

WEB COMIC



Seit neuestem gehört auch der Vorabdruck eines Albums eines deutschsprachigen Künstlers wieder mit zum Konzept von ZACK. Doch bei einem Album in vier Teilen sind das gerade mal drei Alben im Jahr. Eigentlich viel zu wenig für die unglaublich vielfältige Kreativität der Künstler, die viel weniger bekannt sind als ihre frankobelgischen Kollegen. Da der Platz in einem gedruckten Magazin aber leider nicht auf Bäumen wächst, machen Zeichner aus dieser Not eine Tugend und veröffentlichen ihre Comics gleich selbst und zwar online!

Inzwischen haben viele Comic-Zeichner und Cartoonisten das Internet als Veröffentlichungsplattform für sich entdeckt. Im Internet gibt es Platz für jede Kunstform der Comics oder Cartoons. Der Vorteil dieser Art der Publikation dürfte für jeden einleuchtend sein: während die Preise für gedruckte Comics trotz Globalisierung und Druckereien in Slowenien, Polen, China, Spanien usw. immer weiter steigen und die Budgets der Fans stark in Anspruch nehmen, ist das Internet schnell und damit aktuell. Außerdem ist die Online-Publikation der eigenen Werke, wenn man das technischen Equipment besitzt, nahezu umsonst. Das ist natürlich gerade für Newcomer eine sehr bedeutende Sache, denn sie können das Internet nutzen, um ihren Comics/Cartoons einen steigenden Bekanntheitsgrad zu verschaffen. Dadurch werden ggf. auch Verlage auf die Werke aufmerksam und vielleicht gibt es auf diesem Wege einen Vertrag für das gedruckte Medium.

So kommen interessierte Leser in den Genuss gratis neue Comics lesen zu können, bevor diese Comics vielleicht irgendwann mal als Album käuflich erwerbbar sind. Damit arbeiten die Zeichner praktisch für lau in der Hoffnung auf den großen Durchbruch. Dieses Eigenengagement der Zeichner kann und will auch ZACK nicht ignorieren. Darum gibt es in ZACK ab jetzt eine neue eigene Rubrik für Webcomics, die brandneu sind oder bisher eventuell in AKTUELLES nur kurze Erwähnung fanden.

Den Online-Weg ging auch der Comic-Zeichner und Szenarist Erik, der im Januar 2009 die ersten zwei Episoden seines Comics „Deae ex machina“ veröffentlichte. Jeweils monatlich wird die Story um 1-2 Episoden ausgebaut. Rund um das Werk gibt es auf der Homepage jede Menge Begleitinformationen zum Comic.

www.eriks-deae.de

Das Interview führte Michael Hüster im Februar 2009.

ZACK: Hallo Erik! Kurz zu deiner Person. Wo wohnst du, was hast du beruflich bisher so getrieben und wie bist du zum Comic-Zeichnen gekommen?

Ich wohne in Saarbrücken, direkt an der deutsch-französischen Grenze, und hab bereits als Kind meine Liebe zu Comics entdeckt. Schon zu Grundschulzeiten hingen die Wände meines Zimmers voller Zeichnungen – genau wie heute. Logischerweise folgte dann ein Grafik-Design-Studium und der Weg in die Werbung. Für ein paar Jahre hab ich also die Comics aus den Augen verloren, bin dann aber mit umso größerer Leidenschaft zurückgekehrt.

ZACK: Im Januar 2009 startete nach einer Hobby-Phase dein Webcomic Eriks Deae ex machina als ernsthaftes Projekt. Stelle das Projekt bitte kurz vor...

Deae ex machina ist ein privater Internet-Comic, der jeden Monat eine neue Folge der Abenteuer um die drei nordischen Schicksalsgöttinnen bietet. Er erzählt die Geschichte der Nornen Urd, Skuld und Verdandi, die in den Goldenen Zwanzigerjahren erstmals seit Jahrhunderten wieder gezwungen sind, in das Schicksal der Welt einzugreifen.

Um die Welt vor einem vorzeitigen Ende zu bewahren, benötigen sie jedoch die Hilfe eines sterblichen Verbündeten. Als Träger eines magischen Amuletts eig-

net sich der junge Flieger Chris besonders dafür, drei uralte magische Module in längst vergangenen Zeiten aufzuspüren und zu vernichten. Ihre gemeinsamen Abenteuer führen ihn und die drei Nornen im Laufe der Geschichte zu sehr unterschiedlichen Orten in verschiedenen Zeiten, etwa in die Antike oder das Mittelalter.

