

Christian Wessely  
Theresia Heimerl Hg.

# Weltentwürfe im Comic/film

Mensch, Gesellschaft, Religion

RELIGION, FILM UND MEDIEN 2



SCHÜREN

**RFM**  
RELIGION  
FILM  
MEDIA

Christian Wessely / Theresia Heimerl (Hg.)  
Weltentwürfe im Comic/Film

## Religion, Film und Medien

Schriftenreihe der Forschungsgruppe «Film und Theologie»  
und der Katholischen Akademie Schwerte

herausgegeben von:

Freek Bakker, Universität Utrecht

Peter Hasenberg, Deutsche Bischofskonferenz, Bonn

Markus Leniger, Katholische Akademie Schwerte

Gerhard Larcher, Universität Graz

Marie-Therese Mäder, Universität Basel

Charles Martig, Katholisches Medienzentrum, Zürich

Daria Pezzoli-Olgiati, Universität München (LMU)

Joachim Valentin, Universität Frankfurt a. M.

Christian Wessely, Universität Graz

Reinhold Zwick, Universität Münster

### Band 2

Die Reihe «Religion, Film und Medien» widmet sich der Beziehung zwischen Religion und Film sowie weiteren (audiovisuellen) Medien. Sie bietet innovativer Forschung aus Theologie, Religions-, Film- und Medienwissenschaft sowie interdisziplinären Projekten eine Plattform. «Religion, Film und Medien» führt die Reihe «Film und Theologie» fort, die von 2000 bis 2016 in 29 Bänden erschienen ist.

<http://www.film-und-theologie.de>

Christian Wessely / Theresia Heimerl (Hg.)

**WELTENTWÜRFE IM COMIC/FILM**  
**Mensch, Gesellschaft, Religion**

**SCHÜREN**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im  
Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für die finanzielle Unterstützung dieser Publikation danken die Herausgeberin und der Herausgeber:

dem Amt der Steiermärkischen Landesregierung, Abteilung 8: Gesundheit,  
Pflege und Wissenschaft; Referat Wissenschaft und Forschung



dem Forschungsmanagement und -service der Karl-Franzens-Universität Graz

KARL-FRANZENS-UNIVERSITÄT GRAZ  
UNIVERSITY OF GRAZ



Schüren Verlag GmbH  
Universitätsstr. 55, D-35037 Marburg  
[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)  
© Schüren 2018  
Alle Rechte vorbehalten  
Lektorat: Elke Handl / Raphaela Hemet  
Gestaltung: Erik Schüßler  
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln  
Umschlagbild: Filmstill aus THOR (K. Brannagh, US 2011)  
© Marvel, mit freundlicher Genehmigung von Disney Europe.  
Druck: druckhaus köthen, Köthen  
Printed in Germany  
ISSN 2568-8510  
ISBN 978-3-7410-0126-0

# Inhalt

Theresia Heimerl / Christian Wessely	
<b>Vorwort</b>	9
 <b>Grundlegendes</b>	
Christian Wessely	
<b>Comics</b>	
Zur Geschichte und spezifischen Hermeneutik einer Kunstgattung	19
Gerwin van der Pol	
<b>Comic book film adaptations: mere entertainment?</b>	
How and why people watch Comic book film adaptations	55
 <b>Konkretisierungen</b>	
Freek Bakker	
<b>HANUMAN im indischen Animationsfilm und die Entwicklungen im Hinduismus</b>	83
Katrin Trattner	
<b>«Für die sind wir fanatische Spinner.»</b>	
Bilder des Islam und (De-)Konstruktion von Orientalismen in PERSEPOLIS	98
Gerold Wallner	
<b>Die Religion der Gallier und ihre Darstellung durch René Goscinny</b>	115
Barbara Eder	
<b>Weltverlorenheit</b>	
Metaphysische (Re-)Volte und gnostisches Exil in Graphic Novels	136

<b>Martin Frenzel</b>	
<b>Zwischen erfundener und erlebter Erinnerung</b>	
Die Shoah im Comic	160
<b>Franz Winter</b>	
<b>Godzilla ist immer</b>	
Apokalypsen in der japanischen Manga- und Anime-Tradition	193
<b>Rainer Gottschalg</b>	
<b>Digitalisierung und «Post-Schöpfung» in GHOST IN THE SHELL (1995)</b>	
Der japanische Animationsfilm: ein (theologisch-)anthropologischer Diskursort	214
<b>Patrick Bahners</b>	
<b>Donald, der Herr über alle Geschöpfe</b>	
Zur Auslegung einer Genesis-Paraphrase in der «Micky Maus»	236
 <b>Inszenierungen von Geschlecht</b>	
<b>Theresia Heimerl</b>	
<b>Heldinnen</b>	
Affirmation, Verweigerung oder Transgression von konventionellen Geschlechterrollenbildern in ausgewählten Comicverfilmungen	253
<b>Fabian Löckener</b>	
<b>Erlöser in Cape und Kostüm</b>	
Religiöse Substrukturen bei den männlichen Superhelden Superman und Batman	271
<b>Inge Kirsner</b>	
<b>«Irgendwie immer das Gleiche?»</b>	
Zur Genderkonstruktion in 30 DAYS OF NIGHT	289
<b>Lisa Kienzl</b>	
<b>Antagonisten, Antihelden und die Suche nach Gott</b>	
Inszenierte Ambivalenz in PREACHER	302

## **Ergänzende Perspektiven**

**Peter Häcker**

**Religiöse Bilder in BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE** 321

**Sabine Horst**

**«Das Loch in deinem Herzen»**

Trauma, Drama und Erlösung in populären japanischen  
Animeserien – am Beispiel von NARUTO 344

