

Interview mit Marco Rota

Das neue Donald Duck Sonderheft Spezial Nr. 8 (seit 24. Oktober 2006 im Zeitschriftenhandel) ist komplett dem Werk von Marco Rota gewidmet und stellt auf fast 100 Seiten sechs längere Geschichten des Zeichners vor, darunter mit „Speisen auf schottische Art“ auch eine deutsche Erstveröffentlichung.

Im Band selbst gibt es nur eine gekürzte Fassung dieses Interviews, welches hier in ganzer Länge nachzulesen ist.

Abdruck, auch auszugsweise nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlags. Copyright: © Egmont Ehapa Verlag 2006

Fragen und Übersetzung: Michael Bregel, Autor und Disney-Übersetzer.

Anm.: Die Absätze, Anführungen und Klammern folgen weitgehend denen, die Marco Rota im Originaltext gemacht hat.

1. Herr Rota, Sie sind seit Ihrem Debüt 1958 mit „Steve Morgan il trappolatore“ als Comic-Macher aktiv, feiern also bald 50jähriges „Bühnenjubiläum“. Dabei haben sie in den 60er-Jahren nach frühen Disney-Erfahrungen als Redakteur auch Western, Superhelden-Comics und erotische Comics gezeichnet, um dann doch wieder in Entenhausen zu landen und zu bleiben. Was macht die Enten und Mäuse für Sie so reizvoll?

Marco Rota: Zunächst einmal natürlich der bemerkenswerte grafisch-erzählerische Aspekt der Disney-Werke allgemein, der anatomische Aufbau der Charaktere... – ich glaube, über die dem innewohnende Qualität kann es keinerlei Zweifel geben. Seit ich als kleiner Junge meinen ersten Disney-Zeichentrickfilm gesehen habe, bin ich so fasziniert von diesen Bildern, dass ich insgeheim immer gehofft habe, dass diese Figuren irgendwo auf der Welt tatsächlich existieren und nicht einfach verschwinden, wenn der Film zu Ende ist. Außerdem haben die Geschichten von Barks, Gottfredson und einer Menge anderer Künstler in mir das Verlangen geweckt, mich auch in diesem Bereich auszuprobieren (als ich noch sehr jung war, hatte ich bereits für vier Monate in zwei Studios gearbeitet, in denen Animationsfilme, Cartoons produziert wurden: „Pagot Film“ und „Picardo Film“, beide in Mailand). Aber abgesehen vom „Disney-Stil“ allgemein hat mein größtes Interesse immer die Tatsache hervorgerufen, dass die Disney-Figuren – dank Barks, Gottfredson und Taliaferro – „menschliche“ Züge angenommen haben. Sie wirken „echt“ auf mich. Ich sehe sie als „menschliche Wesen“ – natürlich im Rahmen der Disney-Codes – mit all den Begabungen, Vorzügen und Fehlern, die jeder von uns hat. Ein Beispiel: Wenn ich zeichne, stelle ich mir dabei echte Personen vor, nicht „antropomorphe Charaktere“. Und das hat für mich etwas Magisches, das über die rein materielle Umsetzung einer Geschichte hinausgeht.

2. Von 1974 bis 1988 waren Sie Art Director der Disney-Produktion bei Mondadori, der Verlag hatte damals die italienische Disney-Comiclizenz. Welche Schwerpunkte haben Sie damals bei ihrer Arbeit mit den Zeichnern und Autoren gesetzt? Gibt es heute aus Ihrer Sicht in der italienischen Disney-Produktion noch sichtbare Spuren Ihres Einflusses?

Marco Rota: Die Antwort auf diese Frage ist komplex. Ich versuche mal, das zusammenzufassen. Art Director der Disney-Abteilung bei Mondadori zu sein, hat mir ja nicht erlaubt, alles völlig frei zu entscheiden, meine eigenen Ideen zu entwickeln oder die Voraussetzungen für eine andere Art von Arbeitsbeziehung mit meinen Mitarbeitern zu schaffen als die bis dahin praktizierte. Es gab Herausgeber, vor denen ich mich für das, was ich tat, verantworten musste: Mario Gentilini (von 1973 bis 1980) und Gaudenzio Capelli (von 1980 bis 1988). Und die waren oft anderer Meinung als ich, wie die Arbeit gemacht werden sollte. Theoretisch mag diese Hierarchie angemessen sein - die Verantwortung für eine Veröffentlichung liegt nun mal beim Chef - aber in der Praxis hat es meinen Handlungsspielraum sehr begrenzt. Ich kann und will da nicht ins Detail gehen, auch weil die andere Seite nicht die Möglichkeit hat, zu meinen Aussagen Stellung zu beziehen, aber kurz gesagt hatte ich die Pflichten und die Arbeitsbelastung und die beiden Herausgeber haben die Anerkennung dafür eingestrichen. Ich wurde auch oft gebeten, Probleme zu bereinigen, die sie mit Mitarbeitern hatten – das waren aber Probleme der Geschäftsführung, wirtschaftliche Probleme, keine aus dem grafischen, erzählerischen, künstlerischen Bereich. Und ich habe da auch Fälle gelöst, die manchmal durchaus schwierig zu nennen waren. Das war es aber nicht, was ich machen wollte. Manchmal stand ich in solchen Situationen dann sogar als „der Böse“ da, während der Herausgeber „der Gute“ war, weil er sich dabei im Hintergrund hielt und nicht offen in Erscheinung trat. Man kann sich vorstellen, dass diese Arbeitsbeziehung starken Einfluss auf meinen Enthusiasmus bezüglich dessen hatte, was eigentlich mein Hauptaufgabengebiet war: die kreative Seite. Wie auch immer, sagen wir, dass ich, um meine Position zu rechtfertigen, sehr viel Wert auf die grafische Darstellung der Figuren gelegt habe, die in jedem Fall immer Sympathie zum Ausdruck bringen mussten. Außerdem war mir die grafische „Lesbarkeit“ der Panels und, in größerem Rahmen, der Geschichten im Ganzen wichtig. Ebenso die Proportionen der Figuren im Verhältnis zu allem anderen, zu dem Umfeld, in das sie gesteckt worden waren, auch in Bezug zu den verschiedenen Transportmitteln und ähnlichem.

