

Christina Heidecker
Nightmare Before Springtime - Projektdokumentation

Mediengestaltung – der Comic als Medium des Übergangs

WS 2004/05

14.06.2005

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Einleitung	2
Ausgangsidee - Horror im Frühling	2
Erzählung finden - Der Weg zur Geschichte	4
Die Heldenfigur - Knochen Jochen - ein klassischer Superheld?	5
Umsetzung – Comic-Heft und Präsentation	7
Literaturnachweis	9

Einleitung

Eine Eintagsfliege rettet den Frühling - Eine bizarre Geschichte um Gut und Böse, um Frühling und Winter, um Superhelden und Bösewichte zum Thema „Frühlingserwachen“.

In der Vorlesung „Comics neu erfinden“ unter der Betreuung von Manuela Barth an der Kunstuniversität Linz entwickelten Studenten ein Comic in gedruckter und virtueller Form für das „Frühlingserwachen-Fest 2005“, einer Kooperation von Landestheater und Kunstuniversität.

Das Heft wurde im Format 21x10 cm mit Farbe gedruckt. Mit Hilfe und Unterstützung der Kunstuniversität wurde eine Auflage von 200 Stück angefertigt. Diese wurden an die Festbesucher zum Verkauf angeboten.

Der Frühling wird allgemein als Zeit des Aufblühens gesehen. Die Natur erwacht zu neuem Leben. Die Schwelle zwischen Winter und Frühling wird überschritten. Ein Wandel geht vor sich, der auch Gefahren bergen kann. Der Winter ist noch nicht ganz vorüber und könnte jederzeit wiederkehren. Der Frühling ist also nicht nur eine klischeehaft blühende und fröhliche Zeit, er besteht auch aus Unsicherheiten und Unbekanntem. Der Frühling als Zeit des Übergangs wird Ausgangspunkt für unser Projekt.

Mit dieser Betrachtung des Frühlings und des Erwachens des Frühlings wollten wir von der herkömmlichen Idee des Frühlings abweichen und neue Blickpunkte setzen. Dies wollten wir auch in der Umsetzung durch den Comic darstellen. Wir arbeiteten mit klassischen Methoden. Dabei versuchten wir dieses Schema immer wieder zu durchbrechen und unsere eigenen Ideen des Wandels und des Übergangs verwirklichen.

Ausgangsidee Horror im Frühling

„Nightmare Before Springtime“ ist eine bizarre Horrorgeschichte ebenso wie ein Superhelden-Comic. Der Held der Geschichte, Knochen Jochen, wird damit beauftragt, die Menschen vor dem Bösen, dem ewigen Winter, zu retten. Sein Gegenspieler ist die fleischfressende Pflanze, durch und durch böse. Sie hasst die Menschen und ersehnt den ewigen Winter.

Die Schwelle zum Frühling wird in der Geschichte symbolisch dargestellt. Jedes Jahr zum Frühlingsbeginn wird ein Maskenball veranstaltet. An diesem Abend wird der Frühling von einem Springteufel ausgerufen. Nur so kann die Schwelle überschritten werden und der Frühling kommen. Dieser Springteufel ist jedoch in seiner Schachtel gefangen und nur ein auserwähltes Wesen kann ihn daraus befreien.

Jedes Jahr wird diese eine auserwählte Eintagsfliege geboren. Ihr Rüssel ist der einzige Schlüssel, der die Schachtel öffnen kann. Ihre Lebensaufgabe ist es, den Springteufel auf dem Ball zu befreien. Doch die Zeit drängt. Gelingt es ihr in ihrer kurzen, eintägigen Lebenszeit nicht, bleibt die Schachtel verschlossen und der Winter herrscht ein ganzes Jahr.

Um ihren grausamen Plan durchzuführen entführt die fleischfressende Pflanze die auserwählte Eintagsfliege Trude und hält sie gefangen. Doch die Menschheit erfährt davon und beauftragt den Superhelden Knochen Jochen damit, die fleischfressende Pflanze zur Strecke zu bringen und die Eintagsfliege Trude zu retten.

Wie viele Bösewichte begnügt sich die fleischfressende Pflanze jedoch nicht damit ihren Plan durchzuführen. Neugierig und großenwahnsinnig will sie die Auswirkungen ihrer Tat auch direkt beobachten. So begibt sie sich auf den Maskenball, um die Enttäuschung der Menschen zu spüren, wenn die Schachtel des Springteufels verschlossen bleibt. Ihre Gefangene nimmt sie ebenfalls mit.

