

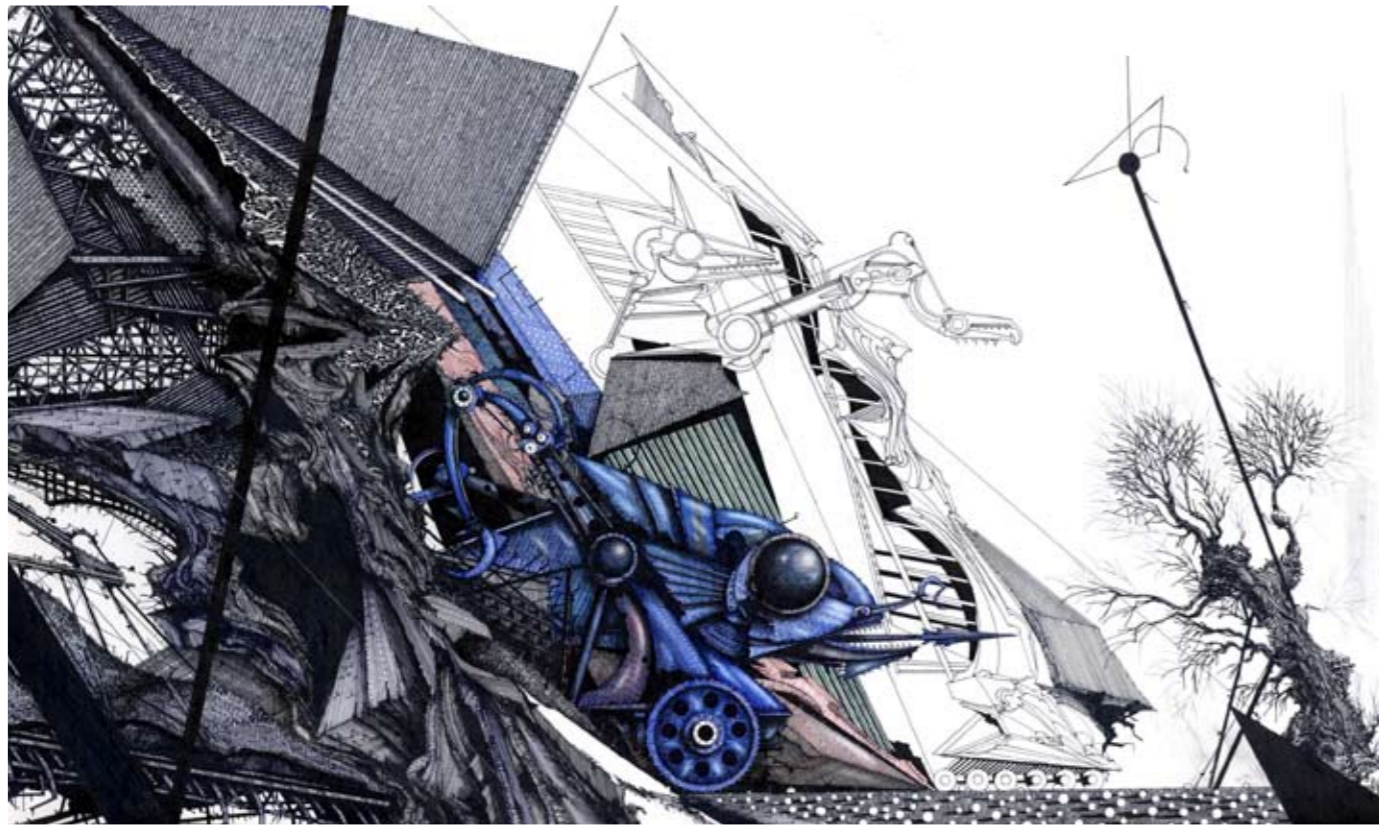


# UNAPOKENTHOUGHTS AND STORED MEMORIES

ALBRECHT DÜRERS BERÜHMTER HOLZSCHNITT *RHINOCEROS* ZEIGT EIN AUS INDIEN STAMMENDES PANZERNASHORN, DAS 1515 NACH LISSABON GELANGT WAR UND VON DORT AUF DIE REISE NACH ROM GESCHICKT WURDE, WO ES 12 MONATE SPÄTER NUR NOCH AUSGESTOPFT ANKAM. DÜRER HATTE NIE EIN RHINOCEROS ZU GESICHT BEKOMMEN, ER ZEICHNETE NACH MÜNDLICHER BESCHREIBUNG, SEINE IMAGINATION FÜLLTE DIE LÜCKEN. SOMIT IST DAS WERK DÜRERS TATSÄCHLICH EIN PRODUKT DER EINBILDUNGSKRAFT, DER FANTASIE. EIN WESEN DER PHANTASTISCHEN ZOOLOGIE, DESSEN (ZIEMLICH KOMPAKTES) ABBILD VIELLEICHT NUR ZUFÄLLIG (WEITGEHEND) MIT SEINEM NATÜRLICHEN VORBILD ÜBEREINSTIMMT.

»I'VE ALSO GOT DÜRER'S RHINOCEROS ON A PIECE OF PLASTIC FILM WHICH IS ALWAYS FLOATING AROUND. IT'S HELPED ME A GREAT DEAL«.





Von Dieter Jüdt

Imaginäre Geschöpfe, z.B. tolkienscher Prägung, aber auch ältere Wesen aus Albions vorchristlicher Tradition, spielen eine nicht unwesentliche Rolle im Werk des britischen Illustrators Ian Miller. Wobei er sich selbst, jedenfalls kunstgeschichtlich, in einer ganz konkreten Traditionslinie sieht: Miller wurde 1946 in London geboren, studierte Bildhauerei, Malerei und grafische Künste. Schon am College belegte er Kurse im Fach Kunstgeschichte, interessierte sich im Speziellen für Albrecht Dürer und vor allem für die phantastische Malerei Nordeuropas – quer durch die Jahrhunderte: Von Brueghel zu James Ensor, von Grünewald zu George Grosz.

