

COSMICOMIX

Die Herkunft der Vögel

IMPRESSUM

Fachhochschule Potsdam
Kiepenheuerallee 5
14469 Potsdam

Kursarbeit: Cosmicomix. Die Herkunft der Vögel | WS 19/20
Matrikelnummer: 14684

1. Auflage | Januar 2020

Illustration und Layout: **Josephine Kugel**
Textvorlage: Italo Calvino ‚Cosmicomic‘, 1965

Das vorliegende Werk ist in all seinen Teilen urheberrechtlich,
sowie durch das Urheberrechts-Wissensgesellschafts-Gesetz
in dessen Nutzung, geschützt und nicht für eine kommerzielle
Nutzung vorgesehen.

INHALTSVERZEICHNIS

COMIC

06

UEBUNG

30

Textanalyse	32
Moodboard	34

DOKU

36

Skizzen	38
Farbige Illustrationen	41
Scan und Nachbearbeitung	41
Typografie	42
Satzspiegel	43
Fazit	45

THEORIE

46

Bildsprache	48
Farbe	52
Formate	54

KUENSTLER

54

Rodolphe Töpffer	58
Wilhelm Busch	60
Rudolph Dirks	62
George Herriman	64
Hergé	66
Hugo Pratt	68
Don Martin	70
Chris Ware	72

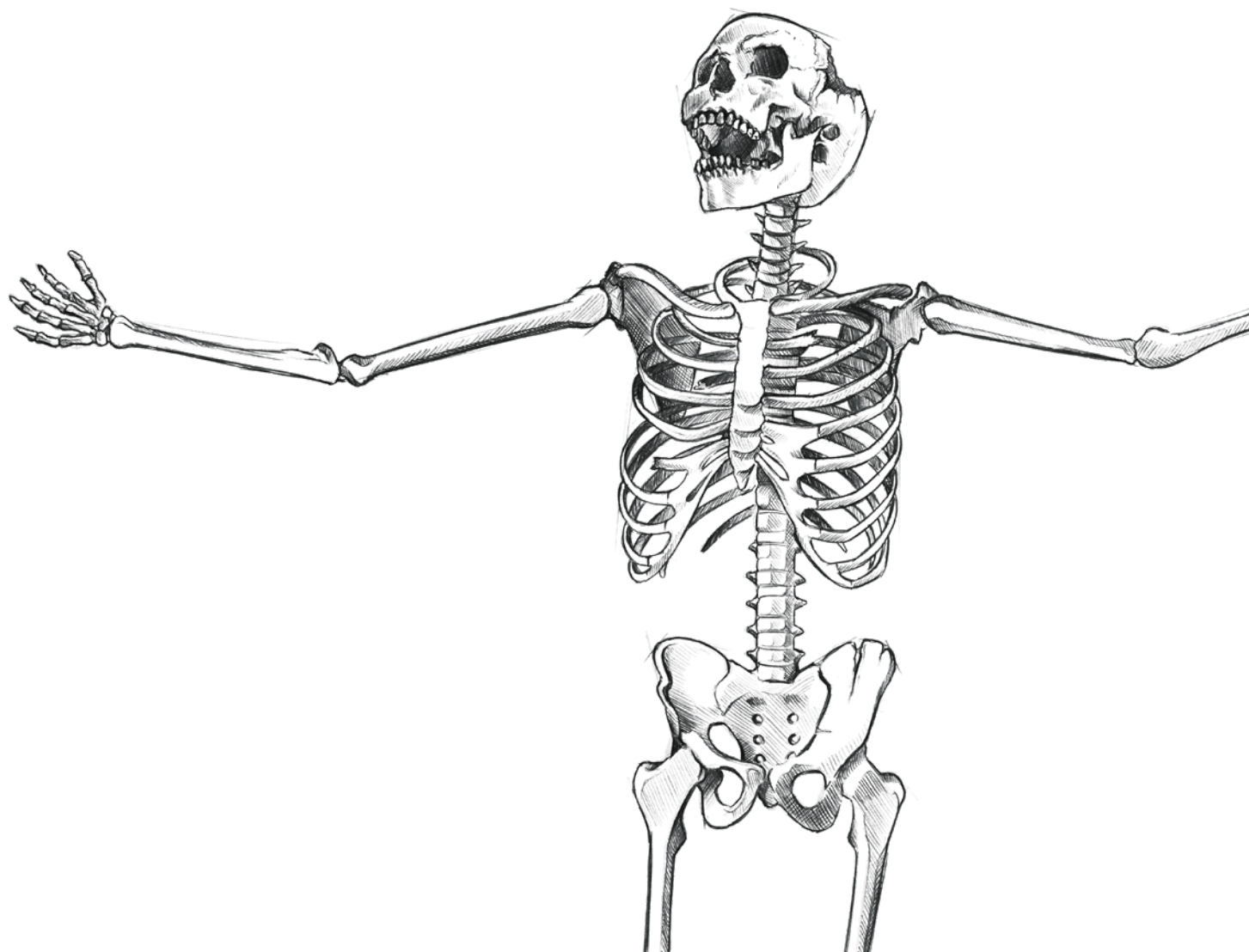


Die Vögel erscheinen relativ spät in der Evolutionsgeschichte, später als alle anderen Klassen des Tierreichs. Der Urvogel oder zu mindestens der erste, von dem die Paläontologen Spuren gefunden haben – der Archaeopteryx (noch versehen mit einigen Merkmalen

der Reptilien, von denen er abstammt) –, tritt im Jura auf, also Dutzende von Jahrmillionen nach den ersten Säugetieren. Er bildet damit die einzige Ausnahme vom sukzessiven Auftreten immer höher entwickelter Tiere in der zoologischen Skala.

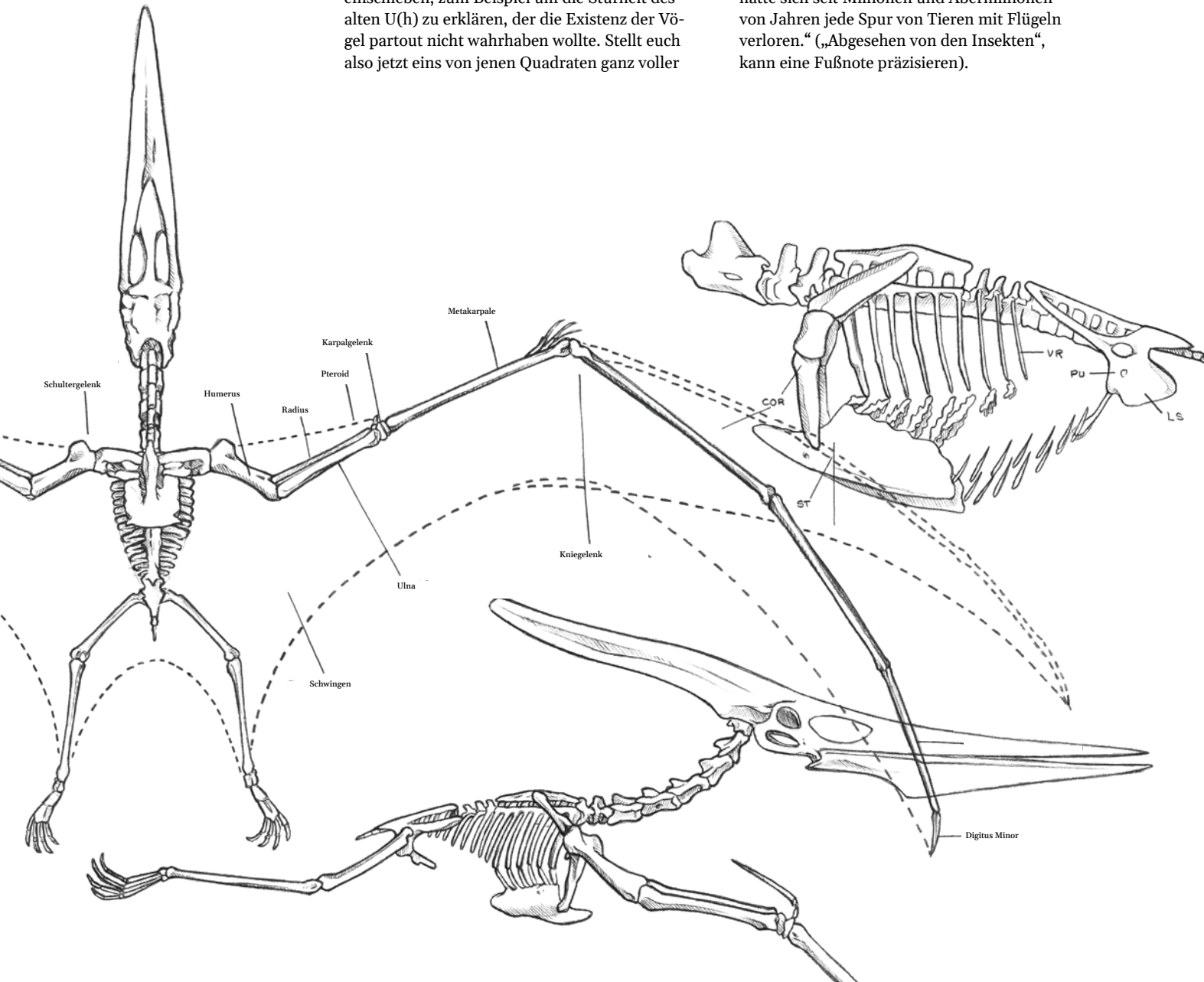
Es waren Tage, an denen wir keine Überraschungen mehr erwarteten - erzählte Qfwfq -, denn wie es weitergehen würde, war ja nun klar. Wer da war, war da, und wir mussten nun selber sehen, wie wir zu-recht kamen. Einige werden weiterkommen, andere würden stehen bleiben, wo sie waren, und wieder andere werden nicht überleben. Die Zahl der Wahl-möglichkeiten war begrenzt. Doch eines Morgens, da höre ich draußen einen Gesang, den ich noch nie gehört hatte. Ich schaue hinaus, und was sehe ich da? Ein unbekanntes Tier, das auf einem Ast sitzt und singt. Es hatte Flügel, Beine, Schwanz, Krallen, Sporen, Federn, Flaum, Flossen, Stacheln, Schnabel, Zähne, Kropf, Hörner, Kamm, Lappen und einen weißen Fleck auf der Stirn. Es war ein Vogel, ihr habt es natürlich gleich begriffen, ich damals nicht, sowas hatte man ja noch nie gesehen. Er sang: „Koraxpf... Koraxpf... Koraaakakaxxx ...“, Er schlug mit den Flügeln, die in schillernden Farben erglänzten, er flatterte hoch, ließ sich ein Stück weiter drüben nieder und nahm seinen Gesang wieder auf. Nun, heutzutage erzählt man solche Geschichten besser in Comic mit Sprechblasen als in einer Erzählung mit säuberlich aneinandergereihten Sätzen. Aber um so ein Comic-Bildchen zu zeichnen, mit dem Vogel auf dem Ast und mir, wie ich hinausschaue, und all den anderen, die ihre Nase in die Luft re-cken, müßte ich mich besser erinnern, wie so vieles aussah, was ich längst vergessen habe – erstens das, was ich heute Vogel nenne, zweitens das, was ich heute „ich“ nenne, drittens der Ast, viertens die Stelle, wo ich hinaus sah, und fünftens die andern. Von all dem habe ich nur in Erinnerung, daß es ganz anders aussah, als wir's uns heute vorstellen. Besser, ihr versucht euch selber die Reihe der Bild-chen vorzustellen, mit allen Figuren der Beteiligten,

jeder an seinem Platz, vor einem eindrucksvoll gezeichneten Hintergrund, aber indem ihr zugleich versucht, euch die Figuren nicht vorzustellen und auch den Hintergrund nicht. Jede Figur muss ihre Sprechblase haben, mit den Worten, die sie sagt, oder mit den Geräuschen, die sie macht, aber es ist nicht nötig, daß ihr Wort für Wort alles lest, was da geschrieben steht, es genügt, wenn ihr euch eine ungefähre Vorstellung macht, je nachdem was ich euch erzählen werde. Am Anfang könnt ihr euch eine Reihe von Frage- und Ausrufungszeichen denken, die aus unseren Köpfen herausschießen, was heißen soll, dass wir den Vogel staunend betrachteten - hi gerissen voller Lust, gleichfalls zu singen, jenes erste Gurren zu imitieren, und hoch zu springen, als wir ihn aufflattern sahen-, aber auch voller Bestürzung, denn das Erscheinen der Vögel warf unsere ganze bisherige Denkweise über den Haufen. Im nächs-ten Bildstreifen sieht man den Klüg ten von uns, den alten U(h), der aus der Gruppe der anderen hervortritt. Er sagt: „Schaut ihn nicht an. Er ist ein Irrtum!“ Und er streckt die Hände aus, wie um den Anwesenden die Augen zuzuhalten. „Jetzt streiche ich ihn aus“, sagt er oder denkt er, und um diesen seinen Wunsch darzustellen, könnten wir ihm einen Strich quer durch das Bild machen lassen. Der Vogel schlägt mit den Flügeln, weicht dem Querstrich aus und setzt sich ins gegenüberliegende Eck. Der alte freu U(h) sich, denn mit dem Strich dazwischen kann er den Vogel nicht mehr sehen. Da zerhackt der Vogel den Querstrich mit einem Schnabelhieb und fliegt auf den alten U(h) los. Der alte U(h) versucht, ihn mit zwei überkreuzten Linien durchzustreichen. Der Vogel setzt sich auf den Punkt, der alte U(h) reißt es ihm weg, das Ei zerbricht, der Vogel fliegt weg. Ein Bildchen ist ganz mit Eigelb bekleckert.



In Comic-Bildern zu erzählen macht mir viel Spaß, aber ich müsste zwischen die Bilder mit Handlung ab und zu Bilder mit Erklärungen einschieben, zum Beispiel um die Sturheit des alten U(h) zu erklären, der die Existenz der Vögel partout nicht wahrhaben wollte. Stellt euch also jetzt eins von jenen Quadraten ganz voller

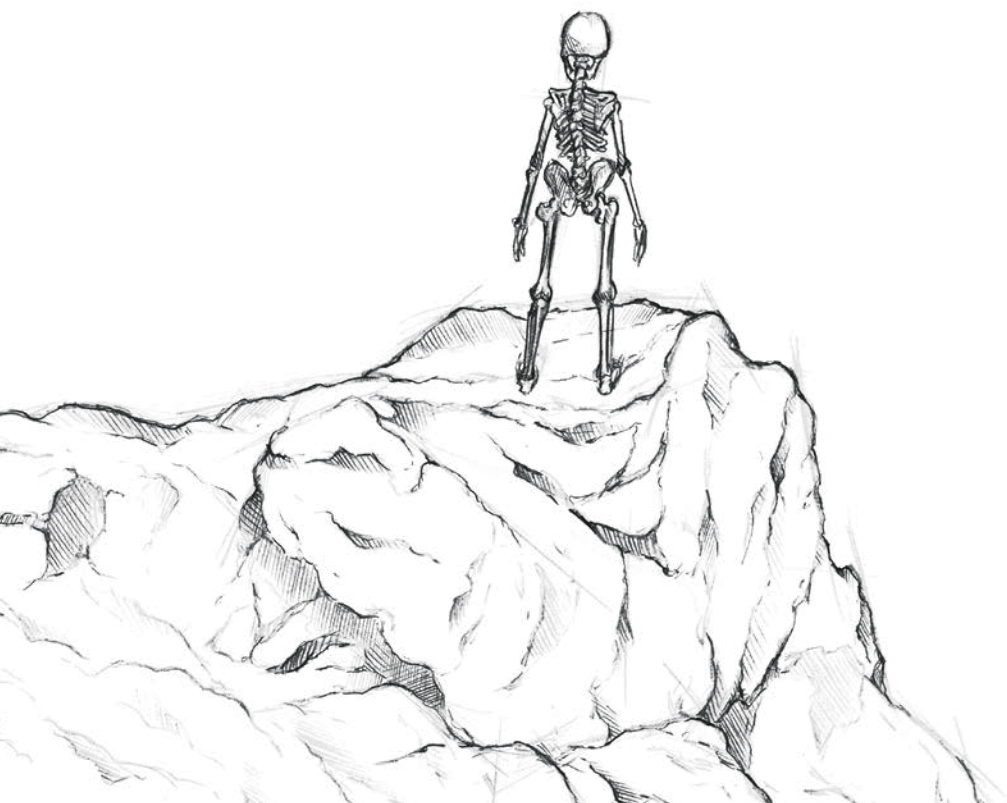
Schrift vor, die dazu dienen, zusammenfassend über die Vorgeschichte der Handlung zu informieren: „Nach dem Scheitern der Pterosaurier hatte sich seit Millionen und Abermillionen von Jahren jede Spur von Tieren mit Flügeln verloren.“ („Abgesehen von den Insekten“, kann eine Fußnote präzisieren).