Die Deae sind also eine Zeitreise-Fantasy vor historischen Hintergründen, die an jedem Monatsersten fortgesetzt wird. In der Regel mit zwei neuen Kapiteln und etwa 15 bis 20 neuen Seiten.

ZACK: Deae ex machina: Dieser ungewöhnliche Name deines Comics bedarf der Erklärung.

Der berühmte Deus ex machina war im antiken griechischen Theater ein Schauspieler, der von einem Kran auf die Bühne herabgelassen wurde. Er verkörperte einen Gott, der den irdischen Helden des Theaterstücks in letzter Minute retten sollte. Genau wie die Nornen Urd, Skuld und Verdandi. Deae ex machina heißt also nichts anderes als die „Göttinnen aus der Maschine“.

ZACK: Wie bist du auf die Idee mit den geschichtlichen Zeitebenen gekommen? Bist du Geschichtsfan?

So wie wir alle, oder? Alles, was schon passiert ist auf unserer Welt, ist genauso spannend wie das, was noch passieren wird. Aber für einen Zeichner entsteht der Reiz der vielen Zeitebenen auch daraus, immer wie-

der andere historische Dekore und Outfits darzustellen. Ich bewundere Comic-Künstler, die genug Geduld haben, über hunderte von Seiten stets die gleichen Personen im gewohnten Look zu inszenieren. Bei mir werden die Nornen von Szene zu Szene mit neuem Zeitkolorit versehen.

ZACK: Du hast dir sehr viel Mühe mit deiner Comic-Homepage gegeben. Neben dem Comic gibt es sehr viele Begleitinformationen. Was können die Leser deiner Seite noch alles rund um den Comic entdecken?

Die Website bietet neben der reinen Comic-Geschichte auch ihre Entstehungsgeschichte. Im virtuellen Atelier können die Leser mir sozusagen bei der Arbeit über die Schulter schauen. Hier sind alle Entstehungsphasen des Comics festgehalten, wie Studien zu den vielen Zeitebenen, die Seitenkompositionen in Form von nächtlichen Scribbles, die Bleistiftversionen der Seiten bevor sie getuschelt werden und natürlich die Pleiten und Pannen, die sich leider nie ganz vermeiden lassen.

Comic-Kennern oder Lesern, die selbst zeichnen, gewährt das Atelier somit jeden Monat neue Einblicke in die Entstehung der Deae.

Zusätzlich gibt es Hintergrundinformationen zu den handelnden Charakteren und ein unterhaltsames Glossar, das bei Bedarf die historischen Zusammenhänge erklärt. Neben den Abenteuern der Deae gibt es also von Monat zu Monat viel Neues zu entdecken.

ZACK: Was treibt dich denn nun wirklich an, jeden Monat eine Comic-Folge von Eriks Deae ex machina ins Internet zu stellen?

Mich interessieren die Reaktionen der Leser! Bisher hab ich Comics nur für mich selbst gemacht, das ist so, als wenn man zum Singen in den Keller geht. Ich wollte einfach mal vor Publikum singen und dann mit den Zuhörern darüber plaudern. Das ist übrigens das Tolle an einem Web-Comic! Die Reaktionen kommen sofort und jedes Interesse an der eigenen Arbeit verleiht uns Autoren und Zeichnern Flügel.

ZACK: Inzwischen bist du bei 6 Kapiteln mit 60 Seiten angekommen. Auf welche Länge ist das Projekt angelegt?

Ich plane mit rund 30 Kapiteln, wage aber keine Prognose über die Gesamtseitenzahl. Zwar kann ich die Dialoge der allerletzten Seiten im Schlaf herunterbeten, aber die genaue Seitenzahl eines Kapitels ergibt sich erst, wenn ich die Szene ausgestalte.

Aber grob 250 bis 350 Seiten machen schon klar, dass mich längere Comic-Erzählungen schon immer fasziniert haben.

ZACK: Wird das ein One-Shot oder ist Eriks Deae ex machina als Serie angelegt?

Deae ex machina ist eine abgeschlossene Geschichte, die alle handelnden Charaktere bis zum bitteren Ende der Story führt. Aber auch bei einem One-Shot hält man sich natürlich immer ein Hintertürchen offen. Mehr sollte ich heute aber nicht dazu sagen.

ZACK: Kannst du dir nach drei Folgen schon ein Bild machen, wer deinen Comic liest?

