite des Ganzen in Text und vor allem Zeichnung wieder. Natürlich kann auch hier nicht die ganze Fülle des Romans ausgeschöpft werden, doch darf diese Adaption den Anspruch erheben, von den vorliegenden die adäquateste zu sein. Was 1970 noch ein übersehener Anachronismus war, ist hier jetzt Absicht: Hank Morgan tritt seine Reise aus dem 20. Jahrhundert, aus der Gegenwart an. Dafür steuert Mark Twain sogar ein erst in dieser Zeit und aus Anlaß der Publikation verfaßtes Vorwort bei, in dem die Leser auch noch mehr über den Ansatz seines Romans erfahren. So ist die Erwähnung von Umweltschutz eine Modernisierung durchaus im Sinne Mark Twains, und die über und über mit Werbung bedeckte Schabracke eines Pferdes ist eine gelungene Anspielung. Allerdings stimmt dann die Rechnung mit den dreizehn Jahrhunderten am Ende nicht mehr – das hätte Merlin doch bemerken müssen.



© Schwager & Steinlein 1974

Was für das inhaltliche Qualitätsurteil gilt, gilt ebenso für das zeichnerische Niveau: Ramon de la Fuente gelangen ganz wunderbar stimmungsvolle Bilder, detailliert und farbintensiv. Er greift auch die Lassoszene des Turniers wieder auf, nicht nur im Verlauf der Geschichte, sondern auch als „ins Bild setzendes“ großformatiges Intro-Panel. Für Camelot diente eine spanische Burg als Vorbild, offenbar aber aus mehreren authentischen Burgen zusammengesetzt (Ähnlichkeiten sind zu entdecken zu Manzanares el Real und Belmonte.) – und Spanien hat ja eine ganze Reihe von attraktiven Burgen zu bieten, wie Location Scouts vieler internationaler Filmproduktionen bestätigen können. Sandie ist hier, im Gegensatz zu den beiden bisherigen Versionen, eine dunkelhaarige Schönheit, die Blondine, das ist in diesem Fall Morgana, eine sehr attraktive Hexe – beide übrigens sehr spanisch.

Bob Morane: Les sortilèges de l'ombre jaune

Zeichner: William Vance.–Szenario: Henri Vernes

basierend auf der gleichnamigen Romanreihe von Henri Vernes;

ab 1959 abgedruckt im Magazin „Femmes d’Aujourd’hui“, später im Comicmagazin „Tintin“ (darin auch dieses Abenteuer aus dem Jahre 1975), als Albenreihe im Verlag Marabout erschienen

Bob Morane ist der Held einer in Frankreich sehr populären Romanreihe, die der Autor selbst auch für eine Comicserie adaptierte und dabei mit verschiedenen Zeichnern zusammenarbeitete. Den Titelhelden und seinen Kumpel Bill Ballantine, ehemalige Piloten, verschlägt es in die entferntesten Teile der Welt, wo sie Abenteuer, zumeist mit phantastischen Elementen, erleben. In dieser von William Vance gezeichneten Episode treffen sie in einer alten Abtei auf Merlin und erleben einen Zeitsturz ins Mittelalter.

A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court

Zeichnungen: Frank Redondo.– Adaption: John Norwood Fago
nach dem gleichnamigen Roman von Mark Twain;
veröffentlicht 1976 in der Reihe „Pendulum Illustrated Classics“ (Verlag: Pendulum Press)

Unidentified Flying Oddball

Zeichnungen: Richard Moore.– Adaption: Al Stoffel;
Comic-Strip-Fassung des Disney-Spielfilms „Unidentified Flying Oddball“/„The Spaceman and King Arthur“ von 1979, vertrieben von King Features Syndicate und veröffentlicht auf den Sonntagsseiten einiger US-Zeitungen vom 3. Juni bis 26. August 1979



engl. Werbeanzeige für den Film (Photoplay 8/1979)

Duel of the Wizards

deutscher Titel: Machtkampf der Zauberer
Zeichnungen: Juan Torres Perez.– Story: Jorgen Sonnergaard, Mogens Dahlgard u. Jim Kenner;
Erstveröffentlichung (Dänemark): 1983 (entstanden schon 1981);
deutsche Veröffentlichungen in: Donald Duck 259, Lustiges Taschenbuch Spezial 18 – Ritter!, Egmont/Ehapa 2006

Micky, Minnie und Goofy verbringen ihren Urlaub in Drachonien. Micky nimmt in einem Uhrengeschäft einen altertümlichen Wecker hoch, doch das hätte er besser bleiben lassen, denn es ist eine Zeituhr, die ihn und Goofy ins mittelalterliche Drachonien befördert. Dort eingekerkert, gelingt es ihm mittels einiger Tricks, Zufälle und naturwissenschaftlichen Wissens, als Zauberer dazustehen. Der gedemütigte Zauberer Merlot entführt aus Rache Minnhilde, die Tochter des Königs, die Minnie wie aus dem Gesicht geschnitten gleicht. Natürlich kann Micky sie befreien und Merlot besiegen. Als der König ihm die Hand seiner Tochter geben will, rettet ihn die Rückreise in die Gegenwart und zu seiner Minnie.

Neben dem Machtkampf der Zauberer und der entführten Prinzessin wartet diese Zeitreise noch mit einem weiteren Detail aus Mark Twains berühmtem Roman auf: mit den Schweinen in Merlots Burggraben.

Topolino e il sigillo de Re Artù

deutscher Titel: Die Ritter der Tafelrunde
Zeichnungen: Sergio Asteriti.– Story: Giorgio Ferrari;
Erstveröffentlichung: 1985;
deutsche Veröffentlichungen in: Lustiges Taschenbuch 132, Lustiges Taschenbuch Spezial 18 – Ritter!, Egmont/Ehapa 2006

Ähnlich wie im letzten Eintrag nimmt die Geschichte ihren Anfang in einem Antiquitätengeschäft, wo Micky nach einem Spiegel greift, der angeblich Merlin gehört haben soll. Ein plötzliches Zusammenspiel mehrerer Spiegel befördert Micky in die Vergangenheit, wo der Spiegel zu ihm spricht und ihm enthüllt, dass tatsächlich Merlin ihn in die Vergangenheit geholt hat, weil er ihm als Micklot du Lac die Aufgabe zugeordnet hat, König Artus zu befreien. Morgana hat ihn, Merlin, in den Spiegel verbannt und zusammen mit Modred Artus gefangengesetzt. Micklot du Lac nimmt den Kampf auf und kann, ausgestattet mit einem fliegenden Pferd und begleitet vom Gaukler Gufi, aber auch in Begleitung der Prinzessin Ganoram (wieder ein Abbild von Minnie), die er aus den Händen eines Riesen befreit, nach mannigfachen Abenteuern mit Riesen, Drachen, gepanzerten Giganten in Wüste und Schnee Artus finden. Prinzessin Ganoram entpuppt sich als Morgana in anderer Gestalt, die sie

angenommen hat, um Micklot im Auge behalten zu können. Den letzten Kampf um den von Merlin im Spiegel versteckten Ring, der Artus legitimiert, verliert sie, und Merlin, nun wieder frei, zaubert Micky in die Gegenwart zurück – und auch wieder zu seiner Minnie.

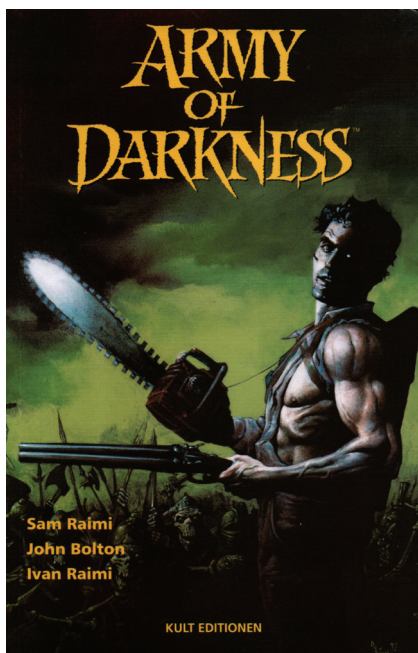
Mirkos Abenteuer-Reisen in die Zeit

Zeichnungen: Birger T. (Torin) Grave (*1952). – Szenario: Rafael Solá Ferrer; erschienen von 1985 bis 1990 in der Programmzeitschrift „TV Hören und Sehen“ (Bauer-Verlag, Hamburg)

Für eine Programmzeitschrift zeichnete Birger T. Grave in realistischem Stil diese Rätsel-Comicserie, von der wöchentlich eine Episode in zwei Streifen (recht klein unten auf der Seite) abgedruckt wurde. Am Ende wurde jeweils eine Frage zur laufenden Geschichte gestellt. Der junge Mirko reiste zu unterschiedlichen (zum Teil durchaus ungewöhnlichen) historischen Ereignissen, u.a. eben auch an den Hof König Arthurs. Gefragt wurde zum Beispiel nach König Arthur oder danach, was denn der Heilige Gral sei. Das abgebildete Schloß Camelot kennen wir bereits von Hal Foster.

Army of Darkness

deutscher Titel: Army of Darkness
Zeichnungen: John Bolton (*1951). – Szenario: Sam Raimi u. Ivan Raimi (Adaption: John Bolton);
Erstveröffentlichung: zum Filmstart als offizielle Comic-Adaption des Films als Mini-Serie in 3 Heften, Dark Horse Comics 1992; 2006 als Trade Paperback von Dynamite erneut veröffentlicht;
deutsche Ausgabe: Kult Editionen, Wuppertal



© Kult Editionen 1998

Ash, Held bereits in zwei vorausgegangenen Horrorfilmen, reist diesmal in die Vergangenheit, auf den Spuren Mark Twains ins englische Mittelalter (wenn auch nicht an den Hof König Arthurs, sondern ins 14. Jahrhundert), und erlebt dort im wahrsten Sinne des Wortes haarsträubende (und doch nie sich selbst ganz ernstnehmende) Abenteuer (siehe Filmteil).

Die Comicadaption des inzwischen zum Kultfilm (was immer das auch heißen mag) avancierten Horrorfilms entstand, wie das in der Regel bei solchen als Tie-in gedachten Produkten der Fall ist, nach dem Drehbuch, um zum Kinostart des Films auch verkaufsbereit zu sein. Das bedeutet in diesem Fall, daß die Adaption, da man sich später für ein alternatives Ende entschied, ein anderes Ende, einen anderen Schlußgag aufweist als der Film (den man so ähnlich aber bereits aus Filmen wie „Planet of the Apes“ (das Original) oder „Logan’s Run“ kennt): Ash landet in einem zerstörten London der Zukunft.

Die Zeichnungen, fast fotorealistisch gemalt, sind sehr viel düsterer als jene die der fertige Film dann präsentiert.

Die ursprüngliche Filmadaption (deutscher Filmtitel: „Armee der Finsternis“) machte die Hefte 1 bis 3 (gesondert später noch einmal als Paperback veröffentlicht) einer dann über Jahre laufenden Heftserie aus (Verlage: Dark Horse Comics/Dynamite Entertainment/Devil’s Due Publishing), in der die Abenteuer des Protagonisten Ash vom ursprünglichen Film nur noch inspiriert waren.

Zu dem Film erschien in der Reihe der X-Rated Taschenbildbände auch die Ausgabe 17, die den Film (ihn in eine Reihe mit den billigsten Exploitation-Horrorfilmen stellend) in Bildern mehr oder weniger nacherzählt, weit entfernt allerdings von einer wirklich sequentiellen Wiedergabe à la Comic.

The Once and Future Duck

deutscher Titel: Die Reise ins 6. Jahrhundert/Verschollen in Camelot
Zeichnungen u. Story: Don Rosa;
Erstveröffentlichung: 1996;
deutscher Erstabdruck in: „Micky Maus 23/1996 u. 24/1996, nachgedruckt in diversen Formaten

Mit Daniel Düsentriebs Zeitreishelm gelangen Donald Duck und seine Neffen nach Stonehenge und treffen dort auf Arturius Riothamus, den „echten“ König Arthur, einen ziemlich unkultivierten lokalen Kriegsherrn. Ihr Besuch dort hat aber langanhaltende Konsequenzen.

A Duckburg Dandy in King Arthur’s Court

deutscher Titel: Am Hof des Königs Arthubert
Zeichnungen: José Carrión (*1958). – Story: Janet Gilberton;
Erstveröffentlichung (Dänemark): 1996;

deutsche Veröffentlichung in: Donald Duck 483, erneuter Abdruck in: Lustiges Taschenbuch Spezial 18 – Ritter!, Egmont/Ehapa 2006

Wie die sehr weitgehende Titelübernahme schon vermuten läßt, handelt es sich hierbei um eine Parodie auf Mark Twains Roman „A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court“. Der Ausgangspunkt ist ganz ähnlich und findet im Museum vor einer Ritterrüstung statt: Von Daisy aufgefordert, um seine (und ihre) Ehre zu kämpfen, wird Donald von Schurig niedergeschlagen und wacht im Entenhausen des Jahres 1228 wieder auf. Das war, wie schon die erste Seite verrät, „die Zeit der Ritter und der höchst unbequemen Kleidung“ – eine gelungene Anspielung auf eine entsprechende Szene im Roman. Aus Donald wird Sir Champion, und die Geschichte entwickelt sich ganz ähnlich, wie wir es eben von solchen Parodien mit den Disney-Helden erwarten dürfen: Donald braucht keine Sonnenfinsternis, sondern überzeugt den König (verkörpert von Onkel Dagobert – daher auch die Namensänderung im deutschen Titel) durch ein „Rezept“, wie man aus etwas Brei viel Suppe machen kann, und setzt die fortschrittlichen Ideen mit Hilfe von Sir Daniel (Düsentrieb) um. Aus Clarence werden drei, Tick, Trick und Track, Gundel Gaukeley (Magica de Spell) „spielt“ die mißgünstige Merlina, und es gibt sogar den von qualmenden Fabrikschloten verstellten (Stichwort „Umweltverschmutzung“) Panoramablick auf Schloß Camelot. Als Wunderwaffe im Turnier setzt Donald auf die Tücken der Bürokratie, und Merlina weiß sich nicht anders zu helfen, als ihn in seine Zeit zurückzuschicken. So steht einem Happy-End mit Daisy, das heißt Kino und Restaurant, nichts mehr im Wege.

Sláine: The Treasures of Britain

deutscher Titel: Sláine: Die Schätze Britanniens/Britanniens Schätze

Zeichnungen: Dermot Power (*1967).– Szenario: Pat Mills (*1949)

(Für die 1983 von Pat Mills und seiner Frau Angela Kincaid, die auch die ersten Stories zeichnete, kreierte Serie, einem Zugpferde im innovativen Comicmagazin „AD 2000“, war vor und nach Dermot Power eine ganze Reihe britischer Zeichner tätig, darunter Simon Bisley, Glenn Fabry, Clint Langley, Simon Davis oder Stephen Tappin.);

Erstveröffentlichung in „AD 2000“ (IPC Media/Fleetway) Progs. 1001–1012/1996 (Teil 1) u. Progs. 1024–1031/1997 (Teil 2),

Zweitveröffentlichung als Paperback, Verlag Rebellion, Oxford 2012;

deutsche Ausgaben als Bände 5 u. 6. der Reihe „Sláine“ bei Feest Comics/Egmont/Ehapa-Verlag 1997 u. als Band 9 2021 im Dantes-Verlag (zweiter deutscher Titel)

(Deutsche Übersetzungen erschienen zunächst im Bastei-Verlag (3 Bände 1990–1993), dann in zwei Reihen bei Feest Comics/Ehapa (8 Bände 1994–1999, 4 Bände 1996), 6 Bände bei Ehapa/Fleetway (1999–2001). Seit 2017 erscheint die Reihe im Dantes-Verlag mit bisher 9 Bänden.)



© Rebellion, Oxford 2012

Eine ungewöhnliche Zeitreise, muß doch der Protagonist weder zeitlich noch geografisch allzu weit reisen – aber da die Ereignisse der eigentlichen Artussage hier nur in Rückblenden vorkommen, es aber keinen Abschnitt über das direkte Nachleben König Arthurs gibt, findet diese Geschichte hier ihren Platz. Sláine MacRoth, der Held der Serie, für den der Autor seine Inspiration bei einem anderen Fantasy-Helden, „Conan the Barbarian“ von Robert E. Howard, und in der keltisch-irischen Mythologie sowie der frühen irischen Geschichte fand, ist ein – in der Tat barbarischer – keltischer Krieger im alten Irland. Zunächst aus seinem Stamm vertrieben, später dann aber dessen König, ist er ein furchterregenden Gegner seiner Feinde (mit seiner Axt Brainbiter, deutsch: Schädelspalter), egal aus welcher Welt sie stammen – Krieger wie er oder monströse Wesen und Götter –, und wird als treuer Gefolgsmann der Erdgöttin Danu im Kampf zu einem Berserker. Der trotz aller Brutalität aufrechte und edle, allerdings fleischlichen Begierden nie abgeneigte Held wird begleitet von dem Zwerg Ukko, ein eher zwielichter Charakter und sehr materialistisch veranlagt, aber auch Chronist der Abenteuer des Helden. Mehrfach im Verlauf der Serie reist Sláine auch durch ein Zeittor, ein Wurmloch in der Zeit, in andere Epochen der britischen Geschichte, um zum Beispiel Boudicca gegen die römischen Eroberer Britanien beizustehen, an der Seite Robin Hoods zu

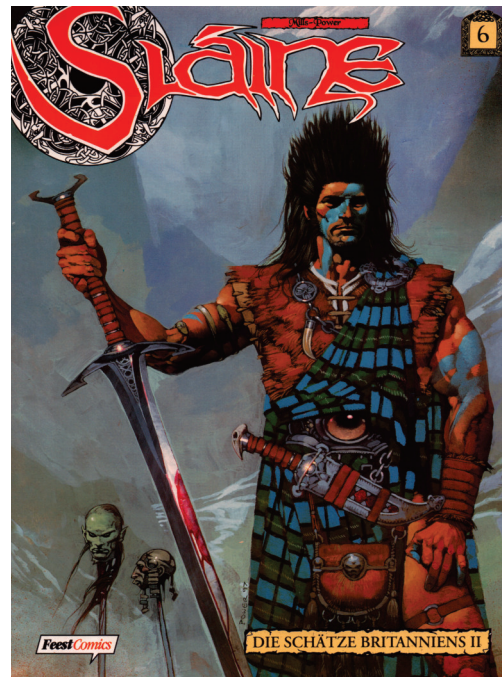
kämpfen oder – wie in vorliegender „Exkursion“ – Britanniens Zukunft nach dem Tod König Arthurs zu sichern.

