



Manara

WERKAUSGABE

*Die Reisen des G. Bergmann –
Zu schau'n die Sterne –
Die Odyssee des Giuseppe Bergmann*

panini COMICS

MANARA

WERKAUSGABE

MANARA – WERKAUSGABE
DIE REISEN DES G. BERGMANN – ZU SCHAUN DIE STERNE – DIE ODYSSEE DES GIUSEPPE BERGMANN

erscheint bei

PANINI COMICS

Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart

Geschäftsführer **Frank Zomerdijk**

Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**

Finanzen und Beratung **Felix Bauer**

Publishing Director **Max Müller**

Marketing **Rebecca Haar**

Vertrieb **Alexander Bubenheimer**

Logistik **Ronald Schäffer**

Senior Publishing Coordinator **Lisa Pancaldi**

Redaktion **Tommaso Caretti, Pia Oddo, Marco Rizzo, Sergio Rossi**

Übersetzer **Michael Leimer**

Lektorin **Genoveva Fincias Alonso**

Lettering **RAM**

grafische Gestaltung **Mario Corticelli, Paola Locatelli**

Layout **Nicola Spano, Rudy Remitti**

Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano, Beatrice Doti**

Produktion Panini Comics **Francesca Aiello, Andrea Bisi,**

Valentina Esposito, Lorenzo Raggioli, Andrea Ronzoni

Produktionsleitung **Alessandro Nalli**

Für die digitale Ausgabe: Supervision **Mattia Del Corno**, Grafik und Layout **Ilaria Ingrosso**

Direkt-Abos auf **www.paninicomics.de**

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-4345-8 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-4346-5 (.epub) / ISBN 978-3-7367-4347-2 (.mobi)

© 2013 Milo Manara

A riveder le stelle – L'Odyssee di Bergman (Le avventure metropolitane di Giuseppe Bergman) © Milo Manara

Zur deutschen Ausgabe © 2013 Panini Verlags-GmbH

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;

detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über

<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



MILO MANARA

*Die Reisen des G. Bergmann –
Zu schaun die Sterne –
Die Odyssee des
Giuseppe Bergmann*

10

panini comics



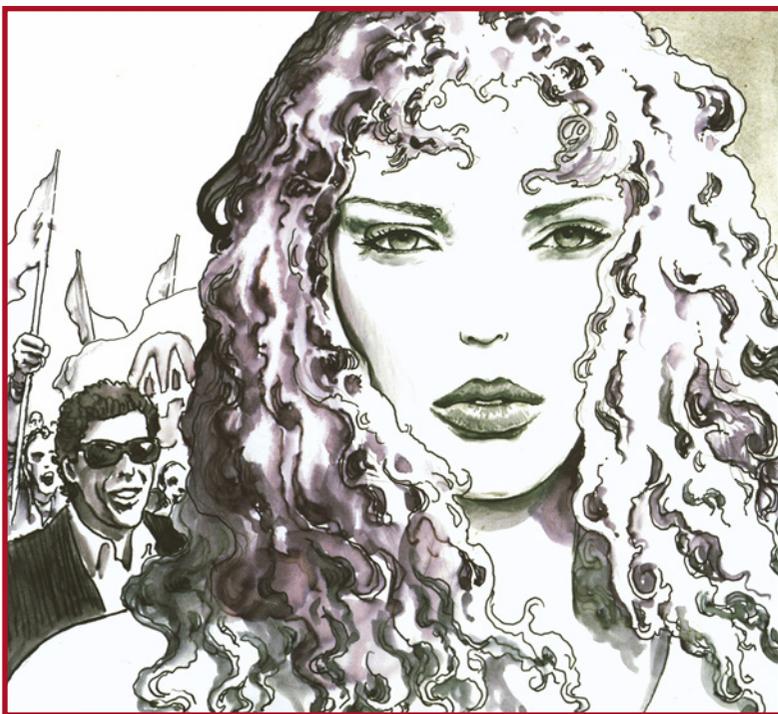
Die Odyssee in der Kunstgeschichte

Nach dem Tod von Hugo Pratt hatte Manara keine Lust mehr, "seichte" Geschichten wie *Das Spiel* zu schreiben, weswegen er *Zu schaun die Sterne* schuf, das fünfte Abenteuer mit seinem Alter Ego Giuseppe Bergmann als Hauptfigur, und zwar eben einmal nicht mit der üblichen Atmosphäre aus flapsiger Ironie, die er sonst oft zeigte. Der Tod Pratts bedeutete einen Knick in der künstlerischen Karriere und im persönlichen Leben von Manara, der danach als Autor hervortritt, als ob er sich selbst überzeugen müsste, dass die Zeit der Spiele vorbei ist, dass man die Welt, in der man sich befindet, jetzt ernst nehmen

