pedocs
Open Access Erziehungswissenschaften

DIPF

Boge, Chris

Comics und Graphic Novels in genderpädagogischer Perspektive

2015, 10 S.

Empfohlene Zitierung/ Suggested Citation:
Boge, Chris: Comics und Graphic Novels in genderpädagogischer Perspektive. 2015, 10 S. - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-115205

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

pedocs
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

Chris Boge

Comics und Graphic Novels in genderpädagogischer Perspektive

Auf den ersten Blick erscheint es kinderleicht, die Genres Comic und Graphic Novel zu definieren, setzen sie sich doch rein optisch von anderen Literaturgattungen ab. Wie der Anglizismus *graphic novel* suggeriert (eingedeutscht als graphischer Roman oder Bildroman), prägen visuelle Elemente das sprichwörtliche Bild. Aber in welchem Verhältnis steht die optische Seitengestaltung zum geschriebenen Wort? Sind die graphischen Anteile lediglich dekorativ und damit redundant? Sollen sie vielleicht darüber hinwegtäuschen, daß es hier nicht viel zu erzählen gibt und das Bisschen Handlung nicht ausreicht, die Seiten mit Text zu füllen? Oder sind die graphischen Elemente komplementär, und erst in der Gesamtschau – der Verschmelzung von Gesagtem und Gezeigtem – erschließt sich dem Leser die Bedeutung des Werkes? Ist es vielleicht gar so, daß das Wort hier zum illustrierenden Element wird, und die Bilder die Geschichte auch ganz ohne Text (genauso effizient) erzählen (würden)?

Und wie verhält es sich mit der Seriosität und dem Anspruch dieser Genres? Sind Comics nicht bloß Schmuddel und Schund und der graphische Roman ein marketingtechnisch klug inszenierter Aufwertungsversuch, bei dem Comics zwischen feste Pappdeckel gebunden und teuer in Buchhandlungen verkauft werden? Muß sich ein Erwachsener nicht schlicht schämen, Comics zu lesen – oder zumindest dafür schämen, derartige *trivial pursuits* öffentlich zuzugeben? Die (meist) bunten Text-Bild-Konstrukte gar als Gegenstand wissenschaftlicher Forschung salonfähig machen zu wollen, ist bis heute mancherorts verbrämt.[1] Schließlich bedeutet das englische Adjektiv *comic* soviel wie: unterhaltsam, amüsant, komisch und stammt vom griechischen Wort *kōmos* ab, das eine ausgelassene Stimmung beschreibt. Wo, bitteschön, bleibt da die Seriosität im Land der U- und E-Kunst, der Hoch- und Tiefkultur?

Und schon ist da auch die Moral: Sollten wir unsere Kinder nicht vor dem möglicherweise schädlichen Einfluß von Comics und Graphic Novels schützen? Provokativ gefragt: Macht Comic-Lesen dumm und ist es ein weithin sichtbares Zeichen geringer Intelligenz? Zucken Erziehungsberechtigte nicht innerlich instinktiv aus Angst vor solchen oder ähnlichen Kommentaren zusammen: „Der Junge liest sowieso nicht gerne. Wenn überhaupt, dann Comics“?

Lassen Sie uns zunächst gemeinsam einen kleinen Umweg gehen: Was, und wieviel, Comics und Graphic Novels uns sagen können, hängt nicht zuletzt davon ab, welche Comics und Graphic Novels wir lesen und natürlich wie wir sie lesen. Allerdings ist das keine Erkenntnis, die sich auf diese Genres exklusiv beschränken ließe, sondern eine allgemeine, aber dennoch bemerkenswerte Erkenntnis, die uns zu sogenannten *reader-response* Theorien und einer Rezeptionsästhetik führt: Was wir von der jeweiligen Lektüre mitnehmen, hängt von so gewichtigen, aber nur teilweise vom Individuum steuerbaren, Faktoren ab, wie welcher *interpretive community* wir angehören.[2] Zu biologischen und Sozialisationsfaktoren addieren sich höchst subjektive, raumzeitlich begrenzte und

[1] So gibt es etwa einen anhaltenden Disput zweier international hoch renommierter Kulturwissenschaftler an der Londoner Universität über die Beschäftigung mit Kulturprodukten wie Comics oder Hollywood-Filmen. Wissenschaftler A sagt: “How can you be an intellectual and talk about these things?” Wissenschaftler B entgegnet: “How can you be an intellectual and NOT talk about these things?” Wer hat nun Recht?

[2] Stanley Fish beantwortet diese hermeneutischen Fragen in seinem einflußreichen *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretive Communities* (1990), indem er sagt, Interpretation sei nicht die Kunst der Wahrnehmung, sondern der Konstruktion (des Textes durch den Leser). Unterschiedliche Konzeptionen unserer Lesestrategien führen uns letztlich, so Fish, zu unterschiedlichen Konzeptionen unseres Menschseins.