Zu Beginn befinden wir uns auf dem Schlachtfeld von Camlan und werden Zeugen der letzten Konfrontation Arthurs und seines Sohnes Mordred. Ein längerer Dialog enthüllt, daß Mordred im Auftrag seiner Mutter Morgana Arthur bekämpft, weil dieser, von Guinevere dazu überredet, den christlichen Glauben angenommen und eingeführt hat. Beide Männer folgen ihrem Schicksal – Arthur erschlägt Mordred mit dem Schwert Excalibur, Mordred tötet Arthur im Todeskampf mittels einer Fibel. Um Britannien nicht dem Chaos und den immer weiter vordringenden Sachsen zu überlassen, begibt sich Merlin zu Morgana in deren Höhle auf Avalon, wo sie in einem für Merlin vollkommen überraschenden Akt ihn in ihren Körper aufnimmt – gewissermaßen gefangenhält –, um gemeinsam mit ihm die Zukunft zu retten. Die Rettung verspricht der herbeigerufene Sláine, dem die Aufgabe übertragen wird, die dreizehn Schätze des alten Britanniens zu finden und zu sichern, um so Arthur wieder zum Leben zu erwecken. Sláine und Ukko landen in Stonehenge, wo es zum ersten Kampf mit dem gleichstarken Sachsenführer Hengwulf kommt. Dort, wo Uther begraben liegt, kann Sláine den ersten Schatz, den unsichtbar machenden Mantel König Uthers (mittels dessen er sich Ygrain nähern und Arthur zeugen konnte), an sich bringen. Im Verlauf der weiteren Jagd auf die Schätze, das Schwert Excalibur, einen schicksalträchtigen Speer, einen Kessel der Wiedergeburt (der Heilige Gral), das Schachbrett von Gwenddolau, den Pavillon (das Zelt) von Peredur, den Spiegel der Königin Guinevere, den Elfenbeinhauer des Orc-Königs White Tusk, den Stein des Schicksals, den goldenen Werk Tisch, das Blut der schwarzen Zauberin, den Ring von Rhonabwy und schließlich den Helm des Grünen Ritters (als der Sláine hier auch auftritt), erleben die Leser immer wieder Episoden aus der Artussage, begegnen bekannten Figuren – und erfahren manch ein überraschendes Detail, wobei nicht alle Umdeutungen sich wirklich schlüssig und ohne Widersprüche zu einem kohärenten Bild zusammenfügen.

Neue Wendungen ergeben sich aus dem Verhältnis Arthurs zu seiner Mutter Ygrain, aber auch aus der liebevollen Beziehung des jungen Arthur zu seiner Halbschwester Morgana und aus anderen Ausflügen in Arthurs Kindheit, vor allem aber aus einer tiefgreifenden Umdeutung Guineveres zu einem strahlenden Engel und gefallenem Engel gleichermaßen, zu einer Priesterin von Cythraul, zu einer Frau, die Arthur heiratet, obwohl er durch eine Vision weiß, daß sie sein Untergang sein wird, zu einer Frau, die als Preis für eine (lieblose) Ehe die Einführung des christlichen Glaubens von Ar-

thur verlangt, zur mit Schande beladenen Figur – nicht nur aufgrund ihres Ehebruchs mit Lancelot, sondern auch ihrer schändlichen Beziehung zu Mordred, um ihren eigenen Zielen zu dienen.

Am Ende seiner erfolgreichen Mission nimmt Sláine den Helm des Grünen Ritters als Belohnung (sehr zum Ärger Ukkos, der lieber Wertvolleres gewählt hätte) und folgt dem Ruf seiner Göttin durch das Wurmloch. Das Happy-End – nennen wir es mal so – für Arthur und Mordred dagegen geht etwas unter, bleibt weitgehend unbemerkt.



Band 6 © Feest Comics/Ehapa 1997

All das wird präsentiert in ausdrucksstark gemalten Bildern, die den Lesern einen Helden zeigen, der übertrieben muskulös und alles andere als sympathisch ist (und das nicht nur wegen seiner gewöhnungsbedürftigen Fisur), der, wenn zum Berserker geworden, alles rücksichtslos niedermetzelt und ansonsten, im Dialog sowohl mit Ukko als auch mit Gegnern vor und im Kampf, pathetisch und bedeutungsschwanger von Ehre und Loyalität faselt. Die Körper der ohnehin übertrieben mit Muskelpaketen ausgestatteten Krieger, ob Sláine, Hengwulf, Lancelot (!) oder Arthur, werden in den Kampfszenen zudem grotesk verzerrt dargestellt – das erinnert nicht selten an Richard Corben. Es dürfte wohl feststehen, daß sich die Faszination dieser sehr erfolgreichen Serie nicht jedem Leser (von Leserinnen ganz zu schweigen) erschließt.

Max & Luzie: Das Schwert der Verheißung + Der Kampf der Zauberer

Zeichnungen: Franz Gerg (*1961).– Szenario: Doris Ertel-Zellner u. Reinhold Zellner; Verlag: Compact-Verlag, München (als Werbecomic der Allianz-Versicherung),

erschienen als Band 4 u. 5 (Numerierung erst mit dem Relaunch der Serie 2001), 3. u. 4. Quartal 2002



Heft 4 (Heft 72) © Compact Verlag/Allianz-Versicherung 2002



Heft 5 (Heft 73) © Compact Verlag/Allianz-Versicherung 2002

Dieser sehr gelungene – und aus der Masse der Werbecomics herausragende – Zeitreise-Comic soll hier nicht eigens vorgestellt werden (schon, um meine Begeisterung nicht ausufern zu lassen). Dafür wird auf das sehr informative und wunderschön gestaltete Buch verwiesen, das Siegmund Riedel der Serie gewidmet hat (siehe Lit.verzeichnis).

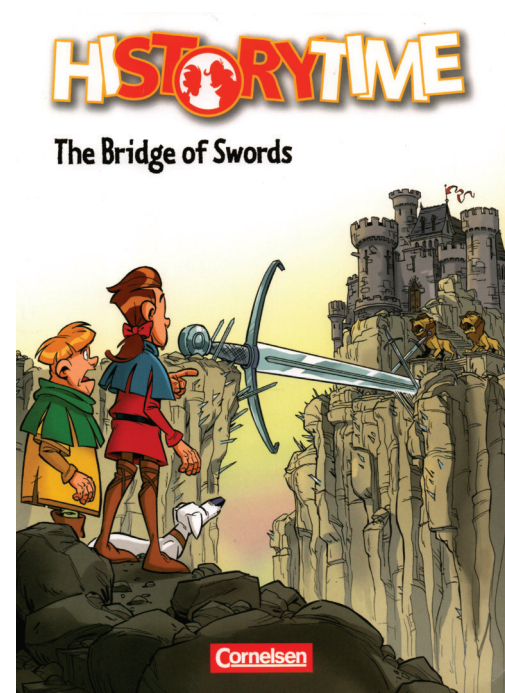
Mit dem Relaunch wurden die Abenteuer phantastischer, und nach drei solchen Ausgaben (die dritte gar Science Fiction) und vor dem letzten Heft (dem einzigen mit einem wirklich historischen Thema) war dann Gelegenheit für einen pseudohistorischen (Naja, zu den historischen Abenteuern gehörte auch eine Begegnung mit Robin Hood.) Zweiteiler: Max, Luzie, Kieks und die Neuzugänge im Team landen auf ihrer Reise durch Raum und Zeit in einem Zauberwald und werden vom Wasser eines Sees in ein passendes mittelalterliche Outfit gekleidet. Richtig, da müssen besondere Kräfte am Werk sein, und als Urheber stellt sich Merlin („ein genialer Zauberer, aber miserabler Dichter“) heraus, der die Freunde hergezaubert hat, um ihn beim Schutz des jungen Artus gegen den bösen Zauberer Mortanoc (gewandelt als Ritter mit deutlichem Fantasy-Einschlag) zu helfen. Von diesem eingekerkert und von Merlin in Gestalt einer Ratte befreit, gelangen unsere Helden nach Canterbury, wo derjenige, der das Schwert Excalibur aus dem Stein zu ziehen vermag, neuer König von Britannien werden soll. Keiner der versammelten Ritter, auch nicht der Ritter Spud von Bencer (der seine Kraft aber durch eine typische Handbewegung unter Beweis stellt), vermag das – nur zur Überraschung aller der kleine Blondschof Artus: „You can get it if you really want!“ Auf dem Titelbild hat es noch Max versucht und sich dabei sehr angestrengt, leider auch vergeblich. Die „erste Runde“ ist gewonnen, der Kampf gegen Mortanoc bleibt der folgenden Ausgabe vorbehalten.

Das nächste Heft beginnt mit einer ganzseitigen Gesamtansicht des Schlosses Camelot, eindeutig

von Hal Foster inspiriert (wenn auch ohne die Kuppel), aber durch die lange (architekturhistorisch natürlich unmögliche) Brücke im Vordergrund noch ungleich eindrucksvoller, und das Duell der beiden Zauberer findet in Stonehenge statt. Es ist wieder mal die clevere Luzie, die für ein Happy-End sorgt. So hätte es durchaus weitergehen können. Immerhin kündigt ein gelungener Gag schon mal den „runden Tisch“ des jungen Königs an. Aber es folgte – als leider letzte Ausgabe – ein Abenteuer auf einem Mississippidampfer.

The Bridge of Swords

Zeichnungen: Bernd Kissel (*1978).– Szenario: Doris Ertel-Zellner u. Reinhold Zellner; Verlag: Cornelsen Schulbuchverlage, Berlin 2013 (erschienen in englischer Sprache in der für den Fremdsprachenunterricht konzipierten Reihe „History Time“ mit zwei Seiten Hintergrundinformation über König Arthur und Vokabelliste)



© Cornelsen Schulbuchverlage 2013

Ein bißchen abrupt ist der Einstieg schon ohne (anders als bei den parallelen Bänden für den Französischunterricht) Einführung der beiden jugendlichen Protagonisten, die auf der ersten Seite schlechte Erfahrungen beim Hunderennen sammeln müssen und sich schon auf der zweiten (von 19) Seite im Jahre 475 in Camelot wiederfinden, wo eine leichtsinnige Wette sie wiederum in ein ungewolltes Abenteuer stürzt. Die gemütliche Tafelrunde wird unsanft unterbrochen: Der Rote Ritter hat Königin Guinevere entführt, und Lancelot macht sich auf, sie zu befreien, begleitet von unseren „Helden“ als unfreiwilligen Knappen. Ein dreiköpfiger Drachen, der Zauberwald und die titelgebende Schwertbrücke (die sich in Chrétien de

Troyes' „Lancelot, le chevalier de la charrette“ findet und auch in dem Band der Reihe „Les Classiques en BD“ (s.o.) berücksichtigt wird) müssen überwunden werden (mit listigen Einfällen unserer „Helden“ und im letzten Fall mit Merlins Hilfe), dann ist Guinevere frei, der Rote Ritter von einem Fluch erlöst. Allerdings zeigt sich Guinevere sehr undankbar gegenüber Lancelot und ihm die kalte Schulter. Das letzte Bild zeigt die Tafelrunde, nicht aber eine Rückkehr der beiden jungen Protagonisten. Nun, der Windhund Hamlet im Rennen auf der ersten Seite und seine Mitwirkung bei den Abenteuern legt den Schluß nah, es habe sich wohl um einen Traum gehandelt. Verantwortlich für die trotz der Lücken ganz witzige Geschichte (einschließlich einiger Anleihen bei Shakespeare) ist das Autorenpaar (Ertel–)Zellner, auf diesem Gebiet schon erprobt durch die Serie „Max & Luzie“, und Bernd Kissel als Zeichner humorvoller Geschichten braucht man nicht mehr vorzustellen: eine Lektüre, die den Englischunterricht der unteren Klassen sehr wohl auflockern kann.

7. Der Mythos von König Artus und der Tafelrunde

Die Legende von König Artus und die sagenhafte Prophezeiung seiner einstigen Wiederkehr, die Idee von Camelot und der Tafelrunde (ein Begriff, der in seiner englischen Form und der direkten Übersetzung ins Deutsche – Runder Tisch – bis heute in der Politik gern bemüht wird), das Schwert Excalibur, als „archäologisches Artefakt“ von Archäologen wie Schatzjägern gleichermaßen gesucht, und schließlich das esoterische Brimborium um den Heiligen Gral, den größten Schatz des Christentums – all das sind Zutaten zu einem der größten populären Mythen auch noch (oder gerade wieder) in unserer nüchternen Gegenwart.

Im folgenden letzten Abschnitt ist der Bogen am weitesten gespannt – von ernsthaften Erzählungen über Artus' Nachleben, das Entstehen eines Mythos und damit das Weiterleben von Camelot und der Tafelrunde oder die Erwartung, Artus werde in Zeiten der Not wiedererstehen, bis hin zu völlig abstrusen Versuchen, in irgendeiner Form Kapital aus ebendiesem Mythos zu schlagen, einen noch so dummen Comic zu vermarkten, indem man im Titel oder in der Einleitung/Zusammenfassung eines der bekannten – und dann meist irreführenden – Signalwörter verwendet.



© Gwandanaland Comics 2022

The Sword

Die Episoden erschienen in Farbe in den Comic Book–Reihen „Captain Courageous“ #6 (1942, Episode 1), „Lightning Comics“ 3. Jg. #1 (1942, Episode 2) und „Super–Mystery Comics“ 3. Jg. #3–5. Jg. #3 (1943–1945, Episoden 3–15), wo „The Sword“ neben Serien wie „Flash (Lash) Lightning“ oder „Ace“ abgedruckt wurde.

2022 veröffentlichte das Label Gwandaland Comics eine Nachdruck aller Episoden als Farb- und Schwarzweißausgabe in Hard- und Softcover.

Wohl das früheste Beispiel – dem später und vor allem in den letzten Jahren noch so viele folgen sollten – einer Verknüpfung des Artus-Mythos mit dem Genre des Superheldencomics: Der junge Arthur Lake, eher klein und schwächlich und damit stets den Drangsalen seiner stärkeren Mitschüler ausgeliefert, aber mit starkem und reinem Herzen (so informiert uns die Einleitung), begleitet seinen Vater, einen US-Flugzeugfabrikanten, auf einer Reise nach England, wo dieser über die Lieferung in Kriegszeiten dringend benötigter Flugzeuge an Großbritannien verhandeln will. Derweil schaut sich Arthur die Gegend an und entdeckt in einem Bombenkrater den Eingang zu einer freigelegten Höhle, in der er auf das Schwert im Stein sowie eine direkt an ihn gerichtete Botschaft stößt. Bei der Rückreise gelingt es ihm, Stein und Schwert an Bord des Schiffes zu schmuggeln. Als er, zurück in der Heimat, von den Aktivitäten der Fünften Kolonne im Werk seines Vaters erfährt, zieht er das Schwert aus dem Stein und wird zum ersten Mal zum Superhelden „The Sword“ (Untertitel: *The Modern King Arthur*) – natürlich im Körper eines Erwachsenen. Erfolgreich wird er auch in den kommenden Episoden, unterstützt später durch seinen Mitschüler Lance Larter als „The Lancer“ und Moe Lynn als Merlin, gegen Spione und Saboteure im Auftrag Adolf Hitlers kämpfen, an deren Spitze in den USA zunächst Faye Morgana („the daughter of death“: „a woman from out of history, beautiful as a dream, deadly as a serpent“) steht und die später durch den Superschurken The Genius abgelöst wird. Seine Gegner sind Hexen, Zigeuner, Chinesen und Japaner, der Hunne und der Gote als Abgesandte des von Hitler (der mehr als einmal selbst auftritt) und den Nazis (an die Gefahr durch häufige Verwendung des Hakenkreuzes im Bild immer wieder erinnernd) verkörperten Bösen, später aber auch ordinäre Verbrecher. Abgesehen vom auslösenden Element der Superkräfte des Protagonisten, den Namen seiner beiden Gefährten und einer kurzen Sequenz, als Arthur Lake, mit einem Flugzeug in die Vergangenheit geschickt, Zeuge wird vom Tod König Arthurs, haben die Stories allerdings nichts weiter mit dem Mythos der Tafelrunde zu tun (und dürfen auch nicht verwechselt werden mit der von 2007–2010 erschienenen Serie „The Sword“).

Das erste Mal, daß der Mythos von Artus, Excalibur und Camelot verknüpft wurde mit Superhelden, jenem (auch wenn andere Länder inzwischen ihre eigenen Superhelden entwickelt haben) auch so US-amerikanischen Comic-Genre, war in der gerade abgehandelten Serie „The Sword“. Daß sich auch andere Superhelden dieses Mythos bedienen wür-

den, war unausweichlich und wurde schon früh, vor allem aber in den Jahrzehnten seit den 60er Jahren sehr breitgefächert genutzt von Marvel und seinen inzwischen fast ungezählten Superhelden. An dieser Stelle der chronologischen Auflistung nimmt diese unendliche Geschichte ihren Anfang.

Und da muß ich auch gleich eine Vorbemerkung machen, mich sozusagen outen: Ich bin kein Leser, kein Freund der Superheldencomics (ganz im Gegenteil) und daher weder in der Lage noch willens, in die Untiefen dieses vielfach miteinander verwobenen und immer unüberschaubarer (Fans würden das als komplex charakterisieren) gewordenen Marvel-Universums einzudringen. Ja, ich weiß, manch ein Bezug mag ganz interessant sein, aber... Nur im Interesse der von mir angestrebten Vollständigkeit nehme ich diese Serien und ihre Protagonist(inn)en hier auf, nenne auch notwendige Informationen oder Namen (dabei auf Wikipedia-Einträge zurückgreifend), aber dafür, daß es nicht mehr wird, bitte ich (auch die Fans dieser Serien, von denen sie ja unendlich viel mehr wissen und verstehen als ich) um Verständnis! Und weil es ein ganzes Universum ist, handle ich ich alles gleich bei dieser Gelegenheit ab.

Hier erst einmal einige Beispiele aus dem Hause Marvel, wo derartige Helden bis heute immer wieder fröhliche Urständ feiern:

Black Knight

Die eigentliche Geschichte des „Black Knight“, des Schwarzen Ritters, beginnt im Jahre 1955 in der gleichnamigen Heftserie des Verlags Atlas (Vorgänger von Marvel). Am Hofe König Arthurs lebt Sir Percy of Scandia, als Höfling eher ein schwächlicher Charakter, als „Schwarzen Ritter“ jedoch ein (Super)held, der die Feinde seines Königs besiegt (vgl. Zorro). Die von Stan Lee (1922–2018, Autor) und Joe Maneely (1926–1958, Zeichner) betreute Serie lief von 1955 bis 1956 und endete schon nach nur fünf Heften.

