

Comics  
Interdisziplinäre Perspektiven  
aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind  
der Medienpädagogik

Christine Dallmann • Anja Hartung-Griemberg • Alfons Aigner • Kai-Thorsten Buchele (Hrsg.)



Ralf Vollbrecht 2016

# Comics

Interdisziplinäre Perspektiven  
aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind  
der Medienpädagogik



*Festschrift für Ralf Vollbrecht  
zum 60. Geburtstag*

Christine Dallmann • Anja Hartung-Griemberg • Alfons Aigner • Kai-Thorsten Buchele (Hrsg.)  
kopaed (München)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

Covergestaltung:  
Denitza Gruber & Katharina Zimmerhackl (Kolorierung)

ISBN 978-3-86736-495-9  
eISBN 978-3-86736-681-6

Druck: docupoint, Barleben

© kopaed 2018  
Arnulfstraße 205, 80634 München  
Fon: 089. 688 900 98 Fax: 089. 689 19 12  
E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de) Internet: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

# Inhalt

<i>Christine Dallmann &amp; Anja Hartung-Griemberg</i> Nicht nur eine Einführung. Zur Geschichte dieses Buches	9
<i>Thomas Ballhausen</i> Sommerquartier	19
<i>Daniel Stein</i> Unzuverlässiges Erzählen in Superheldencomics	25
<i>Ralf Vollbrecht</i> Der Körper im Comic	41
<i>Olaf Sanders</i> Sequenzialität und Serialität, Comic, Film und Serie. Über <i>Utopia</i> etc.	53
<i>Clemens Schwender</i> Von Feinden zu Fans. Comic-Kritik in der BRD <i>Ein Radio-Feature</i>	63
<i>Hans-Dieter Kübler</i> Comics: Rezeption und biografische Zugänge	81
<i>Christine Dallmann im Gespräch mit Dr. Friederike von Gross</i> Comics und Jugendkulturen	97
<i>Dagmar Hoffmann &amp; Wolfgang Reißmann</i> Comics anders sehen, lesen und erzählen: Faszination Manga und Fan-Fiction	103
<i>Jeanette Hoffmann</i> „... eine Tasse Kakao auf einem Bett in der Toilette“ – Kindliches Spiel mit Worten und Bildern zur Graphic Novel <i>Such dir was aus, aber beeil dich! Kindsein in zehn Kapiteln</i> von Nadia Budde	123

<i>Thomas Wilke</i> Unterwegs mit den <i>Digedags</i> . Zur Frage eines medien- sozialisatorischen Gehalts des DDR-Comics <i>Mosaik</i>	137
<i>Claudia Wegener</i> Comics im sozialökologischen (Forschungs-)Feld – Eine sozialräumliche Verankerung	153
<i>Caroline Baetge</i> Comics aus (medien-)biografischer Perspektive	167
<i>Gerhard Tulodziecki</i> Medienpädagogik und Comics	183
<i>Dirk H. Medebach</i> Gesellschaftsreflexion in und mit Comics am Beispiel Enki Bilal	201
<i>Bernd Schorb</i> Comics, politisch und pädagogisch	219
<i>Theo Hug</i> <i>RaV6Comix</i> – Eine Spurensuche im Spannungsfeld von Comic-Lektüre und Medienforschung	225
<i>Horst Schäfer</i> Der Anime <i>Three Godfathers</i> und der Western <i>Tokyo Godfathers</i> : ein Filmvergleich	231
<i>Kai-Thorsten Buchele</i> Comic & Computerspiel am Beispiel der Comicfigur Corto Maltese	241
<i>Wolfgang Neumann</i> Kunst – Comic – Kunst	247
<i>Alfons Aigner im Gespräch mit Ulrich Präfrock</i> Comicläden, Comics und ihre medienpädagogischen Möglichkeiten	265

Autorinnen und Autoren	273
Die Zeichner/-innen in diesem Band	277
Comiczeichnungen: Zeichner/-innen und Zitate	279





## Nicht nur eine Einführung. Zur Geschichte dieses Buches

Von Medienpädagoginnen und Medienpädagogen weiß man, dass sie viel über die Medienpräferenzen anderer wissen, über ihre eigenen Vorlieben aber wissen wir in der Regel nichts. Oder wussten Sie, dass Ralf Vollbrecht ein ebenso passionierter wie kenntnisreicher Leser von Comics ist? Seine Sammlung ist beträchtlich. Angefangen hat diese Leidenschaft bereits Anfang der 1960er-Jahre. An den Wochenenden kauften die Brüder Vollbrecht stets für ihren Vater am Zeitungskiosk die *Welt am Sonntag*. Das Besondere an diesem Ritual: Sie durften sich selbst einen Comic aussuchen. Einen (!) Comic. Es musste also verhandelt werden. *Micky Maus* oder *Donald Duck*? Die *Füchse Fix und Foxi* von Rolf Kauka waren ihnen eigentlich zu langweilig. Und *Pauli der Maulwurf* war dies ganz und gar. Meistens fiel die Wahl also auf Donald Duck. Bereits zu dieser Zeit gab es Comics auch im Medienverbund – als Hörspiel auf einer Single-Schallplatte, so z. B. *Der große böse Wolf in der Stadt*, der sang „Und ich suche meine Opfer, und ich find und fand sie, denn die Dummheit endet nie ...“. Daran kann sich Ralf Vollbrecht (2016) noch lebendig erinnern. Außerdem gab es in der Zeitung Comics als Beilagen, so etwa die US-amerikanische Comic-Serie *Prinz Eisenherz*. All diese Geschichten hat Ralf Vollbrecht, wie er selbst sagt, aber eher „mit weggelesen“ (EBD.). Immerhin hatte die Literatur auch anderes zu bieten.

Die „ersten richtigen Comics“ kamen erst mit den Underground-Comics der späten 1960er-Jahre, die er freilich erst mit einiger Verzögerung rezipiert hat und zeitgleich mit französischen Comics wie *Spirou und Fantasio* (mit dem Marsupilami) und *Gaston*. Um sich von den Formaten der populären Comic-Kultur abzugrenzen, wählten die Vertreterinnen und Vertreter der Underground-Comics bewusst eine andere Schreibweise. Die *Comix*-Bewegung verstand sich als eine Art Gegenkultur, die sich nicht zuletzt mit der unverkleideten Thematisierung von Sexualität und Gewalt explizit an erwachsene Leserinnen und Leser richtete. Das X spielte dabei auf X-rated (keine Jugendfreigabe) an. Zu den bekanntesten Zeichnern dieser Szene, so erinnert sich Ralf Vollbrecht, gehörte seinerzeit der US-amerikanische Künstler Robert Crumb, der mit seinen Figuren *Fritz the Cat* oder *Mr. Natural* zu einer Ikone der 68er-Bewegung avancierte. In Deutschland fanden vor allem die Comics des Schriftstellers und Zeichners Gerhard Seyfried – allerdings etwa zehn Jahre später – eine breite Aufmerksamkeit, so etwa *Freakadellen und Bulletin* (Elefanten Press, Berlin, 1979) oder *Invasion aus dem Alltag* (Rotbuch Verlag, Berlin, 1980).

