



beide geboren 1977

Zeichner, Sammler und Comicexperte Atak stellt in dieser Serie Künstler der einheimischen wie internationalen Comic- und Illustratorenszene vor und zeichnet sie seinerseits



ATAK PRÄSENTIERT HEUTE:

KATHI KÄPPEL DOERTHE EISTERLEHNER

CHARAKTERFRAGEN

Die Figuren von Kathi Käppel und Doerthe Eisterlehner ähneln sich in ihrer Gebrochenheit. Kulleraugen, bonbonfarbene Fröhlichkeit werden mit den Erfahrungen und Bedrängnissen der Erwachsenenwelt konfrontiert

AUF DEN ERSTEN BLICK könnte man die beiden Berliner Künstlerinnen Doerthe Eisterlehner und Kathi Käppel für Zwillingsschwestern halten. Zwei junge, attraktive Frauen mit schwarzen Haaren, überlegt dekoriert mit Spangen und Schmuckstücken. Wohlinszeniert sind die kleinen Accessoires, die sie tragen, wie Band-Buttons, Stickers oder andere Abzeichen. Künstlerisch geprägt wurden beide von Zeichentrickserien wie »Power Puff Girls«, japanischen Animationsfilmen, Musikbands und Videoclips.

Ihre Arbeiten könnten jedoch optisch kaum unterschiedlicher sein. Doerthe Eisterlehner produziert liebevoll selbstgestrickte Einzelfiguren. Jedoch ist die scheinbare Niedlichkeit eine kalkulierte Betrachterfalle. Auf den zweiten und dritten Blick erweisen sich ihre weichen, süßen Schützlinge gern als Ausgeburten der Hölle oder zumindest als Opfer

des harten gesellschaftlichen Lebens. Das zarte, sensible Material, die Wolle, wird gebrochen durch das Wesen der Figuren. So zeigen die lebensfroh wirkenden Stoff-Teenager mit den verräterischen Namen »Cutties«, »ANA-Girls« oder »Schizo-Chicks« bei näherem Betrachten ihre gestrickten, jugendlichen Psychosen: Anorexie, Bulimie, Schizophrenie, Ritzer. Der pinkfarbene Hintergrund und die genähten großen Kulleraugen sind bei Doerthe Eisterlehner der Kontrast zum abgründigen Innenleben. Hier die heile, naive Welt der Kindheit, die in heftigen, folgenschweren Identitätsstörungen des Erwachsenwerdens versinkt.

Kathi Käppel hingegen kreierte aus vielschichtigen Formen ein künstliches Universum mit verschiedenen Charakteren am Computer. Ihre Figuren leben in Comicstrips, in Animationsfilmen, Musik-Videoclips für den Musiksender MTV oder als aufge-



KATHI
KÄPPEL

Die niedlichen Helden der Kindheit gehören weiter zum Künstleruniversum, sind aber bei genauerer Betrachtung mit dem Ernst des Lebens beschäftigt – wie man selbst. Bambi hat manche Verletzung wegstecken müssen, Biene Maja müht sich um den Nachwuchs, und jede Weisheit ist heute so vertrauenswürdig wie Mickymaus



zogene Wandtafeln in Ausstellungen. Anders als bei ihrer Kollegin Doerthe Eisterlehner gibt es von Kathi Käppel keine handgefertigten Originale. Ein Knopfdruck, und es macht keinen Unterschied, ob dadurch eine oder hunderttausend Figuren entstehen. Es ist nur eine Frage der Programmierung.

Ihre Protagonisten wirken wie harmonisch geformte, zweidimensionale liebevolle Maschinen. Es scheint, als ob die Frau Getriebe auseinandernimmt, sie in Einzelteile zerlegt, Ecken und Kanten rundschleift, alles mit angenehm freundlichen Farben lackiert und beim Zusammenmontieren darauf ach-



DOERTHE
EISTERLEHNER



Kleine Skulpturen aus Wolle und Weltschmerz. Diesen Puppen ist schon einiges widerfahren. Der Kontrast aus weichem Material und hartem Lebensalltag prägt das ungewöhnliche Werk der Künstlerin



tet, daß ein organisches Objekt entsteht, vielleicht noch mit zwei großen Schrauben als Augen. Doch auch ihre Wesen hinterlassen nach einem ersten fröhlichen Anschein bei längerer Betrachtung oft einen verstörten Eindruck.

Das Zerlegen und das neu Zusammensetzen übernahm Kathi Käppel von ihren wichtigsten künstlerischen Vorbildern, den Kubisten. Bevor ihre Geschöpfe am Computer vollendet werden, sind sie vorher – in der eigentlich kreativen Arbeit – aus etlichen verschiedenen Formen mit Bleistift auf Papier

entstanden. Auch bei Doerthes Stoff-Figuren ist die entscheidende Arbeit das Vorskizzieren der Charaktere auf dem Papier.

Ihre Ergebnisse werden gemeinsam veröffentlicht in »PICTOPLASMA«, dem Zentralorgan für »Character Design«. Bei »Character Design« ist nicht die Geschichte entscheidend, sondern allein das Eigenleben einer Figur (benutzbar für Marken oder Labels). Allbekanntes Beispiel ist die »Hello Kitty«-Vermarktung. ●

www.candycreatures.de; www.kathikaepfel.de