

ABENTEUER IN DER ELFENWELT

ELFQUEST®

1

WENDY PINI
RICHARD PINI



POPCOM



ABENTEUER IN DER ELFENWELT

ELFQUEST®

ERSTER BAND

VON WENDY UND RICHARD PINI

POPCOM

**Für unsere Fans, deren Sehnsucht
das Abenteuer weiterleben lässt.
Und deren Liebe uns antreibt.**





WENDY
©85 PINI

I N H A L T

EINLEITUNG

von Andreas C. Knigge

KAPITEL 1

Durch das leere Land

KAPITEL 2

Sorgenend

KAPITEL 3

Die letzte Prüfung

KAPITEL 4

Das Ungeheuer

KAPITEL 5

Das Bündnis der Stämme

KAPITEL 6

Die Suche beginnt

KAPITEL 7

Traumbeeren-Träume

KAPITEL 8

Hände der Höhlenmalerin

KAPITEL 9

Der Magnetstein

COVERILLUSTRATIONEN

Deutsche Erstausgabe von 1984



E I N L E I T U N G

AYOOOAH!

ODER:

AUFRUHR IN DER WELT DER ZWEI MONDE

von Andreas C. Knigge

Manchmal werfen Erklärungen mehr Fragen auf, als sie zu beantworten vermögen. So jedenfalls beginnt die nachfolgende Geschichte um Schnitter, den Anführer der Wolfsreiter, und seine abenteuerliche Mission in der Welt der zwei Monde, einer miraculösen Märchenwelt, die sich erst langsam vor unseren Augen entfaltet und mit immer wieder neuen, dramatischen Wendungen der Ereignisse überrascht. Und mit Antworten, die zu noch mehr Fragen führen.

ElfQuest katapultiert uns mitten hinein in eine ferne, dunkle Urzeit. Straff bespannte Trommeln dröhnen, Flammen prasseln, bereits auf der ersten Seite werden wir Zeugen der wilden nächtlichen Zeremonie archaischer Krieger in einer »namenlosen Welt«, wie es heißt: »Menschen, die kaum mehr waren als wilde Tiere, die die Nacht fürchteten ... und das Grollen des Donners!« *RRRUMMBLE! KRAAK!* Wir erfahren von »übernatürlichen Kräften«, von der Landung eines Raumschiffs in Gestalt eines prächtigen Palastes sowie der Erschütterung einer »alten Ordnung«. Und von Angst und wie daraus gnadenloser Hass erwächst. Aber noch bevor wir auch nur eine Ahnung davon bekommen, wie alles überhaupt zusammenhängt und was sich daraus folgern lässt, erleben wir auch schon die erste blutige Auseinandersetzung zwischen den primitiven Menschen und spitzohrigen Elfen – damit sind alle eben aufgeworfenen Fragen erst einmal wie vom Tisch gefegt.

Selbst die Welt der Wolfsreiter verschwindet kurz darauf, noch bevor wir sie überhaupt richtig kennenlernen können: Der mächtige Wald, der dem kleinen Elfenvolk stets Sicherheit und Schutz geboten hatte, geht in Flam-

men auf. Damit beginnt eine schicksalhafte Odyssee, die heute zu den großen Meilensteinen der Fantasy zählt und längst Kultstatus erlangt hat: *ElfQuest* wurde in mehr als ein halbes Dutzend Sprachen übersetzt und seit Jahren brodeln auch Gerüchte über eine Kinoverfilmung – doch dazu später mehr. Zunächst nämlich werden Schnitter und seine Gefährten auf der Flucht vor den Flammen von hintertriebenen Trollen, die wenig Mitleid mit den verzweifelte Elfen zeigen, in die Falle gelockt, und am Schluss des ersten Kapitels stehen sie vor einem erbarmungslosen Nichts – am Rande des »leeren Landes«.

Das ist der furiose Einstieg in ein ausgreifendes Abenteuer um Schicksal und Bestimmung, um Mut und Verzweiflung, Treue und Verrat, das die heimatlosen Elfen in Gefilde treibt, die sie noch nie zuvor betreten haben, durch bizarre Landschaften, die voller Rätsel stecken und wo große Gefahren und unvorstellbare Herausforderungen sie erwarten. Wie der Titel *ElfQuest* verheißt, steht dabei bald ein großes Geheimnis im Mittelpunkt, das vor allem Schnitter um jeden Preis ergründen muss. »Quest« bedeutet so viel wie »abenteuerliche Suche« und meint die Bewährung des Helden beim Lösen seiner Aufgabe. Wie er die Schwierigkeiten meistert, die sich ihm dabei in den Weg stellen, bildet das Grundmotiv der meisten berühmten Fantasy-Erzählungen. Geht es in Tolkiens *Der Herr der Ringe* um die Suche der Hobbits nach dem Meisterring oder betraut in Michael Endes *Die Unendliche Geschichte* die Kindliche Kaiserin den jungen Atréju mit der »Großen Suche« nach den Ursachen für das Verschwinden Phantásiens, so machen sich die Wolfsreiter auf die Suche nach anderen Elfenvölkern – und werden dabei schließlich dem Geheimnis ihrer eigenen Herkunft auf die Spur kommen.

UNBEKANNTES TERRAIN

Zum Auslöser der Quest wird der Moment, in dem die Wolfsreiter jenseits des leeren Landes, das sie unter größten Strapazen durchqueren, ohne auch nur zu ahnen, was sie jenseits der gnadenlosen Gluthölle erwartet, in Sorgenend auf das Sonnenvolk stoßen – Elfen wie sie und doch anscheinend völlig andere Wesen mit ganz eigenen Fertigkeiten, Bräuchen und Gewohnheiten. Die Elfen des Sonnenvolkes leben in liebevoll verzierten kleinen Häusern unter freiem Himmel, sie betreiben Ackerbau, verstehen sich auf die Kunst des Heilens und kleiden sich gerne fürstlich, die Wolfsreiter

hingegen sind wilde, unerschrockene Jäger, die bislang allein im schützenden Halbdunkel des dichten Waldes gelebt hatten, der ihre Heimat war, so weit ihre Erinnerung zurückreicht, und von dem jetzt nur noch eine verkohlte Wüstenei geblieben ist. Vor allem aber ist es das Temperament, das das kultivierte, friedliebende Sonnenvolk von den ungestümen Wolfsreitern unterscheidet, die mit der Zeit viele ihrer Verhaltensweisen von ihren treuen Verbündeten übernommen haben, den Wölfen. Das Misstrauen ist somit auf beiden Seiten groß, doch schließlich gewährt das Sonnenvolk Schnitter und seinen Gefährten Zuflucht, obwohl deren Ankunft in Sorgenend alles andere als gelungen war.

