



Marie Sann

»In der Fantasy kann man sich ziemlich austoben.«

Ein Interview von Johannes Rüster

Ein hektischer Tag für Marie Sann, die Zeichnerin von »Frostfeuer«, einer Comicitrilogie nach dem Roman von Kai Meyer. Frühmorgens mit dem Zug aus Berlin gekommen und nach ausführlichen Signierstunden und Terminen wirkt sie schon ein wenig erschöpft, als sie mir am späten Nachmittag im Pressezentrum gegenüber sitzt. Trotzdem ist sie noch blendender Laune: Es ist ihr erster Comic-Salon als Verlagskünstlerin, verrät sie mir - nachdem sie vor zwei Jahren die Verbindungen knüpfen konnte, die eben zu ihrem Albenerstling geführt haben. So kommen wir schnell ins Gespräch ...

ph! Wie vielen anderen ist mir beim PERRY RHODAN-WeltCon dein Name zum ersten Mal begegnet. Wie bist du denn an den Auftrag gekommen?

Durch den Splitter-Verlag. Dirk [Schulz] hatte ja schon viele Cover gemacht, und macht sie immer noch. Er hat dann vorgeschlagen, dass ich vielleicht Illustrationen für den ersten NEO-Band gestalten könnte. Das fand ich toll, weil ich natürlich von der Serie gehört hatte. Ich hatte mich nicht viel damit beschäftigt, fand es aber immer ganz interessant - und es war eine große Ehre für mich!

ph! Das kenne ich. Für PERRY RHODAN zu arbeiten, ist immer noch etwas besonderes ...

Also ein Traum wäre ja, auch mal ein Cover zu zeichnen. Aber jetzt mache ich erst einmal »Frostfeuer« zu Ende, und dann wag ich mich vielleicht mal daran, höflich zu fragen, ob sie Interesse haben ...

ph! Sicher. Meine Wahrnehmung ist natürlich auch eingeschränkt, aber ich habe den Eindruck, dass dir gerade der NEO-Auftrag einiges an Bekanntheit gebracht hat, oder? Fast überproportional zu den ...

... (lacht) paar kleinen Illustrationen, ja. Das stimmt. Ich weiß auch nicht genau, woran das liegt. Vielleicht weil es mal ein modernerer Strich ist, oder so ... Also, was heißt modern. Halt eine eigene Interpretation. Vielleicht, weil es sonst bisher noch keine Frauen gab, die etwas für PERRY RHODAN gezeichnet haben?

ph! Ich kann mich auch an zumindest ein Interview erinnern, das mit »Mehr Weiblichkeit bei Perry« überschrieben war (im »Corona-Magazine« vom 19. März).

Ich hab mich jedenfalls sehr gefreut! Ich hatte auch erst Angst, muss ich sagen. Ich dachte, wenn ich mit so einem frischen, eigenen Stil da herangehe, könnte es viele vor den Kopf stoßen, weil es ja doch viele alteingesessene Fans gibt. Und dachte, die denken sicher, »es muss genau so aussehen, wie wir es kennen, sonst hat es nichts mit Perry zu tun«, aber es kam nicht so. Und das fand ich total toll.

ph! Fühlst du dich dann eigentlich bei Perry richtig einsortiert? In Anbetracht dessen, was du sonst so machst?

Also, ich finde es schön, das so als Gast zu zeichnen. Wie gesagt, so eine Kleinigkeit. Extra-Illus eben, eigene Interpretationen von Charakteren, ein Cover. Aber mehr als Erweiterung zu dem, was ich sonst mache, zum Reinschnuppern. Ich finde Perry großartig, aber ich würde jetzt kein Comic dafür zeichnen, weil das ist einfach nicht so meine Materie.

ph! Das macht ja auch Alligator Farm ziemlich cool ... Wo wäre dann eher deine genremäßige Heimat? Kann man das so sagen?

»Frostfeuer« ist ja Fantasy, und das finde ich ganz schön. Es ist ja auch nicht so eine Fantasy, wo alle zaubern und es glitzert und funkelt ...

ph! ... und Schwerter und Orks ...

... ja, es ist eher eine subtile Art von Fantasy. Das finde ich sehr angenehm. Ich glaube generell, in der Fantasy kann man sich ziemlich austoben. Ich mag aber auch realistische Sachen, mit denen man sich eher identifizieren kann.

ph! Gerade bei »Frostfeuer« ist mir auch aufgefallen, dass der Stil

schon ein Stück weg ist von vielen Sachen, die du sonst so gemacht hast, vor allem im Manga-Bereich.