Dafür ist es leider noch zu früh, die Website lernt ja gerade erst laufen. Aber die Deae sprechen durch ihren erzählerischen Aufbau und ihre Tonality eher erfahrene Comic-Leser an. Die ersten Reaktionen in den Foren spiegeln das auch durchaus wider.

ZACK: Welche (technischen) Hürden musstest du überwinden, bis du dein Projekt im Internet interessierten Comic-Lesern präsentieren konntest?

Zunächst hab ich mich gefragt, wie ich selbst gerne einen Comic im Web lesen möchte. Wie groß sind die Seiten, wie schnell können sie sich aufbauen, brauchen sie Farbe und solche grundsätzlichen Dinge. Das sind die Voraussetzungen dafür, dass ein Comic auch am Monitor angenehm zu lesen ist.

Technisch ist im Web heute fast alles möglich, vorausgesetzt, man kennt ein paar nette Webfreaks, die ihren Spaß daran haben, ein solches Projekt zu unterstützen. Auf das eigentliche Zeichnen hat die Veröffentlichung im Web aber kaum Einfluss.

ZACK: Hast du dich bei anderen Comic-Bloggern vorher über die Veröffentlichungsart und deren Möglichkeiten informiert?

Nein, ich hab einfach angefangen. Irgendwann war die Hobby-Phase im Kopf abgeschlossen und dann kam eben dieser Versuch, an das Thema Internet-Comic heranzugehen. Ich wollte meinen eigenen Weg gehen, meine eigene Interpretation finden. Was aber nicht bedeuten soll, dass andere Wege nicht genauso zum Ziel führen können.

ZACK: Trotz der gegebenen technischen Möglichkeiten werden Internet-Comics eher immer recht klassisch angelegt, sowohl im Zeichenstil als auch in der Panel-Aufteilung. Woran könnte das deiner Meinung nach liegen? Wie hast du deinen Comic technisch umgesetzt?

Im Vergleich zu anderen Medien wie Buch, Film oder Theater bietet nur der Comic die Möglichkeit, selbst über Reihenfolge und Tempo beim Erfassen der medientypischen Elemente zu bestimmen. Wenn ich mich selbst beim Lesen beobachte, merke ich, dass ich zuerst eine oder mehrere Seiten überfliege. Ich erfasse also die Handlung, die sich in den einzelnen Panels abspielt, atme ihre Atmosphäre ein und lese erst anschließend die Dialoge oder Szenenbeschreibungen. Bei einem Buch ist das nicht möglich, da alle Seiten zunächst gleich aussehen und auch Film oder Bühnenstücke geben uns Zuschauern den zeitlichen Faktor vor.

Comic-Leser sind aber keine Zuschauer, sie sind Gestalter. Jeder von ihnen formt in seinem Kopf ein ganz individuelles Comic-Erlebnis. Wenn man nun einen Webcomic macht, der als Flash-Animation ein Bild nach dem anderen zeigt und somit dem Leser den Rhythmus vorgibt, verzichtet man auf eine wesentliche Stärke klassisch angelegter Comic-Seiten – meist ohne die Qualitäten eines echten Films zu erreichen.

Entsprechend bleiben viele Internet-Comics beim gewohnten Seitenaufbau. Die Deae natürlich auch. Sie werden ganz klassisch mit Bleistift und Tusche gezeichnet, eingescannt und anschließend digital koloriert.

ZACK: Hast du den Eindruck, dass Deae auch einmal als Print-Produkt seinen Weg machen könnte?

Na klar, rein technisch ist der Comic auf beides vorbereitet. Und beim

Zeichnen, Schreiben oder Recherchieren spielt es für mich keine Rolle, in welchem Medium die Geschichte später gelesen wird. Das ist wie beim Kochen. Wo die Gäste das Gericht genießen, hat keinen Einfluss auf den Spaß bei seiner Zubereitung.

ZACK: Wo liegen für dich die Vorteile eines Internet-Comics gegenüber eines gedruckten Comics? (zum Beispiel ist die Herstellung erheblich billiger) Was kann der Internet-Comic ggf. mehr leisten?

Internet-Comics können natürlich subjektiver oder eigenwilliger sein, da sie keinen erprobten Erfolgsrezepten folgen müssen, um die enormen Druckkosten wieder einzufahren. Experimentieren kostet im Web nicht viel. So entstehen für die Autoren neue Freiheiten bei Art, Aufbau und Länge der Geschichten. Bei der Website Deae ex machina wollte ich aber noch weiter gehen. Sie ist sozusagen die DVD-Version eines Kinofilms und bietet dem Leser neben dem Comic auch gleich das Making of sowie zahlreiche Hintergrund-Informationen zur Welt der Deae. Und die besteht natürlich nicht nur aus den reinen Comic-Seiten, sondern aus allen Gedanken rund um die Charaktere und Zeitebenen.

