

Comic | ICSE 2016 Spezial: Interview mit Ivan Brandon und Nic Klein

Ivan Brandon und Nic Klein, das Kreativ-Team des Sci-Fi Westerns ›Drifter‹, hat auf dem Comicsalon ein neues Album vorgestellt: Die deutsche Erstveröffentlichung ihres früheren Werkes ›Viking‹. Bereits das knallgelbe, poppige Cover lässt ahnen, dass dieser Comic mit den Erwartungen bricht, die sein Titel evoziert. Und wie **BORIS KUNZ** im Gespräch mit dem amerikanischen Autor und dem deutschen Zeichner herausfand, ist das auch genau das, was die Jungs wollten.



Die Brüder Finn und Egil sind zwei furchtlose und brutale Krieger mit einem Hang zur Selbstüberschätzung und die sich mit ihren Plünderungen in der letzten Zeit etwas zu viele Feinde gemacht haben. Und sie sind drauf und dran, sich richtig dicken Ärger einzuhandeln, als sie sich mit einem ehemaligen Leibwächter einer Wikingerprinzessin einlassen, der vorhat, die rothaarige und blaublütige Schönheit für ein dickes Lösegeld zu entführen.

Mit dem furiosen ›Viking‹ gelingt Brandon und Klein eine Gratwanderung zwischen Einlösung und Verweigerung von Erwartungen, zwischen schräger Ästhetik und bildgewaltigem Epos. Manchmal erinnert der wilde Stilmix der Zeichnungen an eine Verbeugung vor den innovativeren Superheldenzeichnern der Achtziger. Dennoch verleiht Nic Klein seinen Figuren genau die Art von martialischer Wucht, die man bitteschön von Wikingerkriegern auch erwartet. Auch auf der Dialogebene wechseln sich fast schon tarantinesque Dialoge über Verdauungsbeschwerden mit düsterer Poesie ab: »Ich will, dass der Sohn deines Sohnes Sterne in seinen Händen hält.«

Statt wilden Schlachtengetümmels und Nordmänner-Folklore erwartet den Leser eine Erzählung, die sich fast schon kammerstückartig auf eine Handvoll Protagonisten und deren Lebensentwürfe konzentriert. Angesiedelt ist sie in einer historisch schwer greifbaren Kunstwelt, die durch den ständigen Wechsel von Pathos und Tiefe mit ungewöhnlichen Albernheiten einen ganz eigenen, schwer beschreibbaren Flair entwickelt. Nicht immer ganz geschmackssicher und stimmig, aber auf jeden Fall ein eigenständiges und ungewöhnliches Leseerlebnis.

TITEL kulturmagazin: Was kam bei ›Viking‹ zuerst: Die Geschichte oder das Wikinger-Setting?

Ivan Brandon: Ich wollte schon seit langer Zeit eine Geschichte über Brüder machen. Ich habe selbst ein paar Brüder, und die Dynamik zwischen Geschwistern ist eine sehr interessante Sache, mit der man als Autor gut spielen kann. Und ich wollte immer schon eine Wikingergeschichte erzählen, also habe ich das mit der

Brüdergeschichte verbunden.

Allerdings haben Wikingergeschichten die Tendenz, eine ganz spezielle Nische zu bedienen, und nur Leute anzusprechen, die ›Dungeons and Dragons‹ spielen. Das wirkt oft ein wenig albern, mit Runenlogos und so weiter. Das ist weit weg vom Mainstream und für Leute, die nicht zu diesem sehr engen Kreis von Fans gehören, wenig ansprechend. Ich wollte etwas machen, was breiter aufgestellt ist, mit einem einzigartigen Design, das mehr Leute als nur diese Fans anspricht. Als ich über so etwas nachgedacht habe, schien es mir nur logisch, in dem Wikingerverumfeld eine eher ungewöhnliche Geschichte zu erzählen.

Das ist dann auch der Grund für den sehr einzigartigen visuellen Stil?

