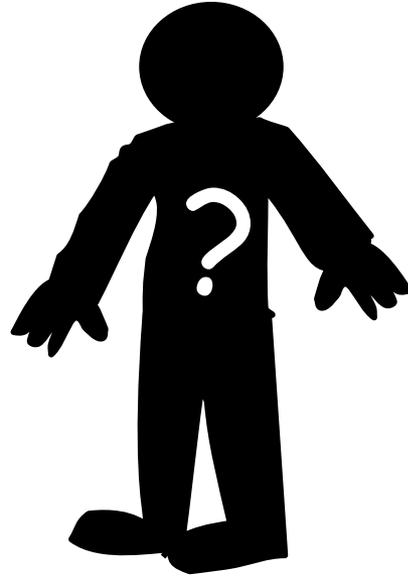
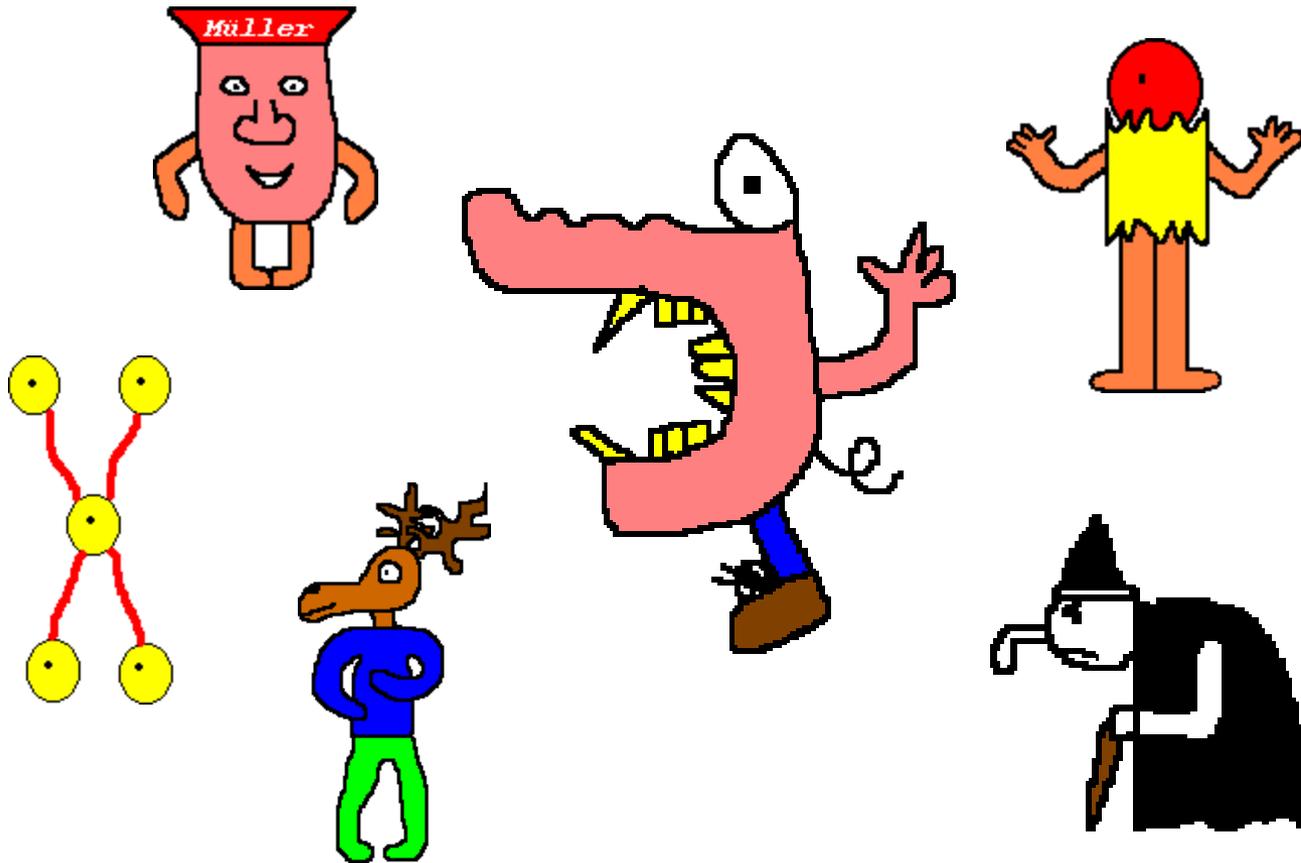
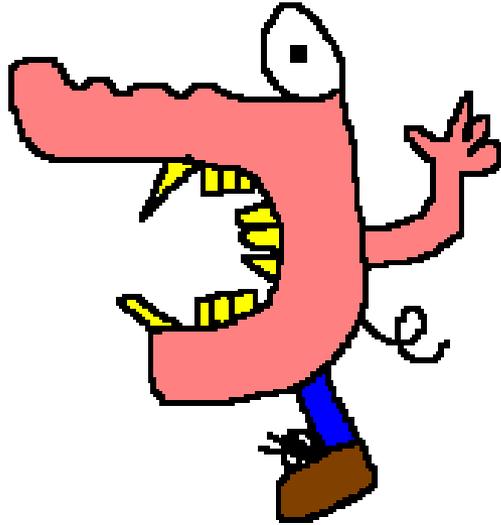