Das Kapitel der Flügelwesen galt nämlich unter uns als abgeschlossen, damals. War nicht wieder und wieder gesagt worden, daß aus den Reptilien alles hervorgegangen war, was nur irgend hervorgehen konnte? Im Laufe von Jahrmillionen hatte es keine Form des Lebens gegeben, die nicht Gelegenheit gehabt hätte sich zu bilden und die Welt zu bevölkern, um dann - in neunundneunzig Prozent aller Fälle - zu verfallen und wieder zu verschwinden. Über eins waren wir uns alle einig: die übrig gebliebenen Arten waren die einzigen, die es verdienten und die dazu ausersehen waren, eine immer erlesenere und immer besser an die Umwelt angepasste Nachkommenschaft zu erzeugen. Lange genug hatte uns der Zweifel geplagt, wer nun ein Ungeheuer war und wer nicht, aber seit einiger Zeit konnte die Frage als geklärt angesehen werden: Nicht-Ungeheuer sind alle, die da sind, und Ungeheuer sind alle, die hätten da sein können, aber nicht da sind, weil die Verkettung der Ursachen und

Wirkungen eben nicht sie, sondern ganz eindeutig uns, die Nicht-Ungeheuer, bevorzugt hatte. Wenn es nun aber jetzt wieder losging mit den seltsamen Tieren, wenn die Reptilien, antiquiert, wie sie waren, nun wieder anfangen, Glieder und Hüllen hervorzu- bringen, von deren Notwendigkeit niemals zuvor die Rede gewesen war, wenn, mit einem Wort, eine per definitionem unmögliche Kreatur wie der Vogel auf einmal nun doch möglich war (und zudem auch noch schön sein konnte wie dieser, angenehm für das Auge, wenn er sich auf den Farnblättern wiegte, und für das Ohr, wenn er sein Gurren ertönen lies, dann brach die Schranke zwischen Ungeheuern und Nicht-Ungeheuern zusammen, und alles war wieder möglich. Der Vogel flog weit in die Ferne. Auf dem Bild sieht man einen schwarzen Schatten vor den Wolken am Himmel - nicht weil der Vogel schwarz gewesen wäre, sondern weil man Vögel in der Ferne so darstellt. Und ich folgte ihm.



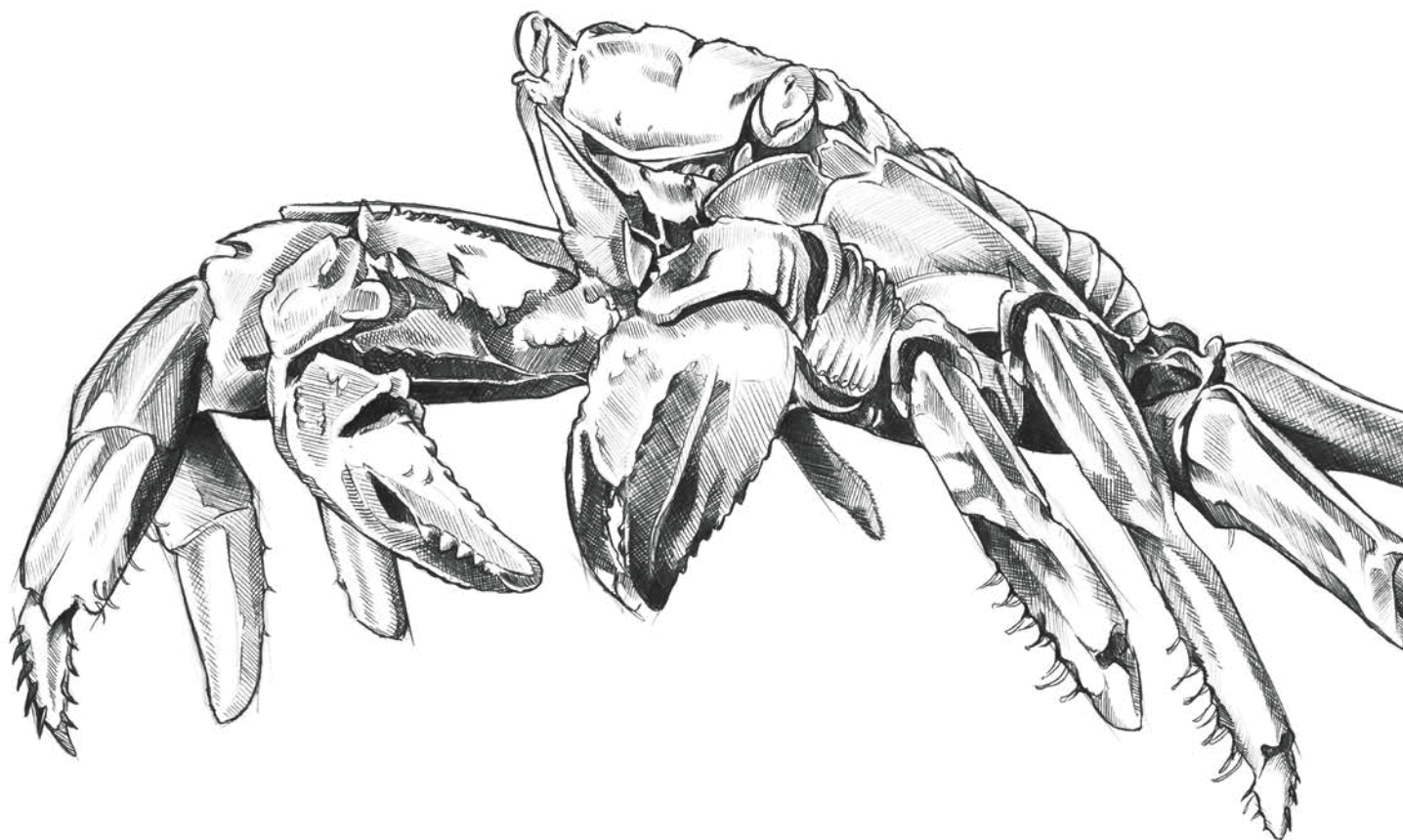
RRRUMMS!

(Man sieht mich von hinten in eine endlose Berg- und Waldlandschaft hineingehen.) Der alte U(h) ruft mir nach: „Komm zurück, Qfwfq!“ Ich zog durch fremde Gegenden. Mehr als einmal dachte ich schon, ich hatte mich verirrt (im Comic braucht es nur einmal dargestellt werden), aber dann hörte ich jedes Mal ein „Koraxpf...“, und wenn ich aufblickte, sah ich den Vogel auf einem Ast sitzen als hätte er auf mich gewartet. So von ihm geleitet, kam ich an eine Stelle, wo mir das Buschwerk die Sicht versperrte. Ich schlug mir eine Bresche, und vor meinen Füßen gähnte die Leere - die Erde war zu Ende, ich balancierte auf ihrem Rand. (Die Spirale die mehr aus dem Kopf steigt stellt mein Schwindelgefühl dar). Unten war nichts zu sehen, nur ein paar Wolken. Und der Vogel flog in diese Leere hinein, und alle naselang drehte er den Kopf zu mir zurück, wie um mich aufzufordern, ihm zu folgen. Aber wohin sollte ich Ihm denn folgen, wenn da draußen nur noch das Nichts war.

Doch plötzlich tauchte da aus der weißgrauen Ferne ein Schatten auf, so etwas wie ein nebliger Horizont, dessen Umrisse immer deutlicher wurden. Es war ein Kontinent, der dort aus dem Leeren kam, man konnte die Küsten, die Täler und Höhen auf ihm erkennen, und schon flog der Vogel darüber. Doch welcher Vogel? Er war nicht mehr allein, der ganze Himmel dort drüben war ein einziges Flügelflattern in allen Farben und Formen. Ich beugte mich über den Rand unserer Erde und sah den fremden Kontinent näher treiben. „Er rammt uns!“ schrie ich und im selben Moment erdröhnte auch schon der Boden. (Ein „RRRUMMS!“ in Balkenlettern.) Nachdem die beiden Welten aneinander gestoßen waren, trieben sie durch den Rückprall auseinander, stießen erneut zusammen und trennten sich wieder. Bei einem dieser Zusammenstöße fand ich mich plötzlich hinübergeschleudert, während der Abgrund sich wieder auftat und mich von meiner Welt trennte.

Ich sah mich um: nichts kam mir bekannt vor. Bäume, Kristalle, Tiere, Pflanzen, alles war anders. Nicht nur Vögel bevölkerten das Gezweig sondern auch Fische (ich nenne sie hier mal so) mit Spinnenbeinen oder (sagen wir) Würmer mit Flügeln. Nicht, daß ich euch beschreiben will, wie die Formen des Lebens dort waren; stellt sie euch vor, wie ihr wollt, mehr oder weniger seltsam, das ist egal. Wichtig ist, dass sich um mich herum alle Formen entfalteten, die das Leben bei seinen Transformationen hätte annehmen können, aber in unserer Welt nicht angenommen hatte, sei's aus Zufall oder aufgrund irgendeiner fundamentalen Unverträglichkeit: die ausgesonderten, unwiederbringlichen, die verlorenen Formen. (Um die Idee wiederzugeben, musste dieser Bilderstreifen sozusagen im Negativ gezeichnet werden, das heißt mit Figuren, die den andern nicht unähnlich wären, aber weiß auf schwarz; oder die auf dem Kopf stünden - vorausgesetzt, man könnte bei irgendeiner dieser Figuren entscheiden, wo oben und unten ist.) Der Schreck ließ mir das Mark in den Knochen gefrieren (auf dem Bild kalte Schweißtropfen, die mir aus dem Gesicht spritzen), als ich jene Gestalten sah, die mir alle irgendwie vertraut vorkamen und zugleich alle irgendwie verzerrt in ihren Proportionen oder Kombinationen (meine Figur jetzt sehr klein, in Weiß vor großen schwarzen Schatten, die das ganze Bild füllen). Doch ich konnte

mich nicht enthalten, voller Neugier umherzublicken. Man hätte sagen können, daß mein Blick, statt jene Ungeheuer zu meiden, sie geradezu suchte, um sich zu überzeugen, dass sie nicht ganz und gar ungeheuerlich waren, ja daß meine Grauen vor ihnen allmählich einem nicht unangenehmen Gefühl wich (zeichnerisch dargestellt durch Lichtstrahlen, die durch den schwarzen Hinten grund zucken): Schönheit gab es vielleicht auch hier, man mußte sie nur erkennen. Von solcher Neugier getrieben hatte ich mich von der Küste entfernt und geriet immer tiefer zwischen Hügel, die stachlig wie Seeigel waren. Bald hatte ich mich im Inneren des unbekannten Kontinents der Welt verirrt. (Die Figur, die mich darstellt ist nun ganz winzig geworden.) Die Vögel, die mir eben noch als die sonderbarsten Geschöpfe erschienen waren, kamen mir schon ganz vertraut vor. Es waren so viele, dass sie gleichsam eine Kuppel über mir bildeten, wobei sie alle gemeinsam die Flügel hoben und senkten (ein Bild, das über und über von Vögeln wimmelte, meine Figur ist kaum noch zu sehen). Andere hockten auf dem Boden oder auf Zweigen und hüpfen mit, während ich weiterging. War ich ihr Gefangener? Ich machte kehrt, um zu fliehen, aber ich war umringt von Mauern aus Vögeln, die keinen Spalt offenließen, außer in einer Richtung. Sie schienen mich irgendwo hinzudrängen, alle ihre Bewegungen wiesen auf einem bestimmten Punkt.





KORAXPF!

Was war das, was ich da vorne sah? Ich konnte nichts anderes erkennen als eine Art riesiges, auf der Seite liegendes Ei, das sich langsam öffnete wie eine Muschel. Dann klappte es plötzlich auf. Ich lächelte. Vor Rührung taten mir Tränen in die Augen. (Ich bin allein dargestellt, im Profil; was sich sehen, bleibt außerhalb des Bildrahmens.) Vor mir stand ein Geschöpf von nie gesehener Schönheit. Eine Schönheit, die vollkommen anders war, mit keiner der Formen vergleichbar, in denen wir jemals Schönheit erkannt hatten (im Comic bleibt sie weiterhin so platziert, daß immer nur ich sie vor Augen habe, niemals der Leser), und die doch so vollkommen unser war, daß nichts in unserer Welt hatte mehr unser sein können (im Comic könnte man sie symbolisch darstellen: eine weibliche Hand oder ein Fuß oder eine Brust, die aus einem großen Federmantel hervorlugt), so daß ohne sie unserer Welt immer etwas gefehlt hatte. Ich spürte, dass ich an den Punkt gelangt war, in dem alles zusammen lief (ein Auge könnte man zeichnen, ein Auge mit langen strahlenförmigen Wimpern, die sich in einen Strudel verwandeln) und der sich anschickte, mich zu verschlingen (oder auch einen Mund, zwei fein gezeichnete Lippen, die sich öffnen, so groß wie ich, und mich, wie ich angezogen hineinfliege, hin zu der Zunge, die aus dem Dunkel auftaucht). Ringsum Vögel: klappernde Schnäbel, flatternde Flügel,

gespreizte Krallen, und der Schrei: „Koraxpf ... Koraxpf ... Koraaaakakakxxx ...“

„Wer bist du?“ fragte ich.

Eine Beischrift zum Bild erklärt: Qfwfq vor der schönen Org-Onir-Ornit-Or, und macht meine Frage überflüssig; über die Sprechblase, in der sie steht, legt sich eine zweite, die ebenfalls aus meinem Mund kommt, mit den Worten: „Ich liebe dich“, eine gleichfalls überflüssige Beteuerung, der sofort eine dritte Sprechblase folgt, in der ich sie fragte: „Bist du eine Gefangene?“, worauf ich jedoch keine Antwort erwartete, denn schon sage ich in einer vierten Sprechblase, die sich über die anderen schiebt: „Ich werde dich retten. Heute nacht werden wir zusammen fliehen.“

Der nächste Streifen ist ganz den Fluchtvorbereitungen gewidmet, dem Schlaf der Vögel und der Ungeheuer in einer von unbekannten Gestirnen erhellen Nacht. Ein dunkles Quadrat, darin meine Stimme: „Folgst du mir?“ Und die Stimme von Or mit der Antwort: „Ja.“ Hier könnt ihr euch eine Reihe von Bilderstreifen voller Abenteuer vorstellen: Qfwfq und Or auf der Flucht durch den Kontinent der Vögel. Alarmrufe, Verfolgungsjagden, Gefahren –ich überlasse das euch. Um es zu erzählen, müsste ich irgendwie beschreiben, wie Or aussah, und das kann ich nicht. Stellt euch eine Gestalt vor, die mich irgendwie überragt, aber die ich zugleich irgendwie verhülle und schütze.



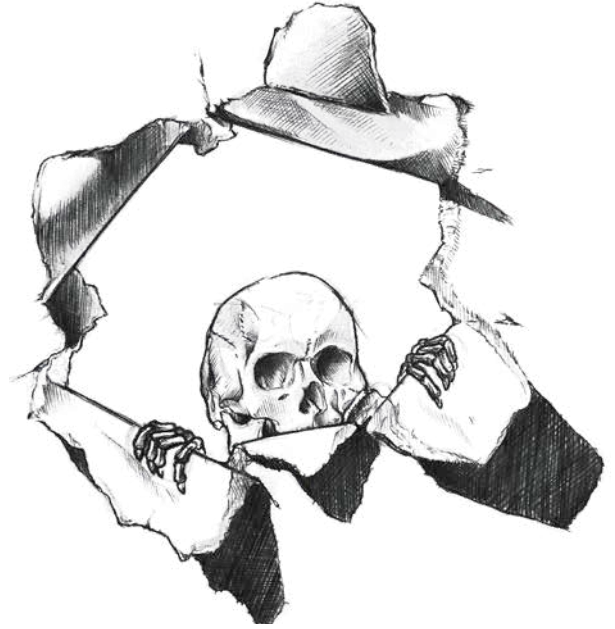


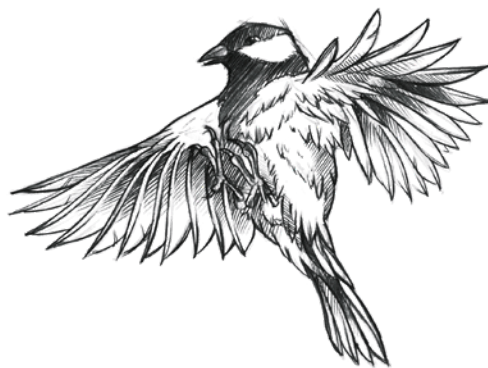
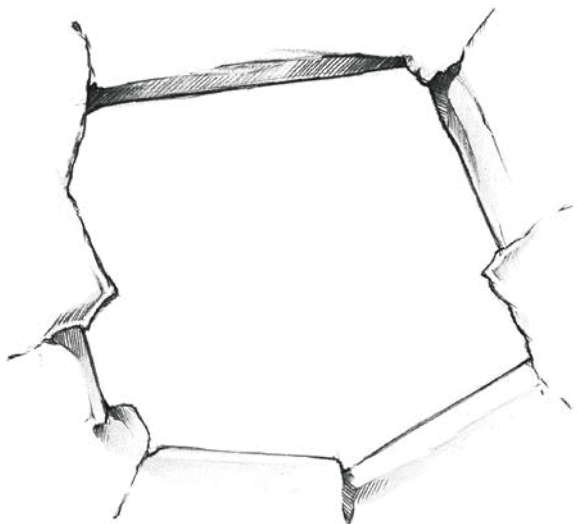
Auf den nächsten Bildern sieht man Or durch die Wolken fliegen, mit meinem Kopf, der aus ihrem Federmantel hervorlugt. Dann erscheint am Himmel ein Dreieck aus lauter kleinen schwarzen Dreiecken: ein Vogelschwarm, der uns verfolgt. Wir sind immer noch über der Leere, unser Kontinent rückt näher und näher, doch die Verfolger sind schneller. Es sind Raubvögel mit krummen Schnäbeln und glühenden Augen. Wenn Or sich beeilt, sind wir bei den Unseren, ehe die Raubvögel uns erreichen. Rasch, Or, noch ein paar Flügelschläge, auf dem nächsten Streifen sind wir in Sicherheit! Von wegen! Jetzt hat der Schwarm uns eingeholt. Or fliegt mitten zwischen den Raubvögeln (ein weißes Dreieck in einem größeren Dreieck aus lauter kleinen schwarzen Dreiecken).