ElfQuest handelt nicht zuletzt davon, wie zwei Stämme mit ganz unterschiedlichem Naturell und eigenen Traditionen sich zum ersten Mal begegnen und einander annähern, vom Entdecken verblüffender Gemeinsamkeiten und von Differenzen, vom Austausch zwischen zwei Kulturen, aber auch von offenbar unvermeidlichen Konflikten. Es wird – so viel sei hier schon gesagt – für die Wolfsreiter nicht die einzige Erfahrung dieser Art bleiben. Aber was die Dinge in Sorgenend natürlich erheblich erleichtert (wenigstens nachdem anfängliche Missverständnisse überwunden sind), sind die Bande, die schon bald zwischen Schnitter und Leetah entstehen. Dabei weiß Leetah, als sie und Schnitter sich »erkennen«, nicht einmal etwas mit dessen Seelennamen anzufangen. Der »Seelenname«, die spirituelle Identität der Wolfsreiter, ist nur jedem Elf selbst bekannt (und natürlich seinen Eltern). Wenn allerdings zwei Elfen sich als Gefährten erkennen,



Die erste Begegnung von Schnitter und Leetah

dann erfahren sie als ein sicheres Zeichen ihrer künftigen Verbindung auch den Seelennamen des anderen. Die Elfen des Sonnenvolkes scheinen das jedoch vergessen zu haben – vielleicht, weil sie in Sorgenend so lange in Frieden und Harmonie leben konnten, dass für diese Form des Selbstschutzes irgendwann keine Notwendigkeit mehr bestand: Die Wolfsreiter, das Sonnenvolk und die anderen Elfenstämme, denen wir im Verlauf der Quest noch begegnen werden, unterscheiden sich vor allem deshalb voneinander, weil sie sich im Verlauf ihrer jeweiligen Geschichte ihrer Umwelt angepasst und sich auf unterschiedliche Weise entwickelt haben.

Am Ende der Quest, wenn alle Fäden zusammenlaufen, wenn Schnitter und seine vierfingrigen Gefährten ans Ende ihrer Suche gelangen und wir endlich Antworten bekommen auch auf die letzten Fragen, dann werden die »Abenteuer in der Elfenwelt« beinahe 700 Seiten umfassen. Eine wahrhaft monumentale Saga also. Allerdings sei schon jetzt verraten, dass selbst damit noch lange nicht das letzte Wort gesprochen ist. Denn an *ElfQuest* schließen nahtlos zwei weitere Erzählzyklen an, *Die Schlacht am Blauen Berg* und *Die Könige des zerbrochenen Rades*, die es zusammen noch einmal auf den gleichen Umfang bringen. Und erst im Januar 2014 ist in den USA die erste Folge eines vierten Zyklus erschienen, dessen Ende zu diesem Zeitpunkt noch offen ist: *The Final Quest*.

WIE ALLES BEGANN

Es erwarten uns also noch eine Menge gefährliche Abenteuer und erstaunliche Wendungen, bevor die Elfen ans Ende ihrer letzten Quest gelangen. Allerdings muss auch noch von einem ganz anderen Abenteuer erzählt werden, das kaum weniger fantastisch ist: Davon nämlich, wie alles angefangen hat mit Schnitter, Himmelweis, Einauge, Werfer, Baumstumpf, Langbogen, Späher und all den anderen wagemutigen Wolfsreitern. Wie ihre ferne Welt, die wir Stück für Stück an ihrer Seite entdecken, überhaupt entstanden ist. Und auch diese Geschichte führt ein ganzes Stück zurück. Sie beginnt 1968 in der kleinen Ortschaft Gilroy, die damals gerade zehntausend Einwohner zählt, an der Küste Kaliforniens. Hier, gut 120 Kilometer südlich von San Francisco, wohnt die damals siebzehnjährige Wendy Fletcher. Wendy hat ein Faible für Comics und ist soeben auf eine neue Serie gestoßen, die sie geradezu in ihren Bann schlägt, weil die Hefte so ganz anders erzählt sind als alles, was sie zuvor gelesen hat: *The Silver Surfer*

handelt von einem silberhäutigen Geschöpf, das auf einem silbernen Brett einsam und verloren die Weiten des Weltraums durchkreuzt, da es nur so seinen Heimatplaneten Zenn-La vor der Vernichtung bewahren kann. Wendy schreibt einen begeisterten Leserbrief an den Verlag Marvel Comics in New York. Anfang 1969 erscheint dann die fünfte Ausgabe des *Silver Surfer*-Heftes und zu Wendys Überraschung ist ihr Brief darin abgedruckt. Noch mehr überrascht ist Wendy allerdings, als sie plötzlich Briefe von anderen Lesern aus allen Teilen der Vereinigten Staaten bekommt, alles ebenfalls Verehrer des tragischen galaktischen Wanderers auf dem silbernen Surfbrett. »Einer dieser Briefe beschäftigte mich sehr«, erinnert sie sich später, »weil der Absender nicht einfach nur von sich erzählte, sondern schrieb: ›Wenn du mehr über mich wissen willst, musst du mir schreiben.« Der Brief stammt aus Boston in Massachusetts und der Absender heißt Richard Pini. »Ich war neugierig, also schrieb ich, er schrieb zurück, ich antwortete, er rief mich an, ich rief ihn an, wir tauschten unsere Fotos aus, dann schickte ich ihm einige meiner Zeichnungen und er mir ein paar Geschichten, die er geschrieben hatte.« Internet, E-Mails und Handys gibt es Ende der Sechzigerjahre noch ebenso wenig wie in Schnitters Welt der zwei Monde, das Telefonieren aus einer Stadt in die andere heißt damals noch »Ferngespräch« und ist so teuer, dass man sich kurz fassen muss. Wendy und Richard lernen sich vor allem über die Briefe kennen, die sie sich schreiben und die oft Tage unterwegs sind zwischen der West- und der Ostküste.

