

Nr. 10
7,50 Euro

comicgate
MAGAZIN



Ausgabe X

- Leseprobe -

Welche Realität, Papa?

Crossover bei DC Comics

Von Christian Muschweck



Sind nicht alle Comichefte auch Träume mit einer eigenen Wahrheit?
 Aus: *Sandman* 18, 1990. Neil Gaiman, (Text), Kelley Jones (Zeichnungen), © DC Vertigo

Wenn ein großer Comicverlag wie DC Comics zum alljährlichen Crossover bläst, heißt das, dass er mal wieder so richtig die Muskeln spielen lässt. Das Event hat ein Erfolg zu werden: Es muss Aufmerksamkeit an sich binden, verbindlich sein sowie Abhängigkeiten zwischen den Serien etablieren und vertiefen.

Auch die Shared Universes der aktuellen Verfilmungen bei DC und Marvel sind im Grunde nichts anderes als permanente Crossover-Erzählungen, denn ohne Querbezüge und Verlinkungen sind die zahllosen Superhelden-Franchisen und -Serien gar nicht mehr denkbar. Sieht man aber einmal genauer hin, dann wirken Crossovers doch sehr oft wie die Quadratur des Kreises,

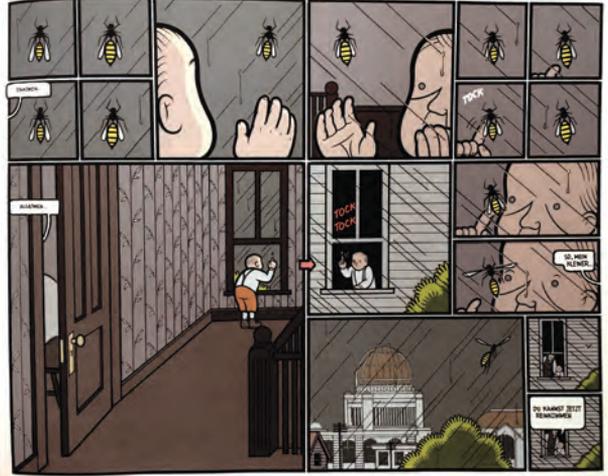
Zu viele Köpfe, die in zu viele Richtungen wollen, und spätestens beim nächsten Reboot fällt sowieso alles in sich zusammen. Wobei sich der Leser konsterniert fragen muss, was am Ende von all den dramatischen Ereignissen noch Bestand hat. Welche Realität bildet das aktuelle Heft dann überhaupt noch ab? Ja, welche Realität, Papa?!

Fortsetzung im Comicgate-Magazin 10

COMICS DES NEUEN JAHRTAUSENDS

1 Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth (Chris Ware)

Obwohl Chris Ware seine Geschichten über den klügsten Jungen der Welt bereits im letzten Jahrtausend in seiner *Acme Novelty Library* veröffentlicht hat, ist die Gesamtausgabe – erstveröffentlicht im Jahr 2000 – der wichtigste Comic seit der Jahrtausendwende. Seine innovative Verwendung von Panels reißt das Fenster auf und bläst eine frische Brise der Inspiration in die beinahe eingeschlafene Welt der Comics im ausgehenden Zwanzigsten Jahrhundert.



2 Scott Pilgrim (Bryan Lee O'Malley)

8-Bit-Retro-Chic, Manga-Revival und Slacker-Humor. In *Scott Pilgrim* feiert Bryan Lee O'Malley die Nostalgie und holt jeden damit ab. Der Comic macht stolz, Videospiele gespielt und das erste Mal ein Mädchen/einen Jungen geküsst zu haben.

3 Gute Nacht, Punpun (Inio Asano)

„How deep is your love“, fragen die Bee Gees. Inio Asano zeichnet und schreibt auf, wie tief man in die Psyche eines Menschen hinabsteigen kann. Die Geschichte um den kleinen Punpun beginnt als Coming-of-Age-Story und driftet ins Bizarre ab. Jede erheiternde Teenager-Episode wird mit einem Schicksalsschlag oder einer Sexfantasie konterkariert.