Unter dem Namen „Black Knight“ verbirgt sich heute der Amerikaner Dane Whitman, ein Nachkomme des ersten Schwarzen Ritters, Sir Percy of Scandia, der von Modred (sic) de Montfort getötet wurde, gleichzeitig aber auch der Neffe des Superschurken gleichen Namens (als ob nicht mehr Farben zur Verfügung stünden, um Verwirrung zu vermeiden). Erdacht wurde er vom Autor Roy Thomas (*1940), ursprünglich gezeichnet von John Buscema, und er hatte seinen ersten Auftritt 1967 in „The Avengers“ #47. Seither hatte er, geschrieben und gezeichnet von immer wieder neuen Marvel-Mitarbeitern, Auftritte in vielen Serien, darunter (um beim Thema zu bleiben) in „Excalibur“ und „New Excalibur“ sowie „Avalon“. Zu seinen Waffen gehörte zeitweilig auch das Schwert Excalibur sowie ein ihm als dem „Pendragon unserer Zeit“ von der Herrin des Sees gegebenes Amulett mit entsprechenden Superkräften (aktiviert,

wenn er das Wort „Avalon“ ausspricht).

Captain Britain

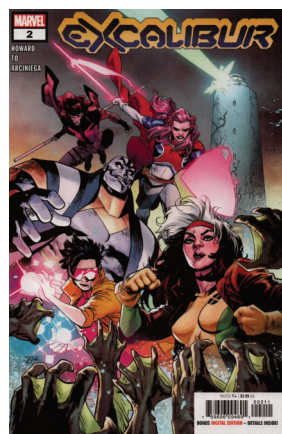
(alias Brian Braddock) ist ein zunächst 1976 für den britischen Marvel-Ableger geschaffener Superheld, orientiert an der Figur des „Black Knight“, der als Engländer ein dem alten Mythos natürlich näherstehender Charakter für das englische Lesepublikum war, später aber ebenso Teil des großen Ganzen wurde und seither in verschiedenen Serien präsent ist, darunter auch „New Excalibur“ (neubelebt von Paul Cornell (*1967) als Autor und Leonard Kirk (*1966) als Zeichner). Weitere Charaktere in seinen Abenteuern sind Merlin und die Knights of Pendragon.

Excalibur

ist der Name einer Gruppe von Superhelden (ein Ableger der X-Men), zu der auch Captain Britain gehört. Die Originalserie, konzipiert von dem Engländer Chris Claremont (*1950) und Alan Davis (*1956), der die Serie zunächst auch zeichnete, lief von 1988 bis 1998, wurde aber seither mehrfach wiederaufgenommen, unter anderem 2005–2007 auch als „New Excalibur“, 2008 unter dem Titel „Captain Britain and MI13“ und 2021 wieder als „Excalibur“ ein weiteres Mal erneuert von der Autorin Tini Howard (*1985) und dem Zeichner Marcus To (*1983).



US-Heft #1 © Marvel Comics 1989



US-Heft #2 © Marvel Comics 2020

Knights of Pendragon

Noch eine Gruppe von Superhelden, konzipiert für Marvel UK (Autor u.a. Dan Abnett, der 1994 den ernsthaften Band „Uther: The Half-Dead King“ (s.o.) verfaßte) und seit 1990 auf dem Markt – unter den Mitgliedern findet sich immerhin Sir Gawain (ein vom Geist des richtigen Sir Gawain beherrschter Roboter aus einem König-Arthur-Themenpark), und man ist zunächst unterwegs in Sachen Umweltschutz (!): für den Green Knight (den Sir Gawain ja ganz anders in Erinnerung hat).

Otherworld (Avalon)

Den bisher genannten Marvel-Superhelden gemeinsam ist ein Schauplatz, auf dem sich ihre Geschichten immer wieder abspielen: die fiktive

Dimension „Otherworld“, gelegen auf dem mystischen Avalon (wo nicht nur König Arthur begraben liegt, sondern wohin Merlin auch Camelot und die Ritter der Tafelrunde verbracht hat. Unter dem Namen Avalon taucht diese Welt ein erstes Mal 1966 in „Fantastic Four“ #54 von Stan Lee (Autor) und Jack Kirby (d.i. Jacob Kurtzberg, 1917–1994, Zeichner) auf. Den Namen Otherworld kreierte Chris Claremont 1976 in „Captain Britain“ #1 (gezeichnet von Herb Trimpe (1939–2015) und Fred Kida (1920–2014)). Zu den Charakteren in dieser Dimension gehören neben Captain Britain einige aus der Artussage bekannte Figuren: König Arthur selbst, Merlin (und Merlyn), der Grüne Ritter und die Herrin des Sees, dann aber auch die Ritter von Pendragon (Knights of Pendragon) und keltische Götter.

Aber auch die Superhelden aus dem Verlag DC hatten und haben entsprechende Kontakte – hatten sie sogar schon früher. Abgesehen von Batman (und Robin) und Superman (sowie Superboy), von deren Zeitreiseabenteuern und Begegnungen mit Arthur, Merlin & Co. sich eine Auswahl im entsprechenden Abschnitt (s.o.) findet, sind da folgende Serien und Figuren zu nennen:

Shining Knight

Erfunden von Creig Flessel (Zeichnungen u. Story), hatte er seinen ersten Auftritt schon 1941 in „Adventure Comics“ #66. Sir Justin, so sein richtiger Name, ist der letzte Neuzugang an der Tafelrunde. Aus Dankbarkeit für seine Befreiung schenkt Merlin ihm eine goldene Rüstung, unverwundbar wie sein Schwert und sein Schild, sowie das geflügelte Pferd Victory – und schon ist er fertig, der neue Superheld, der seine ersten Abenteuer tatsächlich in „historischer“ Zeit erlebt, aber später auch Mitglied der Justice League und anderer Gruppen bei DC wird.

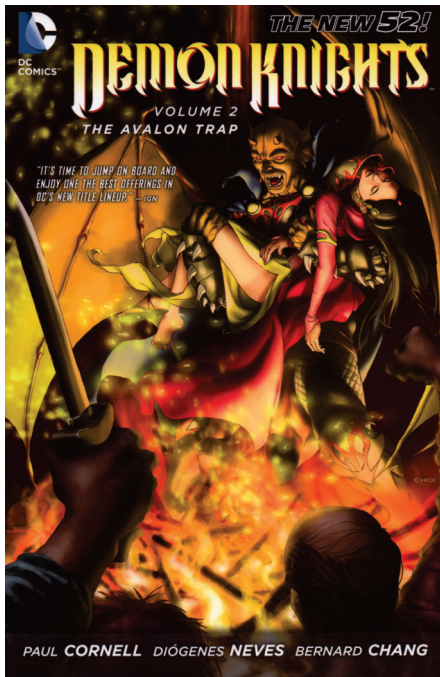
Silent Knight

(Was für ein Wortspiel!), geschaffen von Robert Kanigher (Story) und Irv Novick (Zeichnungen), hatte seinen ersten Auftritt in „The Brave and the Bold“ #1 (1955 – im gleichen Jahr wie Marvels „Black Knight“). Ein gewisser Brian Kent agiert unter diesem Namen als Rächer in einer Art Zorro-Rolle im Britannien des 6. Jahrhunderts. Von den anderen hier aufgeführten Helden unterscheidet er sich darin, daß er über keine Superkräfte verfügt, wohl aber über ritterliche Fähigkeiten geradezu im Übermaß. Auch er taucht später in anderen DC-Serien auf.

Etrigan the Demon

ist eine Schöpfung von Jack Kirby und begann seine dunkle Karriere in „The Demon“ #1 (1972). Ein Dämon aus der Hölle und damit eher Antiheld, ist er untrennbar mit Jason Blood, einem Ritter in Camelot (!), verbunden und kämpft daher auch für das Gute, landet bald in unserer Gegenwart und

wird, wie auch andere DC-Figuren, im Lauf der Zeit Mitglied in diversen Gruppen von Superhelden, verbündet sich mit Madame Xanadu und feiert später auch in der Heftserie „Demon Knights“ Wiederauferstehung. Das Aussehen Etrigans schuf Jack Kirby übrigens in Anlehnung an die Maske, die Prince Valiant (Prinz Eisenherz, s.o.) sich aus einer Gänsehaut (!) „bastelt“ und überstreift, um im Alleingang einem Unhold und seinen Schergen Angst und Schrecken einzujagen und so die Burg und ihren eigentlichen Herrn, den Vater der holden Ilene zu befreien (vgl. die Sonntagsseiten 45 (18. Dezember 1937) und die folgenden).



#2 © DC Comics 2013

Es erübrigt sich wohl der Hinweis, daß all diese Protagonisten auch in diversen (Zeichentrick-)Filmen und TV-Serien ihre Auftritte hatten und haben.

Teilten sich zunächst DC und Marvel den Superhelden-Markt, kamen ab den 80er Jahren auch verstärkt Independent-Verlage dazu. Hier nur ein Beispiel, das in unseren Zusammenhang gehört, aus dem Verlag Comico/Image Comics:

Mage: The Hero Defined

Mage, das ist Kevin Matchstick, der in der ersten Staffel der von Matt Wagner geschaffenen Serie (15 Hefte, ab 1984) auf den Zauberer Mirth trifft und dann entdeckt, daß dieser niemand anderes als Merlin ist, daß sein Baseballschläger Excalibur ist und daß er selbst übermenschliche Fähigkeiten besitzt.

Soweit eine kleine und willkürliche Auswahl, geschuldet meiner bereits erwähnten geringen Affinität zu dieser Art von Comics. Auf einige weitere ähnliche Titel werden die Leser(innen) an entsprechender Stelle im letzten Abschnitt stoßen (s.u.).

Arthur

Verlag: Éditions Mondiales (Del Luca), erschienen von 1959 bis 1962 mit 12 Ausgaben im Pocket-Format in der Reihe „Les récits comique illustrés“

Der „gute König Arthur“, ein freundlicher älterer Herr mit weißem Vollbart, erlebt zusammen mit einer jungen Blondine komische und aufregende Abenteuer in der ihm fremden Jetztzeit (Ende der 50er Jahre).

Falk, der Ritter ohne Furcht und Tadel

Zeichnungen und Szenario: Hansrudi Wäscher (1928–2016);

Verlag: Walter-Lehning-Verlag, Hannover 1960 ff.,

erschieden 1960–1963 mit 164 Piccolos, dann von 1963–1967 mit 119 Großbänden (in denen zunächst die Piccolos nachgedruckt wurden), 1968 mit einer ersten unvollständig abgebrochenen Fortsetzung im Piccoloformat und später als Nachdrucke in diversen Formaten, einschließlich Fortsetzungen, vor allem im Verlag Norbert Hethke



Heft 9 © Lehning Verlag/Norbert Hethke Verlag 1985

Hansrudi Wäscher und König Arthur? Ja und nein – aber eine solche Auflistung ohne zumindest die Erwähnung des deutschen Kultzeichners wäre irgendwie unvollständig. Fündig werden wir in seiner Serie „Falk, der Ritter ohne Furcht und Tadel“, bei der sich Wäscher für einen entscheidenden Moment im Leben seines ritterlichen Protagonisten von den Geschichten um König Artus inspirieren ließ: Im Rahmen eines typischen Abenteuers (hinterhältige Verschwörung eines totgeglaubten Abkömmlings gegen einen gütigen Fürsten) kommt es zu einem Zweikampf Falks mit dem schurkischen Junker Heiko, der das unüberwindliche Schwert

seines Vaters, das „Zeichen des Sieges“, an sich gebracht hat. Falk gelingt es dennoch, Heiko zu überwältigen. Dabei stürzt das Schwert in die Tiefe und bohrt sich in den felsigen Boden. Keiner der dazugekommenen Ritter kann es wieder herausziehen – außer natürlich Falk. Und obwohl er, als Baby ausgesetzter Sohn eines Adligen und von einem hörigen Bauern großgezogen, seine edle Abkunft noch nicht beweisen kann, schlägt Fürst Gottfried, der Falks Eingreifen viel zu verdanken hat, ihn aus Dankbarkeit zum Ritter. Falk gelobt, das Schwert dem Guten zu weihen, gegen das Unrecht zu kämpfen, wo immer er darauf trifft. Zu finden ist diese Sequenz im Piccoloheft 17 und im Großband 9 (beide mit dem Titel „Dem Guten geweiht“).

Aktueller Nachtrag:

Falk, Ritter ohne Furcht und Tadel – Neue Serie

Zeichnungen: Angel B. Mitkov.– Szenario: Ingraban Ewald.– Farben: Marco Löffelholz;
Verlag: Ingraban Ewald Verlag, Lübeck (erscheint seit 2016)



Heft 21 © Ingraban Ewald Verlag 2022

Comichelden von Hansrudi Wäscher sterben in Deutschland nie – ob nun als soundsovielter Nachdruck oder als Fortsetzung. Auch nach dem Tod ihres Schöpfers haben sich ein Texter/Verleger und ein Zeichner gefunden, die die Abenteuer Falks und Bingos fortsetzen. Die Geschichte schließt direkt an das wohl beste Abenteuer der Gefährten an, den Kampf gegen den „Großen Wolf“. Das war, als die beiden die Alpen überquerten, um in den Süden (oder wie man seinerzeit noch sagte: nach dem Süden) zu ziehen, und dabei vom Winter überrascht und in jene geheimnisvollen Geschehnisse verwickelt wurden. Nun kehren sie zurück, und die Geschichte scheint sich zu wiederholen. Wieder treibt ein „Großer Wolf“ in der

Grafschaft sein Unwesen, zudem reißt ein gewisser Rüdiger von Wenzlar, der „Prälat“, die Macht an sich. Falk, Bingo, Graf Engelbrecht und seine Tochter Ursula geraten in lebensbedrohliche und scheinbar aussichtslose Situationen. Im bislang zuletzt erschienenen Heft 21 enthüllt sich nun langsam der langgehegte Plan hinter den Aktionen des „Prälaten“: In den Tiefen des Greifenbergs vermutet er den größten Schatz der Christenheit, den Heiligen Gral, den Kelch, „der das Blut unseres Herrn aufgefangen hat“. Das Ganze wird noch mit ein paar Anleihen bei der Sage der Nibelungen verbrämt. Aber der Berg scheint sich gegen die Grabungsarbeiten zu wehren... Es bleibt also spannend in dieser sehr schön und stimmungsvoll (Handlungszeit wieder in einem Winter, in dem es noch so richtig viel Schnee gab) gezeichneten Serie.



Band 4 © Koralle Verlag 1981

Gli Aristocrati

deutscher Titel: Gentlemen GmbH
Zeichnungen: Ferdinando Tacconi (1922–2006).– Szenario: Alfredo Castelli (*1947);
Erstveröffentlichung: 1973–1976 im Magazin „Corriere dei Ragazzi“ (Verlag Corriere della Sera), dann für den deutschen Koralle–Verlag (Zack) weiterproduziert;
deutsche Veröffentlichung der Kurzgeschichten ab 1973 in „Zack“ (sowie in der „Zack Parade“ und als Bände 6 u. 11 von „Zack Pocket“), der albumlangen Geschichten unter dem Serientitel im Koralle–Verlag (4 Alben, Hamburg 1979–1981) und im Rahmen der Reihe „Detektive, Gauner und Agenten“ (Bände 1 u. 4) im Ehapa–Verlag (Stuttgart 1982);
Gesamtausgabe in Italien bei Nona Arte 2017,

in Deutschland bei Finix ab 2020

(Die Serie erschien auch in Frankreich („Les Gentlemen“) und Belgien (Novedi, Hachette u. Fleurus).)

In diesem Zusammenhang von Interesse: Gentlemen GmbH Band 4. König Artus' Wunderschwert (auch in Frankreich Band 4: L'épée du roi Arthur, Novedi 1981)

In verschiedenen Teilen der Handlung weist der Band große Ähnlichkeit zum Abenteuer von Martin Mystère (nächster Eintrag und gleicher Autor) auf. In beiden Fällen geht es um das Schwert Excalibur, gibt es eine Reise nach Modena und Otranto in Italien und eine Auflösung, in der es um Stonehenge, den Besuch von Außerirdischen in grauer Vorzeit geht sowie um Myrrdin (= Merlin, aber von sehr ungewohntem Aussehen), der den Hintergrund eines immer wiederkehrenden Artus erklärt. Natürlich ist der Einstieg ein anderer, handelt es sich bei den Gentlemen doch um Gentlemen-Gauner, die bei der Auktion, bei der ein Schwert aus dem 11. Jahrhundert – das angebliche Excalibur – versteigert werden soll, auf einen Erzrivalen, den skrupellosen Verbrecher Gawain (was für ein Name in diesem Zusammenhang!) treffen. Da besagtes Schwert bei der Gelegenheit geraubt wird, liegt natürlich die Vermutung nahe, er sei dafür verantwortlich, doch wird auf jener Reise und bei verschiedenen Aufeinandertreffen klar, daß Excalibur von William Harker, einem in Ungnade gefallenen Professor und Autor eines Buches über König Arthur, ein Fanatiker, der den Protagonisten schon als Redner und Warner an der Speakers' Corner im Hyde Park (im Comic fälschlicherweise als Hyde Park Corner bezeichnet) begegnet war, wo er behauptete, selbst Artus zu sein (und nach Jahren selbstgewählter Isolation auch inzwischen so aussieht). Er habe der Versuchung, Excalibur zu retten, wie er sagt, nicht widerstehen können. Während einige Elemente der Handlung – zum Beispiel die (allerdings hinsichtlich ihrer Entstehung und Bedeutung umstrittenen) Artus-Abbildungen in Kirchen in Modena und Otranto – authentisch sind, steuert die Geschichte dann doch einem ganz und gar phantastischen Höhepunkt zu: Als Harker das Schwert zurück in einen der Steine in Stonehenge stößt, geschieht Unfassbares – das Ergebnis: Harker, das Schwert und das Raumschiff sind verschwunden, die Gentlemen befinden sich immer noch in Stonehenge, und der Graf hat zum wiederholten Male Gelegenheit, ein passendes (angebliches) Zitat des unsterblichen Bardens anzubringen: eine phantastisch angehauchte Krimikomödie (mit klassischen Vorbildern), präsentiert in angemessenen lässig-modernen Zeichnungen. Immerhin: Die Herausgeber würdigten die Spinnerei eines ausführlichen Vorwortes, in dem verwendete Fakten und Phantasie voneinander getrennt werden.

Martin Mystère: La spada del Re Artù

deutscher Titel: Alan Dark

Zeichnungen: Giancarlo Alessandrini (*1950).–

Szenario: Alfredo Castelli;

Verlag: Sergio Bonelli Editore

(deutsche Ausgabe: im Bastei-Verlag);

das hier vorgestellte Abenteuer erschien in den Bänden 15 u. 16. der Serie.