© Dr. Chris Boge | Birkbeck College | University of London | C.Boge@bbk.ac.uk

wandelbare Aspekte wie meine Tagesform und Stimmung am Lesezeitpunkt. Hinzu kommt, ob ich mich dem Gegenstand meiner Betrachtung freiwillig oder gezwungenermaßen widme (Kontext, etwa: Freizeit versus Schule). So gesehen ist auch der (Meta-) Diskurs relevant, in den wir die Betrachtung und Diskussion des jeweiligen Mediums einbetten. Im vorliegenden Kontext heißt das nun konkret: Natürlich *kann* es Comics und Graphic Novels geben, die sich, ungefiltert, auf einen jugendlichen Leser negativ auswirken können, also ‚nichts für ihn sind'. Aber auch das ist keine Besonderheit dieser Genres. Genauso kann er – und natürlich auch sie – an einen Roman, ein Gedicht oder Theaterstück geraten, das ihn oder sie verstört und Bedarf an Diskussion und Kontextualisierung weckt. Shakespeares blutrünstiges, lange aus dem Kanon verbanntes Erstlingswerk *Titus Andronicus* (1594), in dem es von Verstümmelungen, Vergewaltigungen und Kannibalismus wimmelt, wäre ein sicherer Hochkultur-Kandidat dafür.[3]

Medieneffekt-Studien belegen, daß bereits kleine Kinder eine ausgeprägte Fähigkeit zu kritischem, selbstreflexivem Denken haben – die sie allerdings unterdrücken, wenn sie merken, daß Erwachsene Konformität von ihnen erwarten.[4] Insofern: Vertrauen wir doch ein Stück weit darauf, daß die natürliche Neugier des Kindes, mit der, wie Aristoteles weiß, alles Entdecken der Welt beginnt, mit kritischem Vernunftgebrauch gepaart ist. An das Locke'sche Modell des Empirismus, das den Geist des Menschen als leere Tafel versteht, die sich automatisch und ohne unser Zutun mit Sinneseindrücken beschreibt, auf die wir höchstens noch rückwirkend sortierend und reflektierend einwirken können, glaubt selbst in den – teils eklatant ignorant argumentierenden – Neurowissenschaften heute niemand mehr. Daß Menschen von Klein auf aktiv rezipieren, ihre Welt kognitiv aus Sinneseindrücken konstruieren und gestalten, ist kein Freifahrtschein für Erwachsene, sich ihres Erziehungsauftrags und der Verantwortung zur Gesprächsbereitschaft zu entziehen. Doch sollten wir unseren Zöglingen begleitend und unterstützend statt überwachend, zensierend und strafend beiseite stehen.

Helfen, den eigenen pädagogischen Auftrag zu reflektieren, mag der gelegentliche Blick auf die Zeitachse unserer westlichen Kultur und die auf ihr gespiegelte Wandelbarkeit von Werten. War etwa das Opernpublikum im 18. Jhdt. gelangweilt, unterhielt es sich lautstark, spielte Karten und Glücksspiele, stillte seinen Appetit, lief durch die Gegend oder warf mit Flugblättern um sich.[5] Heute gelten selbst die heiteren Ausbrüche des Geliebten Gottes (Amadeus) als eine ernsthafte Angelegenheit, für die man sich sorgsam kostümiert, um zweieinhalb Stunden artig zu lauschen, brav zu applaudieren und auf dem Heimweg in der S-Klasse fachfräuisch die Künste des Koloratursoprans zu kommentieren. Die Freude am interaktiv-ganzheitlichen Erleben wurde weginstitutionalisiert. Das Kulturprodukt selbst bleibt jedoch unverändert – gerade in der Klassik wird penibel konserviert und jede musikalische Improvisation gilt als *faux pas*. Es liegt also nicht am Produkt, sondern an unserem Umgang damit, an einer geänderten Haltung des Rezipienten, seiner neuen Einschätzung des Betrachtungsgegenstandes (von der übrigens fraglich ist, ob Mozart sie in der heutigen Form gutgeheißen hätte. Aber das ist eine andere Geschichte). Ein anderes Beispiel, näher an unserem Thema: In *MetaMaus* (2011) druckt Art Spiegelman ein kleines Sortiment der zahlreichen Ablehnungsbriefe renommierter Verlagshäuser ab, die er über die Jahre erhalten hat. Ein Comic über den Holocaust? Mit Mäusen als Protagonisten? Ich bitte Sie! 12 Jahre dauert der Klinkenputz-

[3] Zur komplexen Rezeptionsgeschichte von *Titus Andronicus*, siehe Eugene M. Waiths Einleitung zur Oxford World Classics Ausgabe des Stückes (Oxford: Oxford UP, 2008).

[4] D. Gauntlett, "The Worrying Influence of 'Media Effects' Studies" in *Crime and Media: A Reader*, ed. C. Greer (Abingdon: Routledge, 2010), 393-402.

[5] Siehe http://opera.org.au/res/pdfs/education/new%20brand%20-%20Dec%202013/Opera%20in%20the%2018th%20Century.pdf

Marathon, bis der erste Band von *Maus* endlich veröffentlicht wird. Heute gilt das Werk, dessen Vorläufer 1980 erstmalig in Serienform im Comic Magazin *Raw* erscheint, als bahnbrechend. Neben einer Nominierung für den National Book Critics Circle Award erhält der Autor, der sich nicht entmutigen läßt, ein Guggenheim Stipendium und den Pulitzer Preis. Lassen Sie uns also ebenfalls mutig sein und gehen wir gemeinsam ran an den ‚heißen Stoff'. Denn es gibt Vieles, was für (pro) die Beschäftigung mit Comics und Graphic Novels spricht und die These vom schädlichen Einfluß des Mediums (kontra) immer unwahrscheinlicher aussehen läßt.