Vollbrecht gefielen diese Comics vor allem, da sie Ideologie bzw. politische Haltungen nicht einfach abbildeten, sondern diese ironisch reflektierten, ja hinterfragten. Und natürlich ging es ihm auch darum, „die Szene zu unterstützen“ (EBD.). Die große

Zündung seiner Comic-Leidenschaft aber kam Mitte der 1980er-Jahre. Ulrich Pröfrock eröffnete in Freiburg gemeinsam mit Reiner Schuwald den Comic-Laden „X für U“. Eigentlich eine Notsituation. Pröfrock hatte nach seinem Studium einige Jahre im Briefmarken- und Münzhandel gearbeitet, war damit aber nicht recht glücklich. Als er mit seinem Freund Schuwald überlegte, ein eigenes Geschäft zu eröffnen, las er in der Presse, dass in Erlangen die erste deutsche Comic-Messe stattfinden sollte. Spontan fuhr er hin und war begeistert.

„Nach dem Besuch in Erlangen war klar: Was da an großen Neuerungen abgefeiert wurde, kannte ich schon in- und auswendig. Ich war selbst erstaunt. Ich hatte früher wöchentlich *Pilote*<sup>1</sup> gelesen. Da ist mir erst klar geworden, dass ich die ganze Entwicklung zum modernen Comic kannte. Ich war damit aufgewachsen. Jetzt kam das mit ein paar Jahren Verzögerung nach Deutschland. (...) Comics lagen gerade als Thema in der Luft. Und wir hatten in Freiburg ein freies Feld. Und dann stehst du da und fragst dich: Was passiert jetzt? Wir wussten damals gar nicht, ob Freiburg eine Käuferschaft hat. Sofort am Eröffnungstag waren wir positiv überrascht, wie viele Leute gekommen waren und wie der Zuspruch war. ‚Endlich! Wunderbar! Endlich gibt es hier einen Comic-Laden!‘“ (PRÖFROCK 2016)

Just zu dieser Zeit studierte der Bruder Peter Vollbrecht in Freiburg. Ein folgenreicher Zufall. Für Ralf Vollbrecht war die Sammlung des Comic-Ladens eine „Offenbarung“ (VOLLBRECHT 2016):

„Das war wie Weihnachten. Es gab ja kein Internet. Da gab es also Comics, von denen Du gar nicht wusstest, dass es sie gibt.“ (EBD.)

Später wurde auch ein Comic-Laden in Bielefeld eröffnet. Dort promovierte Ralf Vollbrecht 1985 bei Dieter Baacke und Wilfried Ferchhoff über biografische Konstruktionen 13- bis 15-jähriger Jugendlicher.

In seiner wissenschaftlichen Arbeit spielten Comics allerdings noch keine Rolle. Im Zentrum seiner und der Aufmerksamkeit vieler anderer Medienpädagoginnen und Medienpädagogen standen Musik, Film, Fernsehen und allmählich auch der Computer. Comics führten eher ein Schattendasein. Dieses bis heute anhaltende wissenschaftliche Erkundungsdesinteresse mag möglicherweise nicht zuletzt in der Mediensozialisation der Medienpädagoginnen und Medienpädagogen selbst begründet sein. Comics standen lange im Verruf, simpler Unterhaltungsstoff zu sein, der nur mehr von der Lektüre anspruchsvoller, ja bildungswertvoller Literatur abzuhalten suche. Bereits die bewahrpädagogische Debatte im frühen 20. Jahrhundert verurteilte Comics als „Schmutz und Schund“ und damit als schädlich für die moralische und geistige Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Forderungen nach staatlicher Regulierung mündeten 1926 im „Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schund- und Schmutzschriften“. Nachdem in der Zeit des Nationalsozialismus in Deutschland – wenn auch mit politisch entsprechend

---

1 *Pilote* (1959 bis 1989) war ein französisches Comic-Magazin für Jugendliche.

adaptierter Ausrichtung – weiterhin zensiert wurde, führte auch die junge Bundesrepublik Deutschland 1951 ein „Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit“ (JÖSchG) sowie 1953 ein „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“ (GjS) ein. Obwohl der Film als deutlich gefährlicher eingeschätzt wurde, bezieht sich die Debatte zunächst und auch weiterhin auf das Schrifttum – einschließlich Comics:

„Die Comics sind eine Quelle allgemeinen Analphabetentums; Sie schaffen eine Atmosphäre der Grausamkeit und des Abwegigen; Sie vermitteln verbrecherische oder sexuell abnormale Ideen; Sie schwächen die natürlichen Kräfte, ein gesundes und anständiges Leben zu führen.“  
(BAMBERGER 1958, S. 145)

Rückblickend interessant ist die Geschichte der Comic-Zensur mit ihren jeweiligen pädagogischen und juristischen Begründungen (vgl. dazu: SCHNURRER (HRSG.) 1996; für die DDR: WICHNER/WIESNER 1991). Dabei wird auch deutlich, dass die Ablehnung sich nicht ausschließlich auf Inhalte bezieht, sondern wesentlich auch auf die Art ihrer Darstellung im Bild:

„Das im Alltagsleben präsente Bild galt als Symbol des Niedergangs der Schrift-(=Hoch-)kultur. Die Bildungseliten fürchteten, dass die Kraft der Bilder (symbolische Modernisierung, sprich Amerika) den rationalen Diskurs (Europa) ersetzen könnte.“ (BLASCHITZ 2008, S. 180).

Wenngleich die (Bewahr-)Pädagogik, „das alte Schlachtross“ (VOLLBRECHT 2008, S. 244), heute eher gegen andere Medien in den Krieg zu ziehen sucht, haben sich viele Vorbehalte gegen Comics bis heute hartnäckig gehalten. Auseinandersetzungen mit Comics sind in der Medienpädagogik rar. Zu Unrecht, meint Ralf Vollbrecht, und dem stimmen wir zu. Die Beiträge des vorliegenden Bandes unternehmen den Versuch einer ersten medienpädagogisch motivierten Annäherung. Dabei werden Bezüge sowohl zum wissenschaftlichen Werk und Wirken von Ralf Vollbrecht als auch zu seinen Comic-Präferenzen hergestellt. Mit diesem durchaus unkonventionellen Ansatz möge der Band hier und da bereichernde Einblicke gewähren, in seiner bebilderten Form auch unterhalten und möglicherweise sogar eine weitere Beschäftigung mit dem Themenfeld Comics aus medienpädagogischer Perspektive anregen.

Eröffnet wird der Band mit einem Beitrag von THOMAS BALLHAUSEN. Er adressiert das Medium Comic und seine vielfältigen Wirkungsweisen unter literarischen, ins Fantastische gewendeten Perspektiven. Im Mittelpunkt stehen die Themen Erinnerung in ihrer dynamischen Gegenläufigkeit aus individueller (Kindheits-)Erfahrung und übergreifendem historischen Hintergrund und Individualität im Sinne von Heldenfiguren und autobiografischen/autofiktionalen Impulsen. Es gelte, so der Autor, sich von diesem Text anzusprechen, sich von ihm produktiv verwirren zu lassen. Denn die Verhandlung der Wirklichkeit liege, so die Absicht, in ihrer vorsätzlichen Verfremdung und produktiven Verfehlung begründet.