Die Nr. 15 der 1982er Serie (Juni 1983) erschien in Frankreich unter dem Titel „L'épée du roi Arthur“ als Nr. 225 der Serie „Ombrax“ (1984 in der Collection Aventures bei LUG, 130 Seiten im Pocket-Format).

1999 schafften es einige von Martin Mystères Abenteuer in die USA und wurden unter dem Titel „Martin Mystery“ in 6 Bänden vom Verlag Dark Horse veröffentlicht. Die Bände 2 und 3 enthielten das vorliegende Abenteuer als „The Sword of King Arthur“ in zwei Teilen (Seitenumfang: 184 Seiten).

In der nur kurzlebigen Taschenbuchreihe im Bastei-Verlag (6 Bände, 1983/84) kam diese Story nicht zum Abdruck.



US-Ausgabe Part 1 (Band 2 der Edition) © Dark Horse Comics 1999

Die Nazis und Excalibur?! Aber natürlich, würde jetzt Heinrich Himmler mit Blick auf das „Ahenerbe“ und seine diesbezüglichen Aktivitäten ohne Zögern zugeben. Und in der Tat beginnt dieses Geschichte in Wien nach dem Anschluß Österreichs 1938: Hitler tritt persönlich auf und läßt die Heilige Lanze „zurück“ ins Deutsche Reich schaffen, nach Nürnberg. Der historische Rückblick, der sich in der Folge als Tagebucheintrag eines Beteiligten entpuppt, erzählt von den weiteren Ereignissen bis hin zur Rückgabe des symbolträchtigen Artefakts durch die siegreichen Amerikaner 1945 (obwohl Patton die Waffe wohl gern selbst behalten hätte). Durch das Tagebuch erfahren die

Leser jedoch auch, daß es sich dabei um ein Replikat handelte, daß das Original in einem Tresor in Zürich ruht. Das Tagebuch fällt Martin Mystères Intimfeind Orloff in die Hände, Mystère kann den Tod eines Freundes nicht verhindern und begibt sich mit dessen Tochter (und seinem Begleiter, einem Neandertaler namens Java) auf eine Odyssee durch Europa, um einen Mißbrauch des Schwertes Ecalibur – denn darum handelt es sich bei der Heiligen Lanze – zu verhindern. Was Indiana Jones recht ist, kann dem Detektiv des Unmöglichen nur billig sein – und genau an die Abenteuer des berühmten Archäologen (Mystère ist nicht nur Archäologe, sondern auch Historiker, Abenteurer, Autor, Sammler...) fühlen wir uns erinnert bei dem, was jetzt vor unseren Augen abläuft: eine ziemlich mutige (um es einmal positiv auszudrücken) Melange aus historischen Fakten, Legenden, Archäologie, Nazis und Phantastischem. Die Reise beginnt, wie schon der Rückblick in der Einleitung, in Wien, führt weiter nach Paris, Zürich und Italien, wo in den Kirchen von Modena und Otranto weiteren Spuren gefolgt wird, weitere Hinweise entdeckt werden (In Otranto beispielsweise wird das riesige Bodenmosaik „Baum des Lebens“, das immer noch Fragen aufwirft, zu einem „Beweis“), und schließlich nach Großbritannien, nach Salisbury und natürlich nach Stonehenge. Und wie bei Indiana Jones wird es nun auch hier richtig phantastisch, wenn sich unsere Protagonisten, nachdem sie das Schwert in den Stein zurückgesteckt haben, statt in Stonehenge urplötzlich in Avalon, einem technisch ausgestatteten Labor, wiederfinden, wo Myrrdin, also Merlin, auf einem Bildschirm erscheint und in telepathischem Kontakt eine erstaunliche Geschichte zu berichten hat. Da geht es um einen Besuch Außerirdischer in grauer Vorzeit, um Stonehenge, das von ihnen als Observatorium errichtet wurde, um das von Myrrdin hergestellte Schwert (dessen komplizierten Zweck zu erklären ich mir hier erspare) und den damit errungenen Sieg Arts – der Ursprung der Artusfigur – über die Eindringlinge. Letzterer gab das Schwert nicht zurück, weil er die damit verbundene absolute Macht genoß, und das taten nach ihm noch andere, darunter auch Hitler. Um das fürderhin zu verhindern, gibt Mystère das Schwert endgültig zurück.

Im Verlauf der Geschichte erfahren wir viele Fakten über Artus und seinen Mythos, über die Überlieferung und Adaption der einzelnen Elemente, über damit verbundene Orte wie Glastonbury (Abtei wie Tor), Winchester Castle oder eben jene Kirchen in Italien, über andere berühmte legendäre Schwerter oder den Heiligen Gral. Aber da es durchgehend eine Vermischung von Fakt und Fiktion ist, können wir nie ganz sicher sein, was einfach nur passend gemacht wurde – wie bei Indiana Jones durchaus vordergründig schlüssig und

ein möglicher Anlaß immerhin für anschließende Recherche. Eine Schwachstelle von Anfang an allerdings ist die Tatsache, daß die Heilige Lanze hier wie ein Schwert aussieht und nicht wie das Original. Und ja, da hat ganz offensichtlich der Autor Alfredo Castelli ein und dieselbe Idee gleich zweimal genutzt: für die Kriminalkomödie mit der Gentlemen GmbH (voriger Eintrag) und für dieses phantastische Abenteuer, und das zeitlich sehr schnell aufeinander folgend. Er sollte das Thema sogar noch ein weiteres Mal aufgreifen: 1995 wieder für „Martin Mystère“ (s.u.).

Die Zeichnungen mit starken Hell–Dunkel–Kontrasten und gelungenen Schraffuren sind ganz typisch für Comics aus dem Hause Bonelli. Die US–Ausgabe fällt durch einige Schreibfehler (oder amerikanische Unwissenheit?) bei den Namen negativ auf: zum Beispiel Hapsburg statt Habsburg.

Doctor Who: The Neutron Knight

Zeichnungen: Dave Gibbons (*1955).– Szenario: Steve Parkhouse;

Erstveröffentlichung in: Doctor Who Magazine 60 (Januar 1982), zahlreiche Nachdrucke in diversen Doctor–Who–Comicpublikationen

Schon sieben Jahre, bevor dieses Handlungselement auch in der TV–Serie aufgegriffen wurde (siehe Filmteil), erlebte der 4. Doktor im Comic ein Abenteuer mit König Arthur und Merlin.

Camelot 3000

deutscher Titel: Camelot 3000

Zeichnungen (pencils), Idee u. Szenario: Mike W. Barr (*1952) u. Brian Bolland (*1951).– Inkers: Bruce D. Patterson, Tery Austin u. Dick Giordano.– Farben: Tatjana Wood.– Cover: Brian Bolland;

Erstveröffentlichung 1983–1985 in 12 Heften (Maxi–Series) im Verlag DC Comics, Nachdruck als Sammelband/Trade–Paperback 1997 in Buchform „Camelot 3000 – The DeLuxe Edition“, DC Comics, New York 2008;

deutsche Erstveröffentlichung im Rahmen der Reihe „Die großen Phantastic–Comics“ (erschienen 1980–1987) als Bände 24, 29, 35, 40, 44 u. 48 im Ehapa–Verlag, Stuttgart, deutsche Ausgabe der US–DeLuxe–Edition 2011 bei Panini

Die Legende besagt, daß König Arthur (ähnlich wie Kaiser Karl oder Kaiser Friedrich Barbarossa, die zumindest tatsächlich historisch sind, im deutschen Kulturraum) nicht gestorben ist, sondern nur schläft und eines Tages zurückkehren wird, wenn sein Land in Not ist. Invasionen, mehrere Bürgerkriege, Frauen auf dem Königsthron und schließlich der Verlust des Empires waren offenbar nicht schlimm genug, ja, nicht einmal der Brexit, der unsägliche Politclown und vorübergehende Premierminister Boris Johnson und seine kaum

weniger peinliche Nachfolgerin Liz Truss sind eine solche Notlage (obwohl mit Letzterem Großbritannien dem Abgrund doch ein gutes Stück nähergekommen ist). Nein, die Notlage als Voraussetzung für Arthurs Wiederkehr findet erst im Jahre 3000 statt. So jedenfalls dachten sich das die Schöpfer dieser Serie. Heute, ziemlich genau vierzig Jahre nach dem Start der Serie, bestehen allerdings berechnete Zweifel, ob wir Menschen das Jahr 3000 überhaupt noch erleben werden...



US-Heft #1 © DC Comics 1982

In diesem Jahr 3000 wird nicht nur Großbritannien, nein, wird die ganze Welt durch eine Invasion von Aliens bedroht. In dieser bedrohlichen Situation „weckt“ der junge Archäologiestudent Tom Prentice eher zufällig den schlafenden König unter dem Glastonbury Tor (einem der Orte, die immer mal wieder als Avalon interpretiert werden). Flugs geht es nach Stonehenge, wo Merlins Zauberbann gelöst wird, und auch die weiteren Mitstreiter – Guinevere, Lancelot, Gawain, Parzival, Galahad und Kay – betreten in sehr unterschiedlichen Inkarnationen, ob als Europäer, US-Offizierin (Guinevere), Japaner oder Monster, wieder die Bühne des Geschehens. Am überraschendsten dabei – vor allem für den US-Comicmarkt zu jener Zeit (aber publiziert ohne den Comic-Code) – dürfte der Umstand sein, daß Tristan als Frau wiedergeboren wird, aber auch jetzt wieder seine Liebe zu Isolde lebt (verkompliziert zudem durch die Tatsache, daß Tom Prentice sich in Tristan verliebt). Eine solche Konstellation mußten die US-Leser damals erst einmal verdauen. Das Schwert Excalibur taucht bei den Vereinten Nationen in New York auf, und während manche Elemente der alten Sage sich einfach wiederholen (so auch die Beziehung zwischen Lancelot und Guinevere), läuft manches auch ganz anders. Es stellt sich heraus, daß hinter den Invasionsplänen Morgan le Fay steckt, die seinerzeit ihrer endgültigen Niederlage durch Flucht auf einen zehnten Planeten des Sonnensystems entkam. Dort versklavte sie die Bewohner, die sie nun zum Angriff auf die Erde hetzt. Im Bund mit ihr steht Modred, der illegitime Sohn

Arthurs, der den Versuchen Arthurs, ihn zu töten, um kommendes Unheil zu vermeiden, entkam und nun wiedergeboren wurde als korrupter Mitarbeiter der Vereinten Nationen. Die Invasion kann schließlich abgewehrt werden, indem Arthur sich opfert, um Morgan zu stoppen. Zuvor hat er Guinevere und Lancelot noch großzügig verziehen. Ob das Kind, mit dem Guinevere schwanger ist, von Arthur ist, bleibt eine Hoffnung, der sich beide hingeben. Tom Prentice verzichtet auf Tristan und beginnt mit dem Wiederaufbau Londons. Und irgendwo im unendlichen All zieht ein Alien ein Schwert aus dem Stein und läßt sich als Führer feiern...



Die großen Phantastic-Comics Band 35 © Ehapa-Verlag 1984

Fantasy und Superhelden-Versatzstücke als Bindeglied zwischen einer alten Legende und einer Science-Fiction-Story: Die Idee wurde hier – nicht zuletzt wohl dank einschlägiger literaturwissenschaftlicher Beratung – auf durchaus interessante neue Weise, komplex und mit Humor umgesetzt und von Brian Bolland – als Brite sicherlich eine bessere Wahl als manche der Zeichner, die sonst für DC oder Marvel arbeiten – mit klaren und dynamischen Zeichnungen angemessen ins Bild gesetzt. Am Ende darf auch der Hinweis nicht fehlen, man habe hier das Werk Thomas Malorys fortgeschrieben.

Die deutsche Erstveröffentlichung in den sechs Ehapa-Alben (abgedruckt jeweils zwei Hefte pro Album) ist unvollständig – zum einen durch ausgelassene Seiten im letzten Band, da das letzte US-Heft mehr Seiten umfaßte als die vorgegebene Seitenzahl des deutschen Albums, zum anderen durch eine ganze Reihe von Retuschen bei gewalttätigen

Szenen. Zu den Eingriffen gehört auch das Bikinioberteil, das Morgan le Fay für ihr Bad angepaßt wurde (auf Bildseite 15 in Band 35). Im Original badet sie natürlich – wer würde das im heimischen Bad auch anders machen?! – nackt, und das ist sie auch in der deutschen Fassung wieder im folgenden Panel (Rückenansicht).

Les aventures de Fred et Bob

deutscher Titel: Fred und Bob
 Zeichnungen: Olivier Vatine (*1959).– Szenario: Thierry Cailliteau (*1959);
 erschienen in zwei Alben 1986 u. 1987 im Verlag Delcourt;
 deutsche Ausgabe in der Reihe „U-Comix“ präsentiert“ (Bände 14 u. 25) im Alpha-Comic-Verlag, Nürnberg 1988 u. 1990

Fred und Bob sind zwei junge Männer, die am liebsten am Strand rumhängen oder mit dem Motorroller unterwegs sind, deren Lieblingsbeschäftigung es jedoch ist, Mädchen oder Frauen anzubaggern. Angesiedelt ist das in den frühen 60er Jahren, und die Geschichten sind dementsprechend nostalgisch, sie sind witzig und sehr freizügig, teilweise ins Absurde gesteigert (Weltraumabenteuer oder Zeitreise) und bieten immer wieder Anspielungen auf andere Comics oder Filme. Wer würde da einen Bezug zu König Artus erwarten? Nun, in einer der unterschiedlich langen Kurzgeschichten (im 2. Band „Strandsturm“ („L'enfer de la drague“)) findet sich der Beitrag „Comic-Helden“, in dem Fred und Bob als angehende Comicautoren einander ihre Ideen (worin, nebenbei gesagt, auch Marilyn Monroe einen Platz findet) vorstellen. Die Einleitung zu einem Szenario liest sich wie folgt: „Zu jener Zeit begab es sich, daß der gute König Martin die edlen Ritter der Tafelrunde aussandte, damit sie überall in der Welt nach seiner Tochter Ausschau hielten, die von Zigeunern (sic! – geht heute gar nicht mehr!) geraubt worden war. Zwei Jahre später war Ritter Robert der Recke, nachdem er den bösen Drachen besiegt und den Zauberwald befreit hatte, am Ende seiner Reise angelangt...“ Es gibt dann nicht nur die übliche Rivalität zwischen Bob (Ritter Robert) und Fred (sein Knappe Frederik), sondern auch einen schwarzen Ritter, das heilige Schwert Excalator (und ein erhellendes Happy-End).

Duckamelot

deutscher Titel: Die Geschichte von Duckamelot
 Zeichnungen: Beatriz Bolster.– Story: Mike Sharland u. Donne Avenell;
 Erstveröffentlichung: (Dänemark) 1987;
 deutsche Ausgabe: in: Donald Duck 383,
 Zweitveröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch Spezial 9 – Sagenhaftes Entenhausen, Egmont/Ehapa, Berlin 2003

Auch eine Art Zeitreise, werden doch die Leser Zeuge, wie die Geschichte, die Donald vorliest, in Bildern lebendig wird: Donald hat Daisy und seine Neffen zu einem Urlaub im Schloßhotel Duckamelot eingeladen – in der Erwartung, dort entsprechend behandelt zu werden, handelt es sich dabei doch um den Stammsitz seiner Vorfäter. Er ist, so erklärt er Daisy, der direkte Nachkomme eines Ritters von König Artus' Tafelrunde. Vetter Gustav macht ihm einen Strich durch die Rechnung, er wird hofiert (obwohl nur Gewinner eines Preisausschreibens), Donald wird in einer Dachkammer untergebracht – eine Situation, die uns auch ein wenig an Erich Kästners „Drei Männer im Schnee“ erinnert. Der Streit um die Authentizität eines über dem Kamin aufgehängten Schwerter läßt Donald aus einem alten Buch vorlesen, und zwar die Geschichte vom Versuch zweier rivalisierender Knappen – der Vorfahren von Donald und Gustav – am Hofe König Artus' um die Erlangung der Ritterwürde. Ob es um ein Turnier, den Kampf gegen einen Drachen oder ein (ebendieses) magisches Schwert geht, stets zieht Donald, von Gustav ausgetrickst und vorgeführt, den Kürzeren. Am Ende aber hat sich Gustav selbst ausgetrickst, und Donald bleibt ausnahmsweise einmal der Sieger und hängt das Schwert an die Stelle, wo es immer noch hängt – und abschließend für eine zweite Niederlage für Gustav sorgt. Und was Donalds Triumph noch steigert: Das „alte“ Buch, so finden Tick, Trick und Track heraus, war ein Telefonbuch!

Indiana Jones and the Last Crusade

deutscher Titel: Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
 Zeichnungen: Bret Blevins.– Adaption: David Michelinie.– Farben: Gregory Wright.– Cover: Bret Blevins;
 Verlag: Marvel, erschienen als Mini-Serie in vier Heften (Oktober–November 1989) u. als Fassung in einem Heft, nachgedruckt in: Indiana Jones Omnibus: The Further Adventures 3, Dark Horse Comics 2010;
 deutsche Ausgabe: Bastei-Verlag 1989 (Fassung in einem Heft, Schwarzweißdruck)

In dieser Comic-Adaption des dritten Indiana-Jones-Films (USA 1989) geht es zwar um den Heiligen Gral, aber nicht in Verbindung mit der Artussage, sondern mit den Templern – und das ist dann wieder ein neues, vor allem im Bereich Film weites Feld, das wir hier gar nicht erst betreten wollen. Wenn dieser Comic an dieser Stelle der Vollständigkeit halber dennoch aufgelistet wird, so geschieht das wegen der Parallelen zu den beiden Bänden aus der Serie „Martin Mystère“ (s.o. u. nächsten Eintrag): Zum einen geraten beide Protagonisten mit den Nazis aneinander (dort wegen des Schwerter Excalibur, hier 1938 wegen des Hei-

ligen Grals – beides von Interesse für Himmlers Ahnenerbe), zum anderen gibt es Ähnlichkeiten bei der Spurensuche in Europa (dort Otranto und Bari, hier Venedig, für einen Film natürlich von größerem Reiz).



