

jens harder

BETA

...civilisations volume II

PRESSEINFORMATIONEN

BETA

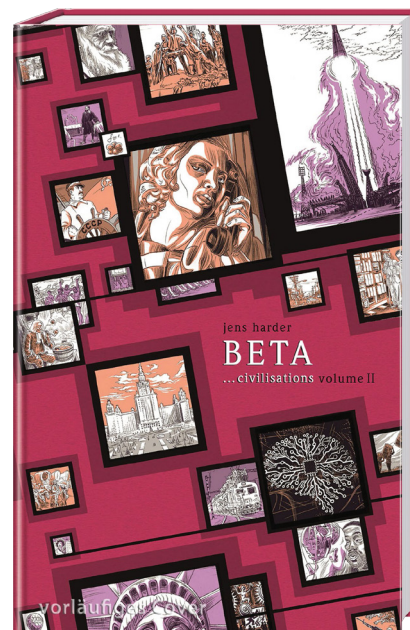
...civilisations volume II

jens harder

Die Evolutionsgeschichte als Comic! Mit BETA ...CIVILISATIONS VOLUME II erscheint Band 3 des ambitionierten Comic-Langzeitprojekts des Berliner Zeichners Jens Harder.

Unsere moderne Zeitrechnung von der Antike bis zum Atomzeitalter, zweitausend Jahre in zweitausend Bildern – diesen Parforceritt durch die jüngere Menschheitsgeschichte wagt Jens Harder im dritten Band seiner großen Bildererzählung. Er überwindet damit die Grenze zwischen Kunst und Wissenschaft und überführt geschichtliche Erkenntnisse in eine faszinierende Collage von Bildern.

Harder flechtet dabei ebenso wissenschaftliche Abbildungen wie auch Zitate aus Kunst, Mythologie und Religion ein. So entsteht ein Panorama der menschlichen Kulturgeschichte, eine gewaltige Übersicht unserer vielen unterschiedlichen Versuche, uns ein Bild von der Welt zu machen. Entstanden ist ein fantastisches Bilderbuch für Erwachsene und eine atemberaubende Zeitreise durch die Entwicklung unserer Zivilisation(en) vom Jahr Eins bis heute.

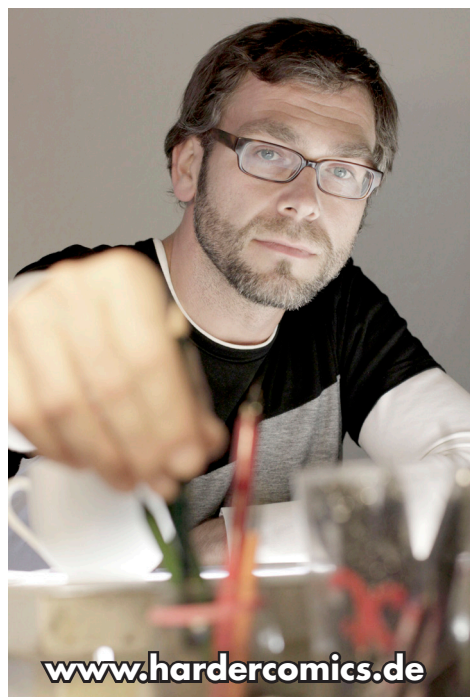


BETA ... CIVILISATIONS VOL. II

von **Jens Harder**

ISBN 978-3-551-79000-2

Hardcover, 368 Seiten
farbig, EUR 50

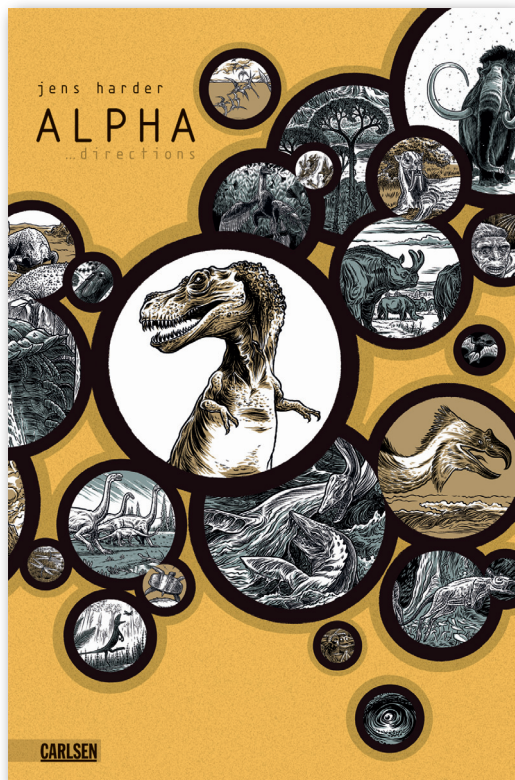


www.hardercomics.de

JENS HARDER wurde 1970 geboren, er studierte Grafik an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee und arbeitet als freier Grafiker und Illustrator in Berlin. 1999 gründete er zusammen mit Studienkollegen die Comicgruppe **MONOGATARI**.

Sein erstes eigenes Buch brachte er 2003 bei dem französischen Verlag Éditions de l'An heraus: **LEVIATHAN**, eine dramatisierte Geschichte um einen Pottwal und beinhaltet außer Textstellen von beispielsweise Herman Melville und Thomas Hobbes, keinen Text. Für dieses Werk erhielt Harder beim Comic-Salon Erlangen 2004 den **Max-und-Moritz-Preis** für die „beste deutschsprachige Comic-Publikation“. Der Band **ALPHA ...DIRECTIONS** – zuerst beim französischen Verlag Actes Sud publiziert und mit dem **Prix de l'audace** beim Comicfestival Angoulême prämiert – kam 2010 bei Carlsen heraus und wurde im selben Jahr ebenfalls mit dem **Max und Moritz-Preis** und 2011 mit dem **Hans-Meid-Preis** für Buchillustration ausgezeichnet. 2014 erscheint **BETA ...CIVILISATIONS I**, der zweite Teil seiner auf vier Bände angelegten Evolutionsgeschichte. 2018 publizierte er mit **GILGAMESCH** seine Version der antiken Sage.

AUSSERDEM VON JENS HARDER BEI CARLSEN ERSCHIENEN:



ALPHA ... DIRECTIONS (2010)

ISBN 978-3-551-78980-8

Hardcover, 360 Seiten

farbig, EUR 49,90

„Harders Schritte sind gigantisch. Hunderte Millionen Jahre Entwicklung schrumpfen zu wenigen Bildern zusammen, und zugleich weitet sich der Blick des Lesers. Zusammenhänge werden verständlich. Mit seltener Wucht und atemraubenden Klarheit greift der Künstler sich den Kosmos. Einzelne Doppelseiten blenden in ihrer gewaltigen Komposition schier das Auge. Die Zeit fließt und verdichtet sich. Alles steckt im Detail – und im Ganzen. Das macht ALPHA zu einem Meisterwerk.“

HOLGER KREITLING, DIE WELT

„Saurierfibel und Geschichtsatlant gibt es viele, ALPHA... DIRECTIONS ist eine Festschrift der Evolution. Mit den Mitteln des Comics füllt der Autor die abstrakten Vorgänge in grauer Vorzeit mit Farbe und Leben.“

