

# Die Helden müssen verrückt sein

Man stelle sich einen Moment lang vor, Superhelden wären nie erfunden worden. Als hätte man der westlichen Kultur ein Bein amputiert. Unsere Fantasie würde weniger Sprünge machen. Vor allem aber hätten wir viel weniger zu lachen.

COMIXENE-Redakteur Tillmann Courth schrieb in Nr. 123 (»Wegwerf-Helden!«) über vergessene Superhelden des »Golden Age«, die garantiert keinen Film bekommen. Hier folgt nun Teil 2: die schönsten Gurken des »Silver Age«.

Der Autor Neil Gaiman ließ in den frühen Neunzigerjahren eine Figur in seiner Sandman-Serie masturbieren. Das wurde ihm aus dem Skript gestrichen. DC-Redakteurin Karen Berger wies ihn zurecht: »Im DC-Universum gibt es keine Onanie!«

»Und das«, sagte Gaiman, »erklärt eine Menge über das DC-Universum.« So wie es einige Werke über die unmögliche »Physik der Superhelden« gibt, so sehr fehlen mir adäquate Betrachtungen zur Psychohygiene und Triebunterdrückung. Obwohl Alan Moore das in seinen *Watchmen* eigentlich perfekt einfängt: Diese Helden sind verwahrloste Fanatiker (Rorschach), zynische Sadisten (Comedian), großwahn sinnige Halbgötter (Dr. Manhattan, Ozymandias) oder altruistische Gutmenschen (Nite Owl).

Kein echter Superheld hat noch alle Tassen im Schrank. Warum also sollte das für die Schöpfer dieser Figuren gelten?! Kein Konzept war zu blödsinnig, um nicht eine Comicgeschichte zu ergeben.

Ein Beweis sind die Supermensch-Kreationen der Fünfziger- und Sechzigerjahre. Entfesseln wir sie!

Vor den legendären Avengers von Marvel gab es schon *The Avenger*, einen Einzelkämpfer von Magazine Enterprises. Der erste neue Supermensch nach dem Comics Code schlug sich 1955 mit Kommunisten in Ostberlin herum, aber motte seine roten Dress nach vier Ausgaben wieder ein. DC legte

1956 das Probiehft Showcase auf und suchte darin nach modernen Helden: Feuerwehrmänner? Nein. Taucher? Pustekuchen. Den ollen »Roten Blitz«? Warum nicht? Und – Bingo! – das Silver Age der Comics war geboren (s. Kasten)!

Aber noch befinden wir uns in den frühen 1950er Jahren, und bei Charlton floppt *Nature Boy* (ein Jugendlicher, der Naturgewalten beherrschen kann). Diese heldenarmen Jahre nach dem Weltkriegsboom der Supermenschengebären auch nichts Besseres als früher, siehe *The Fly*: Der Waisenknabe Tommy Troy kommt in den Besitz eines magischen Rings von extradimensionalen Fliegenmenschen, die das Böse auf Erden besiegen möchten. Durch Berührung des Rings verwandelt sich Tommy in *The Fly*, einen superstarken Erwachsenen, der Wände hochgehen kann. Der Titel hielt sich volle fünf Jahre, obwohl das Kostüm mit albernen Flügelchen ausgestattet war.

*John Force*, *Magic Agent* war ein Geheimdienstler mit Trenchcoat und Augenklappe, der dank eines Zaubermedaillons die Fähigkeiten von Nostradamus, Cagliostro und Merlin channeln konnte: Telepathie, Hypnose und Verschwörungstheorien (Späßle).



rechts:  
*The Fly* aus dem Joe Simon/Jack Kirby-Studio, erschienen bei Archie Adventures  
*The Avenger* von Magazine Enterprises, 1955



Skurrilste DC-Erscheinung der 1960er Jahre ist wahrscheinlich *Metamorpho the Element Man*. Abenteurer Rex Mason wird durch einen ägyptischen Zauber in einen Übermenschen verwandelt, der seine Körperchemie ändern kann. Metamorpho ist im einen Moment aus Granit, im nächsten gasförmig, dann eine Pfütze Wasser. Er hat ein bleiches Fantomas-Gesicht und vier verschieden geformte Extremitäten.