Comics erzählen. Das steht außer Frage. Aber auf welche Weise und wie unterscheiden sie sich von anderen Erzählungen? Die ersten wissenschaftlichen Beiträge des Bandes setzen sich aus unterschiedlichen Perspektiven und fachtheoretischen Referenzen mit den Spezifika von Comics auseinander.

Mögen Comics auch mit anderen literarischen Erzählformen verwandt sein und mitunter „literarische“ Qualitäten besitzen, verfügen diese doch über ein ganz eigenes „Füllhorn erzählerischer Mechanismen“. So argumentiert der Literatur- und Kulturwissenschaftler DANIEL STEIN und erläutert diese anhand einer exemplarischen Analyse von amerikanischen Superhelden-Comics.

Als gezeichnetes Artefakt haben Comics auch in Hinblick auf die Darstellung von Körperlichkeit große Gestaltungsspielräume. In seinem Gang durch unterschiedliche Genres und Zeichenstile macht RALF VOLLBRECHT jene große Bandbreite anschaulich. In seinem Beitrag für die „Grundbegriffe Medienpädagogik“ (VOLLBRECHT 2017, S. 60) weist Ralf Vollbrecht auf die vielfältigen Bezüge von Comics zum Film hin. OLAF SANDERS greift diesen Hinweis auf und nähert sich dieser Liaison am Beispiel der britischen Fernsehserie *Utopia* (GB 2013–2014).

Comics sind medienhistorisch gesehen kein junges Phänomen. Bereits in den 1930er- und 1940er-Jahren begeisterten *Donald Duck* und *Mickey Mouse* mit ihren Geschichten die heranwachsende ebenso wie die erwachsene Leserschaft. Dennoch hatten es Comics lange Zeit schwer. Pädagoginnen und Pädagogen fürchteten die geistige und sittliche Verrohung der Kinder, Kulturpessimisten den Untergang der abendländischen Kultur. Ausgeweitet hat sich dieser Tunnelblick erst in den 1970er- und 1980er-Jahren. Mit seinem Hörspiel „Von Feinden und Fans“ bietet CLEMENS SCHWENDER einen anschaulichen Abriss der Geschichte deutscher Comic-Kritik und macht damit gleichsam nachvollziehbar, warum Comics – zumindest im Kontext der (Medien-)Pädagogik – noch heute im Abseits stehen.

In einem Überblick über die kommunikations- und medienwissenschaftliche und mithin medienpädagogische Auseinandersetzung geht HANS-DIETER KÜBLER diesem Desiderat systematisch nach. In seinen Ausführungen rekonstruiert er Hintergründe und Akzente fachwissenschaftlicher Diskurse und plädiert letztlich für ein wissenschaftliches Bemühen, das Stiefkind aus der Ecke zu holen. Dass dieses Plädoyer durchaus seine Berechtigung hat, wird nicht zuletzt mit Blick auf die Manga- und Anime-Szene offenkundig, die heute ein fester Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur ist. FRIEDERIKE VON GROSS hat sich Rahmen ihrer Tätigkeit an der Universität Bielefeld intensiv mit dieser Szenelandschaft beschäftigt. Im Gespräch mit CHRISTINE DALLMANN erklärt sie, dass die Aneignungspraxis dieser Comic-Fans weit über die Rezeption gedruckter Ausgaben hinausgeht und für diese Szene eine bemerkenswerte Kreativität charakteristisch ist.

Empirisch vertieft wird diese Perspektive im Beitrag von DAGMAR HOFFMANN und WOLFGANG REISSMANN. Auf der Grundlage einer qualitativen Studie zu Schreib- und Veröffentlichungspraktiken arbeiten sie Motive der kreativen Auseinandersetzung von

Fan-Fiction-Autorinnen und -Autoren auf. Dass sich ein solch fantasievoller Umgang bereits entfalten kann, wenn man Kinder im Grundschulalter mit Comics konfrontiert, zeigt der Beitrag von JEANETTE HOFFMANN. Im Rahmen eines empirischen Forschungsprojektes hat sie Kinder im Grundschulalter dazu angeregt, eigene Bezüge zur Kindheitsdarstellung in Nadia Buddes Graphic Novel „Such dir was aus, aber beeil dich!“ herzustellen. In ihrem Beitrag gibt die Autorin aufschlussreiche Einblicke in die kindliche Aneignungspraxis.

Die sich anschließenden Beiträge unternehmen den Versuch, Comics aus der Perspektive der unterschiedlichen Forschungsschwerpunkte bzw. -ansätze von Ralf Vollbrecht zu denken und damit gleichsam Impulse und Anregungen für eine empirische Auseinandersetzung zu geben.

Eröffnet wird dieser Teil des Buches mit einem Beitrag von THOMAS WILKE. Er fragt zunächst grundlegend nach dem mediensozialisatorischen Gehalt von Comics am jugendlichen Sozialisationsprozess. Am Beispiel der *Digedags* von Johannes Hegenbarth zeigt er, dass Comics nicht allein als populärkulturelles Unterhaltungsphänomen zu verstehen sind, sondern diesen zugleich Wissensbestände über Verhaltens- und Handlungsformen sowie über Normen und Werte implizit sein können, die über den Prozess ihrer Aneignung bei seinen Leserinnen und Lesern eine orientierende und mithin handlungsleitende Kraft entfalten können.

CLAUDIA WEGENER unternimmt den Versuch, Comicforschung, vor allem auch deren Nutzung, in Einklang mit dem Sozialökologischen Ansatz der Medienforschung zu bringen. „Wie fügt sich die Nutzung von Comics in den Alltag von Menschen – insbesondere Heranwachsender – ein? Welche Bedeutung spielen Comics in unterschiedlichen Institutionen des Aufwachsens, und welchen Beitrag leistet die gegenwärtige Rezeptionsforschung dazu, die lebensweltliche Verankerung des Sujets nachzuzeichnen?“ Wenn gleich es sich hierbei zunächst um einen ersten Ansatz handelt, diese Fragen zu beantworten, zeigt die Autorin, wie lohnenswert es sein kann, Comics sozialökologisch zu denken.

Comics erzählen. In ihnen verflechten sich die biografischen Erfahrungen ihrer Erzähler und Erzählerinnen ebenso, wie diese in die Lebenserzählungen ihrer Leserinnen und Leser eingehen. Nur nachvollziehbar diskutiert CAROLINE BAETGE Comics aus der Perspektive des medienbiografischen Ansatzes. Ausgehend von einem kurzen Abriss zur Entstehungs- und Ideengeschichte dieses Forschungsfokus und dessen theoretischer Entfaltung und empirischer Erprobung durch Ralf Vollbrecht, zeigt sie einerseits, welchen Stellenwert Comics in den Medienbiografien (nicht nur) Heranwachsender haben, und andererseits, wie Biografien zugleich in die künstlerische Arbeit von Comic-Autorinnen und -Autoren (hier am Beispiel von Hugo Pratts *Corto Maltese*) einfließen können.

Die folgenden Beiträge schlagen eine Brücke zur medienpädagogischen Praxis. Im Anschluss an eine allgemeinere Vermessung des medienpädagogischen Feldes reflektiert GERHARD TULODZIECKI die theoretischen und praktischen Ansätze von Ralf Vollbrecht in

Hinblick auf ihre Relevanz für Comics. Am Beispiel des Romans „Das große Abenteuer“ von Milo Manara (1980) zeigt er sodann auf, wie medienpädagogische Reflexionsbereiche durch eine in Bildungskontexten angeregte Analyse und Bewertung von Comics erfahrbar gemacht werden können.

