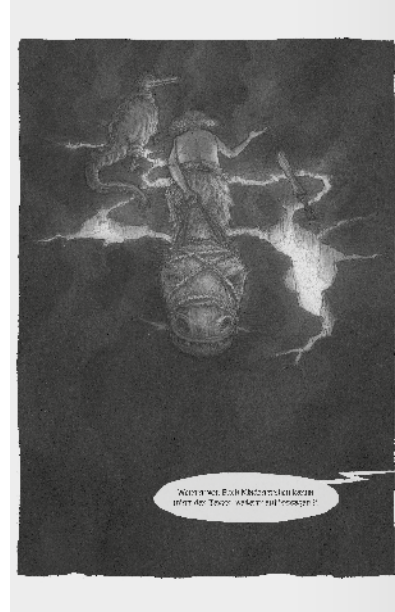


DRACHENEI IM STAMMHIRN*

*noch unveröffentlicht



FELIX PESTEMER

* 1974
lebt und arbeitet in Berlin

Felix Pestemer arbeitet derzeit an seiner Graphic Novel *Drachenei im Stammhirn*, dem zweiten Teil eines „Monster-Kompandiums“. Während im ersten Teil mythologische Kreaturen, prähistorische Tiere, Wesen aus Kunst und Literatur sowie Figuren aus Comic und Film zusammen auftreten, liegt der Fokus hier auf Drachen. Die fiktive Geschichte untersucht naturwissenschaftliche, kunsthistorische sowie emotionale Aspekte, die zur Entstehung von drachenähnlichen Fabelwesen geführt haben. Pestemer verknüpft auf groteske Weise Wahrheit und Legende und versucht so, den trügerischen Charakter manch einer Drachengeschichte aufzudecken.

Vorwiegend mit Bleistift zeichnet Pestemer mal detailreich, mal plakativ und auf Konturen reduziert die Welt der Drachen nach. Zudem arbeitet er mit Tusche, die seine Zeichnungen atmosphärisch auflädt. Den Text fügt er in einem späteren Arbeitsschritt am Computer ein.

Pestemers Zeichnungen leben von der komplexen Erzählweise und dem großen Interpretationsspielraum. Sein Interesse für Mythen und Sagen zeigte der Künstler bereits in seiner ersten Graphic Novel *Der Staub der Ahnen* aus dem Jahr 2012, die dem mexikanischen Totenkult nachgeht.

Wie kamen Sie zum Comic-Zeichnen?

Durch Zufall. Mit Beginn des Kunststudiums hatte ich das Zeichnen ad acta gelegt, weil ich „avantgardistische“ Kunst machen wollte: Objekt-Installation, Aktionen, Konzeptkunst ... immer am Zahn der Zeit und stets im Abgleich mit der (Uni-)Szene. Doch über die Jahre wurde der Drang zum Zeichnen und zum Geschichtenerzählen immer stärker. Beim Erasmus-Austausch in Barcelona schrieb ich mich für die Illustrationsklasse ein, während ich parallel noch am Dokumentationsfilm *Karlsquell* für meine Absolventenprüfung an der UdK über die manuelle Reproduktion eines Discounter-Dosenbiers arbeitete.

Das Illustrations-Studium habe ich nie abgeschlossen, lieferte aber als Meisterschüler-Arbeit eine aufwändig illustrierte Zecken-Fabel ab (unveröffentlicht). Abgesehen von der Meisterschüler-Prüfung habe ich diese Arbeit später nur noch ein Mal gezeigt: Bei der Bewerbung für ein DAAD-Stipendium in Mexiko, wo ich vorhatte, eine Serie von narrativen Zeichnungen über den Totenkult zu schaffen, die nach Vorbild der mexikanischen Muralisten ganz ohne Text auskommen sollte. Die Blätter, die dort entstanden, enthielten mit der Zeit immer mehr Panels und sequentielle Darstellungen. Sicher liebäugelte ich damals schon damit, das Ganze in Buchform zu bringen, dachte dabei jedoch nach wie vor an den Kunst-Kontext. Dass sie fünf Jahre später Teil der Graphic Novel *Der Staub der Ahnen* werden würden, war für mich zu dieser Zeit noch undenkbar.