Die Charaktere



Die Irren :





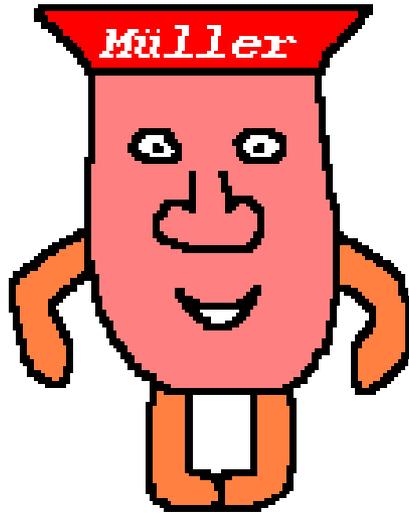
Name: Frau Irre Müller

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

In der Umkleidekabine eines Fußballvereins entdeckte Oliver eine Karikatur, die an eine Wand gekritzelt worden war. Sie diente als Grundlage für die nachfolgend als Frau Müller bekannt gewordene Figur, die mittlerweile der absolute Star der Irrenhaus-Comics ist. Das extravagante Gebiss wurde der Figur kurz vor Folge 1 von Stefan verpasst...



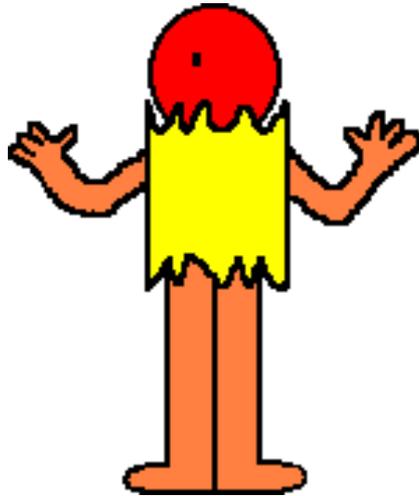
Name: Herr Gerd Müller

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 3

Entstehungsgeschichte:

Da die Hauptrolle der Comics einen anstößigen Namen hatte, musste ein Weg gefunden werden, sie umzubenennen. Da erschien den Autoren eine Heirat der leichteste Weg. Da mit „Müller“ ein Allerweltsname gefunden worden war, kam Oliver auf die Idee, in Anlehnung an den Müller-Blutorangendrink auch den Charakter derart zu gestalten...



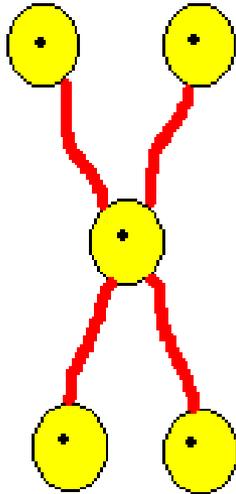
Name: Glubschi

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

Gerade im HeMan-Fieber entschied Stefan, einen Charakter so aussehen zu lassen wie Optik, der einäugige Helfer von Skelettor. Lediglich seine Form und Färbung wurden dem einfacheren Mal- und Zeichenstil der Autoren angepasst...



