

## «blab!» – comics, illustrationen und grafik aus den usa

"Blab!" ist die Geschichte eines mehrfach preisgekrönten Art Directors aus Chicago, der mit seinem Job in der Werbung zu hadern begann. Der enge Spielraum, den die Auftraggeber ihm gewährten, frustrierte ihn zusehends, und er langweilte sich. Seine damalige Frau empfahl ihm, sich mit einem persönlichen Projekt auszutoben, und so beschloss Monte Beauchamp 1987, seiner Leidenschaft nachzugehen und ein Comic-Heft herauszugeben. Die erste Ausgabe von "Blab!" war ein kleinformatiges, im Selbstverlag veröffentlichtes Fan-Magazin, das insbesondere Montes Vorliebe für den EC-Horror der fünfziger Jahre und den Underground der sechziger zum Ausdruck brachte. "Eigentlich wollte ich nur dieses eine Heft machen," erinnert er sich, "die positiven Reaktionen ermutigten mich aber zum Weitermachen."

Schon in den nächsten Ausgaben wandte er seine Aufmerksamkeit mehr und mehr von der Vergangenheit ab und der Gegenwart zu, indem er "Blab!" vielversprechenden Talenten wie Daniel Clowes, Chris Ware und anderen öffnete. Der nächste grosse Einschitt kam vor etwas über 10 Jahren mit der Nummer 8: Aus dem kleinformatigen Schwarzweiss-Heft wurde ein quadratisches, 120 Seiten dickes, mehrheitlich farbig auf hochwertiges Papier gedrucktes Buch. "Ein Magazin ist wie eine Beziehung", glaubt Beauchamp. "Man muss sie ständig erneuern, damit sie nicht fad wird."

Einmal jährlich führt Monte Beauchamp Zeichner und Grafiker zusammen, die sich im Freiraum zwischen Comics, Illustration, Folk Art, Design und Grafik tummeln und zu den hochkarätigsten und originellsten Persönlichkeiten der Gegenwart zählen. Dazu gehören, um ein paar Namen zu nennen, Amerikaner wie Gary Baseman, Mark Ryden, David Sandlin, Gary Panter, Chris Ware, Joe Coleman, Peter Kuper, Sue Coe, The Clayton Brothers, Christian Northeast, Jonathon Rosen, Don Colley, der Finne Matti Hagelberg, der Franzose Stéphane Blanquet, und seit der Nummer 15 gehören auch die Schweizer Helge Reumann und Xavier Robel zur illustren Schar (von denen hierzulande eine ganze Reihe aus dem Schweizer Comic-Magazin Strapazin bekannt sind).

Bei allem avantgardistischen Anspruch ist "Blab!" aber angenehm trendunabhängig und durchaus geschichts- und traditionsbewusst. "Alles Neue hat Wurzeln in der Vergangenheit", ist Monte Beauchamp überzeugt. "Blab!" ist keine kurzfristige Zeitgeistware, nicht modisch, sondern zeitlos, vielleicht gar klassisch modern, das anregendste Augenfutter aus diesen auf alle Seiten hin offenen Randbereichen von Comics, Grafik, Illustration und Design. Dank seines grossen Wissens schafft es Monte, Bezüge zu schaffen und ungeahnte Zusammenhänge sichtbar zu machen, und immer wieder schmuggelt er auch Perlen aus seiner Sammlung von Zündholzbriefchen, österreichischen "Krampus"-Postkarten, altem Produktdesign, vergessenen Illustratoren und ähnlichem rein.

"Blab!" ist ein Spielplatz. Ich lade diese Talente ein, sich zu amüsieren, auszutoben und wohlzufühlen." Sie sollen sich frei fühlen, fährt Monte Beauchamp weiter, aber er sei der Dirigent, der die einzelnen Beiträge nach intensiven Gesprächen mit den einzelnen Künstlern in Auftrag gibt, und der die Anthologie als Ganzes in einem langen Prozess zusammenstellt, beziehungsweise "orchestriert". Dement-

## 2

sprechend entscheidend für den Charakter von "Blab!" ist die Gestaltung. Nicht ganz unbescheiden, aber durchaus berechtigt nimmt Monte Beauchamp für sich in Anspruch, dass dem Design eine ähnliche künstlerische Bedeutung zukomme wie den einzelnen Beiträgen.

Ungewöhnlich ist auch das Format. Gegen den anfänglichen Widerstand seiner Verleger setzte Monte das 10x10-Zoll grosse Quadrat durch, um die traditionelle Comic-Seite zu unterlaufen. "Seit den Anfängen der Comics bestehen die allermeisten Comic-Seiten aus drei oder vier Strips zu je drei Panels. Warum hat nie jemand dran gedacht, die Seite anders zu konzipieren?" Zum einen wollte er damit die Comic-Zeichner zwingen, in ihren exklusiven Beiträgen für "Blab!" die Seite anders zu konzipieren und aufzuteilen - und ihre Erzählweise dem neuen Format anzupassen. Zum anderen wollte er Platz schaffen für die Arbeiten von Illustratoren, Grafikern, Designern und Künstlern. Und zum dritten sollte das comic-untypische Format den Bruch zwischen "Blab!" und dem herkömmlichen Comic-Heft klar markieren. "Das amerikanische Comic-Heft steckt in einer tiefen Krise, das lässt sich heute nicht wegdiskutieren. Deshalb finde ich es wichtig, mit 'Blab!' über die Grenze der Comic-Szene hinauszugehen." So öffnet "Blab!" nicht nur die Augen der Comic-Fans, die sich darauf einlassen, sondern spricht ebenso sehr auch Grafiker, Illustratoren und andere an aussergewöhnlichen Bildern interessierte Betrachter an.

Längst ist "Blab!" für Monte mehr als die Kompensation für einen frustrierenden Job, und irgendwann fand auch seine (nunmehr Ex-) Frau, er beschäftige sich zu sehr mit seinem Magazin. Seine Stelle als Art Director hat er längst aufgegeben, und er nimmt Freelance-Aufträge von Werbeagenturen nur noch an, wenn er Geld braucht. In jede Ausgabe von "Blab!" investiert er drei- bis vierhundert, wie er betont, "kaum bezahlte" Arbeitsstunden. "Aber geht es im Leben nicht um mehr als ums Geld verdienen? Geht es nicht auch darum, der Welt etwas von sich zu geben?"

Nun, darauf lässt sich nicht viel entgegnen. Am besten vertieft man sich in ein "Blab!" oder wandelt mit offenen Augen durch "Blab-world" und lässt sich mit ungewöhnlich anregenden Bildern verwöhnen.

Christian Gasser

## **BIBLIOGRAFIE**

- Monte Beauchamp (Hrsg.): "Blab!" (Fantagraphics Books; die Ausgaben 9–15 sind noch erhältlich)
- "Old and New Blab!" (Chronicle Books)