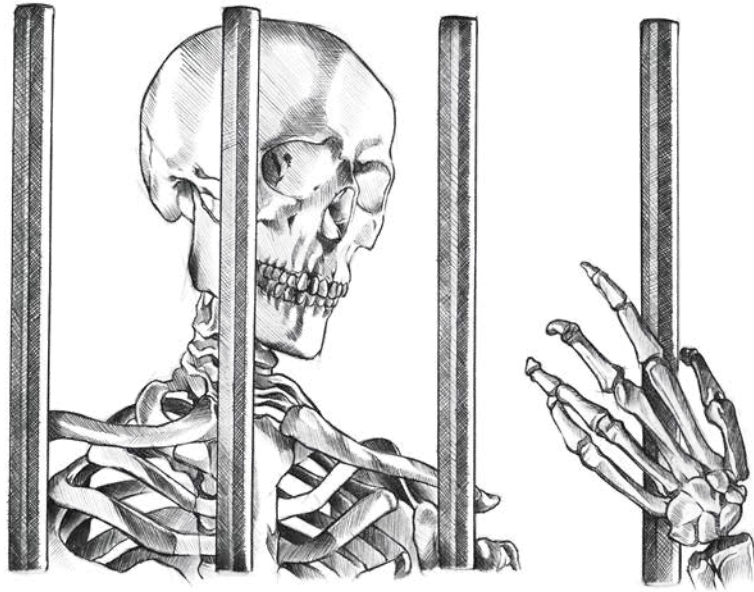
Wir fliegen über mein Land, Or bräuchte nur die Flügel zu schließen und sich fallen zu lassen, dann wären wir gerettet. Doch sie fliegt weiter, zusammen mit den anderen Vögeln. Ich schreie: „Or, geh runter!“ Sie öffnet den Mantel und lässt mich fallen. („Plumps!“) Der Schwarm mit Or in der Mitte dreht eine Schleife am Himmel und fliegt zurück, wird kleiner und kleiner am Horizont. Ich liege platt auf dem Boden, allein Flucht durch den Kontinent der Vögel. Alarmrufe, Verfolgungsjagden, Gefahren – ich überlasse das euch. Um es zu erzählen, müsste ich irgendwie beschreiben, wie Or aussah, und das kann ich nicht. Stellt euch eine Gestalt vor, die mich irgendwie überragt, aber die ich zugleich irgendwie verhülle und gen wiesen auf einem bestimmten Punkt.

(Bildunterschrift: Während der Abwesenheit von Qfwfq hat sich vieles geändert.) Seit man die Existenz der Vögel entdeckt hatte, waren die Vorstellungen und Ideen, die unsere Welt regulierten, in eine Krise geraten. Was vorher alle begriffen zu haben meinten, die einfache und geregelte Weise, in welcher die Dinge waren, wie sie waren, galt nun nicht mehr; beziehungsweise, sie war nur eine von zahllosen Möglichkeiten; niemand schloss aus, dass die Dinge auch ganz anders laufen könnten. Man hätte sagen können, daß auf einmal jeder sich schämte, so zu sein, wie man es von ihm erwartete, und sich krampfhaft bemühte, ein irgendwie ausgefallenes, überraschendes Aussehen an den Tag zu legen: ein Aussehen, das ein bißchen vogelartig war, oder wenn nicht direkt vogelartig, wenigstens so, daß es nicht allzu kraß von der Wunderlichkeit der Vögel abstach. Meine Nachbarn waren nicht wiederzuerkennen. Nicht dass sie sich sehr verändert hätten, aber wer irgendeine unerklärliche Eigenart hatte, die er früher tunlichst verborgen hätte, trug sie nun offen zur Schau. Und alle sahen so aus, als ob sie jeden Augenblick etwas erwarteten: nicht wie früher die pünktliche Abfolge von Ursachen und Wirkungen, sondern das Unerwartete. Ich fand mich nicht mehr zurecht. Die anderen erhielten mich für einen Rückständigen mit den alten Ansichten aus der vorvorvogelzeit. Sie verstanden nicht, daß ich über ihre Vögelallüren nur lachen konnte - ich hatte schließlich ganz andere Dinge gesehen, ich war in der Welt dessen gewesen, was hätte sein können, und das ging mir nicht aus dem Sinn. Und im Herzen jener Welt hatte ich die gefangene Schönheit gesehen, die für mich und für uns alle verlorene Schönheit, und hatte mich in sie verliebt. So verbrachte ich meine Tage auf dem Gipfel eines Berges und spähte zum

Himmel hinauf, um zu sehen, ob nicht womöglich ein Vogel vorbei flog. Und auf der Spitze eines anderen Berges gleich nebenan saß der alte U(h) und spähte gleichfalls zum Himmel hinauf. Der alte U(h) galt immer noch als der Klügste von uns allen, aber seine Haltung gegenüber den Vögeln hatte sich geändert: sie waren für ihn jetzt nicht mehr ein Irrtum, sondern die Wahrheit, die einzige Wahrheit der Welt. Er hatte sich darauf verlegt, den Flug der Vögel zu deuten, um daraus die Zukunft zu lesen. „Hast du was gesehen?“ schrie er von seinem Berg zu mir herüber. „Nichts in Sicht“, antwortete ich. „Da ist einer!“ schrien wir manchmal, er oder ich. Wo ist er hergekommen? Ich hab nicht gesehen, aus welcher Richtung er aufgetaucht ist. Rasch, sag mir, woher? fragte er mich dann ganz aufgeregt. Denn aus der Herkunft des Fluges zog U(h) seine Schlüsse. Oder ich war es, der ihn fragte: „In welche Richtung ist er geflogen? Ich hab’s nicht gesehen. Ist er da oder dort verschwunden?“ Denn ich hoffte, dass die Vögel mir den Weg zu Or zeigen würden. Ich brauche euch nicht im Einzelnen zu erzählen, wie es mir schließlich gelang, auf den Kontinent der Vögel zurückzukehren. Im Comic müsste man es mit einem von diesen Tricks anstellen, die nur gezeichnet gut funktionieren. (Das Bild ist leer. Ich komme an. Ich bestreiche die rechte obere Ecke mit Leim. Ich setze mich in die linke untere Ecke. Von links kommt ein Vogel geflogen. Er fliegt oben durchs Bild. Als er rechts aus dem Bild hinausfliegen will bleibt er mit dem Schwanz kleben. Er fliegt weiter und zieht das ganze Bild am Schwanz hinter sich her, mit mir unten in meiner Ecke. So lasse ich mich ins Land der Vögel hinüberbringen. Wenn euch das nicht gefällt, könnt ihr euch auch was anderes ausdenken. Hauptsache ihr lasst mich drüben ankommen.







Ich kam also drüben an, und sofort packte mich Krallen an Armen und Beinen. Ich war von Vögeln umringt, einer hatte sich auf meinen Kopf gesetzt, ein anderer pickte mich in den Nacken.

„Qfwfq, du bist verhaftet! Endlich haben wir dich!“

Ich wurde in eine Zelle gesperrt.

„Wird man mich töten“, fragte ich den Vogel Gefängniswärter.

„Morgen wird man dich vor Gericht stellen, dann wirst du's erfahren“, sagte er, auf den Gitterstäben hockend.

„Wer wird mich richten?“

„Die Königin der Vögel.“



Am nächsten Morgen wurde ich in den Thronsaal gebracht. Aber dieses riesige Muschel-Ei, das sich da auftat, das hatte ich doch schon einmal gesehen! Ich fuhr hoch. „Also bist du gar nicht die Gefangene der Vögel!“, rief ich überrascht. Ein Schnabel pickte mich in den Nacken. „In die Knie mit dir vor der Königin Org-Onir-Ornit-Or!“ Or machte ein Zeichen. Alle Vögel erstarrten. (Auf dem Comic Bild sieht man eine schmale beringte Hand, die sich aus einem Federnornat erhebt.) „Heirate mich, und wdu bist frei“ sagte Or. So wurde Hochzeit gefeiert. Aber auch davon kann ich euch nichts erzählen. Alles, was mir in Erinnerung geblieben ist, ist ein flaumiger Wirbel schillernder Bilder. Vielleicht bezahlte ich das Glück mit dem Verzicht, zu begreifen, was ich erlebte.

HEUREKA!

Ich fragte Or. „Ich möchte begreifen.“ - „Was?“ - „Alles, dies alles.“ Ich zeigte umher. - „Du wirst es begreifen, wenn du vergessen hast, was du vorher wußtest.“ - Es wurde Nacht. Das Muschel-Ei diente als Thron und als Hochzeitsbett. „Hast du vergessen?“ - „Ja. Was? Ich weiß nicht was. Ich kann mich an nichts erinnern.“ (Gedankenblase von Qfwfq: Doch, ich erinnere mich noch, ich bin zwar drauf und dran, alles zu vergessen, aber ich versuche angestrengt, mich zu erinnern!) „Komm!“ - Wir kuschelten uns aneinander. (Gedankenblase von Qfwfq: Ich vergesse ... Es ist schön, zu vergessen ... Nein, ich will mich erinnern ... Ich will gleichzeitig vergessen und erinnern ... Noch eine Sekunde, und ich fühl's, ich werde vergessen haben ... Warte ... Oh! - Ein Blitz mit der Inschrift „FLASH!“

oder „HEUREKA!“, in Großbuchstaben.) Für den Bruchteil einer Sekunde zwischen dem Verlust all dessen, was ich vorher gewußt hatte, und dem Erwerb all dessen, was ich hinterher wissen würde, gelang es mir, die Welt der Dinge, wie sie waren, und die Welt der Dinge, wie sie hätten sein können, in einem einzigen Gedanken zu umarmen, und blitzartig wurde mir klar, dass es eine einzige Ordnung war, die alles umfasste: die Welt der Vögel, der Ungeheuer und der Schönheit von Or war dieselbe wie die, in der ich seit jeher gelebt hatte und die keiner von uns je ganz begriffen hatte. „Or! Ich begreife! Du! Wie schön! Hurra!“ rief ich aus und setzte mich kerzengerade aufs Bett. Meiner Braut entfuhr ein Schrei. „Jetzt erkläre ich's dir!“ Sagte ich begeistert. „Jetzt erkläre ich's allen!“



Hunderte von Schnäbeln und Krallen zerrissen den Baldachin über dem Hochzeitsbett. Die Vögel fielen über mich her, doch hinter ihren Flügeln konnte ich meine Heimat erkennen, die im Begriff war, mit dem fremden Kontinent zu verschmelzen. „Es gibt keinen Unterschied, keine Trennung! Ungeheuer und Nicht-Ungeheuer waren seit jeher Nachbarn! Was nicht gewesen ist, bleibt weiter ...“ und ich sprach nicht mehr nur zu den Vögeln und Ungeheuern, sondern auch zu denen, die ich seit jeher gekannt hatte und die nun von allen Seiten herbeigeströmt kamen. „Qfwfq! Du hast mich verloren! Vögel, ans Werk!“ Und die Königin stieß mich fort. Zu spät merkte ich, dass die Vögel dabei waren, mit ihren Schnäbeln die beiden Welten auseinanderzuhacken, die meine Offenbarung soeben vereinigt hatte. „Halt! Warte doch, Or! Geh nicht weg! Wir beide zusammen ... Or wo bist du?“ - aber schon fiel ich ins Leere, umgeben von wirbelnden Federn und Papierfetzen.

(Die Vögel zerreißen die Comic-Seite mit Schnäbeln und Krallen. Sie fliegen davon, jeder mit einem Fetzen bedruckten Papiers im Schnabel. Die Seite darunter ist gleichfalls mit Bilderstreifen bedruckt. Sie zeigen die Welt, wie sie vor dem Erscheinen der Vögel war, und ihre voraussehbaren Weiterentwicklungen. Ich stehe zwischen den anderen, mit bestürzter Miene. Am Himmel fliegen immer noch Vögel, doch niemand beachtet sie mehr.) Von dem, was ich damals begriffen hatte, habe ich alles vergessen. Was ich euch hier erzählt habe, ist nur so viel, wie ich rekonstruieren kann, indem ich mich in den Lücken mit Konjekturen behelfe. Daß die Vögel mich eines Tages zur Königin zurückbringen könnten, habe ich nie aufgehört zu hoffen. Aber sind diese Vögel hier, die bei uns geblieben sind, auch die richtigen? Je länger ich sie beobachte, desto weniger, scheint mir, erinnern sie mich an das, woran ich mich gerne erinnern würde.



UEBUNG

TEXTANALYSE UND DUMMY

DIE HERKUNFT DER VOGEL

Die Vögel erscheinen relativ spät in der Evolutionsgeschichte, später als alle anderen Klassen des Tierreichs. Der Urvogel oder zu mindestens der erste, von dem die Paläontologen Spuren gefunden haben – der Archaeopteryx – wies zwischen mit einigen Merkmalen der Reptilien, von denen er abstammte, mit im Jura auf, also Dutzende von Jahrmillionen nach den ersten Säugetieren. Er bildet damit die einzige Ausnahme vom sukzessiven Auftreten immer höher entwickelter Tiere in der zoologischen Skala.

Es waren Tage, an denen wir keine Überraschungen mehr erwarteten – erzählte Offsky – , denn wie es weitergehen würde, war ja nun klar: Wer da war, war da, und wir mussten nun selber sehen, wie wir zurecht kamen. Einige werden weiterkommen, andere würden stehen bleiben, wo sie waren, und wieder andere werden nicht überleben. Die Zahl der Wahlmöglichkeiten war begrenzt.

- 5 Doch eines Morgens, da höre ich draußen einen Gesang, den ich noch nie gehört hatte. Ich schaue hinaus, und was sehe ich da? Ein unbekanntes Tier, das auf einem Ast sitzt und singt. Es hatte Flügel, Beine, Schwanz, Krallen, Sporen, Federn, Flaum, Flossen, Stacheln, Schnabel, Zähne, Kropf, Hörner, Kamm, Lappen und einen weißen Fleck auf der Stirn. Es war ein Vogel, ihr habt es natürlich gleich begriffen, ich damals nicht, woran hatte man ja noch nie gesehen. Er sang: „Korax! Korax!“
- 10 Korax-kakakax...“. Er schlug mit den Flügeln, die in schillernden Farben erglänzten, er flatterte hoch, ließ sich ein Stück weiter drüben nieder und nahm seinen Gesang wieder auf.

- Nun, heutzutage erzählt man solche Geschichten besser in Comics mit Sprechblasen als in einer Erzählung mit stäbchenförmig angeordneten Sätzen. Aber um so ein Comic-Bildchen zu zeichnen, mit dem Vogel auf dem Ast und mir, wie ich hinausschaue, und all den anderen, die ihre Nase in die Luft recken, müßte ich mich besser erinnern, wie so vieles aussah, was ich längst vergessen habe – erstens das, was ich heute Vogel nenne, zweitens das, was ich heute „Ich“ nenne, drittens der Ast, viertens die Stelle, wo ich hinaus sah, und fünftens die andern. Von all dem habe ich nur in Erinnerung, daß es ganz anders aussah, als wir's uns heute vorstellen. Besser, ihr versucht euch selber die Reihe der Bildchen vorzustellen, mit allen Figuren der Beteiligten, jeder an seinem Platz, vor einem eindrucksvoll gezeichneten Hintergrund, aber indem ihr zugleich versucht, auch die Figuren nicht vorzustellen und auch den Hintergrund nicht. Jede Figur muß ihre Sprechblase haben, mit den Worten, die sie sagt –
- 20 oder mit den Geräuschen, die sie macht, aber es ist nicht nötig, daß ihr Wort für Wort alles fest, was das Geschehen steht, es genügt, wenn ihr euch eine ungefähre Vorstellung macht, je nachdem was ich euch erzählen werde.