Eine extrem verkürzte und selektive Geschichte des Comics

Der Begriff Comic bezeichnet eine Reihung aneinandergrenzender, gezeichneter Bilder, meist horizontal angeordnet, die als Geschichte oder chronologische Sequenz gelesen werden und von gedruckten Worten begleitet sein können, aber nicht zwangsläufig müssen, erklärt David M. Kunzle, Professor für Kunstgeschichte an der Universität zu Kalifornien. Dominiert das geschriebene Wort funktional das Bild, verkommt letzteres zur Illustration des Textes. Als Synonym für ein ganzes Genre etabliert sich das Wort Comic um das Jahr 1900 in den USA, als die Bildergeschichten tatsächlich primär der Belustigung dienen. Der Begriff ist jedoch irreführend, denn vor und nach dem neunzehnten Jahrhundert sind die Bilderstreifen in Form und Inhalt nur selten erheiternd. Kunzle hält die Entwicklung der Druckerpresse für einen entscheidenden Faktor in der Etablierung dieses Massenmediums und identifiziert zwei frühe *comic strips* prägende Themenkomplexe: politische Moral und private Moral. Deutsche Holzschnitte vor 1550 bilden primär das Leben von Heiligen und deren Wundertaten ab; mit der Reformation und den Glaubenskriegen des 17. Jahrhunderts werden die Bildserien zunehmend weltlicher. Darstellungen politischer Intrigen und militärischen Terrors reihen sich neben patriotische Propaganda. Zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert findet sich mit der oft romantisch verklärten Darstellung des Treibens von Halunken sowie deren öffentlicher Bestrafung ein Vorläufer des Detektiv Comics.

Es ist der Deutsche Wilhelm Busch, der im späten 19. Jahrhundert zum ersten professionellen und populären Comic-Künstler der Weltgeschichte wird. Busch belebt die Gattung der realistischen Sozialsatire wieder und publiziert in Zeitungen, später in Einzelbänden. Nicht selten sind seine Mahngeschichten über ungezogene Tiere und Kinder, allen voran die Lausbuben Max und Moritz, getränkt von blutigen Gewaltdarstellungen. Buschs Einfluß gilt als entscheidend für die Entwicklung von *comic strips* in US-amerikanischen Tageszeitungen, die in der Januarausgabe der *New York World* 1894 erstmalig eine ganze Seite farbig ausfüllen. 1897 etablieren sich Sprechblasen und die bis heute gängige Unterteilung der Bildsequenz in regelmäßige rechteckige oder quadratische Rasterflächen, sogenannte *panels*.

Als nächste einschneidende Epoche gelten die 1930er Jahre, in denen sich in regelmäßigen Abständen fortgeführte Abenteuergeschichten mit gleichbleibenden Protagonisten auf dem Markt behaupten. Die Figuren Tarzan, Flash Gordon, aber auch Detektiv-Karikaturen wie Dick Tracy und Superhelden wie Superman und Batman sind Kinder dieser Zeit, die Kennern als *Golden Age of Comic Books* bekannt ist. *Tim und Struppi*, 1929 vom Belgier Georges Rémi ins Leben gerufen, ist eines der wenigen europäischen Konkurrenzprodukte aus dieser Zeit, in der primär aus Amerika importiert wird. Allerdings kann *Tintin* (Originaltitel) heute auch kritisch als Verherrlichung kolonialistisch-

imperialistischer Praktiken gelesen werden. Deutlich selbstreflexiver und –ironischer sind René Goscinny und Albert Uderzos *Astérix*-Bände (ab 1959).[6]

Das Comic, und insbesondere seine Hochkultur-Variante, der graphische Roman, ist eine (politische) Kunstform, die Träger von Ideologien sein, aber auch text- und bild-immanente Bausteine zu deren erfolgreicher Dekonstruktion mitliefern kann.[7] Gegenüber einem ‚normalen' Roman findet eine (erhöhte) gesamtästhetische Stimulation des Lesers statt. Das ist selbstverständlich nichts Geschlechtsspezifisches. Im Folgenden ein paar Argumente, warum die Genres zumindest *auch* für männliche Leser hervorragend geeignet sind.

Warum Jungen sich für Comics interessieren können

- *Verlockung und soziale Identität*. Die scheinbare Unkompliziertheit des Mediums schreckt nicht von vorneherein ab, sondern verleitet zum Stöbern. Vielleicht ist die eingangs diskutierte Kontroverse um den zweifelhaften Ruf des Mediums hier sogar von Nutzen: Comic Lesen kann den Reiz des Subversiven haben. Durch gesellschaftliches Stigma wird das, was Hochkultur ist oder sein könnte, zur Subkultur. Mitglied einer Subkultur-Szene zu sein schafft ein dynamisches Gruppen-Zugehörigkeitsgefühl, das sich z.B. in der Pubertät positiv auf die Identitätsfindung und Persönlichkeitsentfaltung auswirken kann.
- *Entlastung und Entdeckung*. Der ungerechtfertigte Ruf der Trivialität, welcher der ‚Popularkultur' bereits im Wortlaut anhaftet, entlastet den Leser, da nicht unmittelbar Leistungsansprüche an ihn gestellt werden, wie es im Kanon verankerte ‚Hochkultur' (z.B. Goethe, Shakespeare) unweigerlich tut. Bei letzterer klopft der Leser den Betrachtungsgegenstand i.R. permanent instinktiv auf eine mögliche Folge-Verwertbarkeit ab: Was muß ich anschließend über das Werk wissen? Was könnten meine Lehrer mich (ab)fragen? Was ist prüfungsrelevant? Lernhilfen und Synopsen reichen vielfach aus, um Klausuren zu bestehen. Das eigentliche Werk wird nur noch sehr oberflächlich betrachtet, nicht mehr als wertig an und für sich selbst angesehen; der Zugang ist verbaut. Fehlen hingegen diese Zwänge und der gesellschaftlich kodierte Erwartungsdruck an bestimmte, eng gesteckte analytische Leistungen des Rezipienten, kann das Medium/Genre selbständig und vergleichsweise frei entdeckt werden. Aufgrund der häufig nicht-institutionalisierten Kanonisierung erarbeitet sich der Leser eine eigenständige Interpretation, die ihn kognitiv