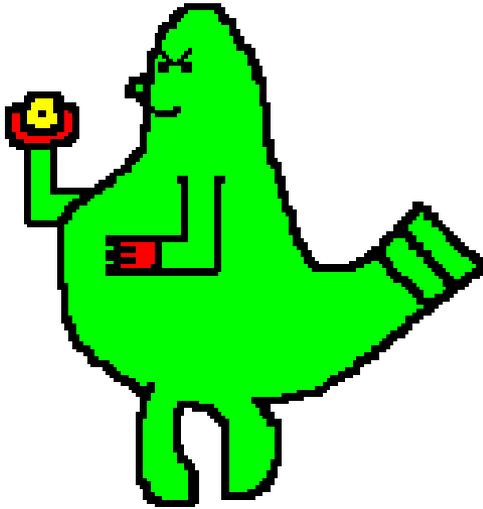
Name: Irrengucker

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

An den Grund für seine Entstehung kann ich mich beim besten Willen nicht mehr erinnern. Es ist lediglich bekannt, dass er ursprünglich Herr Strich heißen und somit wahrscheinlich ein Charakter sein sollte, den man mühelos als Füllcharakter in eine Szene hineinzeichnen konnte, um sie belebter erscheinen zu lassen...



Name: Unbeherrscht

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 2

Entstehungsgeschichte:

Um das Irrenhaus mit weiteren spleenigen Figuren zu füllen, wurde in der zweiten Folge unter anderen Unbeherrscht eingeführt, der zu einem der wichtigsten Figuren der Serie geworden ist. Jeder neue Charakter im Irrenhaus sollte eine spezielle Eigenart haben, um die Handlung aufzulockern und so wurde Unbeherrscht eben zu dem, der immer furzt...



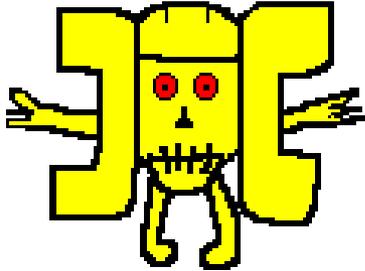
Name: Drakula

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

Im Irrenhaus sollten viele sonderbare Gestalten herumlaufen. In Anlehnung an Personen, die sich z. B. für Napoleon halten, wurde somit auch eine Figur eingeführt, die sich für Drakula hält. Sein Motto „Ich bin schön stark und mutig!“ stammt aus einem Witz, den Drakula immer wieder gerne erzählt...



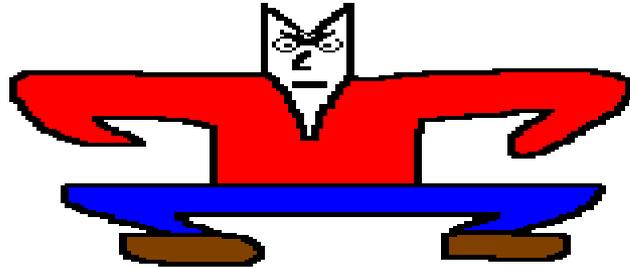
Name: Herr Knochen

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

Da Oliver viele Figuren einfach als Kopf mit Armen und Beinen gezeichnet hatte, wollte Stefan dem Trend folgen. Er entwarf auch einen Kopffüßer, nur diesmal mit dem Kopf von Skelettor, dem HeMan-Gegner. Herr Knochens Tick, stets „auch“ zu sagen, entstand aus der Überlegung, ob man den Gruß „Hallo!“ mit „Auch hallo!“ beantworten kann...



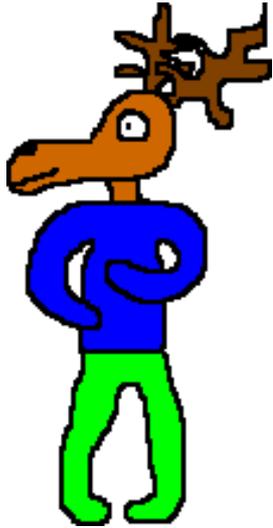
Name: Herr Kriech

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 2

Entstehungsgeschichte:

Wie Unbeherrscht wurde Herr Kriech in der zweiten Folge eingeführt, um die Charaktere des Irrenhauses vielfältiger zu machen. Auch er sollte sich von den übrigen Irren unterscheiden, weshalb er sich dadurch auszeichnet, breiter als hoch zu sein und stets nah am Boden herumzukriechen...



