



CARLSEN

G
I
L
G
A
M
M
E
S
C
H

JENS
HARDER

PRESSEINFORMATIONEN

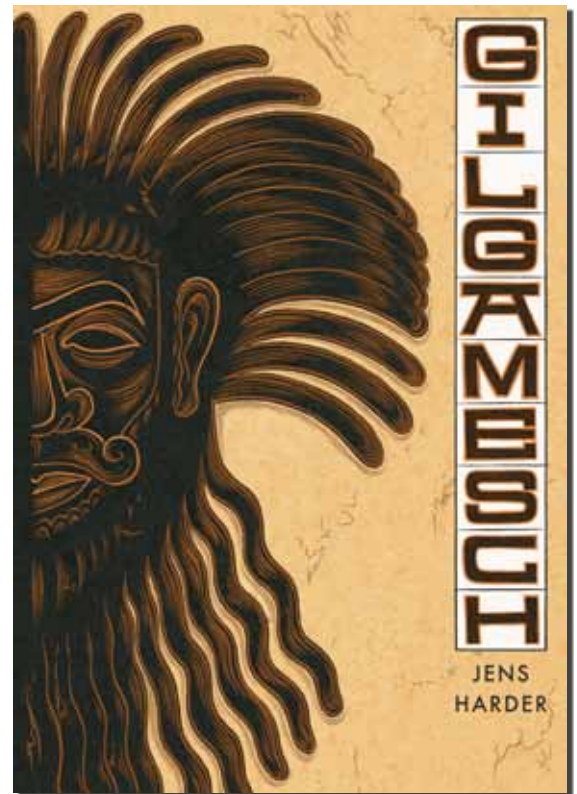
GILGAMESCH

Ein Comic von Jens Harder

Die Comicadaption des ältesten Buchs der Welt!

Ein Freund aus Lehm, Tempelprostituierte und der Erbauer der Arche – das ist das Ensemble, das Gilgamesch bei der Bewältigung seiner großen Aufgaben zur Seite steht. Von den Göttern aufgrund seines despotischen Herrschaftsstils dazu verdammt, gegen den Riesendämon Chumbawa und den Himmelsstier zu kämpfen sowie das Lebenselixier zu suchen, hat der König von Uruk eine abenteuerliche Odyssee zu überstehen, in deren Verlauf er fast alles verliert, was ihm lieb ist, letztlich aber doch zumindest zu sich selbst findet.

Während **Jens Harder** weiterhin an seiner Bild- und Kulturgeschichte der Menschheit arbeitet („Alpha ...directions“, „Beta ...civilisations“), beschäftigt er sich mit dem ältesten überlieferten Epos der Geschichte: „**Gilgamesch**“. Es ist die Geschichte des Königs Gilgamesch und seines Freundes Enkidu - neu erzählt in einem ganz eigenen Comicstil. Jens Harder zeigt mit dieser Graphic Novel erneut, wie er die graphische Erzählung mit Mitteln aus der Vergangenheit vorantreibt.



ISBN: 978-3-551-76309-9

Hardcover, 144 Seiten, **EUR 24,99**

Erscheint: 19. Dezember 2017

Buchpremieren:

Hamburg

11. Januar - 20 Uhr

Aalhaus, Eggerstedtstraße 39, D-22765 Hamburg

Moderation und Lesung: Korinna Hennig (NDR)

Eintritt: 5 Euro

Berlin

19. Januar - 20 Uhr

Modern Graphics, Kastanienallee 79, D-10435 Berlin

Moderation: Lars von Törne (Der Tagesspiegel)