Metamorphos viergeteilten Look wird DC ein Jahr später mit der Eigenkopie *Ultra the Multi-Alien* dreist wiederholen, mit dieser Figur jedoch auf die Nase fallen: Ultra schaut aus wie ein mislauniger Rentner in Seniorenwindel. Das hatte Astronaut Ace Arn davon, in ein synchrones Kreuzfeuer aus vier seltsamen Strahlenwaffen zu geraten!

Neu im Regal sind auch *Captain Atom*, *The Jaguar*, *Doctor Solar*, *Elongated Man*, *Zatanna*, *Insect Queen* (Lana Lang), *Animal Man* (1988 von Grant Morrison wiederbelebt), *Fly Girl* (jajawohl, die mitverdiente Freundin von *The Fly*), *Immortal Man* sowie *Ant-Man* (über den heute keiner mehr lacht, weil er einen tollen Film bekommen hat). Ausnahmen bestätigen die Regel ...

Grotesker als ein Superheld ist nur ein Team von Superhelden. Nach der *Justice League of America* (1960) und den *Fantastic Four* (1961) formierten sich 1962 die *Metal Men*: eine Sechsergruppe personifizierter Metalle (Gold, Silber, Blei, Eisen, Platin und Blech).

Gottlob waren die Geschichten nicht so blechern, wie man befürchten könnte: Die *Metal Men* wurden nach einem ersten Lauf bis 1969 immer mal wieder ausgegraben – und erhielten auch einige deutsche Hefte im bsv-Bildschriftenverlag als *Die Metallmenschen*.

1963 antwortet DC mit der *Doom Patrol* auf Marvels *Fantastische Vier*. Deren Mitglieder ringen mit ihren unheimlichen Fähigkeiten, zudem ist ihr Chef an den Rollstuhl gefesselt. Das alles klingt höchst verdächtig nach den *X-Men*, die nur Monate später bei Konkurrent Marvel der nächste Hit werden sollten. Mit den *Teen Titans* um Robin, Kid Flash, Aqualad und Wonder Girl

formiert sich das erste Kinderhelden-Team des Silver Age, der *Doom Patrol* stellt man den grünhäutigen *Beast Boy* zur Seite.

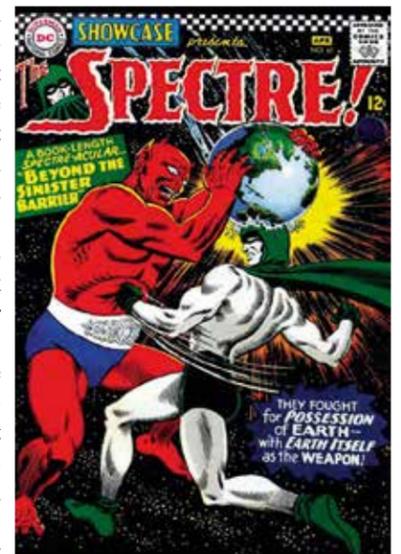
Die *Inhumans* sind außerirdische Freaks und bestehen aus Black Bolt, ihrem König und seiner Ehefrau Medusa, der Elemente-Manipulatorin Crystal, dem Kampfkünstler Karnak, dem übermenschlich starken Gorgon, dem reptiloiden Triton und dem der Teleportation mächtigen »Familien-Hund« Lockjaw. Das hat das Zeug zu einer Super-Soap-Opera (tatsächlich als 8-teilige Serie für ABC verfilmt worden, kein Scherz! Die bald eingestellten *Marvel's Inhumans* ersehen gerüchteweise eventuell wieder für Disney+ auf).

Bei Charlton versucht man sich an den *Sensational Sentinels*, ein sechsmaliger Auftritt dreier Country-Musiker, die sich in Kostüme werfen. Füllt auch bloß die hinteren Seiten des Titels *Thunderbolt*, eines Phantom-artigen Superhelden, der allerdings in Pete Morisis reduziertem Strich sehr schick überkommt. Alles nicht der Rede wert!