Ich habe damals – um den Kollegen das verständlich zu machen oder um ihnen die Bedeutung zu vermitteln – viel über die Philosophie graphischen Erzählens gesprochen, die der Arbeit von Barks, Gottfredson, Al Taliaferro, Paul Murry und auch der Italiener Romano Scarpa und Giovan Battista Carpi zugrunde lag. Leider war es angesichts meiner begrenzten Handlungsfreiheit eine ziemlich schwierige Aufgabe, unter diesen Bedingungen anzuleiten und zu entwickeln. Darüber hinaus waren manche Zeichner auch gar nicht in der Lage, solche Anregungen aufzunehmen, sie hatten einfach nicht das Talent dafür, es war wie Wasser in ein löchriges Gefäß zu gießen. Und ich konnte an dieser Situation überhaupt nichts ändern. Manchmal kam es zum Beispiel vor, dass Mitarbeiter, die eine zuvor abgesprochene Änderung an einer Geschichte nicht umsetzen wollten, einfach mit dem Herausgeber redeten,

um dem zu entgehen. Um sich großzügig zu zeigen, unterstützte der das dann auch noch und schuf damit widersprüchliche Anweisungen für unsere Arbeit. Wie auch immer, das eigentliche Problem war ja nicht, manche Sachen zu überarbeiten oder neu zu machen, sondern die Philosophie der grafischen Erzählweise wieder zu verdeutlichen. Unter diesen Bedingungen war es mir jedenfalls nicht möglich, das zu schaffen. Sagen wir ruhig, ich wurde daran gehindert, und ich verstehe nicht warum. Vielleicht aus einer – wenn auch versteckten – Eifersucht heraus (so was befällt auch Redaktionsleiter), oder vielleicht weil sie befürchteten, ich könnte zu wichtig werden. Es gab auch noch einen ökonomischen Aspekt, über den wir oft aneinander geraten sind: Ich vertrat die Meinung, wir müssten bessere Qualität verlangen, gleichzeitig aber die Vergütung der Mitarbeiter erhöhen. Dieses Argument wurde total abgeblockt.

Wenn man alles einbezieht, was ich erzählt habe, sind in der aktuellen Disney-Produktion also absolut keinerlei wahrnehmbare Spuren meiner Arbeit als Art Director übrig geblieben, weil sich meine Ideen gar nicht entwickeln konnten und so in mein Inneres verbannt geblieben sind. Wenn ich an diese Zeit zurückdenke – auch mit der Distanz so vieler Jahre – bleibt angesichts all der interessanten Sachen, die man hätte machen können, für mich doch ein bitterer Nachgeschmack...

3. Bald nachdem Disney 1988 in Italien selbst die Herausgabe seiner Comics übernommen hat, haben Sie begonnen, als Autor und Zeichner direkt für die Disney-Produktion von Egmont in Dänemark zu arbeiten. Bietet Ihnen das als Disney-Künstler mehr Freiheiten als zuvor als in die Verlagsarbeit eingebundener künstlerischer Leiter bei Mondadori? Warum wollten Sie ab 1988 nicht direkt für Disney Italia arbeiten?

Marco Rota: Das ist eine komplett andere Arbeitsbeziehung. Vorher, bei Mondadori, hatte ich die Freiheit, mir Disney-Geschichten auszudenken und sie umzusetzen, ohne vorher die Zustimmung des Redaktionsleiters einzuholen. (Das ist eine ganz andere, persönliche Sache, die nichts mit den Dingen zwischen Kollegen zu tun hat, über die ich vorhin gesprochen habe.) Angesichts der Tatsache, dass ich ja für diesen Bereich verantwortlich war, habe ich Ideen ohne Einmischung von anderen bis hin zur kompletten Fertigstellung der Geschichten entwickelt. Bei Egmont muss ich erst mal meine Ideen vorlegen, und erst wenn die angenommen worden sind mache ich die Texte und Skizzen für die Story. Nach einer weiteren Kontrolle von Egmont kann ich dann, wenn es keine Probleme gibt, die tatsächliche grafische Umsetzung der Geschichte in Angriff nehmen. Ehrlich gesagt gibt es da aber selten größere Schwierigkeiten. Die Arbeitsbeziehung mit den Verantwortlichen der Disney-Redaktion, die diese Arbeiten beaufsichtigen, war immer sehr konstruktiv. Das sind tüchtige und präparierte Leute, mit denen man in Ruhe reden kann. Eine sehr angenehme Arbeitsbeziehung.

Was Ihre zweite Frage betrifft, die erfordert eine ziemlich lange Antwort. Ich versuche, das mal zusammenzufassen: Mein ehemaliger Freund und Kollege Gaudenzio Capelli, der zu dieser Zeit (1988) Herausgeber der Disney-Periodika bei Mondadori war – der Posten, den zu übernehmen man ihm auch bei Disney Italia anbot – „wollte nicht“, dass ich ihm an diesen neuen Arbeitsplatz folge. Das war der klassische „Dolchstoß in den Rücken“, den ich

angesichts unserer freundschaftlichen und herzlichen Beziehung, die bis ins Jahr 1962 zurückreichte, von ihm nie erwartet hätte. Ich hielt ihn für sympathisch, zuverlässig, wir trafen uns auch außerhalb des Büros. Wir spielten über Jahre zusammen Tennis-Doppel bei regionalen Club-Turnieren. Das nur, um klar zu machen, welche Art von Verhältnis wir hatten. Natürlich wäre ich, wenn ich etwas geahnt hätte, selbst aktiv geworden und hätte mit den Führungskräften im Disney-Büro in Mailand gesprochen, die ich ja wie Capelli sehr gut kannte, um zu versuchen, diese Sache zu vermeiden. Ich erlebte also eine große Enttäuschung und Verbitterung.

Was waren die Motive für seine Entscheidung? Vielleicht eine heimliche Eifersucht mir gegenüber. Capelli war kein Kreativer – er hat sein ganzes Leben lang nicht mal versucht, eine Disney-Story zu schreiben – und vielleicht litt er unter der Tatsache, dass ich beide Seiten unserer Tätigkeit kannte: die geschäftliche und die kreativ-grafische. Vielleicht fürchtete er, dass ich ihm seinen Posten wegnehmen könnte – oder darauf zumindest warten würde. Das lag zwar nicht in meiner Absicht, etwas in der Art hätte aber durchaus auch passieren können, weil ich ja wie er die beiden Leiter des Disney-Büros in Mailand, aus dem dann Disney Italia wurde, gut kannte. Im Rahmen der neuen Verlagsstruktur, die ja anfangs noch überschaubar war, wären eventuelle Meinungsverschiedenheiten zwischen ihm und mir direkt auf dem Schreibtisch des Präsidenten und Generaldirektors der Gesellschaft gelandet. Es hätte genügt, die Tür aufzumachen und ins Büro des Chefs zu gehen, um die Sache aus der Welt zu schaffen. Ich denke, vor diesem Schritt hatte Capelli Angst. Bei Mondadori war es üblicherweise notwendig, den Dienstweg einzuhalten. Aber ich glaube, auch die Offiziellen von Disney Italia fürchteten eine Auseinandersetzung, Dissonanzen in der neuen Redaktion hätten die ebenfalls neuen Redaktionsabläufe schwieriger gemacht. Man darf nicht vergessen, dass das eine Übergangszeit zwischen zwei Epochen war: Nach rund 53 Jahren verlor Mondadori die italienischen Disney-Rechte und die neue Gesellschaft, die gegründet worden war, um die Produktion in Eigenregie fortzusetzen, konnte noch nicht wissen, was die Zukunft für sie bringen würde. Man stelle sich das Trauma vor, das es ausgelöst hätte, wenn dieses Unternehmen gescheitert wäre. Also akzeptierten sie, als Capelli, nachdem man ihm den Herausgeber-Posten angeboten hatte, forderte: „Ich will freie Hand bei der Auswahl der neuen Redakteure! Ich will nicht, dass man mir irgendeinen Namen aufzwingt!“ (Dieser Name war ich, weil ich außer ihm und einer anderen Person der Einzige aus der Mondadori-Redaktion war, den die Disney-Führungsleute kannten.)

