

# **Literatur in Comic-Adaptionen**

## **Ein aktueller Überblick**

**Diplomarbeit**

im Fach: AV-Medien

Studiengang: Öffentliches Bibliothekswesen

Der Fachhochschule Stuttgart –  
Hochschule der Medien

**Maike Herrmann**

Erstprüfer:

Prof. Dr. M. Nagl

Zweitprüfer:

Prof. Dr. H. Heidtmann

Bearbeitungszeitraum: 15. Juli 2002 bis 15. Oktober 2002

Stuttgart, Oktober 2002

<b>I. Zusammenfassung</b>	<b>4</b>
<b>II. Abstract</b>	<b>5</b>
<b>III. Einleitung</b>	<b>6</b>
<b>IV. Kriterienkatalog</b>	<b>10</b>
<b>V. Literaturadaptionen</b>	<b>12</b>
<b>VI. Reihen</b>	<b>16</b>
<b>1. Illustrierte Klassiker – „Jane Eyre“</b>	<b>16</b>
1.1 Vorlage	17
1.2 Am Comic beteiligte Personen	18
1.3 Literarischer Vergleich	18
1.4 Visuelle Umsetzung	18
1.5 Stellungnahme	20
<b>2. Walt Disneys Lustige Taschenbücher – „Die Leiden des jungen Ganthers“</b>	<b>20</b>
2.1 Vorlage	21
2.2 Am Comic beteiligte Personen	22
2.3 Literarischer Vergleich	22
2.4 Visuelle Umsetzung	25
2.5 Stellungnahme	26
<b>VII. Romane</b>	<b>27</b>
<b>3. Briefe aus meiner Mühle</b>	<b>27</b>
3.1 Vorlage	27
3.2 Am Comic beteiligte Person	28
3.3 Literarischer Vergleich	28
3.4 Visuelle Umsetzung	32
3.5 Stellungnahme	34
<b>4. Doktor Jekyll und Mr. Hyde</b>	<b>34</b>
4.1 Vorlage	34
4.2 Am Comic beteiligte Personen	35
4.3 Literarischer Vergleich	36
4.4 Visuelle Umsetzung	37
4.5 Stellungnahme	42
<b>5. Die Entdeckung der Currywurst – nach einem Roman von Uwe Timm</b>	<b>42</b>
5.1 Vorlage	43
5.2 Am Comic beteiligte Person	43
5.3 Literarischer Vergleich	44
5.4 Visuelle Umsetzung	46
5.5 Stellungnahme	50
<b>6. Peter Pan</b>	<b>51</b>
6.1 Vorlage	51
6.2 Am Comic beteiligte Person	51
6.3 Literarischer Vergleich	52
6.4 Visuelle Umsetzung	58
6.5 Stellungnahme	61

<b>VIII. Krimis</b>	<b>63</b>
<b>7. Nestor Burma – Die Brücke im Nebel</b>	<b>63</b>
7.1 Vorlage	63
7.2 Am Comic beteiligte Person	65
7.3 Literarischer Vergleich	66
7.4 Visuelle Umsetzung	67
7.5 Stellungnahme	71
<b>8. Paul Auster's Stadt aus Glas</b>	<b>72</b>
8.1 Vorlage	72
8.2 Am Comic beteiligte Person	75
8.3 Literarischer Vergleich	75
8.4 Visuelle Umsetzung	77
8.5 Stellungnahme	89
<b>IX. Science Fiktion und Mystery</b>	<b>90</b>
<b>9. Mort – Der Scheibenwelt-Comic</b>	<b>90</b>
9.1 Vorlage	90
9.2 Am Comic beteiligte Person	91
9.3 Literarischer Vergleich	91
9.4 Visuelle Umsetzung	94
9.5 Stellungnahme	101
<b>10. Per Anhalter durch die Galaxis</b>	<b>101</b>
10.1 Vorlage	101
10.2 Am Comic beteiligte Personen	102
10.3 Literarischer Vergleich	103
10.4 Visuelle Umsetzung	104
10.5 Stellungnahme	109
<b>X. Kinder- und Jugendbücher</b>	<b>110</b>
<b>11. Wind in den Weiden</b>	<b>110</b>
11.1 Vorlage	110
11.2 Am Comic beteiligte Personen	111
11.3 Literarischer Vergleich	111
11.4 Visuelle Umsetzung	113
11.5 Stellungnahme	119
<b>12. Der Hobbit</b>	<b>120</b>
12.1 Vorlage	120
12.2 Am Comic beteiligte Personen	121
12.3 Literarischer Vergleich	121
12.4 Visuelle Umsetzung	122
12.5 Stellungnahme	128
<b>XI. Bibel</b>	<b>129</b>
<b>13. Jesus der Galiläer</b>	<b>129</b>
13.1 Vorlage	129
13.2 Am Comic beteiligte Person	130
13.3 Literarischer Vergleich	130
13.4 Visuelle Umsetzung	131
13.5 Stellungnahme	137

<b><i>XII. Anthologien</i></b>	<b>139</b>
<b>14. Hard Looks</b>	<b>139</b>
14.1 Vorlage	139
14.2 Die Geschichten und ihre Umsetzung	140
14.3 Stellungnahme	156
<b>15. Little Lit – Märchen &amp; Sagen</b>	<b>157</b>
15.1 Vorbilder	157
15.2 Die Geschichten und ihre Umsetzung	157
15.3 Stellungnahme	178
<b><i>XIII. Nachwort</i></b>	<b>180</b>
<b><i>XIV. Literaturverzeichnis</i></b>	<b>182</b>
<b>Primärliteratur</b>	<b>182</b>
<b>Sekundärliteratur</b>	<b>184</b>
<b>Internet</b>	<b>185</b>
<b>Filme</b>	<b>188</b>
<b><i>XV. Erklärung</i></b>	<b>189</b>

## **I. Zusammenfassung**

Diese Arbeit befasst sich mit der Umsetzung von geschriebener in graphische Literatur. Für die Analyse wurden 15 Comics ausgewählt. Kriterien zur Auswahl waren die Aktualität und ein möglichst breites Spektrum an Stilen und Sparten.

In dem Kapitel „Literaturadaptionen“ geht es um die Schwierigkeiten und Möglichkeiten von Comics ein Buch zu adaptieren. Im Schlusswort dagegen, wird ein Fazit gezogen. Vor der eigentlichen Untersuchung der Werke werden die Schriftsteller, die Comic-Artisten und die literarische Vorlage vorgestellt. Einige Kriterien für die Analyse sind der Comicsprache entnommen. Hierzu zählen unter anderen das Lettering, Lautmalerei oder die Seitenaufteilung. Zusätzlich wurden Attribute aus dem Medium „Film“ gewählt, z.B. Perspektive, Einstellung oder Tiefensprung. Weitere Anhaltspunkte bietet die „Kunst“, um die verschiedenen Stile und deren Kennzeichen beschreiben zu können.

Schlagwörter: Comic, Literaturadaption, Diplomarbeit

## **II. Abstract**

This work is concerned with the adaptation of written to graphical literature. The analysis is based on 15 contemporary comics chosen to cover a broad variety in genre and style.

Chapter "V", "Literaturadaptionen" discusses the difficulties and possibilities to adapt a book as a comic. The summary draws the conclusion on this discussion. Prefaced by an introduction of author, artists, and the book that the comic is based on, the analysis of each comic focuses on common criteria like lettering, sound words and breakdown. In addition, several aspects usually associated with movie pictures were considered: angle, setting, and depth of focus. Yet more criteria are drawn from the discussion of art to describe the characteristics of each comic.