Lesung: Nina Weniger

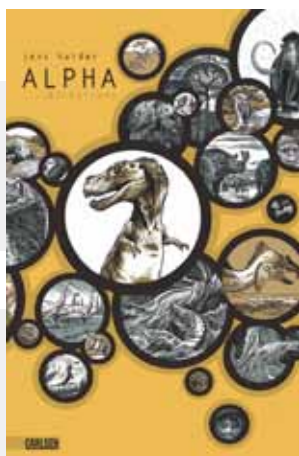
Eintritt: 5 Euro





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**, an deren Kollektivalben er in der folgenden Zeit eigene Beiträge veröffentlichte. Sein erstes eigenes Buch brachte er **2003** bei dem französischen Verlag **Éditions de l'An** heraus. Das etwa 150 Seiten umfassende Album mit dem Titel „**Leviathan**“ ist eine dramatisierte Geschichte um einen Pottwal und beinhaltet außer Textstellen von beispielsweise Herman Melville und Thomas Hobbes, die in vier Sprachen abgedruckt sind, 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 **Festival de la Bande Dessinée d'Angoulême** prämiert – kam **2010** bei **Carlsen** heraus und wurde im selben Jahr ebenfalls mit dem **Max und Moritz-Preis** ausgezeichnet. 2011 erhielt Jens Harder für „**Alpha ...directions**“ den **Hans-Meid-Preis** für Buchillustration. Vier Jahre arbeitete Jens Harder an „**Beta ...civilisations volume I**“, dem zweiten Teil seiner auf vier Bände angelegten Evolutionsgeschichte. Für **2021** ist der zweite Teil von „**Beta**“ geplant.



Alpha ...directions

Hardcover, 360 Seiten, **EUR 49,99**

ET 2010, aktuell verlagsvergriffen

Beta ...civilisations - Volume I

Hardcover, 368 Seiten, **EUR 49,99**

ET 2014



Ein Spin-Off zur Geschichte der Welt

Jens Harder im Interview über sein neues Buch „Gilgamesch“

Lieber Jens, bevor wir uns über dein neues Projekt „Gilgamesch“ unterhalten, wollte ich dich bitten, uns etwas über dein großangelegtes Unterfangen, die Geschichte des Lebens zu bebildern, zu erzählen. „Alpha“ und „Beta I“ sind bereits erschienen, für die kommenden Jahre hast „Beta II“ und „Gamma“ angekündigt. Welche Idee und Motivation stecken hinter der Buchreihe?

Einen Comic über die gesamte Weltgeschichte – vom Urknall über die Entstehung der Erde, die Ausdifferenzierung des Lebens bis hin zur Entwicklung und Ausbreitung der Menschheit zu zeichnen, das war mir schon lange eine Herzensangelegenheit. Da ich genau solch ein Buch viele Jahre lang ersehnte und suchte, beschloss ich es eines Tages selbst in Angriff zu nehmen. Ich hatte den Anspruch, die ganzen 14 Milliarden Jahre fast ausschließlich über Bilder zu erzählen, mit Sequenzen, als Comic eben – denn textbasierte Bücher über all die darin auftauchenden Phänomene gibt es ja schon zuhauf. Aufgrund des unfassbaren Umfangs an Material, an zu beschreibenden und zu zeigenden Entwicklungsschritten und Verästelungen, ist nun eine Trilogie daraus geworden, mit am Ende höchstwahrscheinlich über 1.000 Seiten und ca. 7.000 Panels.

„Alpha“ erzählte die ganze Entwicklungsgeschichte vom Beginn des uns bekannten Universums bis zum Auftauchen der ersten Hominiden. Mit Abschluss des erstens Teils von „Beta I“ bin ich am Beginn unserer modernen Zeitrechnung angelangt. „Beta II“ wird jetzt die letzten zwei Jahrtausende behandeln und soll 2021 fertig sein; „Gamma“ wagt einen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen und wird von mir ungefähr Mitte der Zwanziger Jahre in Angriff genommen (nach ein bis zwei anderen Titeln, die ich nach Beta „zwischenschieben“ möchte).

Wie passt „Gilgamesch“ da rein? Warum hast du beschlossen, dieses Projekt zwischen den beiden „Beta“-Teilen umzusetzen?