Was fasziniert Sie am grafischen Erzählen? Was interessiert Sie vordringlich an der Verknüpfung von Bild und Text? Was leistet der Comic aus Ihrer Perspektive im Vergleich mit anderen Medien?

Das grafische Erzählen bietet mehr Interpretationsräume und einen assoziativen, emotionaleren Zugang. Bilder können mehr erzählen als Worte. Besonders schön finde ich es, wenn Bilder und Text unterschiedliche Geschichten erzählen, die sich zu einem großen Ganzen fügen.

Wie gehen Sie an einen Comic heran? Erfinden Sie vom Wort oder vom Bild ausgehend? Wie lange sitzen Sie an einem Comic?

Sowohl vom Bild als auch vom Text ausgehend. Was zuerst kommt, diktiert den Duktus der gesamten Geschichte und ob sie eher inhaltlich oder intuitiv geprägt ist. An Geschichten, die vom Wort ausgehen, sitze ich lange. Geschichten, die vom Bild ausgehen, sind bei mir anfangs vager und unreflektierter, kreative Eingebungen von Bild-Narrationen, bei denen ich oftmals noch gar nicht weiß, warum ich sie auf's Papier bringe. Sie entstehen peu à peu aus Fragmenten, die jahrelang in der Schublade liegen können – bis plötzlich eines Tages ein roter Faden aus der Schublade hängt. An denen arbeite ich sehr lange.

Welche Themen interessieren Sie am meisten? Wie finden Sie Ihre Themen? Wie frei sind Sie in der Wahl Ihrer Themen und Gestaltungsweisen?

Am tollsten finde ich Themen, die mehrere Bedeutungsebenen haben, von denen mindestens eine in unterbewusste, mythenhafte Sphären eintaucht. Bei eigenen Projekten ist die Freiheit total – aber bei denen steht ja auch in den Sternen, ob sich damit eines Tages Geld verdienen lässt. Dito haben Auftragsarbeiten Vorrang, und bei denen gibt es immer Vorgaben. Aktuell arbeite ich an einer Graphic Novel über die Alte Nationalgalerie in Berlin, eine Aufgabe, die viel Recherche und Quellenlektüre erfordert und an einigen Punkten ein enges Korsett schnürt. Doch auch hier ermöglicht das Konzept meines eigenen Skripts mir einen spielerischen Umgang mit den (kunst-)historischen Fakten. Die meisten Auftraggeber wissen, dass ich zur Höchstform auflaufe, wenn sie mir möglichst viele Freiheiten lassen.

Welche comic-spezifischen Stilmittel schätzen Sie am meisten? Was stellt für Sie zeichnerisch die größte Herausforderung dar?

Ich liebe komplexe narrative Zeichnungen mit einem großen Interpretationsraum. Und ich liebe Bleistift, Tusche und Gouache. Die größten Herausforderungen sind recherché-lastige Themen mit großem Fehlerpotential und natürlich all die vielen Dinge, die ich nicht kann und mir im Laufe des Arbeitsprozesses aneignen muss.

Wie stehen Sie zu dem Begriff „Graphic Novel“?

Finde ich gut. Zum einen erspart man sich die Vorurteile und Klischees der Leute, die mit dem Genre nicht vertraut sind. Zum anderen erlaubt es den Autoren/Künstlern gerade deshalb mehr Freiheiten (zumindest in Deutschland), weil der kleine Markt beim Independent- beziehungsweise Autoren-Comic weniger Konventionen vorgibt. Die Erwartungshaltung an den Comic ist konkreter als an die Graphic Novel, auch wenn es sich letztlich um ein und dasselbe handelt.