**Christian Romanek**

**Comic, Cartoon und Karikatur im Religionsunterricht und  
in der religiösen Bildungsarbeit** 358

Die Autorinnen und Autoren dieses Bandes 369





# Vorwort

In der audiovisuellen Kultur der Gegenwart, die von bewegten Bildern, interaktiven Texturen und kurzen Wahrnehmungsspannen geprägt ist, fristet ein Medium ein weitgehend unterschätztes Dasein: der Comic und seine Verfilmung. Selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und für jeden bzw. jede Einzelne auf spezifische Weise Teil der eigenen Literalität (und sei es ex negativo), kann er auf zweifache Art höchst relevant sein. Einerseits wird – und das ist ein schon recht gut untersuchter Aspekt – im Wege des Comics Weltanschauung transportiert, sei es politische, sei es religiöse, ökonomische oder ethische. Entsprechend machen sich etablierte Machtssysteme, aber auch marginalisierte und gefährdete Gruppen – letztere in subversiver Form – das Medium zunutze und verwenden es als schlichtes Transportmittel. Andererseits ist es interessant zu beobachten, wie weit die kommunikative Wirklichkeit der sozialen Medien beginnt, strukturell einem Comic zu ähneln. Und da diese in ihrer Omnipräsenz und Interaktivität wiederum wahrnehmungsprägend sind, kann man durchaus legitim behaupten, dass die ästhetischen Stilmittel des Comics die Art und Weise mitprägen, wie wir unsere Umwelt wahrnehmen und wie wir mit ihr interagieren.

Diese Überlegungen bildeten den Anfang der mehrjährigen Tätigkeit, die hinter der Entstehung dieses Buches steht. Der Herausgeber, selbst Donaldist<sup>1</sup> und die Herausgeberin, affin zu Manga und Anime<sup>2</sup>, entwickelten 2014 die Idee, das persönliche Interesse mit dem beruflichen Forschungsimpetus zu synchronisieren. Das Ergebnis dieser Initiative waren mehrere Lehrveranstaltungen, mehrere Fachartikel, eine Komplettausgabe eines wissenschaftlichen Journals, zwei internationale Tagungen und nun dieser Band, der die Tagungen dokumentiert und darüber hinaus geht, indem er eine Kompilation der aus Sicht der Herausgeber derzeit spannendsten Teilfragen vorlegt.

- 1 Mitglied der D.O.N.A.L.D. (<http://www.donald.org>), der Donaldischen Akademie der Wissenschaften und ausgezeichnet mit dem Professor-Püstele-Wissenschaftspreis 2014.
- 2 Zudem befasst mit Religion und Populärkultur sowie Religionswissenschaft und Gender.

Die beiden einleitenden Beiträge behandeln die titelgebenden Grundthemen des Comics und der Comicverfilmung. In seinem Beitrag zur Geschichte und Hermeneutik des Comics legt Christian Wessely das Augenmerk auf die unterschätzte Tradition dieser Kunstgattung, deren Wurzeln bis weit in das Mittelalter zurückreichen. Im Versuch, den Comic und seine Subgenres zu definieren, versucht er einen formalen Zugang über Narration, Abstraktion, Bildlichkeit und zeitlich/räumliche Entgrenzung. Nach einem Blick auf typische Funktionsmerkmale des Comics (Wessely schreibt ihm neben der unterhaltenden auch eine moralische, eine systemaffirmierende oder systemkritische und eine synästhetische Komponente zu) wird der Blick auf die comicähnlichen Ausdrucks- bzw. Kommunikationsformen der interaktiven «Sozialen Medien» gelenkt und das Potenzial der Hermeneutik des Comics für diese angesprochen.

Gerwin van der Pol, Medien- und Kulturwissenschaftler an der Universität Amsterdam, betrachtet zunächst grundsätzlich das Filmerlebnis und macht dessen Faszination vor allem an der emotionalen Ebene fest, für die der Film eine «regulative Funktion» hat. Comicvorlagen liefern die idealen Filmvorlagen für das Hollywood-Mainstream-Kino, weil sie Storys transportieren, die bereits bekannt sind, eine etablierte Fangemeinde und damit ein breites Publikum haben und weil sie leicht und gut umzusetzen sind, vor allem mit rezenten technischen Mitteln. Die Bindung der Zuseherinnen und Zuseher an den Film wird durch das Wissen um das Potenzial der Heldenfiguren einerseits und durch das Miterleben immer neuer moralisch differenziert zu bewertender Aktionen andererseits gesichert – die Comicverfilmung entwickelt so eine Eigendynamik mit Feedback auf das Publikum.

Es wäre undenkbar für einen Band, der sich mit Weltentwürfen im Comic befasst, dem kongenialen Duo Carl Barks und Erika Fuchs und damit dem jahrzehntelangen Paradigma des Comics schlechthin, der Figur Donald Duck, keine Reverenz zu erweisen. Patrick Bahners unternimmt das in seiner Analyse der Geschichte *Donald, der Herr über alle Geschöpfe* aus dem Jahr 1957. Dabei weist er nicht nur auf den deutlichen Bezug des Menschenbildes von Donald Duck auf das Buch Genesis hin, sondern zeigt auch das ganze systemkritische und satirische Potenzial, das ob der amüsanten Story oft übersehen wird – eine Doppel- und bisweilen Dreifachbödigkeit, die sich mit wenigen Ausnahmen durch das gesamte Werk von Barks und Fuchs zieht.

Den Bereich der Graphic Novels – eng verwandt mit dem Comic, aber als eigenes Subgenre etabliert – bearbeitet Barbara Eder. Sie buchstabiert anhand des Maßstäbe setzenden *Contract with God* Will Eisners, des *Buch Genesis* von Robert Crumb und *Persepolis* von Marjane Satrapi das Verhält-

nis der Graphic Novel zur Metaphysikkritik des 21. Jh. durch. Die verzweifelte, aber nicht an Gott verzweifelnde Gestalt des Frimme Hersch wird umrahmt von den kabbalistischen Anklängen in Crumbs Interpretation der Schöpfungsgeschichte und dem Verlust des religiösen Bezuges der kleinen Marji. Eder weist auf die Nähe dieser Werke zu gnostischen Denkansätzen hin, denen sie auch eine potenzielle Schutzfunktion für den Menschen zuschreibt.