Richard ist ein knappes Jahr älter als Wendy und studiert Astronomie, der auch sonst seine ganze Leidenschaft gilt. Viel Zeit verbringt er im Charles Hayden Planetarium im wissenschaftlichen Museum von Boston. Während Wendy erste Zeichnungen in verschiedenen Fanzines veröffentlicht, versucht er sich als Autor von Science-Fiction-Storys. Auch Richard ist überrascht, wie viel er und Wendy sich zu erzählen haben und über was alles sie ganz ähnliche Ansichten teilen. Dann setzt sich Richard eines Tages (denn auch Flüge sind noch so gut wie unbezahlbar) in den kleinen Renault, den er damals fährt, und rast sechzig Stunden quer durch die USA nach Los Angeles, wo Wendy mittlerweile das Pitzer College besucht und an einer Trickfilm-Umsetzung von Michael Moorcocks *Stormbringer* arbeitet, mit der sie den praktischen Teil ihres Diploms ablegen will.

»Auf der ganzen Strecke«, erzählt Richard, »habe ich überhaupt nichts mitgekriegt außer einem Ort namens East Winslow, wo ich wegen zu hoher

Geschwindigkeit angehalten wurde. Das alles war natürlich absolut verrückt, aber so ging es fast vier Jahre. Bevor wir endlich heirateten, haben wir uns nur vier Mal für jeweils eine Woche gesehen. Alles andere lief per Brief und Telefon. Einen Monat hatte ich eine Telefonrechnung über 700 Dollar.« Dann lacht er: »Es war einfach viel billiger zu heiraten.«

ELFEN, DIE VOM HIMMEL FALLEN

Letztlich ist es also der Silver Surfer, der Wendy Fletcher und Richard Pini zusammenbringt und dann zur Geburt der Elfenwelt führt, denn nichts von all dem hätte sich ereignen können, hätte Wendy keinen Leserbrief geschrieben und wäre der am anderen Ende der USA nicht Richard aufgefallen – oder hätte der nicht ebenfalls zur Feder gegriffen. Aber so läuten nun am 17. Juni 1972 die Hochzeitsglocken, die nicht nur Wendys und Richards Bund fürs Leben besiegeln, sondern auch den Plan einer gemeinsamen Comicserie. Die Idee dazu reift langsam und zunächst im Verborgenen, aber dann geht auf einmal alles Schlag auf Schlag.



Erster Entwurf zu ElfQuest aus dem Jahr 1977



Erste Entwürfe für Schnitters und Leetahs Kleidung

1977 entstehen die ersten Entwürfe zur Welt der zwei Monde und Wendy skizziert die Charaktere, ihre Gesichter, Kleidung und Eigenarten – Zeichnungen, die sie bis heute sorgsam aufbewahrt und hütet. »Es ging damals alles so schnell, dass ich kaum noch sagen kann, wie es genau passierte«, sagt sie. »Es war in etwa so wie am Beginn unserer Geschichte bei der Landung des Palastes auf dem prähistorischen Planeten: Der Himmel öffnete sich und herunter fielen die Elfen. Sie waren schon immer da gewesen. Mein ganzes Leben lang habe ich Elfen und Feen gezeichnet und dann geschah plötzlich alles von einer Nacht auf die andere.«

Obwohl sich die Einfälle förmlich überschlagen, passt auf Anhieb alles zusammen, Wendy und Richard müssen später nur noch kleinere Änderungen an ihrer ursprünglichen Idee vornehmen. Gerade hat George Lucas' erster *Star Wars*-Film einen wahren Sturm auf die Kinokassen entfesselt, die Pinis sind sich deshalb sicher, dass einer der beiden großen amerikanischen Comic-Verlage ihren Fantasy-Comic veröffentlichen wird. Umso größer ist die Enttäuschung, als sowohl von Marvel wie auch von DC Absagen kommen: Die Redakteure beider Verlage können sich nicht vorstellen, dass ihre Serie, die so ganz anders funktioniert als die üblichen Hefte, Erfolg haben könnte. Mit anderen Worten: »Nicht kommerziell genug.«

Was tun? Auf einer Comic-Messe in Philadelphia stoßen die Pinis wenig später auf den frisch gegründeten Kleinverlag Power Comics (der sich kurz darauf in IPS – Independent Publishers Syndicate – umbenennen wird). Der plant die Herausgabe eines Heftes namens *Fantasy Quarterly* und zeigt sich äußerst interessiert. Wendy und Richard wännen sich am Ziel ihrer Träume, endlich bietet sich eine Chance, *ElfQuest* zu veröffentlichen! Obwohl die Auflage nur bescheidene 5.000 Exemplare betragen soll, schlagen sie ein und liefern das erste Kapitel ab. »Alles, was wir wollten, war, eine Geschichte zu erzählen und Leser damit zu erreichen«, sagt Richard zurückschauend. »Alles andere war uns ziemlich egal.«

Doch als *Fantasy Quarterly* dann im Februar 1978 herauskommt, ist die Enttäuschung riesig: Statt in Farbe hat der Verlag Wendys Seiten nur schwarz-weiß abgedruckt und das auch noch auf billigstem Zeitungspapier. Die Qualität ist grauenhaft, Wendy ist entsetzt, was aus ihren Zeichnungen geworden ist, in die sie so viel Energie und Herzblut gesteckt hat. Aber groß streiten lohnt gar nicht erst, wenig später ist IPS pleite und eine zweite Ausgabe von *Fantasy Quarterly* wird es ohnehin nicht geben. Wendy und Richard stehen wieder am Anfang.

EIN MUTIGER ENTSCHLUSS

Allerdings beginnt sich die Comic-Landschaft in den USA zu diesem Zeitpunkt deutlich spürbar zu verändern, eine Handvoll Zeichner emanzipiert sich gerade mit eigenen, selbst herausgegebenen Heften, in die ihnen kein Verlagsredakteur hineinredet, und das bringt die Pinis schließlich auf eine verwegene Idee.

Zuvor bestimmten allein die Verlage, allen voran Marvel und DC, darüber, wie die Comichefte aussehen, welche Geschichten sie enthalten und wer sie wie zeichnen soll. Eigene Ideen können die Zeichner und Autoren höchstens mal am Rande anbringen. Zudem unterliegen die Hefte in den USA einer »freiwilligen Selbstkontrolle«, was bedeutet, dass jede Story vor ihrer Veröffentlichung penibel geprüft wird, ob sie auch ja jugendfrei ist und alles immer hübsch mit Recht und Ordnung zugeht. Da bleibt nicht mehr viel Raum für wirklich packende Storys, frische Ideen oder neue, unverbrauchte Themen. Entsprechend öde und langweilig sind die meisten der damaligen Comics, zumeist Superhelden, und verlegt wird nur, was bereits bewährt ist und verspricht, möglichst viele Leser anzuziehen, denn wegen des teuren Farbdrucks lohnen sich nur hohe Auflagen. Doch dann entstehen neue Schnelldrucktechniken, mit denen sich auch kleine Auflagen kostengünstig produzieren lassen.