Keywords: comic, literature, adaptation, thesis

### III. Einleitung

Das Thema ist: „Literatur in Comic-Adaptionen. Ein aktueller Überblick“. Es stehen Comics im Mittelpunkt, welche anhand einer literarischen Vorlage entstanden sind. Aktuell bedeutet, dass es in dem Zeitraum, in dem diese Diplomarbeit geschrieben wurde, möglich war, die besprochenen Comics im Handel zu erwerben.

Zuerst sollte jedoch geklärt werden, was ein Comic ist. Als Definition wird die von Scott McCloud<sup>1</sup> angeführt: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln, und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“<sup>2</sup>

Comics sind ein monosensorisches Medium der Populärkultur. Der Leser nimmt alles über die Augen auf. Doch aufgrund der Induktion erlebt der Leser die Geschichte nicht in Einzelbildern, sondern fortlaufend, ähnlich wie bei einem Film. Auch Geräusche und Gerüche können wahrgenommen werden. Diese werden visuell dargestellt. Doch der Leser übernimmt dies in den Kopf und behält dies Panel für Panel, jeweils über den Rinnstein<sup>3</sup> hinweg bei.

Wie bei allen Medien gibt es zwischen Comics viele Unterschiede. Wie bei Büchern können sie Geschichten, niedrig- und hochwertiges enthalten. Wer sich die Angebote näher ansieht, wird feststellen, dass viele Comics alles andere sind als leichte Lektüre für Zwischendurch. „Maus“ von Art Spiegelman ist hierfür keine Ausnahme. Hinzu kommt die Vielfalt an Stilen. Jeder Künstler ist einmalig. Noch größer wird diese Auswahl dadurch, dass sich viele Comiczeichner nicht auf einen Stil festlegen, sondern mehrere beherrschen. Dem Comicsleser wird ein doppelter Genuss geboten, Handlung und Bilder.

Ein Comic ist mehr als „Einzelbilder eines Filmes“. Der Leser bestimmt die Geschwindigkeit der Rezeption selbst und kann beliebig innerhalb der Handlung hin- und herspringen. Schnitte, Perspektivenwechsel und Einstellungen können in Comics nicht derart abrupt und schnell eingesetzt werden wie im Film, um einen flüssigen Handlungsverlauf zu ermöglichen. Die Größe der Einzelbilder eines Comics können nach Belieben variieren und sind Ergebnis eines kreativen Prozesses, während sie im Film durch Technik entstehen.

Manche Leser nehmen zuerst die gesamte Seite des Comics auf, bevor sie sich den einzelnen Bildern zuwenden. Daher werden Schockeffekte derart eingesetzt, indem der Zeichner das Umblättern mit einplant und den „Schock“ am Beginn der linken Seite anbringt. Stimmung, Geräusche und Ton werden visuell innerhalb des Bildes dargestellt. Ein Vorteil gegenüber dem Film ist, dass bis heute im Comic mehr möglich ist,

---

<sup>1</sup> „Zot“, „Destroy“, unter anderen Preisen den „Russ Manning Award“ und „Inkpot Award“. Internationaler Durchbruch mit dem Standardwerk: „Comics richtig lesen“

<sup>2</sup> Aus Scott McCloud „Comics richtig lesen“ S. 17

<sup>3</sup> Aus Scott McCloud „Comics richtig lesen“: „In der Grauzone des Rinnsteins, greift sich die menschliche Phantasie zwei separate Bilder und verwandelt sie zu einem einzigen Gedanken.“ S. 74

als in Filmen umgesetzt werden kann. Egal wie sich die Techniken von Special Effects weiterentwickeln, im Comic gibt es keine Grenzen, weder an Technik noch an Zeit. Und wer sich allgemein mit Comics beschäftigt, wird feststellen, dass es hier, wie bei allen anderen Medien, gute und schlechte gibt.

Bis Mitte der 60er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts waren in Deutschland Comics für Erwachsene nicht üblich und die für Kinder wurden als minderwertig und Schund betrachtet. Dies änderte sich mit den sophisticated Comics, den Graphic-Novels und den Autoren-Comics. Heute sind Comics in Bucherläden als gleichberechtigt angesehen (immerhin wird damit Geld verdient) und in Bibliotheken zu finden (teilweise stehen die Erwachsenen-Comic im Bereich „Kunst“). Obwohl trotzdem die Comics in Bibliotheken eher als süßes Bonbon zur Anlockung von Nutzern, zwischen gesunder, kerniger Lektüre in Form von Büchern, angesehen wird. Die Ausleihzahlen beweisen sogar, dass Comics die höchsten Zahlen an Entleihvorgängen bieten.

1965 und 1967 gab es die ersten Comic-Ausstellungen in Paris (1967 im Louvre). 1969 wurden von einem amerikanischen Gericht die Zeichnungen von Mort Walker offiziell als Kunst anerkannt (trotz dem „Comics Code“<sup>4</sup>). 1970 schlossen sich Berlin, Wien, Hamburg und Nürnberg mit einer Wanderausstellung der Westberliner Akademie diesem Thema an. Dadurch erkannte eine steigende Anzahl an Lesern, dass Comics berechtigt als „neunte Kunst“ bezeichnet werden. Sie dringen bis in die Malerei vor und über die Pop-art-Bilder Roy Lichtensteins macht sich heute niemand mehr lustig. Wobei darauf hingewiesen werden muss, dass bereits Lyonel Feininger der Bauhaus-Künstler eine Comic-Serie erstellte: „The Kin-der-Kids“, 1906. Im Gegensatz gibt es von Pablo Picasso das Zitat: „Das einzige, was ich in meinem Leben bedauere, ist, dass ich niemals einen Comic gezeichnet habe.“<sup>5</sup> Doch auch andersrum ist es möglich. Wie man bei „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ feststellen wird, kann auch die sogenannte „große“ Kunst ihren Weg in Comics finden. Der Begriff „die neunte Kunst“ (nach Bau, Bildhauerei, Dichtung, Malerei, Musik, Tanz, Theater und dem Film) wurde von Morris („Lucky Luke“) eingeführt. Es gibt Comic-Museen z.B. in Brüssel und Recklinghausen.

Viele Comics werden oft nur einmal aufgelegt. Neuauflagen erhalten meist die Comics aus den großen und marktbeherrschenden Verlagen. In der Regel haben die meisten Comic-Geschäfte einen Secondhand-Markt. Es gibt auch Angebote über Kataloge mit nicht mehr aufgelegte Alben und nicht zu vergessen Flohmärkte und Comic-Börsen. Dass manche Comics Sammelobjekte sein können bezieht sich nicht nur auf das erste Heft von „Micky Maus“ (das teuerste Heft in Deutschland ist „Tom Mix“ Nr. 8). Es erscheint daher jährlich aufs Neue der „Allgemeine deutsche Comic Preiskatalog“.

Um die Comics beurteilen zu können, wurde ein Kriterienkatalog entwickelt, von denen in der Besprechung die jeweils interessanten Punkte dargelegt wurden. Von den

---

<sup>4</sup> Eingeführt: 26.09.1954, gelockert 1971. „Freiwillige“ Selbstkontrolle pcto. Moral, Gewaltdarstellung und Sprache.

<sup>5</sup>[http://www.willy-brandt-realschule-herthen.de/schulpro/ku7\\_8.htm](http://www.willy-brandt-realschule-herthen.de/schulpro/ku7_8.htm)



Buchvorlagen wird eine Zusammenfassung geboten und ebenfalls ein paar Sätze zu den Autoren. Aufgrund dessen kann die Handlung der Adaptionen damit verglichen werden.



