

RATTUS LIBRI

Sebastian Schwarzbald & Sven Loose & Stephan Haack & Marian Kretschmer

Blue Evolution Vol. 1, 1 + 2

1: Beginn, 3/2005

2: Balance, 3/2006

The Next Art, Chemnitz, 2005/06

Comic-Heft, SF, Horror, Fantasy, je 36/400

www.thenextart.de

www.blueevolution.de

www.comicwerk.de

Gut und Böse kämpfen seit Anbeginn der Zeiten miteinander. Damit eine Art Gleichgewicht gewahrt bleibt, existiert zu jedem positiven auch ein negativer Aspekt, so auch zur Erde.

Die Gegenwelt nennt sich Do-Nahrologimoppig-Fyl, und ihr Herrscher ist der finstere Mükros. Auf dieser Parallel-Erde befindet sich gerade eine Gruppe Hexa-Krieger im Kampf mit den monströsen Kreaturen, die Mükros ausgesandt hat, um die Tore, die beide Welten verbinden, in seine Gewalt zu bringen.

Auf der Erde wird der Junge Malik plötzlich von merkwürdigen Alpträumen heimgesucht. Er verfügt als einziger Mensch über die Macht, Tore zu beiden Welten zu öffnen. In Folge sind sowohl die Guten wie auch die Bösen daran interessiert, ihn auf ihre Seite zu ziehen – sein Wille kann den Ausgang des Kampfes beeinflussen. Malik jedoch ist zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um etwas von den Vorgängen um sich herum zu bemerken. Seine Eltern trennen sich, er verliebt sich, aber das gemeinsame Glück ist bloß von kurzer Dauer...

Die fünfköpfige Künstlergruppe The Next Art debütierte 2004 mit der Comic-Serie „Blue Evolution“. Seither ist etwa jedes halbe Jahr ein neuer Band erschienen. Mittlerweile hat es die Reihe auf fünf Hefte (zuzüglich Sonderausgaben mit Variant-Cover) gebracht; sechs, eventuell sieben sind geplant.

Wie in so vielen phantastischen Comics und Büchern geht es auch in „Blue Evolution“ um den ewigen Kampf von Gut gegen Böse, Licht gegen Dunkel, Menschen und Elementarwesen gegen fehlgeleitete Abtrünnige und Dämonen.

Die Idee, einen Nobody, in diesem Fall den Schüler Malik, zum Zünglein an der Waage bei dieser Auseinandersetzung werden zu lassen, ist nicht neu. Allerdings ist man darum bemüht, aus dem Charakter keinen Superhelden zu machen, der sich seiner Verantwortung sogleich pflichtbewusst stellt. Stattdessen präsentiert man den typischen Teenager, der Probleme in der Schule, mit seinen Eltern und der ersten großen Liebe hat. Alle Anzeichen, dass sich große Dinge um ihn herum abspielen, tut er als wirre Träume und Zufälle ab.

Parallel dazu finden auf der Gegenerde verlustreiche Schlachten statt. Grausige Monster fallen über die Verteidiger der Tore her. Die Chancen der mutigen Soldaten stehen schlecht, denn die Übermacht ist zu gewaltig. Der Einzige, der Rettung bringen kann, ist Malik. Aber wird er seine Aufgabe begreifen und sich für die richtige Seite entscheiden, wenn ihn ein Schicksalsschlag nach dem anderen trifft und anfällig für das Dunkle macht?

Der Leser hat eingangs etwas Mühe, sich in dieser ihm fremden Welt zurechtfinden, denn die Informationen fallen eher spärlich aus, und die Handlung wirkt etwas zerfahren. Man erfährt erst nach und nach mehr über die Protagonisten und ihre Motive. Als Gegengewicht zu den blutigen Kämpfen dienen zwei Elementarwesen, die mit humorigen Einlagen auflockern sollen, jedoch ein wenig untergehen. Ihr Dialekt ist ebenso gewöhnungsbedürftig wie der lange Name der Gegenerde (glaubt sein Erfinder, dass sich der Leser diese Bezeichnung wirklich merken kann?). Die Texte lesen sich stellenweise etwas schwülstig; ein bisschen weniger Pathos hätte hier gut getan.

Alle Comic-Bände sind aufwändig gestaltet und ziehen das Auge auf sich: hochwertiges Papier, komplett in Farbe, die Cover locken mit hübschen Mädchen in aufreizenden Posen. Einziges Manko ist, dass die Texte stellenweise etwas klein ausfallen, was das Lesen erschwert.