1965 zerrt man bei DC The Spectre aus der Mottenkiste des Golden Age und lässt ihn galaktische Kämpfe ausfechten. Bitte genießen Sie in Ruhe unsere Abbildung dazu: Im Ringen um die Herrschaft über die Erde landet Spectre beim Dämon Azmodus einen Schwinger in die Magengrube, während Azmodus die Erdkugel auf Spectres Rübe zerbröselst.



Metamorpho The Element Man #1 aus dem Hause DC, 1965



Bringt mich zum Lachen: Die Welt bereitet dem Spectre Kopfschmerzen.

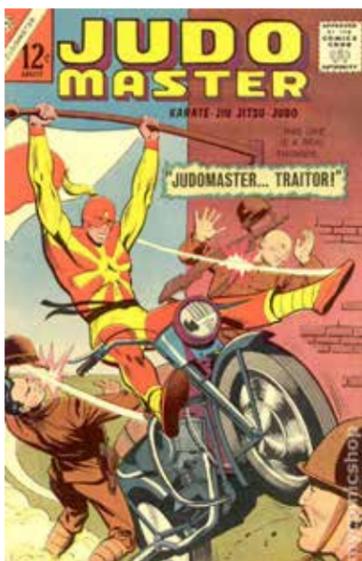
## Die Comics werden versilbert



Im DC-Probiehft SHOWCASE vom Herbst 1956 wird der redesignede Flash losgelassen, woran viele Comicliebhaber die Geburt des »Silver Age of Comics« festmachen. Es sei darauf hingewiesen, dass der zweite Auftritt des neuen Flash erst acht Monate später erfolgt, der dritte sogar weitere zehn Monate nach dem zweiten (da befinden wir uns schon im Jahre 1958). An irgendwas muss man sich ja halten!

Verraten sei noch, dass man das Silver Age bis ca. 1970 datiert. Meilenstein hier: Comics kosten von nun an keine günstigen 12 Cent mehr, sondern unterliegen immer rapideren Preisanstiegen. Wenn man bedenkt, dass US-Comichefte etwa 35 Jahre lang für konstant 10 bzw. 12 Cent zu haben waren, ist das ein schockierender Sündenfall.

Andere beenden das Silver Age mit einem Verlust der Unschuld. In *Green Lantern* Nr. 76 wird die Anklage erhoben, dass Superhelden sich noch nie um die Belange der afroamerikanischen Bevölkerung gekümmert haben.



Judomaster: Den Ausschlag für »das albernste Kostüm« geben die offenen Hosenbeine, der schwarze Gürtel und diese blonde Locke obendrauf. Volle Punktzahl!

Dabei stehen alle beide recht solide im Weltall herum. Die wilde Fantasie der Comics – man muss sie einfach gern haben.

MLJ/Archie versucht sich derweil an den *Mighty Crusaders* (mit Fly-Man und Fly-Girl, die ein Dutzend weitere vergessene Helden mitbringen!), und der neue Verlag Tower Comics holt 1965 Wally Wood an Bord und kreiert die *T.H.U.N.D.E.R. Agents*. Der superstarke Dynamo, der körperwechselnde No-Man und der Mentalkrieger Menthor führen ein Team von Agenten gegen den sinistren Warlord ins Feld. Bemerkenswert hier nicht nur das schicke

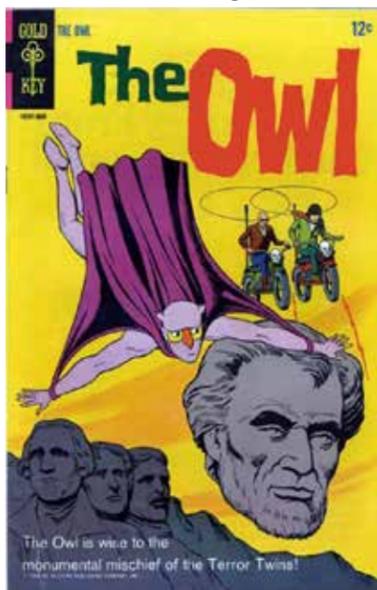
Artwork (neben Wood auch Gil Kane, Reed Crandall und Steve Ditko), sondern auch mutige Plots, die vor gravierenden Änderungen nicht zurückschrecken.