Vor allem während der ersten Monate dieser Übergangszeit wunderten sich diverse Leute – sogar manche der amerikanischen Disney-Oberen aus Burbank, die ich persönlich bei einigen Meetings kennengelernt hatte – darüber, dass ich nicht mit Capelli in die neue Gesellschaft gewechselt war (man hielt uns für ein unzertrennliches Duo, und er ließ das bis dahin auch alle denken) und man fragte mich über mich und mein Motiv aus, warum ich nicht bei Disney Italia arbeite. Wie mir berichtet wurde, antwortete Capelli auf entsprechende Nachfragen: „Rota wollte nicht mit mir mitkommen! Er wollte lieber bei Mondadori bleiben!“

Offensichtlich konnte und wollte er nicht die Wahrheit sagen! Das ist der Grund, warum ich nicht für Disney Italia gearbeitet habe. Ich entschied, dass ich dort nicht mal hingehen würde, um einen Kaffee zu trinken, solange Capelli dort die Hosen anhatte (manchmal haben sie

mich aber trotzdem auf einen Kaffee und ein Schwätzchen eingeladen). Nach allem, was passiert war, scheint es fast unglaublich, aber Capelli hatte tatsächlich den Mut, mich noch mehrmals im Zusammenhang mit speziellen Disney-Projekten um Zusammenarbeit mit dem neuen Verlag zu bitten.

Ich war allerdings so verbittert – nachgerade angeekelt – von Capellis Verhalten, dass ich beschloss, nie wieder Disney-Stories zu machen. Tatsächlich blieb ich dann für mehr als zweieinhalb Jahre – ungefähr – diesbezüglich inaktiv. Es waren die Briefe von Lesern, die ja nichts von dem, was vorgefallen war, wussten – aus Italien wie aus dem Ausland – die mich noch bei Mondadori erreichten und mich von Neuem anspornten. Also beschloss ich, bei Egmont zu fragen, ob es die Möglichkeit einer Zusammenarbeit gebe. Man freute sich über meine Anfrage. Ich muss also den Redakteuren der Disney-Abteilung bei Egmont in Kopenhagen für ihre herzliche Verfügbarkeit danken. Und ich danke ihnen auch dafür, dass sie es mir ermöglicht haben, weiter im Disney-Sektor zu arbeiten.

4. Als Künstler waren Sie ein absoluter Frühstarter. Die Anekdote mit dem Arzt, der Ihnen schon als Zweijährigem die Zeichner-Karriere prophezeit hat, ist bekannt. Tatsächlich haben Sie dann bereits mit 15 Jahren an einer Kunstschule gelernt. Viele Ihrer Zeichnerkollegen sind hingegen Quereinsteiger und/oder Autodidakten. Wie wichtig ist es Ihrer Meinung nach für einen graphisch Tätigen, sein Handwerk von der Pike auf gelernt zu haben?

Marco Rota: Ich persönlich halte es für wesentlich, bei jeder Tätigkeit mit den Grundlagen anzufangen, und für eine Arbeit wie diese gilt dasselbe. Als professioneller Künstler/Kreativer, der von der Industrie abhängig ist – also keine Kunst um ihrer selbst Willen macht, sondern als natürliches Ziel mit dem Verlagswesen verbunden ist, sprich mit einem Produktionsbetrieb – muss man sich seinem Gegenstand langsam annähern und versuchen zu lernen, zu analysieren, zu verstehen, was möglich ist und – ganz bescheiden – was andere schon ausprobiert haben. Es gibt Leute, die die Meinung vertreten – das gab es auch früher schon – dass es leicht sei, lustige Geschichten, Disney-Geschichten, zu zeichnen und dass es dafür keines großen Einsatzes bedürfe, nur etwas mittelmäßigen Talents und einer bescheidenen Kenntnis des Genres. Aber so ist es nicht. Ich denke, es ist wichtig, über die menschliche Anatomie, über Perspektive und alles andere, was zum klassischen realistischen Zeichnen dazugehört, Bescheid zu wissen. Da gibt es keinen Unterschied zwischen einem Funny-Comic und einem realistisch gezeichneten, das ist ausschließlich eine Frage des grafischen/kreativen Stils in der Art der Darstellung. Dazu gäbe es noch andere Sachen zu sagen, aber dann würden meine Ausführungen zu lang...

Jedenfalls sollten wir, wie schon gesagt, denen dankbar sein, die uns vorangegangen sind, weil uns ihre Arbeit die Entwicklung unseres eigenen Schaffens erleichtert. Für mich war es auch sehr wichtig, dass ich die Möglichkeit hatte, bei Verlagen zu arbeiten – zunächst bei Dardo, dann bei Mondadori – weil ich dadurch beide Seiten kennenlernen konnte: die redaktionelle mit all ihren Problemen, und gegenwärtig die Außensicht der externen Mitarbeiter, die es mir ermöglicht hat, mich wie ein freischaffender Profi zu fühlen und zu verhalten. So konnte ich ein materiell auskömmliches Leben führen und beide Seiten der Medaille sehen.

5. Sie haben in ihrem langjährigen Schaffen verschiedenste grafische Techniken verwendet. Erfordert jedes Bild, jeder Comic eine individuelle Herangehensweise, um den ihm eigenen Charakter zum Vorschein zu bringen?

Marco Rota: Ich persönlich finde es interessant, bei ein und derselben Aufgabe mit verschiedenen grafischen und malerischen Techniken zu experimentieren, um die Schwierigkeiten zu verstehen, die die Umsetzung einer Illustration oder eines Comics beinhaltet. Zweifellos gibt es Themen, bei denen man ein besseres Ergebnis erzielt, wenn man sie in einem bestimmten passenden Stil ausführt. Eine dramatische Geschichte zum Beispiel, oder eine Horrorstory, sollte einen anderen grafischen Charakter haben als eine lustige Story, ein Western einen anderen als ein Scifi-Comic, und so weiter. Deswegen finde ich es nur natürlich, dass ein Künstler da so seine Studien macht. Natürlich sollte man nicht nur um des Wechsels willen, nur, um um jeden Preis etwas Neues zu machen, zwischen den Stilen hin und her wechseln. Ich war noch nie einer Meinung – und ich bin es auch jetzt noch nicht – mit Leuten, die sagen: „Schluss mit den üblichen Schemata! Das muss anders werden!“ Ich sollte hervorheben, dass solche Sprüche von Personen an meine Ohren gedrungen sind, die ich bei Gesprächen in der Redaktion oder im Restaurant direkt vor mir hatte (ich nenne keine Namen). Und diese Sätze zielten direkt auf das Werk von Barks, Gottfredson, Taliaferro und Paul Murry ab. Die Leute, die diese Sachen gesagt haben – zum ersten Mal im Jahr 1972 – arbeiten noch heute für Disney. Ich frage mich, ob in den letzten Jahren irgendjemand die gleichen Dinge in Bezug auf die gegenwärtige Produktion gesagt hat, die ja nun auch seit mehr als 30 Jahren den gleichen Stil verfolgt. Meiner Meinung nach ist es angebracht, mit Änderungen einzugreifen, wenn sie die Bilder verbessern, aber nicht um sie zu verschlechtern. Ich denke, es gibt graphisch-ästhetische Lösungen, die das ideale Niveau visueller Darstellung erricht haben. Sprechen wir ruhig von einem „optimalen“ Ergebnis. Wenn das so ist, sollte man daran überhaupt nichts mehr ändern oder das auch nur mit extrem kalibrierten Eingriffen versuchen. Bei allem, was wirklich neu ist, ist das etwas anderes. Da sollte es keinerlei Einschränkungen geben.