[6] Ich folge hier, teils wörtlich, D.M. Kunzle, "comic strip." Encyclopaedia Britannica. Ultimate Reference Suite. Chicago: Encyclopaedia Britannica, 2014. Für mehr Details, siehe Kunzles zweibändige *History of the Comic Strip* (Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1973 & 1990). Zu Epochenbildungen im Subgenre des Superhelden-Comics, siehe Ben Saunders, *Do The Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes* (London: Continuum 2011), der das goldene Zeitalter (1938-54; geprägt durch DC Comics) abgrenzt vom silbernen (beginnend mit den Konkurrenzserien von Marvel in den 1960er Jahren), und das wiederum vom bronzenen, in dem wir uns angeblich zur Zeit befinden. Jedoch verweist Saunders in Fußnoten darauf, daß die Terminologie irreführend und problematisch ist. In seiner in Comic-Form gestalteten Geschichte des Comics, *Understanding Comics* (Northampton MA: Kitchen Sink, 1993) analysiert Scott McCloud über den oben gebotenen historischen Grob-Abriß hinausgehend die kulturgeschichtliche Entzweiung von Bild und Sprache anhand von Bildsequenzen, die zeitlich bis ins alte Ägypten, die präkolumbianischen Kulturen Lateinamerikas und zum Teppich von Bayeux zurückreichen – gewissermaßen also frühe oder Proto-Comics darstellen. Ebenso beantwortet McCloud auf unterhaltsame Weise Fragen zu narrativer Kohärenz, Realismus und visueller Abstraktion, sowie Unzulänglichkeiten bei der Genre-Definition.

[7] Daß Comics ein politisch relevantes und brisantes Medium sein können, zeigt aktuell der Ankauf des Victoria and Albert Museums von Ian Rakoffs Sammlung. Im persönlichen Gespräch erläuterte Rakoff wie Comics in Südafrika auf subtile Weise Kritik am Rassismus äußerten. http://www.vam.ac.uk/b/vam-author/ian-rakoff.

und kreativ fordert, ggf. im Austausch mit Gleichgesinnten (z.B. Diskussion der Wertigkeit von Comicserien und –bänden in Blogs und auf Events: http://www.comicmesse-koeln.de/).

- *Förderung einer ganzheitlichen Wahrnehmung* „im Sinne einer lebensbedeutsamen Bildungsarbeit", bei der es gilt: (1) „kreative Neugier für lebenspraktische Probleme aufrechtzuerhalten"; (2) „Bildkompetenzen in unserem visuellen Zeitalter zu erarbeiten"; (3) „sinnlich-ästhetische Lernqualitäten wahrzunehmen"; (4) „Lernerfahrungen zwischen Sinn und Sinnlichkeit zu ermöglichen"; (5) „individuelle Fähigkeiten zum Problemlösen zu entwickeln"; (6) eine „Alltagsorientierung" sowie „lebenspraktische Sinngebung der Unterrichtsinhalte" anzustreben.[8] Comics und Graphic Novels sind ein Medium, das sich im schulischen Kontext hervorragend an interdisziplinären Schnittstellen z.B. der Fächer Deutsch/Englisch, Religion, Philosophie, Kunst, Geographie, Politik/Sozialwissenschaften einsetzen läßt.[9] Hierzu gehören auch die Punkte:
- *Aktualität, Internationalität und Interkulturalität*. Comics und Graphic Novels sind oft politisch brisant und am Zahn der Zeit. Sie erlauben ein Auseinandersetzen in Wort und Bild mit fremden Kulturen, dem Anderen – und können und wollen kontrovers diskutiert werden.[10] Ein positiver Nebeneffekt kann das vertiefte Sprachlernen sein, schulisch wie außerschulisch: Viele Graphic Novels sind (zunächst) nur im Original erhältlich, aber über das Internet leicht zu bestellen. So ließe sich z.B. Boulet/Bagieus von der Jugendjury für den deutschen Jugendbuchpreis 2014 nominierte *Wie ein leeres Blatt* auch auf Französisch lesen.
- *Vergleich Original und Adaption*. Intelligente Adaptionen von literarischen Klassikern führen i.R. zum Interesse an der Auseinandersetzung mit dem Original (z.B. Graphic Novels zu Paul Austers *City of Glass* [2005] oder Franz Kafkas Kurzgeschichte „Die Verwandlung" [2010]). Wichtig ist es, die Adaptionen als legitime Interpretationen anzuerkennen, nicht als Derivat und Einstiegsdroge, über die man zum *real deal* gelangt. Selbstverständlich gibt es qualitative Unterschiede zwischen einzelnen Adaptionen desselben Stoffes. Ein detaillierter Vergleich kann zu spannenden komparativen Gesprächen führen.
- *Psychologische Selbst-Erfahrung*. Glaubt man Geoff Klocks *How to Read Superhero Comics and Why* (London: Continuum 2002) stellt besonders das Superhelden-Subgenre eine Möglichkeit unserer Kontaktaufnahme mit inneren Bildern oder psychischen Archetypen dar, die sich unserem Bewußtsein in optisch wandelbarer Form präsentieren. Solche auf C.G. Jungs Archetypenlehre basierenden, psychologischen Lesarten sind freilich nicht unumstritten. Läßt man sich jedoch auf sie ein, ergeben sich für Jungen die Möglichkeiten, ihre Männlichkeit spielerisch-symbolhaft zu erproben (Animus), aber auch ihre weiblichen Aspekte (Anima) zu erkennen und zu akzeptieren.