- 25 Am Anfang könnt ihr euch eine Reihe von Frage- und Ausrufungszeichen denken, die aus unseren Köpfen herausgeschossen, was heißen soll: dass wir den Vogel staunend betrachteten – hingerissen voller Lust, gleichfalls zu singen, jenes erste Gurren zu imitieren, und hoch zu springen, als wir ihn aufblättern sahen –, aber auch voller Bestürzung, denn das Erscheinen der Vogel warf unsere ganze bisherige Denkweise über den Haufen.

- 30 Im nächsten Bildstreifen sieht man den Klängen von uns, den alten U(h)-, der aus der Gruppe der – andern hervortritt. Er sagt: „Schaut ihn nicht an. Er ist ein Irrtum!“ Und er streckt die Hände aus, wie um den Anwesenden die Augen zuzuhalten. „Jetzt streiche ich ihn aus“, sagt er oder denkt er, und um diesen seinen Wunsch darzustellen, können wir ihm einen Strich quer durch das Bild machen lassen.

- Der Vogel schlägt mit den Flügeln, weicht dem Querstrich aus und setzt sich ins gegenüberliegende Eck. Der alte freut U(h) sich, denn mit dem Strich dazwischen kann er den Vogel nicht mehr sehen. Da zerhackt der Vogel den Querstrich mit einem Schnabelhieb und fliegt auf den alten U(h) los. Der alte U(h) versucht, ihn mit zwei überkreuzten Linien durchzustreichen. Der Vogel setzt sich auf den Punkt, der alte U(h) reißt es ihm weg, das Ei zerbricht, der Vogel fliegt weg. Ein Bildchen ist ganz mit Eigelb bekleckert.

- 40 In Comic-Bildern zu erzählen macht mir viel Spaß, aber ich müßte zwischen die Bilder mit Handlung ab und zu Bilder mit Erklärungen einschleichen, zum Beispiel um die Struktur des alten U(h) zu erklären, der die Existenz des Vogel partout nicht wahrhaben wollte. Stellt euch also jetzt eine von jenen Quadrate ganz voller Schrift vor, die dazu dienen, zusammenfassend über die Vorgeschichte der Handlung –

Zur ersten Aufgabe zählte die Erarbeitung des Textes und die Anfertigung eines ersten Dummies. Als Vorbereitung auf meine Bachelorarbeit fiel mir das Maß 21x21cm in die Hände. Aufbauend auf das gegebene Format habe ich mir erste Gedanken und Skizzen über die Darstellung und Aufteilung der Panels in Form von einem Storyboard gemacht. Unglücklicherweise ergaben sich bei meiner Vorstellung, die Geschichte vollflächig nach Calvins Beschreibung zu gestalten, eine Panelanzahl von weit über 100 Stück. In der ersten Besprechung ergab sich so nicht nur der Fakt, dass dieses Projekt in der angedachten Zeit nicht realisierbar ist, sondern ebenfalls die Begebenheit, dass die penible Textgenauigkeit keine Vorgabe sei. Durch die sich mir neu eröffneten Möglichkeiten habe ich im Laufe des ersten Monats mehrere Szenarien durchskizziert, angefangen umzusetzen und verworfen, die letztendlich in einer Comicumsetzung resultierten, die einer minimalistisch illustrierten Geschichte in wenigen Panels gleicht.

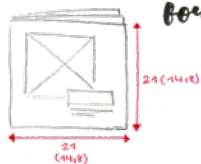
Für die Erarbeitung der Vorlage habe ich den Text in Sinnesabschnitte unterteilt; Vorgeschichte, Hauptgeschichte, wörtliche Rede und Regieanweisungen von Calvino. In meinen verschiedenen Ansätzen wollte ich in der Typografie mehrere dieser Textarten übergehen – nur wörtliche Rede, keine Darstellungen von Schriftsteller oder auch keine Nebeninformationen, um durch das Weglassen dieser Informationen Panels auszuschließen.

Die Textanalyse hat mir nicht direkt bei der Konzeption geholfen. Viel eher war Calvins Schreibweise äußerst verwirrend und in der Gestaltung nicht konklusiv. Meine endgültige Entscheidung belief sich darauf, den Text für den Leser im Ganzen einzubinden, des Autors Regieanweisungen der Geschehnisse jedoch komplett zu ignorieren.

Erste Aufgabe | Manuskript verfassen - Einteilung in Sinnesabschnitte

Notizspiegel

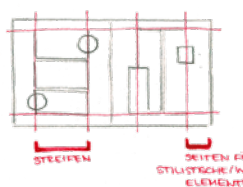
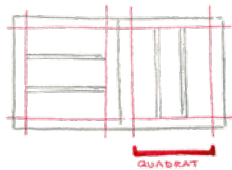
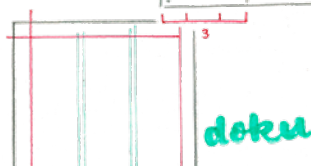
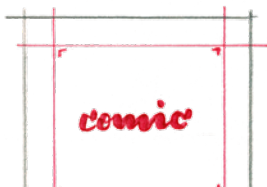
formatvariante: quadrat



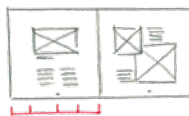
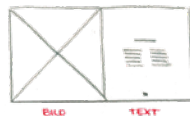
KONZEPT:

- GRAPHIC NOVEL
- ILLUSTRATED ARTBOOK
- WENIGE PANELS
- GROBE ILLUSTRATIONEN
- 4TH-WALL EFFEKTE
- DOKU UND THEORIE IM ANHANG

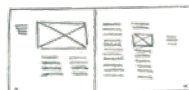
BEI 3-4 PANELS/DOPPELSEITE = ETWA 36 DS
UND 6 DOPPELSEITEN/TEXTSEITE (108 - 144 PANELS)



SEITEN FÜR
STÜTZE/W
ELEMENT



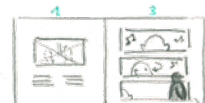
5



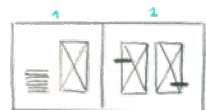
3



VORWORT: DOPPELSEITE
TEXT, ZEILEN: 5
ILLUSTRATION: OV-VOGEL



GESELLSCHAFTLICHE
GRUNDLAGE, TEXT LINKS
SICHT DES VOGELS VON
GFWFG RECHTS - 3 D.



REGIE LINKS BILD + TEXT
ZEILEN: 12 - 24
RECHTS ZEILE 27 - 29
SINGEN / SPRINGEN / BESTÜRZT



LINKS ZEIGT UH'S AUS-
SAGE / AKTION IN Z. 30



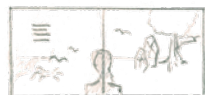
"VORGESCHICHTE"
ZEILE 44 - 64



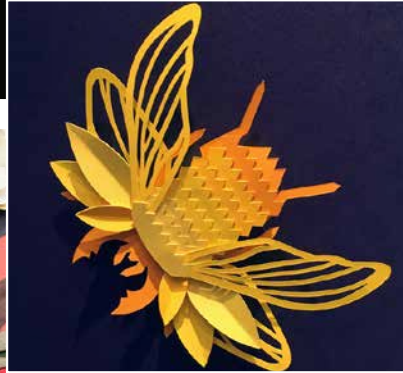
ZEILE 69 - 73
GFWFG LAUFT DEM VOGEL
NACH, UH RUFT "KOMM
ZURÜCK!" VOLLFLÄCHIG



ZUSAMMENSTÖß, FALL-
TRENNUNG INKLUS. TEXT-
ZITAT ZEILE 86 - 88

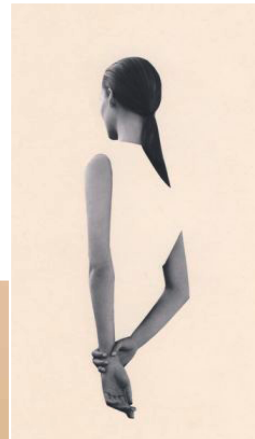


UNBEKANNTE WELT
DOPPELSEITE | ZEILE 90



White
space

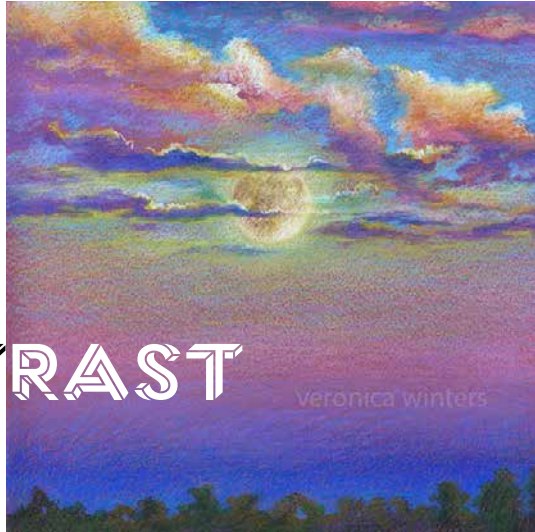
Leere
Elemente die
aus dem Panel
springen
2,5D



Papercut

Basteln +
Foto
oder Ai





Semi-Realismus

Buntstifte
Papier (weiß o. getönt)

UEBUNG

MOODBOARD



Die Moodboards sind recht früh im Kurs entstanden. Mit dieser Aufgabe habe ich versucht herauszufinden, welche Stile, Methoden und Farben ich spannend und ansprechend für das Projekt finde. Dabei habe ich vorerst keinen Fokus auf die Realisierbarkeit gelegt. Es ergaben sich zwei Richtungen, die ich als äußerst ansprechend empfand und zudem meine bisherigen Erfahrungen aus anderen Kursen aufgreifen würden.

Im Grundstudium hatte ich bei Professor Keller den ‚Papier‘-Kurs belegt, in dem wir aus Papier verschiedene Modelle und Pop-Ups gebaut haben. Zwar fiel mir die dreidimensionale Arbeit mit Papier immer schwer, jedoch bezaubert mich ihre Ästhetik bis heute. Eine Projektumsetzung aus Paper-Cuts ist sowohl der fehlenden Erfahrung, als auch der geringen Zeit wegen, nicht möglich gewesen. Jedoch wollte ich mir die Option offen halten, wenigstens typografische Akzente mit Papier zu setzen.

Des Weiteren haben sich, meinem eigenen Zeichenstil geschuldet, sowohl Semi-Realismus, als auch Farbkontraste im Moodboard wiedergefunden. Obwohl sich kein einziger dieser Stile konkret durchsetzen konnte, finden sich viele ihrer Charakteristiken im Endergebnis wieder. Bedenkt man meinen ‚Pseudo-Nervenzusammenbruch‘ und die folgende Umstellung des Konzeptes, scheint es verwunderlich, dass sich trotz dessen eine Handschrift abzeichnet.

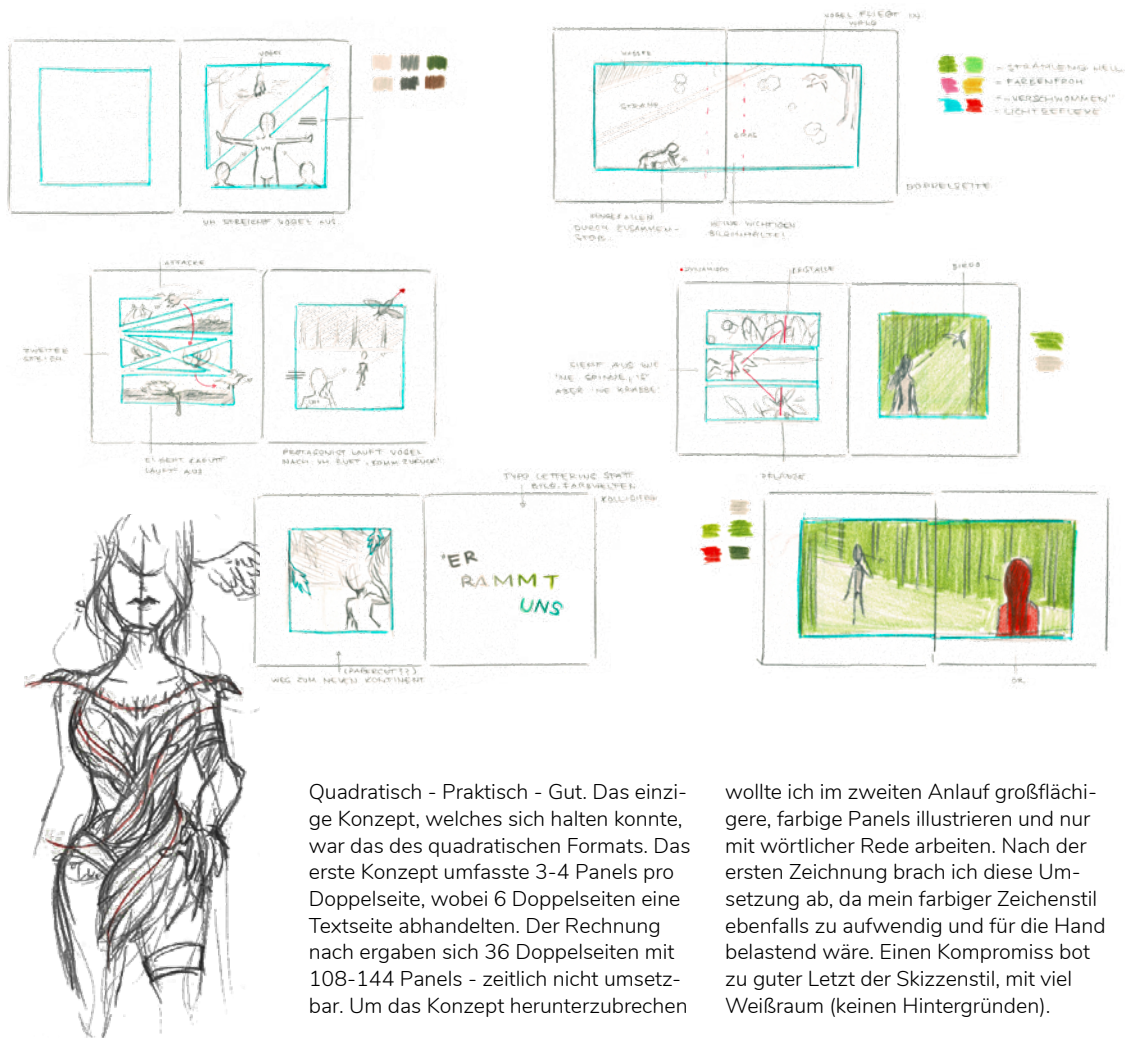
DOKU:

SKIZZEN

Nach der Besprechung der ersten Übung (Textanalyse) habe ich mich dazu entschieden, mich von den widersprüchlichen Beschreibungen des Autors Italo Calvino zu distanzieren und die Geschichte frei nach meiner Vorstellung interpretieren. Beim Lesen ergab sich mir das Bild zweier Kontinente, dessen Bewohner sich in Aussehen und Farbe kontrastieren. Der Hauptcharakter ‚Qfwfq‘ und seine Mitmenschen sind graue Skelette, die das ‚lebendige‘ nicht wahrhaben und es als Irrtum definieren. Die (ursprünglich farbenfrohe) Welt der ‚Org-Onir-Ornit-Or‘ spiegelt sich hingegen als komplettes Gegenteil - fliegende Vögel mit Federn und eine Vogelkönigin aus Fleisch

und rot wie Blut. Durch die Änderung des Konzepts in ein Schwarz-Weiß-Thema musste ich auf den Farbvergleich verzichten und Kontrast durch Form und Symbolik (lebendig - tot) erzeugen. Für Qfwfq und seine Welt habe ich keine detaillierten Figuren erstellt, da das Design eines Skeletts bekannt ist. Für die Vogelkönigin Or galt es ein konkretes Aussehen zu gestalten. Als junge Frau mit langen wallenden Haaren trägt sie ein Kleid aus ihren eigenen Flügeln, welches sich um sie herum schlingt. Öffnen sich diese, bleibt lediglich ihre Oberweite bedeckt. Ihr Gesicht ist, verdeckt durch ihre Haare oder den Anschnitt des Buches, nicht zu sehen.





Quadratisch - Praktisch - Gut. Das einzige Konzept, welches sich halten konnte, war das des quadratischen Formats. Das erste Konzept umfasste 3-4 Panels pro Doppelseite, wobei 6 Doppelseiten eine Textseite abhandelten. Der Rechnung nach ergaben sich 36 Doppelseiten mit 108-144 Panels - zeitlich nicht umsetzbar. Um das Konzept herunterzubrechen

wollte ich im zweiten Anlauf großflächigere, farbige Panels illustrieren und nur mit wörtlicher Rede arbeiten. Nach der ersten Zeichnung brach ich diese Umsetzung ab, da mein farbiger Zeichenstil ebenfalls zu aufwendig und für die Hand belastend wäre. Einen Kompromiss bot zu guter Letzt der Skizzenstil, mit viel Weißraum (keinen Hintergründen).