Aus einer kultursoziologischen Perspektive hinterfragt auch DIRK MEDEBACH das Bildungspotenzial von Comics. Ob popkulturelle Artefakte wie Mangas und Superhelden-Comics, ob künstlerisch gestaltete Dystopien oder Graphic Novels – Comics seien immer auch als spezifische Perspektiven auf die gesellschaftliche Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu lesen und böten sich insofern gleichsam als Material für eine reflektierte Gesellschaftsreflexion und Kulturkritik an. Seine Argumentation untermauert der Autor in der exemplarischen Analyse zweier Comics von Enki Bilal.

Die Überlegungen von BERND SCHORB führen noch einen Schritt weiter. Er erinnert an die gesellschaftskritische Comix-Bewegung Ende der 1960er- und Anfang der 1970er-Jahre, deren Anliegen es nicht war, Inhalte zu illustrieren, sondern alternative Politik und alternatives Leben zu denken. Auch heute könnte die produktive Auseinandersetzung mit Comics im Kontext der Medienpädagogik Bildungsanlässe stiften, etwa wenn diese ihre Adressatinnen und Adressaten zu einer kreativen Neu- oder Umgestaltung von Comics inspiriere.

Ein ebenso anschauliches wie gelungenes Beispiel für eine solche subversive Aneignungspraxis bietet der Beitrag von THEO HUG. Ausgehend von einer medientheoretischen Annäherung an Comics schildert dieser die Geschichte einer bemerkenswerten Comic-Sub-Kultur, auf die er bei seinen Recherchen gestoßen ist: RaV6Comix.

Dass Comics gleichsam Gegenstand der Filmbildung sein können, zeigen die Ausführungen von HORST SCHÄFER. Über einen Zeitraum von 25 Semestern hat er gemeinsam mit Ralf Vollbrecht und zeitweise auch mit Irene Schoor an der Technischen Universität Dresden Seminare über Filmsprache und Filmanalyse in der Medienpädagogik durchgeführt. Am Beispiel eines von Vollbrecht geschätzten Zeichentrickfilms, dem japanischen Anime „Tokyo Godfathers“ zeigt er, wie das Thema Comics auch in medienpädagogisch motivierten Filmanalysen verhandelt werden kann.

Einem medialen Seelenverwandten von Comics wendet sich der Beitrag von KAI THORSTEN BUCHELE zu. Ungeachtet ihrer großen Beliebtheit und Omnipräsenz werden auch Computerspiele von vielen Pädagoginnen und Pädagogen nach wie vor mit Argusaugen betrachtet. Der Autor unternimmt einen konstruktiven Vermittlungsversuch und zeigt, dass sich mit der Comic-Kult-Figur *Corto Maltese* durchaus auch spielen lässt.

Aus kunstpädagogischer Perspektive schließlich zeichnet WOLFGANG NEUMANN Zitate aus der Bildsprache von Comics in zeitgenössischen Werken einer Auswahl von Künstlern

nach und zeigt an Beispielen auf, wie sie Comics auf ganz unterschiedliche Weise in ihren Arbeiten aufgreifen.

Viele Perspektiven. Viele Ideen. Viele Anregungen. Comics, das zeigen die Beiträge des Bandes, bieten vielschichtige und vielfältige Anknüpfungspunkte für medienpädagogische Forschung und Praxis. Bleibt noch zu fragen, wo und wie man sich über diesen komplexen Gegenstandsbereich informieren kann. Wer kennt sich aus? Wo sind die Quellen? Als ausgemachte Comic-Experten dürften zweifellos die Betreiber von Comic-Läden gelten. Alfons Aigner hat einen solchen Experten aufgesucht. Sein Interview mit Ulrich Pröfrock bietet Einblicke in eine facettenreiche kulturelle Szene.

Wir danken allen Autorinnen und Autoren und nicht zuletzt allen Zeichnerinnen und Zeichnern, die sich darauf eingelassen haben, wissenschaftliche Zitate aus dem Schaffen Vollbrechts in Comics umzusetzen.

## Literatur

25 Jahre X für U: Uli und die Comics. Gespräch mit Ulrich Pröfrock, geführt von Christopher Bunte. URL: <http://fudder.de/25-jahre-x-fuer-u-uli-und-die-comics--121042284.html> (06.06.2018)

DALLMANN, CHRISTINE (2016): Interview mit Ralf Vollbrecht vom 06.09.2016.

SCHNURRER, ACHIM (HRSG.) (1996): Comic: Zensiert. Mit Beiträgen von Josef Spiegel, Roland Seim, Dieter Hiebing. Sonneberg: Edition Kunst der Comics.

VOLLBRECHT, RALF (2017): Comic. In: SCHORB, BERND/HARTUNG-GRIEMBERG, ANJA/DALLMANN, CHRISTINE (HRSG.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 6., neu verfasste Auflage. München: kopaed, S. 59–66.

VOLLBRECHT, RALF (2008): Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: FRITZ, JÜRGEN (HRSG.): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn (hrsg. von der Bundeszentrale für politische Bildung), S. 236–262.

WICHNER, ERNEST/WIESNER, HERBERT (1991): Zensur in der DDR. Geschichte, Praxis und „Ästhetik“ der Behinderung von Literatur. Berlin: Literaturhaus.





# RALF VOLLBRECHT

FÜR IMMER  
JUNG



Willi  
Blöf  
2016



# Sommerquartier

Der folgende Beitrag adressiert das Medium Comic und seine vielfältigen Wirkungsweisen unter literarischen, ins Fantastische gewendeten Perspektiven. Im Sinne von *fictocriticism* wird auf formaler Ebene ein Text angeboten, der seine eigenen Referenzen bzw. Beschaffenheit ausstellt und die Möglichkeiten bildstarker Sequentialität, wie in Momentaufnahmen, ausspielt. Auf inhaltlicher Ebene wird dieser Zugriff einer angestrebten Erzählbarkeit von Theorie mit konkret benennbaren Themenfeldern verbunden. Zu diesen Feldern zählen u. a. Erinnerung, durchaus in ihrer dynamischen Gegenläufigkeit aus individueller (Kindheits-)Erfahrung und übergreifendem historischen Hintergrund, Individualität, auch im Sinne von Heldenfiguren und autobiografischen/autofiktionalen Impulsen, oder auch die Reflexion gesamtgesellschaftlicher Rahmungen und die kulturell gespeisten Potenziale zu deren Überschreitung. Es gilt, sich von diesem Text ansprechen, sich von ihm produktiv verwirren zu lassen. Die Verhandlung der Wirklichkeit liegt, so die Absicht, in ihrer vorsätzlichen Verfremdung, ihrer produktiven Verfehlung begründet.