»WHEN I LOOK AROUND ME, ALL I SEE IS TEXTURE.«

#### Neue Welten

Ab 1970 begann Miller für verschiedene Verlage zu illustrieren und gestaltete u.a. Paperback-Cover für Autoren wie Ray Bradbury, Paul Anderson, H.G. Wells und Philip K. Dick. SF und Fantasy boomte und die »New Wave« der britischen Science Fiction, mit Michael Moorcocks *New Worlds-Magazine* als Zentralorgan, schuf ein immens kreatives Umfeld, in dem sich Popkultur und marxistische Theorien, phantastische Literatur und progressive Musikszene, bildende Kunst und Grafik-Design auf Augenhöhe begegneten. Science Fiction war cool, David Bowie kreierte *Ziggy Stardust* und die Underground- und Gegenkultur erklärte Tolkiens *Herr der Ringe* zu einem ihrer Lieblingsbücher. In der SF- und Fantasyillustration, die jahrelang von der Stilistik amerikanischer Pulp-Magazin-Titelbilder geprägt war, etablierten sich neue Stilikonen. Buch- und Plattencovern schmückten jetzt seltsam androgyne Figuren, fragile Fabelwesen und surreale, jugendstilhafte Landschaften. Arbeiten entstanden, weitab

von genretypischen Klischees, von jungen Künstlern wie Roger Dean, Patrick Woodroffe, Dick French und Ian Miller.