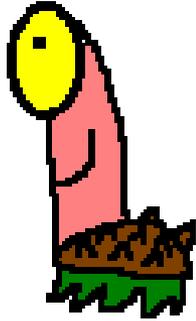
Name: Hirschman

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 2

Entstehungsgeschichte:

Das Wort „Hirsch“ und damit auch das besagte Tier hatten auf die Zeichner einen so prägenden Eindruck gemacht, dass sie entschieden, einen hirschartigen Charakter zu entwickeln. Seine Erscheinung setzt sich aus der ursprünglichen Figur des James Spasti und einem Hirschkopf zusammen...



Name: Irrenschnake

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 3

Entstehungsgeschichte:

Da mit Frau und Herr Müller in Folge 3 schon ein Ehepaar in die Handlung eingeführt wurde, spielten die Autoren mit dem Gedanken, aus dem Ehepaar eine Familie zu machen. Ein Kind in derselben Folge einzuführen, war ihnen aber noch zu früh, so dass man sich entschied, stattdessen den Müllers ein Haustier anzuschaffen...



Name: Glubschi2

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 4

Entstehungsgeschichte:

Da die Müllers reich geworden waren, brauchten sie einen Chauffeur, der sie zu Mr. Smith fahren sollte. Stefan schlug vor, dafür Glubschi zu nehmen. Also zeichnete Oliver Glubschi, doch nahm er die falschen Farben, um die Figur auszumalen. Die Zeichner machten aus der Not eine Tugend und führten die so entstandene Figur als böses Gegenstück zu Glubschi ein.



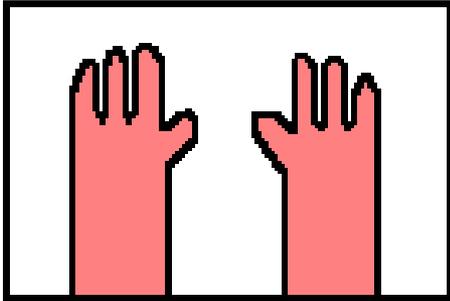
Name: Ursel Trottelhexe

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 6

Entstehungsgeschichte:

Olivers Faible für die Hexen- und Harzromantik ist es zu verdanken, dass die alte Trottelhexe eingeführt wurde. Ursprünglich sollte sie nur ein Landschaftsbild in Folge 6 beleben, aber in den nächsten Folgen setzten die Zeichner sie immer wieder ein, bis sie schließlich ein ständiges Mitglied der Irrensippe wurde...



Name: Blödheitswinker

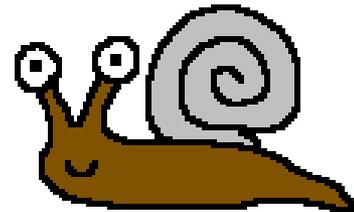
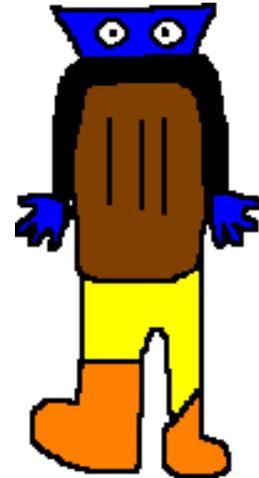
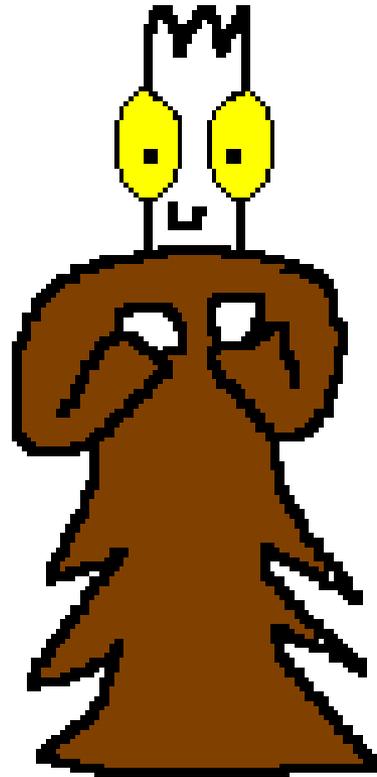
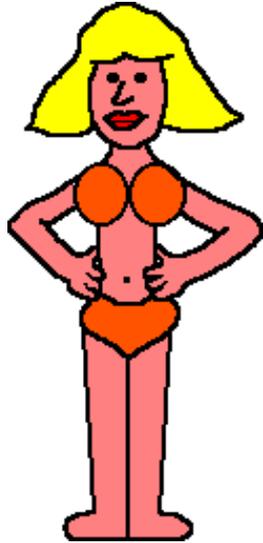
Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 6