Rabea Weihser, DIE ZEIT

„Eine Sternstunde des deutschen Comic.“

Jens Balzer, BERLINER ZEITUNG

BETA ... CIVILISATIONS VOLUME I (2014)

ISBN 978-3-551-78989-1

Hardcover, 368 Seiten

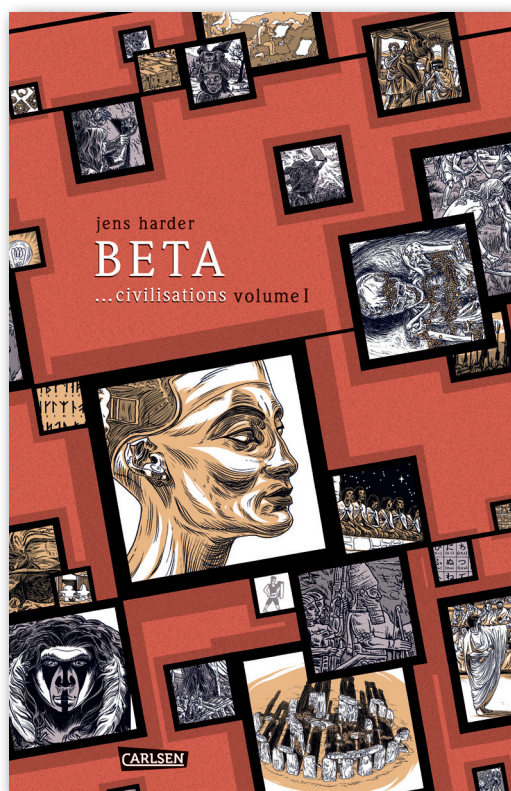
farbig, EUR 49,90

„Jens Harders BETA... CIVILISATIONS sprengt alle Kategorien. Es ist ein Comic, ein Bilderbuch, ein Geschichtsbuch, ein Sachbuch, ein phantastischer Trip. Harder verbindet Natur- und Kulturwissenschaften, Schöpfungsmythen, Anthropologie, Archäologie, Geschichte und die menschliche Imagination, unsere Träume und Visionen zu einem aussergewöhnlichen Comic-Abenteuer über die grösste aller Geschichten, die Geschichte unseres Planeten.“

Christian Gasser, NEUE ZÜRCHER ZEITUNG

„Jens Harder blättert nicht nur fulminant die Weltgeschichte vor uns auf, sondern erzählt sie in seiner Lesung und Sicht, indem er Mythologie und Göttergeschichten sowie geistes- und kunstgeschichtliche Reflektion des kosmischen und irdischen Weltgeschehens in einmaliger Weise einbindet.“

Thomas Hummitzsch, DER TAGESSPIEGEL



„Eigentlich ein Klacks ...“

Der Berliner Illustrator und Comickünstler Jens Harder über sein ambitioniertes Comic-Langzeitprojekt ALPHA • BETA • GAMMA

Lieber Jens, bevor wir uns deinem Werk widmen, wollten wir ein wenig über deine eigene Comic-Origin sprechen. Wie bist du als Zeichner und Illustrator auf den Comic gekommen? War das etwas, was dich schon immer interessiert hat?

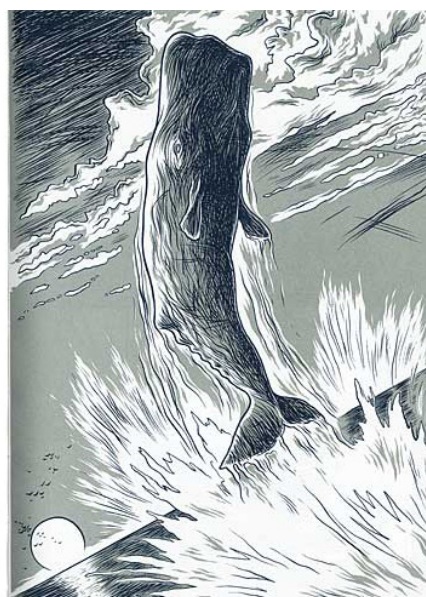
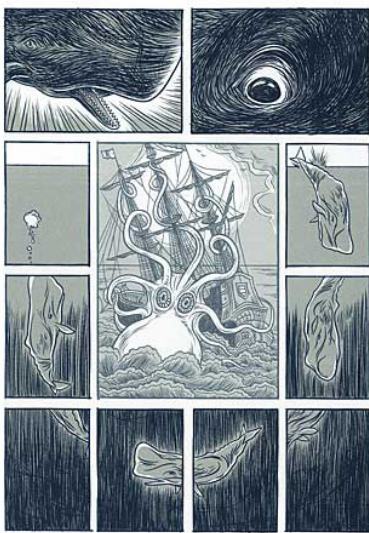
Mit dem Zeichnen begonnen habe ich, wie sicherlich die meisten von uns, als kleines Kind. Und an Comics oder zumindest Bildgeschichten und Cartoons gelesen habe ich auch, was immer ich hinterm Eisernen Vorhang im äußersten Osten der DDR in die Hände bekam. Besonders geprägt haben mich dabei neben den deutschen Zeichner-Urgesteinen Busch, Zille und e.o.plauen die phantastischen Zeitreisen der Dgedags (einige hundert Hefte) und die rauflustigen Abenteuer von Asterix und Obelix (exakt ein Album!). Ein bisschen selbst Comics gezeichnet habe ich auch schon, aber recht infantiles Zeug, an dem ich rasch das Interesse verlor. In der Jugendzeit wendete ich mich mangels passender Stoffe grundsätzlich anderen Interessen wie Musik, Büchern und Film zu und probierte mich, wenn ich gestalterisch tätig sein wollte, in Fotografie, Typografie und Grafikdesign. Leider erst mit Ende Zwanzig – also Ende der Neunzigerjahre – fand ich, nach einer längeren Phase als Druckgrafiker und Werbe-Fuzzi, während des Studiums wieder zu sequentiellen Erzählungen zurück.

Am Comic interessiert mich schon immer, dass durch die Abfolge der Panels eine Art Stop-Motion-

Film vor dem inneren Auge entsteht, eine starke Verbindung zwischen ihnen wächst – ein Effekt, der sich ja oft schon einstellt, wenn man nur zwei Bilder nebeneinander platziert. Man kann stumme Abläufe erzeugen, aber durch Verbindung mit Text auch sehr komplexe Geschichten erzählen, die unter Einbindung von Sprechblasen, Soundwords und Onomatopoesie sogar fast hörbar werden. Das Medium verbindet somit viele Eigenschaften aus Literatur, Illustration und Film und ist für mich als Autor und Zeichner perfekt geeignet, um meine Themen darin auszudrücken.

Kannst du uns ein bisschen über deine Anfänge als Comickünstler erzählen? Du warst als Student Anfang der Nuller Jahre in der Berliner Comicgruppe MONOGATARI organisiert. Wie hast du damals die Comicszene in Berlin und Deutschland erlebt? Was war für dich in dieser Zeit prägend?