Wer sich außerhalb der hier besprochenen Comics für Literaturadaptionen interessiert, dem ist zu empfehlen in einer Stadtbücherei oder im Handel direkt am Regal zu recherchieren, da die Sparte „Literaturadaption“ im Bereich Comics bisher nicht ausgewiesen ist. Doch sind die Angebote vielfältig. Sogar von „Moga Moba“<sup>6</sup> hat im Jahr 2001 eine Comic-Anthologie mit Literaturadaptionen herausgegeben: „100 Meisterwerke der Weltliteratur“. Passenderweise ist dieser Comic nicht in Alben-, sondern in Taschenbuchform. Hier ein paar Worte aus der Einführung der „Mogamacher“: „... damit man sich nicht mehr mit peinlichen Bildungslücken beim Literatentee blamiert, gibt es nun dieses erkleckliche Schmöckerlein, das in

jede Tasche taßt [...] Kommen sie mit auf eine Reise durch längst vergessen geglaubte Wälzer, ...“ Tatsächlich sind darin 100 Bücher auf je eine Seite in höchstens acht Panels adaptiert und damit auf eine extrem kurze Aussage (mehr oder weniger kurios) gekürzt worden. Die Vorlagen reichen von „Rotkäppchen“ über „Der talentierte Mr. Ripley“ bis „Der Prozess“ (Abbildung: S. 69).

Informationen über die an den Comics beteiligten Künstlern erhält man über Comic-Lexika, aus Büchern, die sich mit Comics allgemein befassen, teilweise über die Verlage und in Comic-Zeitschriften. Wenn dies alles nicht weiterhilft, kann man heutzutage noch auf das Internet zurückgreifen. Wobei es relevant ist, englische (die amerikanischen Comics haben den größten Anteil) oder französische (die Keimzelle der europäischen Comics ist im franco-belgischen Bereich) Seiten wählen zu können.

Für die Beschreibung der Stile kann ein Buch über „Zeichnen und Malen“ allgemein hilfreich sein. Dadurch erhält man einen Überblick über Zeichenmittel (Tusche, Bleistift, Aquarell, Strichführung...), Farbwahl (schwarzweiß, farbig, Kontraste,...) und Techniken. Zu diesen Bereichen gehören ebenfalls Punkte wie Personengestaltung und Hintergründe.

Für die Beurteilung des Dargestellten wurden Definitionen aus der Fotografie und des Films gewählt z.B. Einstellungen (Detailaufnahme -> Totale) und Perspektiven. Doch es muss erwähnt werden, dass u.a. in drei Definitionen der Halbtotale drei verschiedene Erklärungen gefunden werden können. Von „... der Bildausschnitt, der sich ganz der Größe der Figur anpasst. Diese Einstellung lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers ohne „störende“ Elemente auf die handelnden Figuren...“<sup>7</sup> über „Die Halbtotale

<sup>6</sup> Comic-Fanzine. Seit 1994 liegen 87 Ausgaben vor (kostenlos, außer im Nachkauf). Eine Plattform für neue Talente. Die Formate sind so variabel wie die Themen und Stilrichtungen.

<sup>7</sup> Bernd Natke: „Comiczeichnen für Einsteiger“

zeigt alle wichtigen Personen oder Objekte so, dass sie die Bildfläche ausfüllen, aber immer noch in ihrer Umgebung wahrnehmbar sind...“<sup>8</sup> bis „Gegenstand oder Person mit vollständigem Hintergrund.“<sup>9</sup>. An der zweiten wurde sich weitgehend orientiert.

Beachtet wurden auch „Tiefensprung“, „Schuss-Gegenschuss-Technik“ und „angrenzende Räume“.

Der Blickpunkt wurde ebenfalls auf das Akustische und Erzählende gerichtet. Sprechblasen, Lautmalereien, visuelle Metaphern, Lettering,... gehören hierzu.

Mit Aufkommen von Alben war der Zwang bei den Panels die Form von „Strips“ einhalten zu müssen, nicht mehr gegeben. Die Künstler konnten ihre Bilder und Zeichnungen frei über eine Seite verteilen. Der Rahmen der Panels, deren Größe und Platzierung konnten nach belieben gewählt und ignoriert werden. Hierzu gehört der Bereich Seitengestaltung und Leserichtung.

---

<sup>8</sup> <http://www.filmproducers.ch/deutsch/publikationen/lesecontent.htm>

<sup>9</sup> <http://www.ulricianum-aurich.de/projekte/filmanalyse/analyse/einstell.htm>

## IV. Kriterienkatalog

### Stil:

Hierzu gehören: Farbwahl, Kolorierung, Zeichenmittel, Zeichentechnik, Konturen, Schattierung, Strichführung und unter Umständen (wenn innerhalb der visuellen Umsetzung nicht als extra Punkt ausgeführt) Personenbeschreibung und Hintergründe. Es muss auch beachtet werden, in wie weit der Zeichner die dargestellten Personen durch den Rahmen angeschnitten hat.

### Einstellungen:

Jedes Panel zeigt eine eigene Einstellung. Der Bildausschnitt definiert den Teil der Wirklichkeit, den der Leser sieht.

Weit: Die Landschaft an sich wird gezeigt. Einzelne Menschen oder ihre Handlung sind nicht mehr erkennbar, in dieser Arbeit meistens zu den Totalen zugerechnet.

Totale: Die Totale schafft einen Überblick über einen Ort, ohne dass die Details erkennbar sind.

Halbtotale: Die Halbtotale zeigt alle wichtigen Personen oder Objekte so, dass sie die Bildfläche ausfüllen, aber immer noch in ihrer Umgebung wahrnehmbar sind. Sie entspricht der Art, wie Menschen reale Szenen als Ganzes wahrnehmen. Gestik statt Mimik stehen im Vordergrund.

Halbnah: Der Mensch wird in der Halbnah Einstellung von den Knien aufwärts gezeigt.

Amerikanische Einstellung: In der Amerikanischen Einstellung wird die Person bis unterhalb der Hüften dargestellt, bis dorthin, wo bei einem Westernheld der Colt sitzt.

Naheinstellung: Die Naheinstellung entspricht den Sehgewohnheiten des Publikums. Brustbild eines Menschen.

Großeinstellung: Bei der Großeinstellung werden Einzelheiten sichtbar, die wir im Alltag nur bei genauem Hinsehen wahrnehmen. In der Regel ein Mensch von den Schultern aufwärts. Es können jedoch auch sich schüttelnde Hände sein oder „gehende“ Füße.

Detailaufnahme: Eine Detailaufnahme zeigt einen kleinen Ausschnitt eines Gegenstands oder eines Menschen.

### Perspektive:

Normale Perspektive: Auch „Normalsicht“ genannt, entspricht sie der Augenhöhe des Lesers.

Vogelperspektive: Die Vogelperspektive ist eine extreme „Aufsicht“. Der Leser sieht von steil oben herab.

Froschperspektive: Die Froschperspektive ist eine extreme „Untersicht“. Der Leser scheint von unten her auf etwas Größeres zu sehen.

#### Lautmalerei:

Ein anderes Wort für Lautmalerei ist „Onomatopöien“. Mit Hilfe von Buchstaben, die von Graphik unterstützt sind, können Geräusche dargestellt werden. Eines der typischen Beispiele ist das „BANG“ für einen Pistolenschuss.

#### Visuelle Metaphern:

Die Metaphern der Sprache werden graphisch umgesetzt z.B. „zerbrechende“ Herzen oder das Dollarzeichen bei Geldgier.

#### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Ein Wechsel der Blickrichtung, in der Regel um 180°, wird „Schuss-Gegenschuss-Technik“ genannt. Sie wird meistens bei Gesprächen angewendet.

#### Tiefensprung:

Damit ist in der Regel ein „Zoom“ gemeint. Der Leser kommt dem Geschehen Panel für Panel näher oder entfernt sich.

#### Parallelmontage:

Zwei getrennten Handlungsabläufen werden abwechselnd je ein Bild zugewiesen.