Knochen Jochen nutzt seine Chance und stellt der fleischfressenden Pflanze eine Falle. Verkleidet schleicht sich der Superheld an. Er ist so gut getarnt, dass ihn die Pflanze nicht erkennt. Knochen Jochen fordert die Pflanze zum Tanz auf. Die fleischfressende Pflanze ist vom Tanz wie benommen, sodass sie die Fliege für einen Moment außer Acht lässt. Knochen Jochen nutzt seine Chance und versucht die Fliege zu befreien. Doch die Pflanze ist wieder Herrin ihrer Sinne und erkennt den Hinterhalt. Ein erbitterter Kampf zwischen Gut und Böse beginnt. Währenddessen hat sich das Gefängnis der Eintagsfliege etwas gelockert. Trude gelingt es sich selbst zu befreien. Sie flüchtet und fliegt instinktiv in Richtung Springteufel. In letzter Sekunde öffnet sie die Schachtel. - Der Frühling ist - gerettet.

Erzählung finden

Der Weg zur Geschichte

Das „Frühlingserwachen – Fest“ war der Ausgangspunkt für den Comic. Dort sollte er präsentiert und verkauft werden. Somit war das Thema vorgegeben:

Frühlingserwachen

Wie kommt man in einem Team von 10 Personen zu einer gemeinsamen Geschichte?

Zunächst sollte jede und jeder auf seine Weise recherchierend an das Thema heranzugehen. Was bedeutet Frühling? Welche Symbole stehen für den Frühling?

Was passiert, wenn der Winter weicht und der Frühling kommt?

Mit Hilfe von Internet, Bibliotheken und Befragungen tasteten wir uns an die Begriffe Frühling, Frühlingserwachen und Übergangszeit heran. Mittels

Brainstorming sammelten wir unsere Ideen und versuchten auch Brücken und Verbindungen - herzustellen.

Die Schwierigkeit bestand in der Größe des Teams. Eine Geschichte finden, mit der sich zehn Menschen identifizieren konnten, stellte sich als große Hürde heraus. Klar war von Anfang an, dass der Comic keine liebliche Frühlingsgeschichte werden sollte. Wir wollten das Konflikt- und Gefahrenpotential des Übergangs zwischen Frühling und Winter herausstellen. Ein- Horror -Szenario sollte geschaffen werden, das sich am Ende wieder auflöst. Der Titel „Nightmare before Springtime“ nimmt Bezug auf Tim Burtons „Nightmare before Christmas“. Dieser Trickfilm zeigt auf skurrile Weise eine Horror-Geschichte über Halloween und Weihnachten. Anhand des Filmes analysierten wir die verschiedenen Elemente, von denen Horror Geschichten leben: Absurdität, Verzerrung, Umkehrung, Umdeutungen oder Antropomorphismus.

Wir versuchten nun diese Methoden auf unsere eigene Geschichte anzuwenden.

Reihum erzählte nun jeder seine eigene Geschichte, die dann von den anderen Studenten weitergeführt wurde. Die im Brainstorming gesammelten Begriffe sollten dabei verwendet werden. Dieses Verfahren stellte sich als hilfreich heraus, um die eigenen Ideen in Worte zu fassen und sich selbst in den Ideenfindungsprozess einzubringen. .

In diesen Geschichten kristallisierten sich nun die Figuren heraus: das Skelett, die fleischfressende Pflanze, die Eintagsfliege und der Springteufel. Ihre Charaktere wurden verfeinert und ihr Platz in der Geschichte wurde definiert. Den Comic definierten wir als Superheldengeschichte. Jedoch sollte es nicht die typische „Superheld rettet die Welt“- Geschichte werden. Das Klischee des Superhelden sollte

immer wieder gebrochen werden. Sei es durch Übertreibungen, wie zum Beispiel beim Busch 3000, oder sei es durch Auslassungen, wie das Fehlen der Zerrissenheit zwischen der Superhelden-Identität und seiner Privatsphäre.

Die Heldenfigur

Knochen Jochen - ein klassischer Superheld?

Der primäre Handlungsstrang eines Superheldencomics beginnt mit einer friedlichen Ausgangssituation. Diese wird jäh gestört und die kollektive Ordnung wird ins Wanken gebracht. Ein Held tritt auf. Unter Einsatz seiner Kräfte ermöglicht er die Rückkehr zur Ordnung und stellt den Normalzustand des Systems wieder her. ^[1] „Nightmare Before Springtime“ folgt diesem Schema. Es ist Frühlingsbeginn, doch dieser wird durch die Entführung Trudes gefährdet. Knochen Jochen wird auf den Plan gerufen. Durch seinen Einsatz kann der Frühling schlussendlich ausgerufen werden.