Brandon: Ich glaube, die Leute haben eine ganz bestimmte Vorstellung davon, wie eine Wikingergeschichte aussehen muss. Wenn ich dir erzähle, dass wir ein Wikingercomic gemacht haben, wirst du dir etwas ganz Bestimmtes darunter vorstellen. Und davon wollten wir genau das Gegenteil machen. Etwas, das überhaupt nicht so aussieht, wie man es erwarten würde.

Nic Klein: Man würde etwas sehr Monochromes erwarten, mit vielen Erdtönen. Also haben wir es hell und bunt gemacht. Es sieht ein bisschen nach Punkrock aus.

Brandon: Nicht wie Prinz Eisenherz.

Oft vermischt Ihr sehr unterschiedliche Zeichenstile auf einer Seite. Wer hat die Entscheidungen getroffen, welches Panel welchen Look haben würde?

Klein: Das habe ich einfach nach Gefühl entschieden. Ich frage da nicht erst bei Ivan nach, ob ich ein bestimmtes Panel malen statt zeichnen darf - ich male es einfach. Meistens fand Ivan das dann auch cool.

Brandon: Es waren nur Kleinigkeiten ganz am Anfang, bei denen ich bestimmte Vorschläge gemacht habe. Meistens läuft unsere Zusammenarbeit so, dass wir uns einfach unterhalten, ich ein paar Vorschläge mache, und Nic dazu »ja« oder »nein« sagt.

Für ›Drifter‹ habt Ihr Euch aber für einen ganz anderen visuellen Stil entschieden. Warum das?

Klein: Seit ›Viking‹ waren ja sechs Jahre vergangen, meinen Stil hatte ich also sowieso schon weiter entwickelt, weil ich in dieser Zeit an einem Haufen anderer Comics gearbeitet hatte. Was die Farben angeht, ist ›Drifter‹ immer noch sehr hell, aber ich wollte, dass es organisierter aussieht als ›Viking‹. ›Viking‹ ist viel verrückter und chaotischer, weil das zu der Geschichte und den Figuren passte. Aber ›Drifter‹ brauchte ein konsistenteres Aussehen. Da gibt es schon so viele Figuren - wenn man jetzt auch noch anfangen würde, im Zeichenstil zu springen, würde das wahrscheinlich sehr schnell zu verwirrend werden.

Was war bei ›Drifter‹ die Ursprungsidee für die Geschichte? Wie hat sich der Pitch dafür angehört?

Brandon: Den Pitch für den Verlag kann ich dir jetzt nicht verraten, weil ich damit das gesamte Geheimnis der Serie preisgeben würde. Im Grunde war es so, dass Nic und ich viel zusammengearbeitet haben, nach ›Viking‹ ja noch eine Weile für DC. Und dann ist eine ganze Zeit vergangen und wir haben uns irgendwie - vermisst! Wir wollten wieder etwas zusammen machen. Ich sagte zu Nic, wenn wir ein Projekt zusammen machen wollen, dann sollte es eine länger laufende Serie sein. Also überleg dir gut, was du gerne zeichnest, denn das wird dich eine ganze Weile beschäftigen.



Ivan Brandon (2009)

Abb: Kristyn Ferretti

Nic sagte dann, dass er gerne Science-Fiction machen würde. Darauf habe ich ihm erzählt, dass ich da schon länger im Kopf mit einer bestimmten Idee herumgespielt habe. Daraufhin hat er mir erzählt, dass auch er schon länger eine Idee im Kopf hat. Und obwohl diese Ideen überhaupt nicht identisch waren, haben sie sich irgendwie ganz gut miteinander verknüpfen lassen. Und aus all diesen komischen Teilen ist dann ›Drifter‹ entstanden. Mehr als alles andere, an dem ich bisher gearbeitet habe, ist es eine Teamarbeit.

›Drifter‹ erinnert von der Dramaturgie her viel stärker an moderne Fernsehserien als an eine Comicserie. Haben Fernsehserien dich beeinflusst?

Brandon: Absolut! Ich bin geradezu besessen von vielen HBO-Serien wie ›Deadwood‹ oder ›The Wire‹. Die haben ein sehr ausgewogenes, bedachtsames Erzähltempo. Es gibt einen dramaturgischen Bogen, der ist abgeschlossen, dann wartet man auf die nächste Staffel, und ein paar Monate später ist es soweit und der neue Bogen beginnt. Diese Art des Erzählens gefällt mir sehr.