#### Seitenaufteilung:

Die Panelgrößen und -formen unterliegen keinen anderen Gesetzen als das der Seitengröße und den anderen Bildern. Daher kann es ein stilistisches Mittel sein, diese individuell der Handlung und den dargestellten Zeitrahmen anzupassen. Diesem Bereich wurden zusätzlich die Leserichtung, „angrenzende Räume“ und Szenenwechsel zugeordnet.

**Angrenzende Räume:** Ein zusammengehörendes Bild wird in einzelne Panels eingeteilt. Diese sind zeitlich, jedoch nicht räumlich getrennt.

**Leserichtung:** In der Regel liest man Comics, wie Bücher, von oben links nach rechts unten. Doch es kann auch Ausnahmen geben, die sich in der Regel aus verschiedenen Panelgrößen ergeben.

#### Sprechblasen:

Welche Arten an Sprechblasen und an welcher Stelle im Bild werden sie eingesetzt. Ebenfalls wurden unter diesem Stichpunkt die Textblöcke und das Lettering beachtet.

**Lettering:** Das Lettering ist das Schreiben des Textes. Es wird zwischen gesetztem Text und Handlettering unterschieden. Letztgenannte kann individuell der Geschichte und den Protagonisten angepasst werden.

Es wurde auch das Text-Bild-Verhältnis beachtet.

## V. Literaturadaptionen

Adaptionen (auch „Adaptationen“) sind eine „...Umarbeitung eines literarischen Werks für eine andere literarische Gattung oder für ein anderes Kommunikationsmedium.“<sup>10</sup>

Dies bedeutet, das Werk wird von einem Medium in ein anderes transformiert und interpretiert. Danach wird es auf neuem Wege, über andere Sinne aufgenommen.

Man kann auf verschiedene Weisen Literatur in Comics adaptieren. Doch ist es immer eine Interpretation der Vorlage. Da allein durch Kürzungen eine Bewertung des Inhalts vorgenommen wird. Diese Auswahl muss nicht mit der anderer Leser übereinstimmen. Auch wenn aus dem Werk etwas Neues entstehen soll, ist es wichtig, dass Entscheidungen getroffen werden, welche Aussage man von dem vorliegenden Buch herausstellen möchte. Ob Konflikte, Handlung, emotionale Wirkung, Atmosphäre oder geschichtliche Bezüge,... Es ist ebenso die Frage, ob die Comic-Künstler ein eigenes Ziel hervorbringen wollen, oder das Ziel des Autors erfasst haben und auf neue Weise vorlegen. Hierbei kann es wichtig sein, die Entstehungszeit und das Umfeld der Künstler zu beachten.

Der Leser eines Comics, kann auch ohne Literaturadaption auf Literatur stoßen. „Onkel Dagobert“ heißt im amerikanischen „Uncle Scrooge“ als Hinweis auf den Geizhals „Ebenezer Scrooge“ aus Charles Dickens „A Christmas Carol“. „Corto Maltese“, eine der bekanntesten Figuren von Hugo Pratt, schätzt das „gute“ Buch. In „Der Ausflug nach Key West“ trifft die Familie Duck auf Ernest Hemingway. Nicht zu vergessen, die gesamte Fülle an Zitaten. Man denke allein an Asterix im Kampf mit Keinentschlus. Als der Römer die Nase des Galliers beleidigt zitiert Asterix: „... Rühmst du sie schon und sprichst von ihr, dann nenn sie mindestens Menhir, ...“ („Das Geschenk des Cäsars“, S. 31). Ein Zitat, dass aus dem berühmten französischen Stück „Cyrano de Bergerac“ stammt.

In dieser Arbeit wurden Adaptionen, in denen nicht die Vorlage, sondern deren Protagonisten als Grundlage dienen, nicht beachtet. Ein Beispiel hierfür ist Hal Fosters „Tarzan“. Es wurde nicht das Buch von Edgar Rice Burroughs adaptiert. Stattdessen wurde der Charakter Tarzan und das Umfeld übernommen, um spannende Geschichten zu erzählen.

Woran man als erstes bei Literaturadaptionen denkt, ist die Umsetzung „Eins zu Eins“. Egal ob man den Comic oder das Buch liest, man erfährt dasselbe. Die Bilder entsprechen den Vorstellungen, was den Charakteren in den Mund (oder „Sprechblase“) gelegt wird, ist gegenseitig kongruent. Der Comic ist dadurch eine andere Möglichkeit, das Buch selbst zu rezipieren. Diese Werktreue kann unter Umständen erfolg-

---

<sup>10</sup> Aus: Duden – Das Fremdwörterbuch; 7., neu bearbeitete und erweiterte Auflage

los bleiben, da Comics keine Bücher sind und daher ihren Inhalt anders aufarbeiten und repräsentieren müssen.

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit dieselbe Geschichte zu erzählen, und gleichzeitig den Leser neue Sichtweisen entdecken zu lassen. Ein Beispiel wäre die Adaption David Mazzucchellis von „Paul Auster’s Stadt aus Glas“. Hier wird das Gefühlsleben der Hauptperson nicht nur beschrieben oder durch einen entsprechenden Gesichtsausdruck gezeigt. Es werden Bilder, z.B. eine Kinderzeichnung von Edvard Munchs „Schrei“, eingefügt, um das Innerste des Protagonisten zu verdeutlichen. Der Inhalt der Vorlage wurde erfasst und dementsprechend im Comic umgesetzt, um ein analoges Werk zu erhalten.

Die dritte, jedoch nicht die letzte, Möglichkeit ein Buch als Comic zu adaptieren, ist sich die Idee des Buches zu eigen zu machen und ganz neu zu interpretieren. Was wäre, wenn Régis Loisel vor James M. Barrie gelebt hätte? Wäre seine Version des Jungen, der nicht erwachsen werden wollte, im Bezug zu den Umständen im damaligen London nicht die realistischere gewesen? Sein Peter Pan hat wirklich Grund diesen Wunsch zu entwickeln.

Ohne den Anspruch erheben zu wollen, dass die Aufzählung damit vollständig ist, gibt es noch die Adaptionen, die sich aus Spaß an der Freude ergeben, also Parodien oder Persiflagen. Hier werden neue Gesichtspunkte betont oder aufgezeigt, bzw. die Vorlage selbst durch den Kakao gezogen. Es geht hier nicht darum, ein Buch kennenzulernen, sondern es wieder zu erkennen. Man soll sich darüber amüsieren, was aus der Geschichte gemacht wurde. Helden werden zu Witzfiguren, Tragik zu Komik, bekannte Situationen werden in neue Zusammenhänge gestellt. Aus bekannten Situationen können sich neue Konstellationen ergeben oder beendete Geschichte weitergesponnen werden.

Was die Autoren und Zeichner der Comics zu beachten haben, ist immer, was sieht und weiß der Leser des Buches und was sieht und erfährt der Leser meines Comics. Gesetz den Fall jemand rutscht auf einer Bananenschale aus, beim Lesen des Buches erfährt man das in der Regel erst, wenn bereits gerutscht wird und sich der Gefallene das schmerzende Rückgrat reibt. Aber wann erfährt es der Leser des Comics? Sieht dieser bereits seit mehreren Panels eine Bananenschale auf dem Boden liegen, gab es eine Nebenfigur, welche eine Banane aß und keinen Abfall fand? Oder wird kein Boden gezeigt und plötzlich rutscht die Figur aus dem Bild. Negativ wäre es, wenn der Boden die ganze Zeit frei war und von einem Bild zum anderen plötzlich die Bananenschale daliegt, als ob sie sich in der Sekunde aus dem Nichts materialisiert hätte. (Ausnahme wäre eine Geschichte, in der die Handlung aus Situationen besteht, die absurd sind. Oder Science Fiktions-Geschichten, in denen tatsächlich aus dem Nichts etwas materialisiert werden kann).

