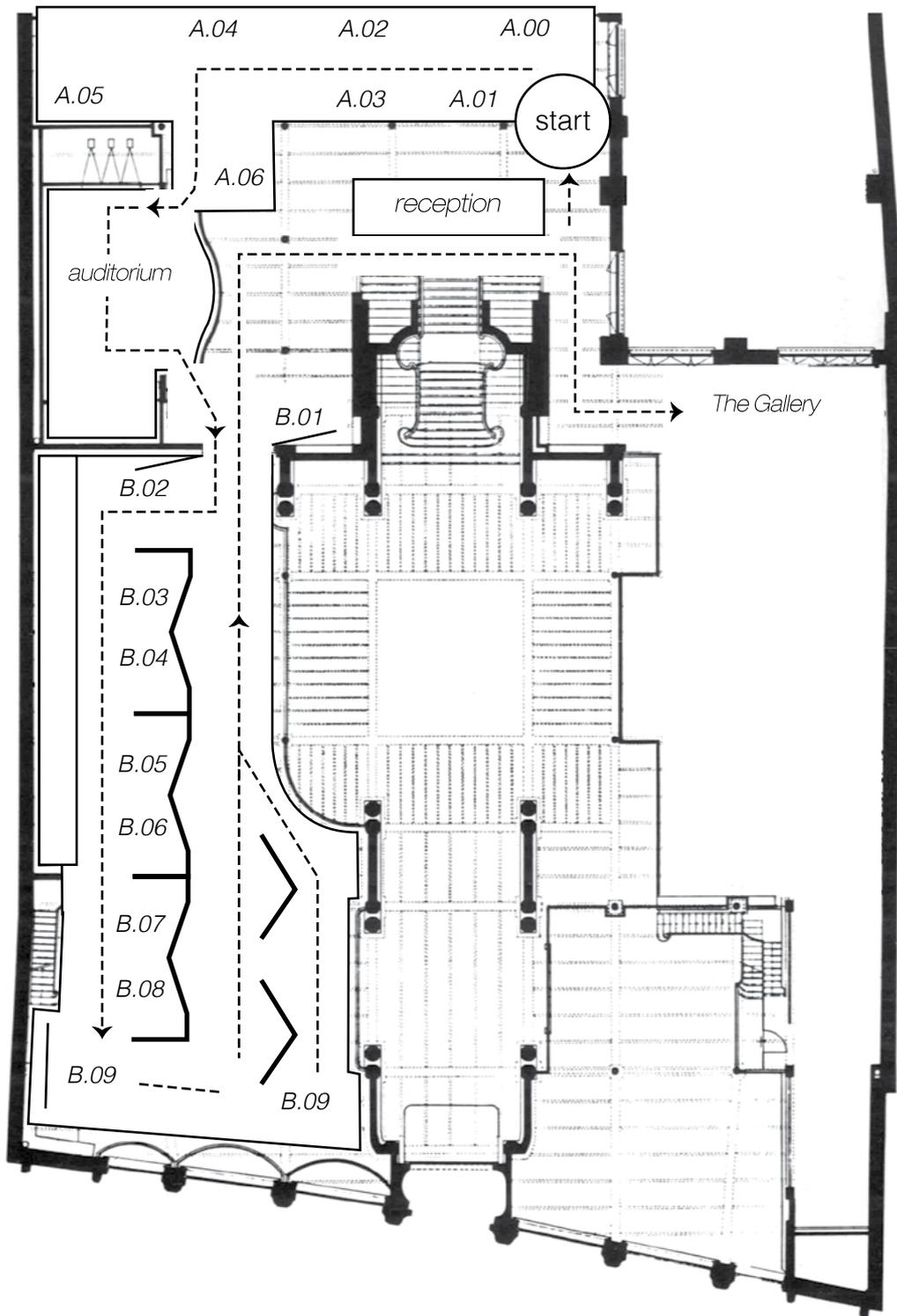


Belgisches Comic-Zentrum





Die Erfindung des Comics

A.00

Es gab einmal vor sehr langer Zeit einen Menschen, der weder lesen noch schreiben konnte. Die Worte „lesen“ und „schreiben“ gab es damals übrigens auch noch nicht. Und auch noch kein anderes Wort. Um sich auszudrücken, etwas zu erzählen oder anzubeten, erfand er das Zeichnen.

Die Etappen, durch die sich diese Ausstellung auszeichnet, bestätigen das Sprichwort, wonach „nichts erschaffen wird, sondern sich alles verändert.“ Sie reichen von den ältesten, bekannten Zeugnissen der auf Fels entstandenen Kunst bis hin zur erbitterten Konkurrenz zwischen den New Yorker Herausgebern zu Beginn des 20. Jahrhunderts.

Der Comic basiert nicht auf einer Entdeckung. Er ist das Ergebnis einer immer stärker werdenden Verbundenheit zwischen dem Drang, etwas zu erzählen, und der Kunst des Zeichnens. Er steht für die literarischste der bildenden Künste.

Im Lauf dieses kurzen Parcours durch die Zeit ist man entzückt vom künstlerischen Genie der Maler, Mosaizisten, Bildhauer, Buchmaler oder Weber, welche die Erzählung interpretieren und die Bewegung kreieren. Ihre Werke haben die Umgangsweise der Menschen mit ihresgleichen völlig verändert.

Wie entstand das, was wir heute als „Comic“ bezeichnen, und wie kann man ihn definieren? Dies ist das Ziel dieser Ausstellung, welche die Geschichte der Welt und der Zivilisationen mit großen Schritten durchschreitet.

Jean Auquier, CBBB.

Die einzelnen Abteilungen der Ausstellung

A.01

Seit Anbeginn der Zeit drückt sich der Mensch in Bildern aus

Seitdem die Menschheit aufrecht gehen kann, hat sie auf allen möglichen Untergründen Dinge erzählt, erklärt oder Götzen angebetet. Die über Jahrhunderte dargestellten Erzählungen zeugen von der Gesellschaft, in der sie entstanden, ihren Glaubensrichtungen und ihrer Kultur. Der Name der meisten Künstler, die diese Werke, die zum gemeinschaftlichen Kulturerbe der Menschheit wurden, in Stein verewigten, zeichneten, malten oder sogar webten, wird für immer unbekannt bleiben.

A.02

Die Inkunabeln erfinden die Grammatik des Comics

In den christlichen Klöstern des Mittelalters verbrachten Klosterkopisten ihr ganzes Leben damit, die heiligen Texte ihrer Religion wiederzugeben. Andere wiederum verschönten diese einzigartigen Ausgaben, indem sie Buchmalereien und Illustrationen erschufen, mit denen sie dem Schöpfer huldigten. Ohne es zu ahnen erfanden sie die meisten Codes, die es den Zeichnern von heute ermöglichen, einem Comic Leben einzuhauchen: Aufteilung der Erzählung in verschiedene Felder, Bewegung, Vordergrund, Dialoge in Sprechblasen usw.

A.03

Dank des Buchdrucks wird die breite Masse angesprochen

Durch das Erscheinen von Gravierungen, Büchern für die Öffentlichkeit, Zeitungen und Farbdrucken konnte auf den Jahrmärkten die breite Masse angesprochen werden. Der Engländer William Hogarth und der Japaner Katsushika Hokusai, beides Meister ihrer Kunst, erzählten Geschichten anhand einer Aneinanderreihung von Gravierungen oder Grafiken. Sie sind die wesentlichen Meilensteine dieser angehenden Kunst, genau wie der Schweizer Rodolphe Töpffer, der seinen Schülern die Bewegung auf eindrucksvolle Weise beibrachte.

A.04

Im 19. Jahrhundert werden Geschichten von Zeitungen erzählt

Ab dem 19. Jahrhundert begriffen die Zeitungen und Zeitschriften, dass für den Verkauf von Werbung an den Inseraten eine größtmögliche Leserschaft vorhanden sein musste.

Neben dem Serienroman, der die Leser in Atem hielt, finden sich hier auch Humoristen, Karikaturisten und die ersten, wiederkehrenden Helden, wie Ally Sloper in England oder Max und Moritz in Deutschland, deren Abenteuer als gezeichnete, in Teilen herausgebrachte Erzählungen erscheinen.

A.05

Der Comic wird zur wirtschaftlichen Herausforderung

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts bescheren die amerikanischen Herausgeber Pulitzer und Hearst der wirtschaftlichen Logik ihren Höhepunkt. Man heuert beim anderen die besten Mitarbeiter, Journalisten oder Zeichner ab. Richard Outcault verlässt dadurch als erster die Zeitung des Erstgenannten und begibt sich zum Zweiten, wo er zunächst Yellow Kid (1896) und dann Buster Brown kreiert. Anhand der hierfür eingesetzten, technischen Mittel erblickt auch ein erstes Meisterwerk das Licht der Welt: Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905).

A.06

Was ist eigentlich ein Comic?