Vor allem in der Art, wie ich Dialoge schreibe, versuche ich, so gut wie die Autoren von ›Die Sopranos‹ oder ›The Wire‹ zu sein. Natürlich werde ich niemals so gut sein, aber davon träume ich. An denen orientiere ich mich viel mehr als an anderen Comicautoren. Das hat auch wieder damit zu tun, dass ich immer versuche, Comics zu machen, die sich nicht wie andere Comics anfühlen. Comicautoren gehen oft sehr erprobte Wege, und so etwas wollten wir überhaupt nicht tun. Wir bekommen auch sehr oft die Rückmeldung, dass sich unsere Comics von anderen sehr deutlich unterscheiden – ob man sie nun mag oder nicht.

Du kennst also schon das Ende und den kompletten Bogen der Geschichte. Wie lang soll sie denn werden?

Brandon: Darüber diskutieren wir gerade noch. ›Drifter‹ wird keine besonders lange Serie werden. Weil es auch eine Mystery-Serie ist, haben wir die Verantwortung, sie in einem vernünftigen Zeitrahmen zu Ende zu führen, bevor die Fans uns umbringen. Das Ende der Geschichte kannten wir schon ganz am Anfang, aber es gibt jetzt einen kürzeren und einen längeren Weg, um zu diesem Ende zu kommen. Jetzt müssen wir uns darüber klar werden, welchen dieser Wege wir einschlagen wollen. Das wollen wir an diesem Wochenende entscheiden.

Wie viele Ausgaben im Voraus sind denn schon geschrieben?

Brandon: Nicht viele, etwa zwei oder drei.

Studierst Du die Arbeitsweise der Drehbuchautoren? Oder geht das intuitiv bei Dir?

Brandon: Fernsehserien sind nicht wirklich ein inhaltlicher Einfluss für mich. Es ist eher so, dass ich versuche, mich an demselben, hohen Qualitätsstandard zu messen. Aber ich analysiere deren Arbeitsweise nicht in diesem Sinne. Höchstens bei bestimmten Episoden, wie etwa die erste Folge der ›Sopranos‹, wo es etwa 41 Szenenwechsel gibt, also etwa einen pro Seite, was einfach der Wahnsinn ist. So etwas studiere ich dann genauer, aber weniger als Anleitung für Comics. Ich finde es einfach nur interessant, herauszufinden, wie da Geschichten erzählt werden, weil in diesem Bereich sehr viel erreicht worden ist. Aber die Strukturen sind sehr unterschiedlich. Ich habe selbst auch schon für´s Fernsehen geschrieben. Für ein 20seitiges Comic schreibe ich ein Skript, das aus etwa 16 Seiten Text besteht. Ein Drehbuch für eine TV-Episode hat etwa 55 Seiten. Die haben ein ganz anderes Timing. Ich versuche zwar, das gleiche Feeling zu erzeugen, aber mit ganz anderen Methoden.

Deine Skripts sind also deutlich kürzer als der fertige Comic?

Brandon: Viele Skripts sind sehr ausführlich. Im Sinne von: Die Figuren sitzen an einem Tisch, die Kamera ist links, die Sonne scheint von rechts. Ich versuche, Nic gar nicht so viele Vorgaben zu machen. Ich sage ihm nur, was in der Szene passiert und ermögliche ihm die Freiheit, zu improvisieren. Ehrlich gesagt ärgert es mich sogar, wenn Autoren da zu spezifisch werden. Als ob sie damit den Zeichner kontrollieren wollten. Ich habe kein Interesse daran, Nic zu kontrollieren.

Also ist es auch Nic, der die Storyboards macht?

Klein: Ivan schlägt mir vor, wie viele Panels auf der Seite sein könnten, aber es ist meine Entscheidung, ob ich mehr oder weniger mache.

Brandon: Es ist mehr ein Vorschlag von mir. Aber eigentlich erzähle ich ihm nur, was in der Szene passiert, aber nicht, wie er das erzählen soll.

Und wie lange arbeitest du an einer Ausgabe?