ZACK: Liegt die Zukunft des Comics im Internet oder wird sich deiner Meinung nach parallel auch immer eine gedruckte Version behaupten?

Immer! Als die ersten Happy Tree Friends-Filme kostenlos im Web zu sehen waren, haben viele gedacht: Das ist der Anfang vom Ende des Kinos, des TVs und der DVD. Heute sorgen die Baumfreunde aufgrund ihrer Web-Bekanntheit für Quote im TV und beschern dem DVD-Handel glänzende Umsätze. Eines Tages werden Internet-Comics das auch können. Sie werden ein ganz normaler Bestandteil von medienübergreifenden Konzepten sein.

Comic, Webcomic, Zeichentrickfilm, Realverfilmung, PC-Spiel und Romanversion – und vielleicht steht sogar mal ein Internet-Comic am Anfang dieser Kette.

ZACK: Wird sich der Comic insgesamt durch den Internet-Comic verändern?

Da bin ich gespannt. Letztlich folgen Comics festen Spielregeln, genau wie Filme oder Bücher. Irgendwann hat sich ein Grundrezept durchgesetzt, das mit großer stilistischer Vielfalt bis heute immer wieder neu interpretiert wird. Die Ausnahme im Web bilden Flash-animierte oder interaktive Webcomics, die gerade beginnen, ihr eigenes Genre zu bilden. Der gedruckte Comic wird aber eher von den Werken anderer Comic-Kulturen getrieben und dadurch letztlich vielfältiger. Und das ist immer gut.

ZACK: Durch die Veröffentlichung auf Comic-Seiten und Blogs gelingt es immer wieder verschiedenen Künstlern, Buchversionen bei Verlagen zu veröffentlichen. Sieht so aus, dass der Weg über das Internet eine echte Chance für Künstler darstellt...

Auch eine Hoffnung von dir?

Na klar, die Deae in der Druckversion, das wäre ein Ding! Aber die Chancen liegen auch auf Seiten der Verlage. Normalerweise stellt man dort Comic-Projekte mit einer Story-Beschreibung und ein paar realisierten Seiten vor. Aber wie eine fertige Geschichte tatsächlich wirkt und welche Intensität oder erzählerische Qualitäten sie später entwickelt, lässt sich bei einem Debütanten so kaum vorhersehen. Bei einem Webcomic kann ein Verlag all das sehen, ohne einen einzigen Cent in seine Realisierung investieren zu haben. Dazu geben die einschlägigen Foren Hinweise auf das Interesse der Leser. Internet-Comics stehen also nicht in Konkurrenz zum klassischen Comic, sie bilden eher eine Bühne für noch unveröffentlichte Arbeiten. Das ist aber kein Grund, ihre Qualitäten zu unterschätzen.

ZACK: Liest du auch selbst Online-Comics? Wenn ja, welche? Welche würdest du ggf. empfehlen?

Die deutsche Online-Szene lerne ich gerade erst kennen, durch die Nähe zu Frankreich hab ich bisher meist nach Westen geschaut. Dort kann ich coconino-world.com wärmstens empfehlen, sofern man des Französischen oder Englischen mächtig ist. Das ist ein unabhängiges Portal mit vielen Comics auf sehr hohem grafischen Niveau. Nach ein paar Minuten hat man glatt vergessen, dass man eigentlich im Web ist.

ZACK: Liest du auch Comic-Print-Medien? Zum Beispiel ZACK?

Bei meinem letzten Umzug musste ich meine Comic-Sammlung für den Transport zwangsläufig wiegen und kam auf gut zwei Tonnen Papier. Und das ist fünf Jahre her...

Mit ZACK verbindet mich außerdem eine lange Liebe zum Medium Comic. Ich war noch ein Knirps, als die stilistische Vielfalt von Comic-Magazinen wie ZACK mich begeistert hat. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Die Einflüsse der vielen Stilrichtungen lassen sich noch heute in jedem Panel der Deae ex machina erkennen.

ZACK: Erik, vielen Dank für die Infos rund um deinen Online-Comic und viel Erfolg für „Eriks Deae ex machina“!



Erik