An der Kunsthochschule in Berlin-Weißensee, an der ich 1996 mit dem Kommunikationsdesign-Studium begann, wurde nach zwei Jahrzehnten Abstinenz meine Liebe zum Comic erneut – und diesmal wesentlich tiefgreifender – geweckt. Ab dem zweiten Studienjahr schon beschäftigten wir uns im Fachbereich Grafik intensiv mit Illustration und allgemein gezeichneten Geschichten; spätestens 1999 hatten mehrere Kommilitonen (Tim Dinter, Kathi Käppel, Kai Pfeiffer, Mawil, Ulli Lust und ich) sich als Zeichnergruppe MONOGATARI zusammengefunden und wir begannen, uns gegenseitig zu inspirieren und weiterzuentwickeln sowie erste Comicreportagen und Kurzgeschichten zu erarbeiten. Im selben Jahr begannen wir auch schon selbst als Kleinverlag zu publizieren – Sieddruckserien Kalender, Hefte und einige Anthologien; eine sehr fruchtbare Zeit, in der wir extrem viel herumexperimentierten und auch erste gute Erfahrungen mit Verlagen (Edition Moderne, Reprodukt, avant etc.), bei Ausstellungen (Berlin, Hamburg, Luzern, Basel etc.) und auf Festivals (Comicfestival Berlin, Fumetto Luzern, Comic-Salon Erlangen, Internationales Comicfestival Angoulême etc.) sammelten.

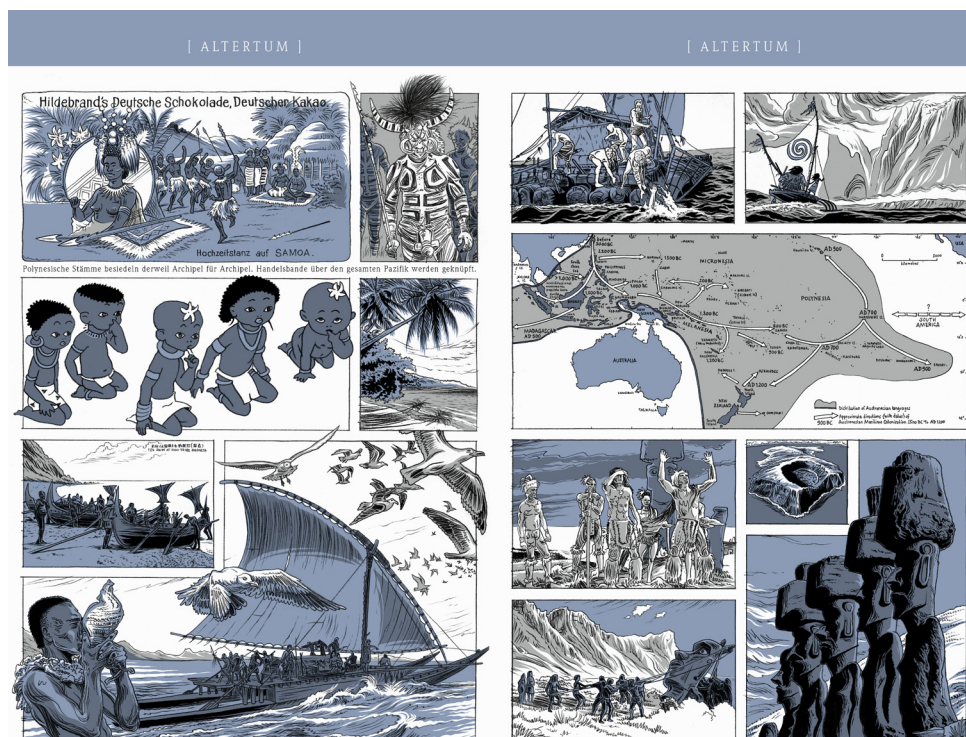


Die Comicszene in Deutschland war zu dieser Zeit noch sehr eintönig bis fast schon langweilig – männlich, weiß, mittelalt und dementsprechend auch thematisch ausgerichtet. Das hat sich in den letzten zwanzig Jahren unglaublich toll und vielfältig entwickelt; eine solche Öffnung hätte damals niemand in dieser Schnelligkeit und Tiefe für möglich gehalten. Was mich in der Anfangszeit geprägt hatte, waren die ruhigen, nachdenklichen, grafisch besonders herausragenden Arbeiten von Leuten wie Mattotti, Igart, Couché, Baudoin, Ware, Clowes, Burns, Dieck, Atak u.a. (Huch, die sind ja auch alle männlich, weiß, mittelalt!), dazu Experimente wie OuBaPo und Independent-Comics wie die im Strapazin oder dem RAW-Magazine publizierten (und in letzterem ganz besonders die bahnbrechende, nur sechs Seiten lange Kurzgeschichte »Here« von Richard McGuire).

2003 hattest du deinen Durchbruch mit dem Band LEVIATHAN, der aber nicht auf dem deutschen, sondern auf dem französischen Markt erschienen war. Mit Leviathan hattest du deinen Stil aus Kompilation, Bildzitaten und Narration eingeführt. Könntest du uns ein bisschen über dieses Projekt erzählen?

LEVIATHAN war meine Meisterschülerarbeit bei der Zeichenprofessorin Nanne Meyer an der KHB, der eigentliche Abschluss des Studiums, nachdem ich bereits ein Jahr zuvor mein Diplom mit einer ziemlich seltsamen Comicstrip-Sammlung (JOJO – VON DER MACHBARKEIT DES MÖGLICHEN) gemacht hatte. Da diese Strip-Sammlung unter großem Zeitdruck entstand und mich nicht vollends

zufriedenstellte, wollte ich im Meisterschülerjahr zeichnerisch so richtig in die Vollen gehen und dabei besonders meine große Liebe für das Meer inklusive all seiner „Bewohner“ (Fische, Schiffe, Kraken, U-Boote, Mollusken aber ganz besonders Wale) in Linien und Panels gießen. Heraus kam ein stummer Bilderstrom über fast 150 A3-Seiten, in den ich mit allen möglichen Mythen und Geschichten rund ums nasse Element einwebte, so biblische Episoden (Arche Noah, Hiob), philosophische Schriften (Hobbes, Melville) und ganz realistische, fast schon dokumentarische Ereignisse (den Untergang der Titanic, das Floß der Medusa, dazu Walfänger, Umweltkatastrophen etc.). Um all diese innerhalb des Erzählflusses aufploppenden Versatzstücke kenntlich zu machen, hob ich sie farblich ab, schaffte so optisch eine neue Ebene. Ich traute den Leser:innen damals wohl noch nicht zu, dass sie das selbst bei der Lektüre entsprechen zuordnen könnten. Bei ALPHA wurde ich dann mutiger. Ich setzte viel mehr Wissen um die Kontexte und Quellen voraus und zeigte alle die verschiedenen Zitate und Adaptionen innerhalb der Evolutionsgeschichte, die ich stets mit passenden kulturhistorischen Abbildungen der gesamten Menschheitsgeschichte konfrontierte, auf eine gleichberechtigte Art & Weise. Ich nivellierte somit die Unterschiede eher als sie herauszustellen und hoffte, dass die Rezipienten das schon „in meinem Sinne“ verstehen würden. Und es ging ja auch gut, obwohl ich natürlich meistens Feedback von Leuten bekam, bei denen es funktionierte; von denen, wo das Konzept nicht aufging, hörte ich seltener (ich mache mir da aber keine Illusionen, dass das wirklich so selten auftrat; meistens melden sich Leser nur, wenn sie von etwas begeistert sind oder es grottenschlecht finden, die Nuancen dazwischen sind eher leiser Natur).