muss. Ähnlich war es auch beim Ableben Federico Fellinis gewesen, mit dem zusammen er *Die Reise nach Tulum* verwirklicht hatte. Er versuchte auch, eine unvollendet gebliebene Erzählung in Comic-Form von *Die Reise des G. Mastorna, genannt Fernet* zu erzählen, wie zuvor noch zusammen mit Andrea Pazienza, dem er wie in einer Wahlverwandtschaft sehr verbunden war, obwohl sich ihr künstlerischer Stil stark unterschied.

■ Auch der grafische Stil ändert sich, ein "Mezzotinto", das dramatischer, zwielichtig, nächtlicher wirkt; auch die Szenen verändern

sich: keine exotischen Orte des Abenteurers mehr, sondern eine Stadt, die nicht nur der am Ende der Geschichte auftauchenden Cinecittà ähnelt, sondern auch sonst ganz wie das riesige, ausufernde Rom der Zukunft wirkt. Und zwar wie das Rom, in dem Stefano Tamburini und Tanino Liberatore die Abenteuer von Ranxerox ansiedeln, dem drogensüchtigen Cyborg aus Kunststoff, wobei sich die Stadt von der literarischen und grafischen Fiktion zur traurigen Realität mit Smog, verrücktem



BIOGRAFIE UND WERKE

Verkehr und moralischer Dekadenz in einer wilden und chaotischen Urbanisierung gewandelt hat; eine Stadt als Anhäufung von Gebäuden und Bauten ohne jegliche Ordnung oder Methode, eine Stadt, die es wirklich gibt, die aus allen Teilen der Welt zusammengesetzt wurde, irgendwo zwischen den Stichen des Piranesi und der futuristischen Architektur des Sant’Elia. Manara tauft diesen Ort auf den allgemeinen Namen “Spielzeugland”: Dies ist nicht nur ein Zitat des *Pinocchio* von Collodi (einem der wenigen italienischen Romane des 19. Jahrhunderts, der heute immer noch ein verzerrter und zugleich exakter Spiegel unserer Leidenschaften ist), sondern auch eine triste Vorahnung. Eine Vision, die genauso zur Wirklichkeit wurde wie die Metropole des Ranxerox und der Erfolg der AA-Partei, *Amour et Argent* (“Liebe und Geld”), die in ihren Slogans (“Es lebe unser Chef, der Milliardär!”) und mit ihren politischen Funktionsträgern an einen Fernseh-Tycoon erinnert, den Federico Fellini in seinem Film *Ginger und Fred* schon an den Pranger gestellt hatte. Und das zu so einem frühen Zeitpunkt, dass sogar die Mitarbeiter des großen Regisseurs wie etwa der Komponist der Filmmusik Nicola Piovani sich fragten, wieso er so einen Film machte, der damals nur eine bizarre Geschichte zu sein schien.

■ Und Fellini – zusammen mit Pratt, der mit

■ Stefano Tamburini (Rom 1955 - 1986), Drehbuchautor, Grafiker und Zeichner, war einer der bedeutendsten Wegbereiter des italienischen Comics. Sein Debüt hatte er 1974 mit einem hektografierten Magazin. Danach arbeitete er für den Verlag Stampa Alternativa und gründete 1977 *Cannibale*, aus dem dann 1980 *Frigidaire* entstand, das er zusammen mit Vincenzo Sparagna, Andrea Pazienza, Massimo Mattioli, Tanino Liberatore und Filippo Scòzzari gründete. Die Grafik und das Layout des Heftes, für die Tamburini verantwortlich war, wurden von vielen anderen Zeitschriften kopiert. Seine bekannteste Figur blieb der Roboter-Proll Ranxerox, der im Rom der Zukunft lebt, das von Liberatore hyperrealistisch gezeichnet wird; der Comic wurde in zahlreiche Sprachen übersetzt. Zu den weiteren veröffentlichten Arbeiten von Tamburini zählen: *Snake Agent* und *Banana meccanica* (Coniglio Editore), *Ranxerox der Proll* und die *Original-Storyboards* (Stampa Alternativa) sowie *Ranxerox 3* (Grifo Edizioni).