Genau. Ich habe vorher ja Manga-Bände veröffentlicht, auch viele Illustrationen im Manga-Stil. Das fand ich zu der Zeit gut, aber ich wollte mich gern weiterentwickeln. Obwohl, was heißt weiterentwickeln. Viele bleiben auch gerne bei Manga, aber mir hat das nicht gereicht. Vor allem, weil die Comics ja schwarz-weiß sind, und ich wollte mehr mit Farbe machen. »Frostfeuer« ist auch der erste Band von mir, der nicht im Manga-Stil ist und durchgehend farbig ist, erstmal ziemliches Neuland für mich. Ich muss sagen, ich hoffe auch ein bisschen, das als Sprungbrett nehmen zu können, um aus dieser Manga-Schiene herauszukommen.

ph! Auf der Pressekonferenz von Splitter sagte Dirk Schulz eben über ein anderes Album im Programm, er hätte mit dem Künstler arbeiten müssen, um es »europäischer« hinzubekommen, weniger »manga-mäßig«. Deswegen meine Vermutung: Hast du bei Frostfeuer auch so etwas zu hören gekriegt? »Mach die Augen nicht so groß!«?

Nein, überhaupt nicht. Ich glaube, die fanden es eher interessant, dass ich vom Manga komme. Aber in meinem Portfolio hatten sie gesehen, dass auch Potenzial für andere Stile da war. Ich habe ja auch immer parallel in anderen Stilen gezeichnet. Und ich durfte dann das Album dann genauso machen, wie ich es wollte.

ph! Trotzdem sieht das Album mehr nach Schulz aus, als das, was du vorher gemacht hast ...

Ah, das ist ja interessant - er hat mir eigentlich überhaupt nicht reingeredet. Also wenn, dann war es eher der Autor, Kai Meyer. Der hatte natürlich ein klares Bild von den Figuren, und das musste passen. Aber sonst war es, glaube ich, wirklich so, dass die einfach mein Portfolio gesehen haben und gedacht haben: »Das passt. So was hätten wir gerne, in dem Stil, als Album.« Dirk schaut natürlich auf jede Seite und gibt mir hier und da Tipps, aber so in den Stil reingeredet hat er mir nicht. Nicht einmal »Die Augen müssen kleiner sein!« (lacht)

ph! Wo wir schon bei Kai Meyer sind: Du musst ja nicht nur den Verlag zufriedenstellen, sondern eigentlich auch noch Autor und Texter. Wie schwierig ist es, das unter einen Hut zu bekommen?

Ich muss sagen, am Anfang hatte ich echt Angst. Sonst habe ich eigent-

lich immer nur alleine gearbeitet. Den »Krähen«-Comic habe ich mit einem Freund, Guido Neukamm, gemacht, aber das war eben ein Freund, da ist die Arbeit nicht so stark getrennt. Man hilft sich gegenseitig, mal macht der eine das, dann der andere. Aber hier ist das ganz klar abgegrenzt. Ich muss aber sagen, dass die Arbeit von Anfang an richtig toll funktioniert hat. Ich war wirklich überrascht - ich fürchtete erst, ich wäre vielleicht stark eingeengt und hätte keine gestalterische Freiheit mehr, aber wir haben anscheinend sehr ähnliche Vorstellungen. Ich glaube, anders kann eine so lange, intensive Zusammenarbeit auch nicht funktionieren. Wenn ich das Skript lese, sehe ich es sofort bildlich vor mir.

ph! Ist das Skript sehr detailliert?

Ja, Bild für Bild, Seite für Seite. Ich weiß durch den Text, wie groß die Sprechblasen werden müssen. Aber ich habe innerhalb der Bilder genug Spielraum. Ich könnte ohnehin nie eine eigene Geschichte schreiben. Also jedenfalls nicht so, dass sie ... Ach, ich bin halt der Zeichner!

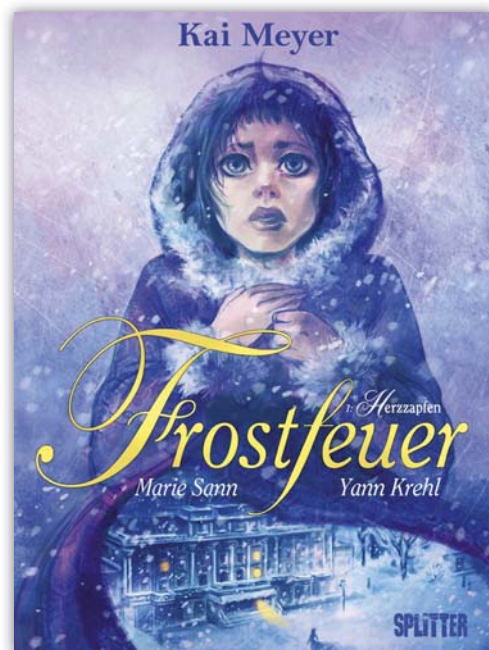
ph! Du hast auch kein Konzept im Hinterkopf? Ein Universum, das du visualisieren willst?