6. Ihre sehr detailreiche Grafik ist stark von Carl Barks beeinflusst. Sie haben die Arbeit der „Disney-Altmeister“ wie Barks, Taliaferro, Murry oder Gottfredson akribisch studiert und adaptiert. Sie haben einmal sinngemäß gesagt, mit Barks verwechselt zu werden, würden sie als größere Ehre ansehen als für einen eigenen Stil unverkennbar zu sein. Wie erklären Sie sich, dass gerade Sie mit diesem uneitlen Anspruch einen der unverwechselbarsten Stile im Disney-Zeichnerkosmos entwickelt haben?

Marco Rota: Ich möchte das noch einmal bekräftigen, was ich gesagt habe. Barks ist für mich der „Meister“, der einen unübertrefflichen Disney-Stil geschaffen hat. Es gibt viele andere hervorragende Comic-Künstler, die ausgezeichnete Geschichten machen, aber deren Stories wirken auf mich „gezeichnet“. Es scheint etwas absurd, ausgerechnet dieses Wort zu verwenden, weil sie ja tatsächlich „gezeichnet sind“. Ich persönlich finde aber in den Geschichten von Barks einen magischen „Realismus“, der mir – über die „Zeichnung“ hinausgehend – quasi „Fotografien“ der Entenhausener zeigt. Das ist ein ganz tiefes Gefühl, das ich immer gehabt habe, seit ich zum ersten Mal eine seiner Stories gesehen habe (das war

1949). Seine Enten kommen mir einfach „echt“ vor, und natürlich auch die Umgebungen, in denen sie ihre Abenteuer erleben. Nachdem ich gerade eine seiner Geschichten gelesen habe, würde ich mich kein bisschen wundern, wenn ich aus dem Haus ginge und auf der Straße Donald, Dagobert oder Oma Duck träfe. Ich würde mir sagen: „Da sind sie! Sie existieren wirklich! Barks hat sie fotografiert und dann die Fotos „solarisiert“, damit sie wie Zeichnungen wirken!“ So ist es, als würden die Entenhausener unter uns leben. Ich weiß, dass es utopisch ist, aber aus diesem Grund wäre – früher und immer noch – der Gedanke, mit Barks verwechselt zu werden, eine große Genugtuung für mich. Ich habe aber nicht einfach Barks' Zeichnungen nachgemacht, sondern ich habe versucht, die graphisch-erzählerische Philosophie dieses großen Künstlers zu studieren und zu verstehen. Ich habe versucht, mich seiner Vision des Ausdrucks anzunähern, die ich natürlich als sehr nahe an meiner Art, Comics zu schaffen, ansehe, weil ich weiß, dass ich sonst „irgendwas anderes“ gemacht hätte. Aber das ist nur natürlich. Diese Schlussfolgerung gilt für jeden: In jedem Kreativen kommt unausweichlich der ganz persönliche „innere Charakter“ zum Vorschein, der eigene „Ausdruck“. Das ist ein Automatismus, den man nicht ignorieren kann. Mein Stil ist also das Ergebnis dieses Vorgangs. Ich habe meine Geschichten mit meinem künstlerischen Rüstzeug und meiner Kreativität umgesetzt, die natürlich nicht mit der von Barks identisch ist und sein kann. Natürlich freue ich mich sehr, dass die Leser zum Ausdruck bringen, dass ihnen meine Arbeit gefällt. Aber das ist eine andere Geschichte.

Um mein künstlerisches Konzept besser zu verdeutlichen, möchte ich eine Anekdote erzählen: Vor einigen Jahren war ich Gast auf einer Comic-Messe im italienischen Lucca, da sagte mir ein Leser: „Ihr Stil ist eigentlich gar nicht wie der von Barks, aber er macht trotzdem viel Spaß, weil er für uns Barks-Fans so ist, als hätte Barks angefangen, in einem ein wenig anderen Stil zu zeichnen, aber seinen philosophischen Geist beibehalten. Kurz gesagt: Es ist, als wäre ein anderer Barks geboren!“ Für mich war diese Bestätigung die größtmögliche Befriedigung.

7. Sie haben sowohl Walt Disney als auch Barks und Gottfredson persönlich kennengelernt. Waren das Unterhaltungen „unter gemachten Disney-Stars“, oder haben Sie sich von den Altmeistern auch ganz konkrete Tipps für Ihre Arbeit geholt?

Marco Rota: Ich hätte sie sehr gern um Ratschläge für meine Arbeit gebeten, aber dazu hatte ich nicht den Mut. Zweifellos hat da auch die Aufregung eine Rolle gespielt, meinen „Helden“ Auge in Auge gegenüberzustehen. Da sollte etwas passieren, woran ich nur ein paar Jahre vorher nicht mal zu denken gewagt hätte. Jedenfalls war es für mich schon enorm befriedigend, mal persönlich mit ihnen reden zu können!

8. In Ihren Disney-Comics verwenden Sie viel mehr Akribie auf ausgefeilte Hintergründe wie Stadtzenarien oder atemberaubende Landschaften als viele Kollegen. Das wirkt sehr spektakulär und gibt den Stories viel Tiefe, erfordert aber sicher einen immensen Arbeitsaufwand. Ist das für Funny-Comics nicht übertrieben?

Marco Rota: Zunächst, ich habe das ja schon bei anderen Gelegenheiten gesagt, mag ich keine reine Fantasie, damit meine ich etwas, was keinerlei Verbindung mehr zur Realität hat.