Das Innere hält, was das Cover verspricht. Die Zeichnungen sind zwar nicht von einheitlicher Qualität, vermögen jedoch zu beeindrucken. Man merkt beiden Heften an, dass der Zeichner viel experimentiert und sich noch nicht auf einen bestimmten Stil festgelegt hat. Man findet Computer-Graphiken neben getuschten und ungetuschten Zeichnungen. Als Vorbilder dienten eindeutig die US-Superhelden. Man fühlt sich beim Betrachten ein wenig an „Spider-Man“, „Spawn“, „Sam & Twitch“ erinnert, wenngleich bei diesen Serien nur Inspiration gesucht wurde, man jedoch nicht abgezeichnet und Ideen daraus für sich weiter entwickelt hat. In einer Zeit, in der alle nur noch im Stil der Kiddie-Mangas zeichnen, ist es eine angenehme Abwechslung wieder einmal etwas anderes als kuhägige Teenies mit Zackenfrisuren anschauen zu dürfen.

Alles in allem wird der Leser, der „Blue Evolution“ eine Chance gibt, nicht enttäuscht. Die Story ist entwicklungsfähig, die Charaktere haben Potential, und die Zeichnungen können überzeugen. Durch die freizügigen Abbildungen und die Kampfszenen werden vor allem männliche Leser angesprochen, die Dark Fantasy und Horror mit einer guten Portion Erotik zu schätzen wissen. (IS)

RATTUS LIBRI

Sebastian Schwarzbald & Sven Loose & Stephan Haack & Marian Kretschmer Blue Evolution Vol. 2, 1

1: Sahara

The Next Art, Chemnitz, 2004

Comic-Heft, SF, Horror, Fantasy, 36/400

www.thenextart.de

www.blueevolution.de

www.comicwerk.de

Nachdem sich Sarah von Malik trennte, bricht für den Schüler eine Welt zusammen. Sie waren so glücklich, und er begreift nicht, was den Sinneswandel bewirkte. Noch während er mit seinem Schicksal hadert, wird er von Mükros Monstern angegriffen. Seine Beschützerin Nilu kann ihn im letzten Moment retten und zu den Elementarwesen bringen, die seine Verletzungen heilen.

An den Aufenthalt bei ihnen kann sich Malik später nicht mehr erinnern, und so bleibt er weiterhin in Unkenntnis über seine Rolle im Kampf des Guten gegen das Böse. Unterdessen versucht Nilu, die Manipulation des Bösen rückgängig zu machen, um Malik und Sarah miteinander zu versöhnen. Dann jedoch ereignet sich ein tragisches Unglück...

Bd. 3 der Serie „Blue Evolution“ schildert die weiteren leidvollen Abenteuer des Jungen Malik, der von den Mächten des Lichts und der Dunkelheit umworben wird, da er der einzige Mensch ist, der die Tore öffnen kann, die die Erde mit der Gegenwelt verbinden. Malik weiß davon nichts, denn er vergisst wieder, was er erfahren hat, und hält alle merkwürdigen Vorkommnisse für bizarre Albträume. Überdies hat er genug eigene Sorgen, an denen er zu zerbrechen droht.

Endlich erfährt man mehr über die antagonistischen Kräfte, die zunehmend Einfluss auf Malik und sein Umfeld ausüben – mit schrecklichen Folgen. Der tödliche Kampf, der bereits auf der Gegenwelt wütet und den Hexakriegern große Verluste bereitet, erreicht die Erde und fordert erste Opfer.

Die Künstlergruppe The Next Art wählte ein für Comics gängiges Thema, den ewigen Kampf des Guten gegen das Böse, und griff hierfür auch das Motiv der Gegenerde auf, das man aus der SF kennt. Allein ein ahnungsloser Schuljunge kann die Balance wieder herstellen oder der Seite, für die er sich entscheidet, zum Sieg verhelfen. Daraus ergibt sich eine vertraute Figuren-Konstellation: Der naive Champion wird von Beschützern und Verführern umschwärmt; wer diesen in die Quere kommt, wird als Mittel zum Zweck missbraucht oder/und beseitigt.

Der phantastische Hintergrund erlaubt viele Action-Szenen und ein wenig Erotik. Die weiblichen Figuren posieren knapp bekleidet hauptsächlich zur Freude der männlichen Leserschaft. Der Zeichner bildet jedoch nicht nur Schönes ab (hübsche Mädchen, idyllische Landschaften und Stadtansichten), er beweist auch Mut zum Hässlichen, denn nicht bloß die Monster sind grausige Zeitgenossen, sondern auch die menschlichen Protagonisten werden oft mit verzerrten Gesichtern dargestellt, damit starke Emotionen ohne viele Worte zum Ausdruck kommen.

Noch immer wird mit dem Zeichenstil und den Arbeitsmitteln experimentiert, doch wirken die Illustrationen bereits einheitlicher als in den beiden ersten Heften. Auch die Geschichte nimmt Formen an; der Leser kennt die Charaktere, ihre Motive und Ziele. Nach dem Cliffhanger darf man sicher sein, dass es tief greifende Veränderungen für den unglücklichen Helden geben wird und die Handlung spannend bleibt.