„Wer im begrenzten Bereich lebt, verlangt inbrünstig nach Besitz, nach Zugang zum Absoluten.“  
(E. M. Cioran)

„Menschliche Angelegenheiten sind im Grunde tragikomisch, sie sind es stets gewesen.“  
(George Steiner)

Natürlich erinnere ich mich an den letzten Sommer vor dem Ende des Krieges mit den Eisenmännern. Es war ein Sommer der finalen großen Schlachten, der Sommer des letzten Jahres der alten Zeitrechnung, es war ein Sommer, der diese Bezeichnung nachträglich gesehen tatsächlich auch verdient hat. Es war also während dieses magischen, überdurchschnittlich heißen und hektischen Sommers vor etlichen Jahren, als wir das leerstehende Haus am Ende der Straße endlich für uns entdeckten. Ich erinnere mich, auch wenn es zum jetzigen Zeitpunkt etwas eigenartig erscheint, so an diese Ereignisse, als hätte man sie mir bei einem Glas Bier oder einer Tasse Kaffee erzählt, als wären es Erlebnisse aus der Jugend anderer Leute, die ich gekapert, die ich mir angeeignet habe. Ich träume immer noch von diesen Ereignissen, die ich hier bloß cursorisch, nur in Form eines Überblicks wiedergeben kann. Würdest du mit jemand anderem sprechen, der damals dabei war, würdest du wahrscheinlich eine ganz andere Sicht der Dinge, eine gänzlich andere Geschichte erzählt bekommen. Vielleicht findet sich noch jemand aus unserer Bande, dann kannst du die Darstellung der Ereignisse ja vergleichen. Ich sage

ganz bewusst Bande, denn nichts anderes waren wir, eine Bande aus Kindern, die es nicht zur Band gebracht hatten, dafür waren wir einfach zu unmusikalisch gewesen. So entschieden wir uns eben für das Nächstliegende, für eine Bande und für eine Zeit der aufgeklebten Schnurrbärte, der falsch verstandenen Songtexte, während vor unser aller Augen die Wirklichkeit endgültig verloren ging. Eine Bande war damals gar keine große Sache, schließlich kümmerte sich niemand im Durcheinander jener Tage wirklich um uns. Alle hatten andere, vorgeblich ernsthaftere Probleme. Wir spürten, gefangen im Übergang zwischen Kindheit und Jugend, nur die Ewigkeit, nichts, so machte es den Anschein, würde jemals enden. Und trotzdem verhielt sich der Großteil der Stadtbewohner so, als wären ihre Tage bereits abgezählt worden.

Wie also betritt man eine Zeit, die man angeblich hinter sich gelassen hat? Die Erfahrungen dieses Sommers kann ich nur auf Umwegen wiederherstellen. Was anderes kann ich also tun, als einen Text zu schreiben, der den eigentlichen Ereignissen nicht nahekommt? Könnte ich eine Karte dieser Tage zeichnen? Erst vor kurzem habe ich mit Notizen zu einer für mich notwendig gewordenen Erklärung begonnen, habe Skizzen angelegt, weil es kaum noch Material gibt, auf das ich zurückgreifen könnte. Ich schreibe, sammle und sortiere, um zu verstehen, was ich vergessen habe. Der offiziellen Geschichtsschreibung vertraue ich nicht, ich will lieber die Vergangenheit in einer anderen, vielleicht verlässlicheren Form herstellen. Aus den geträumten Fragmenten und zusammengetragenen Trümmern werde ich nach und nach ein solides Fundament fertigen, auf dem ich stehen kann. Aber ich werde in dieser individuellen Historie darauf verzichten, über die Stadt und ihre Türme zu schreiben. Alle relevanten Dinge über sie sind schon gesagt worden, es erscheint mir deshalb sinnlos, diese ohnehin bekannten Umstände zu wiederholen oder ihnen unbestätigte Gerüchte hinzuzufügen. Ich belasse es bei dem Hinweis, dass wir beide doch ohnehin wissen, was passierte und warum ich, wie viele andere auch, danach lange Zeit nicht richtig schlafen konnte.

Ich versuche es also mit diesem Text, auch wenn schon jetzt, mit den ersten Zeilen, klar ist, dass ich hinter dieser eigenartigen, dieser schrecklichen und wunderbaren Zeit nur zurückbleiben kann, dass die Worte nur einen Abglanz von dem bieten können, was ich glaube, damals empfunden zu haben. In diesen letzten, in diesen verletzten Kindertagen sind wir auf das Zwielficht eines neuen Alters zugestolpert, näherten wir uns unbekanntem Fallstricken, dem ohnehin unvermeidlichen Verlust. Hinter manche Punkte kann man nicht zurückgehen, aber es gibt noch ein herrliches, letztes Aufbäumen, bevor alles vergeht. Die erschreckende Endgültigkeit dieses Umstands ist uns schlicht nicht immer sofort bewusst. Ich war jünger damals, viel jünger, wirklich jung sogar, und ich hatte es geschafft, vom allgegenwärtigen Krieg möglichst unbeeindruckt zu bleiben. Die letzte Phase eines Konflikts, die, was wir nicht wissen konnten, nur wenige Wochen dauern sollte, brachte mit einer kaum zu verstehenden Geschwindigkeit Umwälzungen mit sich, die wir nicht erahnten. Es waren andere Tage, eine Zeit, in der ich ein gänzlich anderer Mensch war, keiner, in dem du mich wiedererkennen würdest. Natürlich war ich vorbelastet, ich war in diesen Breitengraden des Pflichtbewusstseins und der Willfährigkeit

geboren worden. Es waren Zustände, über die sich nicht mehr – wie es so schön verschleiernd heißt – vernünftig sprechen lässt.

Das alte Haus am Ende der Straße, das Van-Doren-Anwesen, war in meiner Erinnerung immer schon unbewohnt gewesen. Als wir in das Gebäude einbrachen, fanden wir es beinahe leer vor. Einbauschränke und eine stehen gebliebene Wanduhr waren noch da, in manchen Ecken standen vom Regen aufgeweichte Zeitungsstapel herum. Die Tapeten waren stellenweise aufgeplatzt und man konnte die darunter liegenden, alten Ziegel sehen. Umrisse an den Wänden zeigten an, wo die Bilder gehangen, hellere Flächen auf dem hölzernen Boden, wo die Möbel gestanden hatten. In den ersten Tagen unserer Besetzung, unserer Inbesitznahme, hatten wir uns kaum getraut, über diese deutlich sichtbaren Grenzen zu treten. Es war so, als wären die Gegenstände noch dort, als könnte man noch auf einem bequemen Sofa Platz nehmen, ein teures Gemälde betrachten, sich an einen reich gedeckten Tisch setzen oder sich in einem viel zu großen Bett wälzen. Das Gebäude erwies sich als Gehäuse für uns, das eben durch seine Begrenztheit eine unerwartete Sicherheit und Freiheit gewährte. In diesem rechtsfreien Raum abseits aller gesellschaftlichen Ordnungen konnten wir etwas verlangen, etwas bekommen. Die Gerüchte über die letzten Besitzer reichten uns als Erklärungen, das Minimum ungesicherter Informationen und getuschelter Geheimnisse war uns genug. Wir versteckten dort, was wir auf den Straßen fanden, was wir in den Läden stahlen oder aus den vergleichsweise ärmlichen Häusern unserer Eltern schmuggelten. In diesem Sommer des Übergangs bevölkerten wir das Haus und trugen in der durch die Hitze bedingten Langsamkeit die Objekte unserer gar nicht so unschuldigen Begierden zusammen. Dieses alte Haus wurde unser Projekt, unsere Aufgabe und Ablenkung. Ich bin mir nicht sicher, ob wir sie gesucht hatten, wichtiger war bestimmt, dass wir sie gefunden hatten. Mit diesen Räumen ging eine Spielfreude abseits aller Normen, aller Abzählreime und der Anzahl gewürfelter Augen einher. Alles was wir uns vorstellen konnten, wurde Bestandteil dieser neuen Welt. Wir tranken Feuer, als gäbe es kein Morgen, und waren so furchtlos gebieterisch wie möglich. Manche der zahlreichen Räume durften nur auf bestimmten Pfaden durchschritten werden. Es war eine morsche Welt. Wohin wir uns auch wandten, wir wurden vom knarrenden Geräusch des nachgebenden Bodens ständig begleitet. Ein neues Regime entstand in diesen Mauern, die leeren Zimmer wurden zu den Projektionsflächen unserer Wünsche. Die neue Wirklichkeit verstreuten wir wie Farbe an den uns umgebenden Wänden, wir brachten die Spuren einer neuen Herrschaft, unserer Herrschaft, an. Wir verwandelten uns in die Helden der damals so populären TV-Serien, der als Schundhefte verschrieenen Abenteuerromane und der billigen Comic-Hefte, deren Druckerschwärze an unseren Händen klebte. Mit dem Betreten des Gebäudes schlüpfen wir in unsere Rollen, in neue Verkleidungen und Verbindlichkeiten. Es war fast schon überraschend, wie gut alles funktioniert hat, wie wenige Worte notwendig waren, um neue Familien zu erschaffen. Besucher waren in der gemeinsamen Fiktion nicht willkommen, in unserem Verständnis war das Haus schon voll. Niemand sonst hätte sich, so unsere unausgesprochene Überzeugung, in unser System eingefügt, in all die gestohlenen Gegenstände, die entlehnten Erzählungen, die kleinen wesentlichen