4 Tales Designed to Thrizzle (Michael Kuppermann)

Humor ist, was Michael Kuppermann draus macht. Seine Strips lesen sich wie ein Monty-Python-Skript. Eine Schlange und ein Stück Bacon reisen zurück in die Zeit und erklären Sir Francis Bacon, wie der Speck am besten serviert wird.

5 Dead Dead Demon's Dededede Destruction (Inio Asano)

(Außerirdische) Flüchtlinge kommen ins Land. Wir verschließen uns nicht nur vor ihnen, sondern lassen sie erschießen. Derweil hängt ihr Raumschiff über unseren Köpfen wie ein Damoklesschwert. Die Jugend hat keine Hoffnung mehr für ihre eigene Zukunft und versucht trotzdem damit klar zu kommen.

6 King City (Brandon Graham)

King City ist die Anti-Graphic-Novel. Brandon Graham zeichnet Rock'n'Roll. In meinem Regal hat diese rohe Form der Unterhaltung, dieser Foliant voll von Sex, Drogen und Musik seinen Platz gefunden – weil er eben nicht so poliert wie der Rest ist.

Merry X-Mas, Charlie Brown!

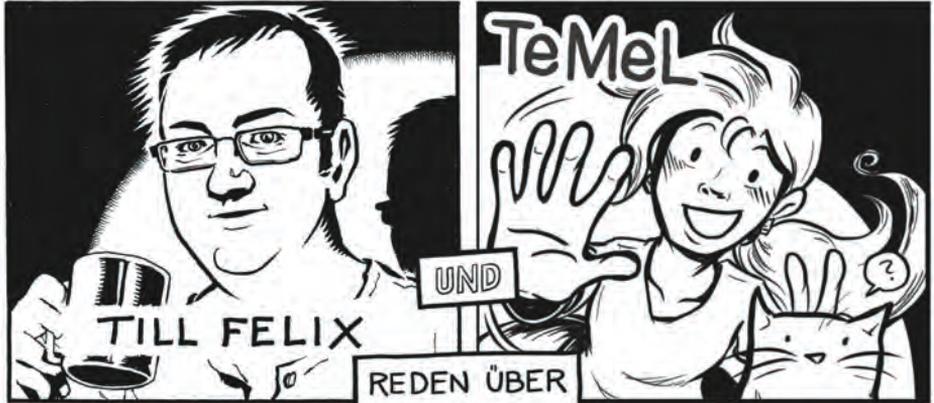
Von Thomas Kögel



X-Mas: Schon seit dem 16. Jahrhundert wird im englischen Sprachraum diese Abkürzung für „Christmas“ verwendet. Sie stammt vom griechischen Buchstaben X (Chi), mit dem das Wort Christos beginnt. Der Weg vom Buchstaben X zum Weihnachtsfest ist also sehr kurz, und deshalb soll dieses Magazin auch einen dazu passenden Beitrag enthalten.

Weihnachtliche Comics – solche, die von diesem Fest handeln, zu dieser Jahreszeit spielen oder in irgendeiner Form den Weihnachtsmann auftreten lassen – gibt es zuhauf. Zu zahllosen Serien existieren „Holiday Specials“ oder ähnliche Sonderausgaben. Statt solche Comics aufzuzählen, was schnell uferlos werden könnte, soll es hier um etwas anderes gehen: Wie sieht Weihnachten in einem über lange Zeit laufenden Zeitungscomic aus?

DAS COMIC-INTERVIEW



PERSPEKTIVE





Funktürme in Fritz Langs *Spione*. © Universum Film (UFA), 1928

Even Better Than the Real Thing

Comicfilme ohne Comicvorlage

Eine brillante Verfilmung von *Tim und Struppi* – mit echten Schauspielern? Ein magischer Kostümthriller in bester Alan-Moore-Manier? Diese Filme existieren – nur sind es leider keine Comicverfilmungen. Aber auch ohne gezeichnete Vorlage kommen sie der Neunten Kunst verblüffend nahe und schärfen den Blick für die Schwächen echter Adaptionen. **Roland Kruse** formuliert eine Liebeserklärung an ein paradoxes Filmgenre.