Man findet nur wenige deutsche Comiczeichner, die Durchhaltevermögen besitzen. Oft genug wird eine interessante Serie voller Eifer begonnen, um spätestens nach dem zweiten Band wieder vom Markt zu verschwinden. Aus dem Grund konnte sich nie eine wirkliche Comic-Szene etablieren, und die einzelnen Künstler blieben stets im Schatten ihrer Kollegen aus den USA, Rest-Europa und Japan. Das Team The Next Art scheint nicht zu diesen Eintagsfliegen zu zählen, denn inzwischen sind fünf Bände von „Blue Evolution“ erschienen, weitere befinden sich in Arbeit, neue Projekte in Planung.

Wer düstere, kryptische Comicserien wie „Hellspawn“, „Spawn“ oder „Sam & Twitch“ schätzt, sollte diesem Titel eine Chance geben – die deutschen Zeichner müssen sich nicht hinter ihren amerikanischen Vorbildern verstecken. (IS)

RATTUS LIBRI

Sebastian Schwarzbald & Sven Loose & Stephan Haack & Marian Kretschmer

Blue Evolution Vol. 3, 1 + 2

1: Übergang, 2004

2: Erwachen, 10/2005

The Next Art, Chemnitz, 2005

Comic-Heft, SF, Horror, Fantasy, je 36/400

www.thenextart.de

www.blueevolution.de

www.comicwerk.de

Drei Jahre sind seit dem Tod von Sarah vergangen. Noch immer ist Malik nicht über diesen Verlust hinweg, und es soll auch nicht der letzte sein, der sein Leben aus der Bahn wirft und ihn anfällig macht für das Dunkle, das ihn auf seine Seite ziehen will.

Durch ein Tor betritt Malik die Gegenwelt und begegnet Yulis, die ihm ihre Version vom Kampf des Guten gegen das Böse schildert und ihn um Hilfe bittet. In einer Kneipe trifft er auf die letzte Wächterin eines dieser Tore, die kurz darauf bei einem Angriff von Mükros' Kreaturen getötet wird. Malik steht noch unter den Eindrücken dieses scheinbaren Traumes, als ihn der nächste Schicksalsschlag trifft. Er weiß nicht wie es weitergehen soll und flüchtet sich in den Drogenrausch. Das Böse triumphiert!

Die Bände 4 und 5 knüpfen an die Ereignisse, die in den vorherigen Heften geschildert werden, an und sind nicht minder dramatisch als diese. Nun ist Malik ganz allein, wie so viele Helden in Comic-Serien. Niemand steht ihm mit Rat und Trost zur Seite, er droht, an seinem Schicksal zu zerbrechen und beginnt, Drogen zu nehmen. In einer Disco lernt er Ruby kennen – kann sie ihm neuen Halt geben?

Die Guten und die Bösen versuchen gleichermaßen, Malik zu manipulieren. Trotz seiner intensiven Träume hat er die Schlüsselrolle, die er im ewigen Kampf einnimmt, noch immer nicht erkannt: Seine Taten werden darüber entscheiden, ob die Erde von Mükros, der die Gegenwelt bereits in seiner Hand hat, ebenfalls eingenommen wird. Die wenigen überlebenden Hexakrieger und die Elementarwesen führen einen Partisanenkrieg und suchen nach weiteren Mitstreitern für den Fall, dass Malik der Dunkelheit erliegen sollte.

Die Handlung nähert sich ihrem Höhepunkt, das Finale ist nicht mehr fern. Die Fronten sind klar, doch wundert man sich, warum die vermeintlichen Guten Malik und seine Angehörigen nicht besser beschützen und den Teenager endlich über seinen Platz in diesem Geschehen aufklären. Verfolgen sie vielleicht Pläne, die noch nicht enthüllt wurden? Die Charaktere bleiben dadurch geheimnisvoll, und es lässt sich nicht vorhersehen, was Malik weiter zustoßen oder passieren wird, wenn er sich einer der beiden Parteien anschließt.

Seit er den Halt verloren hat, verstrickt sich Malik mehr und mehr in surreale, bizarre Phantasien. Die Grenzen zwischen Traum und Realität, zwischen Erde und Gegenwelt verwischen immer mehr. Dieses Chaos wird durch den experimentellen Stil des Zeichners visuell wiedergegeben. Man fühlt sich an die US-Serie „Kabuki“ erinnert; hier spielt David Mack mit dem Verstand der Protagonistin und kombiniert verschiedene Arbeitsmittel und Stile zu einem beeindruckenden Gesamtwerk. Dieses kompromisslose Durchziehen des Themas fehlt jedoch in „Blue Evolution“, das sich durch mehrere Schauplätze und viele Charaktere zu sehr verzettelt – aber man sollte nicht vergessen, dass hier junge Künstler in der Freizeit an ihrer ersten Serie arbeiten und keine Profis.