Regeln und die verbotenen Lektüren. Diese neue, uns eigene Beschäftigung erfüllte uns. Angesichts der täglichen Zumutungen hatten wir keine andere Wahl, als eine gänzlich andere Wahrheit und Wirklichkeit zu erschaffen. Was ist Geschichte, was ist Realität? In diesen Tagen lernten wir, der Gesellschaft zu misstrauen, wir eigneten uns an, mit den grausamen Kräften in uns zu jonglieren, ohne wirklich kriminell zu werden. Auf das Ungestüme und das Unerwartete konnten wir immer setzen. Für die flirrenden Unschärfen unserer diffusen Umwelt, diesen Zustand andauernder Verwirrung, konnten wir einfach kein Interesse aufbringen. Ich kann nicht mit Bestimmtheit sagen, dass das heute anders wäre. Ich spiele immer noch ernste Spiele, höre immer noch ähnliche Musik. Das Haus, so wurde uns klar, konnten wir niemals aufgeben. Bestenfalls hätten wir es wie eine Insel, auf der man Zuflucht gefunden hatte, an andere Gestrandete weitergeben können. Aber erst, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen war. Zu schön war es, nachts auf dem Dach zu sitzen, die Wärme, die auch in den Nachtstunden nicht vergehen wollte, zu genießen, Bier aus Dosen zu trinken und die Explosionen über der Stadt zu beobachten, die das Dunkel wie Feuerwerk erhellten. Wir machten uns angesichts der Ereignisse, die wir vom Rand beobachteten, alle möglichen Vorstellungen, aber eben keine, die man sich von uns erwartet hätte.

Die mechanische Bombe schlug in einer Nacht ein, die wir, ich kann nicht mehr sagen warum, nicht im Anwesen verbracht hatten. Der Einschlag war für die Allgemeinheit ein zu unbedeutendes Ereignis gewesen, als dass es sich in den historischen Zeitungsbeständen heute noch nachweisen lassen würde, doch damals änderte sich für uns schlagartig alles. Die abgeschossene Maschine, ein Blindgänger, dessen Zweck auf den ersten Blick nicht zu erkennen war, erwartete uns bei der Rückkehr in unser abgestecktes Reich. Sie hatte das Dach und die Decke zwischen Dachgeschoss und dem darunterliegenden Stockwerk durchschlagen und war im Fußboden eines der großen Wohnräume im ersten Stock steckengeblieben. Wir besahen sie neugierig von allen Seiten, auch vom Erdgeschoss aus, vorsichtig nach oben blickend und das matte Grau der stählernen Konstruktion bestaunend. Wir hatten Maschinen wie diese bislang nur in den Nachrichten gesehen. Risse durchzogen die Decke rund um sie, doch offensichtlich bestand keine Gefahr, dass die Maschine der Eisenmänner, denn nichts anderes war sie, weiter nach unten fallen würde. Die Versuche, diesen stummen Gast in unsere bestehenden Spiele und Rituale zu integrieren, schlugen fehl. Nach nur wenigen unbefriedigenden Tagen der Ungeduld begannen wir, neue Formen zu entwickeln und uns im Verlauf der Bewegungen im Haus immer weiter an die Maschine heranzuwagen. Es wurde zu einer unvermeidlichen Mutprobe, sie schließlich zu berühren, ihre Aktivierung zu riskieren. Wir wollten wissen, wie die Gefahr, oder das, was wir dafür hielten, schmeckte. Wir wollten die Tauschgeschäfte der Jugend auskosten, den Einsatz höher treiben. Im Kreis um die Maschine stehend reizten wir uns mit Worten, schubsten uns. Beleidigungen folgten und eines der Mädchen in unserer Gruppe bot mir, kaum dass sie mich einen Feigling genannt hatte, großspurig einen Kuss an, wenn ich die metallene Oberfläche als erster berühren wollte. Schwerwiegende Entscheidungen fielen mir niemals wieder so leicht wie damals. Ich trug, als wir dastanden, eine schwarze Maske und

trotz der Temperaturen eine viel zu große Lederjacke über meiner verwaschenen Kleidung. Ich berührte die Maschine, nahm die Hand aber nicht gleich wieder weg, wie es sich vielleicht empfohlen hätte. Ich wartete, wunderte mich, was da unverständlicherweise in meinem Brustkorb pumpte und scheuerte. Die schlafende Drohne, dieses stählerne Insekt, entfaltete sich nicht unter meiner Berührung, kein Zauber stellte sich ein. Ich wartete. Dann zog ich die Hand zurück und verließ wortlos das Haus, in das ich nie mehr zurückkehrte. Doch der Bauschutt dieser Welt hat mich nie verlassen, in meiner Empfindung ist dieser Sommer, mit all seinen großen Fragen, nie zu Ende gegangen. Das Mädchen hat mich nie geküsst.