© Bastei-Verlag 1989

Martin Mystère: Il segreto di San Nicola

Zeichnungen: Giancarlo Alessandrini.– Szenario: Alfredo Castelli; erschienen als „Martin Mystère Gigante“ Band 1, Sergio Bonelli Editore, September 1995, nachgedruckt in der Reihe „I classici del fumetto“, Biblioteca Universale Rizzoli 1999



© Biblioteca Universale Rizzoli 1999

Autor und Zeichner greifen das bereits 1983 als Abenteuer Martin Mystères abgehandelte Thema

noch einmal auf, stellen es aber in einen ungleich größeren Zusammenhang (auch umfangmäßig: 230 Seiten). Das betrifft sowohl die Verknüpfung des Mythos von König Arthur und Excalibur mit anderen Legenden als auch die historischen Stationen, zu denen Mystère und Java ihre Leser führen, direkt durch ihre Reise, indirekt durch ausführlich dargestellte Rückblenden. Die „Zeitreise“ umfasst die Anfänge der Menschheit, als Außerirdische der Erde einen Besuch abstatten und ein geheimnisvolles Schwert auftaucht, das einem der Neandertaler den Sieg über seine Gegner verschafft, und folgende weitere Zwischenstopps (in chronologischer Folge, nicht der ihrer jeweiligen Verwendung in der Geschichte): die arabische Wüste 2100 v. Chr. (Moses unterwegs), Jerusalem im Jahre des Herrn 33 (Jesus beim Abendmahl), England 541 (Damit Arthur nicht zu kurzkommt: Wir treffen Percival und Galahad nach dem Tod Arthurs in der Schlacht von Camlann, und der Verräter Mordred sowie die Suche nach dem Heiligen Gral finden Erwähnung.), Myra (der Wirkungsort des Heiligen Nikolaus) 1087 und Bari, Otranto und Modena (Bei ihrem Besuch in Otranto erinnern sich Mystère und Java an ihren früheren Besuch dort in gleicher Angelegenheit.) in den Jahren 1111, 1160 und 1238 (Bau der den Reliquien des Heiligen Nikolaus von Myra geweihten (titelgebenden) Basilika San Nicola in Bari) und Montségur 1224. Weiter geht's im 20. Jahrhundert: Lawrence von Arabien (Gelegenheit, ihn in Gestalt Peter O'Tooles abzubilden mit Omar Sharif als Ali neben sich und auch seinen Tod zu zeigen, wie wir ihn aus dem berühmten Film von David Lean kennen (Bildseiten 67/68)), die Suche der Nazis nach der Bundeslade (Mit dem unteren Panel auf Bildseite 61 und dem oberen auf Bildseite 62 sind wir dann direkt im Indiana-Jones-Abenteuer „Raiders of the Lost Ark“) sowie Ereignisse des Zweiten Weltkrieges, darunter die Bombardierung Baris 1943. Die Reihe der erwähnten oder im Bild gezeigten Namen, Orte und Objekte (Siegfried von Xanten, der Vatikan, der Heilige Gral, Santa Claus) ließe sich noch lange fortsetzen – und alles hängt irgendwie mit allem zusammen! Die Handlung in der Gegenwart des Jahres 1995 führt Mystère und Java unter anderem nach Florenz, New York und Bari, und die Geschichte endet, wie sie begonnen hat: mit den Außerirdischen vom Beginn (die ein wenig an jene in Spielbergs Film „Close Encounters of the Third Kind“ erinnern) im fernen Weltall – und einer provozierenden Frage, die wir Menschen heute, gut 25 Jahre nach Entstehung dieses Comics, offenbar weniger denn je in der Lage sind zu beantworten!

Lady Pendragon

Zeichnungen: John Stinsman, Hector Gomez (pencillers), Hector Gomez, Marlo Alquiza, Jonathan Sibal u. Victor Olazaba (inkers).– Story: Matt Hawkins.– Farben: Brett Evans.

Cover: Andy Park, Jon Sibal, John Stinsman, Marlo Alquiza, Karl Altstaetter, Ed McGuinness, Dorian Cleavenger u. Drew Struzan; Heftserie mit 29 Ausgaben bei Image/Top Cow (1996), Neuveröffentlichung als Trade Paperback (Nachdruck von Volume 1, no. 1 u. Volume 2, nos. 0–3), Top Cow, Los Angeles 2015



US-Heft #3 © Image Comics 1999



© Top Cow Productions 2015

Lady Pendragon ist trotz ihres etwas altmodisch (aber doch deutlich) klingenden Namens eine Superheldin unserer Zeit. Jennifer Drake, so ihr bürgerlicher Name, eine Amerikanerin, die in England lebt, ist, wie es sich dann herausstellt, eine direkte Nachfahrin von Königin Guinevere. Und deren Geschichte – etwas anders, als wir sie kennen – füllt die ersten Hefte: Guinevere, eigentlich in Ungnade gefallen wegen ihrer Liebesbeziehung zu Lancelot, verläßt die Abtei, den Ort ihrer Verbannung, und erreicht das Schlachtfeld von Camlann, als Arthur und die anderen Ritter der Tafelrunde bereits gefallen sind. Sie zieht das Schwert Excalibur aus der Leiche Mordreds und erhebt Anspruch darauf, nunmehr die Geschicke Britanniens zu lenken, die Ordnung aufrechtzuerhalten. Damit beginnt ihr Kampf gegen Constantine (Ein Constantine III. findet sich tatsächlich in der Liste legendärer Könige Britanniens als Nachfolger Arthurs in der „Historia Regum Britanniae“ des Geoffrey of Monmouth – und ein solcher Anspruch Guineveres, allerdings untermauert durch ihre tapfere Teilnahme an der Schlacht, findet sich auch 2011 in der Graphic Novel „Excalibur: The Legend of King Arthur“ (s.o.), von dem sie, so der durchgehende Erzähltext, selbst Maria, der Heiligen Jungfrau erzählt. Von Zeit zu Zeit treffen wir bereits Jennifer Drake, die zunächst in den Besitz des auf dem Mars gefundenen Schwertes Caliburn gelangt, später als versierte Schwertkämpferin auch in den Besitz Excaliburs – Beweis genug für ihre Aufgabe. Daß sie in Erfüllung dieser Aufgabe unsere heutige Welt maßgeblich ins Chaos stürzt, bildet die zweite Ebene und dürfte am ehesten in den Science-Fiction-Bereich gehören. Eine dritte Ebene, die in

der Zukunft angesiedelt ist, kann man getrost in den Bereich der Fantasy einordnen. Nicht nur die Schwertler spielen eine Rolle, auch Morgana, Mordred und Merlin tauchen wieder auf, Letzterer an ihrer Seite, die anderen beiden natürlich im Dienst des Bösen. Und schließlich gibt es in der Zukunft noch die Priesterin Iseult, auch so eine Lady Pendragon ähnelnde taffe Kriegerin, quasi ihr Abbild in schwarzer Ausführung.

Matt Hawkins, dem Schöpfer der Serie, darf man mit einigem Recht einen erheblichen Rechercheaufwand bescheinigen – aber das gehört sich ja wohl auch, wenn man sich der Arthurischen Tradition bedienen (und sie nicht nur auf allzu billige Art und Weise ausschlachten) will. Aber letztlich ist es doch nur eine weitere Serie mit einer jenen Superheldinnen, die von Image und Top Cow in den 90er auf den Markt gebracht wurden: eine Superheldin, ein Traumbild wohl vieler, vor allem US-amerikanischer, Männer: ein hübsches Gesicht, das manches verspricht, langhaarig, eine androgyne Figur (mit im Gegensatz dazu üppig ausgestatteter Brust – auch und gerade das ein US-amerikanisches Klischeebild), dazu sexy gewandet mit fein gewirktem Kettenhemd und Kettenstrümpfen sowie einem Überwurf, der mehr enthüllt als verdeckt (und immer die Hoffnung schürt, bei Bewegungen etwas mehr zu sehen zu bekommen) – und natürlich bewaffnet!

Pinky and the Brain: Excalibrain

deutscher Titel: Pinky und der Brain: Excalibrain

Zeichnungen: Walter Carzon (Tusche: Mike DeCarlo.– Farben: Joe Meugniot).– Story: Bobby JG Weiss u. David Cody Weiss;

Verlag: DC Comics, 27 Hefte, 1996–1998;

deutsche Ausgabe: 1999–2000 im Dino-Verlag (17 Hefte)

Von 1995 bis 1998 lief die TV-Zeichentrickserie „Pinky and the Brain“ mit 65 Episoden in vier Staffeln im US-Fernsehen. Schon 1996 folgte eine begleitende Serie von Heften unter dem gleichen Titel. Titelhelden sind zwei Labormäuse, beide auf ihre Weise nicht ganz dicht. The Brain, deutlich kleiner als der begriffsstutzige Pinky, strebt nach der Weltherrschaft, erleidet aber immer wieder Schiffbruch dabei.

Das ist auch in dieser 12 Seiten umfassenden Episode der Fall: Die beiden werden Zeugen, wie allerlei Volk versucht, das Schwert Excalibur aus dem Stein zu ziehen, um den neuen König von England zu bestimmen. Der zu werden und mit Hilfe der ihm dann zur Verfügung stehenden Armeen die Weltherrschaft zu erringen – das wäre doch ein Plan. Und als The Brain erkennt, daß der Stein magnetisch ist und daher das Schwert nicht freigibt, beginnt die aufwendige, pannenreiche und für Pinky wieder einmal recht schmerzhaft Umset-

zung des Plans, der vorsieht, daß The Brain als Sir Brainalot in einer riesigen Ritterrüstung das Schwert aus dem Stein zieht – zunächst tatsächlich erfolgreich. Aber es ist wohl überflüssig festzustellen, daß der Plan letztendlich scheitert. Die Leser bekommen im letzten Bild noch mit, daß der junge Arty unter dem Jubel der Menschen das Schwert aus dem Stein ziehen kann.



© Dino Entertainment 1999/2000

HK – Avalon

Zeichnungen: Trantkat (*1974).– Szenario: Jean-David Morvan; ursprünglich veröffentlicht 1996 in fünf Bänden in der Reihe „Akira“ bei Glénat, ebenfalls bei Glénat in überarbeiteter und ergänzter Fassung ab 2004 in vier Bänden erneut erschienen (Cycle 1)

„Avalon“ ist der Titel des ersten Bandes der Reihe und ganz offensichtlich als Signalwort gewählt, ohne daß die Geschichte selbst etwas mit dem Artus-Mythos zu tun hätte – macht sich halt ganz gut. Es handelt sich um eine der durchaus klischeehaften Rebellen geschichten im All (u. a. um die Republik Avalon): ein Science-Fiction-Comic, zeichnerisch deutlich am Mangastil orientiert.

Als Autor ist Morvan 1999 auch verantwortlich für eine humoristische Kinderserie über Merlin (s.o.).

Indiana Pibbles e i calzari di Lancillotto

deutscher Titel: Die Galoschen des Lanzelot
Zeichnungen: Massimo De Vita (*1941).– Sto-

ry: Bruno Sarda;

Erstveröffentlichung: 1997;

deutsche Veröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch 244,

Zweitveröffentlichung in: Micky Maus präsentiert 29: Indiana Goof – Volle Fahrt ins Abenteuer, Egmont/Ehapa, Berlin 2008,

Drittveröffentlichung in: Lustiges Taschenbuch Spezial 74 – Sir Donald und andere rüstige Recken, Egmont/Ehapa 2017

Der berühmte Archäologe und Abenteurer Indiana Goof stattet Stonehenge einen Kurzbesuch ab. Was ihm dabei entgeht, ist, dass genau dort und genau zu dem Zeitpunkt sein Erzrivale Doktor Krantz im Auftrag eines in Unehren entlassenen Offiziers, der von seiner „Machtergreifung“ träumt, um sich an der Welt rächen zu können, fündig wird bei der Suche nach Merlins Memoiren, mit deren Hilfe die Gauner die Galoschen des Lanzelot zu finden. Dieses Schuhwerk hat kein Geringeres als Merlin für Lanzelot angefertigt, der es aber, obwohl es der Sage nach unbesiegbar machen soll, nur selten trug, da er darin Blasen bekam. Die Bande macht sich auf in die Bretagne, und Indiana Goof wird von der von ihm angebeteten Fee Jade und ihren Gefährtinnen Letizia und Clothilde, die von dieser Gefahr für ihre Welt erfahren haben, in die Normandie gerufen, um zu helfen. Der Weg führt auch sie in die Bretagne, in eine Burg im Forêt du Sel (der angeblich so heißt, weil Merlin dort Angreifer in Salzsäulen verwandelt haben soll – gemeint dürfte aber wohl doch der Wald von Brocéliande sein). Zwar kann Indiana Goof die Galoschen finden, um sie gleich wieder an Krantz zu verlieren, doch sind sie „die Treter“ zwischenzeitlich zu Staub zerfallen. Jade erweist sich als sehr dankbar und überschüttet Goof mit Küssen im Mondschein.

Star Trek: Star Trek Voyager: Avalon Rising

deutscher Titel: Star Trek: Voyager: Ein Hauch von Avalon

Zeichnungen: David Roach.– Story: Janine Ellen Young u. Doselle Young.– Farben: Dan Brown.– Cover: David Menzel;

Erstveröffentlichung: WildStorm Productions 2000 (© Paramount Pictures/DC Comics); deutsche Ausgabe: „Star Trek“-Prestige-Ausgabe 5, Dino Comics, Stuttgart 2000

Original- und deutscher Titel führen in die Irre. Es geht um den Holodoc, den Schiffsarzt der U.S.S. Voyager, der zunächst auf sich allein gestellt (und mit dem Problem langsamer körperlicher Auflösung kämpfend), dann mit Käpt'n Janeway, Chakotay und Seven-of-Nine eine gefährliche Mission zur Rettung der Sternenflotte auf einem Planeten erfüllen muß, auf dem er auf eine Art mittelalterlicher Welt trifft: ein nicht besonders sympathischer König (an einem Hof, an dem Rittersagen

und orientalische Märchen durcheinandergeraten zu sein scheinen), Ritter, die die Ritterideale pervertieren, ein Knappe, der den Doktor/Zauberer so gar nicht versteht, der blinde Turm, ein Relikt früherer Besucher, dazu noch eine Art Robin-Hood-Geschichte und Käpt'n Janeway in goldener Ritterrüstung. Was, trotz des Titels, fehlt, ist jegliche Erwähnung (auch jeglicher Bezug dazu) von Namen wie Avalon, Arthur oder Camelot – Fazit: Etikettenschwindel!



© Dino Entertainment 2001

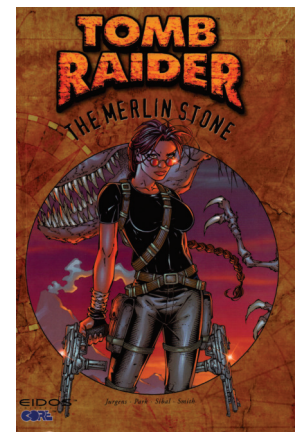
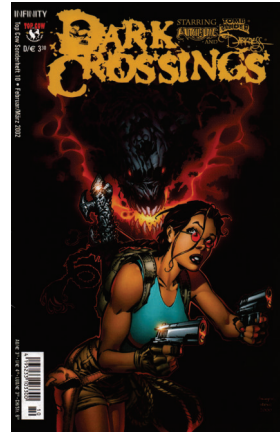
Die Charaktere entstammen der US-TV-Serie „Star Trek: Voyager“ (deutsch: „Star Trek: Raumschiff Voyager“, produziert von 1995 bis 2001), der fünften Serie aus dem Star-Trek-Universum, und nur Trekkies dürften diese Geschichte interessant finden.

Dark Crossings

deutscher Titel: Dark Crossings
Zeichnungen: Dwayne Turner.– Story: Charles Holland.– Farben: Steve Firchow, Jonathan D. Smith, John Starr, Richard Isanove u. Liquid!; Verlag: Top Cow Productions 2000 (Heftveröffentlichung in zwei Teilen: 1. Dark Clouds Rising.– 2. Dark Clouds Overhead); deutsche Ausgabe: Infinity-Verlag, Schwetzingen 2002 (als Top Cow Sonderhefte 10 u. 11 ohne Einzeltitel)

„Starring: Tomb Raider, Witchblade and Darkkness“ – soll heißen: Die Hefte bieten Mehrwert für Leser, die besonders an gutgebauten Damen, Superheldinnen in knappem Outfit und extrem gelenkig, interessiert sind. Es gibt eine Rückblende in das England des Jahres 359 nach Christus, es treten auf – neben den bekannten (jedenfalls

wohl ihren Fans) Protagonistinnen – Merlin (der Sohn Luzifers und Herr der Zauberer), Lancelot du Lac (Held der Tafelrunde, Meister der Klinge und Herr der Turniere, aber auch schwarzer Ritter: ein „Mohr“) und Guinevere, daneben noch ein gewisser Gideon der Drachentöter. Und die Handlung? Für die wirr und gänzlich sinnfrei zusammengeschusterte, aber bedeutungsschwanger aufgeblasene Geschichte gilt: for fans only!



Sonderheft 10 © Top © Eidos/Top Cow/Titan Cow/Infinity Verlag 2002 Books 2001

Tomb Raider: The Merlin Stone

Zeichnungen: Andy Park (*1975) (u. Matt Marsilia, Billy Tan & Hak Kang, pencillers), Jonathan Sibal, Billy Tan & Victor Llamas (inkers).– Story: Dan Jurgens.– Farben: Jonathan D. Smith;

Erstveröffentlichung in „Tomb Raider: The Series“ #5–6 (Top Cow Productions), Veröffentlichung als Paperback (Tomb Raider: The Series #5–10), Verlag Titan Books, London 2001

Und weil's gerade so furchtbar anöndend war, gleich noch ein Abenteuer von Lara Croft – diesmal in ihrer eigenen Serie und mit ihr als alleiniger Protagonistin: Lara Croft („If it's unique or exciting, I go after it.“), ihr „Kollege“, der zwielichte Schatzjäger Chase Carver, und die Archäologin Vanessa Fenway stoßen bei Ausgrabungen auf ein vollständiges Saurierskelett und geraten durch einen geheimnisvollen Gang in „die verlorene Welt“, bevölkert von angriffslustigen Dinosauriern, ebenso aggressiven Neandertalern – und einer attraktiven Hohepriesterin im Fellbikini, in der Vanessa ihre Studentin Morgan Farrel erkennt, die sich jedoch als Morgan le Fay outet. Sie hat Merlin seinerzeit ein Juwel, die Quintessenz all seiner Macht, gestohlen und irgendwie irgendwohin geschleudert und viel Zeit und Energie aufgebracht, um es hier nun wiederzufinden. Lara Croft gelingt es, Merlins Stein zu zerstören und das Portal zu schließen, hinter dem Morgan le Fay dem Zorn der Neandertaler überlassen bleibt. Was den Archäologen

bleibt, ist ein Saurierknochen, in den von menschlicher Hand etwas eingeritzt wurde: der Beweis, daß Saurier und Menschen nebeneinander existiert haben! Das alles ist blühender Unsinn und wird auch durch eindrucksvoll gezeichnete Dinosaurier, wohlproportionierte Protagonistinnen und kämpfende Damen nicht besser.

