



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 3, 2021
doi: 10.21243/mi-03-21-02
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:
Auf der Suche
nach dem Vogel der Zeit
von
Serge Le Tendre & Régis Loisel

Thomas Ballhausen

Eine empfehlenswerte Neuauflage von Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit macht diesen Comic wieder zugänglich. Mit der vorliegenden Edition wird die Begegnung mit einem Klassiker möglich, der am Anfang einer eigenständigen europäischen Tradition phantastischen Erzählens in der sogenannten Neunten Kunst steht.

This highly recommended new edition of Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit makes an important comic available again. The new edition invites for a new encounter with a classic of the medium, that also can be considered the beginning of an inde-

pendent European tradition of phantastic storytelling within the ninth art.

Verlag: Carlsen Verlag

Erscheinungsort: Hamburg

Erscheinungsjahr: 2021

ISBN: 978-3-551-73896-7

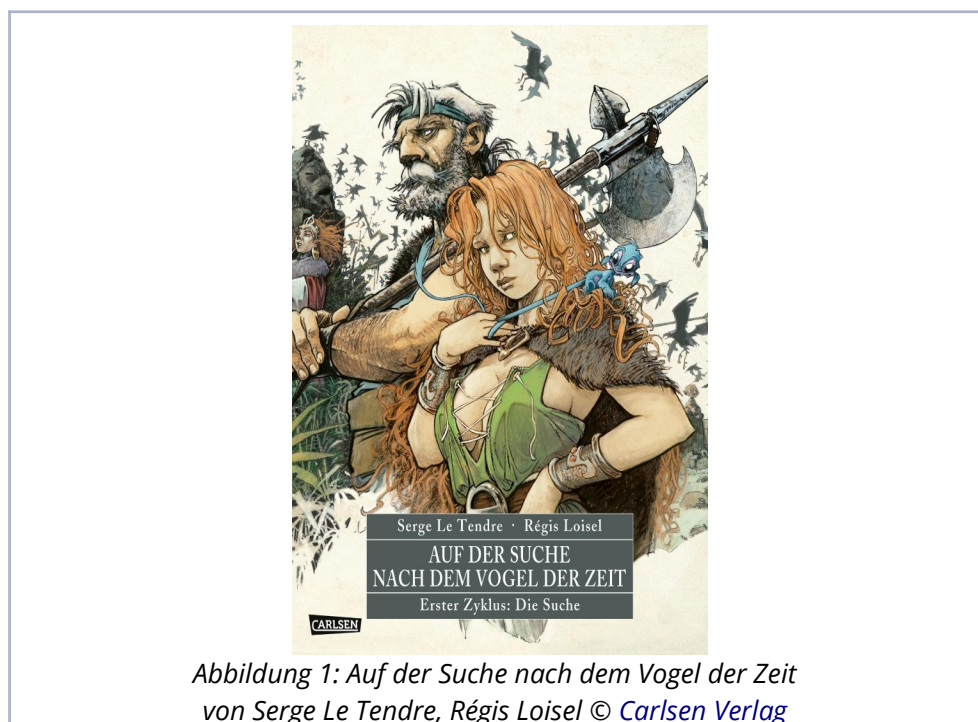


Abbildung 1: Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit
von Serge Le Tendre, Régis Loisel © Carlsen Verlag

Die vorliegende, teilweise in neuer Farbgebung gehaltene Ausgabe von Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit eröffnet eine Gesamtausgabe dieses Meilensteins des europäischen Fantasy-Comics. Der von Serge Le Tendre und Régis Loisel geschaffene Zyklus, der erstmals 1983–87 erschien und in einer deutschen Übersetzung 1985–88 veröffentlicht wurde, ist richtigerweise immer noch ein Werk, an dem sich neuere phantastische Comics messen

müssen. Es ist keine Übertreibung in diesem in sich abgeschlossenen Auftakt, der sich aus vier Bänden bzw. Kapiteln zusammensetzt, einen der Klassiker des europäischen Comics nach 1945 zu sehen. Der unter dem stimmigen Titel *Die Suche* gefasste Zyklus (dem 1975 ein erster, in der Ausgabe enthaltener kurzer Erzählversuch in Schwarz-Weiß vorausgegangen war) löste mit seiner Farbenpracht, seiner üppigen Phantasie und erzählerischer Eigenständigkeit abseits US-amerikanischer Vergleichsbeispiele in den Folgejahren einen regelrechten Boom im europäischen Comic aus. Doch unabhängig von den zwischenzeitlich erschienenen Arbeiten hat *Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit* hinsichtlich der eingesetzten phantastischen Elemente und der mitunter spielerischen Integration reflexiver oder metafiktionaler Aspekte nichts von seiner Wirkung und – was nicht vergessen werden darf – auch seinem Unterhaltungswert eingebüsst.

