

## Rohfassung Pressetext für Tangente

### Kurzer Lebenslauf

Geboren 1962 in Deutschland, Vater Deutscher, Mutter Liechtensteinerin. Im Alter von 9 Jahren nach Liechtenstein übergesiedelt, seither im Lande lebend. Nach der Realschule Absolvierung einer Lehre als Chemielaborantin. Danach 5 Jahre Ausbildung zur Grafikerin in der Grafikfachklasse St.Gallen. Dreieinhalb Jahre Angestellte in einem Grafikatelier in Vaduz, dann der Schritt in die selbständige Tätigkeit als Grafikerin, daneben Redaktorin und Hausgrafikerin beim "Löwenzahn". 1993 das Werkjahr des Kulturbeirats des Fürstentums Liechtenstein für Comics. Im November 93 Geburt von Tochter Lisa, seither Mutter und Hausfrau in Balzers.

Als Künstlerin bei den Gruppenausstellungen "Heimat", "Tarot" und "4 in der Tangente" in der Tangente und "Akt" in der Heuwiese teilgenommen. Danach, ab 1989 ins Comicfach gewechselt.

### Von Kunst zu Comics

War nie eine typische Comicsleserin, abgesehen von Micky Maus und Donald Duck in Kinderjahren. Eigentlich eher Literaturfan, querbeet. Kunst war immer sehr wichtig, auch heute noch. Bildende Kunst hat mehr belastet, zu viele Vorbilder. Immer wieder der Reiz des Alltags und des Geschichtenerzählens, wichtig immer wieder auch der Augenblick. Nebenher oft kleine Bildergeschichten gezeichnet, dem aber keine Ernsthaftigkeit zugemessen, da keine Kunst. Da war aber immer der grösste Spass dabei. Bis der Comic in Erscheinung trat: "das ist es!" Seither nie mehr losgelassen, im Comic die Selbstverwirklichung entdeckt, Medium, das mir entspricht. Enthält alles, was ich brauche, die Geschichte, der Moment. Im Comic ist alles möglich, spüre nicht die Grenzen, die ich bei der Kunst hatte. Deshalb auch der Entschluss, mich für der Werkjahr zu bewerben, um endlich Zeit zum Comicszeichnen zu haben.

### Werkjahr

Geplant war ein einjähriger Aufenthalt in Frankreich. Zuerst einige Zeit in Angoulême (nahe Bordeaux) bei einem Zeichnerkollegen und Lehrer an der dortigen Comicschule. Danach entgegen allen

Plänen wieder im Land, da ich das Thema Alpensage doch unbedingt machen wollte, aber auch der Liebe wegen. Zwischendurch aber immer wieder kleinere, nicht nennenswerte Auslandsaufenthalte. Im Frühjahr schwanger geworden.

### Die Sennpuppensage als Comic

Schon einige Zeit vor dem Werkjahr die Sennpuppensage als Comicstoff entdeckt. Dieses Projekt war seit da sehr wichtig. Im Land geblieben, weil Zugang zu den wichtigen Quellen (Museen, Bibliothek, Bergwanderungen, Alpen). Die Sagen bieten eine ideale Plattform, eine Geschichte zu gestalten, man kann allem ein Gesicht geben, die "Bühne" schaffen, die Charaktere der Darsteller entwickeln. Zudem sind sie ein spannendes Stück Heimat. Habe viel über unsere Wurzeln erfahren, einmal die "Realität" der Alpwirtschaft in Geschichte und Gegenwart, dann aber auch unsere ureigene Alpenmystik, der psychologische Hintergrund der Sage. Seither ist mein Heimatbegriff sehr erweitert und vertieft worden, habe die Wurzeln gespürt. Es war sehr wichtig, mir Wissen über unsere Kultur, Mentalität, Mystik anzueignen. Erst diese Basis ermöglichte die Kreation der Geschichte. Immer wieder war ich überrascht, wie interessant die Erforschung der Sagen und deren Umfeld war. Das quasi "Normale" verbirgt viel mehr, als man gemeinhin glaubt. Sagen sind nicht einfach nur alte Geschichten, sondern ein wichtiges Stück Kulturgut.

Die Sage in Comicform ist die Umsetzung uralten Mythenstoffes in ein modernes Medium. Selbst Menschen, die von Comics wenig wissen oder dem Comic ablehnend gegenüberstehen ("Schund", was für Blöde), könnten so am Comic und der Sage gefallen finden.

Der Comic selbst ist in Rahmenhandlung und Sage gegliedert. Die Geschichte umfasst 44 Seiten in A3-Format. Technik: Feder- und Pinselzeichnung in Tusche, coloriert in Aquarelltechnik.

Sabine Bockmühl, Dezember 94