# Unzuverlässiges Erzählen in Superheldencomics

Soviel ist klar: Comics erzählen – mit wenigen Ausnahmen – Geschichten, und sie tun dies nunmehr seit weit mehr als einem Jahrhundert äußerst erfolgreich.<sup>2</sup> Auch wenn Comicstrips aus der Zeitung, der Geburtsstätte des modernen Comics und über viele Jahrzehnte Spielplatz großer Experimentierfreudigkeit, inzwischen vom Aussterben bedroht sind, erfreuen sich neuere Publikationsformate wie die Graphic Novel wachsender Beliebtheit.<sup>3</sup> Comics, das kann man mit Sicherheit feststellen, sind in ihren verschiedenen Spielarten heute weder aus den Kulturlandschaften einzelner Länder noch aus dem zunehmend global fließenden Strom bildbasierter Narrative wegzudenken. In den USA und darüber hinaus wird das Medium spätestens seit der Veröffentlichung von Art Spiegelmans zweibändiger Holocaust-Erzählung *Maus* (1986/1991) als wichtiger Bestandteil des (trans)nationalen Kulturerbes gehuldigt; in Frankreich und Belgien werden *bande dessinées* schon seit Jahrzehnten als neunte Kunst gehandelt, deren Auseinandersetzung mit Politik und Zeitgeschichte keineswegs mehr unter dem Verdacht des Trivialen operieren muss. Auch in Deutschland haben Feuilleton und Wissenschaft ihren Gefallen an der grafischen Literatur gefunden, wie zahlreiche Konferenzen, Forschungsprojekte und Publikationen belegen, und weltweit gehören die ursprünglich aus Japan stammenden und vermehrt global produzierten Mangas zu den meistgelesenen Printformaten überhaupt.<sup>4</sup>

Weniger klar ist dagegen die Antwort auf die Frage, mit welchen Mitteln Comics erzählen. Zwar mangelt es nicht an Versuchen, die medienspezifischen Bausteine des Comics zu benennen und ihre Funktionsweisen zu beschreiben. Dennoch herrscht immer noch eine gewisse Unklarheit darüber, welche Erkenntnisse die Erzählforschung für die Comicforschung liefern kann – und umgekehrt.<sup>5</sup> Unbestritten scheint die Einsicht, dass literaturwissenschaftlich geprägte Modelle, z. B. von Autorenschaft, Erzählperspektiven,

---

2 Der vorliegende Aufsatz ist eine umfassend überarbeitete und erweiterte Version eines Beitrags zu einem Online-Roundtable der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), der am 28.03.2013 unter der URL <http://www.comicgesellschaft.de/?p=3904#more-3904> erschienen ist.

3 Zur Experimentierfreudigkeit serieller Zeitungscomics siehe u. a. Kelleter/Stein: *Great, Mad, New. Populärkultur, serielle Ästhetik und der frühe amerikanische Zeitungscomic*. Zur Graphic Novel siehe Beatens/Frey: *The Graphic Novel. An Introduction*.

4 Publikationen wie das von Eder, Klar und Reichert zusammengestellte *Theorien des Comics: Ein Reader* und das von Abel und Klein herausgegebene *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung* zeugen von der fortschreitenden Konsolidierung und Institutionalisierung der Comicforschung. Einen Überblick über die Forschungslandschaft liefern Etter/Stein: *Comichtheorie und Forschungspositionen*. Zu Manga siehe u. a. Berndt/Kümmerling-Meibauer: *Manga's Cultural Crossroads*; Vollbrecht: *Manga und Anime*.

5 Siehe dazu u. a. Schüwer: *Wie Comics erzählen*; Gardner/Herman (Hrsg.): *Graphic Narrative and Graphic Theory*; Stein/Thon (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels*.

Figurenzeichnung oder Stilistik, nicht einfach eins zu eins auf Comics übertragen werden können. Auch wenn Comics sicherlich mit literarischen Erzählformen verwandt sind und einzelne Comics durchaus „literarische“ Qualitäten besitzen, verfügt das Medium dennoch über ein ganz eigenes – man möchte fast sagen einzigartiges – Füllhorn erzählerischer Mechanismen, das in der Verschränkung von Schrift und Bild, der sequentiellen Staffelung von Erzählschritten und der häufig seriellen Taktung von Geschichten seine Begründung findet.

Seriell erzählende amerikanische Superheldencomics, auf die ich mich im Folgenden konzentrieren möchte, stellen narratologische Zugriffe vor ganz besondere Herausforderungen. Die in der Literaturwissenschaft etablierte Instanz des unzuverlässigen Erzählers ist dafür ein gutes Beispiel, das hier exemplarisch diskutiert werden soll. Im Kontext der Superheldencomics, so muss gleich zu Anfang festgestellt werden, sollte man nicht von einem unzuverlässigen Erzähler, sondern vom *unzuverlässigen Erzählen* sprechen. Denn während die Vorstellung einer einheitlichen, anthropomorphen Erzählerfigur selbst in literarischen Texten längst nicht unproblematisch ist, ist sie in Comics, erst recht in Superheldencomics, vollends irreführend.<sup>6</sup> Das liegt daran, dass Superheldencomics das Erzählte in eine schriftliche und eine bildliche Ebene aufspalten, die zwar sehr eng miteinander verschränkt sind, aber in vielen Fällen von unterschiedlichen Autoren bzw. Autorenteamen produziert werden. Auch wenn Schrift und Bild in der Regel intermedial interagieren, bleiben mediale Diskrepanzen und aufgeteilte Zuständigkeiten bestehen.<sup>7</sup>

Ich denke zum Beispiel an Marvel Comics aus den 1960er-Jahren. Dort ist eine klare Grenzziehung zwischen einem sprachlich kommunizierenden Erzähler, gezeichneten Figuren, Schauplätzen und Handlungssequenzen und nicht eindeutig identifizierbaren Autoren und Redakteuren, die über die eigentlichen Geschichten hinaus in *Editorials* und auf Leserbriefseiten zum Publikum sprechen, weder möglich noch zielführend. Die Leser eines *Spider-Man*-Comics werden dort von ganz unterschiedlichen Erzählern und Bildgestaltern adressiert, und zwar nicht nur innerhalb der Seriengeschichten selbst, sondern in zahlreichen Peritexten, die neben den bereits genannten *Editorials* und Leserbriefseiten auch Mitteilungen auf dem Cover, *creator credits*, Eigenwerbung für weitere Serien und vieles mehr umfassen. Mitunter vermischen sich Autor- und Leserrollen sogar, z. B. wenn Leser als Leserbriefautoren und später sogar als offizielle Autoren von Superhelden-Serien auftreten (Roy Thomas, Jim Shooter) oder wenn Autoren wie Gardner Fox und Otto Binder und Herausgeber wie Julius Schwartz Briefe an ihre Leser zur Veröffentlichung an einzelne Fanzines schicken. Es ist daher ratsam, die Vorstellung eines sprachlich kodierten Erzählers mit der Vorstellung *multimodaler, multi-aktorialer und multilokaler Erzählinstanzen* zu ersetzen.<sup>8</sup>