Bei der von mir verwendeten Verschaltung verschiedenster Bildmotive geht es mir darum, Entwicklungen aufzuzeigen und dabei mehr oder weniger große Zeitsprünge vorzunehmen, um das Potential einer neuen evolutionären Stufe oder einer technischen Innovation abzubilden. So zeige ich in ALPHA die mehrfach vollzogene Entstehung der Augen im Tierreich, um nach wenigen Panels bei unserer heutigen Kamertechnik zu landen. Oder ich bebildere den bahnbrechenden Schritt zur Beherrschung

des Feuers in BETA, um dann recht schnell zu den heutigen Extremen in dessen Nutzung überzuleiten – dem Medienkonsum einerseits als auch andererseits der kaum beherrschbaren Atomenergie. Oft sind die von mir vorgenommenen Kombinationen und Paarungen aber auch Bildmetaphern oder -analogien, Kontrastierungen und Zuspitzungen, die meiner Haltung zu gewissen Themen entspringen und durch die ich sie kommentieren möchte.

2010 ist dann mit ALPHA der erste Band deiner Evolutionsreihe erschienen. Magst du uns erzählen, wie es zu dem Projekt kam und was du mit ALPHA, BETA und GAMMA umsetzen wolltest?

Nachdem LEVIATHAN im Jahr 2003 so gut startete und auf dem größten europäischen Comicevent in Angoulême sogar gleich nach Erscheinen für einen Preis nominiert wurde, fragte mich mein französischer Verleger Thierry Groensteen, was meine nächsten Ideen wären. Da ich gerade sehr im Comic-Reportagenfieber steckte und drei Jahre zuvor eine atemberaubend schöne Reise quer durch Vietnam unternommen hatte, schlug ich ihm a) ein Vietnam-Reisecomix vor, b) eine etwas größenwahnsinnig angedachte Neuauflage von LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND namens LITTLE NEO und c) die Evolutionsgeschichte als Comic, damals noch konzipiert als ca. 250-seitiger One-Shot. Thierry sagte einfach „Mach c – das wür-

den die Leser am ehesten von dir erwarten.“ Ich war zwar etwas traurig, dass er die Reisereportage abwählte, denn ich wäre sehr gern noch mal durch Südostasien gezogen, aber andererseits brannte ich darauf, all das faszinierenden Werden & Wachsen unserer Welt abzubilden. Damit war das Gleis also gelegt und die Arbeit konnte umgehend beginnen ...

Mit der „Grand Recit“, meiner Evolutionsgeschichte, die sich recht bald zu einer Trilogie auswuchs und deren zweiter Teil sich sogar nochmals in zwei Teile aufteilte, wollte ich all das bündeln, was uns Menschen ausmacht und bewegt, aber auch all das, was mich seit frühester Kindheit interessierte, was sich so herrlich zeichnerisch ausbreiten und verdichten lässt. Wissenschaft in allen Ausprägungen – Astronomie, Physik, Chemie, Biologie, Paläontologie, Archäologie, Kunst- und Kulturgeschichte – eingebettet in eine Milliarden Jahre lange Erzählung und aufgefädelt in verschiedenste zeitliche Abläufe, sich langsam, aber unaufhaltsam vor dem Auge entfaltend wie in einem gefrorenen Animationsfilm, wiedergegeben in dem dafür perfekt geeigneten sequentiellen Medium Comic, all das wollte ich nun zu Papier bringen. Es war genau das Buch bzw. die Reihe Bücher, nach welchen ich immer suchte, welche ich immer in meinen Händen halten wollte. Es klingt so leicht dahingesagt, aber es ging genau darum, etwas schaffen zu wollen, was ich immer vermisst hatte. Und dabei war er doch so naheliegend, der Wunsch nach solch einem Buch (warum gab es das nicht schon längst?).

[ALBERTUM]



Im Zentrum deiner Arbeiten steht deine grafische Kompilationstechnik, die eine Art visuelles Gedächtnis der Menschheit, die wissenschaftliche Modelle, religiöse Malerei und popkulturelle Artefakte parallelsetzt und miteinander korrespondieren lässt. Nachdem du mit ALPHA und BETA 1 Epochen der Erdgeschichte behandelt hast, für die es keine bildlichen Überlieferungen gab, kommen wir nun in BETA 2 in das Zeitalter der menschlichen Zivilisation, von den ersten frühen Hochkulturen bis heute. Wie hat sich dein zeichnerischer Ansatz für BETA 2 im Vergleich zu den beiden ersten Büchern gewandelt?

Der Rechercheaufwand hat im Laufe der Zeit enorm zugenommen, aber nicht weil es soviel Unbekanntes gibt (wie in ALPHA oder den ersten Kapiteln von BETA 1), sondern im Gegensatz dazu, weil es mittlerweile zuviel angesammeltes Wissen gibt, zuviele Ereignisse, Erfindungen, Entwicklungen, dazu noch zu viele Interpretationen, Instrumentalisierungen, Ideologisierungen. Kurz

gesagt, es war ziemlich schwierig! Und natürlich stieg der Aufwand, zu filtern und auszusortieren, im selben Maße an, in dem ich mich dem Heute näherte. Wenn ich bei einem speziellen Thema in der Antike beispielsweise zwischen zehn Motiven auszuwählen hatte, waren es in der frühen Neuzeit vielleicht schon hundert und am Ende des Buches viele Tausend. Da halfen mir nur Ordner (analoge und digitale), in denen ich über all die Jahre hinweg ablegte und zuordnete, was immer ich in die Hände bekam. „Religion“, „Handel“, „Krieg“, „Landwirtschaft“, „Städte“ – das waren nur einige meiner vielen Dutzend Sammel-Rubriken, die immer noch weiter aufgefächert wurden in viele Unterkategorien.

Bei der Umsetzung wollte ich über die Bücher hinweg meine Zeichnung, die ja in ALPHA noch sehr statisch und fest, ja geradezu holzschnittartig wirkte, immer weiter lösen. In Beta änderte ich das Zeichenformat von A3 zu A4 – alle Panels sind im Buch nun somit nahezu Originalgröße, darüber hinaus griff ich statt zu meinen geliebten Albrecht-Dürer-Farbstiften und Zeichenkarton nun zu simplem Bleistift auf Kopierpapier, um die Hemmschwelle beim Loslegen zu senken und um dem Ganzen eine eher skizzenhafte Anmutung zu geben. Und ich beschloß, mehr und mehr wegzulassen, nur schemenhaft anzudeuten. Das ist mir nun zwar eher ungenügend gelungen, weil ich einfach nicht rechtzeitig aufhören kann innerhalb einer Zeichnung. Aber immerhin konnte ich mich in den heftigsten Architektur- oder Massenszenen ein wenig rausschummeln, wenn es gar nicht mehr anders ging ...