[8] Siehe http://www.edu.lmu.de/Ethik-Aesthetik/Ethik-%C4sthetik-BUGA-Projektstudie.pdf, S.2

[9] Vor einer Einteilung der Schüler in ‚Lerntypen', von denen die ‚visuellen Typen' besonders auf graphische Medien anspringen, ist übrigens zu warnen. Siehe z.B. I. Scholz, *Das heterogene Klassenzimmer: Differenziert unterrichten* (Göttingen: Vandenhoek & Ruprecht 2012); H.-P. Nolte, *Abschied von der Küchenpsychologie* (Hamburg: Rowohlt 2012); N. Becker, „Hirngespinste der Pädagogik" in: *Psychologie heute* 11/2009.

[10] Siehe z.B. die Fehlentscheidung Chicagoer Pädagogen, Marjane Satrapis vielfach preisgekröntes Werk *Persepolis* (u.a. in der dt. Übersetzung auf der Frankfurter Buchmesse 2004 zum Comic des Jahres gekürt) aus dem Curriculum zu verbannen. Siehe http://www.theverge.com/2013/3/25/4144958/chicago-public-schools-bans-persepolis-graphic-novel-from-schools.

Erzählmusterbeispiel: Jeph Loeb und Tim Sale, *Batman: The Long Halloween*

Betrachtet man die inhaltliche und gestalterische Fülle – die Heterogenität, Pluralität und Diversität – von Comics und Graphic Novels, wird deutlich, daß es DAS Erzählmuster für diese Genres schlicht nicht geben kann – nicht einmal dann, wenn man sich auf für Jungen besonders geeignete Themen beschränken möchte. Exemplarisch soll an dieser Stelle dennoch ein mögliches Erzählmuster vorgestellt werden, das zeitgleich für die Probleme von Kategorisierungen und künstlichen Segmentierungen sensibilisiert. Anhand des Werkes der Eisner-Preisträger Loeb und Sale läßt sich zunächst der bislang vernachlässigte Unterschied zwischen Comic und Graphic Novel erläutern: Ein graphischer Roman kann, muß aber nicht, eine Zusammenstellung der Einzelhefte einer (in der Regel von Kritikern gelobten und von Fans geliebten) Comicserie sein. Bei *Batman: The Long Halloween* ist das der Fall. 1996-1997 erschien der Roman in Heft-Form bei DC Comics als Serie, die als bedeutsamster Einfluß auf Christopher Nolans Verfilmungen *Batman Begins* (2005) und *The Dark Knight* (2008) gilt. 2011 wurde hieraus ein graphischer Roman. In gebundener Form muß das zunächst serielle Werk als simultanes Gesamtkunstwerk überzeugen. Die Kohärenz der vormals einzelnen Teile rückt in den Blick: Trägt der Spannungsbogen von Anfang bis Ende? Kann die Erzählung dem Anspruch des Genres ‚Roman' standhalten? Ist die graphische Gestaltung einheitlich? Erscheinen *cliffhanger* zwischen den Kapiteln und inhaltliche Wiederholungen, die bei einer Veröffentlichung in z.B. monatlichen *instalments* sinnvoll sind, nun redundant?[11]

Bei Comic wie Bildroman sind Inhalt und Form stets stark miteinander verknüpft. Zwar können sie künstlich einzeln betrachtet – ‚seziert' – werden, was ich der Übersichtlichkeit halber im Folgenden tun will. Stets sollte aber die ästhetische Gesamtwirkung von Form und Inhalt bewertet werden, was in der Regel ganz instinktiv geschieht – man mag z.B. einen bestimmten Zeichen- und Koloraturstil, oder eben nicht, ohne sich bewußt zu sein, was es genau ist, das einen stört oder verzaubert. Zu jeder Rezension eines Comics und graphischen Romans gehört also das Bewußtmachen unbewußter Wahrnehmungsprozesse, das sukzessive in-den-Fokus-Rücken von Einzelelementen. Bei der folgenden musterhaften Analyse wird deutlich, daß dies ein künstlicher Vorgang ist, auf den das Medium selbst reflektieren kann, was den Leser-Betrachter dazu bringt, die ihm zur Verfügung stehenden *tools* genauer zu betrachten und uns die Limitiertheit menschlicher Wahrnehmung vor Augen führt.