seinem Alter Ego H. P. nicht mehr mit von der Partie ist – ist eben genau der rote Faden durch diese Erlebnisse von Bergmann, bei denen er mehr Zuseher als Akteur ist. Zu Beginn sehen wir ihn neben einem Brunnen – wie die Figuren (dargestellt von Paolo Villaggio und Roberto Benigni) in *Die Stimme des Mondes*, dem Film, für den Manara das Plakat zeichnete –, während er auf einige nicht näher bezeichne-

INFOKASTEN

te Freunde wartet. Nachdem er das Mädchen kennengelernt hat, nimmt er den Bus bzw. die Kutsche, die ihn in das Spielzeugland bringt. Dann wird der Brunnen beleuchtet und er hat dieselbe Farbe wie Harlekins Gewand, genau wie der Brunnen, mit dem der Corto Maltese in seinem Traum in *Venezianische Legende* spricht. Im letzten Teil der Geschichte erscheint das Gespenst von *Mastorna* aus Fellinis Film über das Jenseits, den er nie gedreht hat, obwohl das Drehbuch und die Bühnenbilder fertig waren und die Schauspieler bereits unter Vertrag standen (Mastroianni unterbrach sogar die Wiederholungen des Musicals *Ciao, Rudy* von Garinei & Giovannini für diesen Film, der letztendlich nie gedreht wurde) und den Manara als Comic umzusetzen versuchte. Die Szene spielt in einem Atelier in Cinecittà, einem der "mythischen" Orte des Fellinischen *Œuvres*, wo gerade ein anderer Film über eine Reise ins Jenseits gedreht wird, nämlich die *Göttliche Komödie*, deren Bühnenbilder von den Stichen Sandro Botticellis und Gustave Doré inspiriert sind, der alten Liebe des Regisseurs aus Rimini. Und hier nun beschließt die Hauptdarstellerin, ein bildhübsches Mädchen, das von allen Männern angebaggert wird, aus der Hölle der Stadt zu fliehen und in eine imaginäre Welt zu flüchten, die aus ihren geliebten Kunstwerken besteht, zu denen sie nur durch den Tod Zugang hat.

■ Die Episode der *Susanna im Bade* (bzw. *Susanna mit den Alten*) ist eines der am häufigsten auf Gemälden zu findenden Motive. Zwei alte Männer drohen Susanna, der Frau des reichen Joachim, sie des Ehebruchs zu bezichtigen, wenn sie sich ihnen nicht hingibt. Die Frau ist erbost, die Dienstmoten eilen herbei und die beiden verhinderten Vergewaltiger bringen ihre erfundenen Beschuldigungen gegen Susanna vor. Sie wird schuldig gesprochen, doch bei einer späteren Untersuchung des Falls erfahren die Richter schließlich die Wahrheit und verurteilen die beiden Alten. Diese Episode gibt zahlreichen Malern die Gelegenheit, einen weiblichen Akt darzustellen, der durch die Heilige Schrift abgesegnet ist. Zu den Malern, die sich dieses Motivs annahmen, gehört Lorenzo Lotto, der lange Schriftrollen – fast möchte man sagen: Comic-Strips – dafür benutzte.