Und das gilt für mich auch in Sachen Disney. Ich glaube, Comic-Künstler gestalten ihre Geschichten so, wie sie sie auch von jemand anderem gerne umgesetzt sehen würden. Meine Stories in einem – natürlich im Disney-Rahmen – fast realistischen Ambiente anzusiedeln, macht die Charaktere aus meiner Sicht glaubhafter und echter. Letzteres gilt auch für sämtliche Transportmittel wie Autos, Züge, Schiffe, Flugzeuge und so weiter. Demgegenüber könnte reine Fantasie alles, was die Entenhausener umgibt, wie zu groß geratene, kaum faszinierende, seelenlose „Spielzeuge“ wirken lassen, die die Geschichte abwerten. Ich liebe es, die Charaktere als „echte“ Lebewesen darzustellen, die tatsächlich irgendwo – man weiß nicht wo – unter uns leben. Um diesem Konzept noch einen Schuss mehr Realismus zu verleihen, füge ich manchmal in Geschichten verschiedene Elemente ein, die der Szenerie zusätzliche Authentizität verleihen: Gebäude, Verkehrsmittel, Sachen... Dann kommt es mir vor, als würden dadurch die Charaktere noch echter. Ich hoffe, dass meine Art zu versuchen, Eindrücke, Gefühle und Überraschungen zu vermitteln, beim Leser ankommt. Eine kuriose Randnotiz, die zu diesem Thema gehört: Als Junge hat es mich sehr bewegt, wenn Bilder von bekannten italienischen oder ausländischen Gebäuden, die ich von Fotos in Büchern kannte oder mit eigenen Augen gesehen hatte – der Mailänder Dom, die Lanterna in Genua... – in Disney-Geschichten auftauchten. Ich fand das aufregend, weil ich dachte, Donald, Dagobert oder Micky seien unglaublicherweise wirklich zu uns nach Italien oder in die entsprechenden anderen Länder gekommen und ich hatte sie nur nicht gesehen, weil ich in diesem Moment nicht dort gewesen war. Natürlich wusste ich, dass das nicht möglich war, aber in meinem Herzen habe ich so getan, als wäre es so.

9. Ihr Erzählstil lässt im Gegensatz zur Grafik weniger Einflüsse erkennen, er ist ziemlich einzigartig. Sie haben gelegentlich gesagt, das wichtigste Ziel Ihrer Arbeit – jeder künstlerischen Arbeit – sei es, beim Leser oder Betrachter Emotionen auszulösen...

Marco Rota: Schwierig, darauf zu antworten, aber ich will mal versuchen, diesen Gedanken von mir zu erläutern. Ich denke, dass es das Ziel jeder kreativen Schöpfung – sei es nun ein Gemälde, eine Skulptur, ein Gebäude, ein Auto oder ein Paar Schuhe, und mal abgesehen vom ökonomischen Aspekt – sein sollte, beim Käufer oder Betrachter ein Gefühl hervorzurufen. Bei einer Geschichte aus Bildern ist das noch wichtiger, weil man sich eine Comic-Story, genauso wie ein Buch, nicht anziehen oder sie wie die oben genannten Objekte – ja, auch Gemälde gehören für mich zu diesen Dingen, weil sie jenseits ihrer spirituellen Botschaft eben Einrichtungsgegenstände sind – sonst irgendwie körperlich erleben, sondern sie ausschließlich geistig genießen kann. Natürlich weiß ich, dass es unmöglich ist, dieses Resultat immer zu erzielen, aber manchmal passiert es. Deshalb muss man, wenn möglich, Geschichten auf eine Weise umsetzen, die den Leser in den Erzählrhythmus der Bilder und Texte hineinzieht. Mit „Erzählrhythmus“ meine ich die Art der Darstellung der verschiedenen Sequenzen der Story und in der Konsequenz die Geschichte in ihrer Gesamtheit. Den Bildausschnitten muss eine grafische Logik gegeben werden, als würde man eine Filmkamera benutzen. Bildauswahl, Positionierung, Personenführung – alles, als würde man einen Film drehen. Es hat mir immer gefallen, Szenen zu „subjektivieren“, das heißt Personal, das „in die Kamera schaut“ einzubauen, so dass es wirkt, als würden die Charaktere „mit dem Leser

sprechen“. Das alles natürlich in der Hoffnung, den Leser einzubeziehen und ihn zu einem essenziellen Teil der Sache zu machen. So wird er zum Gesprächspartner der Charaktere, die er in diesem Moment gerade betrachtet. Wenn ich über eine Geschichte nachdenke, versuche ich sie mir vorzustellen, als wäre alles echt und tatsächlich irgendwo auf der Welt passiert. Wie schon gesagt, sind die Entenhausener für mich reale Personen, die unter uns leben, und deswegen behandle ich sie auch wie menschliche Wesen. Ich weiß nicht, ob man meinen Geschichten diese Besonderheit anmerkt, aber ich hoffe es.

In einer Comic-Story gibt es, anders als im Film, keine Hintergrundmusik, die die Aktionen der Protagonisten begleitet und die Szene mit mehr oder weniger akzentuierten Tönen untermalt. Und diese Musik ist oftmals entscheidend, um die Szene ansprechender zu machen. Oft ist es das Leitmotiv der Filmmusik, das uns verschiedene Szenen des Werkes erinnern lässt. Manchmal hört man Zuschauer sagen: „Ich bin aus dem Sessel gesprungen!“, wenn ein lauter Musik- oder Soundeffekt durch den Saal dröhnt, um eine Aktion oder eine neue Szene zu unterstreichen, die sich plötzlich vor seinen Augen entfaltet. Und das, nachdem der Betrachter fast mit angehaltenem Atem die vorangegangene Szene der Annäherung an diesen Sprung verfolgt hat, vielleicht sogar begleitet von von einer beunruhigenden, aber geschickt getarnten Hintergrundmusik. Im Comic ist so etwas nicht möglich. Die Lektüre und das Betrachten der Bilder sind stille Handlungen. Deshalb muss man versuchen, dasselbe Verfahren in einer ausschließlich visuell erfahrbaren Weise einzusetzen: mit Texten, Bildern und Sound-Wörtern. Man muss über Begleitbilder zu den wichtigen Szenen übergehen, den wirkungsvollen, in den Kontext der Story hineinziehenden. Ich versuche, wenn möglich, eine „Überraschung“ oder „Wirkungstreffer-Szene“ an den Anfang der Seite nach einer gerade gelesenen zu stellen, so dass das Bild beim Umblättern urplötzlich vor dem Auge des Lesers erscheint. Um diesen Effekt zu erzielen ist es aber besser, wenn man an einer langen, breitflächigen Story arbeitet. Kurze Geschichten eignen sich weniger für diese Art zu schreiben. Natürlich können auch ein ungewöhnlicher Blickwinkel oder Licht-Schatten-Effekte beeindruckend wirken und Emotionen auslösen. Selbst ein simpler Gesichtsausdruck, scheinbar anonym, kann, wenn er richtig eingesetzt wird, diesen Effekt haben. Manchmal schafft es das Einfügen des Personals in einen „fast realen“ Kontext, oder es gibt in der Story etwas, das „irgendwas“ im Gedächtnis des Lesers auslöst: Häuser, Orte, Objekte, die vielleicht seine Erinnerung anregen. Das kann ihn für einen Augenblick zum Nachdenken darüber bringen, dass die Charaktere ja auch „fast echt“ sind.