Inhaltliche Aspekte

Vordergründig ist *Batman: The Long Halloween* lediglich eine fiktionale Kriminalgeschichte. Was passiert in der Handlung? In Gotham City, Heimat von Billionär Bruce Wayne, der nachts als Batman Jagd auf Verbrecher macht, geht ein Serienmörder um, der die Mitglieder von Gothams Unterwelt-Mafia an aufeinanderfolgenden Feiertagen umbringt und deshalb als Holiday bekannt wird. Bei näherer Betrachtung ist der Roman jedoch brisant. Die Spannung entwickelt sich zum einen aus der Diskrepanz von Privatjustiz und Gesetz, zum anderen aus auch Jugendlichen geläufigen Fragen wie: Was tun, wen man denen, die man zu kennen meinte, plötzlich nicht mehr vertrauen kann? Wenn Freunde sich als nicht klar kategorisierbar entpuppen? Wenn die Grenzlinie zwischen vermeintlich guten und schlechten Taten nicht klar zu ziehen ist? Privatermittler Batman ist selbsternannter Beschützer seiner *community*. Damit aber wird der Detektiv zum Selbstjustiziar, der die Grenzen der Legalität stets hart touchiert und gelegentlich unterwandert, um zu seinem Ziel zu kommen. Wie ist

[11] In *Batman: The Long Halloween* finden sich beispielsweise wiederkehrende Inhaltparaphrasen oder Figurencharakterisierungen wie "Carmine 'The Roman' Falcone. Gotham City's untouchable Crime Lord".

das zu rechtfertigen? Ein Anstrich von Legalität ergibt sich durch Batmans Kooperation mit Legislative (personifiziert in der Figur des Anwaltes Harvey Dent) und Exekutive (signifiziert durch Police Officer Jim Gordon). Doch sind die getroffenen Vereinbarungen der Drei bei ihren nächtlichen Treffen auf den Dächern von Wolkenkratzern stets prekär. Anwalt Dent, durch einen tätlichen Angriff in den Wahnsinn getrieben, entpuppt sich schließlich gemeinsam mit seiner Frau Gilda als Holiday Mörder. Damit ist er ein lediglich radikalerer Selbstjustiziar als Batman. Wahnsinn steht bei Loeb/Sale in einer engen Korrelation mit Vernunft, dem menschlichen Vermögen, das Aufklärung (hier: des Falles) betreiben soll. Batman präsentiert sich traumatisiert und von persönlichen Rachemotiven getrieben. Ähnlich FBI-Agentin Clarice Starling in Thomas Harris' Roman *Das Schweigen der Lämmer* lassen sich Batman und Gordon von einem inhaftierten Psychopathen helfen, der als einziger das Muster des Holiday-Mörders durchschaut. "He reminded me that I'm heeding the advice of one madman in the hopes of catching another", erläutert Batman Gordons Warnung. Gesetz und Selbstjustiz sind zudem selektiv blind: Da es bislang stets die vermeintlich 'richtigen' – die 'Bösen' – getroffen hat, besteht keine Eile, den Serienmorden Einhalt zu gebieten.[12] Kurzum: In *Batman: The Long Halloween* kommen bei der Betrachtung der Interaktion von Staat/Gesellschaft und Individuen Fragen nach Verantwortungen, Zuständigkeitsbereichen und Macht-Mißbräuchen auf, die nicht immer eindeutig beantwortbar sind (ethische Dilemmata: ich kann lediglich aus mehreren Übeln das kleinste Übel wählen) oder deren Antwort perspektivisch gebunden ist (Relativismus: durch die Augen eines Anderen betrachtet, relativiert sich meine Position).

Strukturelle Aspekte

Hier zeigt sich deutlich, wie Comics/Graphic Novels inhaltliche und strukturelle Aspekte (Gestaltung) verschmelzen. So entbehrt es z.B. nicht einer gewissen Ironie, in einem Medium, das in *serial instalments* veröffentlicht wird, Serienmorde zu fokussieren.[13] Die oben angedeuteten Konventionen der Kriminalliteratur werden in *Batman: The Long Halloween* mit anderen Genre-Konventionen kombiniert. So entsteht eine in Form und Inhalt dynamische Hybridisierung.[14] In Punkto Kriminalkonventionen finden sich Anspielungen an das sogenannte *hard boiled* Subgenre, in dem sich der von persönlichen Problemen geplagte Ermittler primär durch körperliche Zähigkeit behauptet. Verbrechensaufklärung weicht der Verbrechensbekämpfung. Ihre Stamina drückt sich in den durchtrainierten Körpern der (Super-)Helden aus, deren Athletik die Grenzen des physisch Möglichen selbst dann überschreitet, wenn sie, wie Batman, offiziell keine Superkräfte besitzen: Bei Loeb/Sale biegt er die Gitterstäbe einer Gefängniszelle mit bloßen Händen auseinander. Hybridisierung entsteht durch die graphisch-inhaltliche Korrelation mit Stilelementen von *gothic fiction* (siehe das Erzählmuster zu Horror- und Gruselliteratur sowie die untenstehende Graphik 2, rechte Seite. Die Ironie bei letzterer ist, daß Opfer-Täter-Rollen auf den Kopf gestellt werden, ohne daß wir es bemerken: Die zerbrechlich wirkende Frau, die im Keller auf das ‚Monster Batman' trifft, ist eine

[12] "Johnny Viti, my nephew, was the first one to die," erinnert Carmine Falcone seinen Gegenspieler Batman. "It could have stopped there. But, it didn't. And we both know why. You and the cops just let it continue because he was killing our people. Mia famiglia! And you stand there and act like your hands are clean."