In manchen Comics stehen, wegen einer einfacheren Handlung, die Bilder, bzw. die darin enthaltene Action, im Vordergrund (sogenannter „Schauwert“). In Literaturadaptionen kann man davon ausgehen, dass die Sprache bzw. das Wort im Mittelpunkt ist. Nicht durch Masse, sondern durch eine Handlung, die durch Bilder unterstützt wird.

Text und Darstellung unterstützen sich gegenseitig und sollten trotzdem alleine bestehen können. Der wichtige, immer wieder auftretende Unterschied, ist, dass Bilder interpretierbarer sind als geschriebene Worte. (Diese sind ebenfalls interpretierbar, je nachdem, wie der Leser sie in Gedanken hören möchte. Geschriebene Worte können wie gesprochene dem „Vier-Ohren-Modell“ von Prof. Dr. Friedemann Schulz von Thun unterliegen.) Bilder können Geschehnisse, Gefühle, Konflikte usw. ebenso darstellen wie Worte. Es ist nur die Frage, ob die jeweiligen Leser dies sehen, bzw., ob sie dasselbe sehen, wie andere Leser. Die Bildwelt erschließt sich durch einen Fundus an gemeinsamen virtuellen Erfahrungen des Zeichners und des Lesers. Es liegt daher am Zeichner, soweit es ihm möglich ist, seinen Bildern seine Aussage aufzudrücken. Um einem späteren Beispiel vorwegzugreifen, ein gezeichneter Schirm wird auf der ganzen Welt erkannt. Doch die Aussage, was, je nach dem wie er dargestellt wurde, damit ausgesagt werden soll, kann diskutiert werden. Ebenfalls wie man Bilder überfliegen kann und nur auf die Sprechblasen und Textblöcke achtet, so kann man ebenfalls in Büchern von Handlungspunkt zu Handlungspunkt springen. Viele Beschreibungen oder Informationen können dadurch nie in das Bewusstsein gelangen. Nur wenigen Lesern von „Per Anhalter durch die Galaxis“ ist das ganze Buch hindurch bewusst, dass Ford Prefect tatsächlich die ganze Zeit enervierend lächelt, da man ihn unbewusst viel zu sehr als Mensch, denn als Außerirdischen ansieht. Im Comic hat der Leser dies ununterbrochen vor Augen.

Eine andere Besonderheit könnte, dass bereits weiter am Anfang erwähnte Problem sein, den Leser nur schwer auf visuellem Weg überraschen zu können. Da der Leser selbst bestimmt, wie viel er in welcher Reihenfolge lesen möchte. Wer auch immer ein Buch als Comic adaptieren möchte, muss sich vorher überlegen, ob die in seinen Talenten gebotenen Mittel es adäquat umsetzen können. Das Buch muss ein, dem Comic entsprechender Erzählgestus haben. In seinem Buch „Grafisches Erzählen“ meint Will Eisner dazu: „Abgesehen von unerwarteten Wendungen im Verlauf der Geschichte bleibt es weiterhin eine Schwierigkeit, den Leser auf visuellem Wege zu überraschen. Comics lösen dieses Problem, indem sie den Charakter überraschen, mit dem sich der Leser gerade beschäftigt.“ (S. 58). Es wäre traurig, wenn dies bedeuten würde, dass der Erzähler und Zeichner den Leser nicht mehr überraschen könnte, oder nur Bücher zur Vorlage nimmt, die eine interessante Handlung ohne Action bieten. Dies bedeutet eher, dass der undisziplinierte, hin- und herspringende Leser sich selbst bestraft, wenn er vom Tod Bélitas nicht ebenso überrascht wird, wie Nestor Burma. Tardi hat es jedenfalls mehr als angemessen umgesetzt.

Auf die individuellen Techniken und Stile wurde ebenfalls bereits hingewiesen. Doch egal, was für ein Genie und Zeichentalent ein Künstler sein mag. Der Stil muss mit der dargestellten Geschichte harmonieren. Doch in den hier aufgeführten Beispielen, gibt es keines, dass diesem Anspruch überhaupt nicht entspricht.

Was die Person, welche eine literarische Vorlage adaptieren möchte, ferner zu beachten hat, ist, ob er die von ihm ins Auge gefasste Vorlage überhaupt adaptieren darf. Die Rechte auf ein geschriebenes Werk wird in Deutschland erst 70 Jahre nach dem

Tod des Schriftstellers frei gegeben. Sonst muss sich der Comic-Künstler um diese Rechte bemühen und unterliegt der Aufsicht derer, welche die Rechte inne halten.

Wichtig ist, dass eine Adaption mehr ist, als der Inhalt der Geschichte zu kürzen, die Bilder in Panels zu pressen oder den Text zu illustrieren. Es ist unbestreitbar, dass Comics leichter zu rezipieren sind als Bücher. Doch wenn aus der Vorlage etwas Eigenständiges entsteht und die Möglichkeit der Bilder genutzt wurden um darzustellen, was Worte nicht ausdrücken können, wird dieser Vergleich ad absurdum geführt. Denn nur dann, kann man dem Comic nicht vorwerfen, dass die Fantasie, welche die Bilder beim Lesen eines Buches entstehen lässt, vorweggenommen werden. Oder, dass die gezeigten Bilder enttäuschen. Allerdings sollten die Comic-Künstler die Vorlage ernst nehmen und respektieren. Eine Adaption kann nie absolut sein, denn entweder ist es ein neues Werk, oder eine schlechte Kopie, dennoch nie dasselbe wie seine literarische Vorlage.



## VI. Reihen

Gerade bei Literaturadaptionen finden sich im Bereich Comics viele Reihen. Regelmäßig erscheint z.B. „MAD“, eine Zeitschrift, die sich parodistisch verschiedenen Themen aus Kino, Fernsehen und auch Literatur annimmt.

In der Vergangenheit gab es die „Bildermärchen“ („Classics Illustrated Junior“), „Geschichten berühmter Abenteurer“, von Carlsen-Comics eine „Jules-Verne-Reihe“, in den sogenannten „Großen Goofy-Alben“ wurde Goofy zu einer bekannten Persönlichkeit, z.B. auch „Frankenstein“ und „Odysseus“, in der DDR wurden die „Weltberühmte Geschichten in Bildern“ heraus gegeben, in den 60ern eine Karl May-Reihe, des Weiteren gab es die „Weltbestseller“, „Die großen Detektive“, „Detektive, Gauner und Agenten“ und „Weltliteratur für junge Leser“.

### 1. Illustrierte Klassiker – „Jane Eyre“

Die Reihe „Illustrierte Klassiker“ ist wohl die bekannteste im Bereich Literaturadaptionen und ebenfalls auf dem Gebiet Comics. Man könnte auch sagen der „Klassiker“ schlechthin. Die ersten „Classic Comics“ erschienen in den USA im Jahr 1941. Ab 1947 wurden sie ab Band 35 in „Classic Illustrated“ umbenannt. Der letzte Band war „Faust“ (Nr. 167) im Jahre 1962. Danach erschienen nur noch die Nachdrucke, bis auch diese 1971 eingestellt wurden. Insgesamt wurden die „Classic Illustrated“ in über 30 Sprachen übersetzt. In Deutschland erschienen die ersten Hefte 1952. Bis heute gab es über 200 verschiedene Bände (also auch eigens in Europa produzierte) aus verschiedenen Verlagen.

Von „Hamlet“ über „Krieg der Welten“ bis „Peter und der Wolf“ wurde keine Sparte der Literatur vergessen. So weitreichend die Auswahl ist, genauso zahlreich sind die Zeichner, welche die Geschichten umsetzten z.B. Will Eisner, Mazan, Reed Crandall und Jack Kirby.