Entstehungsgeschichte:

In Folge 6 fahren die Müllers zu einem Fußballspiel nach München. Da Oliver keine Lust hatte, eine der bekannten Irrenhaus-Figuren für ihre Verabschiedung zu zeichnen, wurde kurzerhand der Blödheitswinker eingeführt, um den Müllers hinterher zu winken. Als eine Figur, die sich leicht zeichnen lässt, tauchte der Blödheitswinker später immer mal wieder auf...

Herr Spuk & co. :





Name: Herr Spuk

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 12

Entstehungsgeschichte:

Als wahrer Fan von Trickfilm-Bösewichten entwarf Stefan eine Comic-Serie über Herrn Spuk, der Prime Evil, den Oberbösewicht von „Ghostbusters“, als Vorbild hatte. Ursprünglich unabhängig vom Irrenhaus wurde Herr Spuk schließlich als Gegner für Frau Müller und ihre Bande eingesetzt...



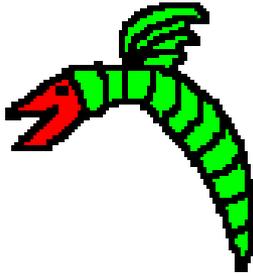
Name: Bleifuß

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 12

Entstehungsgeschichte:

Herr Spuk brauchte - genau wie andere Bösewichte - Helfershelfer mit besonderen Eigenschaften. Daher wurde Bleifuß eingeführt, der mit seinem Fuß große Felsblöcke problemlos zertreten kann. Im Kampf gegen die Guten kam diese gefährliche Eigenschaft jedoch noch nie zum Einsatz...



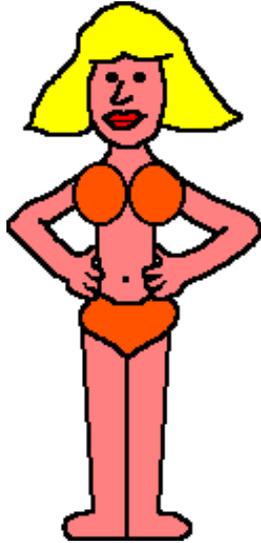
Name: Spukschnake

Schöpfer: Stefan

Erste Folge: Nr. 12

Entstehungsgeschichte:

Die meisten Trickfilm-Bösewichte besaßen ein Haustier, mit dem sie ihre bösen Pläne besprechen konnten. Für diesen Zweck wurde die Spukschnake entworfen, die in ihrem Erscheinungsbild an Brattaratt, einen Helfer von Prime Evil, erinnerte...



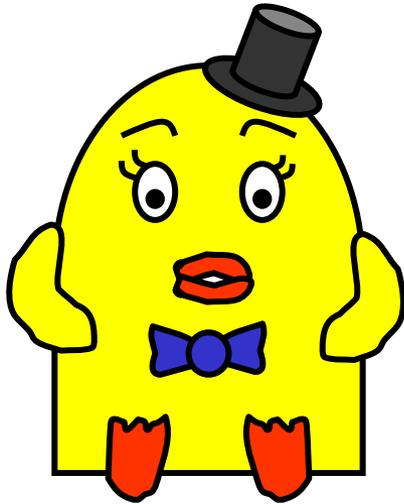
Name: Martha Hari

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 12

Entstehungsgeschichte:

Den Zeichnern war aufgefallen, dass es kaum weibliche Charaktere in der Irrenhaus-Serie gab. Deshalb entschieden sie sich, eine neue Helferin für Herrn Spuk zu erschaffen. Um sie auch besonders deutlich als Frau herauszustellen, wurde sie in Anlehnung an Pamela Anderson, bekannt aus Baywatch, entworfen...