[13] Serienmörder sind mediale Konstrukte; in Fleisch und Blut kommen sie nur höchst selten vor. Warum also das große Bedürfnis nach der Darstellung von *serial killing*? Eine psychologische Lesart mutmaßt, daß diese Art der (fiktiven) Darstellung von Verbrechen (erst seit den späten 1970er Jahren in den Medien zu finden) das in Serialität sich vollziehende Leben des modernen Menschen widerspiegelt, dem er instinktiv entfliehen möchte. Vgl. *Murders and Acquisitions: Representations of the Serial Killer in Popular Culture*, ed. A. MacDonald (London: Bloomsbury, 2013), *Serial Killers: Philosophy for Everyone*, ed. S. Waller (Chichester: Wiley, 2010).

[14] Das Verlagskürzel DC – traditioneller Produzent von Superhelden-Erzählungen – steht für *Detective Comics*.

Serienmörderin).[15] Desweiteren ist die Geschichte freilich eine Helden-Erzählung (siehe das entsprechende Erzählmuster). Elemente gängiger Genres werden hier also zitiert, vermischt und gekonnt zu einem dynamischen Neuen verbunden. Die wandelnde Ästhetik von Figuren wie Batman und Superman, die seit den 1930ern existieren, führt im Übrigen zu interessanten diachronen Vergleichen und verrät uns viel über Bedürfnisse, Trends, Moden, und Rollenbilder, die unterschiedliche Kulturen in unterschiedlichen Epochen produzieren. So werden die angebotenen Rollenmodelle und Verhaltensmuster in der Kontextualisierung hinterfrag- und dekonstruierbar.

Einige Leitfragen bei der Analyse von Comics und Graphic Novels

- Wie ist die Seitenaufteilung?

D.h. wie sind die für die Genres typischen *grids*/*panels* angelegt? Konservativ oder innovativ? Wie stehen sie zu ganzseitigen Bildern? Der schmale Zwischenraum, der einzelne *panels* im Normalfall trennt, ist laut Scott McCloud der Ort, wo der Leser-Betrachter die imaginative Verknüpfung von Ereignissen vornimmt. Vormals disjunktive, statische Bilder werden im Geiste des Lesers zu einem kohärenten, dynamischen Ganzen, einer logischen Abfolge (= *plot* der Geschichte). Aber wie stimulieren Autor und Zeichner diese Verknüpfungsleistung des Lesers? In der Graphik 1 (unten, linke Seite) sehen wir eine innovative Anordnung von *panels* aus *Batman: The Long Halloween*. Statt von links nach rechts lesen wir diese Sequenz sowohl von oben nach unten, als auch von hinten nach vorne, wodurch sich ein neues Raumgefühl ergibt: durch die Überlappung und Staffelung der einzelnen *panels* wirkt die Seite eher plastisch als flächig. Wie bei einem kubistischen Gemälde, rückt also die Seite ('Leinwand') als Sujet/Gestaltungsgegenstand in den Fokus, was uns aus der Handlung ein Stück weit herauszieht und uns unsere Rolle als Betrachter vergegenwärtigt. Ähnlich Marcel Duchamps' Bild *Akt, eine Treppe herabsteigend Nr.2* wird hier zudem Bewegung suggeriert. Die Handlung kommt auf uns zu; zugleich ähneln die Bilder Fotographien (z.B. Polaroid-Schnappschüsse), die bei der Ermittlung eines Kriminalfalles auf einem Tisch liegen und nach ihrer Wichtigkeit sortiert werden. Ohne die Sprechblasen zu lesen, haben wir hier also auch Verweise auf den kriminalistischen Inhalt. Die Form ist weit mehr als Spielerei.

- Wie wird der Lesevorgang gelenkt? Wie wird die Handlung erzählt? Wie Dynamik erzeugt?

Die Lenkung des Leser-Betrachters durch strukturelle Aspekte/den Bildaufbau wird auf der rechten Seite von Graphik 1 noch transparenter. Der Blick durch das Fernglas macht den Leser zum Komplizen bei der Aufklärung, zum Detektiv oder Co-Ermittler. Die Fokussierung (wir betrachten die seitenbreiten *panels* von Oben nach Unten und nur bedingt von links nach rechts) geschieht hier durch die radikale Ausblendung anderer Details, die vielleicht ebenfalls wichtig wären. Interessanterweise wird hier genau der Prozeß verbildlicht, der für Rezensenten des Mediums unabdingbar ist: Die selektive Fokussierung auf Einzelaspekte, während der wir andere Elemente notgedrungen außer Acht lassen müssen. Wir werden also gewissermaßen in unserer selektiven Wahrnehmung, die vermutlich unser Überleben als Spezies gesichert hat, vorgeführt.[16] Das

[15] Interessant sind zudem transmediale Elemente wie Film noir Parallelen; der Übergang zu anderen Bild-Medien ist fließend. Eine Kurzdefinition des Film noirs findet sich unter http://www.arte.tv/de/schwerpunkt-film-noir-von-verbrechen-im-zwielicht-killern-und-frauen-ohne-gewissen/4308984,CmC=6288150.html.