DOKU:

FARBIGE ILLUSTRATIONEN

Um im Comic Akzente zu setzen, habe ich mich dazu entschlossen, einige Farbillustrationen einzubinden. Wie im Moodboard bereits beschrieben findet sich der intensive Farbkontrast vor allem in der Welt der Vögel wieder. Zu Beginn und inmitten der Story nehmen einige Vögel willkürlich Farbe an.

Umgesetzt wurden diese Zeichnungen vollkommen analog mit alkohol-basierten Markern und Buntstiften. Für helle Highlights wurde ein weißer Gelstift genutzt, um den Hell-Dunkel-Kontrast zu stärken. Durch digitale Nachbearbeitung wurden Feinheiten gesäubert und die Farben gesättigt.

SCAN UND NACHBEARBEITUNG

Das Scannen und Nachbearbeiten der Bilder hat viel Zeit in Anspruch genommen. Nach Testdrucken und Konsultationen stellte sich heraus, dass einige Linien nicht dominant genug hervortraten, um Tiefe zu erzeugen. Nachdem ich alle Bilder bereits gescannt und bearbeitet hatte blieben mir zwei Optionen - umständlich in der Hochschule scannen oder digital alle

Hauptlinien nachziehen. Long Story short; die Wahl fiel auf Option 3! Wir haben uns einen neuen Multifunktions-Drucker gekauft und alle Bilder erneut eingescannt. Der Unterschied wird vor allem im Schwarz-Weiß-Kontrast deutlich und das digitale Nachmalen blieb erspart. Nun bleibt nur zu hoffen, dass der endgültige Druck den Unterschied auch veranschaulicht.



Scan mit altem Drucker



Scan mit neuem Gerät

DOKU:

TYPOGRAFIE

Josilix Script | Nicht passend

The quick brown fox jumps over the lazy dog.
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

The quick brown fox jumps over the lazy dog.
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gelasio | Text im Comicstil

The quick brown fox jumps over the lazy dog.
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 12345679

Nunito | Text in der Dokumentation

The quick brown fox jumps over the lazy dog.
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 12345679

Chromosome Heavy | Überschriften

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
KK LL MM NN OO PP QQ RR SS TT
UU VV WW XX YY ZZ 12345679

Ruler Stencil | Kapiteltrennung

The quick brown fox jumps over the lazy dog.
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 12345679

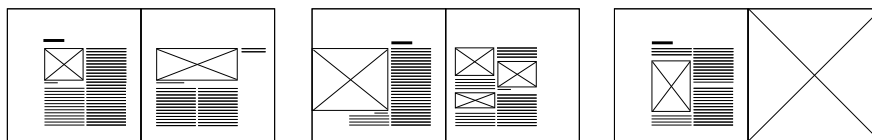
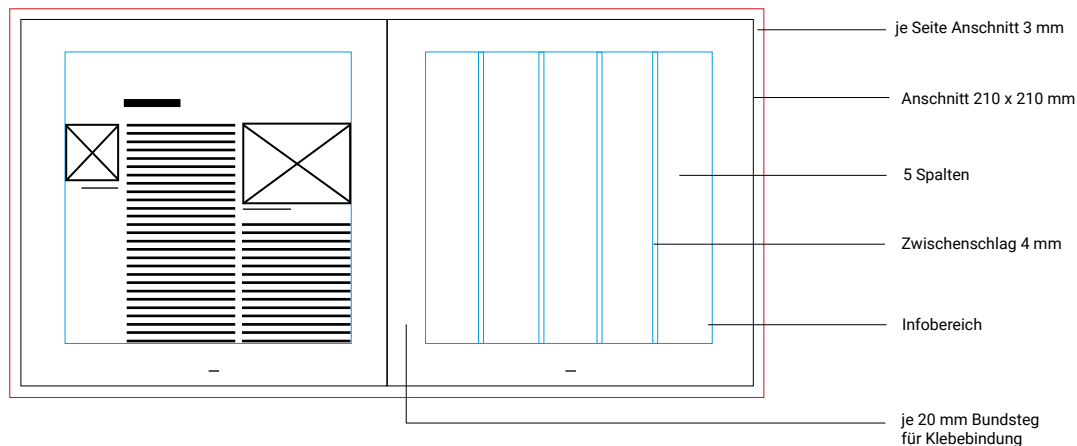
Im Wintersemester 18/19 habe ich an der Fachhochschule meine eigene Handschrift als Variable Font (aufbauend auf zwei Schnitten) digitalisiert. Um die Aufgabenstellung personalisiert und authentisch umzusetzen, wollte ich diese Schrift im Comic einbinden. Nach ersten Ausdrucken und Mock-Ups ergab sich, dass die Schrift sich mit meinem Zeichenstil beißt. Meine Handschrift ist quirlig und kindlich - wer fies sein möchte vergleicht sie mit der Comic Sans. Um den Skizzen gerecht zu werden habe ich mehrere Serifen-Schriften ausgedruckt und neben den Zeichnungen verglichen. Für den Comicabschnitt dieses Buches habe ich die Google Font ‚Gelasio‘ von Eben Sorkin gewählt. Sie ist metrisch vergleichbar mit der ‚Georgia‘ und setzt sich aus abgerundeten Serifen zusammen.

Für die Dokumentation und Theorie habe ich mich für eine modernere Schrift entschieden, da mir die Gelasio für den Anhang etwas zu formell und ‚altbacken‘ war. Für diesen Teil habe ich die ‚Nunito Light‘ gewählt - eine harmonische Sans-Serif Schrift mit einem handschriftlichen Charakter, gestaltet von Schriftgestalter Vernon Adams (Sansoxygen.com).

Als Zwischenüberschrift der einzelnen Seiten habe ich die ‚Chromosome Heavy‘ gewählt - eine Stencil Font die alte Dymo Prägegeräte imitiert. Auf schwarzem Untergrund wirkt sie wie ein per Hand aufgeklebtes Label und mimt so Handarbeit.

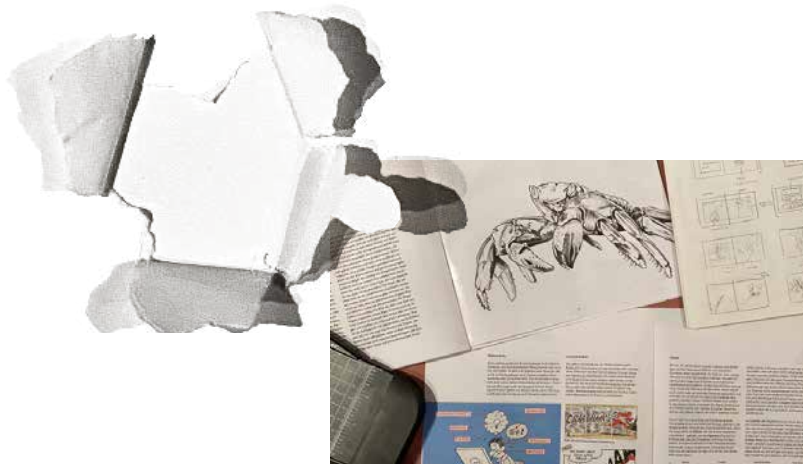
Für die großen Kapiteltrennseiten musste ich nach einer Stencil Schrift suchen, die keine Löcher in den Buchstaben hat, beziehungsweise Einschnitte aufweist. Hierfür wurden auf schwarzem Papier mit einem Lasercutter die Outline der ‚Ruler Stencil‘ ausgeschnitten.

SATZSPIEGEL



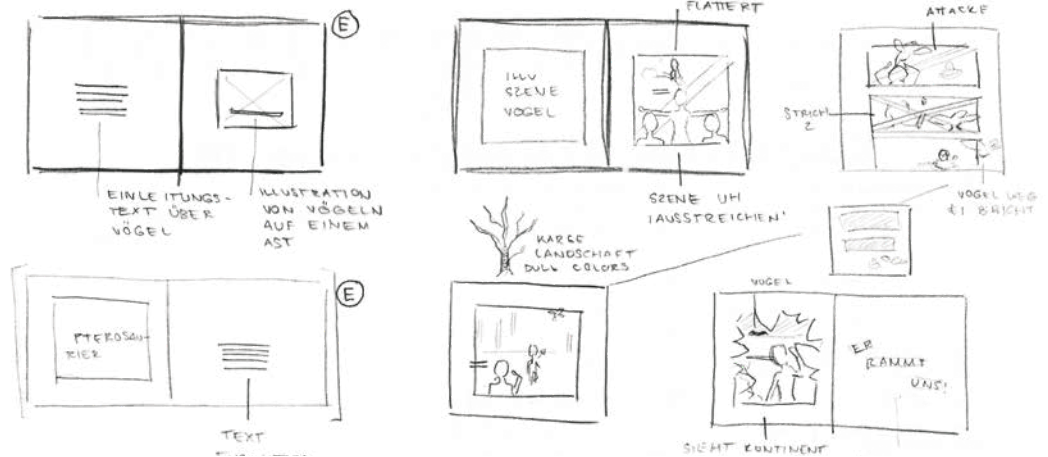
Der Satzspiegel baut nicht auf dem goldenen Schnitt auf und folgt keiner Linienkonstruktion. Viel eher folgt das Layout den Gegebenheiten des Drucks sowie der Experimentationslust. Durch randlose Motive ist ein Anschnitt von 3mm im Druckbogen eingerechnet. Der Bundsteg misst 20mm je Seite, der eine Klebebindung mit einrechnet. Der Infobereich ist in 5 Spalten unterteilt, dessen Zwischenschlag (Abstand) 4mm misst. Sowohl im Comic, als auch in der Dokumentation, agiert der Text zweispaltig. Wichtige Textinforma-

tionen befinden sich vor allem im Anhang in den inneren Spalten. Die äußerste Spalte (am Außensteg) dient Zusatzinformationen, einzelnen Fotos und Grifffläche für die Hände des Lesers. Die Gestaltung des Satzspiegels wirkt durch diese Aufteilung (hoffentlich) dynamischer. Meine Umsetzung in der Druckerei wird zeigen, wie funktional und Anschaulich dieses Konzept ist. Aus dem Projekt kann ich demnach Schlüsse ziehen, die ich im kommenden Semester auf meine Bachelorarbeit anwenden und gegebenenfalls verbessern kann.



Zum Schluss noch ein paar Storyboard-Skizzen und Prozesse. Um sowohl Layout, als auch Typografie zu testen (Schriftgröße etc.), habe ich meine Seiten ausgedruckt und mehrfach zu Dummies zusammen

gebaut. Die Cut-Outs für die Kapiteltrennseiten habe ich in Illustrator auf RGB-Basis angelegt und die Schriften in Pfade umgewandelt, damit der Lasercutter die Linien erkennt und ausschneidet.



FAZIT

Ich habe mein Konzept oft über den Haufen geworfen und musste lernen mir die Zeit richtig einzuteilen. Die ambitionierten Ideen, die ich zu Beginn hatte, waren zu optimistisch gedacht. Leider bin ich des Öfteren gegen eine Wand gefahren, hatte Angst die Aufgabe nicht authentisch zu beenden und habe Panik bekommen, die mir der Kurs nach der Zwischenpräsentation nehmen konnte. Mit dem Endresultat bin ich letztendlich glücklich – nicht, weil es meine beste Arbeit ist, sondern weil es einen konkreten Stil verfolgt und ein großes Ganzes ist. Der Kurs hat mir demnach vermitteln können, wie ich mich von Niederlagen nicht unterkriegen lasse, mein Konzept mit der vorhandenen Zeit gegenrechne und Kompromisse eingehe. Zudem haben mir die Konsultationen noch einmal gezeigt, wie wichtig es ist mit Menschen über seine Entwürfe zu reden und sich Feedback einzuholen.

-

Jede der Skizzen hat 5-15 Stunden in Anspruch genommen. Vor diesem Kurs habe ich noch nie ein Tier, geschweige denn einen Vogel skizziert. Jedoch hat mich die Aufgabe nicht nur zeichnerisch gestärkt, sondern ebenfalls gestalterisch viel mitgegeben. So konnte ich bei der Umsetzung des Buches in InDesign weitere Erfahrung im Layouting und digitaler Nachbearbeitung sammeln. Das Einarbeiten der Theorie in Form eines Anhangs über Künstler und Praktiken hat mir zudem erste Eindrücke in die Recherche und Gestaltung meiner Bachelorarbeit geben können.



THEORIE:

BILD- UND SPRACHFORMEN

Blocktext

Oft für neutrale und personale Erzählsituationen genutzt, werden Blocktexte als zeitloses, hypothetisches Panel angewandt. Dabei leiten sie beispielsweise die grundlegende Geschichte, einen Sprung oder ein Geschehnis ein. Man findet sie deshalb vor allem in längeren Comics, jedoch seltener bis gar nicht in kurzen Zeitungs-Comicstrips. Zu Beginn einer Geschichte findet man sie oft in größeren Splash-panels. Dabei können diese nicht nur als simpler Text auf Hintergrund dargestellt, sondern ebenfalls durch Verzierungen und Formen in das Motiv eingearbeitet werden. Eingeschobene Erzählertexte werden durch Blocktexte einer Erzählerfigur vorgeschoben, da Ich-Erzählsituationen im Comic schwer darstellbar sind.



Beispiel: Zip Comics #4 - Künstler: The Man of Steel von Charles Biro

Sprech- und Denkblasen

Im Comic werden Dialoge gängigerweise in Form von Sprechblasen dargestellt. Dabei wird der Text meist umrandet und per Strich oder Pfeil einer Person zugeordnet. Die Form der Umrandung kann dabei Auskunft über die Ausdrucksform geben. Am bekanntesten ist die Denkblase, die typischerweise in Wolkenform mit kleiner werdenden Kreisen statt einem Pfeil dargestellt wird und einen inneren Monolog festhält. Zorn wird durch zackige Linien symbolisiert - Flüstern durch gestrichelte Linien.

Stimmung normal

aufgeregt oder zornig

flüsternd

**aus dem
Off**

Onomatopoesie

Unter Lautmalerei (auch: Onomatopoesie) versteht man die schriftliche Darstellung eines Geräusches oder Ausrufes als sogenanntes Schallwort. Neben der primären Funktion, tatsächlich hörbare Geräusche darzustellen, wird es oft benutzt, um lautlich dargestellte Tätigkeiten für den Leser zu betonen oder gar zu erklären. Unterteilt wird in drei Arten: Inflektiv, Interjektion und Geräuschnachahmung.

Inflektiv

In den allermeisten Fällen handelt es sich bei den Schallwörtern um Inflektive. Der Inflektiv ist eine Verbform, die die eigene Tätigkeit einer Person oder eines Gegenstandes darstellt und durch das Weglassen der Infinitivendung -n oder -en gebildet wird, also nur den Verbstamm wiedergibt. Scherzhaft wird er auch „Erikativ“ nach Erika Fuchs genannt, die diese grammatische Form als Übersetzerin der Micky-Maus-Comics im Deutschen populär machte.



Interjektion

Ausrufe oder Laute, die keiner bestimmten Wortart zugehören, aber dennoch in der geschriebenen Form existieren, werden als Interjektion bezeichnet. Sie beinhalten den Ausdruck von Empfindungen, Bewertungs- oder Willenshaltungen eines Charakters - beispielsweise ‚Au‘ (Ausruf bei Schmerz) oder ‚Äh‘ (Laut beim Überlegen). Die Bedeutung von Interjektionen ist dabei oftmals an die Intonation gebunden. Wie ein Teekesselchen können Wörter so mehrere Bedeutungen haben - so heißt etwa „Hey!“ (kurz gesprochen) so viel wie „Lass das!“, wohingegen „Heeeey“ (langgezogen) sowohl „Hallo“ bedeuten, als auch ein trostspendender Zuspruch sein kann.