Die Action-Szenen und erotischen Pin-ups lassen erahnen, dass zu den Vorbildern Titel wie McFarlanes „Spider-Man“ oder „Spawn“ zählen. Die Handlung ist düster, deprimierend und kryptisch. Doch damit enden auch schon die Gemeinsamkeiten, da das Team von The Next Art ein anderes Konzept verfolgt.

Dem Studio-Verband Image ähnlich ist das Comicwerk, auf dessen Homepage man die Links zu verschiedenen Zeichner-Teams finden kann, darunter auch zu The Next Art. Sicher werden viele dieser Künstler-Gruppen und ihre Serien noch für eine Weile ein Geheimitipp unter Insidern bleiben, denn Deutschland ist klein, die großen Verlage überfluten die Käufer mit Mainstream-Reihen, für Newcomer ist es schwer, durch gezielte Werbung das potentielle Publikum zu erreichen und mit ihren Büchern und Heften in den Buchhandel und die Kiosken zu gelangen.

„Blue Evolution“ beweist allerdings, dass es sich für Sammler lohnt, ein waches Auge auf die aufstrebende einheimische Szene zu haben. Aufwändig gestaltete Comic-Hefte, in denen traditionelle Motive mit neuen Ideen kombiniert werden, sprechen ein Publikum an, das sich nicht für Mangas begeistern kann und sich von den Superhelden übersättigt fühlt. (IS)

Sven Loose, Marian Kretschmer, Stephan Haack & Sebastian Schwarzbold
Blue Evolution 3, Vol. 3: Offenbarung

TheNextArt, Chemnitz, 10/2006

Comic, Horror, Fantasy, SF, 3-939400-05-X, 36/400

www.thenextart.de

www.blueevolution.de

www.comicwerk.de

Der Teenager Malik ist der Auserwählte, in dem unglaubliche Kräfte schlummern, die darüber entscheiden sollen, welche Seite als Sieger aus dem ewigen Kampf Gut gegen Böse hervorgeht. Beide Mächte entsenden ihre Boten, um Malik zu beeinflussen. Das Böse scheint tatsächlich die Oberhand zu gewinnen: Malik verliert alle Menschen, die ihm etwas bedeuten, woraufhin er Vergessen im Drogenrausch sucht.

Derweil werden die letzten Wächter der Tore, die die Erde mit einer Parallelwelt verbinden, die von dem finsternen Mükros beherrscht wird, von den Plagen aufgerieben. Während Lieutenant René die Weisungen der Chuabs empfängt, dringen die Plagen zur Erde vor, und Malik gibt sich ganz seiner Verzweiflung und Zerstörungswut hin. Das Schicksal der Menschheit scheint besiegelt...

Im letzten Band der Serie „Blue Evolution“ werden alle losen Fäden verknüpft und offene Fragen beantwortet. In Folge fällt der Comic recht textlastig aus, denn die Bilder sind nicht selbsterklärend. Die Vorgeschichte wird in einem Prolog zusammengefasst, wofür man sehr dankbar ist, denn wegen des zeitlichen Abstands zwischen den einzelnen Bänden hat man so manches Detail nicht mehr in Erinnerung. Das Nachwort bietet reichlichen Stoff, aus dem man sicher weitere ein oder zwei Bände hätte erstellen können.

Warum sich das Team dagegen entschied, darüber kann man nur spekulieren: Das Interesse der Leser dauerhaft zu binden, wird immer schwieriger, kurze Serien verkaufen sich im Moment besser als längere, nach sechs Bänden möchten sich die Künstler neuen Projekten widmen.

„Offenbarung“ stellt einen gelungenen Abschluss der Reihe dar. Die düstere Atmosphäre wird gewahrt, und ein Funke Hoffnung bleibt. Marian Kretschmer hat die Story von Sven Loose in beeindruckenden Zeichnungen umgesetzt, die sich nicht hinter den Werken amerikanischer Künstler verstecken müssen. „Spawn“, „Sam & Twitch“ etc. dürften zu den inspirierenden Vorbildern des Teams von TheNextArt zählen.

Was man ein bisschen vermisst, ist ein kleiner Bonus für die Leser: der Blick hinter die Kulissen. Gern wüsste man, wie die Idee zu „Blue Evolution“ geboren wurde, welche Arbeitsmittel der Zeichner verwendet, welche Insider-Scherze sich hinter den mitunter unaussprechlichen Namen verbergen. Vielleicht das nächste Mal? – Denn auch wenn diese Reihe zu Ende ist, neue Comics und ein Artbook sind in Planung. Aktuelle Informationen findet man unter www.thenextart.de. (IS)