I. Typografie des Verbrechens

Hände in Samthandschuhen rauben Dokumente aus einem Safe, Attentäter in Leder rasen am Auto eines Ministers vorbei und erschließen ihn. Inmitten schulterhoher Aktenberge schreien sich Agenten und Ermittler am Telefon an. Schließlich stürmt ein Mann in Motorradmontur ins Büro des Polizeichefs: „Ich weiß, wer...“ – schon trifft ihn durchs Fenster eine Kugel. „Allmächtiger Gott, welche Macht hat hier die Hand im Spiele?“, stammelt der schockierte Zeuge. Da füllt das Gesicht des Bankers Haghi das Bild, gefolgt von drei riesigen Buchstaben: „ICH“.

Willkommen in der Welt der Comicfilme ohne Comicvorlage, einem von Film- wie Comicpresse weitestgehend unentdeckten Phantomgenre!

Dieser Status ist aus zwei Gründen verwunderlich: Erstens, weil ein Nachdenken über Filme, die wie Comicverfilmungen wirken, aber keine sind, dabei hilft, die Probleme echter Comicaaptionen leichter zu erkennen und zu benennen. Zumindest Comicfans sollten also seit jeher an dieser sehr speziellen Kategorie interessiert sein.

Zweitens, weil die Ursprünge des Comicfilms ohne Comicvorlage bis in die Stummfilmzeit zurückreichen – was nun wiederum kein Wunder ist, da sich Schrift und Bild damals im Kino fast so nahe standen, wie sie es im Comic bis heute tun. Aber nur selten gingen sie eine so lustvolle Verbindung ein wie in Fritz Langs Stummfilm *Spione* aus dem Jahr 1928, aus dem die oben geschilderte Szene stammt.

In diesem Prototypen des Superagentenfilms (mit Rudolf Klein-Rogge als Erzschorke Haghi) treiben neben den für den Stummfilm üblichen, hier sparsam eingesetzten Dialogzwischeniteln unter anderem Zeitungsschlagzeilen, Briefe oder Signaltafeln die Handlung voran. Hotellogos erleuchten die Dächer, über die Langs *Spione* klettern, eine mit Spezialtinte gekritzelte Chiffre löst sich

„Allmächtiger Gott - -
welche Macht hat hier
die Hand im Spiele - -?!“



Bad Banker: Rudolf Klein-Rogge in Fritz Langs *Spione*,
© Universum Film (UFA), 1928

COMICS, DIE NIEMAND AUSSER MIR ZU KENNEN SCHEINT

1 **Rahan (Roger Lecureux, André Chéret u. a.)**

Der französische Mochtergern-Conan-meets-Tarzan war der (mehr oder minder feuchte) Traum aller Bukarester Boys in den 1980ern. Das Wort Comic kannte man in Ceausescus Rumänien zwar noch nicht, aber man sprach davon, dass man „einen Rahan besitzt“. EINEN RAHAN!!!! Na ja, meist handelte es sich dabei um einen Heft-Rumpf, der auf seinen vielen Stationen durch Jungenzimmer seitenweise Andenken hinterlassen hatte. Egal. Es war ein Rahan. EIN ECHTER RAHAN! Zwar heißt es, dass der blonde Steinzeitjäger in Deutschland im Bastei-Verlag erschienen ist, aber bisher habe ich noch niemanden hierzulande getroffen, der „einen echten Rahan“ besitzt. Bitte meldet Euch!

2 **Alex (Mark Kalesniko)**

Diese existentialistische (Codewort für: depressive) Graphic Novel ist ein Kleinod aus dem an Schätzen reichen Fantagraphics-Katalog. Was als typisch selbstmitleidige Künstlerautobiographie beginnt, entwickelt eine lakonische Suggestivität und Leichtigkeit, der man sich nicht entziehen kann. Ein ehrlicher und tröstender Blick darauf, was mit unseren Hoffnungen, Träumen und Erwartungen aus der Kindheit passiert, sobald wir erwachsen werden.