Nach diesem relativen Erfolg (immerhin 20 Hefte im ersten Lauf) schalten wir zurück zu den singulären Gurken der weiteren 1960er Jahre. Etwa *Nukla*, ein von Atombomben vaporisierter, jedoch wiederauferstandener Freiheitskämpfer, der von römischen Göttern protektionierte *Son of Vulcan*, der magisch befeuerte *Magician* oder *Judomaster* (nicht direkt ein Superheld, aber das Outfit spricht für sich). An dieser Stelle halten wir kurz inne und verleihen den »Preis für das albernste Kostüm (Silver Age)« an ... JUDOMASTER.

MLJ/Archie lassen nicht locker und versuchen sich Mitte der 1960er Jahre immer verzweifelter an der Marvel-Formel, indem sie sich kurzzeitig in »Mighty Comics« umbenennen und ihre Helden mit Alltags Sorgen ringen lassen. *Crusaders*-Spin-off *The Web* hadert allerdings nicht wie

Spidey mit Teenagerproblemen, sondern mit dominanter Ehefrau plus Schwiegermutter daheim. Dies zeitigt oft komische Resultate – ob freiwillig oder unfreiwillig, sei dahingestellt (dies sind immerhin die irrwitzigen Jahre des ironischen Fernseh-Batman).

Gold Key/Western riskiert zwei Hefte mit einem lachhaften Batman-Abklatsch namens *The Owl*, zieht sich jedoch rasch zurück auf seine Funnies und Fernsehlizenzen. Konkurrent Dell verhebt sich an *Neuro* (ein schizophrener Kampfroboter, der im Mittelalter von Außerirdischen auf der Erde abgelegt worden ist)

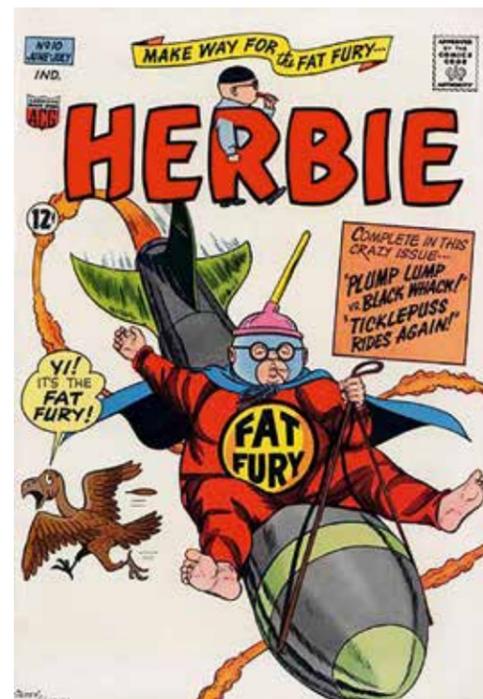


und einem sehr austauschbaren Quartett von Athleten, das man einfallslos als »Super Heroes« betitelt. Reden wir an dieser Stelle einmal über die parodistischen Auftritte. Also die wirklich parodistisch GEMEINTEN Figuren.

DC nimmt sich 1966 selber auf den Arm mit einer Heldengruppe namens *Inferior Five*: Der spirrelige Merryman macht sich selbst zum Clown, begleitet von einem schreckhaften Bogenschützen, einem schwebenden Dickerchen, dem tollpatschigen Awkwardman und der drallen *Dumb Bunny* (ein antifeministischer Offenbarungseid). Die Inferiors erleben nach drei Showcase-Titeln zehn eigene Hefte (plus nochmal zwei in den frühen 1970er Jahren). Die Handlungen drehen sich um Kämpfe mit ebenso parodistischen Gegnern und Konkurrenten – und *Dumb Bunny* wird Centerfold im *Playboy* (aha!).