Klein: Idealerweise sechs bis sieben Wochen. Manchmal etwas länger, das muss ich dann in der nächsten Ausgabe wieder aufholen. Aber die Zeit, die wir für 20 Farbseiten kalkulieren, ist sieben Wochen.

Wie seid ihr beim Entwerfen der Welt und der Kreaturen vorgegangen?

Klein: Das haben wir zusammen diskutiert. Meistens schreibt Ivan irgendwas, so etwas wie: Eine Art Bär taucht auf. Die Figuren in der Geschichte nennen es Bär, aber es ist natürlich keiner. Also habe ich einen Entwurf gemacht, mit dem ich selbst gar nicht so zufrieden war. Ich fand, es könnte noch bedrohlicher sein. Dann zeige ich es Ivan, es geht hin und her, Ivan bringt seine Ideen mit ein, und am Ende haben wir hoffentlich etwas wirklich Gutes, mit dem wir beide zufrieden sind.

Gibt es konkrete Einflüsse, denen ihr dabei nacheifert?

Brandon: Bestimmte Einflüsse kann man natürlich sehen. Wir beide mögen diese eher dreckige Science-Fiction, wo nicht alles hypermodern und glänzend aussieht, sondern patiniert und gebraucht. Aber was die Kreaturen angeht, versuchen wir eigentlich, unser eigenes Ding zu machen.

Klein: Ich glaube, es ist gar nicht möglich, etwas noch nie Dagewesenes zu kreieren. Wir leben in der gleichen Welt wie unsere Leser, schauen die gleichen Filme, lesen die gleichen Bücher. Und das alles beeinflusst natürlich unbewusst unsere Designs.

Brandon: Wir versuchen aber, uns möglichst von schon bekannten Designs zu entfernen. Es gibt ja so bestimmte Arten von Monstern, die immer wieder recycelt werden, vor allem in Filmen. Davon wollen wir uns fernhalten. Ich denke, der ganze Sinn einer Erzählung, die auf einem fremden Planeten spielt, ist doch genau der, völlig überraschende Dinge zu entdecken.

Sind die Zeichnungen komplett digital?

Klein: Ja. Der Grund dafür war ursprünglich der, den Prozess zu beschleunigen. Aber dann bin ich immer detaillierter geworden, sodass ich am Ende das totale Gegenteil erreicht habe. Jetzt brauche ich noch länger als früher. Wenn ich das auf Papier machen würde, würde es natürlich doppelt so lange dauern. Digital ist schon schneller - nur der Stil von ›Drifter‹ ist einfach nicht schnell zu machen.

Es gibt ja sehr irritierende Momente bei der Lektüre von ›Drifter‹. Da tauchen große Geheimnisse auf, etwa dass in der Erinnerung von Abram Pollux ein ganzes Jahr fehlt. Man erwartet jetzt irgendwie, dass seine Versuche, dieses Rätsel zu lösen, die Geschichte schnell vorantreiben. Stattdessen passieren völlig andere Dinge, andere Figuren geraten in den Fokus...



Brandon: Klar gibt es dieses große Geheimnis, aber da ist ja noch mehr: Ein Fremder strandet auf einem Planeten, der bereits nach seinem eigenen System funktioniert. Es ist sehr schwer für ihn, nach dem Loch in seiner Erinnerung zu forschen. Was soll er denn machen? Herumlaufen und die Leute fragen, welches Jahr es ist? Es ist ein schwieriges Rätsel - und darum auch sehr frustrierend für ihn. Für fast alles, was ihm zustößt, hat er keine Erklärung. Die Leser werden die Lösung für all diese Rätsel noch herausfinden, aber für die Figuren ist es erst einmal sehr frustrierend. Wir erzählen nicht nur eine Mystery-Geschichte, wir erzählen auch eine Geschichte über das Leben. Und das Leben hält sich überhaupt nicht an die Vorgaben einer Mystery-Geschichte. Für die Leute in diesem Camp findet ja noch ein Alltag statt. Sachen, die sie von ihren langfristigen Plänen abhalten. Und all diese Momente sollten wichtig und unterhaltsam genug sein. Die anderen Figuren haben ihre eigenen Rätsel, die sie zu lösen versuchen. Alles Dinge, bei denen man nicht einfach jemanden fragen kann, um eine Antwort zu bekommen.