3 **Nevada (Steve Gerber, Phil Winslade)**

Der ultimative Kampf zwischen einem Strauß, einem Las-Vegas-Showgirl und einem Killer-Lampenschirm. Ein zu dünner Storyfaden für eine sechsteilige Miniserie? Nicht, wenn man Steve Gerber heißt und durch das kurz vorher initiierte Vertigo-Imprint endlich jene Freiheiten bekommt, die einem im Genregefängnis zuvor verwehrt blieben. Es hilft natürlich ungemein, dass Phil Winslade mit grandioser Detailversessenheit und Einfühlungsvermögen Gerbers Welt, und vor allem die darin handelnden Figuren, mit seinem feinen Strich wachküssst und in Bewegung bringt. Diese Eso-Action-Serie macht einfach derbe Spaß und lässt Grant Morrison neidisch in der Ecke schmollen. Truly a „Lost Gem of Vertigo Comics“ (wenn ihr das in die Suchmaschine eingibst, findet ihr eine noch ausführlichere Video-Rezension von mir).

4 **Kaijumax (Zander Cannon)**

Extrem originelles, beinahe bescheuertes, und schließlich, nachdem man den ersten Trade durch hat, GENIALES Konzept. Hier crossovern Kaiju-Filme (japanische Monsterfilme wie Godzilla) mit Gefängnisserien wie *Oz* oder *Orange Is the New Black*. Kaijus sind in dieser futuristischen Welt die Loser, die Bad Boys, die Misfits. Sie sind zu groß, zu gefährlich, zu dumm, um in einer hochtechnisierten Informationsgesellschaft zu irgendwas nützlich zu sein. Deswegen greifen sie übermäßig zu Drogen und Gewalt und landen schließlich auf Kaijumax, einer Insel, wo sie von Menschen überwacht werden. Derweil sie sich im Gym mit dem Hochheben von Wolkenkratzen fit halten, werden Ausbruchsaktionen geplant. Korruption, Rap-Musik und Gewalt prägen dieses Peaktime-Drama, das zum besten gehört, was derzeit im US-Markt veröffentlicht wird.

5 **Unreal City (D.J. Bryant)**

Es wäre leicht, diesen Band, der mehrere Kurzgeschichten von D. J. Bryant zum ersten Mal versammelt, als Daniel-Clowes-Plagiat abzutun. Doch man würde damit der Qualität und Reife der Arbeiten nicht gerecht. Auch Burns, Ditko, Kafka, Lynch werden angespielt – aber ist nicht alles von etwas anderem inspiriert? Alle Geschichten handeln in gewisser Weise von Liebe und anderen Obsessionen. Die expliziten Darstellungen und die psychologische Tiefe, aber nicht

Proto-Vertigo aus Deutschland

Die vielen Gesichter der Piccolo-Serie *Jarro*

Von Christian Muschweck



Crossover und postmodernes Erzählen findet sich bei amerikanischen Comicserien vergleichsweise häufig, bei den deutschen Comics der 1950er und 1960er Jahre würde man eine solche Herangehensweise eher nicht vermuten.

Und doch gibt es sie.

Die heutigen Kleinverlage, die das Andenken an die deutschen Comics dieser Ära bewahren und manche Serien sogar fortschreiben, achten in aller Regel streng auf die Einhaltung eines nostalgischen Stils. So sind bei den Fortführungen der Reihen *Sigurd* und *Nick*, wie sie derzeit beim Ingraban Ewald Verlag erscheinen, sicher keine Überraschungen außerhalb des erwartbaren Horizonts der Comics von damals zu erwarten.