Fables

deutscher Titel: Fables

Zeichnungen: Mark Buckingham (+1966) u. Steve Leialoha (*1952), Russ Braun, Barry Kitson, Andrew Pepoy, Dan Green, Eric Shanower, Tony Akins, Shawn McManus, Nimit Malavia, Jae Lee, Terry Moore, Chrissie Zullo (pencilers), Steve Leialoha, Andrew Pepoy u. Gary Erskine (inkers).– Story: Bill Willingham (*1956) u. Matthew Sturges.– Farben: Lee Loughridge, June Chung u. Andrew Dalhouse; 150 Hefte, Vertigo (DC Comics) 2002–2015 (Eine Fortsetzung in Hefteform startete 2022.); interessant für das Thema Camelot: die Hefte 131–133, 135–137 sowie 141–149 (2013–2015) als US-Sammelbände (Trade-Paperbacks) 20 (Camelot) u. 21 (Happily Ever After), Vertigo (DC Comics) 2014;

deutsche Ausgabe als Vertigo-Paperbacks bei Panini Comics, Stuttgart 2015: Band 23. Camelot (130–140) u. Band 25. Glücklich bis an ihr Ende (141–149)



US-Ausgabe vol. 20 © Vertigo/DC Comics 2014



Band 23 © Panini/Vertigo/DC Comics 2015

Ähnlich wie die Reihe „Grimm Fairy Tales“ (s.u.) und vergleichbar mit den TV-Serien „Once Upon a Time“ (siehe Filmteil) oder „Grimm“ werden Figuren und Motive zunächst aus Märchen, im weiteren Verlauf auch aus Sagen und Literatur in unsere Welt der Gegenwart übertragen. Schon vor langer Zeit wurden diese „Fables“ genannten Figuren von einem geheimnisvollen „Feind“ (The Adversary) aus ihren Heimatländern vertrieben. Sie haben sich in New York eine eigene kleine Gemeinde – Fabletown – aufgebaut, wo sie seither leben, die menschlichen Figuren dort, die nicht als Menschen zu erkennenden Wesen auf einer Farm in der

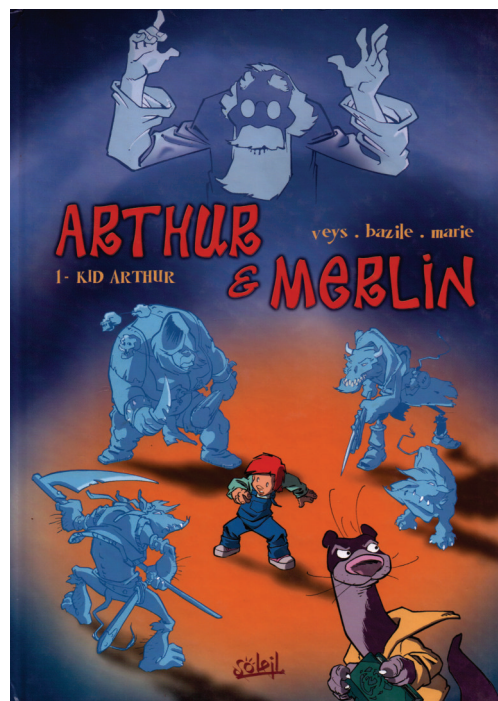
Nähe. An der sehr erfolgreichen und mit diversen Preisen, darunter 14 Eisner-Awards, ausgezeichneten Serie dürften sich die Geister scheiden: einerseits eine sehr phantasievolle und komplexe Spielerei auf zumeist hohem Niveau, andererseits eine nicht selten auch sehr konstruiert wirkende Vereinnahmung populärer Geschichten, bei der die Protagonisten in immer neue Rollen schlüpfen.

Als in einem späten Stadium der Serie Fabletown wieder aufgebaut werden soll, errichtet Rose Red (Snow Whites Schwester), Leiterin der Farm, dort eine Burg, ein neues Camelot, und will eine neue Tafelrunde gründen, und fortan bevölkern auch Figuren aus der Artussage die kleine Welt: Rose Red wird zur Königin – ein neuer Arthur – gekrönt, eine Gestalt taucht auf, die man zunächst für Merlin (oder einen Obdachlosen unserer Zeit, der mehr ist, als es aussieht – so jedenfalls vertraut aus dem einen oder anderen Hollywood-Film) halten könnte, der sich jedoch als Lancelot entpuppt, und auch Morgan le Fey ist wieder mit von der Partie (nicht zu vergessen: auch Robin Hood). Als letzte längere Sequenz der Serie wird dieses Motiv etwas später wieder aufgegriffen und gipfelt in einer großen Konfrontation, unter anderem Arthurs und Morgan le Feys.

Arthur et Merlin

Zeichnungen: Bruno Bazile (*1961).– Szenario: Pierre Veys (*1959).– Farben: Marie; Verlag: MC Productions/Soleil Productions, Toulon 2004–2005

1. Kid Arthur.– 2. Les armées du passé



Band 1 © Geronimo/Soleil Productions 2004

Tim Wallis' großes Abenteuer in zwei Bänden – Soleil kann auch komisch, bleibt aber bei Arthur und Merlin.

Die Geschichte beginnt im Oktober 1915, mitten im Ersten Weltkrieg, in einem Schützengraben an der französisch–deutschen Front. Die Situation ist bedrohlich, aber dem jungen Arthur und Merlin (beide in Zivilkleidung, Arthur zumindest mit einem englischen Helm) gelingt es, die Deutschen – dargestellt natürlich als in wahrstem Sinne des Wortes Monster – im Alleingang mittels einer durch Dynamit ausgelösten Flutwelle aufzuhalten. Von Merlin in Raben verwandelt, gelangen sie ins nächste Dorf, wo Arthur dann allerdings von einem der deutschen Monster getötet wird.

Soweit der Prolog – die Szene wechselt ins Cornwall unserer Tage. Dort treffen wir Tim Wallis, einen kleinen Jungen, der Bücher und Tiere liebt (und sich ihretwegen auch schon mal mit stärkeren Lümmeln anlegt). Er ist, so erfahren wir in der örtlichen Bibliothek, überzeugt davon, daß Merlin noch lebt, und tatsächlich trifft er in einem alten Schloß auf einen alten Mann und seinen (recht großen) anthropomorphen Marder, der niemand anderes als Merlin sein kann. Und so beginnt ein phantastisches Abenteuer, in dem einige Ausflüge in die Vergangenheit belegen, daß Merlin in der Tat stets unter den Menschen gewandelt hat, daß die Welt früher und heute von den verschiedensten Monstern und Wesen, teils in menschlicher Verkleidung, nur so wimmelte und daß das immer noch der Fall ist. Tim übernimmt die Rolle Arthurs – oder ist er gar wirklich dessen Inkarnation? – an der Seite Merlins, und als das Abenteuer immer verrückter wird, die Jahrhunderte durcheinandergeraten, die Armeen der Vergangenheit in der Gegenwart auftauchen (darunter Jean–Paul Belmondo als Tommy, britischer Soldat des Zweiten Weltkriegs, und ein lächerlich gekleideter Modred), gelingt es unseren Helden natürlich, die Welt zu retten: ein traumhaftes Abenteuer in der Welt von einst und jetzt und „hinter der Tür“, ein Jungenstraum, in Szene gesetzt in dynamischem und aktionsbetontem Semi–Funny–Stil!

Grimm Fairy Tales

deutscher Titel: Grimm Fairy Tales

Zeichnungen: Joseph Dodd (penciller) u. Justin Holman (inker).– Story: Ralph Tedesco u. Joe Tyler (ursprüngliche Serie),

für die Camelot–Hefte: Zeichnungen: Leo Rodrigues, Marcello Mueller, Lucas Meyer, Jason Muhr, Eman Casallo u. Milton Estevam.– Story: Joe Brusha.– Farben: Jorge Cortez u. Robby Bevard;

Verlag: Zenescope Entertainment 2005–2016 (Hefte), Relaunch ab 2017, als Sammelband (Trade–Paperback) vol. 2, Zenescope Entertainment 2019;

deutsche Ausgabe: Panini Comics 2013;

im Zusammenhang unseres Themas von Interesse: Heft 115 d. ursprüngl. Serie (The Sword in the Stone) u. die Hefte 13–25 (sowie An-

nual 2019) der Relaunch–Serie (mit Titeln wie „Age of Camelot“ (auch eine Art Überschrift für die gesamte Sequenz), „Sword of Camelot“, „Knights of the Round Table“, „The Fall of Camelot“ u. „War of the Holy Grail“)



Vol. 2 © Zenescope Entertainment 2019

Zum einen gibt es grundsätzliche Parallelen zu der beim Start dieser Serie bereits seit einigen Jahren laufenden Serie „Fables“ (s.o.), zum anderen aber auch wesentliche Unterschiede. In beiden Fällen werden Märchen–, Sagen– und literarische Figuren in veränderter Form präsentiert, in die Gegenwart verlegt, und auch wenn man beiden Reihen den Vorwurf machen kann, die Grundidee mit dem wachsenden Erfolg der jeweiligen Serie über Gebühr aufgeblasen zu haben, trifft dieser Vorwurf die vorliegende Serie doch in weit größerem Umfang. Die Bandbreite der instrumentalisierten (hier möchte man fast sagen: verhackstückten) literarischen Vorlagen ist sehr viel größer, verläßt schnell den Bereich der Märchen der Brüder Grimm (im Titel ja auch in doppelter Bedeutung gemeint) – das geschieht in „Fables“ ebenfalls –, verwendet aber auch Stoffe aus der Abenteuer– und phantastischen Literatur, so zum Beispiel Robyn Hood, die drei Musketiere und Draculas Nemesis van Helsing. In sehr viel stärkerem Maße als bei „Fables“ entstanden dadurch Spin–offs und weitere Kurzserien, die sich im Lauf der Zeit zu einem wahren Universum entwickelten, ganz ähnlich dem anderer Superhelden und ihrer Mitstreiter und Gegner. War die Konstruktion zu Beginn noch so, daß Dr. Sela Mathers, eine Literaturprofessorin, immerhin schon ausgestattet mit übernatürlicher Begabung, Menschen hilft, keine Fehlentscheidungen zu treffen, indem sie ihnen Märchen in angepaßter Form – düster und nicht selten ohne Happy–End – erzählt,

sie zu Akteuren in diesen allegorischen Visionen macht. Aber aus ihrer Gegenspielerin Belinda wird sehr schnell eine Vertreterin böser Mächte, eines Dämons, dessen Ziel es ist, die Welt (und andere Welten) zu zerstören, und Sela wird zur Kämpferin für das Gute, zum Guardian. Dann (im Relaunch) opfert sich Sela in einer großen Schlacht und überträgt ihre Superkräfte auf ihre Tochter Skye, der wiederum ihr alter Mentor Shang zur Seite steht. Und dann verwandeln sich Figuren in die drei „Musketiere, Merlin, der Schwarze Ritter“ (in überraschender Gestalt) und schließlich auch Morgan le Fey (gekleidet wie eine Haremssklavin, wie sie sich Männer in ihren Träumen vorstellen) dringen ein in das „Grimm Universe“. Wer ist wer, wer ist gut, wer ist böse? Das zu entscheiden, bedarf es endloser (und ermüdender) Kämpfe und Schlachten untereinander und gegen Armeen von Monstern, ausgetragen mit magischen Kräften und Superwaffen in ständigem Wechsel zwischen dem Alltag der menschlichen Protagonisten im heutigen Amerika und ihren Rollen/alternativen Identitäten im „Grimm Universe“. Skye Mathers, die Musketiere und später auch Robyn Locksley und Liesel van Helsing haben jedenfalls alle Hände voll zu tun, natürlich gibt es eine große Auseinandersetzung in Stonehenge (wo auch sonst?!), und alles gipfelt im Krieg um den Heiligen Gral.

Nun, man muß wohl Fan solcher Serien sein, um das Interesse über so lange Zeit und so viele Nebenserien und –produkte aufrechterhalten zu können. Aber dann sind da ja noch die weiblichen Figuren. Böse Zungen mögen behaupten, daß die Präsentation dieser gezeichneten Heldinnen – „starke“ Frauen, das sind vor allem muskulöse Frauen (Man beachte den Sixpack des Schwarzen Ritters – ja, auch der ist hier weiblich!), hübsche Püppchen, körperlich gut ausgestattet und wohlgerundet und natürlich stets im sexy Outfit, damit all das auch gut zur Geltung kommt – das eigentliche Interesse der Serie sei. Immerhin wirbt der (deutsche) Verlag damit, daß die Damen „auf das eine oder andere Kleidungsstück verzichten“. Dazu paßt auch ein Nebenprodukt, das in den USA inzwischen auf recht viele Ausgaben angewachsen ist: Ausmalbücher für Erwachsene, in denen man seitenweise die sexy Heldinnen in aufreizenden Posen farbig ausmalen (oder einfach nur anschauen) kann.

Les chemins d’Avalon

Zeichnungen: Achille.– Szenario: Nicolas Jarry (*1976).– Farben: Axel Gonzalbo;
als Trilogie erschienen bei Soleil Productions in der Sammlung „Soleil Celtic“ 2006–2008

1. Trafic de fées.– 2. Brec’hellean.– 3. Excalibur

Aus dem Waisenhaus entflohen, leben die Geschwister Colin und Solenn in einem verlassenem Haus im Dorf Glennfinnan. Dort kommen sie seltsamen

Geschäften zwischen einem Lord Lumbley und der Zauberin Morgane mit Feen und Trollen auf die Spur. Nach vielen Abenteuern kommt es mit Unterstützung von Inspector Adam auf der Insel Avalon zur Konfrontation.



Band 1 © Soleil Celtic 2006



Band 3 © Soleil Celtic 2008

Der eigenwillige Zeichenstil mit perspektivisch zum Teil grotesk verzerrten Personendarstellungen und überhaupt immer wieder außergewöhnlichen Blickwinkeln können den einen oder anderen Manga-Einfluß nicht verleugnen. Das scheint heute bei Comics mit derartigen Themen schon fast Standard zu sein.

Arthur et les Minimoyo

Zeichnungen: Marc N’Gouessan.– Szenario: Patrick Weber.– Farben: Syve (1), Bruce Millet (2 u. 3) u. Mari (4);

Verlag: Soleil Productions 2006–2007;

Comic zum gleichnamigen Film von 2006 (zu dem 2006 bei Intervista auch ein Filmband erschien)

Weitere Bände erschienen zum Start der beiden Fortsetzungen des Films:

Arthur et la vengeance de Maltazard

Zeichnungen: Cécile.– Szenario: Christophe Lemoine.– Farben: Christophe Bouchard;

Verlag: Glénat 2009–2010;

2 Bände zum 2. Teil ((La BD du film 1 u. 2)

sowie Band 3: La guerre des deux mondes ... und schließlich folgte noch eine weitere eigenständige Serie:

Arthur et les Minimoyo (2e Série)

Zeichnungen: Phil Castaza.– Szenario: Jean-Christophe Derrien.– Farben: Pascal Nino;

Verlag: Soleil Productions (Collection Jeunesse) 2019

1. La course des 7 terres.– 2. Le grand pyromane

Als der Filmhandlung (siehe Filmteil) folgende Adaption enthält nur das erste Album mit dem Schwert, das der Protagonist Arthur aus einem Stein zieht, den Bezug zur Artussage an einem

zentralen Wendepunkt der Handlung. Der Rest und somit auch die weiteren Bände der Comic-adaption sind eine Mischung aus unterschiedlichen Abenteuer-, Märchen- und Fantasy-Motiven, deren aufgeblasene Gestaltung ganz auf die filmische Umsetzung zugeschnitten ist, im Comic dagegen keine vergleichbare Wirkung erzielt.

Avalon High

Zeichnungen: Jinky Coronado.– Szenario: Meg Cabot

nach dem gleichnamigen Jugendroman v. Meg Cabot;

Verlag: MacMillan Children's Books/Tokyopop 2007 (USA + UK)

1. The Merlin Prophecy.– 2. Homecoming.– 3. Hunter's Moon



© Tokyopop/HarperCollins/MacMillan 2007

Die US–Autorin Meg Cabot, bekannt durch und erfolgreich mit ähnlichen Jugendromanen, zuweilen gleich in Serie, verlegte in ihrem 2005 erschienenen Roman ihre Version der Erfüllung der Prophezeiung von König Arthurs Rückkehr und anderer Motive des Artus–Mythos an eine typische US–High School, an die Avalon High in Annapolis, Maryland. Alle Charaktere und Namen sind (in zum Teil gar aufdringlicher Weise) eng verknüpft mit den Figuren der Sage. Ellie (Elaine), Tochter von Mittelalter–Historikern, ist sich sicher, daß Will, der Mitschüler, in den sie sich als Neue an der Schule gleich verliebt hat, die Reinkarnation Arthurs ist (bzw. sein wird). Ihr Geschichtslehrer verkörpert Merlin, andere Mitschüler sind Lance (Lancelot), Jennifer (Guinevere) und Marco (Mordred). Dazu kommen noch Charaktere, die Uther und Igraine entsprechen.

2007 war Meg Cabot selbst an dieser Adaption ihres Buches in drei Bänden im Manga–Stil beteiligt. Drei Jahre darauf erfolgte die Verfilmung für

den Disney Channel, für die allerdings einige wesentliche Veränderungen in der Figurenkonstellation vorgenommen wurden (siehe Filmteil).

Dracula vs. King Arthur

Zeichnungen: Chris Moreno.– Story: Adam u. Christian Beranek;

Miniserie in vier Heften, erschienen 2007 bei Silent Devil Press

Selbst eine solch absurde Idee scheint nicht mehr zu weithergeholt zu sein, um in heutiger Zeit den Artus–Mythos noch einmal zu vermarkten, noch etwas „Neues“ herauszuquetschen. Vlad Tepes, durch einen Pakt mit Luzifer zum Vampir geworden, sieht seiner Niederlage in den Türkenkriegen entgegen, wird aber von Luzifer, dem der gute König Arthur ein Dorn im Auge ist, zurückgeschickt in die Zeit König Arthurs. Dort angekommen, wo Vampirismus (noch) unbekannt ist, beginnt er in Luzifers Sinn aktiv zu werden. Er verdrängt Mordred aus Morgan le Fays Herzen und schmiedet einen Pakt mit ihr, wiegelt die Untertanen auf. Es muß zur alles entscheidenden Schlacht Gut gegen Böse kommen...