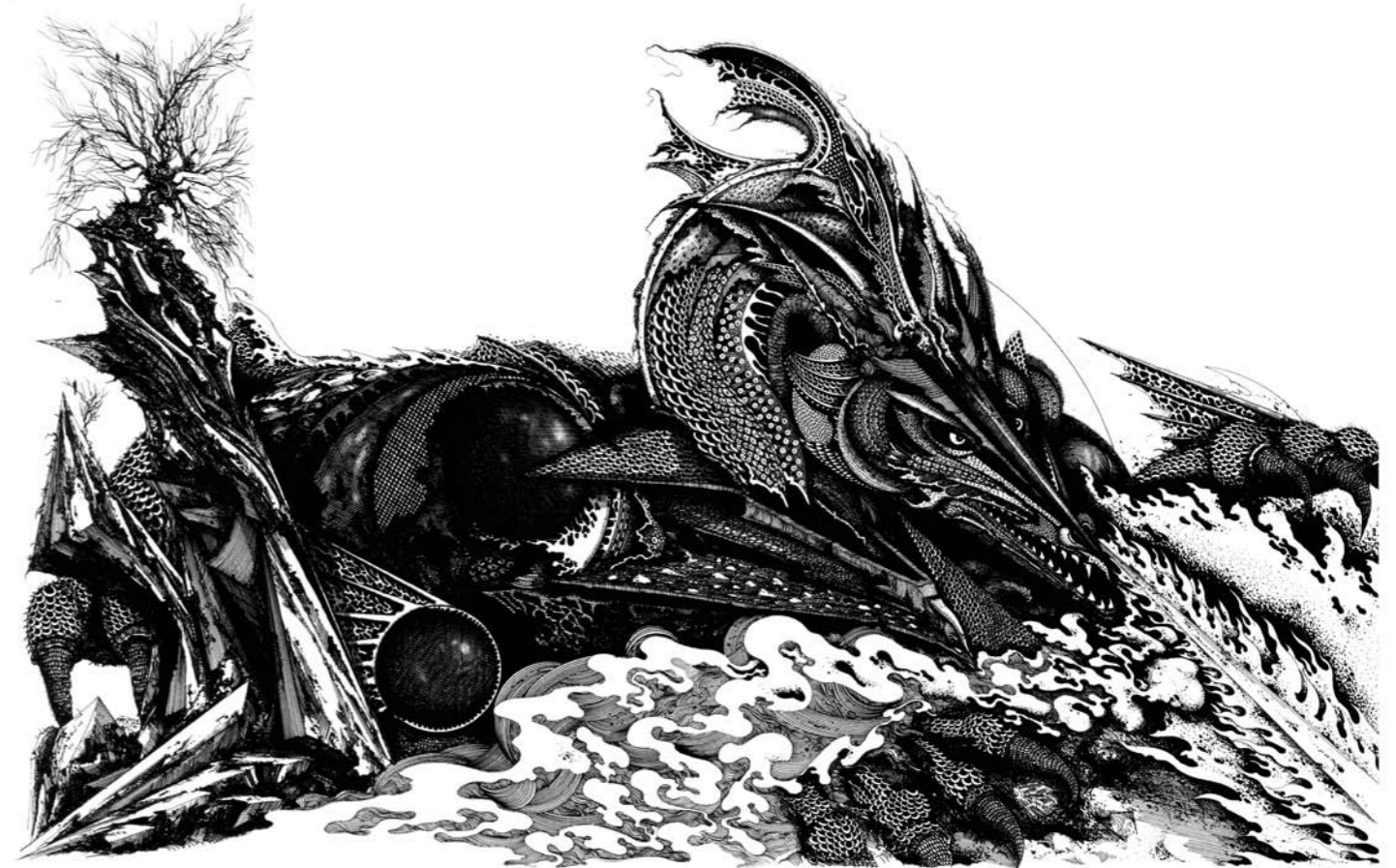
Wobei Ian Miller innerhalb der Szene schon immer als der dunkelste, abgründigste Künstler galt. Zeitgenössische Beobachter sahen ihn damals in der »Tradition der Apokalyptiker«, in einer Reihe mit Bosch, Brueghel und Bacon...

1976 bekam der Regisseur Ralph Bakshi (*Fritz the Cat*, *The Lord of the Rings*) Zeichnungen von Miller in die Hand, die dieser zu Mervyn Peaks *Gormenghast* angefertigt hatte. Es kam zu einer Zusammenarbeit u.a. für den Trickfilm *Wizards – Die Welt in 10 Millionen Jahren*. Die Eindrücke aus der Zeit mit Bakshi in Los Angeles und die Arbeit für Hollywood inspirierten Miller zu einem eindrucksvollen Grafik-Zyklus, zu *Hollywood Gothic*. Die komplexen, überaus detaillierten Zeichnungen zählen ganz sicher zu den beeindruckendsten Werken von Ian Miller. Das Mappenwerk widmet sich einer mechanisierten mittelalterlichen Bühnenwelt, in der seltsame Fischwesen und Geharnischte über Rampen und Hebebühnen, an Stahlseilen und Gewinden agieren. Ein mechanisiertes Welttheater, inszeniert mittels Rapidographen, akkuraten Linien und Zirkelstichen.