Wenn, dann sind das höchstens kleine Bruchstücke. Szenarien. Aber nie etwas Ganzes. Ich sehe die Dinge bildlich vor mir, wenn ich sie lese. Meine Stärke ist

die eigene Interpretation, zum Beispiel von Charakteren. Charaktere sind ja nie eindimensional - das ist für mich das Schwierige, oder die Kunst dabei - einem Charakter optisch Leben einzuhauchen und glaubwürdig zu gestalten. Dazu braucht man viel Übung und Beobachtung. Manchmal sogar Spiegelbeobachtungen. Besonders interessant sind ja subtile Veränderungen der Gesichtszüge. So ein großes Lachen oder ein richtig böser Blick ist leicht zu zeichnen, aber schöner ist eigentlich, wenn sich ganz leicht etwas auf dem Gesicht abspielt.

ph! Du klingst begeistert - ist Comic mittlerweile ein Schwerpunkt deiner Arbeit?

»Frostfeuer« ist das größte Projekt, an dem ich momentan arbeite. Parallel arbeite ich aber noch als Game Artist,



um Geld zu verdienen ... Von Comics leben zu wollen, ist hier in Deutschland leider eine Katastrophe, muss ich sagen. Da ist es schon schön, wenn man parallel noch ein festes Einkommen hat. Durch einen Job, der bestenfalls auch noch kreativ ist. Ich arbeite für Wooga, World of Games, in Berlin. Die machen social games, vor allem online. Eine sehr nette Firma.

ph! Und du machst Konzeptzeichnungen?

Das nennt sich Story Missions, also die

**»Ich liebe Point-and-click-Adventures!
Vor allem die alten 2D-Sachen!«**

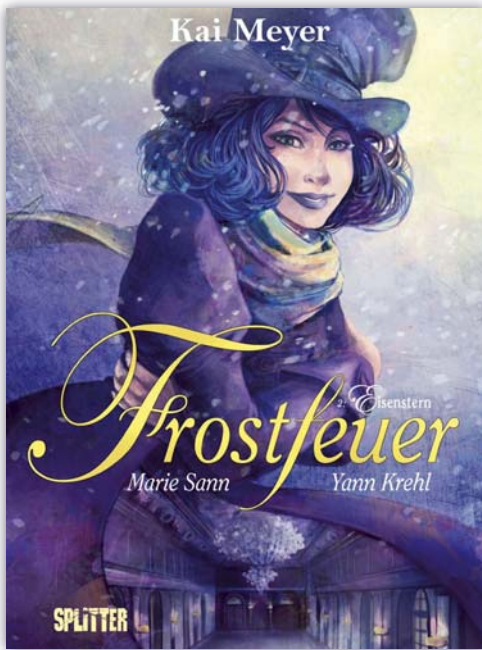
Figuren aus dem Spiel in kleinen Bild-Geschichten dargestellt.

ph! Hast du selbst auch einen Gamer-Hintergrund?

Ja, aber ich spiele keine social games. Mit denen beschäftige ich mich für den Job. Sonst zocke ich viel an der PlayStation. Und: Point-and-click-Adventures - ich liebe Point-and-click-Adventures! Vor allem die alten 2D-Sachen!

ph! Ahhh, LucasArts... (es entspannt sich eine längere Debatte, welcher Monkey-Island-Teil der beste ist. Trotz Maries Beharren auf Teil 3 wird das Interview fortgesetzt...)

Das wäre ja auch ein Traum von mir: Einmal für so ein Spiel was zu machen. Ich finde es schade, das jetzt fast alles nur



noch 3D ist. Da ist meiner Meinung nach die Grafik noch nicht so ausgereift, um liebevoll und detailliert genug zu sein ...

ph! Ich denke, man muss schon so eine Affinität zu Spielen haben, um auf dem Gebiet zu arbeiten. Auf deiner Homepage habe ich aber auch gelesen, dass du für alles Mögliche illustrierst. Da stand einträchtig nebeneinander: Nintendo of Europe und BRAVO...

Für Nintendo war das eine Designer-version vom Nintendo DS. Da wurden Unikate von verschiedenen Künstlern gestaltet. Die Konsolen wurden dann damit (kann man das sagen?) ge-air-brusht und auf der Games Convention versteigert. Und für die Bravo durfte ich ein Cover zeichnen (das erste gezeichnete Bravo Titelbild bis dato, habe ich gehört) und habe so einen Mädchen-Romantik-Comicstrip gemacht. Kitschig und quietschig, wie sich das gehört.

ph! Macht man so was unter Pseudonym?