Was ist denn nun ein Comic? Das Ergebnis einer künstlerischen Entwicklung, die so alt ist wie die Menschheit, genährt und angereichert mit jeder vorhandenen Kultur... und mit einigen technischen Errungenschaften wie dem Erscheinen von Papier, von Farben und Druck? Die Antwort lässt sich in wenigen Worten ausdrücken: Ein Comic ist eine Aneinanderreihung von Bildern, die eine Geschichte ergeben und dessen Szenario in die Bilder integriert ist. Darauf basierend sind nur noch die Vorstellungskraft und das Talent des Autors ausschlaggebend!

Die Erfindung des Comics

Gestaltung und Texte: Jean Auquier

Szenografie: Jean Serneels

Dokumentation: Fanny Kerrien

Übersetzungen: Philotrans

Grafik: Pierre Saysouk

Audiovisuell: Manuel Fernandez

Reproduktionen und Vergrößerungen: Sadocolor

Technische Ausarbeitung: Jean Serneels, Michaël Cuypers und die Teams des CBBB



The Gallery

Auf der ersten Etage, links von der Treppe.

Täglich erscheinen neue Alben in allen möglichen Genres und Stilen, unterschiedlichen Sprachen, vom klassischen bis zum zeitgenössischen, von Fantasy bis zur Satire. Hinzu kommen autobiografische Erzählungen, Krimis oder Heldengeschichten und bereichern so das außergewöhnliche Kulturgut des Comics.

Dieser Ausstellungsraum, the Gallery, ist jenen Werken gewidmet, die gerade ganz aktuell sind.

Die Kunst des Comics

Auf der ersten Etage, rechts von der Treppe

B.01

Am Beispiel anderer Kunstbereiche wie der Literatur oder dem Kino ist der Comic eine Ausdrucksweise, die anhand von sehr unterschiedliche-n Genres, Stilen und Formaten verschiedene Formen annehmen kann und sich an ein ebenso unterschiedliches Publikum richtet. Dank „Der Kunst des Comics“ kann der Comic in all seinen Formen, von der Kreation bis hin zu den verschiedenen Genres, die sich in Europa finden, erkundet werden.

Im ersten Teil verdeutlicht jeder Absatz eine Etappe der Kreation – Synopsis, Szenario, Rohskizze und Entwürfe, Farbgebung, Kolorieren und seine Techniken bis hin zur graphischen Palette – und setzt das Werk der Autoren, Szenaristen und Zeichner in Szene, die eingewilligt haben, dass ihre Original-Dokumente und Arbeitsmittel als konkrete Beispiele in dieser Ausstellung verwendet werden.

Im zweiten Teil stellt „Die Kunst des Comics“ die verschiedenen Genres vor, aus der sich der europäische Comic heute zusammensetzt, vom Genre-Comic bis zum graphischen Roman. In diesem Teil wird, wie auch schon im ersten Teil, jede Deklination des Comics durch eine Auswahl von Original-Bildtafeln und -Dokumenten angereichert, die regelmäßig ausgetauscht werden.

B.02

Die Kunst des Szenarios

Ein Szenario ist eine Geschichte, die der Autor anhand seiner Vorstellungskraft entwickelt. Er strukturiert sie durch Aufsetzen einer Synopsis, einer sehr knappen Zusammenfassung, die den Korpus seiner Geschichte darstellt. Der nächste Schritt ist die Aufteilung, damit wird die Anzahl der für jede Sequenz benötigten Seiten ermittelt. Der Autor entwickelt danach die Sequenzen, indem er sie in Kästchen unterteilt, und schreibt dann das definitive, endgültige Szenario, indem er Kästchen für Kästchen das Dekor, die Aktion und die Dialoge im Einzelnen beschreibt.

Ein gewissenhafter Szenarist liefert seinem Zeichner zudem eine physische und psychische Beschreibung der Figuren und übergibt ihm die Unterlagen, die er beim Entwurf seiner Geschichte zusammengestellt hat.

B.03

Die Kunst des Entwurfs

Sobald der Zeichner sein Szenario erhält skizziert er schnellstmöglich die Portraits der Hauptfiguren, indem er ihre Kostüme und die Dekore studiert, in denen sie auftreten werden. Hierfür sind intensive Dokumentenrecherchen nötig. Autoren, die es sich leisten können, stellen Nachforschungen vor Ort an und schießen selbst die Fotos, die sie benötigen.

Um die gesamte, durchzuführende Arbeit zu visualisieren erstellt der Zeichner ein Storyboard, indem er die Bildtafeln des zukünftigen Comics im Kleinformat zeichnet, mit kleinen Kästchen und kleinen Sprechblasen, welche die Dynamik jeder Seite erahnen lassen. Anhand all dieser Informationen kann der Zeichner endlich mit der Erstellung der eigentlichen Bildtafeln beginnen. Zunächst erstellt einen Rough (einen ersten Entwurf), den er so lange verbessert und verändert, bis er die ideale Inszenierung erhält, die er sorgfältig auf die endgültige Unterlage überträgt.

Die original per Bleistift gezeichneten Bildtafeln sind selten denn sie sind per se nicht dazu da, in ihrem ursprünglichen Zustand erhalten zu bleiben. Doch einige Zeichner erstellen ihre Farbgebungen am Lichttisch auf einer neuen Unterlage, wodurch die Original-Skizze erhalten bleibt.

B.04

Die Kunst der Farbgebung

Bevor die Bildtafel ihre Farbe erhält muss der Zeichner wissen, in welcher Form sie später herausgegeben wird. Wenn der Comic farbig sein soll, kann er die mit dem Bleistift vorgefertigten Skizzen einfach ausmalen. Wenn der Comic dagegen in schwarz-weiß erscheinen soll, muss er die Beleuchtungen, Schlagschatten und Kontraste beachten und versuchen, die schwarzen Vollflächen auf ausgeglichene und harmonische Weise zu verteilen. Die Farbgebung schließt die Zeichnung ab: Dadurch kann sowohl eine nicht zu stark gezeichnete Rohskizze verstärkt und die endgültige Umrandung der Zeichnung gewählt werden, wenn die Rohskizze kohlschwarz ist.

Mit dem Pinsel können die Linien sehr kunstvoll gezogen werden, mit dicken und dünnen Strichen, doch die schwarze Farbe wirkt manchmal etwas gräulich. Mit der Feder lassen sich die Linien genauer zeichnen und das Schwarz ist kontrastreicher, doch man muss sich mehr Mühe geben. Einige Zeichner zeichnen dicke und dünne Striche mit der Feder, damit die Illusion eines mit dem Pinsel gezogenen Striches entsteht. Mit dem Rapidograph (oder Rotring) erhält man einen sehr viel dünneren und kontrastärmeren Strich als mit der Feder, doch zahlreiche Zeichner verwenden ihn aufgrund der bequemen Handhabung. Auch mit dem sehr praktischen Filzstift erhält man ein zufriedenstellendes Endergebnis, doch er ist nicht immer langlebig.

B.05

Die Kunst des Kolorierens

Die älteste Technik für das Kolorieren eines Comics ist der „Blaudruck“. Sie besteht darin, die eingefärbte Bildtafel im Herausgabeformat auf Zeichenpapier zu drucken und darauf die Farben mit Gouache oder Ecoline (Aquarell) aufzutragen. Per Fotogravur werden die drei Filme in den Grundfarben (Cyan, Gelb und Magenta) herausgefiltert und ein schwarzer Film für die Linien hinzugefügt: Der Drucker erhält somit die vier für die Reproduktion einer Seite im Vierfarbendruck präsentierten, benötigten Filme.

Man kann den Druck per Blaudruck umgehen, indem man den Film mit den Linien auf ein Blatt Papier klebt (Leonardo Blau) und dann die Farben von der Rückseite her auf dem Lichttisch aufträgt. Der Vorteil hierbei besteht darin, dass sich das Papier nicht verformen kann, im Gegensatz zu den Filmen mit den Linien; der Nachteil ist, dass der Kolorist das Ergebnis während seiner Arbeit nicht genau erkennen kann.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die eingefärbte Bildtafel im Herausgabeformat zu scannen und das Kolorieren am Computer vorzunehmen. Diese Lösung geht schnell und ist kostengünstig, sie kann zufriedenstellend ausfallen, wenn man nicht zu viele vorhandene und verführerische, künstliche Effekte hinzufügt.

Das direkte Auftragen der Farbe ist die anziehendste Lösung, aber hierfür wird auch die größte Zeichenfertigkeit benötigt. Hierbei werden die Farben direkt auf die eingefärbte oder manchmal auch nur skizzierte Bildtafel aufgetragen, die somit zu einer Art Gemälde wird, mit oder ohne Sprechblasen, die man später am Computer einfügen kann.

B.06

Die Kunst des Digitalen

Immer mehr Zeichner verwenden einen Computer, um ihre Bildtafeln fertigzustellen, sie werden eigentlich auf Papier erstellt und dann gescannt, damit sie am Bildschirm korrigiert, gereinigt oder ergänzt werden können. Andere bearbeiten ihre Comicbilder separat auf Papier, scannen sie und setzen die Bildtafeln am Computer zusammen.