#### Rollenspiele

Der Boom der fantastischen britischen Illustrationskunst, mit ihren Verlagen *Dragons Dream* (Miller publizierte dort die Bücher *Green Dog Trumpet* und *Secret Art*) und später *Paper Tiger*, ebte zu Beginn der 80er Jahre ab. Während Künstler wie Roger Dean mit der Vermarktung ihrer Werke in Postershops versuchten über die Runden zu kommen, wickelte Ian Miller auf die sich stetig vergrößernde Rollenspielszene aus.

Seine Zeichnungen und Entwürfe fanden bei den Machern von *Warhammer*, der Rollenspielklitsche Games Workshop, großen Anklang. Miller arbeitete über Jahre für *Warhammer* und



hat für die Spieleszene eine Vielzahl eigenartig ungelinker Arbeiten abgeliefert. Es ist frappierend, welcher Unterschied, nicht unbedingt stilistisch sondern unübersehbar qualitativ, zwischen den Illustrationen für *Warhammer* und den kurz davor entstandenen freieren Arbeiten wie *Udder-Woman - Killer of Cows* liegt. Dasselbe Phänomen wiederholte sich 10 Jahre später in den beiden Comicarbeiten von Miller. Während *The City* die Comic-Adaption einer Erzählung des Bestsellerautors James Herbert, gemessen an den Maßstäben Millers, eine lustlose und uninspirierte Angelegenheit war, ist die Visualisierung der Kurzgeschichte *The Luck in the Head* aus M. John Harrison

»I'VE BEEN TOLD THAT I'M MEDIEVAL, BUT I THINK I'M MORE PRIMORDIAL. I HAVE A FETISH-CUM-TOTEM ATTITUDE TOWARD IMAGES.«

*Vriconium*-Zyklus, eine extrem dichte, fesselnde und grafisch überaus expressive Interpretation. Eigentlich überflüssig zu erwähnen, dass von beiden Alben nur *The City* auf deutsch als *Stadt der Ratten* (bei Speed) erschien.

#### Linie und Ornament

Charakteristisch und tatsächlich in diesem Genre einzigartig ist Ian Millers geometrische Formensprache. Mittels Lineal, Zirkel und Kreisschablonen entwarf er Welten, die meist auf räumliche Wirkungen verzichten und daher seltsam flach erscheinen. Stattdessen wird die Geometrie zum anatomischen Grundgerüst der Figuren, findet man Kubismen in organischen Formen, in Landschaften und Architektur.

Lange hatte sich Miller auf die Arbeit mit Feder/Rapidograph und Tusche konzentriert. Oberflächen, ganz egal ob Drachenhaut, Architektur oder Harnische wurden mit kleinteiligem Ornament überzogen. Filigrane Flächen entstanden, die in ihrer komplexen Detailliertheit an feinziselierte Gravuren bronzzeitlicher Fibeln denken lassen. In den eindrucksvollen, und trotz ihrer Ornamenthaftigkeit erstaunlich körperlichen Drachenzzeichnungen zu *A Tolkien Bestiary*, macht sich zudem der Einfluss ostasiatischer Stilisierung bemerkbar.

Im Laufe der Jahre erarbeitete sich Miller ein immer breiteres und auch zunehmend expressiveres Spektrum an künstlerischen Ausdrucksformen. Er verwendete Kreiden, Aquarellfarben, konstruierte dreidimensionale Objekte und übermalte Photokopien. Im Buch *Ratspike* kombiniert er seine detaillierten Zeichnungen, mit scherenschnittartigen Tuschen, collagiertes Material mit eigenen kurzen Gedichten, grotesken Kinderreimen und Liedern.