Geräuschnachahmungen

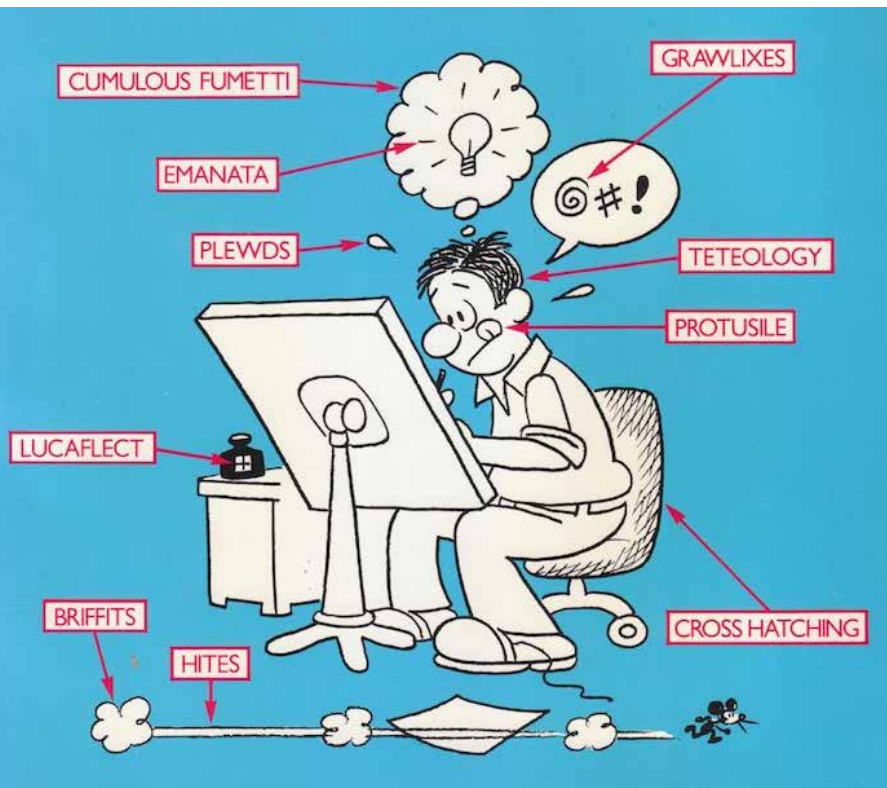
Neben den Wörtern, die sich standardsprachlich abgeleitet haben (so etwa wie „Knall“ oder „rascheln“), werden in der Lautmalerei im Comic auch Schallableitungen kreiert. Dabei wird einfach versucht, mit Lauten unserer Sprache ein Geräusch so echt wie möglich wiederzugeben. Zudem ergeben sich Tierlaute, menschliche Geräusche, Lärm und Musik.



Links: Stephane Heuet „Auf der Suche nach der verlorenen Zeit“ von Marcel Proust, Knesebeck Verlag 2010

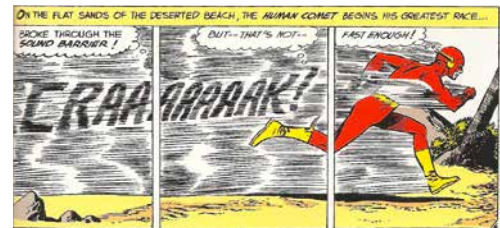
Bildsymbole

Eine weitere grafische Erzählstrategie sind bildliche Symbole, wie beispielsweise Piktogramme oder Icon. Sie vermitteln Inhalte wie Gefühle oder Sprache, die nicht in Worte gefasst wird. Dabei umgehen Bildsymbole jede Sprachbarriere. Die Simplizität ermöglicht dem Leser dabei Interpretationsfreiraum - Denn: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Auch Sprechblasen gelten als Bildsymbole, da ihr Stil Auskunft über die Handlung und Situation geben kann.



Liniencharakter

Die aktive Verwendung von Bildsymbolen geht fließend in den passiven Liniencharakter der Outlines über. Wie auch bei den Sprechblasen können diese die Handlung unterstützen. Ein bekanntes Beispiel sind Speed Lines (auch Motion oder Action Lines genannt), die eine (schnelle) Bewegung, wie einen Sturz oder den Schall hinter einem Projektil, darstellen. Bewegungsstriche parallel zur Kontur sollen dabei Bewegung im Raum symbolisieren.



Flash als bekanntestes Beispiel für Speed Lines



Links: The Lexicon of Comicana, Mort Walker, 1980

Ablauf

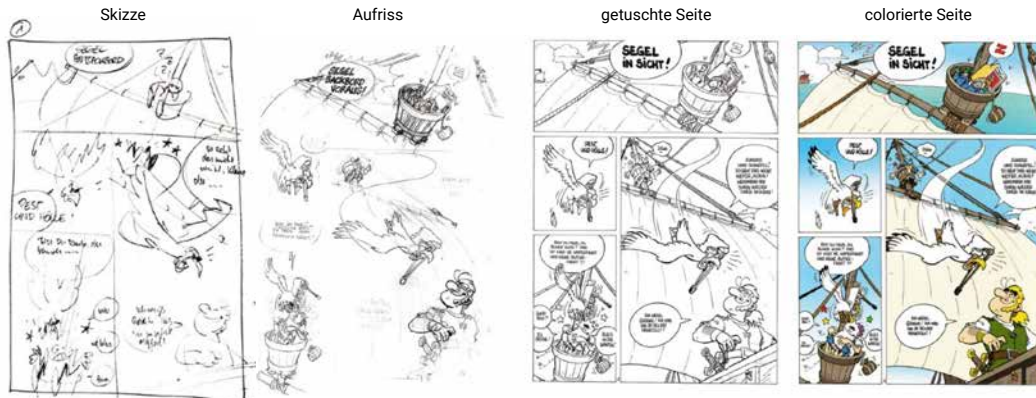
Bis ins 19. Jahrhundert wurden Comics und Bilder- geschichten fast ausschließlich von einzelnen Künstlern allein angefertigt. So hieß es, man würde den Job von drei Spezialisten machen. Ab dem 20. Jahrhundert begannen Künstler und Autoren Ko- operationen einzugehen. Große Geschichten, wie sie noch heute bei Marvel zu finden sind, waren damit auch nicht mehr an konkrete Zeichner gebunden und konnten von anderen Künstlern und Autoren fort- geführt werden. Dieser Wandel zeigte sich zuletzt in der Asterix-Serie, in dessen 35. Band (Asterix bei den Pikten) keiner der beiden Schöpfer, René Go- scinny und Albert Uderzo, als Autor beteiligt waren.

Doch noch bis heute folgt die Entstehung einer Comicseite einem einheitlichen Prinzip, welche in der angewandten Technik ihre Individualität findet. Allem vorweg steht die **Skizze**, die die ersten Gedanken visualisiert - gefolgt von der **Figurine** (Persönlich- keitsstudie), die die Charaktere nicht nur im Aus- sehen, sondern ebenfalls in ihren Persönlichkeiten beschreibt. Dieser sogenannte ‚Character Sheet‘ dient als einheitliche Vorlage und ist der Grundbau- stein jeder Story.

Unter einem Aufriss versteht man die noch skizzen- haften, aber oft doch recht detaillierten Vorzeichnun- gen auf den großformatigen Originalzeichenbögen, inklusive der genauen Panelaufteilung. Hierfür wird mittlerweile des Öfteren ein Non-Photo-Blue Stift benutzt, der durch seinen speziellen Farbtton von einem Scanner nicht aufgenommen wird und so vor dem Tuschen nicht entfernt werden muss. Letztend- lich wird die Skizze mit dunkler Farbe nachgezogen (getuscht) und koloriert. Längere Geschichten, wie beispielsweise Mangas aus dem asiatischen Raum, werden dabei oft nur gerastert, jedoch nicht in Farbe veröffentlicht.

Non-Photo-Blue
Farbcode: #A4DDED

Im Zeitalter der Digitalisierung nimmt die Technik mit der Comics gestaltet werden immer neue Formen an. Von der einst völlig analogen Vorgehensweise haben sich viele westliche Künstler der Effizienz wegen distanziert. Auch Mangaka aus Japan, die meist ein großes Team aus Assistenten hinter sich stehen haben, arbeiten zunehmend digital am Grafiktablet. Das digitale Tuschen und Kolorieren der Seiten ist dabei nicht nur um einiges schneller, sondern eben- falls moderner und dadurch oft nachgefragter.



Alain Ferkel (Autor) Kim Schmidt (Zeichner) „Störtebeker“ Skizze - in „Comiczeichnenkurs“ Seite 90 ff, Carlsen Verlag Hamburg 2003

THEORIE:

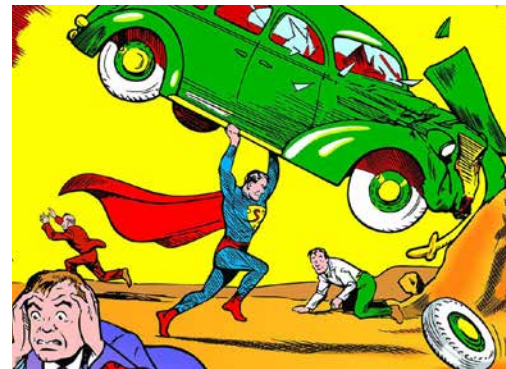
FARBE

In der Geschichte der Comics hat Farbe schon immer eine wichtige Rolle gespielt. Was für uns heutzutage alltäglich ist, wurde damals knallhart kalkuliert. Die ersten Comic-Strips begannen sich bereits zu entwickeln, als Farbdruck (Chromolithografie) sich des Aufwandes wegen noch nicht etabliert hatte. Die technischen Möglichkeiten und Kosten nahmen nicht nur Einfluss auf das Aussehen, sondern ebenfalls auf die Geschichte und ihre Charaktere. Auch heutzutage spielt die Qualität von Druckerzeugnissen noch eine große Rolle in Verlagen, weshalb sich beispielsweise Mangas aus Japan, durch die Menge an Seiten, weiterhin in schwarz-weiß verkaufen.

Als Brutstätte des westlichen Comics druckten die Amerikaner für über 40 Jahre vier Farben (CMYK) per Hand übereinander (Chromolithografie). Dabei bemühte man sich keiner Standards, weshalb die Farben oft mit irgendwelchen Rot- und Blautönen statt einheitlichem Magenta und Cyan getauscht wurden. Die Farben kombinierten sich aus je drei Prozentvarianten der Farbtinten (CMY): Ein 25% Punkt, ein 50% Punkt und ein solider 100% Punkt. Daraus ergab sich eine Palette von 64 möglichen Farben, von denen nicht mal die Hälfte in Gebrauch waren. Diese Reduktion sparte nicht nur Geld, sondern war zu der Zeit auch äußerst einfach zu produzieren.

Um mehr Geld zu sparen, entschied sich der Verlag DC beispielsweise dazu, für den Batman-Comic eine Farbplatte wegzulassen (25% Gelb), die effektiv 1/9 der Druckkosten sparen sollte. Ebenfalls sollte Marvels Hulk von Beginn an einen grauen Hautton haben, der jedoch schwer und nicht einheitlich zu reproduzieren war. Zwar ist Farbmanagement in Digitaldrucken nun immer noch ein heikles Thema, limitiert die Künstler aber nicht mehr in ihrer Kreativität und Farbvielfalt.

Der frühen Farbdrucktechnik geschuldet, beschränkten sich die ersten großen Comics, wie Superman (im Bild Ausgabe 1 aus dem Jahr 1938 von Joe Shuster) auf **Primärfarbkontraste**.



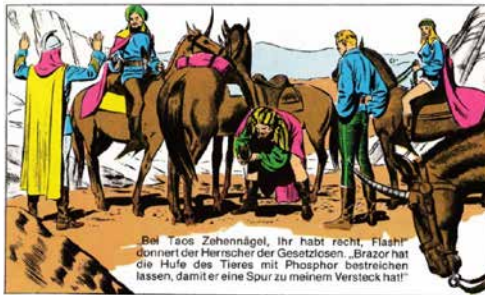
(Mein Ausdruck, wenn ich die Farben sehe)

Nicht nur sehr preiswert zu produzieren, sondern durch den Kontrast ebenfalls äußerst stimmungsvoll in der Wirkung, findet der **Schwarz-Weiß** Stil nicht nur in Japan, sondern ebenfalls im Westen, weiterhin großen Anklang. Comics wie DC's Batman profitieren von dieser minimalistischen ‚Farb‘-Wahl.



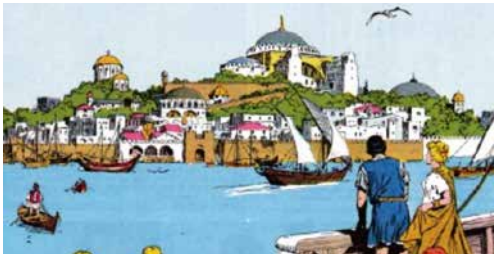
BATMAN BLACK & WHITE - Lee Bermejo

Um Charaktere oder Gruppen hervorzuheben wird auch im Comic mit **Farbikonographie** gearbeitet. Abgeleitet wird dies von der Lehre der inhaltlichen Bedeutung der Farben in der bildenden Kunst. Besonders in der christlichen Malerei manifestierten sich feste Konventionen: so gelten ein blauer Mantel und rotes Gewand für Maria oder Gelb für Judas. In modernen Comics schreibt der Kolorist die Regeln der Farbikonographie und gestaltet die Figuren wiedererkennbar.



Alex Raymond „Flash Gordon“ (Band 14), 1983

Die Entwicklung der Drucktechnik und damit verbundene Erweiterung der Farbpalette, ermöglicht es Künstlern nun auf **natürliche Farben** zurückzugreifen.



Hal Foster „Prinz Eisenherz. Die Reise zu den Nebelinseln“, 1985

Wie auch im Film kann im Comic über die Farbwahl eine bestimmte Atmosphäre erzeugt werden. Im Gegensatz zum Schwarz-Weiß-Comic vermittelt eine Koloration deutlich mehr visuelle Informationen. Dies hat zur Folge, dass der Leser tiefer in die Handlung, den Dialog und die Psychologie des Leseerlebnisses hineingezogen werden kann. Anders als im Film sind die Farben einer abstrahierten Zeichnung jedoch nicht naturgegeben und demnach keineswegs realistisch. Umso eher hat der Künstler die Möglichkeit durch bestimmte Farbkombinationen und Farbklänge diverse Stimmungen und Szenarien zu erzeugen.



Moebius „Die Sternenwanderer“ Band 1

Zu guter Letzt kann ebenfalls über die **Farbtönung der Zeichnung** in die Wirkung einer Geschichte eingegriffen werden. Im Vergleich hat sich gezeigt, dass es relevant ist zwischen bunt (irgendwelchen Farben) und farbig (harmonische Abstimmung einer Farbwelt) zu unterscheiden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Aufwendig gestaltete Comics scheinen dabei mehr Wert auf eine realistische und anschauliche Tönung zu legen, wohingegen simple Klassiker, wie beispielsweise das „Lustige Taschenbuch“ von Disney, weiterhin auf knallige Symbolfarben setzen.

Quellen: http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/comics_color.htm,
<http://kellustration.com/the-masters-series-blog.html>

THEORIE:

FORMATE

Comic-Strip



Richard Outcault „the Yellow Kid“

Eines der ältesten, klassischen Comicformate ist der Comic-Strip, der sowohl den Begriff des Daily Strips („Tagesstrips“), als auch die Sunday Pages („Sonntags-Strips“ oder Sonntagsseiten) umfasst. Sein Ursprung liegt in den amerikanischen Sonntagszeitungen, wo er zunächst eine ganze Seite füllte. Als erster Comicstrip gilt Hogan's Alley, später bekannt als The Yellow Kid, von Richard Felton Outcault, der 1894 entstand.

1903 erschien der erste werktägliche daily strip, ab 1912 zum ersten Mal eine fortlaufende Serie. Da dieser nur eine Leiste umfassen durfte, sollte der Tagesstrip, der von Anfang an nur auf schwarz-weiß beschränkt war, von seinem Platz her sparsam sein. Seine Länge wurde daher auf drei oder vier Bilder beschränkt, die in der Regel mit einer Pointe endeten. Im Zeitalter des Internets nutzen immer mehr freie Künstler die Chance, ohne jeden Druck eines Verlags, ihre eigenen Web Comic Strips zu veröffentlichen und so schnellen Lesegenuss mit ähnlichen Charakteristiken zu teilen.

Comic-Heft

In den 1930er-Jahren etablierten sich in Amerika Comics in Form von Heften. Das noch heute gebräuchlichste Format (16,8 x 26 cm), bestehend aus einem Druckbogen auf 16 gefalzten und gebundenen Seiten, wurde von der Eastern Color Printing Company 1933 erstmals veröffentlicht. Im selben Jahrzehnt gründeten sich sowohl DC, als auch Marvel Comics.

Comic-Magazin

Das europäische Äquivalent zu Heften sind bis heute Comic-Magazine, die nach dem zweiten Weltkrieg in Form der Micky-Maus-Serie Verbreitung fanden. Das kultige Magazin vereint weiterhin verschiedene Beiträge unterschiedlicher Autoren und Zeichner.

Comic-Album

Ab den 1930ern erschienen in Frankreich und Belgien die ersten Comic-Alben. In ihnen werden die in Magazinen veröffentlichten Comics gesammelt und als abgeschlossene Geschichte abgedruckt. Ihr Umfang beträgt, bedingt durch die Verwendung 16-fach bedruckter Bögen, in der Regel 48 oder 64 Seiten. Im Gegensatz zu Heften sind sie wie Bücher gebunden, von denen sie sich durch ihr Format, meist DIN A4 oder größer, jedoch abheben. Seitdem es jedoch weniger Comic-Magazine gibt, erscheinen Comics in Europa meist ohne Vorabdruck direkt als Album. Bekannte in Albenform erschienene Comics sind unter anderem Tim und Struppi oder Asterix.