Aber die Zeichner müssen heutzutage gar kein Papier mehr verwenden, wenn sie eine „Graphikpalette“ benutzen. Mit dieser ausgefeilten Software kann man auf einer elektronischen Tafel zeichnen, die an einen Bildschirm angeschlossen ist, und somit nach und nach sämtliche Schritte zur Erstellung der Bildtafel auf einem einzigen Tool durchführen. Mit der Graphikpalette erhält man Zugang zu sämtlichen möglichen, virtuellen Tools, und jede unerwünschte Linie lässt sich mit einem Klick entfernen. Dieses außergewöhnliche Tool kann bei allen Stilen verwendet werden, von den synthetischsten bis hin zu den ausgefeiltsten, ohne jegliche künstlerische Einschränkung.

B.07

Die Kunst des Einbands

Der Einband ist das Aushängeschild eines Comic-Buches. Er muss den Inhalt wiedergeben und gleichzeitig den kommerziellen Vorschriften in puncto Lesbarkeit und Originalität entsprechen. Ziel ist es, auf den Comic inmitten einer manchmal riesigen Auswahl aufmerksam zu machen.

Prinzipiell wählt der Zeichner eine Illustration aus, die einen der Hauptmomente der Geschichte wiedergibt, doch der Einband eines Comics enthält viele weitere, oftmals wichtige Informationen: Wie heißen die Autoren, handelt es sich um eine Serie oder Kollektion, wer ist der Herausgeber? An dieser Stelle ist der Graphiker gefragt.

Der Graphiker kümmert sich üblicherweise um das Layout sämtlicher Comics einer Kollektion, um ihr eine gewisse Einheit zu beschern, er erstellt seine Grundoptionen je nach verlegerischen Vorgaben. Da beispielsweise Comic-Helden oftmals bekannter sind als ihre Erschaffer werden bei Serien, im Gegensatz zu Sonderausgaben von Comic-Kollektionen, die Namen der Autoren diskreter angebracht.

B.08

Die Kunst des Herausgebens

Ein gezeichneter Comic entsteht üblicherweise aus dem Willen des Autors heraus, ganz gleich, ob es sich um einen Szenaristen, Zeichner oder beides zugleich handelt. Er wird dann bei einem Herausgeber eingereicht, der, wenn er ihn in seinen Katalog aufnimmt, die künstlerische Leitung übernimmt und sich um den Druck der Comics, ihre Vermarktung und die Bezahlung des Autors kümmert.

Der Katalog eines Verlegers wird durch seine Verlagspolitik bestimmt. Sie beschert ihm eine originelle Identität und lenkt seine künstlerische Auswahl und seine kommerziellen Ziele.

Der Verleger verkauft seine Comics über einen „Verteiler“, einen Großhändler, der sich um den Vertrieb der Comics in den verschiedenen Verkaufsstellen, Büchereien oder Supermärkten kümmert. Um seine Neuheiten zu bewerben wendet sich der Herausgeber an Spezialisten: Marketingleiter, Werbefachleute, Kommunikationsleiter für Presse und Werbeaktionen (Ausstellungen, Wettbewerbe, Partnermedien) und Verkäufer, die vor Ort den Verkauf in den Verkaufsstellen ankurbeln.

B.09

Abgeleitete und ausländische Rechte

Bei den bekanntesten und größten Herausgebern des Marktes finden sich Abteilungen, die ein neues Publikum erreichen und „verführen“ oder es binden sollen, indem man ihm Gegenstände anbietet, die es ihm erlauben, so nah wie möglich an der Serie zu „leben“, die es liebt. Diese Nebenprodukte (von Schokoladentafeln bis hin zu Animationen für Handys) werden von Unternehmen hergestellt, die eine Vertriebslizenz erworben haben, und können zu einer sehr guten Einnahmequelle werden. Wenn sich ein Unternehmen (Parfüm, Automobil, Fast Food usw.) mit dem sympathischen Image einer Serie oder eines Comic-Helden für seine Geschäftsaktivitäten zusammenschließen will, muss es sich auch an die Abteilung für abgeleitete Rechte wenden.

Die Abteilung für ausländische Rechte hingegen arbeitet daran, ein Werk oder eine Serie in einer anderen Sprache weiter zu vertreiben, indem sie sich auf Herausgeber vor Ort stützt, die für eine dem Markt angepasste, hochwertige Qualität und eine gerechte und ehrliche Verwaltung der Autorenrechte garantieren können.

Auch das Kino interessiert sich immer mehr für Comics, ihre Szenarios und sogar ihre Autoren. Anhand von Umsetzungen von Bildgeschichten für das Kino können Herausgeber und Autoren von Comics ein neues Publikum ansprechen.

B.10

Die Comic-Genres

Der humoristische Comic

Das Erzählen lustiger Geschichten in Form eines Comics deckt, je nach genutztem Format, sehr unterschiedliche Disziplinen ab. Die Strips, kleine, aus drei Kästchen bestehende Geschichten, benötigen minimalistische Zeichnungen und einen wiederkehrenden Humor. Die Gags, Geschichten, die eine Seite füllen, können stürmischere Situationen beschreiben, für die eine dynamische Inszenierung benötigt wird. Die aus einigen Seiten bestehenden Kurzgeschichten erzählen das Fortschreiten der Geschichte in ausführlicherer Form, bevor es zur Pointe kommt. Bei langen, humoristischen Abenteuergeschichten hingegen muss ein vor Humor strotzendes Szenario gefunden werden, durch das sich eine dramatische und strenge Strukturierung zieht.

Der realistische Comic

Ein realistischer Comic ist ein Comic, dessen Zeichnungen realistisch sind, was aber nicht unbedingt auch für das Szenario gilt.

Es handelt sich um richtige Personen, die in richtigen Dekoren leben, die jedoch unglaubliche Abenteuer erleben können.

Das realistische Zeichnen ist eine mit Zwängen behaftete Disziplin, für die genaue Recherchen benötigt werden. In einem realistischen Comic muss man die Marke des Autos erkennen können, das durch das Kästchen fährt. Und wie ein richtiger Film- oder Fernsehserienregisseur wählt der realistische Zeichner den Blickwinkel seiner Sequenzen, die Kamerabewegungen und die Beleuchtungen der Geschichte aus, die er in Szene setzt.

Der expressionistische Comic

Einige Zeichner entschließen sich, die Realität zu karikieren, um ihren Geschichten mehr Stärke und Macht zu verleihen. Dadurch können sie traumhaftere oder furchteinflößendere Geschichten in Bildern ausdrücken, die letztendlich „realistischer“ wirken als bei realistischen Zeichnern. Der Expressionismus passt perfekt zu den vollen Linien und heftigen Kontrasten der schwarz-weiß-Zeichnungen, aber er findet sich auch bei den Anhängern der direkten Färbung.

Der graphische Roman

Der graphische Roman ist ein intimistischeres und literarisches Comic-Genre als die klassischen Abenteuererisierungen. Mit oftmals mehr als rund hundert Seiten ist seine Form kompakt wie ein Roman. Aus sowohl künstlerischen als auch kostensparenden Gründen wird er meistens in schwarz-weiß gedruckt, und seine Graphik muss einfach und ausdrucksstark sein. Der graphische Roman gibt zumeist das wahre Leben wieder; er eignet sich weniger zur Adaptation von reinen Fiktionswerken.

Der Comic für Kinder

Im Alter von 7 Jahren, wenn Kinder anfangen, selbstständig zu lesen, können sie lustige oder abenteuerliche Comics mit mehreren Lesestufen entdecken. Es gibt aber auch Comics für die ganz Kleinen, in denen die kindliche Welt mit Humor und Fantasie erforscht wird. Manche dieser Comics haben keine Sprechblasen, sie sind daher noch zugänglicher und interaktiver. Wenn Texte auftauchen sind die Eltern gefragt, sie müssen ihren Kindern Zugang zur wunderbaren Welt des Comics verschaffen.

Der Comic für Jugendliche

Im Alter zwischen 12 und 14 Jahren verlassen Jungen und Mädchen die Welt der Kindheit, entdecken ihre Sexualität und erleben erste Liebesabenteuer. Ihre Anliegen verändern sich, und gleiches gilt für ihren Lesestoff. Zu einem Zeitpunkt, an dem Herausgeber ihre riesige Produktion in immer gezielteren Kollektionen präsentieren, ist diese sehr spezifische Nische von Lesern und Leserinnen sehr gefragt bei Comic-Herstellern, die mit der Zeit gehen.

Der Comic für alle Altersstufen

Die ersten Ausgaben der Bildgeschichten richteten sich an die Jugend und bestanden aus Produktionen für Kinder und Umsetzungen von Serien, die sich an die sehr breite Leserschaft der amerikanischen Tageszeitungen richteten. Auf dieser Tradition beruhend entstand ein sehr berühmter, franco-belgischer Comic, der sich an ein Publikum „von 7 bis 77 Jahren“ richtete, um den berühmten Slogan der Zeitschrift Tintin (Tim und Struppi) aufzugreifen. Neben humoristischen oder realistischen Serien erreichte ein „halbrealistisches“ Hybrid-Genre seinen Höhepunkt in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bei den belgischen Herausgebern.