■ Laut Manara liegt die einzige Rettung einer Welt, die alle Schönheit inklusive der weiblichen kommerzialisiert und banalisiert hat, einzig in der Kunstgeschichte. Aber nicht nur in der simplen Betrachtung der Kunstwerke vergangener Zeiten, um der Verantwortung in der Gegenwart zu entfliehen, wie das Mädchen in der Geschichte es macht. Sie benutzt die Werke selbst als Schlüssel, um zu verstehen und die Menschen zu erziehen, also eben diejenigen, die die Gegenwart formen sollten, eine Gegenwart, die sich immer schneller in

Vergangenheit verwandelt. So erzählt das Gemälde *Das Frühstück im Grünen* von Manet, auf dem die weibliche Figur nackt zwischen angezogenen Männern sitzt, als ob sie auf einer Theaterpremiere wäre, die Alltäglichkeit und die Normalität des Eros angesichts der Ausbeutung der weiblichen Figur, ein Marketing, das alles verkaufen kann außer der Lebensfreude. Der Erfolg einer biblischen Episode, die von vielen Malern (Veronese, Lotto, Doré, Van Dyck) geliebt wurde, bei der Susanna von zwei alten Männern bedrängt wird, ist der Ausgangspunkt, um über die veränderte Rolle der alten Menschen in unse-

rer Gesellschaft nachzudenken (einerseits an der Macht, andererseits an den Rand gedrängt). Während des durchaus brutalen Aktes, Susanna zu überwältigen, versuchen sie für einen Augenblick, ihre Jugend wiederzuerlangen, die sie – koste es was es wolle – behalten möchten. Sie rebellieren gegen ein Altwerden, das ein Ausverkauf aus Lifting und Straffungscremes ist, wobei der Körper nur als Verfall und Warten auf den Tod begriffen wird.

■ Bereits in den *Asiatischen Abenteuern* ließ Manara Giuseppe Bergmann eine Reise in die



Kunstgeschichte machen, von der Frühzeit bis in unsere Tage. In diesen *Metropolitanen Abenteuern* wird der Zeichenstil akademischer, als ob die Absicht hervorgehoben werden soll, nicht wie in den *Asiatischen* und den *Afrikanischen Abenteuern* ein erzählerisches Spiel zu illustrieren, sondern eher eine Stellungnahme auch auf politischer Ebene zu machen. Manara erinnert sich, dass Pratt ihm immer vorwarf, sein Stil sei zu sauber und zu präzise, die genaue Wiedergabe der Proportionen wirke

eben akademisch. Aber das genau war ja der künstlerische Werdegang des Milo Manara: Er begann an der Akademie der schönen Künste, widmete sich einige Jahre der Architektur und wandte sich dann der Politik und zuletzt dem Comic zu, wobei er aber sein Hochschulstudium nie abschloss. Das Risiko, dass er als Comic-Autor einging, war, der malerischen Avantgarde des 20. Jahrhunderts hinterherzulaufen, und zwar auf Wegen, die zu unverständlichen Erzählungen führen würden. Beim Comic – das konnte er von Pratt lernen – ist ja das Wichtigste, eine Story zu erzählen, und zwar auch mittels der Zeichnung, weshalb diese nicht zu grafischen Exzessen führen sollte. Die Abenteuer von Bergmann werden durch Comic-Strips erzählt, vier pro Seite, wie bei Pratt und Milton Caniff, wodurch die Handlung klarer wird, die beim Umsetzen der Szenen einer Geschichte aus dem Inneren der Erzählstruktur des Comics spricht. In den beiden Erzählungen dieses Bandes verändert Manara den Aufbau der Seite, indem er “nur” sechs Vignetten auf drei Strips benutzt, das gleiche Schema wie bei *Tex* und *Dylan Dog* aus dem Hause Bonelli, um somit mehr Platz für die Schwarz-Weiß-Szenen bzw. die Halbtöne zu haben.

■ Wie immer bei den Geschichten mit Bergmann greift Manara Themen auf, die er gerade im vorherigen Kapitel entwickelt hat.