Album

21 cm breit, 30 cm hoch (etwa DIN A 4)
Umschlag fester, geklebt oder gebunden



US-(Standard-)Format

16,8 cm breit, 26 cm hoch
Umschlag Papier, Seiten geklammert



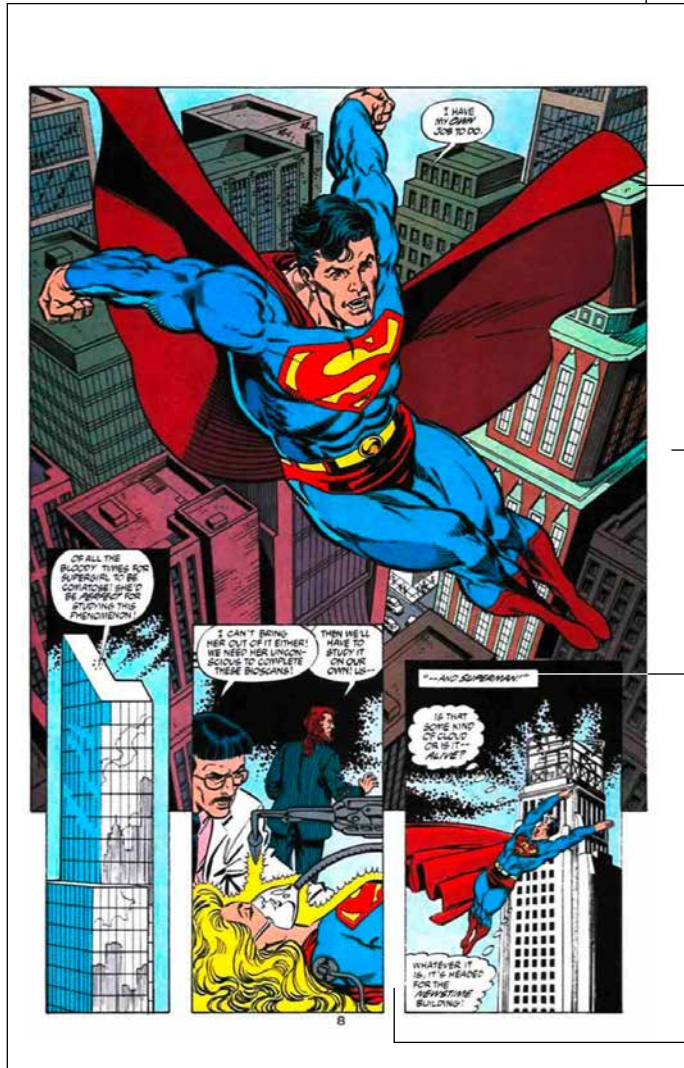
Taschenbuch (Tb.)

11–15 cm breit, 18–22 cm hoch
Umschlag fester, Seiten meist geklebt

Comic-Buch | Taschenbuch

Mit den Veröffentlichungen des Verlags Eric Losfeld kam in den 1960er Jahren das Comic-Buchformat erstmals nach Deutschland. Noch heute, mehr als 50 Jahre nach Erstveröffentlichung, sind die Lustigen Taschenbücher Teil der deutschen Kultur.

US-Format 16,8 x 26,0 cm



Splash-Panel

Seitenrand ca. 1.5-2.5 cm

Blocktext

Abstand der Panels ca. 0.5 cm

GESCHICHTE :

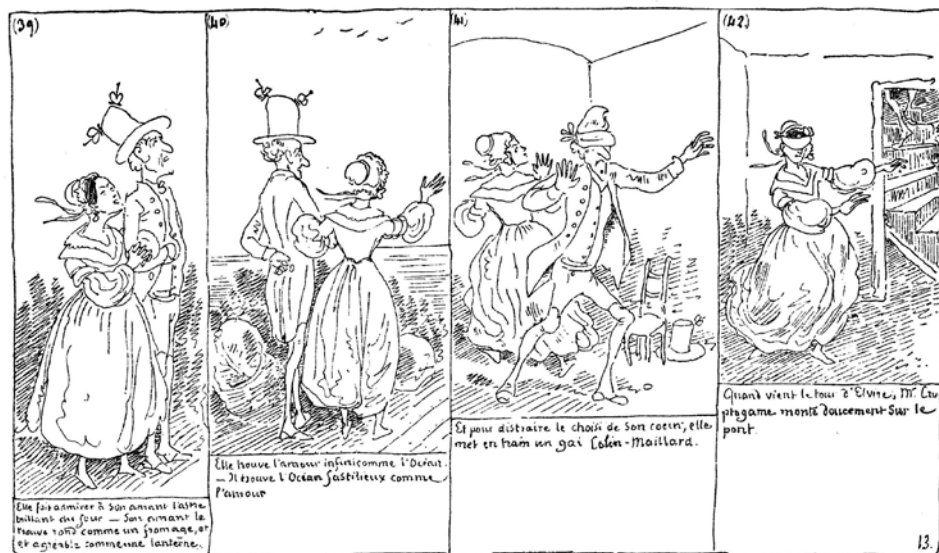
RODOLPHE TOEPFFER



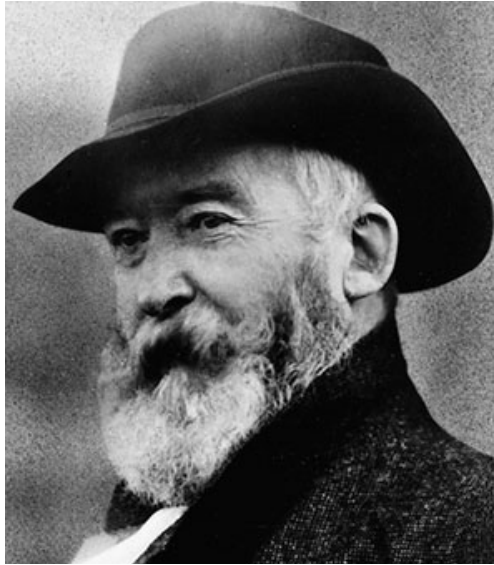
Der 1799 in Genf geborene Zeichner und Novellist Rodolphe Töpffer gilt als Vater des modernen Comics. Zu seiner Zeit war er bekannt für die komischen und skurrilen Bildergeschichten, die er in seiner Freizeit zeichnete. Mit seiner Parodie von Goethes Faust und Karikaturen der Gepflogenheiten der guten Gesellschaft, Unterrichtsmethoden und Wissenschaftlern erlangte er schnell Popularität. Seine Bildergeschichten, die er ab 1833 veröffentlichte, zeigten erstmalig die Nutzung von Panelrahmen. Zudem experimentierte er mit verschiedenen Bildergrößen, um ein Gefühl von Zeit zu vermitteln. Töpffer ist mit seinen Geschichten der Begründer einer Tradition, die über Bilderbögen, die Arbeiten Wilhelm Buschs und unter Einfluss der amerikanischen Comics zum europäischen Comic führt.

Links: Rodolphe Töpffer – Selbstporträt (um 1840)





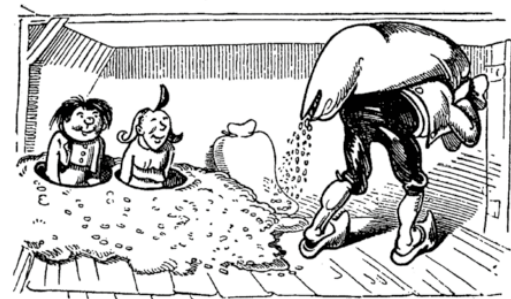
WILHELM BUSCH



Wilhelm Busch, Archiv Diogenes Verlag

Vor allem in der deutschen Kultur stellt der humoristische Dichter und Zeichner Heinrich Christian Wilhelm Busch eine große Rolle dar. Als Pionier des europäischen Comics schuf er Charaktere und Geschichten wie den Klassiker Max und Moritz, die fromme Helene, Plisch und Plum, Hans Huckebein, der Unglücksrabe und die Knopp-Trilogie. Viele seiner Zweizeiler sind in Deutschland zu gängigen Redewendungen geworden, wie zum Beispiel „Dieses war der erste Streich, doch der zweite folgt sogleich“. Ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gab man ihm den ehrenvollen Beinamen „Großvater der Comics“.

Sein Stil unterscheidet sich schon früh von denen seiner Kollegen. Seine Pointen entwickeln sich aus einem dramaturgischen Verständnis der ganzen Erzählung heraus. Der Fokus liegt auf den Hauptfiguren, dessen sparsame Binnenzeichnung ein weniger kleinteiliges Ambiente erzeugen. Durch die wie im Film zerlegten Einzelsituationen und Perspektivwechsel vermittelt Busch den Eindruck von Bewegung und Aktion.



Max und Moritz | Letzter Streich

Der auch nach seinem Tod weiterhin größte Erfolg Wilhelm Buschs war Max und Moritz. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gab es bereits englische, dänische, hebräische, japanische, lateinische, polnische, russische, ungarische, schwedische und sogar wallonische Übersetzungen seiner Geschichten. Ende des gleichen Jahrhunderts zählten sich stolze 281 Übersetzungen in Dialekten und Sprachen. Selbst Rudolph Dirks, der durch seinen Comicstrip ‚Katzenjammer‘ in der Samstagbeilage des New York Journals Berühmtheit erlangte, nahm sich Max und Moritz als Vorbild für seine Geschichten.



Hier wird der Peter transportiert.
Der Vater weint, die Träne friert.



Ah, aber ach! Nun ist's vorbei!
Der ganze Kerl zerrinnt zu Brei.



Behutsam läßt man Peters Glieder
Zu Haus am warmen Ofen nieder.



Hier wird in einen Topf gefüllt
Des Peters traurig Ebenbild.



Juchhe! Die Freudigkeit ist groß;
Das Wasser rinnt, das Eis geht los.



Jaja! In diesem Topf von Stein,
Da machte man den Peter ein,

Der, nachdem er anfangs hart,
Später weich wie Butter ward.



Rudolph Dirks | Selbstportrait

Inspiziert von Wilhelm Busch erfand und zeichnete der in die USA immigrierte Rudolph Dirks die älteste, bis 2006 fortgeführte Comic-Reihe: The Katzenjammer Kids. Angesichts des Erfolges der Serie The Yellow Kid von Richard Outcault, forderte der Verleger des New York Journals (William Randolph Hearst) 1897 einen ähnlichen Comic. Unter den Voraussetzungen sich an Max und Moritz zu orientieren, erschuf der deutschstämmige Zeichner Rudolph Dirks ein Zwillingspaar, welches sich gegen Autoritäten wehrt.

RUDOLPH DIRKS

Nachdem dieser nach 15 Jahren eine Pause einlegen wollte, kam es mit dem Verlag zum Streit. Nach einem Rechtsstreit erhielt Dirks das Recht seine Serie unter dem Namen The Captain and the Kids im Konkurrenzblatt New York Herald unter Joseph Pulitzer fortzuführen. Noch heute wird die Geschichte um Hans und Fritz, die Hauptfiguren der Katzenjammer Kids, von einem neuen Künstler fortgeführt.



Erster Auftritt der Katzenjammer Kids (1897)

Rudolph Dirks, der bereits als Kind nach Chicago zog, galt nicht nur als einer der frühen Pioniere des Comic-Strips. Er war einer der ersten Künstler der Sprechblasen als Dialogfeld innerhalb eines Panels einführte und Kontinuität wahrte. Zudem prägte er Bildsprache, wie beispielsweise Speedlines oder 'Sterne sehen', um Schmerz darzustellen. Er reichte sein Handwerk an seinen Sohn John Dirks, der The Captain and the Kids bis 1955 weiter führte. Der letzte Comic-Strip von The Katzenjammer Kids wurde am January 1, 2006 veröffentlicht.



NO. 35.

NEW YORK, SUNDAY, MAY 22, 1898.

PRICE, FIVE CENTS.

THE KATZENJAMMER KIDS CHANGE GRANDPA'S GLASSES.

Everything seems bigger through these spectacles until Grandpa discovers the joke.



THEN THINGS BEGIN TO LOOK LIVELY FOR THE KIDS.



GEORGE HERRIMAN

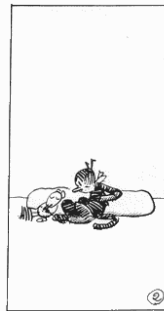


Der von George Joseph Herriman 1913 erschaffene Comic-Strip Krazy Kat gilt in der Geschichte des Comics als größere Revolution. Der 1880 geborene amerikanische Künstler und Karikaturist sorgte durch die Erfindung des ‚Funny Animal‘-Genres für die Inspiration von tierischen Hauptcharakteren, wie ‚Tom & Jerry‘ und ‚Micky Mouse‘.

George Herrimans Einstieg in die Comic-Branche startete mit ihrer Etablierung Ende des 19. Jahrhunderts durch „The Yellow Kid“. Die neuen Serien verhalfen den Zeitungen zu erhöhten Auflagen und

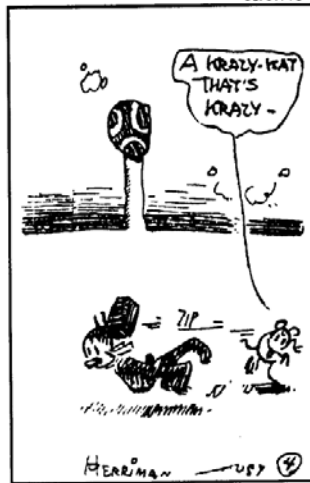
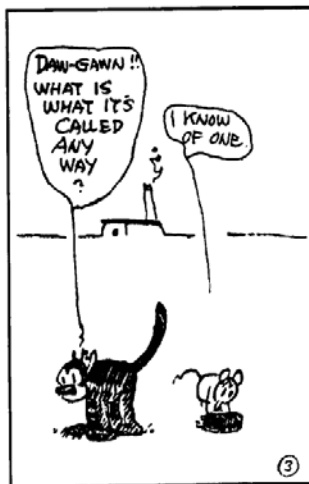
ließen den Comics viel Raum für schnelle Entwicklung. Unter William Randolph Hearst (New York Journal), der Comics wie auch The Katzenjammer Kids förderte, entstand The Dingbat Family, die später in The Family Upstairs umbenannt wurde. Hier findet sich der Ursprung für das Tier-Duo Ignatz Mouse und Krazy Kat. 1913 bekamen Katze und Maus schließlich ihre eigene Serie. Der tägliche Comic-Strip befasste sich mit dem Gespann aus drei Charakteren (Katze, Maus und Hund), die in kurzen Episoden, später in ganzseitigen Sonntagsbeilagen resultierten.

Trotz seines minimalistischen Schwarz-Weiß-Stils gilt Herriman als einer der größten Meister der Comics. Wie man seinen Originalen entnehmen kann, führte er fast ohne Vorzeichnung komplizierte Kompositionen in Tusche aus und meisterte eine komplexe Linienführung und Schraffuren. Durch seinen Erfindungsreichtum hinsichtlich der Panelaufteilung galt auch er als einer der Pioniere des Comics. Immer wieder durchbricht seine Bildabfolge den Rahmen, was zugunsten einer dynamischen, mal diagonalen, horizontalen oder auch runden Panel-Komposition beiträgt.



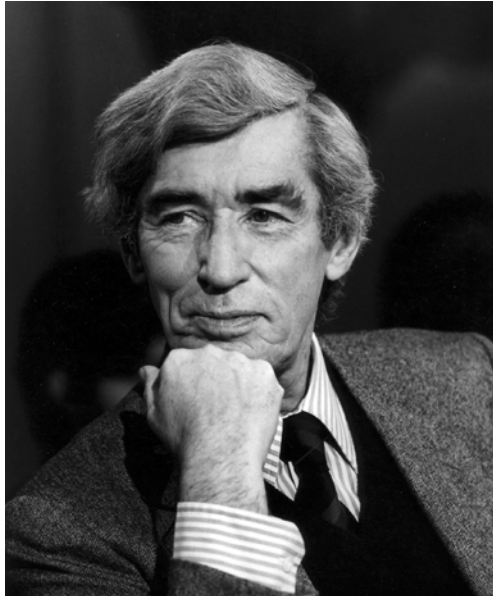


09/07/18



Das markante Panel, in dem die Maus genervt einen Ziegelstein nach der Katze wirft, ergibt in jedem Strip die Pointe. Diese Wiederholung spiegelt die Intention des gesamten Werkes, über Jahre hinweg. Durch die Beziehung und Abweisung zwischen Katze und Maus, sowie dem Hund als Vermittler, stellt Herriman Fixierung und Sehnsucht dar, die nicht erfüllt wird. Als Erzählton beherrscht er dabei Register von hochpoetisch über Zeitungssprache bis hin zum Slang. Neben zahlreichen Dialekten und gebrochenem Englisch unterschiedlicher Gruppen arbeitet er ebenfalls diverse Fremdsprachen in seine Texte ein.