Der Family-Strip / Der Familien-Comic

Der Familien-Comic ist ein altüberliefertes Genre, das auf dem 1889 von Christophe geschriebenen Band La Famille Fenouillard beruht. Die Geschichten bewegen sich rund um Personengruppen innerhalb ihres Familienkerns. Dieser besteht oft aus einem verheirateten Paar mit Kind(ern), kann aber auch auf destrukturierte Familien hinweisen, deren Beziehungen untereinander manchmal mysteriös sind. Das Genre besteht aus Gags, Kurzgeschichten oder langen Abenteuergeschichten und gehört zu den Klassikern der Comics für alle Altersstufen.

Der historische Comic

Der historische Comic bewegt sich zwischen der strengen Wiedergabe historischer Fakten und der Romangestaltung von Intrigen aufgrund erwiesener Fakten, es handelt sich um ein mannigfaltiges, vielfältiges Genre, das aus realistischen, halbrealistischen oder stark humoristisch geprägten Zeichnungen besteht. Sämtliche Epochen werden behandelt, von der Gilgamesch-Legende bis hin zum Golfkrieg, mit einer Vorliebe für das antike Rom, das Mittelalter oder die napoleonischen Kriege. Hierzu gehören ebenfalls zahlreiche Werke mit biographischem Hintergrund.

Heroic Fantasy

Ursprünglich ist Heroic Fantasy ein Untergenre der fantastischen Literatur, bei dem die mittelalterliche Welt unter dem Gesichtspunkt der Magie und Hexerei neu erfunden wird. Durch den Erfolg des Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ in den 70er Jahren kehrt es 1983 mit „Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit“ von Serge Le Tendre und Régis Loisel in die Welt des Comics zurück. Die Graphik dieses Werks inspirierte eine ganz neue Generation von Zeichnern, die sich seit Beginn der 90er Jahre mit Heroic Fantasy beschäftigen.

Die Science-Fiction

Der Science-Fiction-Comic beinhaltet ein weites Feld, in dem sich weit entfernte Welten, Außerirdische, Zeitsprünge, Alternativweltgeschichte und Vorausschauen befinden, es war zunächst ein sehr angelsächsisches Genre, bevor es von zahlreichen europäischen, insbesondere franco-belgischen Autoren übernommen wurde. Die engagiertesten Szenaristen verwenden sehr gerne dieses Medium, um unsere gesellschaftlichen Probleme aufzuzeigen, indem sie sie in imaginäre Welten verlegen, die oft von totalitären Regimes geführt werden.

Der Tier-Comic

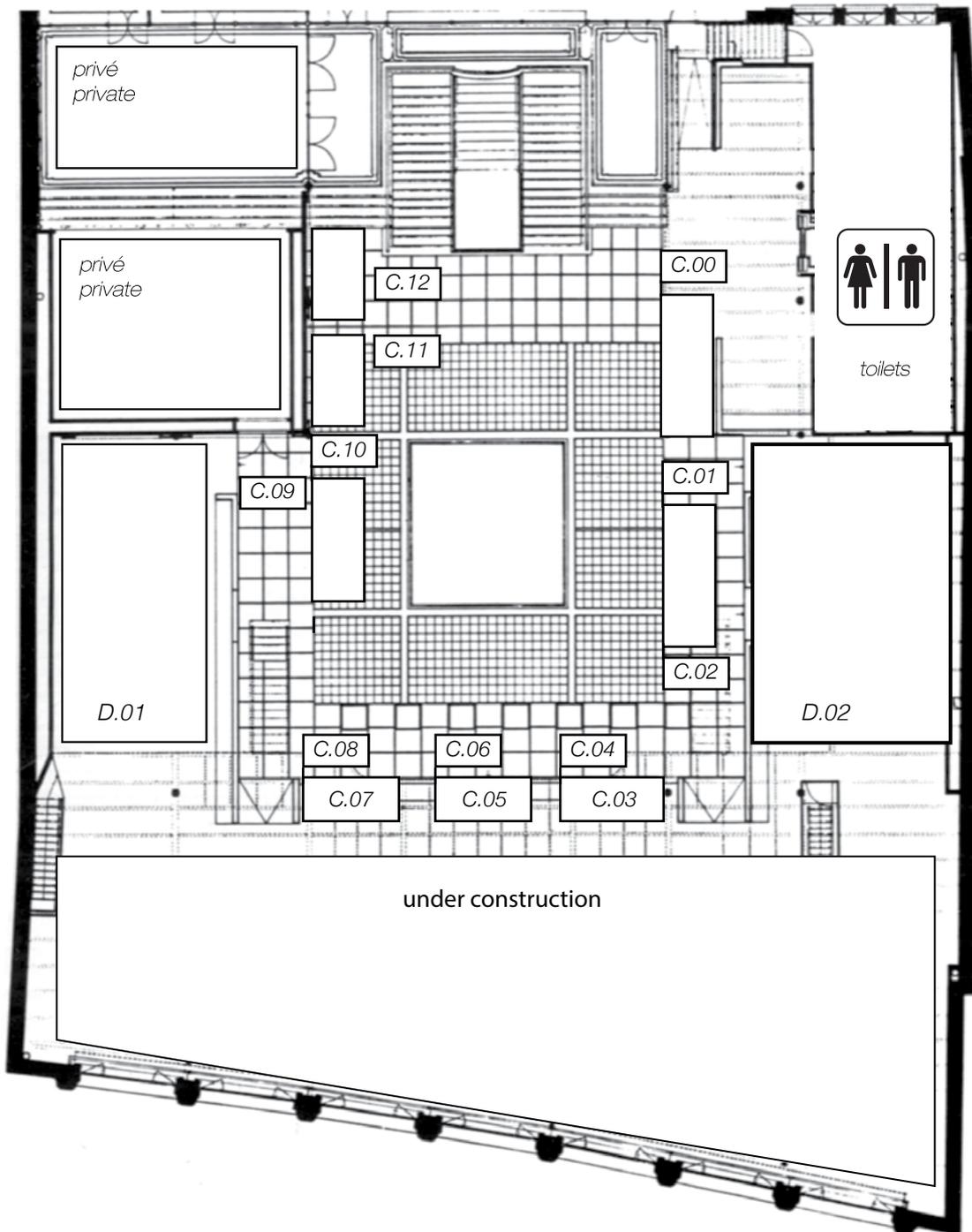
Die seit den Fabeln von Äsop bekannte tierische Literatur ist eine indirekte Möglichkeit, die menschliche Kondition zu behandeln, indem anthropomorphe Tiere in Szene gesetzt werden. Dies ist die Welt der Fabel. Das Genre hatte Erfolg in der Welt des Comics, mit ihm konnten der Zweite Weltkrieg (Maus, der Résistance-Comic „La Bête est morte“), aber auch leichtere Themen behandelt werden, bei denen die realistischste Fiktion Hand in Hand mit dem zügellosten Humor geht.

Der didaktische Comic

Da man den Comic-Herausgebern lange Zeit vorwarf, ihre Leser intellektuell verkümmern zu lassen, reagierten diese zunächst durch die Einführung authentischer und anderer lehrreicher Geschichten in ihren Zeitungen, bevor sie erkannten, dass der Comic zum modernen und dynamischen Medium werden konnte, mit dem sich Wissen auf die breite Masse verteilen lässt. Damit lässt sich erklären, warum zahlreiche Werbe-Comics den didaktischen Comics ähneln.

Die Pressezeichnung

Lange Zeit erschienen Comics in der Tagespresse als humoristische Strips und Cartoons, die oft von amerikanischen Agenturen stammten und zu einem Preis angeboten wurden, mit dem die europäische Konkurrenz nicht mithalten konnte. Doch der echte Pressezeichner ist ein Kolumnist, der Geschehnisse oder die politischen Nachrichten Tag für Tag kommentiert. Die Verwendung von Einteilungen in Bildsequenzen lassen ihn Teil der großen Comic-Familie werden, doch seine Arbeit ist ausschließlich journalistisch.



Horta und die Magasins Waucquez

C.00

(Einleitung)

„Es wirkte wie eine Bahnhofshalle, umrahmt von zweistöckigen Treppengeländern, getrennt durch aufgesattelte Treppen, durchdrungen von Hängebrücken. Die doppelläufigen Treppen aus Eisen schrieben verwegene Kurven, vervielfältigten die Treppenabsätze; die wie ins Leere hängenden Eisenbrücken präsentierten sich schnurgerade in großer Höhe; und all dieses Eisen bescherte dem Raum, unter dem weißen Licht der Glasfenster, eine unbeschwertere Architektur, eine komplizierte Spitze, durch die das Tageslicht dringt, die moderne Realisierung eines Palasts der Träume...“

Emile Zola, „Das Paradies der Damen“

(Freie Übersetzung)

Dies ist die Geschichte eines Geschäfts, wie man es heute nicht mehr kennt. Es ist mehr als 100 Jahre alt und das letzte, von Victor Horta entworfene, halbindustrielle Gebäude, das heute noch steht. Und auf was für ein Leben es zurückblicken kann! In den ersten 70 Jahren seiner Existenz verkaufte man dort Stoffe und Tuch, so wie es Charles Waucquez und die nachfolgenden Besitzer des Geschäfts in der 20, rue des Sables, vorsahen.