The Sword

deutscher Titel: Das Schwert

Zeichnungen und Story: Jonathan (*1978) u. Joshua (*1981) Luna (The Luna Brothers);

Verlag: Image Comics, veröffentlicht ab 2007 in 24 Heften (und Sammelbänden/Trade Paperbacks);

deutsche Ausgabe: in vier Bänden (1. Feuer.– 2. Wasser.– 3. Erde.– 4. Luft) bei Cross Cult

Lords of Avalon

Zeichnungen: Tommy Ohtsuka u.a.– Story: Sherrilyn Kenyon u. Robin Furth

nach der Romanreihe von Sherrilyn Kenyon/Kinley MacGregor;

erschieden sind bei Marvel seit 2008 bisher zwei Miniserien von jeweils sechs Heften („Lords of Avalon – Sword of Darkness“ und „Lords of Avalon – Knight of Darkness“)

Sherrilyn Kenyon (*1965) ist eine sehr erfolgreiche US–Schriftstellerin, die unter ihrem Namen vor allem historische Liebesromane für eine weibliche Leserschaft schreibt und das auch unter ihrem Pseudonym Kinley MacGregor tut, unter dem Namen jedoch – nomen est omen – solche mit kräftiggebauten, gutaussehenden, ebenso starken wie gefühlvollen Highlandern als männlichen Protagonisten, denen die bedrohten Damen ja nur verfallen können. Unter beiden (mal diesem, mal jenem) Namen hat sie eine Reihe von acht Romanen geschrieben mit dem Reihentitel „Lords of Avalon“. Darin geht es – charakterisiert wird das Ganze als Arthurian Fantasy – um die Zeit nach der Schlacht von Camlann. Arthur ist nicht mehr (bzw. ist auf Avalon), Morgan, Queen of the Fey, hat die Macht im

Reich übernommen und mit Kerrigan einen „würdigen“ Nachfolger für Mordred gefunden. Merlin versucht, die überlebenden Ritter der Tafelrunde (darunter Gawain und Agravain) in den Kampf zu führen, Camelot zu retten.

Unabhängig vom schon existierenden Universum um Black Knight, Captain Britain, Excalibur und Avalon (s.o.) ließ es sich Marvel nicht nehmen, zumindest einen Teil der Romane als Comic zu adaptieren. Die Autorin selbst schrieb das Szenario und setzt auch gern ihren Namen vor den Titel.

Spynest

deutscher Titel: Spynest

Zeichnungen: Christophe Alliel (*1985).– Szenario: Jean-Luc Sala (*1968).– Farben: Simon Champelovier (1) u. Sebastián Facio (2 u. 3); Verlag: Éditions Soleil 2011–2015; deutsche Ausgabe: Verlag Bunte Dimensionen, Augsburg 2016;

1. Mission 1: Birdwatchers.– 2. Mission 2: Opération Excalibur.– 3. Mission 3: Opération Aiglon

1. Mission 1: Birdwatchers.– 2. Mission 2: Excalibur.– 3. Mission 3: Adler



Band 2 © Bunte Dimensionen 2016

Das ist doch...? Richtig, im Titel des 2. Albums dieses Agentencomics findet sich eines der im Zusammenhang unseres Themas interessanten Signalwörter: Excalibur. In diesem als Hommage an Ian Fleming und seinen Romanhelden James Bond (und entsprechend mit jeder Menge Anspielungen, die Bond-Leser und Bond-Filmfans erfreuen, aufwartenden) gedachten, ebenso haarsträubenden wie farbenfrohen, ebenso phantastischen wie doch in vielen Details authentischen Spionageabenteuer aus dem Zweiten Weltkrieg ist es der

Deckname einer Operation des britischen Geheimdienstes, um den Herzog von Windsor, den abgedankten englischen König Edward VIII., und seine amerikanische Frau Wallis Simpson entweder auf dem Dampfer „Excalibur“ auf die Bahamas zu schaffen oder ihn, sollte er offen mit den Nazis kollaborieren, zu töten. Im Gespräch mit dem Herzog spricht einer der deutschen Offiziere den Herzog mit den Worten „Rex quondam, rexque futurus“ an, die lateinische Übersetzung von „The Once and Future King“, eine weitere Anspielung auf unser Thema. Die Story ist in den Grundzügen authentisch, und die drei Alben sind sehr amüsant zu lesen. Aber weiter brauchen wir hier nicht darauf einzugehen (und deshalb auch nicht auf den dummerweise in der deutschen Übersetzung falschgeschriebenen Namen Alan Turings).

Son of Merlin

Zeichnungen: ZID.– Story: Robert Place Napton (Heroes and Villains Entertainment);

Erstveröffentlichung: als Heftserie mit 5 Ausgaben (Heroes and Villains Entertainment/Top Cow Productions/Image Comics 2013), noch 2013 auch als Gesamtausgabe (Trade-Paperback) erschienen



© Heroes and Villains Entertainment/Top Cow/Image 2013

Pretitle-Sequence à la James Bond: New York heute: Merlin (mit sauber gestutztem Bart und im Nadelstreifenanzug) und seine junge Assistentin Gwen sind in ihrem Kampf gegen Morgana in den La Fey Industries Tower eingedrungen, doch diesmal unterliegt Merlin den Kräften Morganas. Er stirbt, nachdem er sein Tagebuch noch „auf die Reise“ geschickt hat, während Gwen gerade noch entkommen kann, von Merlin zu einem gewissen

Simon geschickt, da angeblich nur er noch helfen kann.

Simon Ambrose (Man beachte der Nachnamen!) ist ein brillanter junger Wissenschaftler – und Merlins Sohn (was er nicht wusste, bis Gwen es ihm erzählt, glaubte er doch, von seiner Mutter allein großgezogen worden zu sein). Gwen, die bisher nur die unteren Weihen der Magie erhalten hat (Auch ihre Mutter Penelope, eine frühere Verehrerin Merlins, spielt eine kleine Rolle.), kann ihn schnell überzeugen (nicht zuletzt, da Merlins Tagebuch wie von Zauberhand bei ihm aufgetaucht ist und da die von Morgana geschickten Black Knights ihnen gleich zusetzen), bringt ihn in ein Safe House Merlins (unter dem sich als ein Notausgang sogar eine Art Batcave befindet) und unterzieht ihn einem Schnellkurs in Magie, wobei sich Simon als sehr gelehriger Schüler erweist. Als die Black Knights scheitern, holt Morgana ihren zweiten Sohn Ywain – Mordred ist offenbar tot –, der Kampf spitzt sich zu. Worum geht es überhaupt? Morgana, Merlins Tante, will Merlins Tagebuch und den Stein von Giramphiel an sich bringen, um dann mit Merlins Macht die Keres loszulassen, die Menschheit auszulöschen und die Welt in ewige Dunkelheit zu stürzen. Gwen und Simon nehmen den Kampf auf, und trotz einiger Rückschläge, in denen Morgana triumphiert, gelingt es Simon schließlich – der Weg führt zuerst nach Istanbul, wo der Ring mit dem Stein sich in einer Höhle unter dem Topkapi–Palast findet, dann nach London (wo sich eine Filiale von La Fey Industries befindet) und Stonehenge – Morgana zu überlisten und (endgültig?) zu töten. Simon und Gwen reisen zum Glastonbury Tor, um dort in Arthurs Grab nach der letzten Inkarnation des Once and Future King zu suchen... Open End, nachdem die anderen Hefte jeweils mit einem Cliffhanger endeten.

Die Idee ist nicht neu, aber die Mischung aus alter Legende, Magie, Indiana Jones und James Bond ist durchaus spannend umgesetzt. Die Zeichnungen – gemalt unter erheblicher Mitwirkung von Fotografien und Computer – können nicht immer überzeugen. Das gilt auch für das wildbewegte Seitenlayout. Alles zusammen aber gibt dem Ganzen etwas sehr Filmisches, und als Film wäre der Geschichte heute sicherlich viel Erfolg im modernen Popcorn–Kino beschieden. Dennoch hat bisher niemand das offene Ende aufgegriffen und die Serie fortgesetzt.

Merlin's Ring

Zeichnungen: Eddie Sharam.– Story: Jay La Valley u. Farben: Jay La Valley;
Verlag: Destiny Valley Publishing, Fort Fairfield 2013/Affinity Press

Als #1 bezeichnet, handelt es sich offenbar um einen im Internet veröffentlichten Comic, der über die von Amazon übernommene Plattform Comixology auch in von Amazon in Polen gedruckter

Form vorliegt: nicht mehr als ein Fanprodukt – simpel und lückenhaft erzählt und grottenschlecht gezeichnet. Die „Story“ (soweit überhaupt erkennbar): Merlin, im Kampf mit Morgana le Fey, sucht einen Lehrling in der Zukunft, um eine solche überhaupt zu gewährleisten. Mittels eines Merlin entwendeten Rings materialisiert sich Morgana le Fey im heutigen London (dank eines Alkis, der den Ring im Park gefunden hat) und versammelt ihre Kreaturen um sich. Was folgt, ist Chaos auf Londons Straßen (und darunter) und der Tod eines jungen Mädchens, den auch ein offenbar karateerprobter katholischer Priester nicht verhindern kann. An ihrem Grab findet ihr Bruder den zweiten Ring Merlins... Dilettantischer kann man diese ohnehin schon abgegriffene Geschichte wohl nicht mehr aufbereiten!



© Destiny Valley Publishing 2013

La Quête d'Ewilan

Zeichnungen: Laurence Baldetti (*1982).– Szenario: Lylia (*1975).– Farben: Loïc Chevallier (1–3) u. Nicolas Vial (4–7)

nach der gleichnamigen Roman–Trilogie von Pierre Botero (1964–2009);

Verlag: Glénat 2013–2019 (in 7 Bänden)

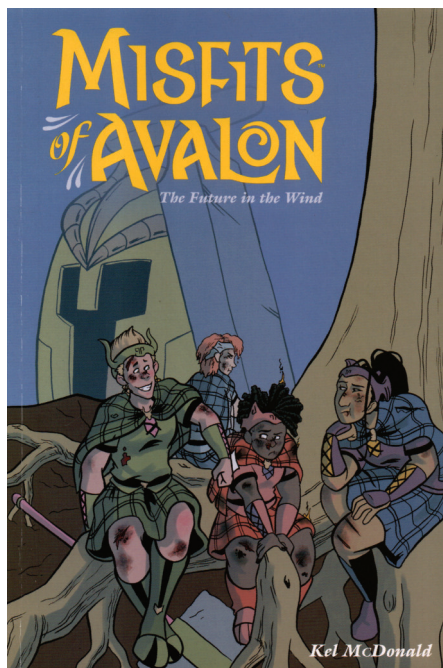
1. D'un monde à l'autre.– 2. Akiro.– 3. La passe de la goule.– 4. Les plateaux d'Astariul.– 5. Al–Poll.– 6. Merwyn Ril'Avalon.– 7. L'île du destin

Die junge Camille und ihr Freund Salim finden sich unversehens in der Parallelwelt von Gwendalavir wieder, wo auf Camille als Ewilan die Aufgabe wartet, die Ordnung in dieser Welt wiederherzustellen: die üblichen Fantasy–Klischees, gezeichnet im europäischen Manga–Stil und unter Einsatz des Signalwortes Avalon vermarktet.

Misfits of Avalon

Zeichnungen u. Szenario: Kel McDonald;
erschienen 2014–2017 in drei Bänden bei Dark
Horse Books

1. The Queen of Air and Delinquency.– 2. The
Ill-Made Guardian.– 3. The Future in the Wind



Band 3 © Dark Horse Books 2017

Charakterisiert als Manga für Mädchen, geht es in dieser Geschichte um vier Teenager unserer Tage, an die (durch ihren sprachbegabten Hund) eine Fee herantritt, um ihnen die Aufgabe zu übertragen, Excalibur zu suchen, den Aufstieg Arthurs zu verhindern und Avalon zu retten. Klingt merkwürdig – und das wird auch den Protagonist(inn)en nach und nach klar. Als ob die Schwierigkeiten, als Team zu funktionieren, nicht schon genug wären, stellt sich auch die Frage nach Loyalität und danach, was Recht, was Unrecht ist. Die Artussage auf den Kopf gestellt, vermischt mit einer guten Portion irischer Mythologie, und die Alltagsprobleme heutiger Teenager... die Leserinnen der Autorin mögen es mögen, ich bin wohl schon zu alt für derartige Lektüre (und die gewöhnungsbedürftigen Protagonist(inn)en).

L'Ordre d'Avalon

Zeichnungen: Morgil (Storyboard: ZeDarkCrystal).–
Szenario: Izu;
Verlag: Glénat 2016

Noch ein Manga, noch einmal das Signalwort Avalon im Titel – in diesem Fall spielen aber tatsächlich die Mythen um König Arthur in Gestalt des titelgebenden Ordens eine Schlüsselrolle bei der Aufklärung des Mordes am bekannten Archäologen Ryo Tachibana. Der wird im Kloster auf dem Mont-Saint-Michel mit einer Kugel im Herzen und einem keltischen Medaillon in der Tasche

aufgefunden, und die Ermittlungen führen die Polizistin Clotilde Dumont und den Historiker Nicolas Quintin auf die Spur besagten Ordens.

Sword of Ages: Avalon

Zeichnungen u. Story: Gabriel Rodríguez (Gabriel Rodríguez Pérez, *1974).– Farben: Lovern Kindzierski;

Erstveröffentlichung: als Mini-Serie von 5 Hefen, als Buch (Graphic Novel): „Sword of Ages Book 1: Avalon“, Verlag: IDW Publishing, San Diego 2018



© IDW Publishing 2018

Sonst (aber nicht nur) mit dem Zeichnen von „Superman“ beschäftigt, hat der Zeichner Rodríguez zum ersten Mal auch die Geschichte selbst geschrieben: eine Mischung aus Science Fiction und Fantasy mit – die beiden Titel lassen das ja schon erkennen – einer ganzen Reihe von Elementen aus der Artussage. Doch neben all den Einflüssen aus den beiden Literaturgenres (oder dem Film „Excalibur“), zu denen sich der Autor in einem ausführlichen Interview in der Buchausgabe bekennt und äußert, entdeckt der bewanderte Leser noch viele andere Elemente, die hier integriert wurden: Da ist der Beginn der „Superman“-Story, da sind Mowgli aus dem „Dschungelbuch“, „Der Planet der Affen“ und „Mad Max“, und es gibt auch Anspielungen auf christliche Motive.

Die Story: Das Raumschiff „Pendragon“ nähert sich einem fremden Planeten. An Bord befindet sich eine Familie auf der Suche nach einer neuen – sicheren – Heimat. Offensichtlich überlebt nur die kleine Tochter – ihr Name ist Avalon (und der ihrer Mutter Iggren) – die Landung. Sie wächst auf in der Geborgenheit einer Familie von (jedenfalls einer ähnlichen Art) Säbelzahn Tigern, erzogen und

geliebt zusammen mit der älteren „Schwester“ Kai von der Mutter Ektah. Je älter sie wird, verbringt sie in regelmäßigen Abständen Zeit in der Zivilisation, um auch deren Welt kennenzulernen. Ihr Lehrer dort, eine Art Merlin, ist ein älterer, bärtiger Biker, der Visionen hat und von einem Vogel, einer Kreuzung aus einem Raben und einem kleine Flugdrachen, begleitet wird. Als sie erwachsen ist, begibt sie sich ganz in die Welt der menschlichen Wesen, bewährt sich im Kampf gegen Sklavenzüchter, findet Mitstreiter und kann schließlich das „Sword of Ages“ genannte Schwert aus dem Kristall ziehen, ein Geschenk einer Herrin des Sees. Damit, mit ihren Freunden und der Hilfe ihrer großen „Schwester“ Kai wird sie zur Heldin im Kampf gegen außerirdische Feinde, darunter Lord Morgan und Lieutenant Isolt, und wahre Monster, die ihren neuen Heimatplaneten bedrohen. Am Ende des ersten Buches ist ein erster Sieg errungen, „Merlin“ ist stolz auf Avalon, und neue, noch unbekannte Abenteuer warten...

Eine Fortsetzung gibt es bisher nicht. Mag die Geschichte selbst auch aus vielen bekannten Teilen zusammengesetzt sein und nicht viel Neues oder Überraschendes bieten, die Zeichnungen – klar, detailliert, phantasievoll, mit ausgefeilten Perspektiven und einer expressiven Farbigkeit – jedenfalls lassen eine Fortsetzung eine reizvolle Aussicht sein.

Skybourne

deutscher Titel: Skybourne

Zeichnungen u. Story: Frank Cho (*1971).–

Farben: Marcio Menyz;

veröffentlicht als Mini–Serie in 5 Heften und gesammelt in Buchform 2018 im Verlag Boom! Studios;

deutsche Ausgabe: Panini Comics 2018 (nur Buchausgabe)



ital. Ausgabe © Saldapress 2018

... und noch eine weitere Vereinnahmung des Artus–Mythos durch Comic–Superhelden: ein bißchen anders (Merlin als Bösewicht), aber nichts wirklich Neues! Merlin will das Schwert Excalibur an sich bringen, die unsterblichen Kinder des Lazarus stellen sich ihm erfolgreich (trotz des Fragezeichens hinter dem „Ende“) entgegen. Einiges erinnert an Bond–Filme: die schnell wechselnden Schauplätze beispielsweise – Türkei, China, Schweiz, sogar Mittenwald in Bayern und auch das alte England im Jahre 883. Aber es gibt auch jede Menge monströser Kreaturen, und das Ganze ist sehr blutig angerichtet. Vor allem aber gibt es Grace Skybourne, die Frank Cho mit seiner gewohnten Expertise im Zeichnen schöner, wohlgeformter (chauvinistisch, ich weiß), starker und kämpferischer Frauen (allzu gelackt) zu präsentieren weiß – und deshalb dürften ja auch nicht wenige Leser seine Comics gern anschauen, denn als Erzähler liefert er eine eher dünne Story ab.

Once & Future

deutscher Titel: Once & Future

Zeichnungen: Dan Mora (*1987).– Story:

Kieron Gillen (*1975).– Farben: Tamra

Bonvillain.– Heft–Cover: Dan Mora (Variantcover u.a. von David Lafuente, Paulina Ganucheau, Jakub Rebelka, Khary Randolph, Daniel Bayliss, Jae Lee);

Erstveröffentlichung als Heftserie ab 2019 im Verlag Boom! Studios, dort ab 2020 auch als gebundene Sammelbände;

deutsche Ausgabe: (gebundene Sammelbände von je 6 Heften) CrossCult, Ludwigsburg 2020 ff.