Nach dem ersten Teil von „Beta“ wollte ich nicht nahtlos mit Teil 2 beginnen – immerhin jedes Mal über vier Jahre sehr intensiver Arbeit. Auch empfand ich bei der Behandlung des Aufstiegs der ersten Stadtstaaten in Mesopotamien und dem Adaptieren der von dort stammenden, faszinierenden alten Reliefs und Statuen das große Bedürfnis, mich noch etwas länger visuell in dieser unglaublich spannenden und konfliktreichen Epoche aufzuhalten. Da bot sich die Erzählung von Gilgamesch als eine Art Nebentitel innerhalb meiner Evolutionsreihe extrem gut an. Das Epos beschäftigt



Das Original



Fragmente der Tafel XI des Gilgamesch-Epos

Die vollständigste erhaltene Version dieses Werkes fand man bei Ausgrabungen in der Stadt Ninive. Die zehn Bruchstücke der Tafel XI lassen in der Rekonstruktion noch zahlreiche Lücken erkennen. Die Tafeln stammen aus dem 7. Jahrhundert und gehörten zur Bibliothek von König Assurbanipal. Heute werden sie im British Museum in London aufbewahrt.



»Ich und du, wir müssen uns teilen –
packen will ich den Stier am Schweif!«



»Zwischen Nacken und Hörnern soll ihn treffen
dein Schwert. Ich will ausreißen ihm die Därme.«



Des Stieres Tierleib ist zum Opfer bereit.

mich schon seit dem Studium, also immerhin schon zwanzig Jahre. Und ans Ende von „Beta I“ mitten in diese Zeit des Aufblühens von Kultur und städtischer Zivilisation, von Schriftentwicklung und Mythenbildung die Adaption des ältesten Buches der Welt zu packen, quasi als eine Art Spin-off – das hielten meine Verleger Klaus Schikowski (Carlsen) und Thierry Groensteen (Actes Sud) für eine klasse Idee. Wir haben das Buch deshalb auch hoffentlich nicht umsonst von der Größe und dem Grundlayout her an die Trilogie angelehnt, so daß sich, wer möchte, „Gilgamesch“ problemlos zwischen die beiden Teile von „Beta“ stellen kann.

Welche Bedeutung hat das „Gilgamesch“-Epos für dich?

Entdeckt habe ich die Erzählung 1997, in unserem Kulturgeschichts-Seminar an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee während meines Grafik-Studiums. Wir behandelten gerade die „Griechische Mythologie“ und ich hatte vor, eine Hausarbeit über Herakles zu schreiben. Bei meinen Recherchen stieß ich schnell auf einen Vorläufer dieses griechischen Helden, den Protohelden – auf Gilgamesch. Ich fand die Geschichte um ihn so faszinierend, dass ich mich intensiver mit ihr auseinandersetzen wollte und Jahre später das Vorhaben einer Comicversion fasste und in die Tat umsetzte. Es gab und gibt zwar immer wieder viele beeindruckende Versuche, das Epos zu bebildern, und auch mindestens zwei Comic-Adaptionen darunter. Aber a) fand ich zumindest die Comic-Varianten nicht überzeugend gelöst und b) ist das Epos so reichhaltig und wichtig, dass man es immer wieder neu bearbeiten kann und soll.

Du hast einen sehr interessanten Stil für deine Adaption des Stoffes ausgewählt - irgendwo zwischen modern und antik. Warum hast du beschlossen, die Geschichte im Stil von alten Steinreliefs zu Papier zu bringen? Und kannst du uns etwas zu dem zeichnerischen Prozess erzählen?