Das Geschäft zeugt vom Wandel der Stadt Brüssel, in einem Stadtviertel, das zweifelsohne am meisten unter den „Fortschritten“ des 20. Jahrhunderts leiden musste. 1970 schloss es seine Tore, womit auch seine schwersten Jahre begannen. Dann entstand neue Hoffnung, und auch neue Projekte.

1984 wurde das Gebäude vom Staat gekauft, mit dem Vorhaben, dort ein ... Comic-Museum entstehen zu lassen. Dieses Projekt entstand um 1980, wohlwollend betrachtet von Hergé. Am 3. Oktober 1989 wurde das Centre Belge de la BD (Belgisches Comic-Zentrum, kurz CBBD) von den Landesfürsten eingeweiht. Er dient nicht nur zur Aufbewahrung und Förderung der Comics... es haucht den Bleiglasfenstern, Arabesken und Voluten dieses Meisterwerks von Victor Horta neuen Sinn und neues Leben ein.

Jean Auquier, CBBD.

C.01

Frank Pé

Frank Pé ist ein auf zahlreichen Kontinenten anerkanntes Talent. Er bewies schon mit seinem ersten Comicheft, dass die Welt und ihre Bewohner eine Quelle des Entzückens sein können, wenn man der Natur ihren Lauf lässt und dem Licht seinen angemessenen Platz einräumt. Er ist ein Landschaftsmaler, und seine Welt inspiriert sich sowohl von der Fauna als auch von Träumen. Im Laufe seiner Reihen „Broussaille“ und „Zoo“, die im Dupuis Verlag erschienen, wurde Frank Pé zum Beherrscher der Farbe.

Illustration: Frank Pé, *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau* (Die Neunte Kunst verbindet sich mit dem Jugendstil), CBBB 1988.

C.02

Victor Horta und der Jugendstil

Die lange Herrschaft von Leopold II. (1867-1909) ist für Belgien eine Zeit außergewöhnlicher Entfaltung. Die künstlerischen Bereiche explodieren regelrecht, und neue Techniken zeigen sich auf dem Gebiet des Bauens, insbesondere durch die Verwendung von Stahl und Glas, wodurch große Räume mit viel Licht geschaffen werden können. Beim Jugendstil werden diese Techniken wieder verwendet und in der Architektur umgesetzt – die neue Welt erhält ein harmonisches Aussehen.

Werdegang eines Genies

Nachdem er an der Akademie von Gent Architektur studierte, wobei er nach und nach Schüler der Architekten Jules Dubuysson und Alphonse Balat, dem Erschaffer der Königlichen Gewächshäuser von Laeken, war, zeichnet Victor Horta (Gent, 1861-Brüssel, 1947) ab 1895 seine ersten Häuser. Besondere Aufmerksamkeit verdienen hier das *Maison Autrique* (1893) und das *Hôtel Tassel* (1895), ein regelrechtes Manifest des Jugendstils. Weitere Meisterwerke folgen: *Hôtel Solvay* (1898), *Maison du Peuple* (1899), sein eigenes Haus (das derzeitige *Musée Horta*, 1901), die *A l'Innovation* Geschäfte (1903) und die *Magasins Waucquez* (1906). Der Architekt befindet sich auf dem Höhepunkt seines Schaffens.

C.03

François Schuiten

François Schuiten hört nicht auf, Brücken zwischen Realität und Fiktion zu bauen – sie reichen von Brüssel bis Angoulême, Hannover oder Las Vegas und finden sich als Comic auf den Wänden der Städte, in ihren U-Bahnen, in Ausstellungen und sogar auf Briefmarken. Indem er jedes Kommunikationsmittel in ein Hilfsmittel des künstlerischen Ausdrucks umwandelt, erzählt er von einer Welt, die in Reichweite der Vorstellungskraft liegt: Utopia. Sein Comic-Werk erscheint im Casterman Verlag (Les Cités Obscures, mit Benoît Peeters).

Illustration: François Schuiten *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau*, CBBB 1988.

C.04

Die Geburt der Magasins Waucquez

Zu einem Zeitpunkt, an dem sich das noch junge Jahrhundert auf dem Höhepunkt befindet, trifft ein Textilgroßhändler aus Brüssel auf einen Architekten, der sich auf dem Gipfel seines Ruhmes befindet. Aus diesem Zusammentreffen wird ein Meisterwerk entstehen, das ideale Symbol für die Verbindung zwischen der Kunst und einer aufstrebenden Konsumgesellschaft. Charles Waucquez beauftragt Victor Horta mit dem Bau eines Gebäudes, das seinen Textilgroßhandel beherbergen soll. Die Magasins Waucquez lassen sich 1906 in der Rue des Sables nieder.

Die Rue des Sables damals

Die Rue des Sables erwies sich als geschickt ausgesucht und geschäftstüchtig, als anziehend und erfreulich. In ihr befanden sich zahlreiche Klöster und eine Kaserne mit dreitausend Grenadieren, die 1905 abgerissen wurde. In dieser Straße entstand und entwickelte sich auch ein wesentlicher Teil der einheimischen Presse: der *Etoile Belge*, der *Indépendance Belge*, *Le Peuple*, *La Cité*, *Het Laatste Nieuws*, *Het Nieuws van de Dag* und *De Nieuwe Gids*, *Panorama*, *Libelle*, *Mon Copain* und andere.

C.05

Yslaïre

Mit der „Sambre“ Saga (mit Balac, 1986) spielte Yslaïre in der oberen Liga mit. Als Erschaffer einer eigenen, intensiven und tragischen Welt gehört er zu dieser winzigen Kategorie von Autoren, deren Leser sieben Jahre warten, bis der nächste Band erscheint. Wenn er nicht Geschichtenerzähler geworden wäre, könnte man ihn durchaus in die geläufigen Werke von Hugo, Nerval und Dumas einordnen. Als er das 19. Jahrhundert hinter sich lässt, streunt er zwischen Zeichnung, Informatik und Psychoanalyse herum („Mémoire du XXe siècle – Erinnerung an das 20. Jahrhundert“).

Illustration: Yslaïre, *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau*, CBBB 1988.

C.06

Leben und Sterben der Magasins Waucquez

Vom Verkauf bis zur Übernahme blüht das Geschäft jahrelang, bevor es mit einem regelrechten, städtischen Erdbeben konfrontiert wird. Der Bau der Eisenbahnverbindung Nord-Midi, der lange Zeit ein alter Hut war, zerstörte das alte Brüsseler Arbeiterviertel, auch Les Bas-fonds (die Niederungen) genannt. Die Geschäfte schlossen eins nach dem anderen, und auch die Magasins Waucquez verschwanden schließlich sang- und klanglos.

Stationen eines Lebens

Auf Anfrage des Besitzers, der seine Geschäftsaktivitäten ausbauen wollte, konstruierte der Architekt Charles Veraart in den Jahren 1912 und 1913 zwei Mezzaninen auf beiden Seiten der Eingangshalle, zwischen dem Erdgeschoss und dem ersten Stock, unter Einhaltung der Architektur von Horta. Außerdem wurde das Unternehmen 1923 zunächst an die Firma Verberckt und 1957 dann weiter an die Vertex Einrichtungen verkauft, behielt aber seinen üblichen Namen bei. Die Familie Waucquez blieb bis zuletzt Eigentümer des Gebäudes.

C.07

Dany

Der Name dieses Überfliegers, Dany, dessen Zeichenstrich genau so weich und elastisch ist wie die Silhouette seiner Heldin Colombe Tiredaile, ist für immer mit „La Merveilleuse Odyssée d'Olivier Rameau – Die mysteriöse Odyssee des Olivier Rameau“ (Joker-Production Verlag) verbunden, einer bedeutenden Reihe, die er mit dem Szenaristen Greg für die Zeitung Tintin kreierte. Als Autor eines facettenreichen Werkes, das von „Ça m'intéresse“ bis „Histoire sans héros“ (mit Jean Van Hamme) reicht, glänzt Dany sowohl durch seinen Humor als auch die halb-realistische Erzählung.

Illustration: Dany, Neuvième Art et Art Nouveau, CBBB 1998.

C.08

Die Metamorphose eines Meisterwerks

In den 1970er Jahren waren die verwahrlosten Magasins Waucquez nur noch bei Eingeweihten und einigen Nachtschwärmern, Vagabunden oder Dieben bekannt. 1975 erreichte der Architekt Jean Delhaye, ein ehemaliger Mitarbeiter des Meisters, den Denkmalschutzstatus der ehemaligen Magasins Waucquez. Zehn Jahre später wird der Ort dank zweier Männer endlich Ziel eines Nutzungsprojekts: Guy Dessicy, Freund und ehemaliger Kolorist von Hergé, und Jean Breydel, Architekt, der Anlass zu einer tiefgehenden Überlegung hinsichtlich der Renovierung des architektonischen Kulturerbes von Brüssel war. 1984 entsteht eine Vereinigung ohne Gewinnerzielungsabsicht mit Unterstützung französischer und flämischer Vereinigungen von Comic-Autoren. Das heruntergekommene Gebäude wird vom Régie des Bâtiments de l'Etat (Baugesellschaft für Staatsbauten) mit dem Ziel gekauft, darin ein Centre Belge de la BD entstehen zu lassen.