Der Erste, den das auf die Idee bringt, ein eigenes Heft nur mit seinen eigenen Comics zu veröffentlichen, ganz so, wie er sie tatsächlich selbst erzählen und zeichnen will, ist Robert Crumb, dessen *Fritz the Cat* längst zur Berühmtheit geworden ist und es 1972 sogar auf die Kinoleinwand geschafft hat – als erster Zeichentrickfilm »nur für Erwachsene« überhaupt. In San Francisco, damals das Zentrum der Hippiebewegung, verkauft Crumb am 25. Februar 1968 bei einem Straßenfest salopp aus einem Kinderwagen heraus die erste Ausgabe seines *ZAP Comix*, das er im Keller eines Freundes selbst gedruckt und an diesem Vormittag erst eigenhändig zusammengeheftet hat. Ein historisches Datum, das heute als Geburtsstunde der »Underground-Comics« gilt. Rasch erscheinen auch andere Hefte, kleine Verlage werden gegründet und zugleich entstehen überall in den USA immer mehr Comic-Läden, über die die alternativen Comics, die die Selbstzensur der großen Verlage nie passiert hätten oder von den Redakteuren als »nicht kommerziell genug« erachtet worden wären, nun ihr Publikum finden.

Als die Pinis immer wieder von Lesern angesprochen werden, die das erste *ElfQuest*-Kapitel aus dem ersten und letzten *Fantasy Quarterly* kennen und

die nun wissen wollen, wie es weitergeht, reift schließlich ein mutiger Entschluss: »Warum verlegen wir *ElfQuest* eigentlich nicht selbst?« Wendy und Richard leben inzwischen in Poughkeepsie, 140 Kilometer nördlich von New York, wo Richard zu dieser Zeit als Programmierer bei IBM arbeitet. Dort, direkt am Hudson River, gründen sie jetzt den Verlag WaRP (**W**endy **a**nd **R**ichard **P**ini) Graphics und leihen sich das nötige Geld zusammen, um eine weitere Ausgabe drucken zu können. Im August 1978 dann erscheint *ElfQuest 2*, aus Kostengründen nun tatsächlich absichtlich in Schwarz-Weiß. Wendy und Richard sind zuversichtlich und drucken 10.000 Exemplare, das Doppelte der Auflage von *Fantasy Quarterly* mit dem ersten Kapitel ihrer Saga.

Und sie haben sich nicht getäuscht. Die Resonanz ist geradezu überwältigend, der renommierte Kritiker Dwight R. Decker schreibt in *The Comics Journal*: »*ElfQuest* ist die großartigste Sache, die das Comic-Fandom jemals hervorgebracht hat. Ich möchte sogar behaupten, dass ich gar nicht viele professionelle Comics kenne, die so gut gemacht sind.« Die Leser sind offensichtlich der gleichen Meinung, denn schon wenig später hat sich die Auflage verdreifacht und von Heft 20 mit dem Abschluss der Quest müssen die Pinis 1984 sogar 100.000 Exemplare drucken.

Zu diesem Zeitpunkt hat sich bereits noch etwas anderes getan, außer dass Zeichner ihre Comics nun auch selbst verlegen und ihr Publikum über die Comic-Shops erreichen. Bislang gab es in den USA fast nur die monatlichen Hefte an den Zeitungsständen mit ihren zumeist kurzen Storys, doch jetzt entdecken langsam auch die Buchverlage den Comic. Im gleichen Jahr, in dem die Pinis ihr erstes eigenes Heft veröffentlichen, 1978, erscheint auch Will Eisners *Ein Vertrag mit Gott*, ein Band, der heute ebenso legendär ist wie Robert Crumbs *ZAP Comix* zehn Jahre zuvor, denn es ist das erste Mal, dass ein Comic-Künstler unter den Titel seines Werkes den Zusatz »a graphic novel« setzt – ein grafischer Roman. Das ist der erste Schritt in den Buchhandel, wo Comics bisher strikt verpönt waren, denn sie galten schlechthin als »Schundliteratur«, als Unterhaltungs-Fast-Food für Lesefauler und Kids. Eisner führt mit seiner Graphic Novel nun äußerst eindrucksvoll vor, dass Comics sehr viel mehr sein können, sofern ein Autor eine ernsthafte Geschichte zu erzählen hat und dies ohne die Vorgaben und das Kommerzdenken der großen Heftverlage auch völlig frei tun kann – eine grafische Literatur nämlich.

So kommt schließlich der Verlag The Donning Company aus Virginia auf die Pinis zu und schlägt vor, *ElfQuest* auch als Buchausgabe zu veröffentlichen, jeweils fünf Kapitel in einem Band. Wendy und Richard sind begeistert von dem Gedanken, denn so erreichen sie mit ihrer Erzählung auch noch ganz andere Leser als allein das Publikum der Comic-Läden. Um sich von den WaRP-Heften zu unterscheiden, möchte Donning zudem eine farbige Ausgabe machen und *ElfQuest* so herausgeben, wie Wendy es sich vor der Pleite mit *Fantasy Quarterly* ursprünglich vorgestellt hatte. Also koloriert sie ihre bisher schwarz-weiß erschienenen Seiten und 1981 dann erscheint der erste Band, dem drei weitere folgen: Der letzte kommt 1984 heraus, als auch das schwarz-weiße *ElfQuest*-Heft 20 mit dem Ende des ersten Erzählzyklus erscheint.