Drucktechnisch gibt es nach dem starken Farbwechsel von Regenbogenfarben (rot, orange, ockergelb, grün, türkis, blau, violett) in ALPHA, in BETA den Wechsel hin zu Metalltönen (gold, silber, bronze) und speziell beim zweiten Teil zumindest die kleine Nuance, dass nun oft auch ein aufgerastertes Schwarz in Aktion tritt, was die Variabilität beim Seitencolorieren noch mal deutlich erhöhte. Das Cover von BETA 2 hingegen lehnt sich von Farbigkeit und Struktur her stark an den ersten Teil an, damit die Verwandtschaft deutlich wird.

Es scheint besonders schwierig, die Entwicklungen des 20. Jahrhunderts, das im Vergleich zu den früheren Jahrhunderten besonders rasant war, auf wenigen Seiten piktografisch erfassen. Wie bist du dabei vorgegangen? Wo war lag für dich der Fokus?

Nun, wie bei allen anderen Epochen auch, war mir erstmal wichtig, die Marksteine zu setzen – die alles verändernden großen Momente: Erfin-

dungen (Atomkraft, Telekommunikation, Autos, Rechentechnik etc.), Umwälzungen (Revolutionen, Demokratien, Befreiungsbewegungen, Kampf um gleiche Rechte etc.), neue Tendenzen (Jugendkulturen, Globalisierung, Liberalisierung, Digitalisierung, Umweltzerstörung, etc.); dazu die großen Umbrüche wie die zwei Weltkriege inklusive dem krassesten denkbaren Tiefpunkt der Menschheitsgeschichte, dem Holocaust, dann das Errichten der Nachkriegsordnung und die weltweite Beschleunigung des Turbokapitalismus bis zum heutigen Tag. Daneben versuchte ich auch immer, kleinere Seitenpfade zu beschreiten oder punktuelle Nebenschauplätze auszuleuchten – was aber aufgrund der erstickenden Dynamik der sich immer schneller ablösenden Entwicklungen und der gegen Buchende immer stärker drückenden Seitenökonomie nur sehr ungenügend umgesetzt werden konnte.

Letztendlich hatte ich wie in den Teilen zuvor gegen Ende des Buches wieder das Gefühl, in einem sich immer schneller drehenden Hamsterrad zu sitzen. Nach den recht gemächlichen Entwicklungen in ALPHA nahm die Entwicklung dort auf den letzten Seiten (im Quartier) genauso Fahrt auf, wie sie sich in BETA 1 nach vielen Kapiteln Alt-, Mittel- und Jungsteinzeit dann in Richtig Antike immer mehr beschleunigte. Aber in jedem der drei Bücher wollte ich wenigstens eine grobe Proportionalität in der Zeitbezogenheit der Kapitel bewahren. Wäre ich nur schlichten Attraktivitätskriterien

[NEUZEIT]



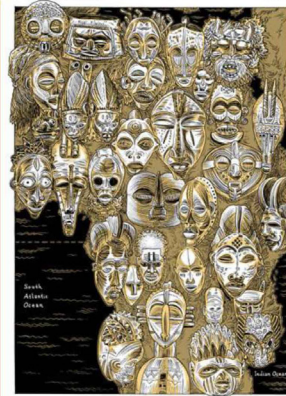
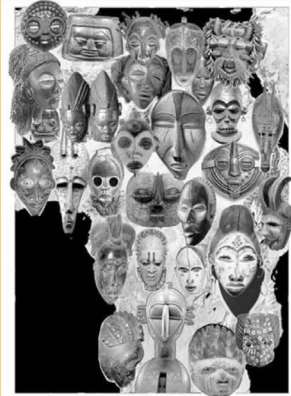
Von der ersten Bildrecherche
zum fertigen Motiv:

a) Sammeln (analog & digital)

b) Anordnen (digital)

c) Reinzeichnen (analog)

d) Colorieren (digital)



zeichnung am Licht-
tisch über. Die fertige
Zeichnung scannte
ich dann ein, retu-
scherte und kolorierte
sie in meinem Bildbe-
arbeitungsprogramm,
bis nach insgesamt
circa zwei Tagen Ar-
beit (von der Idee bis
zur Fertigstellung) das
Endergebnis vorlag.

**Und was kannst
du uns über GAM-
MA erzählen?
Was hast du für
Pläne für das fina-
le Buch?**

Ich habe – ermutigt
durch meine Carlsen-
Redaktion und auch
durch die Erkenntnis,
dass das Ende der
Serie mittlerweile in
wirklich greifbare
Nähe gerückt ist – vor
einigen Wochen be-

gefolgt, könnte ja locker das halbe ALPHA aus Di-
nosauriern bestehen. So sind es aber nur circa 30
Seiten geworden – immer noch viel zu viele einge-
denk der „paar“ hundert Millionen Jahre Existenz,
aber stärker beschneiden konnte ich diese Epo-
che aufgrund der vielen wichtigen Veränderungen
dann doch nicht.

**Kannst du uns ein bisschen über deine
Zeichentechnik und deine Arbeitsweise
verraten? Wie gehst du vor, wenn du sich
an die Komposition einer Seite machst?**