Das Ziel war ursprünglich mit dem Medium Comic die Literatur für „Nicht-Buch-Leser“ interessant zu machen. Gleichzeitig war es die Möglichkeit, Comics nicht grundsätzlich diffamieren zu können, denn es wurde dem „Schmutz und Schund“ etwas entgegengesetzt. Wobei andere Kritiker meinten, dass die Jugend die Originale lesen sollten. Es schien ein Mittler zwischen Buch und Comic zu sein. Und das eigene Motto, welches hinten auf den Heften steht, lautet: „Jede der schönen Ausgaben der ILLUSTRIERTE KLASSIKER Bücherei ist eine farbenprächtige, vollständige und genaue Nacherzählung der großen Werke der Weltliteratur.“

Diese Reihe war so erfolgreich, wie keine andere Comic-Serie. In Deutschland wurde sie zuletzt vom Hethke-Verlag aufgelegt. Inzwischen ist diese Reihe bereits wieder eingestellt worden, die einzelnen Hefte sind jedoch immer noch beim Verlag oder über den Secondhand-Handel beziehbar.

Die Beliebtheit des Romans „Jane Eyre“ ist dadurch begründet, dass er ein englischer Klassiker ist und daher ebenfalls eine populäre Vorlage für zwei Verfilmungen war.

### 1.1 Vorlage

Jane Eyre erzählt aus ihrem Leben. Als Vollwaise wird sie bei ihrem Onkel untergebracht. Nachdem dieser stirbt, wird sie von ihrer Tante und deren bevorzugten leiblichen Kindern abgeschoben und tyrannisiert. Als der Zustand unhaltbar wird, schiebt die Tante die kleine Jane in das Internat Lowood ab. Der Leiter ist ein bigotter Geistlicher, der im Namen der Erziehung an allem Lebensnotwendigen spart. Nach einer Epidemie werden diese Missstände erkannt. Auf Druck von Außen verbessert sich die Lage in der Schule. Jane wird dort Lehrerin. Als sie nach neuen Aufgaben sucht, kommt sie als Gouvernante auf das Schloss Thornfield. Sie unterrichtet das Mündel von Edward Rochester. Dieser ist ein verschlossener und verbitterter Mann. Sie verliebt sich heimlich in ihn. Jedoch nennt sie sich selbst eine „Närrin“ (Buch S. 213), da sie als Angestellte eine Stufe unter ihrem Herren und Arbeitsgeber steht. Währenddessen ist im Schloss regelmäßig ein unheimliches Lachen zu hören. Auch wird eines Nachts das Bett, mit dem darin schlafenden Schlossherren, in Brand gesteckt. Jane bemerkt dies rechtzeitig und kann ihn retten.

Mr. Rochester bemüht sich um die adlige Miss Ingram. Diese ist eine stolze und schöne Frau. Doch macht Edward Rochester Jane einen Heiratsantrag. Vor dem Traualtar wird bekannt, dass der Bräutigam bereits verheiratet ist. Es wird enthüllt, dass seine Frau eine Verrückte sei. Sie lebt im obersten Stock des Hauses und war diejenige, welche so unheimlich gelacht hatte. Er möchte mit Jane ohne Trauschein zusammen leben und durch Europa reisen. Doch, wer „... ein freies menschliches Wesen mit [...] eigenem Willen...“ (Buch S. 334) ist, der hat die Freiheit „Nein“ sagen zu können. Jane verlässt das Schloss, ohne jeglichen Besitz mitzunehmen. Verdreht und nervenkrank, wird sie von dem Pfarrer St.John Rivers und seiner Schwester aufgenommen. Sie lebt dort unter einem Pseudonym und wird Lehrerin des Ortes. Als Janes wahre Identität bekannt wird, erfährt sie, dass sie inzwischen von einem Onkel aus Übersee viel Geld geerbt hat und mit den Rivers verwandt ist.

St.John möchte sie als seine Frau nach Ostindien in die Mission mitnehmen. Sie lehnt ab, da er sie nicht wirklich liebt. „Er schätzt mich, so wie ein Soldat eine gute Waffe schätzt“ (Buch S. 528). Jane möchte nach Thornfield und Edward Rochester zurückkehren. Doch findet sie nur noch Ruinen vor. Sie erfährt, dass die Frau Rochesters das Schloss in Brand gesteckt hatte. Als er sie retten wollte, stürzte sie sich in den Tod, und er verliert in den Flammen eine Hand und das Augenlicht. Er und Jane heiraten. Als durch Zeit und Pflege ein Teil seines Augenlichts zurückkehrt, kann er seinen Erstgeborenen erkennen, welcher ihm in die Arme gelegt wird.

„Jane Eyre“ war der erste Roman der Schriftstellerin Charlotte Brontë. Sie wurde 1816 in dem Dorf Haworth in England geboren. Der Vater war Pfarrer. Nach dem Tod der Mutter kümmerte sich deren Schwester um die sechs Kinder. Trotzdem wurden die

fünf Mädchen in ein Internat gegeben, in dem ähnliche Zustände geherrscht haben müssen wie in Lowood. Zwei Schwestern Charlottes starben dort an einer Epidemie. Als sie erwachsen sind, fahren die drei Schwestern nach Brüssel, um Sprachen zu lernen. Der Wunsch ist, Lehrerin werden zu können. Doch geht dieser Traum nicht in Erfüllung. Die drei Schwestern veröffentlichen unter männlichen Pseudonymen Romane. Emily Brontë „Wuthering Heights“, Anne Brontë „Agnes Grey“ und Charlotte, nachdem „Der Professor“ abgelehnt wurde 1847 „Jane Eyre“.

Als ihre Geschwister gestorben sind, lebt Charlotte mit ihrem Vater allein, dessen Gehilfen sie schließlich heiratet. 1854 stirbt sie.

## 1.2 Am Comic beteiligte Personen

Trotz intensiven Recherchen keine Angaben möglich.

## 1.3 Literarischer Vergleich

Ganz Allgemein kann man schreiben, dass von dem Buch eine Art oberflächliche Zusammenfassung dargestellt wurde. zusätzlich scheint, jedenfalls für die deutsche Ausgabe, schlampig recherchiert worden zu sein. Statt „St. John“ ist der Name des Pfarrers „John“. Aus der Tochter „Lady Ingram“ wurde die Mutter der Töchter.

Von der Geschichte sind nur noch die groben Handlungsstränge erhalten. Was die Personen zu ihren jeweiligen Taten bewogen hat, ist in der Adaption Nebensache. Ebenfalls Nebensache ist, unter anderem, auf welche Weise St. John Jane Eyre als Jane Eyre erkennt. Es scheint zu genügen, dass er es irgendwann weiß. Die gesamte Handlung wurde zu einer ausschließlichen Liebesgeschichte, anstatt dem Plädoyer für die Gleichheit und Eigenständigkeit eines jeden Menschen.

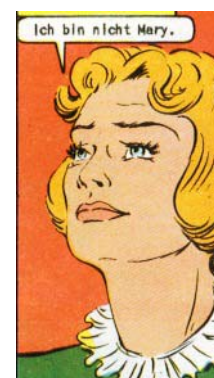
## 1.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Der Stil ist einfach und klar. Wenn man die Dynamik der Bilder genauer betrachtet, scheint man keinen Comic, sondern einen Bildband in der Hand zu halten. Die Bilder wirken steif und gestellt. Zusätzlich scheinen die Panels verschwommen zu sein. Ebenfalls scheint das Computer-Lettering nicht so ganz geglückt zu sein. Die Farben bestehen weitgehend aus kräftigen Pastelltönen.

In den meisten Bildern ist der Hintergrund als ein einheitliches Farbfeld gewählt. Falls der Hintergrund näher ausgearbeitet wurde, geschieht dies eher spartanisch.