(lacht) Nein, nein. Das war nur eine einmalige Sache, und eigentlich ganz lustig. Ich glaube auch nicht, dass man seinen Namen damit verdirbt ...

ph! So war es auch nicht gemeint – so eine Gelegenheit, lässt man sich ja auch nicht entgehen! Aber es haben ja auch viele Autoren zum Beispiel Pseudonyme für verschiedene Genres. Selbst Stephen King hat ja ein paar Science-Fiction-Romane als Richard Bachman geschrieben.

Ja, das Problem sehe ich auch, je mehr ich in unterschiedlichen Stilen arbeite. Für mich ist zum Beispiel die Frage: Wie

präsentiere ich mich auf der Titelseite meiner Homepage? Mir sind die unterschiedlichen Stile sehr wichtig, aber man wird so schnell abgestempelt, wenn man einen auf der Startseite hervorhebt. Den Konflikt habe ich schon auch. Aber ich glaube, es würde mir nichts bringen, wenn ich da Extranamen verwende. Ich bin halt Marie, und ich mache viel in unterschiedlichen Stilen. Naja, es sei denn, ich entscheide mich morgen dafür, supersüßes für Kinder und parallel dazu Hardcore-Pornographie zu zeichnen – da sollte man vielleicht über ein Pseudonym nachdenken. (grinst)

ph! Was steht dann jetzt an?

(lacht und deutet auf den »Frostfeuer«-Band vor uns) Na hier! Im September kommt Band 2 raus, und dann ist auch schon Teil 3 dran! Und dann hab ich auch (lacht) naja, nicht gerade die Schnauze voll, aber ich bin noch nie so lange an einem Projekt gesessen.

ph! Da braucht man gerade als Zeichner einen langen Atem.

Ja, das Problem ist, dass ich parallel noch andere Jobs machen muss, und deshalb nicht hundertprozentig dran bleiben kann. Das ist schade, weil natürlich die Qualität darunter leiden kann. Letztendlich sieht aber jeder nur das Ergebnis und niemand weiß, was eigentlich an Zeit und Kompromissen dahintersteckt. Viele interessiert auch nicht, wie viele Leute daran mitgearbeitet haben.

ph! Das muss doch besonders schwierig sein, das Artwork so konsistent zu halten...

Ja, der zweite Band ist da noch schöner (lacht). Aber die Charaktere entwickeln sich halt auch optisch weiter. Das finde ich als Zeichner natürlich sehr spannend, aber ich könnte mir vorstellen, dass es manche Leser stört.

ph! Da ist es sicher wichtig, chronologisch zu arbeiten, dass man nicht dazwischen eine Seite hat, die arg abweicht ...

Eigentlich gerade nicht! Bei einem langen Projekt sollte man eher mal hier mal da arbeiten, dass sich der Stil nicht zu gleichmäßig ändert.

ph! Also eher wie Zeichentrick: Erst die Keyframes, dann auffüllen.

Ja, genau. Ich arbeite trotzdem chronologisch, weil ich auch das Skript chronologisch bekomme. So bin ich auch in der Story mehr drin, da ist mir auch die

Entwicklung des Hauptcharakters besser nachvollziehbar.

ph! Das ist ja auch gar nicht schlecht, wenn der Hauptcharakter mit der eigenen zeichnerischen Entwicklung altert, oder detaillierter wird,

Das ist toll, ja.

ph! Und man kann hinterher so tun, als wäre es Absicht gewesen ...

Naja, Von Band 1 bis 3 werden die schon nicht völlig anders aussehen. Aber die Leser merken vielleicht etwas und freuen sich, vielleicht sehe das aber auch nur ich selbst so deutlich. Oft ist es auch ganz gut, dass man seine Deadline hat und abgeben muss, und nichts mehr ändern kann. Was in dem Moment weh tut, aber sonst würde man ja nie fertig werden.

ph! Vielleicht bleibt dir ja erspart, was mir gern passiert: Man gibt etwas ab, bekommt das gedruckte Exemplar – und entdeckt sofort einen Tippfehler. Gibt es das bei dir auch? Dass man sich etwa bei einem Panel sagt, O Gott, die Perspektive ist ja ganz daneben.

Da sollte ich vielleicht besser nichts dazu sagen... (lacht) Natürlich gibt es Sachen, die ich jetzt anders machen würde, und die ich jetzt auch anders mache. Aber das ist ja das Tolle an dem Job: Dass man sich ständig weiterentwickelt. Man bleibt nie stehen. Ich will viel, viel ausprobieren, und ich kann jetzt nicht sagen, was ich in ein paar Jahren machen werde, weil ich auf alles neugierig bin. Aber eines ist sicher, kreativ wird es sein.

ph! Und vielleicht gibt sogar der süße BRAVO-Comic den Anstoß für etwas ganz besonderes.

Das kann sein! Man sollte niemals nie sagen ...

ph! In dem Sinne, vielen Dank, Marie! Sehr gerne! Schön, dass wir es noch geschafft haben.