Eine beispielhafte Renovierung

Mit der Durchführung der Renovierung wird ein junger Architekt beauftragt, Pierre Van Aasche (Cooparch). Er installiert absichtlich moderne Elemente – Beleuchtungssysteme, Brücken usw. – dort, wo es unerlässlich ist, und setzt das Werk von Victor Horta verstärkt in Szene. Der Ort hatte stark gelitten. Die besten Handwerker des Landes wurden beauftragt, und zwei ganze Jahre waren nötig, um die Arbeiten abzuschließen.

C.09

Jan Bosschaert

Von seiner Herkunft aus Antwerpen behielt Jan Bosschaert eine gewisse Vorliebe für den Umsturz von Ikonen. Er hatte sich bereits einen guten Ruf auf dem Gebiet der Illustration aufgebaut, als er den Szenaristen Marc Legendre traf. Das führte dazu, dass Bosschaert mehrere Jahre lang die Abenteuer von „Sam“ animierte, einem mechanikbegeisterten Mädchens mit einer Vorliebe für alte Käfige, die er genauso liebevoll zeichnete wie alle anderen kleinen Mädchen, die er mit Begeisterung zu Papier bringt.

Illustration: Jan Bosschaert, Neuvième Art et Art Nouveau, CBBB 1998.

C.10

Die Verbindung der Neunten Kunst mit dem Jugendstil

Am 6. Oktober 1989, drei Tage nach der Einweihung durch König und Königin, konnten die ersten Besucher diesen der Neunten Kunst gewidmeten Jugendstil-Tempel entdecken. Das Centre Belge de la Bande Dessinée wurde schnell zu einem großen Museum von internationalem Ruf und eine der meistbesuchten Sehenswürdigkeiten Belgiens, und präsentiert sich sowohl als Förderungsmittel der Comic-Szene, Ausstellungsraum, Dokumentationszentrum als auch kultureller Botschafter. Auch die Philosophie des Projekts beinhaltet diese Doppelbehauptung: man besucht es für die Comics, somit für die Neunte Kunst, und verlässt es mit glänzenden Augen aufgrund des Jugendstils... und umgekehrt!

Tim und Haddock auf der Treppe

1986 übergab das damals noch von Bob De Moor geleitete Studio Hergé den Handwerkern des zukünftigen CBBB die in diesem Zentrum wiedergegebene Zeichnung. Mit dieser Strichzeichnung erbrachte die Fondation Hergé einen bedeutenden Beitrag zur Kreation des Centre Belge de la Bande Dessinée... denn sie beschert ihm ein starkes, symbolträchtiges Image.

C.11

Ferry

Comic-Fans lieben das täglich wiederkehrende Wunder, bei dem es darum geht, eine längst vergangene Welt neu entstehen zu lassen oder sich die Welt von Morgen vorzustellen, und dies nur anhand einer Reihe von Bildern und einem Szenario. 1989 begann Ferry, nach einem Szenario von Yves Duval, die Geburt des Centre Belge de la Bande Dessinée zu zeichnen. Der 1944 in den Ebenen Flanderns geborene Ferry ist der Autor eines bedeutenden Werks, das sich hauptsächlich mit der Geschichte beschäftigt. Er startete seine Comic-Autorenkarriere bei der Tageszeitung Le Soir und wechselte dann zu den Zeitschriften Pilote und Tintin. Ferry ist der Autor der „Ivan Kalédine“ Reihe (mit JL Vernal), der „Chroniques de Panchrysia“ und kürzlich, in Anlehnung an Jacques Martin, eines Abenteuers von „Alix“ und eines „Voyage de Jhen“, das in seiner Wahlheimat Brügge spielt. Der Zeichner und Drehbuchautor lehrte lange Zeit die Kunst der Comics am Institut St-Luc in Gent.

C.12

Bob De Moor

Vom possenhaften Genie Balthazars bis zu seiner langen Zusammenarbeit mit Hergé, vom Lion des Flandres bis hin zu Monsieur Barelli oder Cori le Moussaillon schaffte es Bob De Moor (1925-1992), ein besonders vielfältiges und originelles Werk zu erschaffen, das zu den bedeutendsten der europäischen Comic-Szene zählt. Er war ein wesentliches Glied bei der Entwicklung des Centre Belge de la BD und akzeptierte als Erster – ohne die Auswirkung zu kennen! - die Übernahme der Präsidentschaft. In dieser Funktion empfing er dort am 3. Oktober 1989 König Baudouin und Königin Fabiola bei den Einweihungsfeierlichkeiten. Noch vor allen anderen stellte er sich die Einrichtung des zukünftigen Zentrums vor ... wie seine nie gezeigten Illustrationen belegen. Heute trägt der Hörsaal des Centre Belge de la Bande Dessinée seinen Namen.

Horta und die Magasins Waucquez

Eine Ausstellung des Centre Belge de la Bande Dessinée

Gestaltung und Texte: Jean Auquier

Auswahl der Illustrationen: Fanny Kerrien, Pierre SAYSOUK und JA.

Dokumentation: Fanny Kerrien und JA.

Übersetzungen: Tine Anthoni, Philotrans

Grafik: Pierre SAYSOUK

Reproduktionen und Vergrößerungen: Sadocolor Mounting

Realisation: Jean Serneels, Mikaël Cuypers und die Teams des CBBB.



Ausstellung Hergé & Peyo

D.01

Hergé

Georges Remi, Brüssel 1907.

Brüssel 1983.

Tim ist Niemand

Tims Gesicht besteht aus wenigen sehr einfachen Zügen. Es ist fast ausdruckslos. Und gerade, weil es so neutral ist, kann der Leser so gut seine Emotionen hineinprojizieren.

Tim ist Jedermann

Je nach den gegebenen Verhältnissen, kann Tim jung oder alt sein, Skandinavier oder Südeuropäer, Afrikaner oder Asiate. Er ist eine universelle Comic-Figur. Wenn Tim jedermann ist, dann ist er auch du.

Tim kommt mit allem zurecht

Tim ist das Symbol der Jugend und der Stärke, von Mut und Unbescholtenheit. Er ist ein Draufgänger, dem alles gelingt, was er anfängt... während seine Leser gemütlich im Sessel versinken.

Haddock mit 1000 Gesichtern

Während Tim nur wenig oder keine Gefühle zeigt, schäumt Kapitän Haddock ständig über. Sowohl sein Gesicht als auch sein Körper zeigen, dass er ein emotionaler Vulkan in Ausbruch ist. So ergänzt er Tim sehr gut.

Struppi, ein wahrer Held

Unter seinem Auftreten als amüsanter Kumpan und als Diener des Menschen nach Hundart mit gesundem Menschenverstand, verbirgt sich Struppi, der wahre Held. Man sollte sich nicht vertun: er rettet fast immer den Tag.

Professor Bienlein, der Blitze-Zämer

Professor Bienlein liefert oft den zündenden Funken, der Tims Abenteuer in Gang bringt. Tatsächlich sind es seine Erfindungen, die die Welt des jugendlichen Reporters ins Rollen bringt. Professor Bienlein bildet mit Tim und Kapitän Haddock das perfekte Trio.

Die Verfolgungsjagd

Ob sie nun gerade Fetisch-Diebe, Meteoriten oder den Mond verfolgen, Hergés Szenarios sind häufig linear, so gerade wie ein Rennen vom Start bis zum Ende. Darum ordnet sich Hergé in dieselbe Tradition wie Hitchcock ein.

Die Spannung steigt

Um mehr Würze in dieses einfache "Jagd-Rezept" zu bringen, muss es starke Momente geben. Gewöhnlich zeigt das letzte Feld einer Seite unseren Helden in einer eher "ungemütlichen" Situation. Der Leser muss sich eine Woche lang auf die Fingernägel beißen, um herauszufinden, nicht ob, aber wie er aus dieser verwickelten Situation herauskommen wird.

Machen wir eine Pause

Ein anderer Trick, um dem vorzubeugen, dass der Leser das Interesse verliert, besteht darin, den Rhythmus der Geschichte zu verändern. Dieses wird erreicht, indem man die Verfolgung mit Momenten der Erleichterung oder mit Pausen unterbricht. Gewöhnlich werden Schultze und Schulze diese amüsanten Pausen aufgehalst.

Eine Geschichte ist niemals völlig unschuldig

Authentische Informationen und lebensnahe Einzelheiten verankern Fiktion beständig in der Realität. Die Verschmelzung von wirklichen und erfundenen Ereignissen ermöglicht es Hergé unbemerkt seinen Blick auf die Welt bekanntzumachen.