Und so wird eben das Thema der Reise und der Anprangerung der schlechten Sitten unseres Zeitalters zur erzählerischen Achse der *Odyssee des Giuseppe Bergmann*, des sechsten und zunächst letzten Abenteuers der Hauptfigur, die früher oder später auf Odysseus treffen wird – eben jenem griechischen Odysseus, der das Sinnbild aller Reisenden ist. Für Manara ist die *Odyssee* das wahre Meisterwerk Homers, ja, man kann sagen, sie ist der Prototyp jeden Abenteuers und noch darüber hinaus. Wenn man zu Manara sagt, Comics würden ja nur Abenteuergeschichten erzählen, so antwortet er stets: “Und was bitte schön ist denn die *Odyssee* anderes als ein Abenteuer?!” Dante weiß, so Manara, von den Erlebnissen Odysseus’, von seinem Wissensdrang, seinem Wunsch, weiter als die Säulen des Herkules

BIOGRAFIE UND WERKE

■ Milton Caniff (Hillsboro, Ohio 1907 – New York 1988) hat den Erzählstil des Abenteuercomics revolutioniert. Sein erster täglicher Comic-Strip war *Dickie Dare* von 1933. Im Jahre 1934 schuf er *Terry and the Pirates*, das im südöstlichen Pazifik angesiedelt war und bis 1945 täglich als Comic-Strips und am Sonntag als ganze Seite erschien. Zwischen 1943 und 1946 veröffentlicht er die zwinkernenden Comic-Strips *Male Call* für die Frontsoldaten. 1946 schafft er einen weiteren Abenteuerstrip namens *Steve Canyon*, der bis in die 80er-Jahre weiterlaufen sollte und dem sogar Umberto Eco eine Analyse in dem Buch *Apokalyptiker und Integrierte* widmete. Eine Gesamtausgabe aller *Terry and the Pirates*, *Male Call* und *Dickie Dare* wurde von Comic Art veröffentlicht, die auch die Edition der meisten *Steve Canyon*-Strips übernommen hat, von denen heute die ersten Strips als Nachdrucke bei Free Books erschienen sind.

zu gehen, was immer sie auch sein und als Symbol darstellen mögen, und dass dies eben die eigentliche Sünde des Menschen gegenüber Gott ist, seine größte Ambition. Deswegen verstößt er ihn in die Hölle, aber er lässt ihn eben auch jene Worte sprechen, die er gerne selber verkünden würde, die er aber nicht sagen kann, Worte, die die Grundlage jeder weltlichen Ethik sein müssen: “Ihr seid nicht da, zu leben wie die Tiere, ihr sollt nach Tugend und nach Wissen streben.” Das



Abenteuer erzählt von der edlen Seite des Menschen, diejenige, die wir laut unserer Zivilisation im Namen einer größeren Nützlichkeit aufgeben sollen: Deswegen ist die Figur des Odysseus von allen Autoren aller Epochen und aller Sprachen immer wieder erforscht worden, ohne dass sie dessen jemals müde wurden, nein, sie vervielfältigen sogar die Bedeutungen – man betrachte nur einmal die Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen dem *Ulysses* von James Joyce und demjenigen von Stanley Kubrick in dem Film *2001: Odyssee im Weltraum*.

■ Vielleicht war es ein Übermaß an Schamgefühl, das Manara dazu brachte, die Odyssee nicht durch den Helm des Odysseus, sondern durch den des Elpenor zu zeigen, einem weniger bedeutenden Charakter, der zufällig betrunken von der Dachterrasse der Kirke fällt und stirbt. Der Helm zeigt ihm, was vorgefallen ist, aber eben von einem “niedrigeren”, weniger heldenhaften Standpunkt aus, sicher nicht von demjenigen der Hauptfigur. Hinter dieser Entscheidung mag aber auch wieder der Schatten Pratts stehen, der als Autor eine Comic-Adaption der *Odyssee* nach Texten von Mino Milani anfertigte. Wenn der Corto Maltese gut als Nachkomme des listigen Königs von Ithaka durchgehen kann, so hat Bergmann, obwohl sein Auftauchen in der Szene dasjenige des Seemanns in *Eine Südseeballade* imitiert, nicht die *physique du rôle*. Deswegen tritt er auch nicht durch Zufall in den letzten Geschichten immer seltener als Hauptfigur auf. Vielleicht ist es angebrachter, sich mit einer kleineren Rolle zu identifizieren, aber trotzdem nichts von seiner Ironie und Entschlossenheit einzubüßen, allen Geschichten auf den Grund zu gehen, indem er erhobenen Hauptes den schrecklichen Zorn von Poseidon erträgt. Und zwar in einer der am besten gezeichneten Comic-Seiten, die Manara jemals geschaffen hat.