Im echten Leben ist man oft sehr frustriert darüber, dass man etwas wissen will, es aber nie erfahren wird. Dazu kann ich eine Geschichte erzählen: Als ich in der High School war, stand ich eines Tages da und habe eine Zigarette geraucht. Plötzlich kommt ein Mädchen zu mir, schlägt mir die Zigarette aus dem Mund und verschwindet wieder. Ich hatte keine Ahnung, warum sie das getan hat. Und ich werde es nie erfahren. Manchmal ist das Leben genau so: Du hast keine Ahnung, warum dir widerfährt, was dir widerfährt, und du musst einfach nur entscheiden, wie du darauf reagieren willst.

Im Grunde genommen geht es auch um eine Untersuchung des Themas Menschlichkeit. Was passiert, wenn

man den Menschen die Gesellschaft wegnimmt? Wenn sie ohne den Halt unserer Zivilisation klarkommen müssen? Wir schauen uns an, wie diese Menschen jetzt miteinander umgehen und wie sie es schaffen, zu überleben. Ehrlich gesagt geht es ganz grundsätzlich um Menschlichkeit und darum, was Gesellschaft definiert, wenn die gesellschaftlichen Konstrukte wegfallen.

Welchen Rat würdet ihr jungen Künstlern geben, die Comics machen wollen?

Klein: Mein Rat wäre: Lass es! Das ist meine Standardantwort. Lerne etwas anderes!

Brandon: Mein Rat ist der Gleiche. Werde Anwalt. Oder Arzt.

Klein: Ärzte werden immer gebraucht.

Brandon: Es ist ein sehr schwieriger Beruf. Eine sehr unvernünftige, irrationale Wahl. Vom rein wirtschaftlichen Standpunkt eine schreckliche Entscheidung. Wenn du jung bist und studierst und dir überlegst, was das Richtige für dich ist, und du später Haus und Familie oder sowas haben willst, sind Comics der am wenigsten geeignete Weg dorthin. Wir hatten das große Glück, etwas Erfolg zu haben, aber es ist ein schwerer Weg.

Aber eines will ich noch dazu sagen: Ich habe den Eindruck, dass es oft passiert - vor allem in Amerika - dass die Fans ihre Comics so sehr lieben, dass sie sich einbilden, auch Profis werden zu müssen. Für mein Gefühl entstehen daraus die uninteressantesten Comics. Da wollen Leute einfach nur dem Zeug nacheifern, das sie lieben. Mein Rat wäre also immer: Mach Comics, weil du etwas zu erzählen hast. Mach Comics, die nur du machen kannst!

Klein: Ich würde sagen, man muss sich klar machen, dass man da eine Menge Arbeit reinstecken muss. Das ist etwas, was die Leute oft nicht realisieren. Die denken: Ich werde Comiczeichner, dann zeichne ich den ganzen Tag, das macht Spaß. Nein, es ist manchmal verdammt schwere Arbeit. Du musst es wirklich lieben, denn es wird Tage geben, da wirst du es hassen! Aber du musst es dann trotzdem machen und es muss genauso gut sein wie an den Tagen, an denen es dir Spaß macht. Vor allem am Anfang, wenn du ein Niemand bist und kein Mensch anruft und dir einen Job anbietet, brauchst du viel Leidenschaft. Da muss man durch - und immer zeichnen, zeichnen, zeichnen. Nur dann wird man besser.

Brandon: Ich glaube, vielen Menschen ist nicht klar: Wenn sie einen Comic lesen der Spaß macht und den sie in einer Viertelstunde durch haben, dass das trotzdem keine einfache Sache ist. Der schlechteste Comic, den Du je gelesen hast, hat trotzdem irgendjemanden lächerlich viel Zeit und Energie gekostet. Die meisten Menschen, die Comics lieben, werden niemals auch nur ein 20-seitiges Heft fertig kriegen, weil es einfach so viel Arbeit ist. Also setzt dich hin, mach Comics, und bilde dir bloß nicht viel auf Deine ersten Seiten ein. Das meiste, was Du am Anfang machst, ist für die Tonne, also sei bereit, es wegzuschmeißen! Wenn man ehrlich ist, ist das die wichtigste Fähigkeit: Physisch überhaupt dazu in der Lage zu sein. Ich habe mich immer der Illusion hingegeben, dass das in Amerika etwas anders aussieht als in Deutschland, wo Comics ja kein so bedeutender Teil der Popkultur sind.