In Deutschland ist bislang allein die nachträglich kolorierte farbige Version veröffentlicht worden, einmal ab 1984 im Bastei Verlag und dann ab 1997 bei Carlsen (beide Reihen sind lange vergriffen). In dieser Neuausgabe erscheint *ElfQuest* nun zum ersten Mal originalgetreu in der Form, wie Wendy und Richard Schnitters Suche ursprünglich selbst veröffentlicht haben. »Die Farbe macht *ElfQuest* ›kommerzieller‹ und spricht auch Leser an, für die Comics nun einmal bunt sein müssen«, sagt Wendy. »Aber wenn ich mich für eine Version entscheiden müsste, dann wäre das immer die erste – so, wie die Geschichte tatsächlich erstmals in unseren Heften erschienen ist. Auch die anderen Fassungen sind in sich völlig stimmig und rund, letztlich aber Zugeständnisse an die Erfordernisse späterer Ausgaben.«

SYMBOLISCHE AUTOBIOGRAFIE

In den USA ist nun sogar Marvel Comics, der Verlag, der *ElfQuest* damals als »nicht kommerziell genug« erachtet hatte, von dem Erfolg der Pinis beeindruckt und muss zugeben, sich schwer getäuscht zu haben. 1985 erscheint *ElfQuest* somit doch noch bei Marvel in einer dritten Version als farbige Heftserie. Da die Ausgaben allerdings nur jeweils 22 Comicseiten haben, werden es statt wie ursprünglich bei WaRP Graphics 20 jetzt 32 Hefte und Wendy muss eine ganze Reihe von Änderungen vornehmen, teilweise sogar neue Seiten zeichnen, damit auch in der dünneren Version jedes Heft mit einem Cliffhanger enden kann. Aber die Pinis haben den Sprung vom eigenen Kleinverlag zum größten amerikanischen Comic-Verlag geschafft und *ElfQuest* erreicht so viele Leser wie nie zuvor.

Noch bevor auch in den Marvel-Heften die Quest zu ihrem Ende kommt, beginnen Wendy und Richard einen weiteren Zyklus. Zwar ist die ursprüngliche Geschichte, mit der sie vor fast zehn Jahren begonnen haben, erzählt, aber natürlich hat so manche Antwort, auf die die Wolfsreiter gestoßen sind, inzwischen neue Fragen aufgeworfen. 1986 also startet bei WaRP Graphics *Die Schlacht am Blauen Berg* und wird am Ende acht Schwarz-Weiß-Hefte umfassen. Zwei Jahre später dann folgt *Die Könige des zerbrochenen Rades* mit neun Ausgaben. Beide sind als Band 3 und 4 in dieser Reihe geplant und unterscheiden sich stark vom ersten Zyklus, bei dem Schnitters Suche im Vordergrund steht. Der zweite Zyklus dagegen beschränkt sich weitgehend auf einen einzigen Schauplatz, das Innere des Blauen Berges, und konzentriert sich auf das Schicksal einiger weniger Charaktere. In *Die Könige des zerbrochenen Rades* geht es dann um die Zeit und eine rätselhafte Stimme aus der Vergangenheit.

»Der Grund dafür, dass es nach dem Ende der Quest schließlich weiterging, ist der, dass die Erzählung auch unsere persönliche Geschichte widerspiegelt«, erklärt Wendy. »Je mehr in unserem Leben passierte, das uns bewegt und beschäftigt hat, desto mehr symbolische Bilder entstanden, die dann die Story erweitert haben. Mit symbolischen Bildern lassen sich individuelle Lebenserfahrungen verallgemeinern, jeder kann mit diesen Bildern etwas anfangen. Jeder, der die Abenteuer der Elfen liest, wird in ihnen etwas sehen, das seinen Erfahrungen entspricht. Wir haben mit dem Erzählen einfach nicht aufhören können, weil wir an einem bestimmten Punkt gemerkt haben, dass unsere Geschichte zu einer Art symbolischer Autobiografie geworden war.«

»Während wir an dem ersten Zyklus arbeiteten, sind uns Dinge widerfahren, von denen wir nicht ahnen konnten, wie sie unser Leben beeinflussen würden«, ergänzt Richard. »Dass wir bei *ElfQuest* die Zügel in der Hand halten, ist nur die halbe Wahrheit. Die andere Hälfte ist das Schicksal, das unser Leben bestimmt und somit auch unsere Geschichten. *ElfQuest* ist eine Mischung aus beidem. Wir sind es, die die Geschichten schreiben – und gleichzeitig auch wieder nicht. Die Welt zeigt sich durch uns und trotzdem behalten wir die Kontrolle, indem wir entscheiden, was wir daraus machen.«

Danach befragt, mit welchen Elfen sie sich denn am meisten identifizieren können, sagt Wendy, sie habe vor allem mit Schnitter viel gemein. Bei Richard ist es Himmelweis. »Ich habe ihm sogar einmal das Leben gerettet«,

sagt er. »Seitdem bin ich dafür verantwortlich, dass ihm nichts geschieht.« Tatsächlich hatte Wendy ganz am Anfang einmal geplant, dass Himmelweis sterben sollte. Doch Richard mit seiner Leidenschaft für das Weltall und die Sterne protestierte: »Du kannst ihn nicht umbringen! Er ist ein Astronom, er ist mein Elf, ich werde auf ihn aufpassen, werde von ihm Besitz ergreifen und du wirst ihn nicht umbringen!« Nach langen Diskussionen gab Wendy schließlich nach.

Mittlerweile wird der Kosmos, den Wendy und Richard mit *ElfQuest* erschaffen haben, von über 650 verschiedenen Wesen bevölkert. Etliche von ihnen treten zwar nur für kurze Zeit ins Rampenlicht der Handlung, doch jedes von ihnen ist mit der gleichen Sorgfalt und Liebe erdacht und verfügt über ganz individuelle Charakterzüge. Die Helden (und ihre Antagonisten) sind keine »Figuren«, die sich in Schubladen wie »gut« und »böse« pressen lassen, sondern ihr Handeln wird geprägt von Träumen, Sehnsüchten oder Verletzungen und ist stets glaubhaft, plausibel und nachvollziehbar geschildert. Oftmals offenbart sich das, was einen Menschen, Troll oder Elf zu bestimmten Taten treibt, erst nach einiger Zeit oder einige hundert Seiten später und lässt die betreffende Person plötzlich in einem ganz anderen Licht erscheinen: Hass kann sich dann in Mitleid verwandeln und Verständnis ermöglicht Vergeben. Keiner der Wolfsreiter etwa verspürt noch das Bedürfnis, Rache an Zweischneid wegen seiner Niedertracht nehmen zu wollen, nachdem das Geheimnis seines grausamen Schicksals gelüftet ist.