Bei Marvel geht man einen Schritt weiter und bringt ein Heft namens *Not Brand Echh* an den Kiosk, das Persiflagen auf die hauseigenen Superhelden enthält. Fast zwei Jahre lang zieht man das Personal mit MAD-Humor durch den Kakao: »Peter Pooper« trifft auf den »Silver Burper«, Hulk wird zu »Bulk« und Thor zu »Sore« – und Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. kaspert als »Knock Furious, Agent of S.H.E.E.S.H.« (ein Slangwort für »Shit«) über die Seiten. Das zeugt von Ironie, die der Verlag knapp 40 Jahre später in moderner und düsterer Form bei den *Marvel Zombies* wiederentdeckt.

Und dann ist da noch *Herbie*. Ogden Whitneys pummeliger Kinder-Antiheld *Herbie Popnecker* war ein gelegentlicher Genrespaß, der seit 1958 die Ausgaben von ACG's *Mysteryheft*



Herbie: Sorglos in der Tradition von Dr. Seltsam: Herbie hat die Ruhe weg.

*Forbidden Worlds* auffüllte. Niemand traut dem phlegmatischen Schuljungen irgendwas zu, aber *Herbie* kann alles und richtet alles ohne jegliche Mühe (ein Vergleich zum modernen Manga *One-Punch Man* böte sich an).

Er verhindert eine Invasion von Aliens, besteht eine Nacht in der Spukvilla, besucht John F. Kennedy im Weißen Haus und hilft ihm gegen einen afrikanischen Dämon, beschafft neuen Raketentreibstoff für das Rennen zum Mond, tritt gegen das Monster von Loch Ness an und spielt Mao Tse-Tung Streiche.

Nach acht Ausgaben seines eigenen Hefts stilisiert sich *Herbie* zum Superhelden *The Fat Fury* und bestreitet seine Einsätze tatsächlich im Schlafanzug. Als furioser Kämpfer bekommt er es mit einer Roboterversion seiner selbst zu tun sowie mit den pervertierten Superhelden *Garbage Man*, *Pizzaman* und *Halfaman*.

Nicht zu verwechseln mit *Fatman the Flying Human Saucer!* In drei Ausgaben im Jahre 1967 versucht sich ein Verlag namens *Lightning Comics* an einer erwachsenen Version von *Herbie*. *Van Crawford* lebt noch zu Hause, züchtet Orchideen, sammelt Puppen und wenn er schnell genug rennt, hebt er vom Boden ab und verwandelt sich in eine fliegende Untertasse. Als solche verschießt *Fatman* Laserstrahlen gegen Meereseungeheuer, schurkische Hypnotiseure und teuflische Köche.

In Heft Nummer zwei überfrisst sich unser Held und kommt nicht mehr vom Boden hoch. Aliens entführen ihn in eine Diät-Klinik und zwingen ihn abzunehmen. Das ordentliche Artwork zu dieser kurzlebigen Serie besorgt übrigens C.C. Beck, der zwanzig Jahre zuvor den originalen *Captain Marvel* für *Fawcett* illustriert hat.

Einen lockeren Umgang mit Heldentum pflegt auch der bebrillte Jugendliche *Robby Reed*, der eine magische Wälscheibe findet – und sich damit in diverse Superhelden verwandeln kann! Darunter auch kuriose Kreaturen wie den menschlichen Seestern, fliegende Zwillinge oder eine lebendige Sprungfeder. *Dial H for Hero* hieß dieses DC-Feature aus deren Reihe *House Of Mystery* (nie



ein eigener Titel). Originellerweise traf *Robby* recht bald auf einen Superschurken mit eigenem Anschluss, der jedoch ein V wählt: *Dial V for Villain*.

Und wo sie schon auf Drogen waren (nur eine Vermutung!) erschufen die DC-Redakteure noch *B'wana Beast* the *Jungle Master*. Der weiße Wildhüter *Mike Maxwell* bekämpft im afrikanischen Fantasiestaat *Zambesi* den schurkischen *Hamid Ali*, der mit einem mechanischen Krokodil Terror verbreitet.

*Maxwell* schluckt einen magischen Trank und wird zum tarzan-artigen Muskelprotz. Zieht er noch seinen roten Helm mit der *Elton-John-Brille* über, kann er telepathisch mit Tieren kommunizieren. Na, darauf hat Afrika gewartet: Eine weiße Transe, die den armen Schwarzen aus der Patsche hilft. Imperialistisch inkorrekt!