Nach Aussage des Künstlers haben seine Arbeiten viel zu tun mit bestimmten Traditionen nordeuropäischer Kunst: »Vergleicht man ein Bild von Raffael oder Tizian mit denen von Van Eyck oder Pieter Brueghel, fällt auf, dass sich die Maler der italienischen Renaissance vorrangig mit klassischer Proportionslehre, mit den Gesetzen der Perspektive beschäftigten, während die Maler Nordeuropas Werke schufen, die weit mehr sind als gemalte Abbilder ... diese Tradition hat zu tun mit Dingen wie dem kollektiven Gedächtnis...«

#### A Kind of Paganism

In Millers Werk gibt es eine Vielzahl immer wiederkehrende Motive – Fische, Insekten, puppenartige Figuren. Diese Bildmotive sind weniger Abbild realer Wesen, vielmehr nehmen sie für den Künstler eine »totemistische« Funktion ein. Die Anthropologie sieht im »Totemismus« eine magisch-rituelle

Funktion, durch die archaische Gesellschaften verwandtschaftliche Beziehungen zu (vorrangig) Tieren, Gegenständen oder atmosphärischen Erscheinungen wie Regen oder Wind unterhalten, in diesen ihre Ahnen erkennen. Aus der Beschäftigung mit »seinen Motiven«, schöpft der Künstler Energie und Inspiration. Die Bildmotive selbst werden in ihrer Darstellung zwar immer wieder variiert bzw. dekonstruiert, bleiben in ihrem Wesensgehalt jedoch unverändert. Archaisch ist nicht nur der Bezug Millers zu seinen Bildmotiven, sondern auch die Motive selbst. In vielen Illustrationen lehnt sich der Künstler, eher unterschwellig, an vorchristliche Traditionen der britischen Inseln an – *Ritual Pattern*, die man dort *Pagan*, heidnisch, nennt. Dabei stößt der Betrachter auf seltsame Baumwesen, Vogelmenschen, Figuren die an den »Noddy« (Kasper), den »Green Man« (»Wilder Mann«) oder an das Motiv des »Reisigriesen«, des »Wickerman« erinnern. Grotteske Rituale und Inszenierungen werden uns gezeigt, die so befremdlich erscheinen wie die szenischen Visionen auf spätmittelalterlich-niederländischer Tafelbilder.

#### Und heute?

Heute ist Ian Miller nicht mehr auf die Brotjobs der Rollenspielverlage angewiesen. Neben gelegentlichen Aufträgen für die Filmindustrie (z.B. für *Shrek*) widmet er sich der Weiterentwicklung seiner künstlerischen Motive, mit denen er jetzt weit spielerischer, ungezwungener umgeht als noch vor Jahren. Zu sehen sind diese (und ältere) Arbeiten auf seinen Websites [www.ianmiller.org](http://www.ianmiller.org) und [www.ian-miller.net](http://www.ian-miller.net)



**Abbildungen:**  
 S. 20: *Udder Woman, Killer of Cows.*  
 S. 21: *Fence Walker.*  
 S. 22: *Hollywood Gothic - Blue Fish.*  
 S. 23: *A Tolkien Bestiary - Dragon.*  
 S. 24: *Angle of Dip.*  
 S. 25: *The Werewolf Principle.*

**Literatur:**  
 Miller, Ian: *Green Dog Trumpet and other stories,*  
*Dragons Dream* 1978.  
 Miller, Ian: *Secret Art, Dragons Dream* 1980.  
 Miller, Ian; Blanche, John: *Ratspike,*  
 GW Books 1989.  
 Miller, Ian; Harrison, M. John: *The Luck in the Head,*  
 Victor Gollancz Ltd. 1991.

**Ergänzendes (Text):**  
 Frazer, James Georg: *Der goldene Zweig,*  
*Das Geheimnis von Glauben und Sitten der Völker,*  
 Rowohlt 1989.  
 Freud, Sigmund: *Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker,* Frankfurt/Main 1991.  
**(Musik):**  
 Current 93: *Lucifer over London,* Dutro 1994.  
 Hawkwind: „*Doremi Fasol Latido*“,  
 United Artists 1972.

