



CHARLIE ADLARD

COMIC-ZEICHNER (GROSSBRITANNIEN)

„Tue, was Dir Spaß macht
und glaube daran!“

Für „The Walking Dead“, die monatlich erscheinende amerikanische Comic-Serie, ist er seit 2004 (Ausgabe 7) federführend: Charles „Charlie“ Adlard. Der in der Nähe von Birmingham lebende Zeichner illustriert jene Fortsetzungsgeschichte des Autors Robert Kirkman, auf der die gleichnamige Fernsehserie basiert. In ihrem Mittelpunkt steht eine Gruppe von Menschen, die nach einer weltweiten Zombie-Apokalypse in den zerstörten USA ums Überleben kämpft. „The Walking Dead“ zählt nicht nur zu den höchstgelobten und erfolgreichsten US-Independent-Comicroihen, sondern wurde 2010 zudem mit dem renommierten Eisner-Preis als „Best Continuing Series“ ausgezeichnet, Charlie Adlard als „Best Artist“ nominiert. >>>

Der gebürtige Engländer (* 4. August 1966) fing bereits im Kindesalter an, Comics zu entwerfen. Weil ihm als Kunsthochschulabsolvent weder der erhoffte Einstieg in die Filmbranche gelang, noch eine Karriere als Rocks Schlagzeuger, besann er sich seines Zeichentalents. Zwei Jahre Arbeit an einem persönlichen Portfolio waren eine gute Investition: 1992 gelang ihm eine Veröffentlichung im britischen „Judge Dredd Magazine“. Das war der Startschuss zu einer beeindruckenden Laufbahn im Comic-Metier. Seither wurde der Künstler für berühmte Comic-Reihen wie „Superman“, „Batman“, „X-Men“, „Mars Attacks!“ oder „X-Files“ engagiert, realisierte aber auch das von Nobelpreisträgerin Doris Lessing verfasste „Playing The Game“ als Graphic Novel.

Lieferte Charlie Adlard zu Beginn seines beruflichen Werdegangs noch handgemalte, mehrfarbige Zeichnungen ab, so bevorzugt er nun schon seit langem die Schwarz-Weiß-Variante. Sein Handwerkszeug ist für einen international bekannten Veteranen der Comic-Industrie ebenso minimalistisch wie überschaubar: ein Rotring-Stift für die Linien sowie ein Isograph 2.5 für kräftigeres Schwarz und die Texturen. Dazu kommen mitunter ein Pinsel von Pentel sowie Radiergummis. Weil er sich selbst als Technikfeind bezeichnet, wird der Apple-Computer nur für die Basics eingesetzt und um die Resultate am Ende für den Versand per E-Mail zu scannen.

Charlie Adlard ist verheiratet. Er lebt mit Ehefrau sowie zwei Kindern und Katze in seinem Geburtsort Shrewsbury.

Web: www.charlieadlard.com



„Ein fixer Abgabetermin gibt mir immer den extra Kick, produktiv zu werden. Er ist es, der die Kreativität forciert. Wenn ich zu entspannt bin, läuft arbeitsmäßig nichts. Mir ist es übrigens noch nie passiert, dass ich eine Deadline hatte, aber keine Intuition. Überhaupt halte ich mich für einen sehr intuitiven Menschen. Deshalb geht mir der ganze Kreativprozess, der für mich etwas Magisches hat und Spaß bereitet, auch locker von der Hand. Es passiert einfach. Sobald das leere Blatt Papier vor mir an meinem Arbeitsplatz liegt, stellt sich eine Inspiration ein. Interessant dabei: Die besten Einfälle sind im Regelfall jene, die mir als erstes in den Sinn kommen. Wenn also alles von Anfang an locker läuft, weiß ich, dass ich auf einem guten Weg bin. Einfälle notiere ich mir übrigens nicht, sondern bringe jede Idee gleich zu Papier.“

„In jeder Idee steckt Potential und die Hoffnung stirbt zuletzt!“

Für die ‚The Walking Dead‘-Comics muss ich mir nicht lange den Kopf zerbrechen. Ich fange sofort an, zu zeichnen. Auf andere Projekte trifft das jedoch nicht zu. Sind keine strikten Abgabeterminen vorgegeben, verschafft mir das Luft. Es führt aber bisweilen dazu, dass ich mit der Umsetzung so lange zögere, bis ich wirklich in das Thema eintauche. Dann erst ist alles gut. Im Übrigen bin ich der Ansicht, dass in jeder Idee Potential steckt und die Hoffnung bekanntlich zuletzt stirbt.

Für gewöhnlich bin ich morgens um 8 Uhr 30 in meinem Studio, das für mich praktisch ein Synonym für Kreativität ist. Wirklich zu arbeiten beginne ich allerdings erst eine Stunde später, lese zuvor noch, mache etwas am PC oder sortiere Unterlagen. Es ist wohl so, dass ich diese Zeit brauche, um das anzupacken, was jeweils an Arbeit vor mir liegt. Bin ich dann in einer kreativen Phase, ist das mit einer Art von Trance vergleichbar. Wenn es läuft, vergehen die Stunden wie im Flug. Disziplin ist bei mir der Schlüssel zur Kreativität. Herumzuliegen und auf irgendeine Inspiration zu warten, funktioniert für mich nicht.

Routine spielt für mich eine große Rolle. Sie ist, so vermute ich, wohl der Hauptgrund dafür, dass ich so schnell arbeite. Allerdings können Berufserfahrung und Professionalität nur sehr bedingt einen Mangel an Kreativität ausgleichen: Wenn es am zündenden Funken fehlt, was ist dann überhaupt vorhanden?

Ich teile zwar die Ansicht, dass man eine Tätigkeit in jeglichem kreativen Bereich erlernen kann, doch macht dieses besondere Etwas – nennen wir es einmal Talent – den Unterschied aus und die Arbeit letztlich leichter. Um das an einem Beispiel zu verdeutlichen: Mir fehlt die Gabe, ein professioneller Fußballer zu sein. Ich bin mir aber sicher, obgleich ich bedauerlicherweise ein ziemlich unkoordinierter Mensch bin, dass man mir beibringen könnte, wie ich mit einem Ball umzugehen habe. Mir würde es jedoch nie gelingen, ihn so zu beherrschen wie das ein Top-Spieler kann. Gleiches trifft auch auf das zu, was ich mache.

„Intuition und Inspiration sind wichtiger als rein handwerkliches Können.“

Fußball ist ein Mannschaftssport und in meinem Bereich der Comics arbeiten wir ebenfalls im Team. Allerdings sind die Aufgaben sehr unterschiedlich, sodass jeder sein eigenes Ding machen muss. Ich bin sehr glücklich damit, auf mich alleine gestellt in meinem Stu-

... im Buch geht's weiter ...