Ich wollte mit meiner Art der Umsetzung keine vordergründig heutig wirkende zeichnerische Herangehensweise wählen. Vielmehr sollte das Ergebnis in etwa so aussehen, als hätte ein sumerischer Relieffhersteller die Geschichte mit seinen bildnerischen Mitteln erzählt; nur vorausgesetzt, er wäre mit den Grundkonventionen des aktuellen Comicerstellens vertraut – also auf Doppelseiten angeordnete, von links oben nach rechts unten lesbare, partiell durch Textpassagen unterstützte Panelsequenzen, teils in harten Schnitten aufeinanderfolgend, teils durch Zooms oder Kamerafahrten vermittelt. Bei den zeichnerischen Mitteln musste ich mich somit stark einschränken, hatte aber andererseits großes Vergnügen daran, aus dieser Reduktion heraus Lösungen zu finden, die dennoch das transportierten, was mir am Fortlauf der Handlung besonders wichtig war herauszuarbeiten. Die Umsetzung selbst ging dann vom Ablauf her ähnlich vorstatten wie bei meinen vorherigen Titeln – also zuerst die Arbeit am Text, dann sehr kleine, minimalistische Storyboards (A7), dann die großen, sehr detaillierten Reinzeichnungen (A3), dann die Kolorierung am Rechner und das Einbinden ins Buchlayout. Nur der Anlauf für den Beginn der Umsetzung war dieses Mal länger, das Finden von passenden Charakteren und vor allem einer angemessenen Bildsprache, die das aufgriff und weitertrug, was mich an den sumerischen und babylonischen Abbildungen immer so begeistert hatte.



Wo Chumbawa zu gehen pflegt, zeigt sich eine Fußspur – gerichtet sind die Wege, schön gemacht ist die Bahn.



Doch ist auf einer Meile Länge von einem tiefen Graben umschlossen der Wald.



Nachdem sie gezückt, sind Axt und Schwertklinge bestrichen mit Gift.



Sie sind bereit für den Kampf; Chumbawa nur, er kommt nicht.



Da steht der Dämon plötzlich vor ihnen. »Tölpel Gilgamesch und Dummkopf Enkidu – warum liefet ihr zwei bis zu mir?«



»Enkidu, du Fischsohn, der seinen Vater nicht kennt – gib deinen Rat doch den Schildkröten, die nicht einsaugen konnten die Milch ihrer Mutter! Schon als du noch klein warst, erblickte ich dich, trat dir aber nicht nahe.«



»Den Gilgamesch liebest du gelangen bis vor mich – mit einem Feind tratest du einem Fremden gegenüber. Dein Fleisch, Enkidu, hätte ich fressen lassen sollen den Schlangenvogel, den Adler, den Geier!«



»Mein Freund, sieh – Chumbawa ändert sein Aussehen. Hoch reckt er seine Gestalt; wie sollen wir da zu ihm gelangen?«



»Warum, mein Freund, klagst du gar kümmerlich, warum wird schlaff dein Mund, warum versteckst du dich?«



»Jetzt aber ist Aschenglut anzufachen, ein Flutensturm zu schicken und die Peitsche fest zu schwingen!«



»Zieh nicht weg deine Füße, wende dich nicht rückwärts, mach stark deine Faust und schlag zu!«



Durch ihr Herumspringen bersten Sirara und der Libanon. Schwarz wird das weiße Gewölk, der Tod regnet auf sie herab wie Nebel.



Mächtige Sturmwinde werden erweckt jetzt durch Schamasch – der Süd, der Nord, der Ost, der West ...



... dazu Fallwinde, Pestwinde, Frost-, Schnee- und Sandwinde. Der Böenwind, der Wildsturm, der böse Wind und der Simurru-Wind.



Der Asakku-Dämon, der Schüttelfrost, der Sturmwind, der Sandsturm: Dreizehn Winde erheben sich gegen den großen Chumbawa und verfinstern sein Gesicht.



»Winzig klein warst du, als geboren dich deine Mutter. Doch auf Befehl des Schamasch erhobst du dich – du, der aus Uruk entsprossene König.«



»Ich will dir Bäume geben, so viele du mir sagen wirst. Ich will für dich bewahren den Myrtenbaum und vieles mehr, alle die Hölzer für eine würdige Ausstattung deines Palastes!«



»Mein Freund, hör nicht auf das, was Chumbawa dir einflüstert!«



»Du weißt Bescheid mit meinem Wald, auch kennst du die Anordnungen alle. Ich hätte dich hochheben sollen, dich töten am Eingang zum Gezweig meines Waldes; hätte dein Fleisch fressen lassen sollen den Schlangenvogel, den Adler und den Geier.«



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

Filip.Kolek.FM@carlsen.de

mobil +49 (0)172 83 70 206

www.carlsencomics.de