Ein besseres Händchen beweisen die Kreativen mit *Deadman*, der mystisch angehauchten Gestalt des untoten Trapezartisten *Boston Brand*. Dieser Charakter wird jahrzehntelang immer mal wieder aufgegriffen (bald in einem Zirkus in Ihrer Nähe).

Wir schreiben das Jahr 1968, und DC legt noch einen drauf: Während man *Diana Prince*



Entschleunigung als humoristisches Scheitern: Die *Inferior Five* teilen sich einen Oldtimer

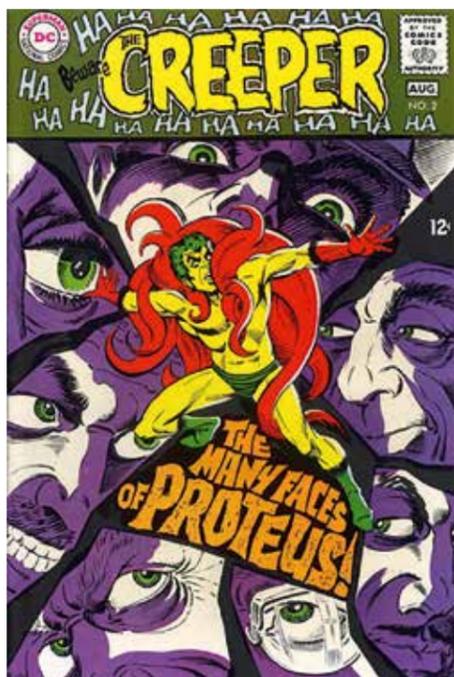
*Dial H For Hero*: Das magische Telefon ruft Superhelden zur Hilfe, hoffentlich ein Ortsgespräch.



Muss man gesehen haben, um es zu glauben. Captain Marvel vierteilt sich, aber wozu?!

rechts: Die Armee rückt aus gegen die Insektenplage: Bee-Man vom Harvey-Verlag.

Mein Haar läuft Amok, da lachst du dich kaputt.



wie Diana Rigg einkleidet und zu The New Wonder Woman formt, entschlüpft dem Zeichentisch von Joe Simon die womöglich groteskteste Kreatur der 1960er Jahre: *Brother Power the Geek*.

Die Grand Comics Database liefert eine nüchterne Inhaltsbeschreibung: »Eine belebte Schneiderpuppe sucht sein Auskommen in der Hippiekultur der Sechziger.« Nach zwei Ausgaben eingestellt!

Auf den Markt drängt auch Billigverleger Myron Fass, der alte Horrorcomics in Schwarzweiß nachdruckt – und nun auch ein Heldenheft wagt: Er greift sich den nicht mehr aktiven *Captain Marvel* von Fawcett und wandelt diesen zu einem Androiden mit grotesken Fähigkeiten. Auf das Kommando »Split!« kann sich dieser in seine fliegenden Einzelteile zerlegen (was immer ihm das nutzen mag).

Nicht die Leser, aber die Rechtsabteilungen von Marvel und DC springen augenblicklich auf den Titel an. Verleger Martin Goodman wurmt die Verwendung des Namens Marvel, und DC geht gegen Fass vor, als der im Heft weitere Figuren ankündigt: Plastic Man, Doll Man und The Bat müssen daraufhin hastig in *Elastic Man*, *Tinyman* und *The Ray* umbenannt werden.

Mit Nummer 4 ist allerdings auch Schluss mit diesem *Captain Marvel* (der ursprüngliche wird von DC 1973 als *Shazam* wiederbelebt, ehe er dann 1996 in *Kingdom Come* mit dem Artwork von Alex Ross zu Ruhm gelangt). Denn 1967 kreieren Stan Lee und Gene Colan noch einen eigenen, weiteren *Captain Marvel*, der eigentlich ein Alien ist und Mar-Vell heißt und in der kaiserlichen Kree-Miliz dient. Achja. Supermenschcomics sind eine