Das dunkle Kapitel der Shoah im Comic wird von Martin Frenzel bearbeitet. Dass eine Be/Verarbeitung dieses Themas im Genus des Comics überhaupt zulässig ist, war lange Zeit umstritten, und ist es teilweise bis heute. Zu irreführend ist die Bezeichnung «Comic», deren Anklang an Witz und Fröhlichkeit nichts anderes als unpassend für das Entsetzen der Vernichtungspolitik des «Dritten Reiches» zu sein scheint. Frenzel zeigt auf, dass es nicht nur möglich (und zulässig) ist, die Radikalität von Qual und Tod im Comic darzustellen, sondern weist auch auf die inzwischen zahlreichen ästhetisch völlig unterschiedlichen Zugänge zu diesem Thema hin. Und nicht zuletzt wegen seiner Darlegung der potenziellen Rolle des Comics in einer zeitgemäßen Erinnerungskultur ist sein Beitrag eine wertvolle Bereicherung.

Rainer Gottschalg befasst sich in seinem Beitrag zum Kultfilm GHOST IN THE SHELL mit einem inzwischen allgegenwärtigen realen Problem: Der Integration künstlicher Intelligenz in das Alltagsleben des Menschen. Dieses Thema wurde seit Erscheinen des Filmes von vielen Medienprodukten, insbesondere im Anime-Bereich, aber auch im Unterhaltungsfilm aufgenommen; Gottschalg zeigt anhand des genrebegründenden Werkes die theologischen Implikationen dieser Entwicklung und weist auf die (berechtigten) Vorbehalte dagegen ebenso wie auf die Palette noch unzureichend reflektierter Fragen dazu hin.

Comics und Comicverfilmungen sind kein Spezifikum der westlichen Welt. Im Gegenteil, ist man fast versucht zu sagen, ist doch Japan mit seiner Manga- und Animekultur mittlerweile für ein jüngeres Publikum zum Synonym für «Bildgeschichten» und deren filmische Umsetzung geworden. Wie sehr die Geschichte des Manga und Anime mit der Geschichte Japans und ihrem großen Trauma der Atombombenabwürfe über Hiroshima und Nagasaki sowie den daraus resultierenden physischen und psychischen Verwüstungen verbunden ist, zeigt der Beitrag von Franz Winter *Godzilla ist immer. Apokalypsen in der japanischen Manga- und Animetradition*. Die hyperrealistische Aufarbeitung der historischen Katastrophe von 1945 gehört hier ebenso dazu wie futuristische Dystopien und monströse Bedrohungen, denen das Monster Godzilla nur einen von vielen Namen gibt. Der Beitrag von Winter zeigt auch, wie die außerhalb Japans weniger

bekanntem Ängste vor religiösen Gruppierungen und ihren dystopischen radikalen Ideen vom Ende der bekannten Welt, insbesondere der Anschlag durch Aum Shinrikyo 1995, ihre Aufarbeitung in Manga und deren Verfilmungen erfahren.

Ebenfalls der japanischen Animekultur gewidmet ist der Beitrag von Sabine Horst *«Das Loch in deinem Herzen»*. *Trauma, Drama und Erlösung in populären japanischen Animeserien – am Beispiel von NARUTO*. Die Autorin geht der Frage nach, was Serien wie NARUTO mit ihren mäandrierenden Erzählsträngen, grellbunten Figuren und fantastischen Settings für ein junges, oftmals männliches Publikum auch in westlichen Ländern so attraktiv macht. Die offensive Darstellung tiefer Emotionen und die vielfach schmerzhaften Verwandlungen des eigenen Körpers auf der Suche nach dem eigenen Platz in einer feindlichen Welt bieten, so Horst, jugendlichen Lesern ideale Identifikationsmöglichkeiten auf ihrem eigenen Weg der Identitätsfindung.

Von japanischen Produkten beeinflusst ist schließlich auch der noch vergleichsweise junge indische Animationsfilm. Freek Bakker behandelt deren eigenständige Ausformung am Beispiel der Filme rund um den indischen Affengott Hanuman: *HANUMAN im indischen Animationsfilm und die Entwicklungen des Hinduismus*. Hier wird die reiche mythologische Tradition des indischen Subkontinents im Genre des Animationsfilms verarbeitet und gleichzeitig thematisch den Herausforderungen der Moderne angepasst, wenn der Affengott gegen Bullying in der Schule und Umweltzerstörung kämpft. Darüber hinaus gibt Bakker auch einen informativen Abriss der Inkulturation Supermans in den indischen Spielfilm.

Zwischen Ost und West in mehrfacher Hinsicht ist der Beitrag von Kathrin Trattner angesiedelt. Sie macht deutlich, was es heißt, westliche Bilder vom Orient als Ort der (religiösen) Barbarei und des Exotismus in der Kunstform der Graphic Novel bzw. der entsprechenden Verfilmung zu dekonstruieren: *«Für die sind wir fanatische Spinner.» Bilder des Islam und (De)Konstruktion von Orientalismen in PERSEPOLIS*. Trattner zeigt auf, wie in diesem Film von Marjane Satrapi die Stereotype des Islam, des Orients und insbesondere der muslimischen Frau, wie sie Edward Said in seinem Orientalismusbegriff bereits in den 1970er-Jahren beschrieben hat, ironisch aufgegriffen und teilweise bewusst gebrochen werden. Das «Othering» durch Religion und Kultur wird hier als wechselseitiger Prozess sichtbar gemacht, den die jugendliche iranische Protagonistin auch im katholischen, von Nonnen geführten Wiener Internat erfährt.

Einem längst untergegangenen und dennoch in der Populärkultur sehr präsenten Religionssystem ist schließlich der Beitrag von Gerold Wallner gewidmet. Wenn der Ruf «Bei Teutates» heute noch über den akademi-

schen Kreis der Keltologen bekannt ist, so verdankt sich dies den Asterix-Comics: *Die Religion der Gallier und ihre Darstellung durch René Goscinny* nimmt den Leser und die Leserin mit auf einen Streifzug durch die Reflexionen keltischer Religion in den (frühen) Asterixbänden und zeigt kenntnisreich, wo sich der Texter Goscinny tatsächlich bei antiken Autoren wie Cäsar bedient und wo er auch seiner Fantasie freien Lauf lässt oder aber moderne Religionskritik in historisches Bildgewand verpackt.