Es ist eine ganz besondere Erfahrung, fast magisch, fesselnd, dass durch das Absurde etwas wahrscheinlich erscheint, das es gar nicht sein kann. Oft sind es einzelne Szenen oder Einzelheiten einer Geschichte, die einem die ganze Story wieder ins Gedächtnis rufen, und nicht umgekehrt. Das passiert, weil diese Elemente zweifelsfrei eine Emotion ausgelöst haben. Ich persönlich mochte nie die „absolute Fantasie“, das heißt, mir einfach Dinge vorzustellen, die nicht mal ein kleines Band zur Realität haben. (Ich möchte da nicht missverstanden werden: Es gibt reine Fantasiegeschichten, die mir sehr gut gefallen, die ausgezeichnet und faszinierend sind, die meine Aufmerksamkeit erwecken und mich erstaunen, mich aber nicht berühren. Das ist ein anderes Gefühl.) Ein Beispiel: Wenn ich mir Donald am Dachsim eines Wolkenkratzers hängend vorstelle, denke ich an eine sehr

gefährliche, dramatische Situation und versuche sie so zu durchleben, als wäre ich an seiner Stelle. Auf diese Weise hoffe ich, das gleiche Gefühl auf den Leser zu übertragen. Ich persönlich bin der Ansicht, dass es diese Szene ziemlich „banal“ und nicht „komisch“ machen würde, wenn unser Held jetzt vom Wolkenkratzer stürzen, ohne Schaden zu nehmen vom Boden abprallen, in aller Ruhe aufstehen und pfeifend davonschlendern würde. „Komik“ ist etwas anderes, die kann sich auch in einer dramatischen Situation entwickeln. Aber meine Ausführungen werden zu lang...

Wie auch immer, der Versuch, eine Emotion auszulösen, ist immer nur eine „Hoffnung“, nie eine „Gewissheit“. Deswegen ist dieses „Endziel“ der Arbeit immer „im Aufbruch begriffen“, man weiß nie, ob es „ankommen“ wird. Ich habe nie um jeden Preis nach dem „Neuen“ um des „Neuen“ willen gesucht, aber soweit möglich immer nach „etwas“, das in mir „Emotionen“ hervorruft. Weil ich wusste, dass ich dieses „Etwas“ nur in diesem Fall nie satt bekommen würde – das ist ja im großen Zusammenhang des Lebens nicht wenig – und so geht es mir noch heute. (Tatsächlich lebe ich in einem mehr als 200 Jahre alten Haus. Es wurde gegen Ende des 18. Jahrhunderts gebaut, noch vor der Französischen Revolution. Ich war aufgeregt, als ich es zum ersten Mal gesehen habe, und sechs Jahre später habe ich immer noch dasselbe Gefühl...)

10. Sie sind einer der wenigen Disney-Zeichner, die sich an eine – ziemlich eigenwillige, zum Beispiel, weil Dagobert und Oma Duck bei Ihnen anders als bei Barks Geschwister sind - Donald-Biografie herangetraut haben – die in diesem Band abgedruckte Story „Buon compleanno, Paperino!“. Und neben Don Rosa sind Sie einer der ganz wenigen, bei denen eine solch kontroverse Geschichte von den Fans auch noch begeistert aufgenommen wurde. Was haben sie anders und besser gemacht als Kollegen, die mit ähnlichen Versuchen gescheitert sind?

Marco Rota: Ich denke, dass die Idee, Donald von einem Journalisten interviewen zu lassen – der aber in der Geschichte nie auftaucht – den Lesern gefallen hat. Auf diese Weise wird es dem Leser ermöglicht, sich mit dem Reporter zu identifizieren und so selbst zu einem der Hauptdarsteller der Story zu werden. So ist es also der Leser selbst, der unserem Helden direkt die Fragen stellt und Donald in pseudorealistic Art und Weise mit einbezieht. Donald wird so quasi materiell – zum Beispiel, wenn er und der Journalist sich die Hände schütteln – und deshalb wirkt es, als träfe man ein anderes real existierendes Lebewesen. Wie schon bei anderen Gelegenheiten erwähnt, schätze ich Donald sehr, weil er mehr als andere Charaktere die Vorzüge und Fehler menschlicher Wesen in sich vereint. Natürlich wirke im wirklichen Leben vor allem ich selbst auf mich wie Donald, aber um mich herum sehe ich noch ziemlich viele andere von der Sorte. Letztlich sind wir alle ein bisschen wie er! Davon abgesehen könnte es auch sein, dass die Leser die Art, in der unser Held hier sein Leben erzählt, zu schätzen wussten: Der Erzählrhythmus der Bilder und Texte, die mit einem gewissen Realismus - wenn auch in Disney-Codes - verbundenen Szenerien – vielleicht hat all das bei den Lesern eine, wenn auch kleine, emotionale Erinnerung hinterlassen.

Im Folgenden will ich ein weiteres Mal erklären, diesmal etwas detaillierter, warum Dagobert und Oma Duck in dieser Geschichte Bruder und Schwester sind. Die Sache ist etwas komplex. Ich erinnere mich nicht, in welchem Heft oder Buch das war, aber damals kam es

mir vor – und ich bin davon noch immer überzeugt – dass ich mal eine Geschichte (nicht von Barks) gelesen habe, in der die beiden Geschwister waren. Als ich also über „Buon compleanno, Paperino!“ nachdachte, musste ich einen Anschein von Familie erwecken. Kurz: Ich brauchte ein Enten-Paar, das Donald, nachdem es ihn zufällig gefunden hatte, großziehen würde. So kam ich auf Onkel Dagobert und Oma Duck und zeigte sie als Bruder und Schwester zusammenlebend. Es erschien mir einfach als die richtige Lösung. Ansonsten hätte ich echte Eltern für Donald erfinden müssen, und dieser Ansatz hat mir nicht gefallen. Das hätte die Geschichte ziemlich durcheinandergebracht und als Konsequenz Donalds Geburt beeinträchtigt.

Dass Oma Duck von Dagobert „Oma“ genannt wird, war für mich ein Ausdruck freundschaftlicher Zuneigung. Er nennt sie so, weil sie seine ältere Schwester ist und nicht, weil sie vielleicht tatsächlich jemandes Großmutter ist. Und so ist sie eben für immer „Oma“ geblieben – nicht „Mama“ – auch für Donald. Dasselbe gilt für „Onkel“ Dagobert. Es ist, als hätte er diese Anrede gewollt. Als hätte er Donald, als der als Kind fragte „Wer bist du denn?“, geantwortet: „Dein ‚Onkel‘“! Onkel Dagobert!“, weil er nicht „Papa“ genannt werden wollte. Was „den Papa“ und „die Mama“ betrifft, das sind üblicherweise Institutionen, die flößen einen gewissen Respekt ein, manchmal schüchtern sie auch ein. Und im Licht dieser Emotionen wird es natürlich schwieriger, ihnen Streiche zu spielen, mit ihnen zu spielen und zu scherzen, allgemein mit ihnen zu leben. Mit den Großeltern oder mit Onkel und Tante ist die Beziehung dagegen freier und freundschaftlicher. Mit denen kann man auch mal Spaß machen, das ist ein Verhältnis, das manchmal eher in Richtung „Freund“ als „Verwandter“ geht. Tja, und dann hat Don Rosa diesen Stammbaum der Entenhausener Enten geschaffen... Ich persönlich halte es mit Barks, der gesagt hat, die Enten hätten keine Eltern. Auch mir hat der Gedanke immer gefallen – und er tut es bis heute – dass die Verwandtschaftsbeziehungen zwischen den verschiedenen Charakteren auf einem sympathischen Nimbus des Geheimen aufgebaut sind! Da sollte es in Sachen Verwandtschaft keinerlei Gewissheiten geben, weder „Väter“ noch „Mütter“ oder sonstwen. Das würde ansonsten notwendigerweise ein Element einführen, das bei Disney nie auftreten sollte, nämlich den Tod. Deswegen könnte auch der Freiraum, den ich der Fantasie des Lesers in der Geschichte gelassen habe, gefallen haben und die dadurch gegebene Möglichkeit, sich verschiedene mögliche Szenarien vorzustellen, wie Donald geboren worden sein könnte, und dabei trotzdem den Schleier des Geheimnisses zu belassen, der vielleicht das eigentlich mitreißende Element des Ereignisses ist.