Wissenschaft für sich. Gut mithalten kann da eine neue Superhelden-Salve vom Harvey-Verlag, der folgende Kreaturen ins Rennen schickt: Amphibienmensch *Pirana* kämpft gegen Generalissimo Brainstorm; *Jigsaw* ist ein lebendiges Puzzle und kann sich nach Belieben konfigurieren; *Jack Quickfrost* bringt Eis, Schnee und Straßenglätte; *Spyman* verliert seine linke Hand beim Entschärfen einer Atombombe (wie ungeschickt kann man sein?!), bekommt dafür aber eine Kunsthand anoperiert, die schon alles bietet, was heute ein Smartphone beinhaltet (Kamera, Taschenlampe, Diktaphon, Elektroschocker, leider keine einzige Spiele-App).

*Bee-Man* sticht erst der Hafer, als er in ein abgestürztes Raumschiff eindringt, dann stechen ihn aggressive Weltraumbienen und machen ihn zum Supermenschen, der die Aliens mit ihren eigenen Waffen schlägt (namentlich Betäubungstachel, Ultraschallflügel und Honiggranaten).

Währenddessen ... in den Büros von DC: Steve Ditko ist an Bord und kreiert 1968 *The Creeper*. Eine Art nackter, gelbhäutiger Joker mit einem Wust von rotem Fell um seine Schultern (was zur Hölle ist das?). Auch so'n Fall für die Shortlist der beknacktesten Outfits.

Immerhin bekommt er sechs Ausgaben seines eigenen Hefts (*Beware The Creeper*) und verschafft Ditko Gelegenheit zu einigen fantastischen Höhenflügen. Zeitgleich entwirft er *The Hawk and the Dove* (ebenfalls sechs Hefte). In dieser Serie lebt Ditko seine schwarzweiße Weltsicht aus, denn das Brüderpaar Hank und Don Hall verwandelt sich in die antagonistischen Hawk und Dove.

Der »Falke« geht Probleme aggressiv an, die »Tauben« setzt auf Vernunft und Verhandlungsgeschick. Gemeinsam bekämpfen sie das Böse, jeder auf seine Art. Ihre Superkräfte werden den Brüdern von geheimnisvollen, mystischen Lords of Chaos and Order verliehen. Mystisch? Müsst ich nicht haben. Schlimmes Wortspiel. Harhar.

### Silberstreif am Horizont

Mit dem Aufweichen des Comics Code ab Anfang der Siebzigerjahre bekommen Comics wieder Bodenhaftung, weil sie die dreckige Realität schildern bzw. erst recht auf die fantastische Pauke hauen dürfen. Siehe *Watchmen*, siehe *Sandman* – auch wenn die Hände weiter über der Bettdecke bleiben!



# »Ich wollte, dass die Crew etwas moderner ist«

Peter Osteried im Gespräch mit Ingo Römling über »Chroniken des Universums«

Er ist einer der bekanntesten deutschen Zeichner, der nicht nur mit Comics zu Star Wars reüssierte, sondern mit der zusammen mit Autor Peter Menningen gestalteten Serie »Malcolm Max« Erfolg bei Splitter hat. Nun erscheint dort auch »Die Chroniken des Universums«, die erste Serie, die Römling originär für den französischen Markt gezeichnet hat.