Das familiäre Netzwerk

Neben seinen geradlinigen Geschichten, aufgebaut als Verfolgungsjagd, bedient sich Hergé eines neuen Mittels Tims Abenteuer zu erzählen. Er kreierte eine Art Papier-Familie. Zufällige Zusammentreffen von (und mit) dieser Familie finden weltweit statt und geben den Verschwörungen neue Impulse.

Hergé vor Tim

Hergé arbeitete schon als Grafiker bevor er Tim schuf. Er setzte seine Karriere als Grafik-Designer und Illustrator fort, nachdem er Tim geschaffen hatte.

Hergé 1907-1983

- 1907 Georges Remi wird als Kind einer Brüsseler Familie aus bescheidenen Verhältnissen am 22.Mai geboren.
- 1924 Er signiert seine Zeichnungen mit dem Pseudonym Hergé (RG), seine umgekehrten Initialien.
- 1925 Georges Remi wird in der Subskriptions-Abteilung von Le XXe Siècle eingestellt, eine Tageszeitung, die der Priester Norbert Wallez unterhält.
- 1928 Hergé wird damit beauftragt ein Beiblatt für Kinder für Le XXe Siècle zu entwickeln. Die erste Ausgabe von Le Petit XXe erscheint am 1.November.
- 1929 Der 10..Januar ist der Geburtstag von Tim und Struppi in Le Petit XXe.
- 1930 Kreation von Quick und Flupke auch für Le Petit Vingtième.
- 1932 Georges Remi heiratet Germaine Kieckens, Wallez' Sekretärin.
- 1934 Das Zusammenarbeiten an Der Blaue Lotus mit Tchang, einem chinesischen Studenten, überzeugt Hergé davon, seine Geschichten auf bessere Art und Weise aufzubauen, stereotypische Figuren zu vermeiden und den Leser eher mit authentischen Informationen zu leiten.
Comics sind kein Spiel mehr.
Casterman beginnt mit der Veröffentlichung von Tim-Alben.
- 1935 Kreation von Jo, Zette und Jocko für das französische Magazin Coeurs Vaillants.
- 1940 Die Besetzung Belgiens durch die Deutschen macht dem Le XXe Siècle ein Ende. Hergé veröffentlicht weiter in Le Soir, eine Zeitung, die unter die strenge Kontrolle der Besatzungsmacht fällt.
- 1942 Auf Castermans Wunsch hin passt Hergé seine Tim-Geschichten an, um sie als Standard-Alben mit 64 Seiten farbig zu veröffentlichen.
- 1946 Am 26. September lanciert der Verleger Raymond Leblanc das Magazin Tim.
- 1950 Hergé gründet die Hergé-Studios, um sein ihm bedeutendstes Projekt Reiseziel Mond zuendenzuführen.
- 1958 Hergé geht durch eine Persönlichkeitskrise, ein Ereignis, welches das Album Tim in Tibet beeinflussen soll. Diese Geschichte könnte als eine Loyalitätsstudie verstanden werden.
- 1960 Hergé verlangsamt seinen Arbeitsrhythmus. Er entdeckt moderne Kunst, entdeckt seine Leidenschaft für Malerei und reist mit seiner neuen Begleiterin Fanny Vlaminc durch die Welt.
- 1977 Georges Remi heiratet am 20.Mai Fanny Vlaminc in Uccle, einer Brüsseler Gemeinde.
- 1983 Georges Remi, alias Hergé, stirbt am 3.März in Brüssel.



S.01 Peyos Anfänge

Peyo verlässt die Schule mit 15 Jahren und nimmt zunächst eine Stelle als Filmvorführ-Assistent in einem Stadtteilkino an. Danach findet er Arbeit im CBA-Trickfilmstudio (Compagnie Belge d'Actualité - Belgische Gesellschaft für Tagesgeschehen), wo er die Trickfilme von André Franquin, Morris und Eddy Paape, drei zukünftigen Stars des belgischen Comics, koloriert. 1946 erfindet er für die illustrierten Seiten des „L'Occident“ (Das Abendland) den kleinen Indianer Pied-Tendre und den Pfandfinder Puce. Im gleichen Jahr zeichnet er für „Le Petit Monde“ (Die kleine Welt) eine Ermittlung von Inspektor Pic und kreiert für eine mittelalterliche Geschichte den Pagen Johann, der in „La Dernière Heure“ (Die letzte Stunde) veröffentlicht wird.

S.02 Pussy

Im Januar 1949 entwickelt Peyo Pussy für die Brüsseler Tageszeitung „Le Soir“ (Der Abend). Im Gegensatz zu anderen Comic-Tierchen dieser Zeit kann Pussy nicht sprechen und benimmt sich wie ein echtes Kätzchen. Die vier Bilder langen Gags erzählen kleine Anekdoten über das tägliche Leben. „Le Soir“ (Der Abend) veröffentlichte die Serie unregelmäßig bis 1960, 1965 wurde sie dann von der Wochenzeitschrift Spirou übernommen, wo sie von Lucien De Gieter gezeichnet wurde.

S.03 Pierrot und die Lampe (Jimmy und die Zauberlampe)

Dieser sympathische Junge, dem Peyo seinen eigenen Vornamen gab, wurde 1960 für Bonux Boy kreiert, einer Zeitschrift in Kleinformat, die Waschmittelpaketen beigelegt wurde. Pierrot hat eine Zauberlampe mit einem Geist, der sich nicht mehr so genau an seine Zauberformeln erinnert, was natürlich zu Katastrophen und witzigen Missverständnissen führt. Die drei Geschichten, die in dieser Form erschienen, wurden für das Monatsblatt Schtroumpf! (Schlumpf!) neu gezeichnet, wo 1990 bis 1992 dann sechzehn neue Geschichten erschienen.

Jacky und Celestin

Um Pussy zu ersetzen, entwarf Peyo das halblustige Abenteuerer-Duo, das von 1960 bis 1965 in der Wochenzeitschrift „Le Soir Illustré“ (Der illustrierte Abend) erschien. Aber im Gegensatz zu seinen anderen Serien wurden die Abenteuerer nie von ihm selbst gezeichnet. Er vertraute sie seinem Freund Will an, der sie dann später an seinen eigenen Assistenten Joéal Azara weitergab, dem später Francis Bertrand folgte, assistiert von Roger Leloup für das Dekor, und noch später François Walthéry, dem Gos bei den Szenarien half.

S.04 Benni Bärenstark

Der kleine Junge aus Vivejoie-la-Grande (Die große Lebensfreude) taucht 1960 in Spirou auf. Er hat herkulische Kräfte, die ihn aber immer im Stich lassen, wenn er erkältet ist. Die Serie wurde zuerst von Peyo mit einem Dekor von Will gezeichnet, von 1966 bis 1972 jedoch François Walthéry anvertraut, dem Albert Blesteau folgte, der 1978 schließlich die letzte Episode zeichnete. 1993 ließen die Editions du Lombard die Serie wieder aufleben, und Pascal Garray zeichnete sechs neue Episoden, mit Szenarios, die unter der Leitung von Thierry Culliford entstanden.

S.05 Johann, der Schildknappe des Königs

Auf die Fürsprache von Franquin hin wird Peyo 1952 bei Spirou angestellt. Dort verwandelt er den Blondkopf Johann aus der Zeitung „La Dernière Heure“ (Die letzte Stunde) zu einem glaubwürdigeren Held, der das Schwert talentvoll im Dienst seines Königs schwingt. Der Herausgeber verlangt Geschichten von 44 Seiten, damit sie in Alben veröffentlicht werden können. So macht sich Peyo daran, seine ersten echten Szenarios zu schreiben und zu strukturieren. Gleichzeitig liefert er lustige Zeichnungen für die Umschlagseiten von Moustique (Mücke), einer andere Wochenzeitschrift der Editions Dupuis.

S.06 Johann und Pfiffikus

Peyo findet die Figur des Johann ein bisschen streng. Deshalb gibt er ihm sehr bald einen Möchtegern-Witzbold zur Gesellschaft: Pfiffikus, eine Art Hofnarr, Fan der guten Küche, dessen kleine Gestalt ihn einem schelmischen und unberechenbaren Jungen ähneln lässt. Pfiffikus wird schnell immer wichtiger für die Serie, die schließlich seinen Namen zusammen mit dem von Johann annimmt. Er gibt der Serie einen witzigen Anstrich, der ihr einen beachtlichen Erfolg bei den Lesern von Spirou einbringt.

S.07 Johann und Pfiffikus und die Schlümpfe

1958, in einer Episode namens „Die Schlümpfe und die Zauberflöte“, müssen die beiden Helden die Hersteller einer Zauberflöte mit magischen Kräften wiederfinden. Der Zauberer Homnibus schickt sie in das Land der Schlümpfe. Dort begegnen sie kleinen blauen Wichteln, Dreikäsehochs, die schlumpf reden, eine Art von kodierter Sprache, mit der Pfiffikus ziemliche Probleme hat. Von diesem Augenblick an stehen die Schlümpfe den Helden der Serie regelrecht die Schau. Später tauchen sie noch in drei anderen Episoden von Johann und Pfiffikus auf, „Der Streit um die sieben Quellen“, „Das verwunschene Land“ und „Der Zaubertrank von Maltrocku“, obwohl sie zu dieser Zeit schon ihre eigenen Abenteuer erleben.

