

## Von der App zum Kinderbuch

heutigen Elterngeneration aus ihrer Jugend bekannt sein dürfte. Vier Kinder geraten ohne ihr Zutun an Bord eines gigantischen Raumschiffs und werden unmittelbar auf Kurs gebracht: Weil die Ressourcen auf der Erde knapp werden, wird nach Ausweichmöglichkeiten gesucht. Ein Planet, der von Menschen bewohnt werden könnte, ist so weit entfernt, dass man durch Raum und Zeit reisen muss, um ihn zu erreichen. Nur Kinder schaffen es, diese Strapazen zu überstehen und diesen Planeten für die Menschheit zu erschließen. Was dabei niemand ahnt: Der Planet ist keinesfalls so unbewohnt, wie alle dachten, und die Mission wird um einiges gefährlicher, als die Verantwortlichen sich hätten träumen lassen. Spannender Auftakt zu einer Serie, die sowohl Jungen als auch Mädchen ab 10 Jahre ansprechen dürfte. Immerhin besteht das Team mit Perry, Lea, Marvin und Emily zu gleichen Teilen aus Jungs und Mädchen, wobei die Jungs in Computerspielen fit sind, während die Mädchen eher praktisch an die ihnen gestellten Aufgaben herangehen, wodurch sich alle bestens ergänzen.

Man darf gespannt sein, wie es mit der neuen Science-Fiction weitergehen wird – die aktuellen Kinderbücher machen auf jeden Fall Lust auf mehr!

Maren Bonacker

Jochen Till/Zapf (Illu.): **Der doppelte Labrox** (Spackos in Space, Bd. 3). Tulipan 2015, 192 S., ab 9, € 13,95 (D), € 14,40 (A). ISBN 978-3-86429-257-6

Cas Lester/Monika Parciak (Illu.): **Verschollen im All** (Max Smart und die intergalaktische Müllabfuhr, Bd. 1). A. d. Engl. v. Andreas Brandhorst, cbt 2015, 188 S., ab 9, € 10,99 (D), € 11,30 (A), SFr 15,50. ISBN 978-3-570-16310-8  
Bd. 2: **Angriff der Protzbots**. ISBN 978-3-570-16311-5

Bruce Coville/Markus Spang (Illu.): **Aliens haben meine Hausaufgaben gefressen**. A. d. Engl. v. Wolfram Ströle, Ravensburger 2015, 254 S., ab 9, € 12,99 (D), € 13,35 (A). ISBN 978-3-473-36910-2

Tim Collins/Joëlle Dreidemy (Illu.): **Harry Alien, Attacke der Lehrer-Klone**. A. d. Engl. v. Katrin Weingran, Ravensburger 2015, 128 S., ab 8, € 7,99 (D), € 8,20 (A). ISBN 978-3-473-36892-1

Philip Reeve/Sarah McIntyre (Illu.): **Kexke im Kosmos**. A. d. Engl. v. Yvonne Hergane, Dressler 2015, 224 S., ab 8, € 12,99 (D), € 13,40 (A). ISBN 978-3-7915-1704-9

Andreas Schlüter: **Spacekids**. dtv junior 2015, 256 S., ab 10, € 10,99 (D/A). ISBN 978-3-423-42844-6

**Max Fiedler ist Illustrator und Gamedesigner. Zwei getrennte Welten? Bei seinem Kinderbuch *Luna, das Supertalentier* (Boje 2014, ab 6) konnte er beides verbinden, denn zeitgleich zum Buch erschien auch die dazugehörige App. Constanze Spengler von der Illustratoren Organisation sprach mit dem Künstler fürs Eselsohr.**

### ■ Hast du schon häufiger Projekte gemacht bei denen Print und animierte Version zusammengehören?

In dieser Form zusammen mit einem Verlag noch nicht. Digitale und analoge Medien zusammen behandelt habe ich schon öfters, beispielsweise 2005 bei der Ausstellung **Einstein begreifen** im Landesmuseum für Technik und Arbeit Mannheim (heute Technoseum). Das war mein erster großer Auftrag nach meinem Diplom an der FH Düsseldorf 2004. Meine Diplomarbeit **Keek – Die entomologische Fibel für den jungen Insektenforscher** ist ein Online-Computerspiel in der Welt der Insekten.