Comics und Comicverfilmungen waren seit ihren Anfängen immer auch ein Ort, um Geschlecht und Geschlechterrollen zu inszenieren. Ob die männliche Brustmuskulatur unter hautengen Trikots der Marvel- und DC-Superhelden, der Reiz des Kontrastes von weiblicher Anmut und tödlicher Kampftechnik verschiedener Heldinnen oder auch die Dekonstruktion traditioneller Geschlechterrollen auf visueller und narrativer Ebene – gender matters. Dementsprechend sind vier Beiträge des vorliegenden Bandes Themen rund um die Inszenierung von Geschlecht gewidmet. Heldinnen in Comicverfilmungen made in Hollywood und in japanischen Filmen sind Thema des Beitrags von Theresia Heimerl: *Heldinnen. Affirmation, Verweigerung oder Transgression von konventionellen Geschlechterrollenbildern in ausgewählten Comicverfilmungen* untersucht an vier Beispielen Gemeinsamkeiten und Unterschiede weiblicher Protagonisten und ihre (Un)Tauglichkeit als Rolemodel für junge Zuseherinnen.

Mit männlichen Helden und ihrem Vorbildpotenzial befasst sich der Beitrag von Fabian Löckener: *Erlöser in Cape und Kostüm. Religiöse Substrukturen bei den männlichen Superhelden Superman und Batman* zeigt einerseits Parallelen dieser Helden zu biblischen Figuren und Erzählungen auf und stellt andererseits ihre Maskulinität in den unterschiedlichen Comic- und Filmnarrativen auf den Prüfstand, wobei der reichlich zölibatäre Lebensstil der beiden Figuren erneut auf ein christlich-asketisches Ideal rückverweist.

«Irgendwie immer das Gleiche?» *Zur Genderkonstruktion in 30 DAYS OF NIGHT* befragt Inge Kirsner den gleichnamigen Film und die ihm zugrunde liegende Graphic Novel. Die düstere Story um blutrünstige Vampire im dunklen Norden Alaskas bietet bei näherem Hinsehen interessante Verschiebungen traditioneller Geschlechterrollen auf Seiten beider Spezies. Zugleich arbeitet die Autorin exemplarisch die Gemeinsamkeiten und Differenzen von gezeichneter Vorlage und Filmversion heraus, die nicht zuletzt bei Macht und Geschlecht ersichtlich werden.

Was geschieht, wenn ikonographisch und narrativ als religiös codierte Männlichkeit zur Parodie wird, demonstriert Lisa Kienzl in *Antagonisten, Antihelden und die Suche nach Gott. Inszenierte Ambivalenz in PREACHER*. Die jüngste, noch nicht abgeschlossene Verfilmung des Comics als TV-Serie, welche einen ebenso zweifelnden wie zweifelhaften Prediger in den Mit-

telpunkt stellt, erweist sich als hochinteressante Anfrage an vermeintliche Glaubensgewissheiten wie Geschlechterstereotype gleichermaßen und eröffnet den Blick in eine mögliche Zukunft der Comicverfilmung zwischen Superheldenfilm und Arthouse.

Peter Häcker bereichert diesen Band mit einer ergänzenden Perspektive: Nicht als Wissenschaftler, sondern als «Laie» mit hohem Kenntnisstand im Bereich Film und Comic betrachtet er die Bildwelt der Verfilmung *BATMAN V SUPERMAN*, ohne durch Voreingenommenheiten oder eine fachliche Brille beeinträchtigt zu sein. Er entfaltet zunächst detailreich die Geschichte der Protagonistenfiguren und legt nach einem umfangreichen Exkurs zur Verwendung des klassischen Pietá-Motives so etwas wie eine Abrechnung mit dem Regisseur Zack Snyder vor. Seine Argumente zielen dabei auf die paradigmatische Ausbeutung der klassisch westlich-christlichen Ikonografie.

Christian Romanek schließlich, selbst Religionspädagoge und Comiczeichner, greift das Thema des Cartoons bzw. Comics im Unterrichtsgebrauch, genauer: im Religionsunterricht auf. Wurde der Comic im regulären Unterrichtsgebrauch auch bis in die 1970er-Jahre eher misstrauisch betrachtet, war es doch ein Buch für den Religionsunterricht aus dem Jahre 1973, in dem – zaghafte – Versuche gemacht wurden, derartige Bilder mit kritischem Potenzial einzusetzen. Wenige Jahre später war der Comic ein etabliertes Stilmittel. Romanek zeigt auch potenzielle rechtliche Problemfelder und – im Sinne eines Fazit – die erlösende und befreiende Kraft des Lachens auf, die auch durch den Comic vermittelt werden kann.

Dass ein so ambitioniertes Projekt nicht ohne Schwächen hingehen kann, ist klar, insbesondere angesichts begrenzter Sachressourcen. Aber auch zeitliche Engpässe haben ihre Auswirkungen, so musste schweren Herzens auf das wertvolle Tagungsreferat von Frank Stern verzichtet werden. Er referierte über das Jüdische im Comic und wies nicht nur darauf hin, dass es genuin jüdische Superheldencomics gibt, sondern auch auf jüdische Wurzeln in den westlichen Superheldenmotiven und vor allem auf die lange Geschichte der Buchrollen-Illustration rund um die Ester-Megilla. Leider war es ihm zeitlich nicht möglich, bis zum Redaktionsschluss eine Schriftform des Vortrages vorzulegen; wir sind zuversichtlich, dass dieser wichtige Beitrag aber an anderer Stelle entsprechend gewürdigt wird.

Anders verhält es sich mit einer weiteren Lücke: Zur Rolle des Animationsfilmes im «Dritten Reich» war ein Beitrag zugesagt, der dann doch nicht eingereicht wurde. So bleibt hier nur der Hinweis auf Ralf Palandt's exzellente Kompilation zum Thema Rechtsextremismus im Comic, die neben den Comics im Faschismus und in rechten Printmedien auch die

Auseinandersetzung mit Rassenstereotypen und der antifaschistischen Comicszene thematisiert.<sup>3</sup>

Insgesamt darf der Hoffnung Ausdruck gegeben werden, dass die Leserinnen und Leser dieses Bandes ihn als nicht nur informativ, sondern auch als kurzweilig empfinden werden.