Auch in der rührigen Szene der Amateurzeichner, die sich an der Veröffentlichungsform dieser Zeit orientieren und vorzugsweise Streifenhefte gestalten, herrscht eine Vorliebe für den Stil der 1950er Jahre, auch wenn es durchaus erwachsenere und experimentellere Ansätze gab, wie man an Serien wie *Die Söldner* (Achim Danz) oder *Utopische Welt'* (diverse Künstler) sehen kann. Keine Serie jedoch war so extravagant, modern und gleichzeitig so nah an den amerikanischen Einflüssen der 1980er Jahre wie Dieter Böhm's *Jarro*, die in den Anfangstagen mit dem Untertitel „Mann des Dschungels“ erschien. Das erste – noch sehr schlecht gezeichnete – Heft erschien 1984 beim Norbert Dargatz Verlag und erzählt von Jarro, einem NASA-Astronauten, der nach einer Katastrophe mit seiner Rakete über einem afrikanischen Urwald abstürzt. Damit startete eine Reihe von Dschungelabenteuern, in deren Verlauf es der Held auch mit einem verrückten Wissenschaftler namens Samura zu tun bekommt, dem Bruder des gleichnamigen Schurken aus den *Akim*-Heften der 1950er Jahre, der im Dschungel abscheuliche Experimente durchführt.²

Jarro-Erfinder Dieter Böhm selbst war nie der Meinung, dass er ein großer Künstler war. Heute gibt er freimütig zu, dass seine ersten Hefte nicht gut gezeichnet waren. War doch einmal ein gelungenes Bild dabei, so konnte man sicher sein, dass es aus einem *Tarzan*-Comic oder ähnlichem abgezeichnet war. Ansonsten versuchte er, den Stil des frühen Hansrudi Wäscher zu imitieren, den er vor

allem wegen seiner Schwarz-Weiß-Kontraste bewunderte. Über die ersten zwölf Hefte hinweg entwickelte sich Böhm's Stil beachtlich, gleichzeitig zeigte sich aber auch, dass er noch ein viel entscheidenderes Talent hatte: Er konnte andere Künstler für sein *Jarro*-Projekt gewinnen, so dass er als Mann im Hintergrund die Reihe bald auf ein Niveau hob, das er als Fanzeichner nie erreicht hätte. Mit der Nummer 14 übergab Böhm den Zeichenstift an den jungen Jürgen Speh, auch bekannt unter dem Künstlernamen Geier. In dessen erstem Heft, es hatte den Titel „Der Gen-Mutant“, zählte es nicht mehr nur, irgendwie ein Heft fertigzustellen, stattdessen ging es auch darum, wie erzählt wurde. Stil spielte eine ebenso große Rolle wie der Inhalt.



Aus *Jarro* 16 - Insel der Krokodilmänner. Bilder von Jürgen Speh

Auch Speh ist in dieser Phase durchaus noch den Wäscher-Epigonon zuzurechnen, doch entwickelte sich die Story zunehmend in eine Richtung, die bisher im Wäscher-Stil undenkbar gewesen wäre. Jarro war bald nicht mehr der ursprüngliche Mix aus Astronaut und Dschungelheld, sondern wurde zum Agenten des amerikanischen State Departments weiterentwickelt, der für tot gehalten wird und deshalb brisante Aufträge aller Art erledigen kann. Das bedeutete langsam, aber sicher Abschied nehmen von Wäscher-Country. Zwar spielten die Geschichten immer noch in Urwäldern, auf Inseln und im Weltraum, aber der Tonfall wurde härter und verlor die Naivität der ersten Hefte. Speh krönte seinen Lauf mit einem spannenden Weltraumabenteuer, welches damit endet, dass Jarro auf einer Südseeinsel notlandet und sich von seiner Verpflichtung als Agent fürs erste verabschiedet. Er taucht für ein paar Jahre unter.

„Eine gute Adaption bringt immer ein neues Element hinzu“

Frauke Pfeiffer sprach mit Michael Vogt über die Comicadaption der Jugendbuchreihe *Mark Brandis*



Hallo Michael, Du adaptierst und zeichnest für den Panini-Verlag Teile der Hörspielreihe Mark Brandis. Wie kam es zu dem Projekt?

Tatsächlich adaptiere ich die Buchreihe *Mark Brandis* von Nikolai von Michalewsky, die auch die Grundlage für die Hörspiele darstellt – das hat Panini in einer der ersten Pressemitteilungen vor zwei Jahren verwechselt, seitdem hält sich das hartnäckig.