Brandon: Das ist es auch in Amerika weniger, als man denkt. Ich glaube, etwa fünf Prozent der Amerikaner lesen Comics. Es ist auch da ein kleiner Markt. Natürlich ist er berühmt, weil daraus jetzt so viele Filme entstehen, aber du wärst überrascht, wie wenig Menschen auch in Amerika sich tatsächlich hinsetzen und einen Comic in die Hand nehmen.

Klein: Keine Ahnung wie viele Leute in Deutschland sich zum Beispiel den neuen Captain America Film angeschaut haben. Aber wie viele von denen haben jemals einen Captain America Comic gelesen? Wenn sie sagen, dass sie Comics mögen, meinen sie eigentlich die Filme. Aber das ist nicht das gleiche! Comics sind Teil der Popkultur wegen der Filme und der Serien, aber nur ein Bruchteil der Leute liest tatsächlich Comics.

War das für Euch das erste Mal in Erlangen? Was ist Euer Eindruck?

Brandon: Für mich ist es das erste Mal. Es ist großartig. Wie eine kleinere Version von Angoulême. Wir hatten beide das Glück, dass sich unsere Bücher dieses Wochenende am Stand von Cross Cult gut verkauft haben. Wir hatten immer eine lange Schlange am Signiertisch, das ist sehr aufregend. Man weiß nämlich nie, wenn man an einen neuen Ort kommt, ob sich da überhaupt irgendwer für einen interessiert. Für mich war es spannend, Leser aus einem anderen Kulturkreis zu treffen und zu sehen, wie sehr sie sich über meine Sachen freuen. Leute kamen sogar mit meinen alten Arbeiten für Marvel und DC.



17. Int. Comic-Salon Erlangen
2016

Abb: Internationaler Comic-Salon Erlangen - Foto: Erich Malter, 2016

Ich habe natürlich keine Ahnung vom deutschen Comicmarkt, aber ich habe das Gefühl, der könnte gerade in einer Übergangsphase sein, bevor es richtig losgeht. Denn ich habe so viele junge - und auch ältere - Künstler gesehen, einen ganzen Haufen talentierter Zeichner aus Deutschland. Als ich damals bei Image angefangen habe, war es so ähnlich: Es gab nicht viele neue und unabhängige Comics, die in den USA produziert wurden und die viel Erfolg gehabt hätten. Trotzdem haben die Leute weitergemacht, haben sich nicht unterkriegen lassen und gute Comics gemacht. Ich könnte mir vorstellen, dass so etwas auch hier passiert. Weil ich das Gefühl habe, dass es hier eine große Leidenschaft für Comics gibt.

Klein: Ich war schon oft hier und freue mich jedes Mal darauf. Ich treffe hier viele andere Künstler und gute Freunde, die ich außerhalb des Festivals kaum sehe, weil sie im ganzen Land verstreut leben. Also trifft man sicher hier und geht abends zusammen was trinken. Bis jetzt hatten wir eine gute Zeit, viele Leute waren bei uns am Stand, ihnen gefällt unser neues Buch, ich habe viel signiert - es war eine gute Show.

Vielen Dank für das Gespräch.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Ivan Brandon \(Text\), Nic Klein \(Zeichnungen\): Viking 1: Das lange, kalte Feuer](#)

(Viking: The long cold fire) Aus dem Amerikanischen von Annika Klapper

Ludwigsburg: Cross Cult 2016

144 Seiten, 28 Euro

Reinschauen

[Drifter](#) - vorgestellt in TITEL kulturmagazin

| [Blog von Ivan Brandon](#)

»Make comics only you can make!«

| [Blog von Nic Klein](#)