An dieser Stelle sind Danksagungen angebracht. An allererster Stelle natürlich an die Beiträgerinnen und Beiträger, die sich dem ständigen Insistieren des Herausgebers geduldig stellten, nachbesserten, wo es nötig war und durch das – mehr oder weniger – pünktliche Einhalten von Abgabe- und Korrekturterminen den Zeitplan einzuhalten halfen. Dank gebührt auch Frau Elke Handl, die das Sekretariat des Institutes für Fundamentaltheologie in Graz managt und nicht nur den Löwenanteil des umfangreichen Schrift- und Mailverkehrs, sondern auch die Organisation der entsprechenden Tagung und die erste formale Korrekturstufe dieses Bandes über hatte; ebenso Raphaela Hemet, die den zweiten Durchgang der Korrekturen erledigte. Dank gebührt der Internationalen Forschungsgruppe Film und Theologie,<sup>4</sup> die ermöglichte, dass dieses Thema ein Jahr lang zum Schwerpunkt der Arbeit wurde. Dank gebührt dem Schüren-Verlag, der in bewährter Zusammenarbeit dieses Buch produzierte und es zu unerreichten Auflagenhöhen führen möge. Dank gebührt den Institutionen, die durch ihre finanzielle Unterstützung das Erscheinen dieses Buches ermöglichen, hier insbesondere dem Amt der Steiermärkischen Landesregierung, Abteilung Wissenschaft und dem Forschungsservice der Universität Graz.

Und Dank gebührt Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, die Sie sich auf dieses Medium über ein Medium einlassen. Haben Sie eine unterhaltsame Lesezeit!

*Graz, im April 2018*  
*Theresia Heimerl, Christian Wessely*

3 Palandt, Ralf, 2011, *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*, Berlin: Archiv der Jugendkulturen.

4 <http://www.film-und-theologie.de>.





# Grundlegendes



## Comics

### Zur Geschichte und spezifischen Hermeneutik einer Kunstgattung<sup>1</sup>

Allseits bekannt, oft geschätzt, manchmal geliebt und mitunter verachtet: Der Comic gehört zu den Grundmedien der Gegenwart. Dass heute eine differenzierte Wahrnehmung und eine wissenschaftliche Analyse des Comics möglich sind, ist keineswegs selbstverständlich – im Rahmen seiner wechselvollen Geschichte wurde er oft genug als Randprodukt bzw. als Subkultur abgetan. Die Zeiten dieser undifferenzierten Wahrnehmung sind noch nicht lange vorbei, aber in den wenigen Jahrzehnten dieses Wandels hat sich ein Bewusstsein über die eigenen Qualitäten und das genuine Potenzial dieser Kunstgattung etabliert, das nicht nur den hermeneutischen Horizont neu absteckt,<sup>2</sup> sondern auch Deutungspotenzial für die Entwicklungen in den interaktiven Medien bietet.

### Begriffsklärung und Geschichte

Was genau ist denn ein Comic? Intuitiv scheint es jeder zu wissen, und doch ist eine saubere Definition nicht einfach. Zu unterschiedlich sind die Sichtweisen, die sich über die ganze denkbare Spannweite von Genres – komisch, kriminalistisch, pornografisch, dem Horror verpflichtet usw. – mit dem Begriff verbinden. Ähnlich wie im Japanischen *man-ga* eigentlich *lustiges Bild* bedeutet und dabei gerade die heute verbreitetsten Manga kaum noch von Komik leben, ist auch der Comic schon lange Zeit keineswegs mehr an seine Ursprungsbedeutung gebunden, und erfolgreiche

- 1 Dieser Beitrag ist eine überarbeitete und erweiterte Version des Artikels *On the History and Hermeneutics of Comics*, in: *Journal for Religion, Film and Media (JRFM)* 2017, 03/01, 17–44, vom Verf.
- 2 So sind inzwischen etwa komplexe Themen der Kulturgeschichte (z. B. Brenot / Coryn 2017) oder der Philosophie (Stascheit u. a. 2012) in Comicform bearbeitet worden.

Comicserien wie *Superman*<sup>3</sup>, *Mick Tangy*<sup>4</sup> oder – aktueller – *Deadpool*<sup>5</sup>, *Hellblazer*<sup>6</sup> (Abb. 1) u. a. haben mit Komik nur wenig zu tun.

Wie bei allen Definitionen geht es dabei naturgemäß um einen Kompromiss zwischen Exklusivität bei gleichzeitiger Einschränkung versus Inklusion bei gleichzeitiger Trivialisierung.

Drechsel, Funhoff und Hoffmann (1975) haben bereits darauf hingewiesen, dass jede reine Formaldefinition von Comics zu kurz greift, die den Entstehungs- und Rezeptionskontext ausblendet. Deren Ausweis als

[...] periodisch erscheinende Bildergeschichten mit feststehenden Figuren und Sprechblasen-Dialogen, bei denen das Bild gegenüber dem Wort dominiert [... benennt zwar] wichtige Elemente des Mediums, aber die Definition drückt sich am zentralen Tatbestand vorbei [...] sie ignoriert geflissentlich, daß man Comics weder ohne ihre Produzenten noch ohne ihre Käufer bestimmen kann.<sup>7</sup>

greift auf einen wichtigen Gedanken (und ein wichtiges Differenzierungsmerkmal!) voraus. Der Comic hat demnach einerseits *formale Merkmale*, andererseits auch ein *Funktionsspektrum*, das von Herstellungs- und Rezeptionsseite gleichermaßen definiert wird;<sup>8</sup> davon wird weiter unten noch die Rede sein.

Geschichtlich betrachtet wäre es einerseits überzogen, die Ursprünge des Comics bereits in den ägyptischen Wandmalereien oder den Friesen der Trajanssäule zu suchen, wie das wiederholt versucht wurde.<sup>9</sup> Gewiss ist medienhistorisch das Bild älter als das geschriebene Wort und schon daher *primäres* Medium und Ausdrucksmittel in vorschriftlichen Gesellschaften oder

3 DC Comics, seit 1938.

4 Bei Dargaud (dem Verleger der *Asterix*-Reihe) von 1961–1973, anschließend bei wechselnden Verlagen, seit 2002 wieder bei Dargaud.