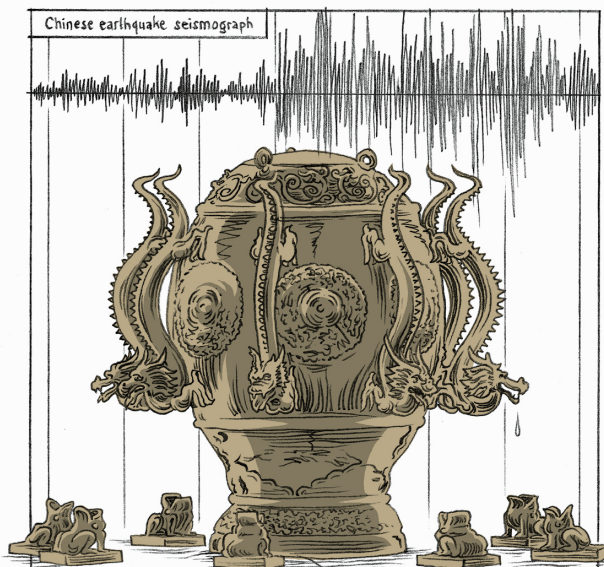
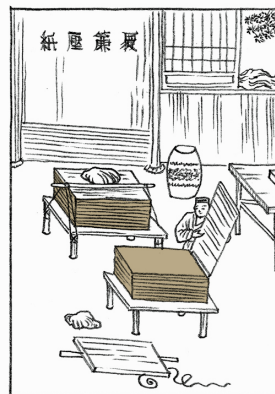
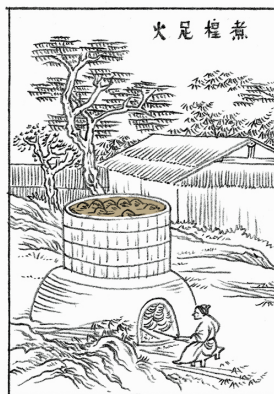
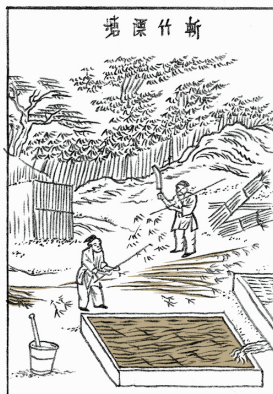
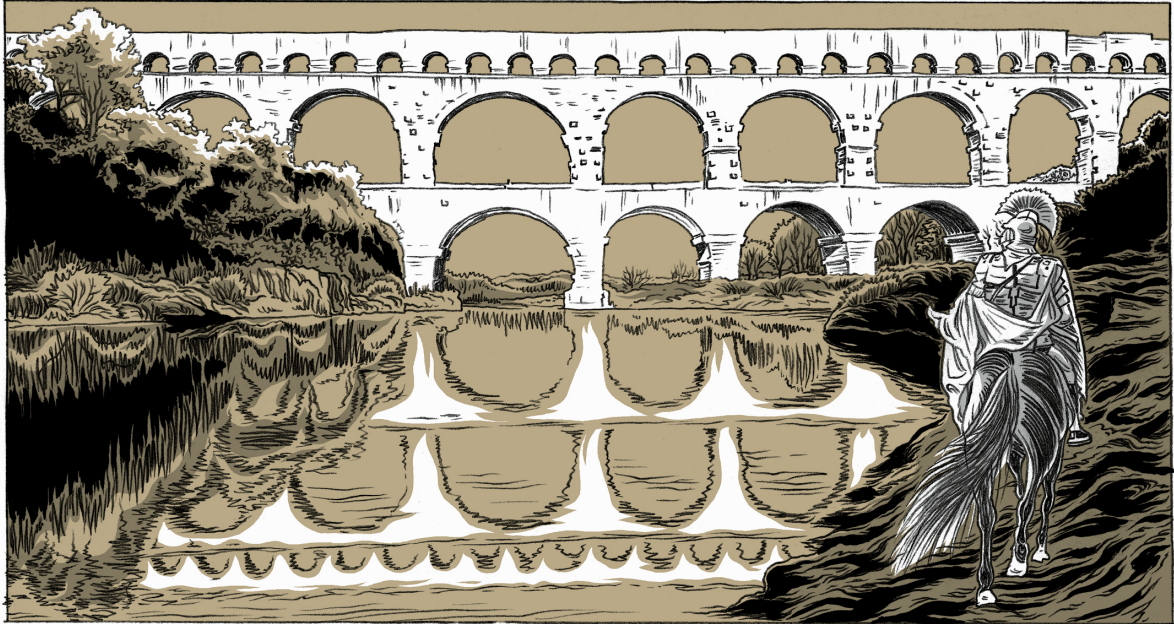
Im Gegensatz zu den anderen Comics von mir
(oder auch den der meisten Kolleg:innen) gibt es
bei BETA kein Skizzenstadium. Ich kann aber an-
hand einer Seite kurz zusammenfassen, wie ich
von der ersten Idee bis zum fertigen Motiv vorge-
gangen bin. Als ich beispielsweise die Wiege der
Menschheit, den Ausgangspunkt aller späteren
Entwicklungen, Afrika, auf einer Seite feiern woll-
te, dachte ich mir als Konzept, den Kontinent mit
dutzenden Masken zu fluten, afrikanische Masken
aus allen möglichen Epochen und von allen mög-
lichen Völkern, um die Vielfalt und den Reichtum
der dort aufblühenden Kulturen zu visualisieren.
So suchte ich erstmal aus meinem Fundus und im
Netz hunderte Beispiele für besonders eindrucks-
volle und variable Masken aus, siebte dann eine
repräsentative Auswahl von circa 30 heraus, die
ich auf einer Karte des Kontinents arrangierte.
Als die Komposition irgendwann „saß“, ging ich
mit einem Ausdruck der Seite zur analogen Rein-

Zeichnung am Licht-
tisch über. Der letzte Teil wird
wohl auch nur halb so dick werden wie seine Vor-
gänger, was für mich nach drei 368-Seiten-Wäl-
zern sehr erholsam klingt; aber auch 180 Seiten
wollen ja erst mal gefüllt werden, wenn man wie
ich nun durch immer dichterem Nebel segeln muß.
Ich stütze mich aber immerhin auf starke Schul-
tern – auf den reichen Fundus an utopischer und
Science-Fiction-Literatur, auf die vielen derartigen
Filme, die seit Jahrzehnten unsere Kinos und Mo-
nitore überschwemmen, an Prognosen und Inter-
polationen der Wissenschaftler und Trendforscher,
selbst an vergangene Zukünfte, sogenannte Paleo-
Future.

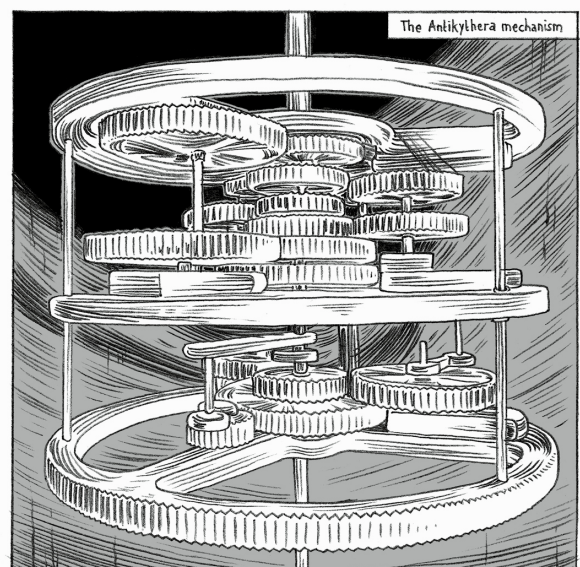
Ein unerwartetes und starkes Werkzeug wurden
mir in der letzten Zeit bei der Findung bzw. Schaf-
fung passender Motive die verschiedenen Bild-
generierungs-KIs, die seit diesem Sommer durchs
Netz geistern. Auf meinen ersten Seiten ist, neben
Filmstills und einigen wissenschaftlichen Illustri-
ationen, bereits ein Drittel der Panels KI-basiert. So
passend unterstützt kann ich also gut eintauchen
in die nächsten Jahrhunderte – insgesamt wird
»Gamma« aber wie ALPHA erneut einen Erzähl-
horizont von vielen Milliarden Jahren haben. Die
Fertigstellung der Serie ist momentan für Ende
2024 anvisiert; somit habe ich für die gesamte
Serie mit circa. 1.300 Seiten und 8.500 Panels
und einer erzählten Zeit von etwa 115 Milliarden
Jahren am Ende zwanzig Lebensjahre gebraucht
– eigentlich ein Klacks!