---

6 Zur Erzählinstanz in Comics siehe Thon: *Who's Telling the Tale?*.

7 Zur Intermedialität von Comics siehe Stein: *Comics and Graphic Novels*.

8 Siehe hierzu auch Stein: *Superhero Comics and the Authorizing Functions of the Comic Book Paratext*.

Darüber hinaus ist eine grundlegende narratologische Unterscheidung zu treffen. Denn Comicforscher haben immer wieder, meist mit Verweis auf Scott McClouds Standardwerk *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), auf die essenzielle Unvollständigkeit des sequenziellen Erzählens und die damit verbundene erhöhte Leserinvolverung hingewiesen. Durch das Aneinanderreihen meist gerahmter Einzelbilder, die jeweils eine mehr oder minder statische Momentaufnahme einer als fließend zu denkenden Handlungskette darstellen, fordern Comics ihre Leser dazu auf, die Lücken zwischen den Panels, die sogenannten *gutters* oder Stege, imaginativ aufzufüllen, d. h., nach McCloud, *closure* zu erzeugen. Jared Gardner hat dies vor wenigen Jahren in seinem Buch *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling* (2012) erörtert und dabei gezeigt, dass die Lücken zwischen den Panels, aber auch im Zusammenspiel von Bild und Schrift und zwischen einzelnen Folgen einer Serie, Räume für Leserprojektionen eröffnen, die Autoren, Zeichner und Comicleser in der Geschichte des Mediums immer wieder produktiv nutzen konnten. Man kann die Einführung von Leserbriefseiten, die Gründung von Fanzines und die Entstehung aktiver Fankulturen seit den späten 1950er- und frühen 1960er-Jahren durchaus auf die kulturschaffende Dynamik dieser Projektionen zurückführen, weil Leerstellen gefüllt werden wollen und das notgedrungen zu unterschiedlichen Interpretationen führt, die gerade im Umfeld populärkultureller Erzählungen besonders gerne, kontrovers und vor allem öffentlich diskutiert werden.<sup>9</sup> So finden wir in Comics medienspezifische Leerstellen, die sich von den literarischen Leerstellen, die Wolfgang Iser in seinen rezeptionsästhetischen Arbeiten benannt hat, unterscheiden. Sie tun dies insofern, als dass sie vom Leser eine besonders aktive Form der Partizipation verlangen, die Einzelsequenzen erzählerisch vervollständigt und dabei sowohl sprachliche als auch bildliche Imaginationsarbeit leistet. Darüber hinaus muss erkannt werden, dass sich das in der Regel zunächst über eine Doppelseite und beim Umblättern um jeweils eine weitere Doppelseite erstreckende Zusammenspiel von Schrift und Bild in mehreren Panels erst aus den individuellen Leseentscheidungen über die Reihenfolge des Wahrgenommenen erschließt. Auch wenn ein guter Comic die Aufmerksamkeit seiner Leser steuert und eine bestimmte Blickabfolge nahelegt, oder das eben bewusst nicht tut, um einen bestimmten Effekt zu erzeugen, ist der Leser letztlich relativ frei in seiner (oft unbewusst gefällten) Entscheidung, sich auf bestimmte textuelle und/oder schriftliche Aspekte eines Panels bzw. einer Comic-Seite zu konzentrieren und spontan die Reihenfolge festzulegen, in der Text und Bild aufgenommen werden.<sup>10</sup>

9 Weiterführende Überlegungen hierzu liefern Kelleter/Stein: *Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens*; Stein: *Superhero Comics and the Authorizing Functions of the Comic Book Paratext*.

10 Diese Imaginationsarbeit muss von den Autoren und vor allem Zeichnern von Comics nicht nur antizipiert werden, sie muss von ihnen selbst geleistet werden, denn nur wer fließende Handlungsströme imaginativ in aussagekräftige und verständliche Sequenzen unterteilen kann, wird diese auch effektiv inszenieren können. Thierry Groensteen hat diese (und andere) Phänomene in seinen Arbeiten *Système de la bande dessinée* und *Bande dessinée et narration* umfassend behandelt. Neuere kognitive Ansätze versprechen wichtige Erkenntnisse über die Spezifik der Comic-Lektüre, darunter Cohn: *The Visual Language of Comics*; Kukkonen: *Studying Comics and Graphic Novels*. Siehe auch die Arbeit der an den

Doch was genau haben diese Überlegungen mit der Frage nach dem unzuverlässigen Erzählen in Superhelden-Comics zu tun? Zunächst schärfen sie den Blick dafür, dass das Erzählen in Comics qua Medium eine durch besondere Leerstellen und mediale Diskrepanzen generierte narrative Unzuverlässigkeit mit sich bringt, die wir in anderen Medien nicht, oder nicht in dieser Form, vorfinden. Nun kann es in Comics vorkommen, dass unzuverlässiges Erzählen, ähnlich wie in der nicht-grafischen Literatur, als solches markiert wird und wir es damit mit einer *unreliable narration* im klassischen Sinn zu tun haben, also mit einer Erzählinstanz, die lügt, Dinge verzerrt darstellt oder wichtige Informationen vorenthält.<sup>11</sup> In Comics wäre dies zum Beispiel dann der Fall, wenn der erzählte Text (mehr oder weniger) offensichtlich von den ihn begleitenden gezeichneten Bildern (oder Bildsequenzen) abweicht und dadurch die Autorität der Erzählinstanz untergräbt.

Wie sieht es aber nun mit dem Erzählen in Superhelden-Comics aus, wo solche Momente durchaus vorkommen, die Unzuverlässigkeit der Erzählung aber letztlich eher in der Serialität des Erzählten begründet ist? Meine Grundannahme ist, dass Superheldencomics prinzipiell unzuverlässig erzählen, weil sie aufgrund ihrer seriellen Erscheinung und Rezeption inhärent kumulativ sind, zumindest dann, wenn wir es mit langlaufenden Serien mit ergebnisoffenem Ausgang zu tun haben. Um Leser dauerhaft binden und begeistern zu können, müssen solche Fortsetzungsgeschichten die von Umberto Eco postulierte Seriedialektik aus Wiederholung und Variation beherrschen.<sup>12</sup> Die natürliche Folge dieser Dialektik sind Figuren, Schauplätze und Handlungen, die im Laufe der Zeit schon allein deshalb an Komplexität gewinnen, weil sie nicht einfach nur Bekanntes statisch wiederholen (was in den meisten Fällen zu Langeweile führen würde), sondern Bekanntes immer wieder abwandeln und weiterentwickeln. Denn trotz der notwendigen Kontinuität müssen sie Leser immer wieder überraschen, um sie bei der Stange zu halten. Serien zu konsumieren kostet Zeit, Aufmerksamkeit und Geld, und diese Investitionen lohnen sich, solange der Ertrag – in Form von Unterhaltung und einem Gefühl der Teilhabe an der Serienentwicklung – stimmt.

Das bedeutet, dass Figuren, Schauplätze und Handlungsentwicklungen grundsätzlich wandelbar und damit letztlich immer latent unzuverlässig bleiben müssen. *Batman* und *Gotham* sind nach einigen Jahren erzählter Seriengeschichte längst nicht mehr mit der ursprünglichen Figur und ihrem Ausgangssetting identisch, und das auch dann nicht, wenn wir es mit dem von Eco benannten, in den Anfangsjahren des Genres dominierenden „oneirischen Klima“ zu tun haben. Eco recurriert hier auf eine serielle Erzählstruktur, bei der jede Folge eine abgeschlossene Handlung hat und das, was in der aktuellen Folge passiert, keinen (oder keinen direkten) Einfluss auf die nächste Folge hat

---

Universitäten Paderborn und Potsdam angesiedelten, vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Nachwuchsgruppe „Hybride Narrativität: digitale und kognitive Methoden zur Erforschung grafischer Literatur“ um Alexander Dunst und Jochen Laubrock (<http://graphic-literature.upb.de/> (07.06.2018)).

11 Eine gute Einführung in unterschiedliche Formen des unzuverlässigen Erzählens ist Shen: *Unreliability*.

12 Siehe Eco: *Interpreting Serials*.