5 Marvel Comics, seit 1991.

6 DC Comics, seit 1995.

7 Drechsel 1975, 11.

8 Drechsel u. a. stehen in einer kapitalismuskritischen Argumentationstradition der 1968er-Bewegung. Ihr Verdienst ist es zunächst, den veralteten Pauschalvorwurf des <Verdummungsinstruments>, der noch bis in die 1980er-Jahre gegen alle Comics erhoben wurde, radikal zu bestreiten; allerdings gehen sie mit dem Instrumentarium einer (entschärften) marxistischen Medienkritik an die Sache heran und betrachten die von ihnen analysierten Werke im Hinblick auf ihre Manipulationskraft zugunsten der Bewahrung der bestehenden Herrschafts- und Vermögensverhältnisse. Die von ihnen verwendeten Beispiele sind heute nicht mehr aktuell bzw. deren Auswahl scheint nur schwer nachvollziehbar; es wäre aber zu prüfen, ob ihre grundsätzliche Kritik nicht nach wie vor noch greift.

9 So z. B. <https://de.wikipedia.org/wiki/Comic#Geschichte> [6.12.2017].



1 Jamie Delano u. a.: *Hellblazer*, 153.

in jenen, in denen das Lesen nur einer sehr kleinen Bildungsschicht vorbehalten war. Und bis zu einem gewissen Bildungsgrad der Bevölkerung ist das Bild *notwendiges* Medium, während es in einer zunehmend literalisierten Gesellschaft sekundär wird (schön abzulesen z. B. an der Entwicklung und dem schließlichen Abkommen der *biblia pauperum*). Doch diese Bilder unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von dem, was man heute unter Comic versteht.

Andererseits wird die Geschichte des Comics in weiten Kreisen als eine zutiefst US-amerikanische Geschichte wahrgenommen.<sup>10</sup> Aber auch diese Wahrnehmung ist zu hinterfragen, zumal sie auf einem Trugschluss beruht: Es wird dabei davon ausgegangen, dass nur das als «Comic» zu sehen ist, was nach den 1890er-Jahren als *comic strip* (s. u.) in Tageszeitungen publiziert wurde. Freilich haben jene Werke insofern Bahnbrechendes geleistet, als in ihnen eine bis dahin unerreichte Verbreitung erreicht wurde; aber das Genre, das verbreitet wurde, ist nicht nur wesentlich älter, sondern auch genuin europäischer Provenienz.

Dieses Deckfarbeninitiale aus einem franziskanischen Graduale des 15. Jh. eröffnet eine Sequenz zum Fest Christi Himmelfahrt. Der Vorgang der Himmelfahrt nach Lk 24,50–51 vollzieht sich gerade: Die durchbohrten Füße des entrückten Jesus sind gerade noch vor dem Verschwinden in den Wolken zu sehen; sie haben auf dem Hügel von Betanien sehr irdische Fußabdrücke zurückgelassen (Abb. 2):

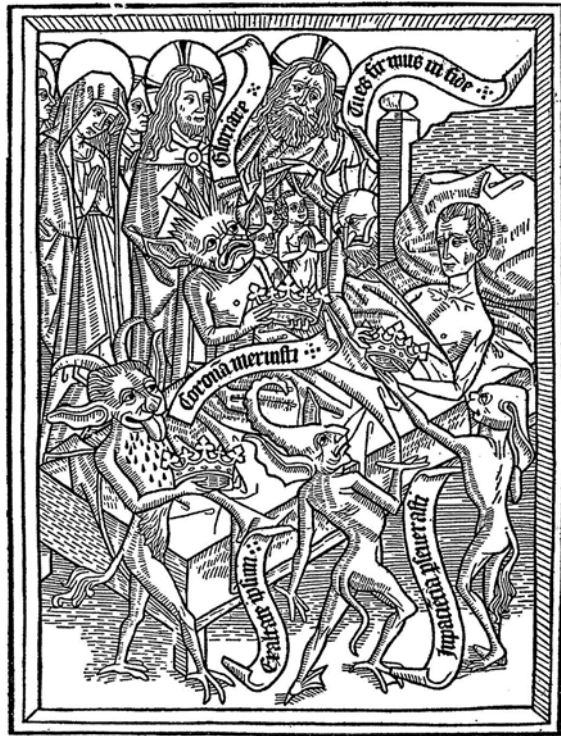


2 *Graduale in usum fratrum minorum*, um 1490, fol. 209r: Initiale der Sequenz zur *ascensio*. Standort der Originalhandschrift: Franziskanerkloster Graz.<sup>11</sup>

10 So z. B. Hollein in Braun 2016,7 oder Moliterni in Gubern 1978, 63–65.

11 Für den Hinweis auf dieses Bild und die Überlassung des Digitalisates danke ich Dr. Paul Zahner OFM.

3 Anonymus: *Ars moriendi*, um 1460.  
 Die Verwendung von  
 «Spruchbändern»  
 als Vorform von  
 Sprechblasen ist hier sehr  
 gut erkennbar.



In diesem Bild fehlen nur noch die Bewegungslinien und die onomatopoeische Lautung (z. B. «Zisch!») zur Ähnlichkeit mit einem zeitgenössischen Comic wie Abb. 13.

Noch etwas früher, im frühen 15. Jh., findet man – beispielhaft dargestellt anhand des untenstehenden Holzschnittes aus einer niederländischen Werkstatt – alle für die Klassifizierung eines Comics notwendigen Komponenten (Narration, Abstraktion, Primat des Bildes und Blickfelderweiterung; sie werden unten im Detail dargelegt) vereint:

Die Illustration vom Genus der *ars moriendi* zeigt einen Sterbevorgang (Abb. 3). Am Bett des Sterbenden stehen zeitgleich die Heilige Maria, Jesus Christus, vermutlich Gott Vater und eine Schar weiterer Heiliger sowie vier Dämonengestalten, die um die Seele des Sterbenden ringen, während ein fünfter passiv hinter dem Bett hervorsieht. Die Bedrängnis des Sterbens ist am Gesicht des Menschen abzulesen. Während die Heiligen ihre Hände zum Gebet gefaltet oder im Belehrungsgestus erhoben haben, sprechen sie Worte der Ermutigung (beispielsweise «Tu es firmus in fide!») Aber auch die Dämonen sind sehr aktiv, sie halten dem Sterbenden drei Kronen entgegen, die Sinnbilder irdischer Macht und von Reichtum. Auch sie sprechen verführeri-





4 Totentanz von Bleibach, um 1720. © Jörgens.mi / CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons). Das Spruchband besagt «Mein Trompetenschall bringt Freud oder Truebsal in Ewigkeit».

sche Worte, die den Ehrgeiz und den Stolz des Sterbenden anstacheln sollen und ihn somit anreizen, eine Hauptsünde zu begehen («Coronam meruisti!»).