AUSZUG (Kapitel „Altertum“)

[ALTERTUM]



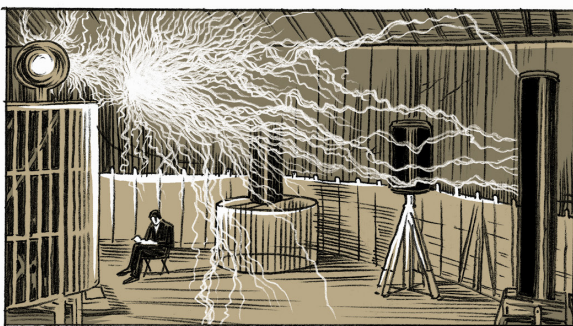
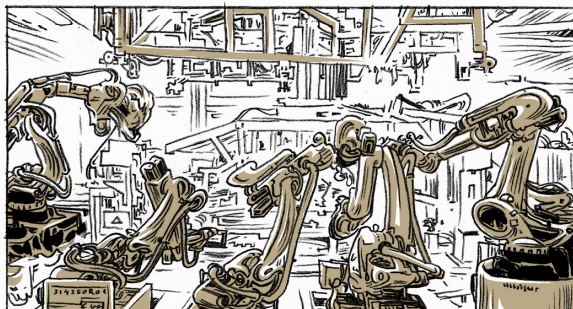
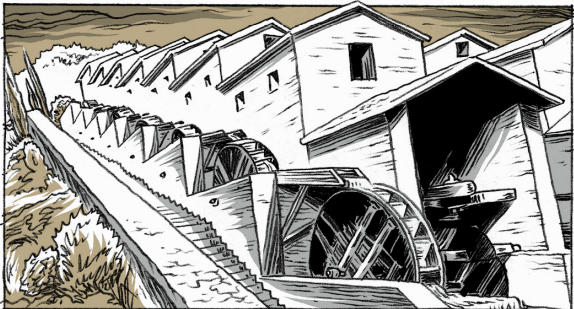
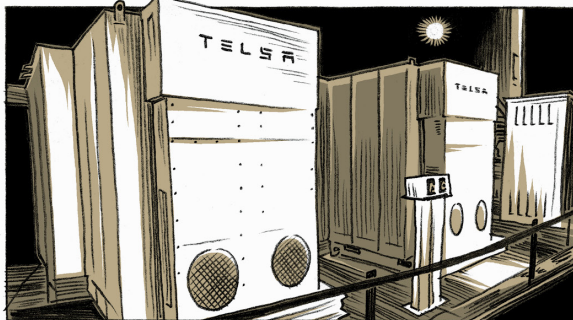
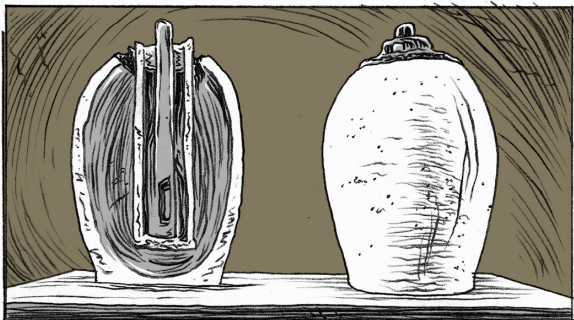
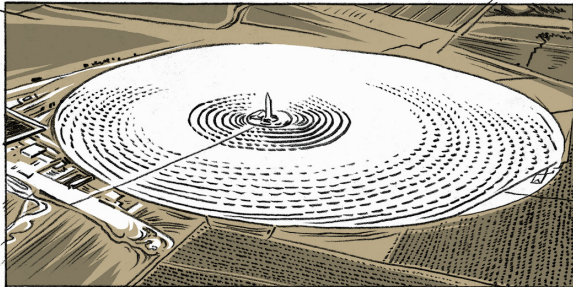
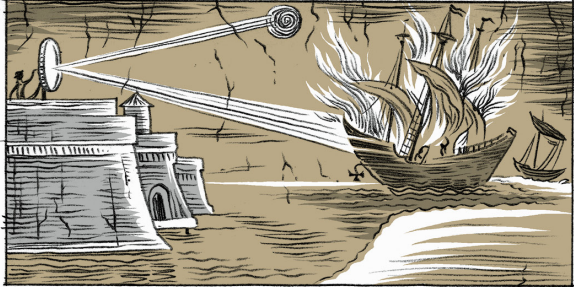
Bereits Erfundenes fällt wieder der Vergessenheit anheim.



Erst zweitausend Jahre später wird die Technik reif dafür sein.

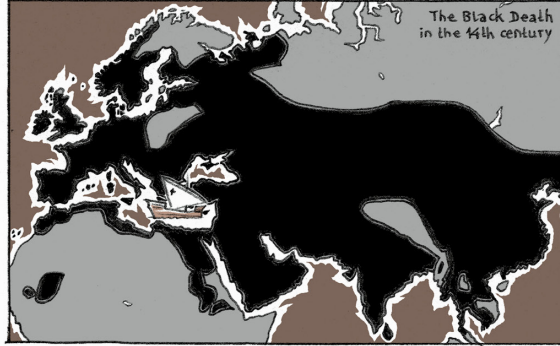
AUSZUG (Kapitel „Altertum“)

[ALTERTUM]



AUSZUG (Kapitel „Mittelalter“)

[MITTELALTER]

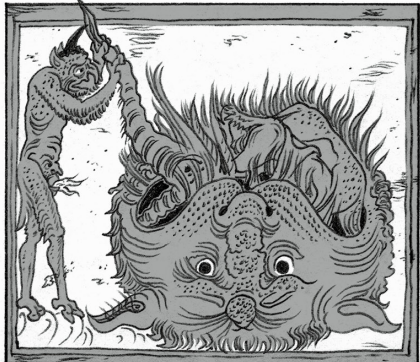
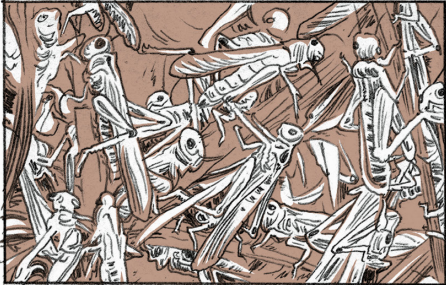


Wieder wütet die Pest in Eurasien und wird erst abgelenkt, als nach über hundert Millionen Toten ihr Weiterkommen stockt.



AUSZUG (Kapitel „Mittelalter“)

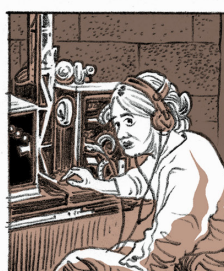
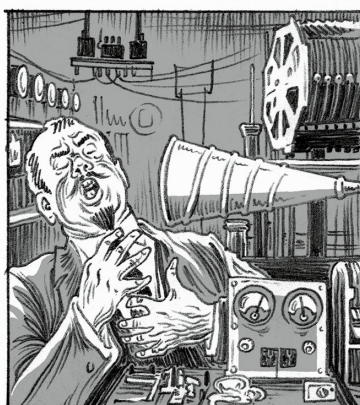
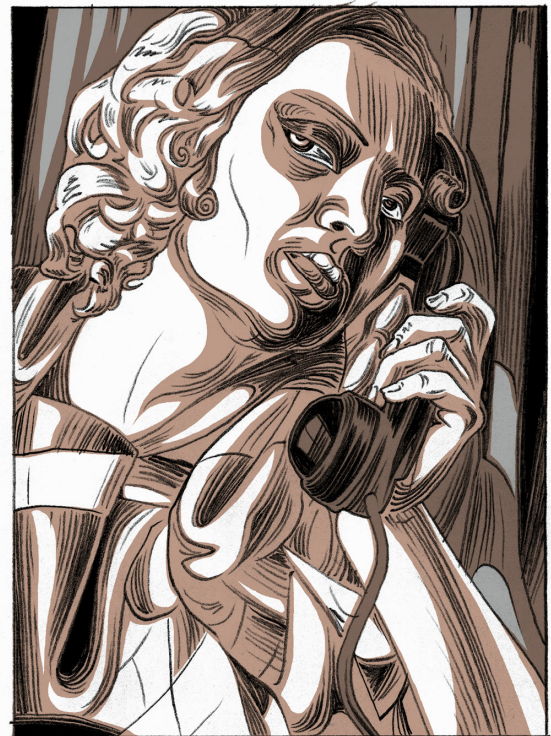
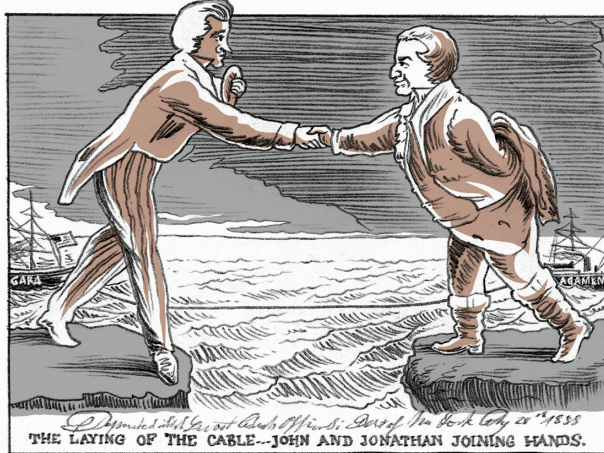
[MITTELALTER]