Der Comic abstrahiert. Teile werden ausgelassen um den Erzählfluss der Geschichte zu ermöglichen. Bestimmte Details werden explizit dargestellt. Eine Rahmenhandlung hält die Geschichte zusammen. Unser Comic bedient sich hier des Mediums Fernsehen. Was nicht direkt durch die Handlung erklärt wird, wird von einem Fernsehmoderator berichtet. Eingeführt wird in unsere Geschichte durch Schlagzeilen verschiedener Zeitungen. Diese ermöglichen einen direkten Einstieg in die Handlung. „Auserwählte Fliege verschwunden! Was wird aus dem Frühling?“ und „Trude entführt. Frühling in Gefahr!“ geben dem Leser einen kurzen Überblick über die Geschehnisse.

Der Kampf zwischen Gut und Böse ist typisch für einen Superhelden-Comic. Das Gute wird durch Knochen Jochen verkörpert, das Böse durch die fleischfressende Pflanze.

Knochen Jochen ist sich seiner Aufgabe als Superheld bewusst. Auch die Menschen setzen Hoffnung in ihn. Sie wissen, dass nur er sie retten kann. Er trägt einen Umhang und auf seiner Brust ist das Zeichen KJ zu sehen. In Auftreten und Handeln ist er seinen Superhelden-Kollegen Batman oder Superman ähnlich. Er besitzt Superkräfte und er kann fliegen. Während der Erzählung wird jedoch nicht klar, ob hinter dem Superhelden Knochen Jochen auch eine private Persönlichkeit steckt, die wie jeder andere Mensch auch mit alltäglichen Problemen konfrontiert wird. Gefühlsregungen

oder Schwächen werden nicht gezeigt. Es wird nicht gezeigt, aus welchem tieferen Antrieb er die Welt zu retten versucht. Er tut es, weil er der Superheld ist.

Knochen Jochen ist in gewisser Weise auch ein Antiheld. Er ist weder gut gebaut, noch muskulös oder schön. Er ist ein Skelett. Allein der Name lässt auf sein männliches Geschlecht schließen. Knochen Jochen ist schlau und arbeitet mit Tricks, um seine Aufgabe zu erfüllen. Auf dem Frühlingsball verwendet er einen Busch, den Busch 3000, um sich unbemerkt an die Pflanze anzuschleichen. Mit einer einfachen Maskierung gelingt es ihm, sein wahres Ich vor der Pflanze zu verbergen.

Die fleischfressende Pflanze ist ein typischer Bösewicht - böse und aggressiv. Sie hasst die Menschen und möchte sie vernichten. Daher ersehnt sie den Winter, denn nur sie könnte diesen überleben. Wann und warum sie zu diesem menschenverachtenden Monster wurde, bleibt offen. Die Pflanze ist hochmütig und überschätzt sich. Diese Eigenschaften werden ihr zum Verhängnis. Um ihre Übermacht zu beweisen taucht sie auf dem Maskenball auf und nimmt auch noch die Fliege mit. Allzu siegessicher lässt sie sich täuschen und tappt in die Falle. Die Pflanze ist groß und behäbig, hat spitze Zähne und ein großes, alles verschlingendes Maul. Wie jede Topfpflanze steckt sie jedoch in ihrem Topf fest. Die Vermenschlichung findet über die Sprache statt.

Am Ende triumphiert Knochen Jochen über die fleischfressende Pflanze. Er kann sie im Kampf überwältigen. Den wahren Sieg trägt jedoch die Eintagsfliege Trude davon. Auserwählt unter allen Eintagsfliegen, die an diesem Tag aus ihren Larven geschlüpft sind, ist sich Trude ihres Schicksals nicht bewusst. Ihre Lebensaufgabe ist es, die Schachtel zu entriegeln. Trude verbringt ihr kurzes Leben in einsamer Gefangenschaft. Sie ist nicht klug. Sie ist sich ihrer fatalen Situation nicht bewusst und versucht auch nicht zu entkommen. Erst als Knochen Jochen am Maskenball das Gefängnis einen Spalt weit öffnet, verspürt sie einen Drang zur Freiheit. Sie handelt instinktiv. Das Öffnen der Schachtel gelingt ihr nur durch ihre Tollpatschigkeit. Ihr Rüssel verfängt sich im Schlüsselloch. Trude wird allein durch ihre Bestimmung geleitet. Sie ist nur das Werkzeug. Trude besitzt keinen eigenen Charakter, ihre Rolle ist austauschbar.