11. Eine kaum minder berühmte Geschichte aus Ihrer Feder ist „Paperino e la notte del saraceno / Night of the Saracen“ von 1983, die als eine der „barksigsten“ Disney-Stories überhaupt gilt, die nicht von Barks selbst gezeichnet wurden. Sie haben für die treffliche Darstellung der ligurischen Küste die Ehrenbürgerschaft der Stadt Varigotti bekommen. Außerdem war die Story die erste Disney-Geschichte überhaupt, die ins Lateinische übersetzt wurde. Das ist ein Beweis dafür, dass zumindest in Italien der Comic inzwischen als wichtiger Teil der grafischen und literarischen Kultur akzeptiert ist, oder?

Marco Rota: In Wirklichkeit ist es nicht ganz so, aber in gewissem Sinne hat der Comic inzwischen schon in den Kanon der grafischen und literarischen Traditionen Italiens Einzug gehalten. Das ist vor allem dem Interesse geschuldet, das dieser Kunstform seit einigen Jahren

– 25 oder 30 – Kulturschaffende wie Journalisten, Schriftsteller und andere entgegenbringen. Ich jedenfalls bezeichne Comics nicht als „niedere Kunst“, wie sie manchmal definiert wurden, sondern als „Kunst“ in des Wortes ureigenster Bedeutung. Offensichtlich hat es das Interesse von kulturell beschlagenen Leuten möglich gemacht, dass dieser kreative Bereich inzwischen würdig neben den anderen Formen des Ausdrucks existieren kann. Das alles wäre dereinst – ich meine: vor sehr vielen Jahren – undenkbar gewesen.

12. Geschichte scheint überhaupt Ihr Steckenpferd zu sein. Der von Ihnen 1975 erfundene Mac Paperin alias Donegal McDuck, quasi Donalds Alter Ego im mittelalterlichen Kaledonien, hat es stetig mit Wikingern als Gegner zu tun. Seien es die Donegal-Geschichten, frühere Zeitmaschinen-Stories oder Ihre Arbeit am Strip „Ringo, der Wikinger“ (Ringo il Vichingo): Wikinger sind ein absolutes Lieblingsthema von Ihnen. Wie kommt's?

Marco Rota: Mittelalterliche Erzählungen und Sagen mochte ich schon immer, vor allem die aus der dunkelsten Zeit der Epoche – im Spaß sage ich immer, dass ich damals schon mal gelebt habe. Und auch um die Geschichte der Wikinger ranken sich ja viele Geheimnisse. Sie eignen sich also ausgezeichnet für Interpretationen, die auf faszinierende Weise die Fantasie anregen. Die nordischen Sagen sind bevölkert von legendären Gestalten, die Spuren in Europa hinterlassen haben, und nicht nur hier. Trotzdem wäre es etwas übertrieben zu sagen, dass Wikinger ein Lieblingsthema von mir sind, ich würde lieber sagen, sie sind einfach allgemein ein fesselnder Stoff.

13. Sie haben immer wieder auch Werbung gestaltet, außerdem auch viele Titelbilder. Gibt es Ähnlichkeiten in den Anforderungen an die grafische Gestaltung zwischen Anzeigen und Comic-Titeln?

Marco Rota: Ich denke, dass es im Wesentlichen dasselbe ist, eine Werbeanzeige oder ein Cover zu entwerfen. Für mich war es zumindest so. Natürlich ist bei einer Werbung das zentrale Element die Sache, die beworben wird, während es bei einem Zeitschriften-Cover um das Bild in seiner Gesamtheit geht. In der Werbung muss das Bild auf das Ziel hin orientiert sein, den Betrachter davon zu überzeugen, sich für ein Produkt zu interessieren. Das Bild auf einer Zeitschrift hingegen soll – wenn sie nicht tagesaktuell ist – nur optisch befriedigend für den Leser sein, der zudem vielfach sowieso ein Stammleser ist. Jedenfalls ist das, was jeweils wichtig sein sollte, damit jemandes Aufmerksamkeit zu erregen. Der Aufbau und Umbruch des Bildes hängt jeweils von den Texten und den anderen Elementen ab, die außerdem noch auf der Seite sein sollen. Es gibt etliche Comic-Motive, die man glänzend sowohl zu Coverbildern als auch zu Werbeillustrationen entwickeln könnte.

14. Es ist bekannt, dass Sie ein großer Autofan sind. Unter anderem haben Sie diverse Fahrzeuge für Entenhausener Charaktere entworfen, von denen einige sogar als Spielzeugautos produziert wurden. Könnte man die Disney-Fahrzeuge in echt bauen, welches würden Sie selbst fahren wollen? Donalds klassischen 313?

Marco Rota: Stimmt, in den 60er-Jahren habe ich verschiedene Disney-Autos entworfen. Ich war begeistert von diesem Auftrag. Zuerst war Donalds Auto dran, dann das von Onkel Dagobert, dann das von Micky... Ich musste die so zeichnen, wie das in den Autokonzernen üblich ist, und jeden Entwurf aus vier Blickwinkeln präsentieren: von der

Seite, von oben, von vorn und von hinten, wie bei einer technischen Zeichnung. Das musste millimetergenau sein, weil man ausgehend von diesen Zeichnungen zuerst ein Holzmodell gebaut hat, und dann, nach eventuellen Überarbeitungen, das endgültige Modell. Als kleine Hilfe, damit ich verstehe, wie ich die Entwürfe zeichnen sollte, hat mir die Produktionsfirma ein großes Blatt aus der Projektentwicklung der berühmten italienischen Autofirma Alfa Romeo zur Verfügung gestellt, auf dem die vier genannten Ansichten eines Autos zu sehen waren, das mir außerordentlich gut gefiel (das gefällt wohl jedem...): des Alfa Romeo Giulietta I300 Spider.