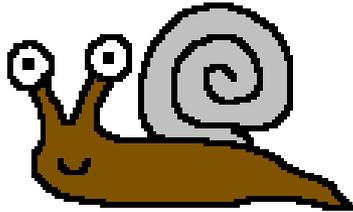
Name: Kwynzee

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Herr Spuk Nights

Entstehungsgeschichte:

In Ermangelung an kreativen Ideen für das Aussehen der Mitarbeiter von Detektiv Spuk suchten die Zeichner nach Inspirationen aus ihrer Umwelt. Sie fanden einen Bleistiftanspitzer in Form einer gelben klobigen Ente mit Zylinder. Dieses Aussehen wurde sofort dem neuen Charakter Kwynzee - in Anlehnung an Quinzy - verpasst...



Name: Schnackelschnake

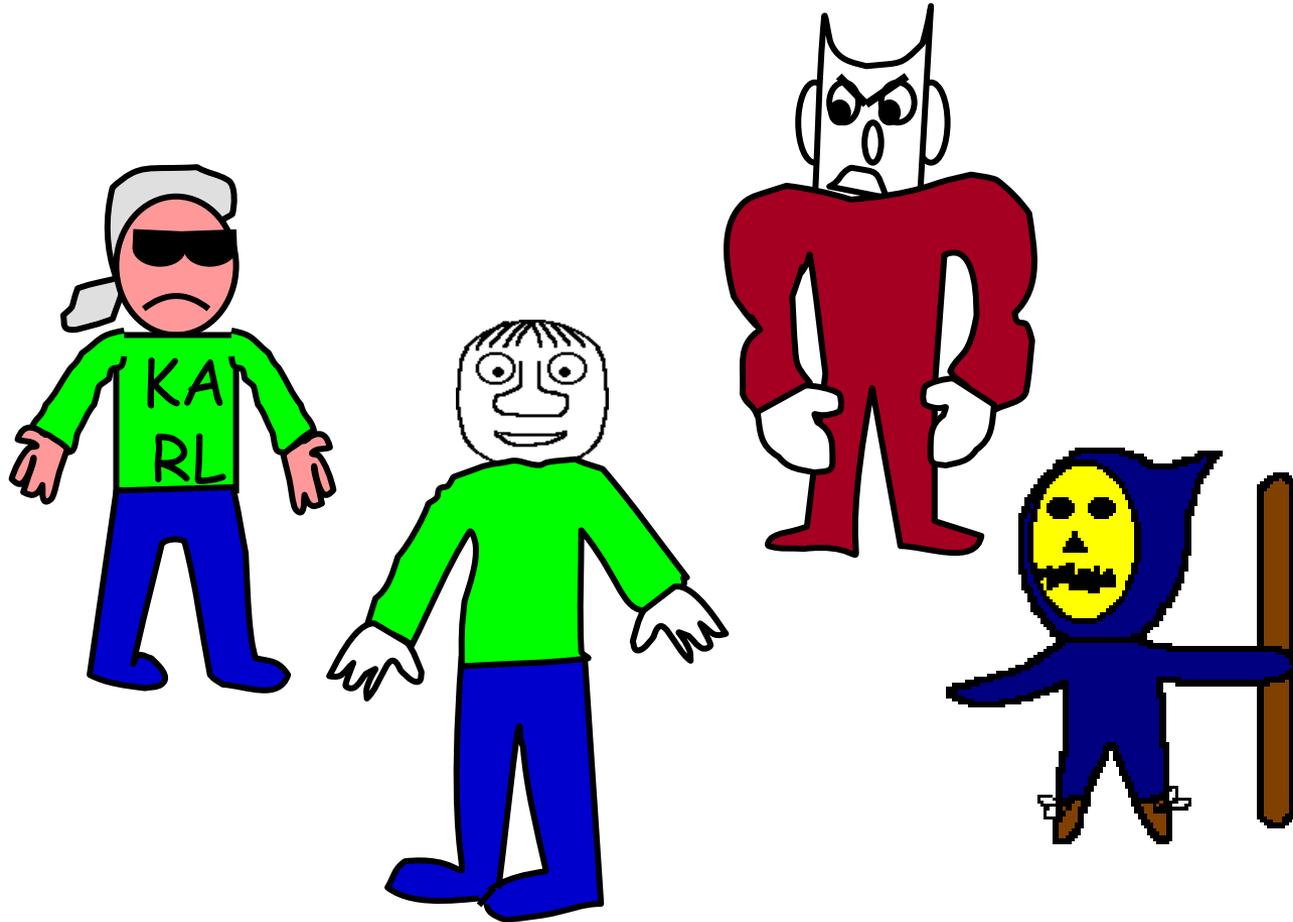
Schöpfer: Stefan

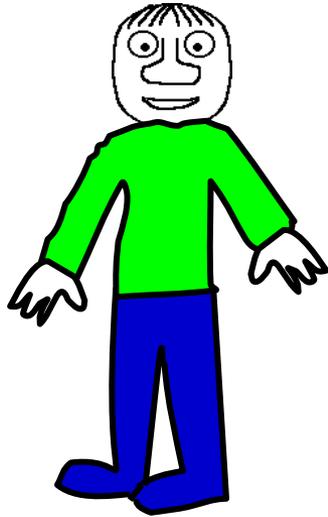
Erste Folge: Herr Spuk Nights

Entstehungsgeschichte:

Schnecken waren schon immer Tiere, die sich wunderbar für Comics eigneten. Also beschlossen die Zeichner, als weiteren Helfer für Detektiv Spuk eine Schnecke einzuführen. Die Schnackelschnake diente in der Handlung auch als Kommentator mancher Situation...

Sonstige :





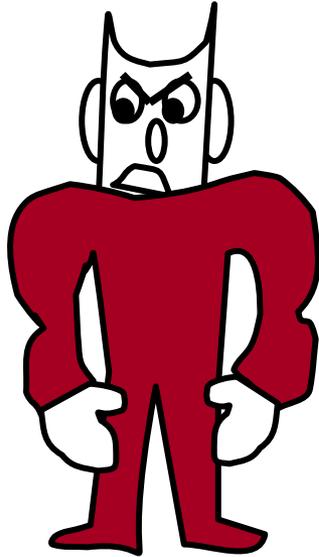
Name: James Mond

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

Als unbedingter James Bond-Fan entwickelte Oliver die Comic-Reihe über Agent 006, James Mond - Mond nicht wie der Erdtrabant, sondern wie Bond. Als eifriger Mitarbeiter im Geheimdienst ihrer Majestät musste 006 schon so manchen Bösewicht von der Weltherrschaft abhalten...