Sogar Schnitters Verhältnis zu den Menschen, die den Wald der Wolfsreiter niederbrannten und sein Volk seiner Heimat beraubt haben, wandelt sich, als er die Ursachen ihrer Feindseligkeit zu verstehen beginnt, langsam von Hass über vorsichtige Skepsis in Vertrauen. Nonna und Adar (denen Schnitter und Himmelweis gegen Schluss dieses Bandes begegnen und die Wendys und Richards Gesichtszüge tragen) wird er am Ende des Abenteurers im Inneren des Blauen Berges sagen: »Ich verstehe nicht, warum ihr Menschen ständig zu uns aufseht. Leetah hat bewiesen, dass wir euch ähnlicher sind, als ihr bislang glaubtet.«

»Um über etwas ehrlich schreiben zu können, muss man es erlebt haben«, sagt Wendy. »Ich kann über Vorurteile schreiben, weil ich Vorurteile erfahren habe. Ich kann über Wesen schreiben, die von der Angst überwältigt werden, weil ich oft in meinem Leben Angst erlebt habe. Wenn ich mich überwiegend mit Schnitter identifiziere, dann, weil er immer mutiger wird,

je älter er wird. Auch ich bin wesentlich mutiger im Umgang mit anderen Menschen geworden, seitdem ich mit dieser Geschichte begonnen habe.«

HINTER DEN KULISSEN

Obgleich es zwischen Wendy und Richard eine klar festgelegte Aufgabenteilung gibt – Richard kümmert sich vor allem um die Belange des Verlages, während Wendy zuständig ist für alle kreativen Aspekte –, ist *ElfQuest* doch in jeder Hinsicht ein gemeinsames Projekt: »Wir wollen als Team wahrgenommen werden, auch wenn wir für verschiedene Bereiche zuständig sind«, sagt Richard. »Denn ich könnte nicht ohne Wendy arbeiten und sie nicht ohne mich. Und das ist sehr wichtig für das, was wir machen. Wendys Stärke ist ihre Vorstellungskraft. Sie kann Welten erschaffen. Sie hat die Bilder in ihrem Kopf. Und sie bringt sie grandios zu Papier, ganz so, dass man als Leser darin eintauchen und diese Welt wirklich nachempfinden kann.«

Am Anfang der Planung eines neuen Heftes steht die gemeinsame »Story-Konferenz«. »Die kann zum Beispiel während einer längeren Autofahrt stattfinden«, erzählt Richard. »Im Auto kann man nichts anderes tun, als auf die Straße vor einem zu starren. Also reden wir über das nächste Heft, und was dann in der Regel passiert, ist, dass Wendy die Details entwickelt, und ich sage vielleicht: ›Warte mal, das passt aber nicht zu dem, was der oder die dann und dann getan hat, wie lösen wir das? Wie machen wir die Motivation, aus der heraus die Figur handelt, deutlich?‹ Das kann dazu führen, dass wir eine fast fertige Story wieder verwerfen und noch einmal von vorne anfangen. Anschließend schreibt Wendy die Geschichte. Die bearbeite ich dann redaktionell, sehe mir den Sprachrhythmus an, wie sich die Sache anfühlt. Wenn das Manuskript steht, beginnt Wendy mit den Layouts und Bleistiftzeichnungen und legt fest, an welchen Stellen die Texte oder Sprechblasen stehen. Wenn wir das später zusammen durchgehen, kann es passieren, dass wir feststellen: ›Hoppla, das Gesicht sagt ja schon alles, also brauchen wir diesen Text gar nicht.‹ Und dann verzichten wir darauf, obwohl wir vorher von seiner Wichtigkeit überzeugt waren. Andere Texte klingen in einer Sprechblase vielleicht nicht so gut wie zuvor im Manuskript, also setzen wir uns zusammen und überlegen: ›Wie kann er oder sie das deutlicher ausdrücken?‹ Oder: ›Dieser Dialog hemmt den Handlungsablauf, lässt sich das komprimieren?‹«

Dann geht Wendy an die Zeichnungen und auch die sehen sich beide zusammen wieder genau an. »Vielleicht sage ich dann: ›Wäre es nicht besser, klarer, witziger oder was auch immer, wenn du diesen Gesichtsausdruck ändern würdest?‹ Oder: ›Diese Perspektive stimmt in meinen Augen nicht.‹ Wir ändern Dinge manchmal noch bis zur im wahrsten Sinne des Wortes letzten Minute vor dem Druck. Wendys Zeichnungen sind so ausdrucksstark, dass es in manchen Szenen gar keiner zusätzlichen Worte bedarf, und dann muss man auch den Mut haben, darauf zu verzichten, ganz allein das Bild sprechen und erzählen zu lassen.«



Erzählen nur durch das Bild: Schnitter ringt mit sich selbst.

Tatsächlich gehören die Sequenzen, in denen Wendy allein durch eine Abfolge »stummer« Bilder erzählt oder die Gefühle ihrer Charaktere ausschließlich durch deren Mimik deutlich werden lässt, zu den grafisch eindrucksvollsten in *ElfQuest*. Deutlich beeinflusst ist diese Erzählweise von Manga, die Mitte der Siebziger in Amerika allerdings noch so gut wie unbekannt sind. Kurz nach ihrer Hochzeit entdecken Wendy und Richard dann bei einem gemeinsamen Freund, der gerade aus Tokyo zurückgekommen ist, die Klassiker *Kamui* von Sanpei Shirato und *Okami* von Goseki Kojima. Wendy: »Das war das erste Mal, dass ich so etwas sah, und ich habe ihm die Bände sofort abgeschwatzt. Ich hatte keine Ahnung, worum es in den Geschichten ging, aber ich war überwältigt von der filmischen Erzählweise. Von Manga kann man eine Menge lernen.«

Der japanische Einfluss zeigt sich auch – lange, bevor der erste Manga überhaupt ins Amerikanische übersetzt ist – im Äußeren der Elfen, an ihren großen, immer wachen Augen etwa (wohingegen die spitzen Ohren eher eine Reminiszenz an Mr Spock aus der Fernsehserie *Raumschiff Enterprise* sind), an der Erotik ihrer feingliedrigen Körper oder der Dynamik, mit der

sie in besonders dramatischen Situationen agieren. Das erinnert zuweilen auch ein wenig an Trickfilme, und anfangs sind die Elfen deshalb vielen amerikanischen, vor allem die Superhelden gewöhnten Comic-Fans auch »zu niedlich«.