Das Unterscheiden der Protagonisten geschieht mehr durch Frisur und Position, als durch differenziert ausgestaltetes Aussehen. Auch scheint Jane, blond, blauäugig und stattlich, zu schön. In der Vorlage wurde sie als äußerst zierlich und unscheinbar beschrieben, welche nur durch die Augen des verliebten Rochesters anziehend wirkte (Abbildung: S. 43, Ausschnitt aus Panel Nr. 5).



Adele, das Mündel Rochesters, sieht der Leser nur einmal aus der Ferne. Dies ist dadurch begründet, dass sie für die Handlung durch die Kürzung uninteressant wurde.

#### Einstellungen:

Man ist über die Örtlichkeiten der Handlung größtenteils im Unklaren gelassen. Eine der äußerst wenigen Totalen ist das Frühstückszimmer im Haus von Janes Tante. Hier hatte sich das Mädchen in eine, von Vorhängen umschlossene Nische zurückgezogen, um zu lesen. Dieser Raum wird in seiner gesamten Größe gezeigt, um dem Leser vorzuführen, dass Jane nirgends zu sehen ist. Thornfield wird erst von außen gezeigt, als es abgebrannt ist. Vorher weiß man allein durch den Text, wo Jane sich befindet.



Als Jane in einer Halbtotalen das Feuer an Mr. Rochesters Bett löscht und ihn durch das Wasser gleichzeitig weckt, wurde eine Halbtotale gewählt. Jane wirkt, als ob sie Balkonblumen gießen würde. Jegliche Dramatik wurde dieser Szene dadurch genommen.

In einer Halbnah-Aufnahme wird Rochester von seiner Frau angegriffen, als er sie der Öffentlichkeit vorstellt. Die Protagonisten sind hier Rotorange eingefärbt. Es scheint ein Omen auf das Kommende zu sein; auf das Feuer, in dem sie umkommen und er versehrt werden wird (Abbildung: S. 38, Panel Nr. 2).

Die kleinste Einstellung in diesem Band ist die Naheinstellung. Doch wurde dies unter anderem für Zusammenhänge innerhalb der Geschichte genutzt. Als (St.)John Rivers Jane den Heiratsantrag macht, denkt sie mit herabgesenkten, abgewendeten Kopf nach. Sie ist ihm abgeneigt. Anders bei dem zweiten Antrag Rochesters. Ihr Kopf ist zu ihm erhoben.

#### Perspektiven:

Der gesamte Band wird ausschließlich in der Normalperspektive dargestellt, obwohl das Auge des Leser sich Abwechslung wünschen würde.

#### Lautmalerei / Visuelle Metaphern:

Es gibt weder Lautmalereien noch visuelle Metaphern. Obwohl man es sich manchmal wünschen würde.

#### Tiefensprung:

Tiefensprung wurde gewählt, wenn Jane mit jemand Vertrauten in den Panels zu finden ist, mit ihrer Freundin in Lowood und später mit Edward Rochester. Es hat den

Anschein, als ob dadurch die enge Verbindung zwischen den Akteuren dargestellt werden sollte.

Schuss-Gegenschuss-Technik:

Diese Technik wurde bei dem Machtkampf zwischen dem Leiter der Schule und der Janes Lehrerin gewählt. Aufgrund eines völlig ungenießbaren Frühstücks, hatte diese gewagt Brot und Käse zu kaufen und als er es erfährt, verurteilt er dies auf schärfste. In Nahaufnahmen scheinen beide sich gerade in die Augen zu sehen. Auch im weiteren Verlauf dieser Szene wurde diese Einstellungsgröße beibehalten, wenn einer der beiden eine Behauptung aufstellte.

Sprechblasen:

Das Album scheint in zwei Ebenen eingeteilt. Die Textblöcke erzählen die eigentliche Handlung. Die Bilder mit den Sprechblasen sind die dazugehörigen Momentaufnahmen.

Das Lettering ist technisch eingefügt worden. Die Buchstaben haben zwischendurch Brüche und es unterstützt die Handlung auf keinste Weise.

### 1.5 Stellungnahme

„Jane Eyre“ ist vielleicht nicht eines der beispielhaftesten Comics der „Illustrierten Klassiker“. Vom Inhalt her bietet dieser Band nichts Neues. Durch die Kürzung des Textes nicht einmal das „Alte“. Zusätzlich gibt es an den Bildern nichts, was man mehrmals und immer wieder sehen möchte.

Man kann nicht abstreiten, dass die dargestellte Geschichte inhaltlich nicht ansprechend ist. Doch hat diese mit dem Tiefgang und Komplexität der Vorlage kaum noch etwas gemein. Doch ist sie unter anderem jugendfreier geworden, da nichts von der Vergangenheit Edward Rochesters bekannt ist oder dem Leid, dass Jane bei ihrer Flucht vor der ihren durchmacht. Dieser Band informiert über das Buch „Jane Eyre“, adaptiert es jedoch nicht.

Eines haben alle „Illustrierten Klassiker“ gemeinsam, sie können inhaltlich nicht überraschen. Doch wenn es lebendig umgesetzt wurde, oder man unkritisch herantritt, könnte der unbedarftere Leser denken, seine Allgemeinwissen damit erweitern zu können.

## **2. Walt Disneys Lustige Taschenbücher – „Die Leiden des jungen Ganthers“<sup>11</sup>**

Wer kennt sie nicht, die „Lustigen Taschenbücher“, von denen auch die älteren Bände immer wieder aufgelegt werden. Wer sich näher mit den darin enthaltenen Geschichten beschäftigt, wird feststellen, dass die meisten von italienischen Autoren und

---

<sup>11</sup> Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 194, Seite 97 / Originaltitel: „Paperino i dolori di un giovane papero“

Zeichner stammen. In Italien hießen die ersten Micky-Maus Hefte „Topolino“, diese wurden nach dem zweiten Weltkrieg zu einem dicken Taschenbuch. Das Novum daran ist, Bildergeschichten in handlicher Form lesen zu können, was vorher der Hochliteratur vorbehalten war. Bereits in den Fünzigern waren die in Italien produzierten Geschichten derart umfangreich, dass die Hälfte aller nicht in Amerika produzierten Comics von dort stammten. 1967 veröffentlicht der deutsche Ehapa-Verlag das erste „Walt Disney Lustiges Taschenbuch“. Inzwischen gibt es in Deutschland über 300 Bände und mit mehreren Geschichten pro Band ergibt das eine nicht gerade geringe Anzahl.

Seit Beginn dieser Reihe bestehen deren Versionen und Einbeziehung von geschichtlichen Ereignissen, Phänomenen, Kultur, Kino und ebenso Literatur.

Es wurden unzählbar viele verschiedene Varianten von Graf Dracula gezeichnet, unermesslich viele Erklärungen über das Vorhandensein des Yetis gefunden und neue Erkenntnisse über Aliens entdeckt. Donald lebte „Unter Wölfen“ (Nr. 286) und es gibt zwei Versionen von „Vom Winde verweht“ (Nr. 117 und Nr. 221). Regelmäßig trifft man auf Sherlock Holmes Zorros und die mythische Gegend Auralon kann als Gegenstück zu Tolkiens Mittelerde gelten. Die städtischen Bühnen Entenhausens präsentieren des öfteren ihre Theaterstücke, z.B. „Scapins Streiche“ von Molière (Nr. 213). „Der Prinz von Dückenmark“ (Nr. 53), „Die verlorene Welt“ (Nr. 213), „Es ist wichtig Ernst zu sein“ (Nr. 209), Calvinos „Der geteilte Visconte“ (Nr. 193), „Der vorletzte Mohikaner“ (Nr. 218) und „Edgar Allen Maus erzählt...“ Diese Aufzählung an Parodien und Persiflagen könnte man beliebig Seite um Seite fortsetzen, um nur einen kleinen Teil erwähnen.