### Die Chroniken des Universums ist deine erste Arbeit für den französischen Markt?

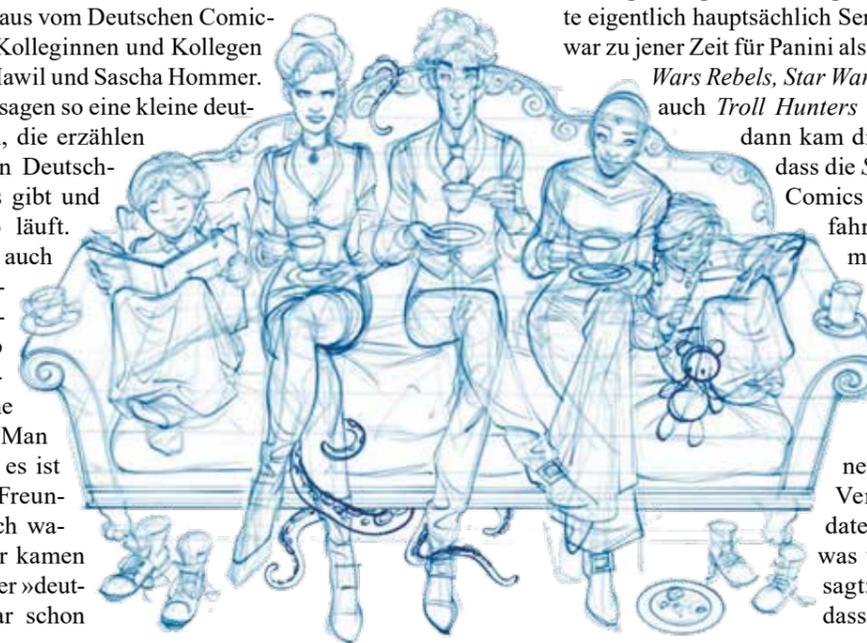
Ingo Römling: Ja und nein. Meine Arbeiten sind schon vorher in Frankreich erschienen, und zwar waren das die *Star Wars Rebels*-Comics, die bei Delcourt in wunderschönen A4-Hardcover-Sammelbänden erschienen sind. Aber die *Chroniken* sind tatsächlich mein erster Vertrag mit einem französischen Publisher – und dann auch noch Dargaud.

### Wie kam es denn dazu?

Ingo Römling: Im Jahr 2018 waren meine Freundin und ich auf dem Comicfestival im polnischen Lodz eingeladen und wir waren dort zusammen mit Stefan Neuhaus vom Deutschen Comicverein und den Kolleginnen und Kollegen Burcu Türker, Mawil und Sascha Hommer.

Das war sozusagen so eine kleine deutsche Delegation, die erzählen sollte, was es in Deutschland an Comics gibt und wie es hier so läuft. Wir hatten da auch eine kleine Ausstellung. Am ersten Abend gab es einen Empfang. Das übliche Durcheinander. Man trifft Bekannte, es ist Trubel. Meine Freundin Caro und ich waren zu spät. Wir kamen in diesen Saal, der »deutsche Tisch« war schon

Vorzeichnung zu Malcolm Max #4, Blutausch, 2019 © Ingo Römling



voll besetzt und da haben wir uns eben umgehört, ob irgendwo Englisch gesprochen wird, weil Polnisch können wir überhaupt nicht. Wir landeten dann an einem Tisch, neben uns ein ziemlich lustiger, langer, schlaksiger Typ, der mir dann auch seine Karte gab. Das war Thomas Ragon von Dargaud. Er hat sich vorgestellt als Redakteur und »so eine Art Talentsucher«.

Ich habe ihm dann ganz schüchtern ein paar meiner Sachen gezeigt, darunter etwa drei Viertel des neuesten *Malcolm Max*-Albums, das noch nicht koloriert war. Er hat sich das alles sehr genau angesehen, ich war einigermaßen nervös, aber dann kam noch jemand dazu, der Thomas gut kannte. Es stellte sich raus: Das war Richard Marazano [Ein französischer Karikaturist]. Wir haben uns gut unterhalten. Thomas und Richard sind ganz tolle, witzige Typen.

Bei *Scream Comics* hatten Richard und ich zeitgleich einen Signiertermin. Wir hatten einen Draht zueinander, wir haben die Kontaktdaten ausgetauscht und jeder ging danach seiner Wege.

Anfang 2019 ist mir dann ein bisschen die Jahresplanung zusammengebrochen. Ich wollte eigentlich hauptsächlich Serien zeichnen, ich war zu jener Zeit für Panini als Zeichner für *Star Wars Rebels*, *Star Wars: Resistance* und auch *Troll Hunters* unterwegs. Aber dann kam die Ankündigung, dass die *Star Wars Rebels*-Comics stark zurückgefahren werden – von monatlich auf vierteljährlich.

Ich hatte bereits auch eine Episode von *Star Wars: Resistance* gezeichnet, da waren die Veröffentlichungsdaten aber noch etwas unklar. Kurz gesagt: Es sah so aus, dass es für mich keine