Doch ist das ein Einwand, der bestenfalls beim ersten Blick zutrifft. Bei näherem Hinsehen erkennt man schnell, dass sich hinter dem »niedlichen« Äußeren der Elfen äußerst vielschichtige, manchmal auch ambivalente Charaktere verbergen, deren Gefühle und Motive das eigentliche Thema der Geschichte sind und in deren Konflikten sich der Leser oft selbst wiederfinden kann. »Und sei es nur deshalb, weil die Emotionen, Situationen und Probleme, die sie durchleben, letztlich die gleichen Probleme sind, die wir auch haben«, sagt Richard. Und Wendy ergänzt: »Es geht immer um den Weg, den ein Held gehen muss. Obwohl Schnitter ja eigentlich gar nicht der Held unserer Geschichte ist. Der Held ist vielmehr sein Stamm, das sind die Wolfsreiter als Gemeinschaft. Jeder spielt seine Rolle, sie unterstützen sich gegenseitig und nur deshalb gelingt es ihnen, ihren Erzfeind zu besiegen. Schnitter allein hätte das nie schaffen können. Er brauchte die anderen.« Trotz des abenteuerlichen Fantasy-Universums, das die Pinis mit ihrer vor Ideen überbordenden Elfenwelt erschaffen haben, stehen im Vordergrund immer die Charaktere, die sich mit jeder neuen Begegnung und mit jedem bestandenen Abenteuer verändern und weiterentwickeln. Auch das ist neu, als Richard und Wendy damals mit *ElfQuest* beginnen, die meisten anderen Comichelden blieben mehr oder weniger die, die sie schon immer gewesen waren.

Die Könige des zerbrochenen Rades, der dritte Zyklus, endet 1990, doch das bedeutet keineswegs, dass es damit still geworden wäre auf der Welt der zwei Monde. Das nächste Abenteuer beginnt schon wenig später – wie so oft während einer langen Autofahrt –, als Wendy und Richard überlegen, wie es mit ihrem Verlag WaRP Graphics, der demnächst schon sein fünfzehntes Jubiläum feiert, künftig weitergehen soll.

Die Antworten und Erklärungen, die Schnitter und seine Gefährten während ihrer bisherigen Abenteuer gefunden haben, haben erneut eine Menge weiterer Fragen aufgeworfen oder Aspekte berührt, die es unbedingt wert sind, erzählt zu werden, wofür sich während der Quest der Wolfsreiter aber keine Möglichkeit ergeben hatte. Und so erscheint im Mai 1992 die erste Ausgabe der neuen Hefreihe *Die verborgenen Jahre*, deren Geschichten zurückgehen in eine Zeit noch vor dem Beginn des ersten Erzählzyklus,

mit dem alles begonnen hat, und von Ereignissen in der Vergangenheit erzählen, durch die Elfen wie Himmelweis oder Langbogen zu denen wurden, die wir heute kennen.

Drei Monate später schon folgt mit *New Blood* die nächste Serie, deren Storys unter Wendys und Richards Regie erstmals von anderen Autoren geschrieben und von anderen Zeichnern zu Papier gebracht werden: Insgesamt bringt WaRP Graphics in den nächsten Jahren neun verschiedene Heftreihen mit insgesamt 145 Ausgaben heraus, bis dann 1996 alle Fäden in einem Heft gebündelt werden, von dem während der nächsten drei Jahre weitere 33 Ausgaben, unter dem Titel *ElfQuest* erscheinen. Und ab 2004 veröffentlicht nach Marvel auch DC Comics ein weiteres Mal die drei ersten *ElfQuest*-Zyklen – diesmal wieder in der ursprünglichen Schwarz-Weiß-Fassung in 14 Bänden im Format der Manga-Taschenbücher, die jetzt auch in den USA immer mehr Leser finden.

ElfQuest ist längst zum zeitlosen Klassiker geworden, ein Meilenstein des amerikanischen Comics, der heute noch ebenso frisch wirkt wie bei seiner Geburt. Aber was ist nun mit den Gerüchten um eine mögliche Verfilmung? »Ein Film ist unser Traum, seitdem wir mit *ElfQuest* begonnen haben«, bestätigt Wendy, die zunächst an eine Zeichentrickversion dachte. »Über all die Jahre haben wir immer wieder Gespräche mit Filmstudios und verschiedenen Produzenten geführt. Aber aus unterschiedlichsten Gründen – vor allem aber, weil Richard und ich im kreativen Bereich die uneingeschränkte Kontrolle behalten wollten – hat sich eine Verfilmung immer wieder zerschlagen.« Zuletzt bekundet der Filmgigant Warner Bros. sein Interesse und optioniert 2008 die *ElfQuest*-Filmrechte. Doch nach langem Hin und Her, bei dem Wendy und Richard immer wieder hingehalten und getröstet werden, soll auch dieses Mal nichts daraus werden. Vielleicht gar nicht so böse Zungen meinen sogar, Warner habe die Rechte nur deshalb gekauft, um zu verhindern, dass ein anderes Studio *ElfQuest* verfilmt und so Peter Jacksons Trilogie *Der Hobbit*, die Warner Bros. damals gerade produziert, Konkurrenz machen und das Einspielergebnis vermiesen könnte. Wie dem auch sei, inzwischen sind wieder Wendy und Richard im Besitz der Filmrechte und seit einiger Zeit schon im Gespräch mit Stephanie Thorpe und Paula Rhodes. Die produzieren einen knapp fünfminütigen Clip, der einen Eindruck vermittelt, wie die Elfenwelt auf der Leinwand aussehen könnte. Als die beiden Schauspielerinnen und Produzentinnen, seit ihrer Kindheit eingeschworene Fans der Comicserie und in *ElfQuest: A Fan*

Imagining nun selbst als Elfen zu sehen, ihren Kurzfilm 2011 zum ersten Mal vorführen, gibt es stürmischen Applaus und anschließend sogar zwei Auszeichnungen. Tausende Fans haben den Trailer seitdem im Internet gesehen. Aber die größte Hürde, die Finanzierung eines derart aufwendigen Projekts, muss noch genommen werden. Wie immer in der Elfenwelt steht damit nach wie vor alles in den Sternen.

»Möglich ist alles, was die Elfen wollen«, sagt Richard. »Wir führen die Elfen nur auf den Weg, den sie ohnehin gehen wollen. Sie haben ihr eigenes Leben, finden durch uns ihre Sprache und wollen, dass ihre Geschichten erzählt werden.« Und dann fügt er hinzu: »Die zarten Elfen haben laute Stimmen. Und es ist unsere Aufgabe, ihnen dafür das richtige Medium zu geben.«





Oh Gotara, ewiger Geist und Beschützer
der in diesem Land Geborenen ... sieh zu uns
herab! Wieder haben wir eine dämonische
Ausgeburt der Verteufelten gefangen!