1. Der König ist untot.– 2. Das alte England



Band 1 © CrossCult/Boom! Studios 2020

Unter all den Versuchen, die Legende von König Artus in der Gegenwart Wirklichkeit werden zu

lassen – und deren gibt es ja einige –, ist das doch mal ein einfallsreicher Twist. Das ist nämlich ein ganz anderer Artus, der uns hier begegnet! Es beginnt wie im Prolog einer TV-Serie mit einer geheimnisvollen Szene: In einem durch einen Dürresommer (ganz aktuell!) ausgetrockneten See wurden interessante archäologische Artefakte aus dem 5. oder 6. Jahrhundert gefunden, darunter eine Schwertscheide samt Gürtel. Doch der Archäologe wird von einigen Dunkelmännern, deren Ziel die Rückgewinnung ihres Landes, England, ist (Ultranationalisten, wenn man so will – quasi Brexit-Hardliner), ermordet, um genau diesen Fund an sich zu bringen. Und dann lernen wir die Protagonisten kennen: zuerst Bridgette McGuire, ehemalige Monsterjägerin, eine energische und coole ältere Dame, die, als sie im Fernsehen die Meldung von jenem Mord hört, beschließt, aus ihrem Altersheim abzuhausen und Kontakt zu ihrem von ihr aufgezogenen Enkel Duncan aufzunehmen, der zunächst etwas weltfremd wirkt (kein Wunder, durfte er doch als Kind nie fernsehen). Schockiert von den Enthüllungen über ihre Vergangenheit und der schweren Bewaffnung seiner Oma, begleitet er sie auf ihrer beider Queste und wächst in den folgenden gefährlichen Situationen, verstärkt noch durch die Historikerin Rose (sein verpatztes Date, aus dem ihn der Anruf seiner Großmutter rettete). Bridgette McGuire weiß sehr wohl, die Legende von Artus' Wiederkehr richtig zu deuten: Nicht in dunkler Zeit wird er, der die Kraft des ihm von den Damen des Sees nur geliehenen Schwertes Excalibur im späteren (und nur selten erzählten) Teil seiner Geschichte mißbrauchte, zurückkehren, sondern er wird diese dunkle Zeit herbeiführen. Der Weg führt nach Glastonbury (und später kreuz und quer durch England), und während Elaine und ihre Dunkelmänner das Grab König Artus' finden, öffnen und ihn zum Leben erwecken (was die Dunkelmänner, die so gern seine Ritter geworden wären, mit dem Leben bezahlen, weil der hier wirklich blutgierige (und in der Tradition klassischer Dracula-Filme zum Leben erweckte) Artus natürlich sofort riecht, daß sie Angelsachsen sind), dringen auch Bridgette, Duncan und Rose in die Anderswelt ein und können die Bedrohung erst einmal aufhalten: Elaines Sohn Galahad wird nicht den Heiligen Gral für Artus erringen, Duncan erhält von den Damen des Sees Excalibur als Leihgabe, und Scheide und Gürtel retten Bridgettes Leben. Erst jetzt erfährt Duncan, daß das Ganze eine Art Familienangelegenheit ist, denn Elaine ist in Wirklichkeit seine Mutter Mary, sein zweiter Name ist Percy, da er der wiedergeborene Percival ist (der ganz unschuldig (und auch jungfräulich, wie Rose zu ihrer Überraschung erfahren muß) bleiben sollte – daher kein Fernsehen), und Mary/Elaine zeugte mit irgendeinem Lancelot ihren Galahad, um ihn an Percys Stelle zu setzen.

Hört sich alles kompliziert an? Ist es auch, aber der Plot (der ab Heft 7 um weitere britische Legenden in der Anderswelt ergänzt wird: Beowulf und Grendel) ist wohldurchdacht, äußerst geschickt konstruiert (in Teilen richtiggehend mit filmischen Mitteln – und ohnehin dürfte die Geschichte über kurz oder lang das Interesse von Produzenten heute so populärer TV-Mystery-Serien wecken) und sehr kenntnisreich mit Details ausgeschmückt. So grauerregend und blutig die Geschehnisse auch sein mögen, Dialoge und Situationen – gerade im Zusammenspiel von Großmutter und Enkel – sind aber auch adäquat von feinem Humor durchsetzt. Das Sahnehäubchen schließlich sind die Zeichnungen: mit feinem Strich, bis in kleinste Nuancen detailreich, stets die Balance zwischen größtmöglichem Realismus und dynamisch-aktionsbetonten phantastischen Elementen haltend.

Last Round Arthurs

Zeichnungen: Yuzuriha (Character Design: Kiyotaka Haimura.– Storyboards: Taisuke Umeki).– Adaption: Taro Hitsuji nach der Romanreihe (bisher fünf Bände) „Rasutoraundo Asazu Kuzu Asa to Gedo Marin“ (engl.: Last Round Arthurs: Scum Arthur and Heretic Merlin) von Taro Hitsuji (Illustrationen: Kiyotaka Haimura); erschienen von Januar 2019 bis Mai 2020 im Monatsmagazin „Young Ace“ (Verlag Kadokawa Shoten, Tokio), dann in zwei Bänden veröffentlicht; engl. Übersetzung in zwei Bänden erschienen bei First Yen Press, New York 2020



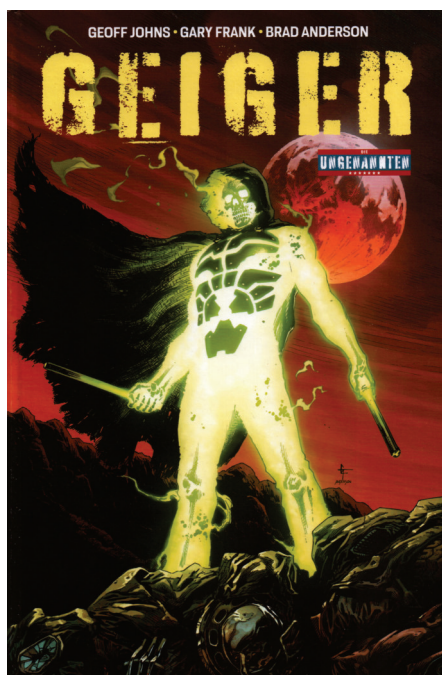
Band 1 © Yen Press 2020

Ein Manga eben! Was soll ein Nicht-Manga-Leser wie ich sonst noch dazu sagen?! Ein Manga mit all den üblichen Zutaten: einer Heldin, körperlich herausragend (und nicht zu ihrem augenscheinlichen

Alter passend) ausgestattet (und entsprechend ins Blickfeld gerückt), in Schuluniform mit superkurzem Röckchen, weitere Mädchen in außergewöhnlichen Outfits, die sich dem Erstleser nicht unbedingt erschließen wollen (zum Beispiel ein „Bunny“), ein wildes Hin und Her der Handlungselemente und –orte sowie viele ausgedehnte Kampfszenen, hier Schwertkämpfe... Und irgendwie geht es um die Schlacht um die Nachfolge König Arthurs (was immerhin zu einigen Bildern führt, die vertraute Szenen aus der Sage aufgreifen). Elf Kandidat(inn)en gibt es, und Luna Artur hat die geringsten Chancen, hat sie doch das Schwert Excalibur verkauft. Der Protagonist der Story, Rintarou Magami, entschließt sich aus durchaus egoistischen Motiven dennoch, gerade sie zu unterstützen. Was passiert und wie es ausgeht... das mögen diejenigen selbst lesen, die solche Geschichten und solche Zeichnungen mögen.

Geiger

deutscher Titel: Geiger (– Die Ungenannten)
 Zeichnungen u. Story: Geoff Johns u. Gary Frank.– Farben: Brad Anderson;
 erschienen bei Image Comics 2021 in sechs Hefen;
 deutsche Ausgabe: Hefte 1–6 in einem Band, CrossCult, Ludwigsburg 2022



© CrossCult 2022

So schön das für Leser und Leserinnen und Sammler sein mag, daß in den letzten Jahren zunehmend Comics, nicht nur die immer beliebter werdenden Gesamtausgaben, in repräsentativen Ausgaben, die Regalen und Bücherschränken alle Ehre machen, publiziert werden, aber muß jede einfache Heftserie mit obskurem Inhalt auf diese Weise aufgewertet werden...?!

Die Schöpfer dieser Serie – so scheint es jedenfalls geplant zu sein – bieten zwar einen eigenen Beitrag, in dem sie pathetische Bezüge zur US–Geschichte herstellen und vollmundig in Selbstlob schwelgen, doch handelt es sich bei dieser Geschichte wieder (nur) um die sattem bekannte postapokalyptische Welt – die USA nach einem Atomschlag oder einer –katastrophe – mit einem immerhin ungewöhnlichen Protagonisten: Geiger, der der Strahlung ausgesetzt war und jetzt so eine Art Superheld ist. Neben den allzu bekannten amerikanischen Klischeedialogen – „I love you, Dad“, „I love you too, son“ – findet sich hier, das sei konzediert, ein immerhin kritisches Detail: Der Protagonist, sein Name ist Tariq, ist offenbar ein Einwanderer aus dem Mittleren Osten, verheiratet mit einer Amerikanerin, und die Nachbarn entsprechen so gar nicht dem Klischeebild freundlicher US–amerikanischer Nachbarn. Orte der Handlung sind Boulder City und Las Vegas in Nevada sowie die Wüste von Arizona, die Zeit der Handlung: 2030 unmittelbar vor der Katastrophe, und zwanzig Jahre später. All das erschließt sich nach und nach im etwas unübersichtlichen Ablauf, das Ende läßt eine Eskalation für die geplante Fortsetzung erwarten. Und was hat das mit unserem Thema zu tun? Nun, im Las Vegas der Zukunft, wohl, wie schon heute, der Ort, wo amerikanische Träume wahr werden (zum Beispiel im Casino „Ye Olde Slots“), treten sie erstmalig auf, die ungenannten Helden der US–Geschichte aus dem Unabhängigkeitskrieg, dem Bürgerkrieg, dem Zweiten Weltkrieg (damit auch Hakenkreuze vorkommen) und dem Vietnamkrieg, aber auch Piraten und ein Charleston–Girl sowie zum Beispiel Tarzan und sein weibliches Pendant in Fellbikini und mit einem Löwen – und in (der Nachschöpfung eines Ortes namens) Camelot Ritter und ein offenbar geistesgestörter junger König, der aus dem Schatten seines Vaters heraustreten möchte. Sei’s drum – erwähnt und abgehakt!

Jour J: Le chevalier noir de Camelot

Zeichnungen: Fred Blanchard (*1966).– Szenario: Fred Duval (*1965) u. Jean–Pierre Pécau (*1955);
 Veröffentlichung geplant für Februar 2023 im Verlag Delcourt (als Band 48 der Konzeptreihe)

Die Reihe „Jour J“ (im Deutschen etwa: Tag X) widmet sich der alternativen Geschichtsschreibung. Ausgehend von der Frage, was eigentlich geworden wäre, wäre etwas anders gelaufen als tatsächlich im historischen Ablauf, werden wichtige Ereignisse oder berühmte Personen an Wendepunkten der Weltgeschichte zu Protagonisten einer möglichen anderen Entwicklung ab dem „Jour J“. In diesem auf zwei Bände angelegten Exposé geht es um die Frage, was gewesen wäre, hätte Bob-

by Kennedy 1968 die Präsidentschaftswahlen gegen Richard Nixon gewonnen.

Und die Liste mag noch so umfangreich geworden sein, vollständig ist sie leider nicht, kann sie vermutlich auch nie sein – nicht nur wegen übersehener Titel oder unbekannter Beiträge aus Ländern, über deren Comicszene wir hier nicht so viel wissen, sondern auch wegen immer noch häufiger Neuerscheinungen. Der Verfasser würde sich über Informationen zu derartigen Fehlstellen sehr freuen...

Literaturhinweise

Die bibliografischen Angaben zu den vorgestellten Comics finden sich dort. Aus den entsprechenden Ausgaben sind, wenn auch unten nicht immer eigens aufgeführt, redaktionelle Informationen in die Ausführungen eingeflossen.

Sekundärliteratur

1. Literatur zum historischen und literatur- oder kunstgeschichtlichen Kontext der Artus-Legende gibt es in übergroßer Zahl. Entsprechende Titel finden der interessierte Leser, die interessierte Leserin in den Literaturverzeichnissen der folgenden – eher populärwissenschaftlichen (und zum Teil reich illustrierten) – Bücher:

Arnulf Krause: *König Artus – Mythos und Geschichte*, marixwissen, Marix-Verlag, Wiesbaden 2021 – knappe, aber umfassende und fundierte Einführung in alle Aspekte des Themas

Debra N. Mancoff: *The Return of King Arthur – The Legend Through Victorian Eyes*, Pavilion Books, London 1995

John Matthews: *The Arthurian Tradition*, Element, Shaftesbury 1994 – zwei Bände, die vor allem wegen der reichhaltigen Abbildungen von künstlerischen Darstellungen aus dem 19. Jahrhundert empfehlenswert sind

Die verschiedenen Aspekte der Artussage sind immer wieder beliebte Themen in historischen Zeitschriften (und die berücksichtigen dabei nicht nur historische Aspekte, sondern auch das Weiterleben in den Medien):

Malte Ristau: *Die faszinierenden Mythen von Camelot – Artus, Merlin und die Ritter der Tafelrunde*, in: *Good Times Kult!* 1/2019, S. 20–21

Matthias Weigold: *Die Suche nach dem Heiligen Gral*, in: *History* 2/1999, S. 12–19

Monika Weiner: *Das prominenteste Mitglied der Tafelrunde des Königs Artus: Lanzelot vom See – Ritter voller Furcht und Tadel*, in: *P.M. History* 7/2008, S. 36–42

Frances White: *Auf den Spuren von König Artus*, in: *All about History* 4/2015, S. 82–89

... oder sind auch gut für ganze Themenhefte:

G Geschichte 1/2006: *König Artus – Mythos und Legende* (Titelthema mit verschiedenen Artikeln, S. 12–49)

G Geschichte 1/2013: *Der Heilige Gral – Artus' Tafelrunde und die ewige Suche* (Titelthema mit verschiedenen Artikeln, S. 16–64)

P.M. History 1/2005: *König Artus – Wie der keltische Sagenheld Europa eroberte* (Titelthema mit verschiedenen Artikeln, S. 25–69)

2. Comic

Henri Filippini: *Dictionnaire Encyclopédique des Héros et Auteurs de BD*, Opera Mundi/Éditions Glénat, Grenoble 1998 (Band 1, Abschnitt 2: Héros

de la bande dessinée historique, S. 173–341)
 Gerhard Förster: De Rode Ridder – der holländische (sic) Sigurd, in: Die Sprechblase 161
 Gerhard Förster: Auf dem Seziertisch: Die ersten 18 Abenteuer Teil 9, in: Ulrich Wick (hg.): Der Rote Ritter 29, Langgöns 2006, S. 2+39
 Martin Hilland: Berühmte Geschichten oder: Wie recycelt man klassische Weltliteratur?, in: Basti-Freunde 42, Wick Comics, Langgöns 2015, S. 3–21
 William B. Jones, Jr.: Classics Illustrated – A Cultural History, McFarland, Jefferson, North Carolina (2. Aufl.) 2017
 Horst–Joachim Kalbe: Abenteuer in der Geschichte – mit Max und Luzie und anderen, in: Siegmund Riedel (hg.): Max & Luzie – Ein Comic macht Geschichte, Stefan Riedl, Gilching 2019
 Michael Klein: Edelmut in Stulpenstiefeln, in: (Good Times) Kult! 1/2022, Vaihingen 2022, S. 80–81
 Detlef Lorenz: Peters seltsame Reisen – Eine Odyssee durch Raum und Zeit, in: Gesamtausgabe von „Peters seltsame Reisen“, Salleck Publications, Wattenheim 2011, S. 7–8
 Stefan Meduna (u. Gerhard Förster, Stefan Schlüter): Die Geschichte der Illustrierten Klassiker, in: Die Sprechblase 230 (s. 5–14) u. 231 (S. 68–73), Wien 2014
 Gerald Munier: Geschichte im Comic – Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historischen Autorencomic der Gegenwart, Dissertation Universität Bielefeld 2000, Unser Verlag, Hannover 2000
 Günther Polland: 1. Allgemeiner deutscher Comic–Preiskatalog 2012, Günther–Polland–Verlag, Wien 2012
 Siegmund Riedel (hg.): Max & Luzie – Ein Comic macht Geschichte, Stefan Riedl, Gilching 2019
 Peter Skodzig: Deutsche Comic–Bibliographie 1946–1970, Comicaze–Verlag, Berlin 1978
 Martin Surmann: Porträt Jean–Claude Fournier, in: Zack 60 u. 66, Steinchen für Steinchen Verlag,

Berlin 2004, S. 4–5 u. 4–7

speziell zu „Prinz Eisenherz“:

Uwe Baumann: Vorwort zu Band 2 der Gesamtausgabe der Dell–Hefte mit Prinz Eisenherz, Bocola–Verlag, Klotten 2020

Gerhard Förster: Der unbekannte Prinz Eisenherz, in: Die Sprechblase 230, Wien 2014, S. 34–39

Wolfgang J. Fuchs: Vorwort zur Hal–Foster–Gesamtausgabe von Prinz Eisenherz Band 1, Bocola–Verlag, Bonn 2006, S. I–X (auch in weiteren Bänden)

Wolfgang J. Fuchs: Vorwort zu Band 1 der Gesamtausgabe der Dell–Hefte mit Prinz Eisenherz, Bocola–Verlag, Klotten 2019, S. 3–6

Brian M. Kane (hg.): Prinz Eisenherz – Ein Handbuch für Kenner und Liebhaber, Bocola–Verlag, Bonn 2010

Gerhard Klußmeier: Alles über Prinz Eisenherz – Sage, Geschichte, Comic–Roman, Verlag Polischansky, Wien 1987

Andreas C. Knigge u. Richard Marschall (hg.): Das große Hal–Foster–Buch, Carlsen Studio, Carlsen–Verlag, Hamburg 1992

Stefan Meduna u. Gerhard Förster: „Cover mache ich viel lieber als Comics“ – Interview mit Ertugrul Edirne, in: Die Sprechblase 214, Wien 2009, S. 5–10

Folgende Webseiten wurden immer wieder – mal mehr, mal weniger erfolgreich – bemüht:

www.bedetheque.com

www.comicguide.de

www.comics.org

www.inducks.org

www.lambiek.net

www.wikipedia.org

Für die in aller Regel umfassenden und verlässlichen Informationen sei an dieser Stelle besonders den Seiten Bedetheque, Lambiek Comiclopedia und Wikipedia gedankt!

(Vorläufiger) Redaktionsschluß: Oktober 2022