Aber ohne die Hörspiele hätte es den Comic trotzdem nicht gegeben: Als langjähriger *Brandis*-Fan bin ich natürlich irgendwann auf die gestoßen und habe darüber Kontakt zu deren Macher Balthasar von Weymann bekommen. Der hat mich gefragt, ob ich nicht Lust hätte, die eine oder andere Illustration zu *Mark Brandis* zu zeichnen – und von dort aus war die Idee zu einer Comicumsetzung nicht mehr so weit. Balthasar war es auch, der die Kurzgeschichte „Aufbruch ins Weltall“ (erschien 2012 in *ZACK*) als ersten Testballon vorschlug und mir den Kontakt zur Witwe des Autors, Reinhild von Michalewsky, ermöglichte.

Was reizt Dich daran, einen vorhandenen Stoff in ein neues Medium zu übertragen?

In diesem speziellen Fall ist es natürlich so, dass ich schon als Jugendlicher beim ersten Lesen der Bücher Bilder im Kopf hatte, die ich nun freisetzen kann. Die Möglichkeit, diesen Klassiker der deutschen Science-Fiction ein wenig zu entstauben und vielleicht auch einer neuen Generation von Lesern zugänglich zu machen hat dann noch einen ganz eigenen Reiz.

Wie planst Du und gehst die Adaption an? Zum Beispiel muss ja der Inhalt auf eine bestimmte Anzahl von Seiten passen. Hast Du Dich am Anfang vielleicht sogar verplant oder hat es von Anfang an hingehauen?

Ich habe das erste Buch nach Szenen aufgeteilt, den Platzbedarf für jede Szene grob anskribelt und dann einen ungefähren Seitenplan aufgestellt. Da bin ich auf einen Mindestumfang von 50 bis 60 Seiten gekommen. Weil alle vier Bücher des Zyklus, den ich umsetzen möchte, etwa die gleiche Länge haben, hatte ich damit meine eigene Vorgabe für die jeweiligen Alben. Ich habe das etwas präziser auf 56 Seiten pro Band beschränkt, wobei Band 2 auf 58 Seiten kam, bei Band 3 haut es aber wieder hin.

Einsteigseite des zweiten Albums

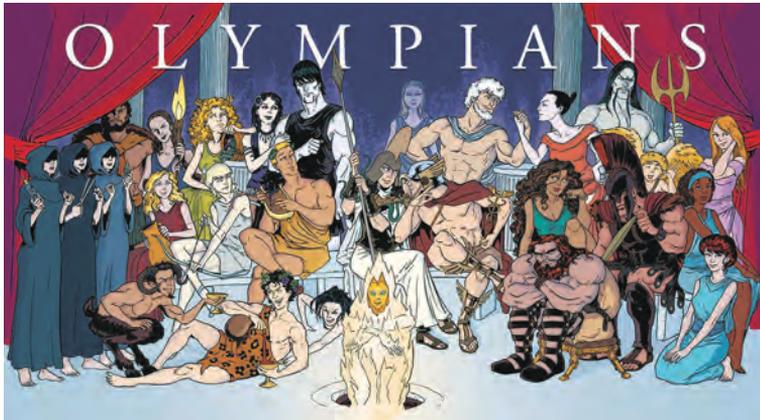


Fortsetzung im
Comicgate-Magazin 10

Zwischen Freiheitswunsch und Schicksal

Göttliche Väter und ihre Söhne
in George O'Connors *Olympians*

Von Jan-Niklas Bersenkovitsch



Der Künstler George O'Connor hat die alten Geschichten um die griechischen Götter adaptiert, um sie zu einem kohärenten Thema zu kombinieren: in diesem Fall der Kampf der Generationen und die häufige Ähnlichkeit von Kindern zu ihren Vätern. Er nahm dabei lose Fäden aus den Mythen auf und wob sie zu einem Thema, das sich durch die ganze Serie zieht, und hält sich dabei trotzdem an das Original.

[Fortsetzung im Comicgate-Magazin 10](#)