### ■ War bei *Luna* von Anfang an eine App zum Buch geplant?

Bei *Das Supertalentier* war es sogar so, dass **Christian Matzerath** und ich den Inhalt zuallererst als App-Konzept vorgestellt haben mit der Option auf ein Kinderbuch. Der Verlag war von der Geschichte und der Grundidee sehr angetan und bat Matze eine längere Geschichte um das Bombardierkäferchen Luna zu stricken. Sie haben das Potenzial der kleinen Heldin erkannt. Gleichzeitig haben Matze und ich dann die App konzipiert.

### ■ Hast du bei der Entwicklung der einzelnen Charaktere bereits an die Animation in der App gedacht?

Ich habe zu der Zeit schon lange mit Matze zusammengearbeitet. Das lief immer gut, doch als

Matze mit der Insektenstory ankam, war das echt magisch. Ich habe die Charaktere schon alle gekannt und musste sie nur noch runterzeichnen. Ich habe beim Design der Charaktere aber nicht darauf geachtet, ob man sie gut animieren kann. Glücklicherweise kann man Insekten im Allgemeinen wunderbar animieren, weil sie in ihren Chitinpanzern wie Gliederpuppen wirken. Man hat in der Insektenwelt herrlich viel Spielraum beim Charakterdesign, denn niemand hat ein genaues Bild, z. B. von einem Spinnengesicht. Ich habe auf eine Balance von wissenschaftlicher Korrektheit und persönlichem Ausdruck geachtet. Sonst hätte ich die Figuren vielleicht auch mit zwei anstatt vier Armen ausgestattet, was in der Animation dann doch etwas verzwickt wurde.

### ■ Wie lief die inhaltliche Entwicklung der App ab?

Matze und ich haben das Grundkonzept entwickelt. Ich konnte meine Erfahrungen als Videospiele der ersten Stunde und autodidaktischer Gamedesigner gut anbringen. Verfeinert wurde das Konzept dann im Team, bestehend aus der Projektmanagerin **Sabrina Glodde** und dem Produktionsteam von ZDF Digital. Alle Illustrationen für die App sind komplett neu gemacht und auch in einem anderen Stil angefertigt. Das Buch hat einen händischen, lockeren Strich und bei der App verwendete ich klarere, im Kleinen besser erkennbare Formen ohne Outlines.

### ■ Was war die größte Herausforderung bei dem Projekt?

Das Spiel quasi im Kopf und auf Papier schon fertig spielbar zu machen. Ich musste alle wichtigen Elemente des Spiels zunächst als Skizze an ZDF Digital schicken. Diese Skizzen sollten aber schon die richtige Dimensionen und alle interaktiven Elemente beinhalten.

### ■ Was hat am meisten Spaß gemacht?

Spaß hat eigentlich alles gemacht. Die Zusammenarbeit war mit allen Parteien super gut. Ein paar Timings waren etwas zu sportlich, aber da ist man wie immer ja meist selbst dran schuld ...

### ■ Vielen Dank für das Gespräch.



## STECKBRIEF

**Max Fiedler**, Jahrgang 1977, ist freiberuflicher Illustrator, Comiczeichner und Gamedesigner. Er lebt mit seiner Frau Steffi, Tochter Lucie (1)

und Sohn Theo (3) in Düsseldorf. Er zeichnet sehr viel und sehr gern, am allerliebsten auf Papier.

An der Fachhochschule Düsseldorf hatte er einen Lehrauftrag im Bereich interaktive Systeme/Animation & Gamedesign.

Info & Kontakt: [www.maxfiedler.de](http://www.maxfiedler.de)