Die Charaktere sind an den typischen Superhelden-Comic angelehnt. Sie brechen jedoch immer wieder aus dem Schema aus. Allein die Besetzung durch Skelett, fleischfressende Pflanze und Eintagsfliege ist ungewöhnlich. Die Geschlechterrollen der Figuren sind eher nebenrangig und fließen kaum in die Erzählstruktur ein.

Das Ende bleibt offen. Man weiß nicht, was mit der fleischfressenden Pflanze passiert. Hat Knochen Jochen sie getötet? Sitzt sie im Gefängnis oder konnte sie doch noch entkommen? Das Ende ist nicht endgültig. Die Pflanze könnte in einer weiteren Episode wiederkommen und erneut die Welt in Angst und Schrecken versetzen. Knochen Jochens Aufgabe würde wieder darin bestehen die Welt vor ihr zu schützen. Wie seine Superhelden Kollegen ist auch er in diesem Zyklus gefangen.

Umsetzung Comic-Heft und Präsentation

Einen Comic in der gewohnten gedruckten Form unter die Leute zu bringen genügt uns nicht. Er sollte für die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung auch erfahrbar gemacht werden.

Das Landestheater stellte uns einen Raum zur Verfügung. Wir entschieden uns den Comic über zwei Beamer an die Wände zu projizieren. Die Projektion erfolgte über eine Ecke des Raumes, so dass der Eindruck entstand, man würde durch ein Comicbuch blättern.

Gemeinsam erstellten wir ein Storyboard. Wir planten die wichtigsten Szenen und die Bildabfolge. Im Sinne des Comics als Medium des Übergangs sollte der Comic nicht - wie gewohnt - gezeichnet werden, Collagen und Fotomontagen erschienen uns als passende Techniken.

Für die Einzelbilder wurde ein bühnenähnlicher Aufbau geplant. Die Hintergründe bildeten zweidimensionale Fassaden. Schwarze Konturen auf weißem Grund hielten die Kulissen abstrakt. Die Hintergründe waren reduziert, die Details wurden mit den Charakteren abgestimmt. Die Dimensionen des Settings wurden festgelegt. In kleinen Arbeitsgruppen bauten wir die, für die Fotocollagen notwendigen, dreidimensionalen Modelle der Figuren. Die Auswahl der Materialien blieb dabei der jeweiligen Gruppe überlassen. Diese Modelle ließen wir vor den flachen Kulissen agieren. Farbe erhielt die Szenerie durch buntes Licht zweier Scheinwerfer. Die Lichtstimmungen unterstreichen die Stimmung der jeweiligen Situation.

Fotografiert wurden die Bilder analog auf Diafilm. Durch herkömmliche Negativentwicklung entstanden dabei interessante Farbverschiebungen. Panelumrahmungen sowie Sprechblasen, Denkblasen, Soundwords oder Speedlines

wurden als Collage direkt auf den Abzug geklebt. Die Form der Sprechblasen, zackig oder rund, spiegelt die Intensität des Gesprächs und die Charakterisierung der Figuren wider. So „spricht“ die fleischfressende Pflanze eher kantig und hart, die Eintagsfliege „denkt“ in Wölkchen.

Der Comic ist in klassische Panels aufgeteilt. Allerdings ist die Aufteilung bei Projektion und Druck unterschiedlich. Die Projektion zeigt jeweils ein Bild pro Wand. Für die Druckversion wählten wir das Format 21 * 10 cm. Pro Seite sind bis zu zwei Panels möglich. Wichtigkeit der Szene, Detailreichtum und zeitliche Abfolge sowie räumliche Unterteilung bestimmen den Platzbedarf des einzelnen Panels.

Am Abend des Festes lief die Projektion wartungsfrei. Viele Besucher nutzten die Gelegenheit, den Comic in Großformat an der Wand zu verfolgen und gönnten sich dabei eine kurze Auszeit vom Trubel des Festes. Andere wiederum holten sich mit ein paar Bildern die Lust, die Geschichte zu Hause in Ruhe zu lesen.

Ein großes Danke an unsere Projektbetreuerin Manuela Barth, die uns immer wieder motiviert und angeregt hat und uns bei der Umsetzung wohlwollend kritisch unterstützt hat, als auch an die KollegInnen für die engagierte Zusammenarbeit, und an die Kunstuniversität, die es ermöglichte das Heft drucken zu lassen.

Literaturnachweis

- 1 VERWEYEN, ANNEMARIE: *Comics, Führen und Schriften des rheinischen Freilichtmuseums und Landesmuseums für Volkskunde in Kommern*, Rheinland-Verlag, Köln, 1986
- 2 MCCLLOUD, SCOTT: *Comics richtig lesen*, Carlsen-Verlag, Hamburg, 2001