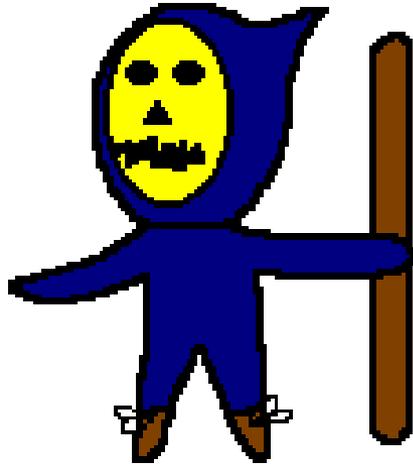
Name: Würger

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 1

Entstehungsgeschichte:

Der beliebteste Schurke der James Bond-Abenteuer war ganz klar der Beißer. So dauerte es nicht lange, dass auch er mit dem Würger ein Äquivalent in den James Mond-Comics erhielt...



Name: Skelettor

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Nr. 7

Entstehungsgeschichte:

Um in Folge 7 der Irrenhaus-Comics mal wieder altbekannte Charaktere vorkommen zu lassen, wies Stefan Oliver an, Herr Knochen zu zeichnen, der ja so aussehe wie Skelettor von HeMan. Unglücklicherweise entstand eine Figur, die wenig mit Herr Knochen gemeinsam hatte. Daher wurde sie kurzerhand in Herr Knochens Cousin Skelettor umbenannt...



Name: Karl Lagerfeld

Schöpfer: Oliver

Erste Folge: Herr Spuk Nights

Entstehungsgeschichte:

Wie in manchen Columbo-Klassikern sollte auch bei „Herr Spuk Nights“ eine berühmte Persönlichkeit in den Mordfall verwickelt sein. Daher entschied sich Oliver für Karl Lagerfeld und einen Mord bei einer Modenschau...