S.08 Die ersten Mini-Comics

1959, anlässlich der Spirou-Sondernummer „Ferien“, veröffentlicht Peyo mit Hilfe von Chefredakteur Yvan Delporte die erste eigene Schlumpfgeschichte. Sie erscheint in Form eines Büchleins, das man selbst basteln kann - ein echtes kleines Album im Schlumpfformat.

„Blauschlumpfe und Schwarzschlumpfe“ erzählt, wie das Wissen des Großen Schlumpfs sein Volk von einer Epidemie errettet, die durch die Mücke Bzz verursacht wurde. Insgesamt erschienen in Spirou vier Schlumpf-Mini-Comics. Sie gaben Peyo und Delporte die Möglichkeit, die Lebensweise und das Umfeld der Schlumpfe zu gestalten, das manchmal recht feindlich sein kann, vor allem wenn der Zauberer Gargamel und sein schrecklicher Kater Azrael auftauchen.

Das Schlumpfuniversum

Die Schlumpfe leben im Mittelalter, zu Zeiten der Zauberer, der Alchimie und der Drachen. Am Anfang waren es 99, bis dann der Hundertste Schlumpf dazukam (ein Schlumpf, der sich verdoppelte, nachdem er durch einen Spiegel ging), das Schlumpfinchen, der Babyschlumpf und der wilde Schlumpf. Sie wohnen in Häusern in Form von Pilzen und essen für ihr Leben gern Sarsaparilla. Sie sind sich alle sehr ähnlich, aber es fällt ihnen nicht schwer, sich gegenseitig auseinanderzuhalten. Sie legen gerne mit Hand an, wenn es um das Wohl der Gemeinschaft geht (außer dem Gammelschlumpf), aber gefährliche Missionen sind nicht unbedingt ihre Sache. Wenn ein Freiwilliger gebraucht wird, bleibt es im Allgemeinen am Großen Schlumpf hängen.

S.09 Die Feinde der Schlumpfe

Gargamel

Gargamel ist ein böser Zauberer, der verzweifelte Versuche unternimmt, die Schlumpfe zu fangen. Er braucht sie, um den Stein der Weisen zu erschaffen, der alle Metalle in Gold verwandelt. Glücklicherweise ist er nicht sehr schlau, und die Schlumpfe schaffen es immer, ihm zu entkommen.

Azrael

Azrael ist Gargamels Kater. Wie sein Herrchen versucht auch er, die Schlumpfe zu fangen. Aber für ihn geht es nur darum, sie auf seine Speisekarte zu setzen.

Die Mücke Bzz

Die Mücke Bzz ist eine gefährliche Mücke, die die Krankheit der Schwarzen Schlumpfe überträgt.

Die Schwarzen Schlumpfe

Die Schwarzen Schlumpfe sind ganz normale Schlumpfe, die von der Mücke Bzz gestochen wurden. Dadurch werden sie aggressiv gegen die anderen Schlumpfe. Die Krankheit wird durch einen Biss in den Schwanz übertragen.

Grossbouf

Grossbouf ist ein Riese, der immer Hunger hat. Er verbringt seine Tage mit der Suche nach Essen und schreit die ganze Zeit: „ICH HABE HUNGER!!!“

Der Monstervogel

Der Monstervogel stellt eine furchtbare Bedrohung für die Schlumpfe dar. Es macht ihm diebischen Spaß, alles zu zerstören, was sie aufgebaut haben.

Monulf

Monulf ist ein kleines ruchloses und verachtenswertes Wesen. Eines Tages hat er mit Hilfe seines Drachens Fafnir die ganze Schlumpfsippe gefangen genommen, um sie in seinen Diamantminen wie Sklaven arbeiten zu lassen.

S.10 Das Schlumpfdorf

Keiner weiß genau, wo Schlumpfdorf liegt. Man weiß nur, dass es sich in einer kleinen Lichtung befindet, irgendwo im Wald des verwunschenen Landes! Aber das war nicht immer so: als man die Schlümpfe zum ersten Mal entdeckte, wohnten sie in einem Dorf mitten in einer Wüste aus Steinen und toten Bäumen. Vielleicht haben sie nach der Zerstörung ihres Dorfes durch den Drachen Fafnir entschieden, es im Wald wiederaufzubauen...

Wir wissen auch, dass niemand den Weg ins Schlumpfdorf findet, wenn er nicht von einem Schlumpf geführt wird. Gargamel hat es oft genug probiert, aber er ist immer gescheitert!

Das kleine Dorf besteht aus Häusern in Form von Pilzen, die fast alle gleich sind. Von außen unterscheiden sie sich nur durch kleine Details, durch die man die Identität ihres Besitzers erraten kann.

Die Schlumpf-Galerie

- Der Große Schlumpf
- Das Schlumpfinchen
- Der Brillenschlumpf
- Der Witzboldschlumpf
- Der Bastelschlumpf
- Der Modeschlumpf
- Der Musikschlumpf
- Der Muskelschlumpf
- Der Kochschlumpf
- Der Bäckerschlumpf
- Der Gammelschlumpf
- Der Miesepeterschlumpf
- Der Dichterschlumpf
- Der Malerschlumpf
- Der Gärtnerschlumpf
- Der Babyschlumpf

S.12 Die Schlümpfe werden beweglich

1945, als er im CBA-Trickfilmstudio arbeitete, entwarf Peyo seine ersten Figuren für ein Trickfilmprojekt, „Das Geschenk der Fee“. Er zeichnete kleine, tanzende Elfen mit einem kleinen Schwanz und einer Blumenkrone, die wie ein Spitzhut aussah. Kurz, eine Art Schlümpfe... die 1959 im Studio TVA herauskamen. Sie wurden von einem kleinen Team erarbeitet, das von Eddy Ryssack geleitet wurde, und wo Kameramann Raoul Cauvin und der Animator Charles Degotte, alles Angestellte der Edition Dupuis, mitarbeiteten. Gemeinsam realisierten sie sechs Schwarzweiß-Kurzfilme mit Jazzmusik-Begleitung, die alle sehr lustig waren. Ihre Arbeitsweise erinnerte noch sehr an Handarbeit. 1965 wurden sie dann unter dem gemeinsamen Titel „Aus dem Leben der Schlümpfe“ herausgebracht.

Der Spielfilm „Die Schlümpfe und die Zauberflöte“ erinnerte schon etwas weniger an Handarbeit. Er wurde von den Belvision Studios von Raymond Leblanc nach dem Album von Johann und Pfiffikus gedreht. Peyo investierte viel Energie in diesen Film. Er wurde in Brüssel produziert und realisiert und lief 1975 mit beachtlichem Erfolg in Belgien, Frankreich und Holland an.

Schlümpfe “made in USA”

Das Anime-Abenteuer sollte in Amerika weitergehen oder, genauer gesagt, in den Studios Hanna-Barbera. Die Schlumpf-Trickfilme, die man dort produzierte, waren ausschließlich für das Fernsehen bestimmt und richteten sich an ein sehr junges Publikum. Von September 1981 bis Dezember 1989 wurden sie jeden Samstagmorgen eine Stunde lang von dem Sender NBC ausgestrahlt, bis sie schließlich die Bildschirme der ganzen Welt eroberten. Mit ihren 272 Episoden, die insgesamt 421 Kurzgeschichten darstellten, wurden die Schlümpfe zu bedeutenden internationalen Stars.

Im Sommer 2011 erscheint der erste „Live Action“-Schlumpffilm auf den Bildschirmen der ganzen Welt. Er wurde von der Sony Picture Animation produziert und von Raja Gosnell realisiert, mit dem simplen Titel „Die Schlümpfe“. Die Figuren, die in 3D-Technik entstanden und weniger „Comic“-artig wirkten, wurden in Realbildaufnahmen integriert.

Die Aktion findet in der Gegenwart statt. Die Schlümpfe, die wieder einmal von ihrem Erbfeind Gargamel (Hank Azaria) verfolgt werden, rutschen durch einen Zeittunnel und landen mitten in New York. Die Vorstellungen werden sehr gut besucht, und der Film kann weltweiten Erfolg verbuchen.

Zwei Jahre später wiederholt die Fortsetzung, „Die Schlümpfe 2“, die in Paris spielt, den Erfolg des ersten Werkes.

Benny Bärenstark in live

Der Spielfilm „Die roten Taxis“ nach dem ersten Band der Serie Benny Bärenstark erscheint Ende 2014 in den Kinos. Er wurde von den Lambart Productions produziert, mit dem jungen Léopold Huet in der Rolle von Benny. Mit Jean Reno, Gérard Jugnot und Thierry Lhermitte im Abspann ist sein Erfolg gesichert!

Dem Film ist es gelungen, die ganze Kraft und Dynamik des kleinen Helden auf die Leinwand zu übertragen.