Nimm sein Blut, das wir dir opfern,
mächtiger Gotara, als Rache für die
Unterwanderung unseres Landes!

Das Dröhnen der straff
bespannten Trommeln
schwillt an ... Prasselnde
Flammen wetteifern mit
den zornigen Farben des
Abendhimmels ... begleitet
vom wilden Gesang des
Medizinmannes.



KAPITEL 1 - TEIL 1

Geschichte: Wendy & Richard Pini

Zeichnungen: Wendy Pini

Seine Worte beschwören eine längst ver-
gangene Zeit herauf, in der die ersten
Menschen ihre Spuren auf dieser
namenlosen Welt hinterließen ...



Menschen, die kaum mehr waren als wilde Tiere, die die Nacht fürchteten ... und das Grollen des Donners ...



RRRUMBLE!

KRAAK!



An einem verdammten Tag, inmitten eines fürchterlicheren Sturmes, als ihn je ein Mensch erlebt hatte, wurde die alte Ordnung der Dinge durch übernatürliche und unbekannte Kräfte erschüttert ...



Voller Furcht sahen die wilden Menschen, wie ein gewaltiges Gebilde auf der Erde aufsetzte ...



Hohe Spitztürme zeichneten sich an dem zuvor leeren Horizont ab.

Als sich das riesige Loch am Himmel für immer schloss ...



... begriffen die primitiven Menschen, dass nun ihre Herrschaft bedroht war.

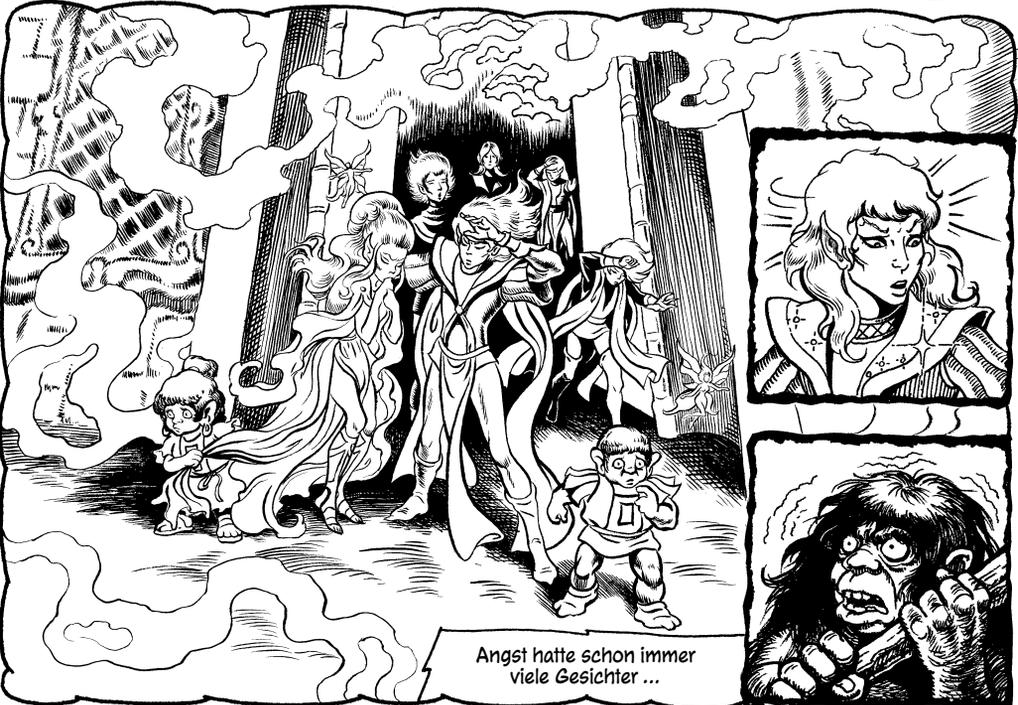
Aus dem Inneren des geheimnisvollen »Berges« erklangen ...



... Stimmen!



Stimmen voller Angst!



Angst hatte schon immer viele Gesichter ...



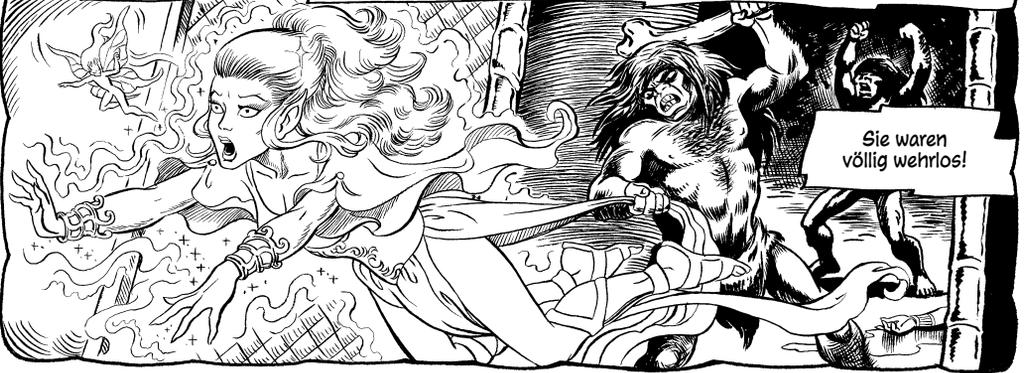
... und bei der Begegnung zwischen zivilisierten und wilden Wesen ...



... verlor die Angst den Wilden eine verzweifelte Kraft.



Zu ihrem Entsetzen stellten die unschuldigen Elfenwesen fest, dass ihre magischen Kräfte den Äther dieser wilden Welt nicht durchdrangen ...



Sie waren völlig wehrlos!

Der Grund ihres Kommens starb mit den unzähligen, die getötet wurden ...



... und blieb verschlossen in den klopfenden Herzen der wenigen, die in die Wälder entkamen, weit weg von ihrem heimatlichen Palast ...



... um nie zurückzukehren.

So hat es begonnen, und so ging die Jagd der Menschen auf die überlebenden Eifen über viele Generationen weiter ...

... als eine endlose Feindschaft von jenem ersten, schicksalhaften Tage an bis ...

... heute.

**Tötet
den Dämon!
Tötet den
Dämon!**

Vor ungezählten Monden sind die Teufelswesen über unser Land gekommen, um alle Dinge mit ihrem bösen Zauber zu verderben!