[16] Eine typische Übung: Spüren Sie beim Lesen der nächsten Zeilen einmal, wie Sie Sitzen. Fühlen Sie ihre Beine, ihren Hintern, ihre Füße, den Stuhl. Na, haben Sie währendessen auch die Geräusche im Raum bewußt wahrgenommen, oder wie es um Sie herum riecht? Wohl kaum. Mit soviel Simultanität sind Menschen im Regelfall überfordert.

zeitgleiche Heraus-zoomen aus der Szene (die Linse wird kleiner, der Schwarzanteil größer) isoliert eine der Figuren, die sich, ohne, daß wir die Worte in den Sprechblasen lesen müßten, und trotz ihrer physischen Robustheit, einsam, verlassen, zerbrechlich präsentiert. Indem der Leser-Betrachter ungefragt an etwas teilhat, das offenbar eine schwierige familiäre Situation ist (Vater-Tochter Gespräch), wird er zeitgleich in die Rolle des Voyeurs verwiesen, der aus sicherem Abstand andere observiert, ohne sich zu involvieren und selbst verletzlich zu zeigen – ein fragwürdiges Privileg. Diese Techniken sind übrigens nicht bloß zufällig auch im Medium Film anzutreffen.[17]

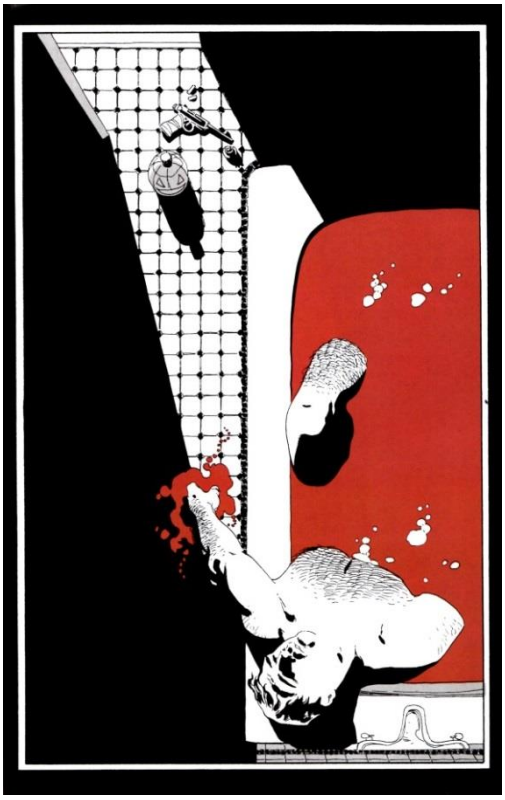
Graphik 1: Dynamische Raum-Zeitachsen-Sequenz (links); Steuerung des Betrachtungs-/Lesevorgangs durch gezielte Verengung des Fokus und zeitgleiches Heraus-zoomen (rechts) in *Batman: The Long Halloween*

- Wie ist die Farbgestaltung? Wie das Verhältnis von Abstraktion und Realismus?

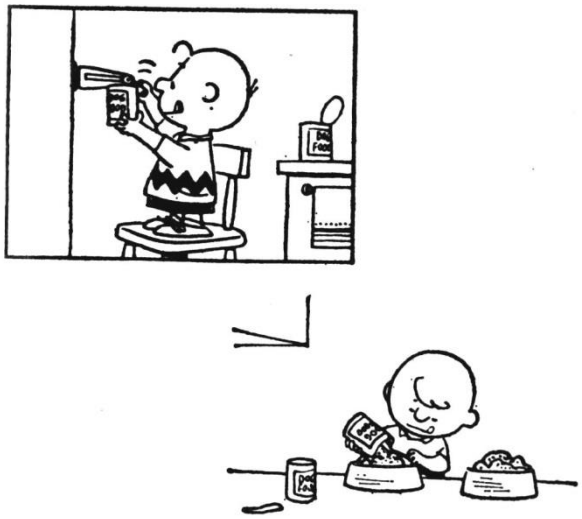
Die Steuerung der Wahrnehmung/Bedeutungszuweisung einzelner Elemente (Leser-Lenkung) kann auch durch selektive Farbgestaltung und das Spiel mit Licht und Schatten geschehen: In *Batman: The Long Halloween* sind die Mord-Szenen als Schwarz-Weiß Passagen dargestellt, in denen nur der jeweils hinterlassene Hinweis des Mörders und/oder das Blut des Opfers farbig sind – aber ist dieser optische Hinweis wirklich relevant oder gezielt irreführend? Abschließend läßt sich der Kontrast zwischen verschiedenen Abstraktionsstufen thematisieren. Laut McCloud (1993, 30f.) sprechen uns Cartoon-artige Figuren wie Charlie Brown, die eine stark simplifizierte Realität darstellen, deshalb an,

[17] Im Englischunterricht der Oberstufe werden Filmtechniken besprochen; diese Kenntnis kann auf die Analyse verwandter Techniken in Comics übertragen werden. Vgl. M. Saraceni, *The Language of Comics* (London: Routledge 2003), K. Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels* (Chichester: Wiley-Blackwell 2013).

weil sie eine größere Universalität beanspruchen, als spezifischere, realistische, oder gar hyperrealistisch überhöhte Figuren (die aussehen, wie im Photoshop-Programm überarbeitete Fotos; man beachte in Graphik 3 rechts die Dreidimensionalität durch Lichtreflexe gegenüber der Flächigkeit von Charlie Brown). Ein *smiley icon* könnte für jeden von uns stehen – Ross' Figuren hingegen nicht, wodurch eine gewisse Distanz zwischen Leser und Identifikationsangebot entsteht.



Graphik 2: Erhöhte Dramatik durch Farb-S/W-Kontraste, Spiel mit Licht und Schatten und Re-Semantisierung von Orten und Rollen: Blutbad (links); Keller als Sinnbild für (die Konfrontation mit) unterbewußte(n) Ängste(n), der Held als Monster (rechts)



Graphik 3: Abstraktion und Hyperrealismus: C. M. Schulz' *Peanuts* (links) versus Alex Ross' *Justice* (rechts)