Um auf die Fragen zu antworten: Der 313 ist das Auto, das ich zweifellos am liebsten fahren würde. Es wäre fantastisch, damit durch den Verkehr zu kreuzen und die verblüfften Blicke der Leute zu sehen, die ihren Augen nicht trauen und verzweifelt versuchen, irgendwo neben mir Donald zu erkennen! Und wenn es an einem Bürgersteig oder auf einem Parkplatz abgestellt wäre, würden bestimmt alle Leute in der Gegend darauf warten, dass Donald in seinem klassischen blauen Matrosenhemd einen frechen Auftritt hinlegt, in sein Auto springt und davonbraust – und dabei den Leuten vielleicht zum Abschied ein ironisches Grinsen schenkt, als wollte er sagen: „Da habt ihr’s, da bin ich! Es gibt mich wirklich!“

15. Sie leben in der Nähe von Mailand und wurden auch in Mailand geboren, dem Herzen der italienischen Comiciproduktion. Wie wichtig ist es für einen italienischen Comic-Künstler, nahe dran an den großen Verlagen zu sein?

Marco Rota: Auch wenn es nicht ausschlaggebend ist, erleichtert es die räumliche Nähe einem Mitarbeiter natürlich schon, seine Beziehungen zu den Verlagen zu unterhalten. Ganz wichtig: Nahe an der „Produktionsquelle“ zu sein eröffnet die Möglichkeit eines persönlichen Dialogs mit der Redaktion – nicht nur eines telefonischen, wie das normalerweise ist, wenn man weit weg wohnt. Ich persönlich bevorzuge es, wann immer möglich, meinen Gesprächspartnern ins Gesicht zu schauen – das gilt auch fürs normale Tagesgeschäft. Aber wenn das nicht geht, schadet es einer Geschäftsbeziehung sicher auch nicht entscheidend, wenn man den anderen nicht persönlich treffen kann. Wie auch immer, diese „Persönlich ist besser“-Philosophie ist über die Jahre wohl etwas verloren gegangen und sie verläuft sich immer mehr. Die modernen Kommunikationsmittel wie Computer haben die traditionellen Arbeitsbeziehungen wesentlich verändert. Auch im Comibereich muss man sich dieser Realität heutzutage anpassen. Es ist kurios: Die Mehrzahl der Mitarbeiter von Disney Italia, das seinen Sitz in Mailand hat, lebt über ganz Italien verstreut, manche selbst in Gegenden, die Hunderte von Kilometern von besagtem Verlagssitz entfernt sind. Das belegt, dass sich die Zeiten geändert haben.

16. Die italienische Comicszene ist eine der größten und thematisch wie stilistisch am breitesten gefächerten in Europa, wenn nicht weltweit. Verfolgen Sie die Entwicklungen allgemein oder bestimmte Künstler und Serien?

Marco Rota: Ja, ich verfolge die Entwicklung der Szene. Natürlich gibt es einige Künstler, die ich sehr schätze. Ich nenne jetzt aber keine Namen, weil ich fürchte, jemanden zu vergessen. Jedenfalls mag ich es, deren Arbeiten zuerst als normaler Leser zu betrachten. Dann, nach dieser ersten Annäherung, versuche ich, auch die grafischen und erzählerischen Lösungen der Geschichte zu genießen, indem ich die diversen Stilformen analysiere, die für

die Umsetzung verwendet wurden. Es gibt da Autoren mit großem Talent, die berühmten Schriftstellern in nichts nachstehen. Leider kommt unausweichlich immer der professionelle Aspekt durch, so dass ich mich beim Lesen einer Geschichte immer wieder dabei ertappe, dass ich die Art und Weise der Präsentation analysiere: den Zeichenstil, die Texte, ob die Gesichtsausdrücke und Körperhaltungen der Charaktere im Einklang mit den Dialogen stehen, die Bildausschnitte, die verschiedenen Bildebenen, den Erzählrhythmus... Es mag am Alter liegen, aber außerordentlich schätze ich immer noch große Zeichner der Vergangenheit wie Walter Molino, Achille Beltrame, Rino Albertarelli, Aurelio Galeppini, Antonio Rubino - Sinchetto, Guzzon, Sartoris (die berühmten „Esse G Esse“), Torchio, Bertolotti – ich bin von ihnen fasziniert wie damals, als ich als Kind ihre Geschichten gelesen habe. Und es gibt noch viele andere wahre „Meister“, die an der Geschichte der Illustration und des Comics aus Italien mitgeschrieben haben.

17. Was sehen Sie als Grund dafür, dass außerhalb Italiens neben den Disney-Zeichnern von der Flut italienischer Comic-Schaffender und ihren Werken außer einigen explizit in Richtung Grafik-Kunst gehenden „Klassikern“ wie Milo Manara, Guido Crepax oder Hugo Pratt kaum etwas bekannt ist und veröffentlicht wird?

Marco Rota: Ehrlich gesagt weiß ich nicht so recht, was ich auf diese Frage antworten soll. Die Künstler, die Sie genannt haben, sind tatsächlich einige der großen „Meister“ des Comics, exzellente Autoren, die ich sehr schätze und deren internationaler Erfolg mich nicht erstaunt. Ich wäre eher überrascht, wenn es nicht so wäre. Das sind Naturtalente mit einer eigenständigen erzählenden Grafik, die man in einem gewissen Sinn – wenn ich mir den Querschluss erlauben darf – mit „Giganten“ vergangener Tage wie Alex Raymond, Milton Caniff oder Hal Foster vergleichen kann. Natürlich haben sich die Zeiten geändert und heute wirkt sich eher der Geschichtsabschnitt aus, in dem wir aktuell leben, die kreativen Möglichkeiten im Verlagsbereich, die neuen Technologien... Deswegen ist ein echter Vergleich vielleicht gar nicht möglich. Jedenfalls denke ich, dass die Internationalität ihrer Werke deren Verbreitung im Ausland begünstigt. Und das entscheidende Element dabei ist vielleicht die Art der grafisch-literarischen Umsetzung. Man könnte aber den Grund, warum italienische Comics im Ausland benachteiligt sind, in der ganzen italienischen Kultur finden, in der hiesigen Gewohnheit, nur im nationalen Rahmen zu denken und zu produzieren, Hausmacherart, manchmal fast provinziell. Auch die Entwicklung und Produktion von Comics hat immer unter diesen Aspekten stattgefunden, und sie tut es immer noch. Wir haben eine Produktion vor uns, die sich nicht Internationalität, den Duft der großen weiten Welt, sondern eine beschränkte Reichweite zum Ziel setzt. Vielleicht ist das einer der Aspekte, die sich auch in der grafisch-erzählerischen Umsetzung manifestieren, und der Leser bemerkt das und bereitet besagter Produktion dann einen kühlen Empfang. Dieses Thema hätte es verdient, vertieft zu werden, aber das ist hier leider nicht möglich. Vergessen wir auch nicht, dass Redakteure und ihre Mitarbeiter manchmal extrem vom wirtschaftlichen Aspekt der Produktion abhängig sind. Und daraus resultiert dann konsequenterweise alles andere... Es gibt sehr gute Comic-Künstler, die Kompromisse akzeptieren, weil es unter den Sachen, die ihnen angeboten werden, keine vernünftigen Alternativen gibt, und die deswegen viel schwächere Arbeiten abliefern als es eigentlich ihren kreativen Möglichkeiten entspricht.

Herr Rota, herzlichen Dank für die ausführlichen und offenen Antworten!