Der Begleittext zur folgenden Abbildung 4 thematisiert ausdrücklich den illustrativen Wert des Bildes:

Wer doch nit lessen kan,  
 beschau den tantz nur an,  
 wie der tott all augenblickh  
 den menschen hat an seinem strickh.

Auch im jüdischen Kontext waren ähnliche Darstellungen verbreitet; insbesondere die *Esther-Megilla* zeichnete sich durch reiche und oft humorvolle Illustrationen aus (Abb. 5):<sup>12</sup>

Dieses Beispiel ist insofern spannend, als es den genuinen Eigenwert der Bebilderung nochmals hervorhebt, war doch innerhalb der jüdischen Gemeinden das Lesen eine wesentlich verbreitetere Fähigkeit als unter der durchschnittlich gebildeten nichtjüdischen Bevölkerung. Das Bild war somit nicht als Verstehensnotwendigkeit, sondern als hermeneutischer Deutehorizont beigegeben.

Gemeinhin wird als erstes eigentliches Comic im engeren Sinne *The Yellow Kid*<sup>13</sup> genannt, das aber dem, was heute allgemein unter Comic verstanden

12 Diesen Hinweis verdankt der Autor Herrn Univ.-Prof. Dr. Frank Stern (Universität Wien), dessen diesbezüglicher Vortrag im Rahmen der Tagung leider keine Schriftform für diesen Band fand.

13 Gezeichnet von Richard Outcault, erschienen in der Zeitung New York World ab 1895.



5 Anonymus: *Esther-Megilla* (Ausschnitt), Italien 1616. © CC-BY wikimedia.org; Standort des Originals: National Library of Israel.

wird, nur sehr eingeschränkt entspricht. Schon eher kann man im Fall der *Katzenjammer Kids*<sup>14</sup> von einem Comic sprechen; deren Zeichner Rudolph Dirks, ein Exildeutscher, plagiierte damit aber Wilhelm Buschs *Max und Moritz* bis hin in einzelne Episodendetails. Er reicherte Buschs Konzept, dessen zeichnerische Brillanz er nie erreichte, um eine detaillierte Serialität und um die Verwendung von Sprechblasen an. Bis in die 1930er-Jahre wurde der «offizielle» Comic noch von jenen komischen Inhalten dominiert, die ihm den Namen gaben. Daneben gab es insbesondere am US-Markt ab Mitte der 1920er-Jahre einen florierenden Markt für pornografische Comics, meist billig produzierte 8–10-Seiter, die unter dem Sammelnamen *Tijuana Bibles* bekannt wurden.<sup>15</sup>

1929 entwarf George Remi unter dem Künstlernamen Hergé die Serie *Tim und Struppi*.<sup>16</sup> Als seine Pionierleistung kann das Ineinander von Aben-

14 Gezeichnet von Rudolph Dirks, erschienen in der Zeitung New York Journal ab 1897.  
 15 <http://www.tijuanabile.org/> .  
 16 Im Original Tintin. Hergé verfasste bis zu seinem Tod 1983 24 Bände der Serie; den bereits begonnenen Band 25 konnte er nicht mehr vollenden.

teuergeschichte und komischen Elementen gelten; ebenfalls 1929 erschien Hal Fosters *Tarzan*, als reine auf Spannung ausgerichtete Abenteuergeschichte in realistischer Darstellung.<sup>17</sup> Dies kann als Einleitung eines Paradigmenwechsels vom komischen hin zum Abenteuer- und Heldengenre angesehen werden, ein Trend, der mit dem Detektivcomic *Dick Tracy* (1931) fortgesetzt wurde und mit der Entwicklung der Superheldencharaktere *Superman* (1938) *Batman* (1939, beide DC Comics) abgeschlossen war: Das Komische trat in den Hintergrund oder völlig zur Seite; die Comics waren ihrer Bezeichnung untreu geworden. Auch das Publikationsformat änderte sich: Waren bis in die 1930er-Jahre die *comic strips* die Regel, begann nunmehr die Produktion von dezidierten Comicalben mit einem Umfang von 16 Seiten oder mehr.<sup>18</sup> Die Zeit war reif für diesen Umbruch:

Die Superhelden eröffnen nicht bloß [...] comicspezifische Fluchtwege aus dem Desaster des <Schwarzen Freitags>, sondern sind auch tüchtige Propagandisten des New Deal. [Sie können] die reale Angst ihrer Leserschaft vor der Abwärtsmobilität ungeniert im Comic reproduzieren und daneben die Parole von der unaufhaltsamen Mobilität nach oben verkünden.<sup>19</sup>

Der *comic strip* – der Illustrationsstreifen in einem regelmäßigen Printmedium, dessen Umfang auf eine Seitenbreite und eine feste Panelhöhe, meist 1/8–1/4-Seite – beschränkt war, verschwand durch diese Erweiterung des Angebotes keineswegs, sondern blieb bis heute beliebter Bestandteil von Druckprodukten mit völlig anderem Schwerpunkt.<sup>20</sup>

17 Hal Foster erlangte durch die von ihm konzipierte und jahrzehntelang gezeichnete Serie *Prinz Eisenherz* (orig. *Prince Valiant*) Weltberühmtheit. Beiden Werken fehlt aber ein aus meiner Sicht wesentlicher Bestandteil des Comics, die Sprechblase. Foster lässt seine Figuren zwar Dialoge führen, aber diese erscheinen in den Randtexten der Panels, die so konzipiert sind, dass man die Geschichte auch allein durch das Lesen der Texte verstehen könnte; man könnte hier also eher von einer reich illustrierten Erzählung sprechen.