HERGÉ



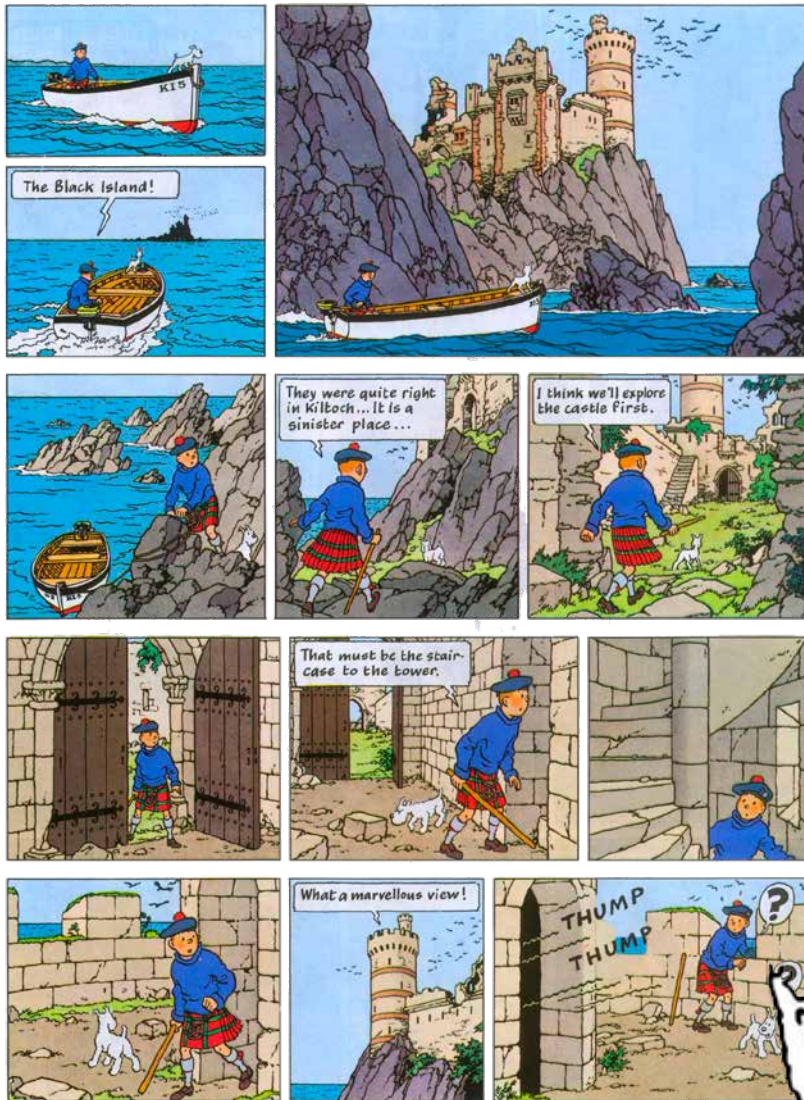
Georges Prosper Remi alias Hergé | Foto: Cordon Press

Georges Prosper Remi war ein belgischer Comiczeichner, dessen Pseudonym ‚Hergé‘ sich aus dem französisch ausgesprochenen und umgedrehten Initialen RG ergab. Bereits mit 14 Jahren veröffentlichte Hergé erste Zeichnungen in Zeitschriften. Nachdem er 1927 seinen Militärdienst beendete, entschloss er sich nach amerikanischen Vorbild einen Comicstrip mit Sprechblasen zu zeichnen. Am 10. Januar 1929 erschien so das erste Abenteuer von Tim und Struppi (‚Tim im Lande der Sowjets‘), eine noch heute bedeutsame Reihe, die er bis zu seinem Tod 1983 fortführte. Werke wie diese hatten großen Einfluss auf die europäische Comic-Kultur. Der starke Einfluss von radikalisierten katholischen Organisationen und antikommunistischen Autoren, prägte Hergés Bilder und Geschichten.

1946 wurde Hergé unter Verlagschef Raymond Leblanc teil des Tintin Magazins, dessen Ausgaben im Wochentakt zwei Seiten der Tim und Struppi-Abenteuer zierte. Die Arbeit für das Magazin beanspruchte ihn sehr. 1949 erlitt er durch den Druck während der Arbeit an einer neuen Version von ‚Im Reiche des Schwarzen Goldes‘ einen Nervenzusammenbruch, der ihn zu einer viermonatigen Arbeitspause zwang. Um Hergé zu entlasten wurden die kommenden Jahre unter der neu gegründeten Produktionsgesellschaft Studio Hergé verschiedene Assistenten beschäftigt, die jedoch nicht Teil der Namensnennung im Comic waren. Genau ein Jahrhundert nach Hergés Geburtsjahr (1907), belief sich die Serie um Tim und Struppi (Tintin) auf 24 Bände, die in 70 Sprachen über 200 Millionen Kopien verkauft haben.



Im Alter von 75 Jahren starb Hergé 1983 an einer Lungenfunktionsstörung, herbeigeführt durch eine jahrelange Blutarmut. In seinem Testament verfügte er, dass niemand nach ihm Tim und Struppi weiterführen solle. 2009 widmete man ihm in Louvain-la-Neuve das Musée Hergé, welches ausschließlich seine Werke ausstellte. Zudem erwarb der Regisseur Steven Spielberg 2011 die Rechte der Marke und drehte einen erfolgreichen Spielfilm namens ‚The Adventures of Tintin‘.



Tim und Struppi | Die Schwarze Insel (1938)





Hugo Pratt, 1995 - Quelle: elciudadanoweb

Hugo Pratt (geboren Ugo Eugenio Prat) war ein italienischer Comiczeichner, dessen Figur Corto Maltese einen Meilenstein des literarischen Comics bildete. Mit seinem unverwechselbaren Stil, bestehend aus kraftvollen Schwarz-Weiß-Bildern und zarten Aquarellen, schuf er Figuren, die das ganze Universum des Reisens über physische und spirituelle Grenzen hinaus erforschten.

Nach der Flucht aus dem damaligen Protektorat Abessinien des faschistischen Italiens (heute Äthiopien) und folgend der deutschen Wehrmacht, unter dessen Wasserschutzpolizei er unterstellt war, begann er 1945 in Venedig letztendlich ein Kunststudium an der Akademie der Schönen Künste.

Hier finden sich die Ursprünge seiner Karriere als Comiczeichner. Gemeinsam mit seinen Freunden gründete er das Comic-Magazin *Asso di Picche* (zu deutsch: 'Pik As'), welches als sein erstes größeres Werk betitelt wird. Cesare Civita, ein amerikanisch-argentinischer Verleger, erkannte 1949 das Talent des Zeichners und engagierte Hugo Pratt. Unter Civitas Leitung zog er nach Buenos Aires und kreierte er dort Abenteuerserien wie *Junglemen* und *Sergente Kirk*. Sein unstetes Abenteuerleben inspirierte seine Erzählungen ferner Schatzinseln in einer grenzenlosen, freieren Welt, in dessen Figuren er sich mit Herz und Seele versenkte.

Corto Maltese

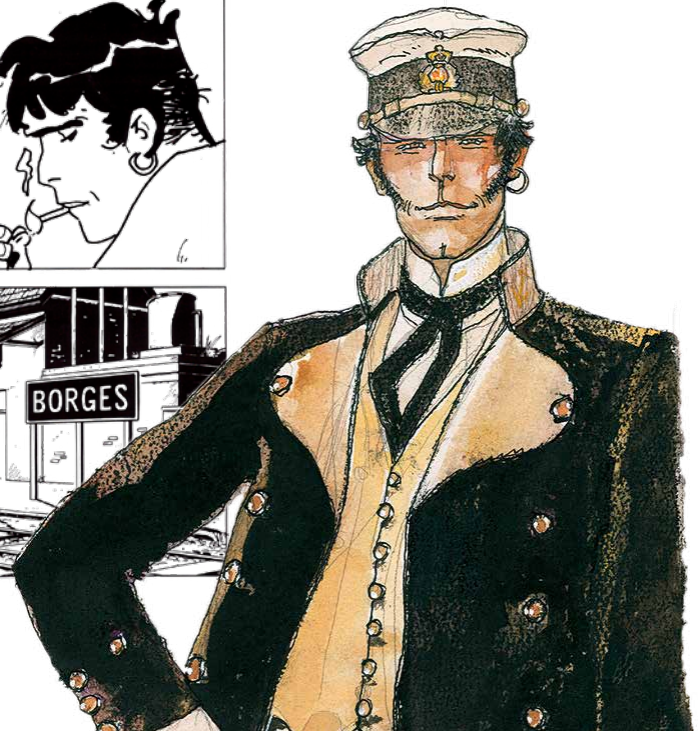
Nach einer gescheiterten Ehe zog Pratt 1959 zurück nach Europa, um in London für verschiedene Tageszeitungen und Verläge Abenteuer- und Kriegscomics zu zeichnen. Um ihm eine angemessene Plattform für seine Comics zu bieten, gründete der Unternehmer und Verleger Florenzo Ivaldi die Zeitschrift *Sgt. Kirk*. Im gleichen Jahr entstand die Figur, die Hugo Pratt berühmt machen würde: Corto Maltese. Nach vierzig Jahren bekam er die Freiheit nach Belieben zu schaffen, ohne an Verträge denken zu müssen. Das daraus entstandene Meisterwerk *Una Ballata del Mare Salato* (deutsch: *Südseeballaden*), welches als Erstes das Prädikat 'gezeichnete Literatur' erhielt, verhilft dem Held zur Kultfigur der Leser. Nach seinem internationalen Durchbruch zog Pratt nach Paris und arbeitete dort für das Magazin *PIF*. Als Serienheld schmückte Corto Maltese so eine Zeitschrift mit Millionenaufage. In den folgenden 25 Jahren erschienen 29 Geschichten, je etwa 20 Seiten lang, die den Seeman in allen Weltgegenden zeigt und ihn wesentliche Persönlichkeiten seiner Zeit treffen ließen (darunter Mörder und Deserteur Rasputin, Voodoo-Priesterin Golden-Rose-Mouth und Schriftsteller Ernest Hemingway). Kritiker feierten Pratts Werke. Ende der Achtziger verkauften sich pro Jahr fast eine halbe Million seiner Comics.



1995 erlag Hugo Pratt in Lausanne (Schweiz), seinem letzten Wohnort, einem Krebsleiden. Bis zum Ende seiner Zeit arbeitete er weiter an neuen Geschichten um Corto Maltese und erneuerte oder verbesserte, ganz im Stile von Hergé, seine älteren Arbeiten. Zu seinen letzten Arbeiten zählt die Veröffentlichung *Sein letzter Flug*, die die Geschichte von Antoine de Saint-Exupéry erzählt. Als Widmung an seine Werke steht heute in Grandvaux (bei Lausanne) eine Corto Maltese Statue, die Hugo Pratts Kulturbeitrag gedenkt. Originale seiner Aquarelle finden sich in Museen der Welt wieder.



Auszug aus Corto Maltese: Tango - Quelle: theslingsandarrows



DON MARTIN



Don Martin in seinem Atelier einige Jahre vor seinem Tod

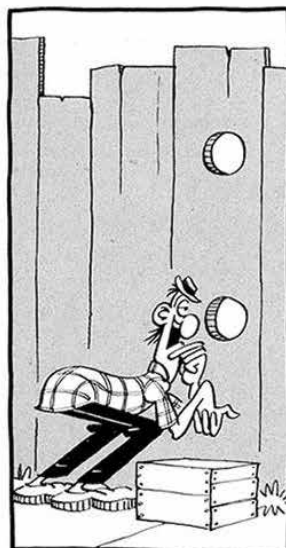
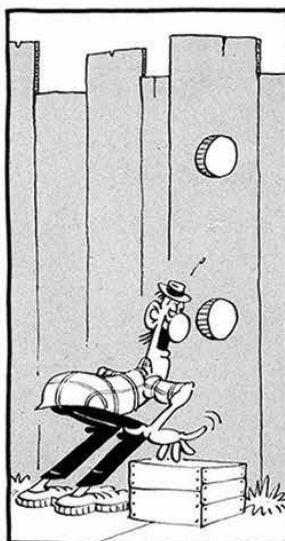
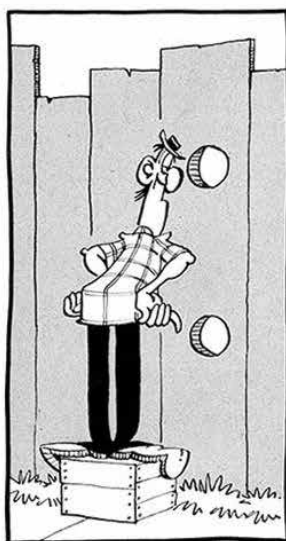
Die Karriere des amerikanischen Comiczeichners Don Martin war weder zielstrebig, noch von Glück gesegnet. Der 1931 in New Jersey geborene Künstler studierte Illustration an der Newark School of Fine and Industrial Art, sowie der Pennsylvania Academy of Fine Arts, arbeitete nach seinem Abschluss jedoch einige Jahre als Fensterschneider. 1956 begann er seine Karriere als freiberuflicher Comiczeichner und Illustrator und veröffentlichte seine ersten Werke im berühmten Mad Magazin.

Nach seiner Portfolio-Vorstellung im Verlag bekam er direkt seinen ersten Auftrag. Seine Figuren zierten einen schlaksigen Körperbau und ein eckiges Kinn. Die großen Nasen und nach unten gedrehten Zehenspitzen wurden schnell zum Markenzeichen - ein Stil der schnell wiederzuerkennen war. Er galt als Meister der Lautmalerei und kreierte typischerweise dynamische Motive. Sein Humor war dabei schwarz - seine Inspirationen, Plots und Themen oft bizarr und durchgeknallt. Seine prominente Arbeit im Mad Magazin, verlieh ihm daher den Namen 'Mad's Maddest Artist'. Die Comics von MAD waren satirisch und albern. Sie zogen allem einen klischeehaften Mantel über und stellten alles in einer verdrehten Spiegelwelt dar. Es ging vor allem um ganz alltägliche Situationen, die in ungeahnter Weise ausarteten.

Nach einem Streit um Tantiemen im Jahr 1987 verließ Don Martin den Verlag und endete damit dessen Erfolg. Beim Konkurrenten konnte er die bei MAD abgelehnten Werke weiterhin erfolgreich veröffentlichen. Seine Comics erfreuten eine ganze Generation an jugendlichen, die in den Comics Taboos und Absurditäten beschauen konnte. Don Martins Werke sind in den Büchern "MADs" große Meister: Don Martin Bd.1-3" im Panini-Verlag zu finden und 2012 neu veröffentlicht worden.



ONE FINE DAY UPTOWN



MAD
madmagazine.com

CHRIS WARE



Chris Ware | Art21

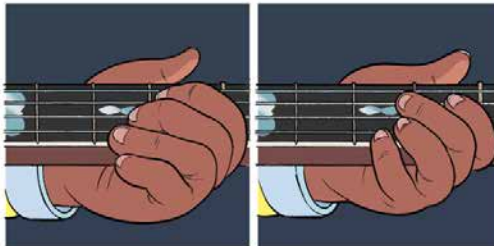
Franklin Christenson ‚Chris‘ Ware ist ein amerikanischer Comiczeichner. Seine ersten Werke veröffentlichte er in der studentischen Zeitung ‚The Daily Texan‘. Noch als Student der University of Texas in Austin wurde der junge Künstler von Art Spiegelman entdeckt, der Ware zur Beteiligung am Underground-, Independent- und alternativen Comicmagazin ‚RAW‘ einlud. Das dadurch gewonnene Selbstbewusstsein beflügelte ihn neue Drucktechniken zu

erkunden und seine Acme Novelty Library in Kooperation mit dem Fantagraphics Verlag zu veröffentlichen. Nach rund 16 Ausgaben begann er seine Serien selbst zu publizieren. Chris Wares Geschichten erkunden Themen wie soziale Isolation, emotionale Qualen und Depression. Zu seinen bekanntesten Werken, die er bis heute veröffentlicht, zählt nicht nur Acme Novelty Library, sondern ebenfalls Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth (2000), Building Stories (2012) und Rusty Brown (2019).



Chris Ware in „Chicago“ | Art21

Beinflusst sieht Ware sich selber durch diverse Künstler, darunter auch George Herriman (Krazy Kat). Sein Stil orientiert sich an der Linienführung von Hergé (ligne claire), welche seinen Charakteren harte Umrandungen verpasst. Die geometrischen Linien erinnern an am Computer gezeichnete Striche - wobei lediglich die Koloration in Wares Werken digitalisiert ist. Er macht sich satte Farben und einen realistischen Zeichenstil zu Nutze.



Auszug aus Rusty Brown von Chris Ware