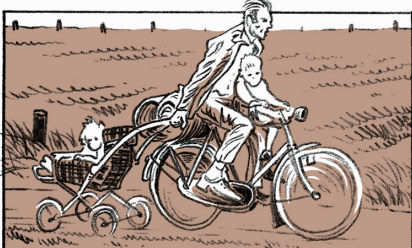
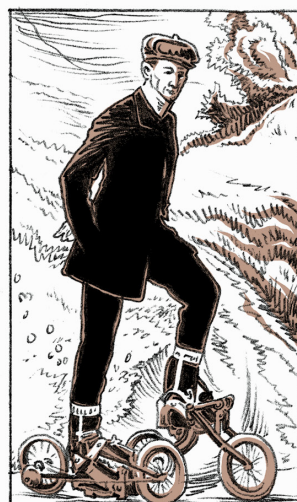
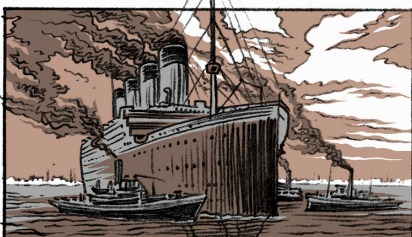


AUSZUG (Kapitel „Neuzeit“)

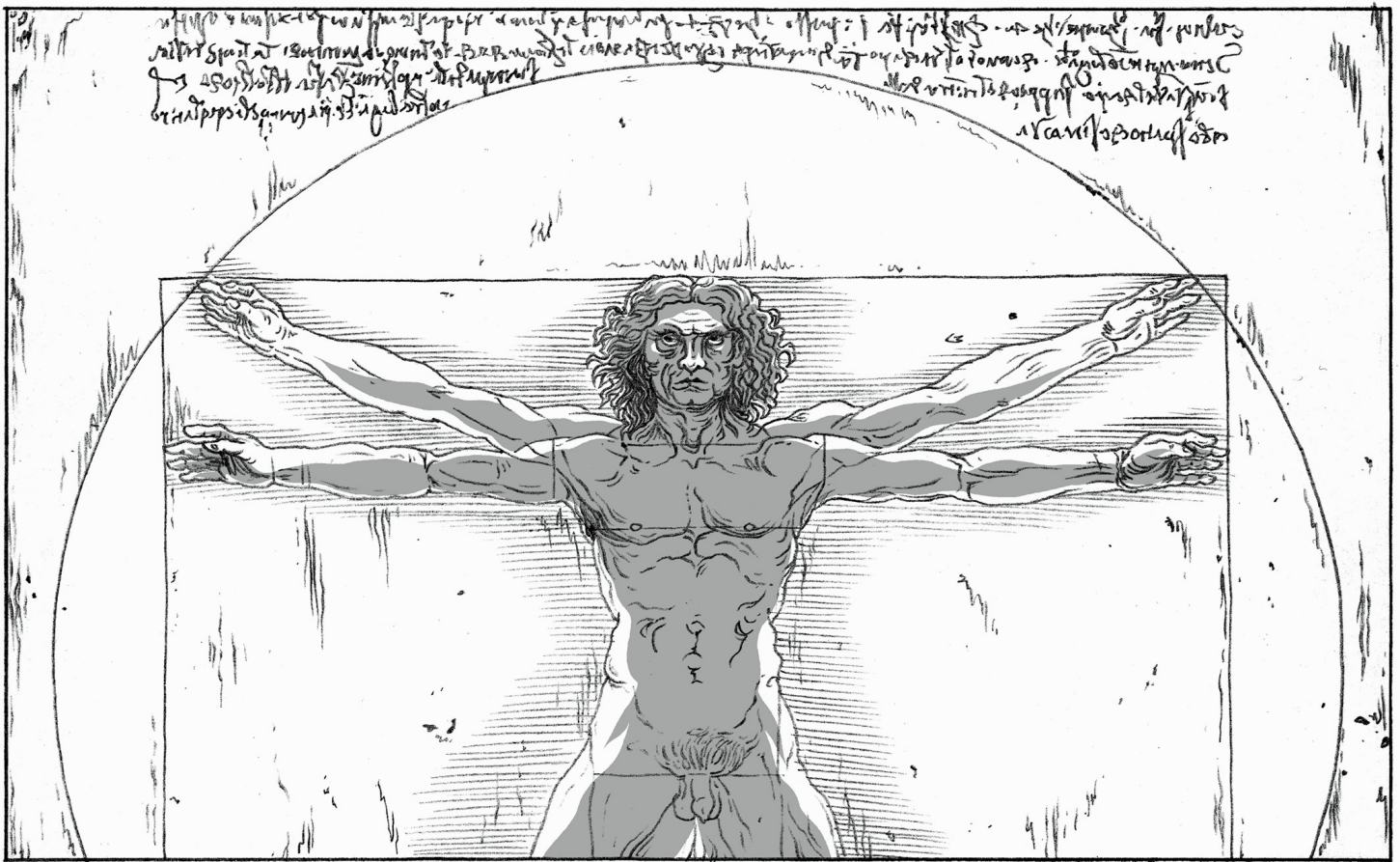
[NEUZEIT]

So bringt die Techno-Evolution in diesen Bereichen in der Folgezeit alles hervor, um ihre Nutzer mit ihr Schritt halten zu lassen.





Doch der Hunger nach Energieträgern explodiert geradezu. Dampf, Benzin, Strom – die Automaten müssen gefüttert werden.



PRESSEKONTAKT

**Claudia Jerusalem-
Groenewald**

Carlsen Verlag GmbH
Völckersstraße 14-20
D- 22765 Hamburg
Claudia.Jerusalem-
Groenewald@carlsen.de
Tel: + 49 (0)40 39 804 563

Filip Kolek

pr@filip-kolek.de
mobil: +49 (0)172 83 70 206

www.carlsencomics.de