18 Produktionsbedingt ist die übliche Herstellungsgröße im Druckbereich abhängig von der Größe der Druckbögen – ein Druckbogen enthält üblicherweise 16 Seiten, und der Umfang wird auf Halbbögen genau konzipiert.

19 Drechsel 1975, 80.

20 So ist der comic strip *Dilbert* weltweit in fast 2.000 Tages- und Wochenzeitungen fester Bestandteil des inventars (so <https://de.wikipedia.org/wiki/Dilbert> [21.11.2017]). Ebenso bekannt ist wohl *Hägar der Schreckliche*, der in eben solchen Dimensionen erscheint, vgl. <http://kingfeatures.com/comics/comics-a-z/?id=Hagar-The-Horrible> [21.11.2017]. Beide Strips sind exzellente Beispiele für rezeptionsorientierte Produkte; Dilbert wendet sich in erster Linie an eine jüngere technikaffine Generation, die Autoritäten im Allgemeinen und dem eigenen Management im Besonderen misstraut; Hägar findet



6 Aus der Graphic Novel, die das Genre begründete: Will Eisner, *A Contract with God*, 86.

Eine Unterkategorie des Comics ist die Graphic Novel. Der Ausdruck wurde von Zeichner und Autor Will Eisner geprägt, der in seinem Werk *A Contract with God* 1978 vier Comic-Kurzgeschichten zu einem fast 180 Seiten starken Werk zusammenfasste und dieses ausdrücklich als Graphic Novel bezeichnete (Abb. 6).<sup>21</sup> Im heutigen Sprachgebrauch werden damit nichtserielle Comics mit Buchumfang, hoher erzählerischer Komplexität und der Lebenswelt des Alltags entliehenen Themen bezeichnet.<sup>22</sup> Eine wei-

sein Zielpublikum in der gehobenen Mittelklasse der Angestellten, die mit ähnlichen Alltagswidrigkeiten zu kämpfen hat.

21 Eisner III.

22 Die Definition ist nicht unstrittig; Einigkeit herrscht lediglich darüber, dass Comic der Haupt- und Graphic Novel der Unterbegriff ist. Vgl. dazu die Beschreibung von McCloud 1994.



7 Ralph Ruthe, Cartoon #3031, in: <http://ruthe.de/cartoon/3031/datum/asc/> [5.12.2016].

tere Unterkategorie ist der *cartoon* (Abb. 7). Damit wird üblicherweise eine Einzelzeichnung im Grenzbereich zwischen Comic und Karikatur bezeichnet, die für sich steht und in der Regel nur einige der unten aufgezählten typischen Merkmale des Comics aufweist.<sup>23</sup> Der *cartoon* stellt aktuelle politische und/oder gesellschaftliche Bezüge her.

Es ist evident, dass die bisher dargelegte Begrifflichkeit (wenn auch aus nachvollziehbaren Gründen) mehrdeutig und damit ungenügend ist. Es scheint mir entscheidend zu sein, an diesem Punkt einen neuen Definitionsversuch zu machen, der dem wissenschaftlichen Anspruch eher gerecht werden kann und den spezifischen medialen Eigenwert des Comics deutlich macht.

23 Im angloamerikanischen Kontext bezeichnet *cartoon* (kurz *toon*) auch den Zeichentrickfilm.

## Formale Merkmale

Als Comic soll grundsätzlich eine Zeichnung oder Zeichnungsfolge betrachtet werden, die eine Geschichte erzählt (narrative Komponente), diese Erzählung durch Reduktion auf die wesentlichsten für die Wiedererkennbarkeit relevanten Bestandteile der Zeichnung kondensiert (abstrahierende Komponente), mit erläuternden oder gesprochenen Texten ergänzt (Primat des Bildes), von der Bindung an eine Zeitstruktur löst (Multitemporalität) und für die Lesenden in der Realität nicht existierende Möglichkeiten der Wahrnehmung gewährleistet (Blickfelderweiterung, Polylokation).

## Narrative Komponente

Der Comic ist eine Zeichnung, die erzählt. Sie erzählt eine grundsätzlich bekannte oder eine völlig neue Geschichte, aber sie tut es mit den ihr eigenen Mitteln. Als erzählende Form beschränkt sie nicht auf die Darstellung einer Phase oder eines einzelnen Moments, wie es ein Gemälde klassischen Stils tut. Unabhängig davon, ob der Comic selbst nur ein Bild, mehrere Bilder oder viele Seiten umfasst: Entscheidend ist, dass ein Vorgang erzählt wird, der über ein bloßes Blitzlicht hinausgeht. Diese narrative Komponente ist ein unabdingbarer Teil des Comics und zugleich ihr wesentliches Signifikat. Scott McCloud hat darauf hingewiesen, dass der Zwischenraum der Panels («the gutter») ein wesentliches Gestaltungselement des Comics sei, da die Zeichnungen zeitlich auseinanderliegende Phasen der Narration darstellen und daher der Zwischenraum die kreative Phantasie der Lesenden beflügelt.<sup>24</sup> Das ist jedoch nicht notwendigerweise so. Einerseits kann ein einziges Panel auch einen längeren Zeitraum abdecken (vgl. Abb. 12); andererseits kann eine ganze Narration auch nur aus einem einzigen Panel bestehen:

Ein exzellentes Beispiel für das Vorliegen einer Narration in nur einem Bild ist dieser Cartoon von Dik Browne (Abb. 8): Die ordnungs- und sauberkeitsliebende Helga (flecklose Kleidung, konturierte Frisur, dekorativer Gürtel) findet bei ihrer Rückkehr von einem Aufenthalt außer Haus (die Haustüre steht offen, es ist Nacht) den Wohnraum völlig verwüstet vor. Ihr Gatte Hägar, der in Sachen Ordnung und Hygiene ihr Gegenteil ist (zerknautschte Kleidung, mangelhafte Rasur, fleckiger Helm) sitzt besiegt bzw. erzürnt am Boden (verbissener Gesichtsausdruck). Helgas Ausruf «Was ist denn hier passiert?!!» verweist auf eine Kenntnisdifferenz zwischen ihr und der Leserschaft: Während jene tatsächlich ob des Ausmaßes der Ver-

24 McCloud 1994, 66–68.