Schon die Exposition und Entfaltung des Erzählten macht dies sehr deutlich: Zeit ist die titelpendende Dimension, die der ungleichen Schicksalsgemeinschaft um den alternden Ritter Bragon und seiner vermeintlichen Tochter Pelissa abhandeln zu kommen droht. Das Reich Akbar steht vor dem Untergang, ist doch die Rückkehr des verbannten Gottes Ramor zu befürchten. Diese kann nur durch die Erneuerung eines ihn bindenden Fluchs abgewendet werden, nur die fast schon unaussprechlich lange Formel bannt ihn auch weiterhin in sein Gefängnis, ein enges Schneckenhaus. Im Auftrag der Zauberin Mara machen sich Bragon, ihr ehemaliger Geliebter, Maras Tochter Pelissa und eine wachsende und

im Verlauf der Handlung wechselnde Anzahl von Gefährtinnen und Gefährten auf, den Vogel der Zeit zu finden. Nur so sei es möglich, die Zeit zu suspendieren und die notwendige Sprechzeit zur Erneuerung des Bannspruchs aufzubringen. Das Setting ist somit klassisch, die verfolgte Notlösung zur Rettung des Status quo aber schon ein wenig eigenwilliger. Mit der überraschenden Auflösung bricht das Duo Le Tendre/Loisel dann endgültig aus den Konventionen aus. Eine Folge von Wendungen lässt das erwartete Ende und die Handlung des Zyklus in einem gänzlich anderen Licht erscheinen: Nach einigen Mühen gelingt das Unternehmen, doch Mara reißt, ganz wie es ihr perfider Plan war, zuletzt Ramors Macht an sich, die ewig lockende Pelissa erweist sich als Trugbild, das ihren potentiellen Vater Bragon motivieren sollte, der daraufhin schließlich wahnsinnig wird. Mara wird zuletzt zwar doch noch aufgehalten, aber Erlösung im Erzählkonzept Liebe gibt es nur für die Nebenfiguren, die in den letzten Seiten des Abschlussbandes den Ton der (Nach-)Erzählung angeben und etwas wie leicht verzweifelte Versöhnung stiften. Trotzdem gilt: Märchenland wird – auch hier eine bemerkenswerte, neue Note – im wahrsten Sinne des Wortes abgebrannt.

Das wunderbare und zutiefst schreckliche Reich Akbar, mit seiner machtgierigen Priester-Königin Mara, seinen Helden, Schurken und illusionsgleichen Frauenfiguren erweist sich also nach und nach als ein abgekartetes Spiel. Die Quest um die Rettung Akbars, die sich als politischer Zug entpuppt, macht klar, wie sich Le Tendre und Loisel mit ihrer Arbeit von traditionellen, vorhersehbaren

Mustern zu einem komplexeren, genre- und problembewussteren Fantasy-Comic hinbewegen. Das Phantastische in seiner Ausprägung als klassischer Fantasy war ja mit bemerkenswerter Verspätung im Medium Comic angekommen: Abgesehen von den Zeitungscomics, die aufgrund ihrer Handlung und dem Einsatz phantastischer Elemente durchaus unter diesem Aspekt interpretiert werden können und sollen, bahnt sich die *Heroic Fantasy* erst in den Siebzigern seinen Weg. Ausgerechnet die Figur Conans von Cimmerien, basierend auf den Geschichten und Romanen von Robert E. Howard, wird aufgrund ihrer marktkompatiblen Helden-gestaltung zum Vorreiter einer ganzen Reihe vergleichbarer, thematisch ähnlich gelagerter Arbeiten, die auch in Europa aufgenommen und produktiv rezipiert werden. Diese Aufnahme ist nun nicht nur durch eine Brechung des medieninhärenten transatlantischen Transfers beeinflusst, sondern auch durch eine Vielzahl anderer historischer Aspekte: Zu nennen wären wohl die Nachwehen der Achtundsechziger und ihr sich abzeichnendes Scheitern, der durch einen Eintrag in den *Larousse* gerahmte Aufstieg der Comics zur sprichwörtlichen *neuvième art* und eben die Entwicklungen des Phantastischen als literarisches Konzept im europäischen Raum. *Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit*, nun in einer schönen Neuausgabe wieder zugänglich gemacht, steht am Beginn einer eigenständigen europäischen Comic-Tradition phantastischen Erzählens – ein Buch, das in keiner (Comic-)Bibliothek fehlen darf.