Im Jahre 2001 kam eine Sammelband mit dem Titel: „Die göttliche Entenkomödie und andere Streifzüge durch die Weltliteratur“ heraus. Die sieben ausgewählten Werke sind „Krieg und Frieden“ (1986), „Micky Maus – Das Inferno“ (1950), „Sir Goofy, Ritter der Tafelrunde“ (1976), „Die Legende von Donaldin Hood“ (1960), „Die Donaldisee, wie sie wirklich war“ (1961), „Duckullivers Reisen“ (1984) und „Onkel Dagobert – In acht Tagen um die Welt“ (1961).

Die „Leiden des jungen Werther“ wurden gewählt, da sie eines der bekanntesten und auch beliebtesten Werke Goethes adaptiert.

## 2.1 Vorlage

„Die Leiden des jungen Werther“, ein Roman des „Sturm und Drang“ war eines der meist gelesenen Bücher seiner Zeit. Wenn auch mit dem traurigen Ruhm, dass viele Männer, bekleidet mit blauer Jacke und gelber Weste, Selbstmord begingen. Johann Wolfgang von Goethe schrieb dieses Buch anhand einer tatsächlichen unglücklichen Liebe. Es ist überwiegend ein Briefroman, erst gegen Ende, als Werther den Selbstmord plant, und er darum weniger Briefe schreibt, muss der Autor auf Aussagen der anderen Beteiligten zurückgreifen.

Wilhelm Werther verliebt sich in Lotte. Allerdings ist diese mit Albert (glücklich) verlobt. Trotzdem verbringt Werther Zeit mit ihr, ist ihren jüngeren Geschwistern wie ein Bruder und freundet sich mit Albert an. Schließlich reißt sich Werther aus dieser Konstellation heraus und geht an einen neuen Ort, zu einer neuen Stellung. Doch findet er dort weder Glück noch Ruhe. Er kehrt zu Lotte zurück und die Situation verschärft sich, da sie inzwischen mit Albert verheiratet ist. Lottes Herz scheint beiden Männern zu gehören, aber der größere Teil bleibt bei Albert und Werthers Gemütszustand erschüttert sie. An Weihnachten erschießt sich Werther, mit dem Wissen, dass er Lotte im Paradies wieder treffen wird.

Johann Wolfgang von Goethe wurde 1749 in Frankfurt am Main geboren. Er studierte Recht in Leipzig und veröffentlichte seine ersten Bücher. Er schließt sein Studium in Straßburg ab. 1774 erscheint „Die Leiden des Jungen Werther“. 1775 verlobt Goethe sich mit Lili Schönemann und trifft auf Charlotte von Stein. Er entwickelt den „Urfaust“ und beginnt mit „Egmont“. 1776 tritt er in den weimarschen Staatsdienst ein. Er macht Reisen in die Schweiz, Thüringen und reitet durch den Harz. 1782 erhält Goethe das Adelsdiplom. Neben dem Schreiben ist Goethe Sammler von Kunstgegenständen und beschäftigt sich unter anderem mit Anatomie, Botanik, Kunst und der Farbenlehre. Bei einer Reise durch Italien beendet er „Egmont“ und arbeitet an „Faust“. 1788 befreundet er sich mit Friedrich Schiller und trifft Christiane Vulpius, welche er schließlich 1806 heiratet. Im Jahr 1807 beginnt er mit „Wilhelm Meisters Wanderjahre“. Goethe lernt Beethoven kennen. 1828/29 wird „Faust“ in Braunschweig uraufgeführt. Am 22. März 1832 stirbt Johann Wolfgang von Goethe in Weimar.

## 2.2 Am Comic beteiligte Personen

Text: Osvaldo Pavese

Zeichnung: Guido Scala

Über die Internetseite „<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/inducks/>“ ist es möglich über den jeweiligen Comic Code (hier: „J-1930“), der jede Geschichte aus Entenhäusern eindeutig identifiziert, herauszufinden, wer Zeichner oder Szenarist ist.

Einige der gemeinsamen Werke beider sind ebenfalls Adaptionen literarischer Vorlagen: „Heimfahrt auf Umwegen“ (Nr. 70), „Dollivers Reisen“ (Nr. 119), „Donald ... und die Räuber“ (Nr. 200) oder die Trilogie „Der magische Ring“ (Nr. 148) mit „Das Gold der Diebelungen“, „Kriemundels Zaubertrank“ und „Der Kampf um den magischen Ring“.

## 2.3 Literarischer Vergleich

Bereits auf der ersten Seite der Geschichte ist der Hinweis zu finden: „In (allzu) freier Anlehnung an den Roman von Johann Wolfgang von Goethe ...“ (Comic S. 97) Die Hauptpersonen sind Ganther (Donald Duck), Daisylotte (Daisy Duck) und Gustalbert (Gustav Gans).

Man steigt nicht sofort in die Geschichte ein, sondern es gibt eine Rahmenhandlung. Donald streitet sich mit seinen Neffen, woraufhin er beweisen muss, dass er sehr wohl Bücher liest. Er erwischt im Buchregal Goethes Werther und schläft darüber ein. Einer seiner letzten Gedanken im Wachzustand ist: „... Ach, waren das herrliche Zeiten! So viel Liebe und so wenig Arbeit!“ (Comic S. 100).

Wie Werther verlässt Ganther einen Ort wegen einer unglücklich verlaufenen Lieb- schaft. Ganther nimmt sich vor, sich nie wieder zu verlieben, während Werther statt dessen seinem Bruder schreibt: „... halte ich mein Herzchen wie ein krankes Kind; jeder Wille wird ihm gestattet.“ (Buch S. 9) Doch egal, was sich Ganther vornimmt, am Brun- nen begegnet er einem anmutigem Geschöpf (er wird von Amors Pfeil getroffen): Dai- sylotte. Werther, der sich dort regelmäßig aufhält, trifft am Brunnen „nur“ ein Dienst- mädchen, der er, während diese errötet, seine Hilfe anbietet. Erst später, macht er dort mit Lotte und einer ihrer Schwestern eine Rast. Ganther bietet Daisylotte ebenfalls sei- ne Hilfe an „Darf ich’s wagen, Arm und Geleit Euch anzutragen?“<sup>12</sup> (Comic S. 103), die diese bereitwillig annimmt. Doch mit der Donald eigenen Tölpelhaftigkeit, welche ihn auch als Ganther nicht zu verlassen scheint, verschüttete er erst das Wasser, dann dreht jemand zum Scherz den Hahn am Gefäß auf, worauf das gesamte Wasser aus- läuft. Ganther holt erneut Wasser holt, um mit einem Frosch zurückzukommen (wieder ein Scherz dieser „dritten Person“) und ein weiteres mal Wasser schöpfen muss. In- zwischen ist es Abend geworden (Daisylotte wohnt, wie Lotte, außerhalb), doch Daisy- lotte erlaubte ihm am nächsten Tag wieder zu kommen. Ganther ist „der glücklichste Mensch auf Erden!“ (Comic S. 106).

Am nächsten Tag kommt Ganther zu Daisylotte auf Besuch, doch diese lässt ihn al- lein mit ihren Geschwistern zurück. Denn sind diese beaufsichtigt, kann sie sich mit ihren Freundinnen treffen. Spätestens hier entdeckt man, dass Daisylotte vom Charak- ter das Gegenteil von Lotte ist. Lotte opfert sich für jeden auf, ist der perfekte Mutterer- satz ihrer Geschwister, besucht Alte, Kranke und Sterbende. Daisylotte sucht ihren Vorteil und Vergnügen, außerdem erfährt Ganther weder von ihr, noch von jemand anderen, dass sie bereits verlobt ist.

Auch in den folgenden Tagen findet Ganther keine Zeit mit Daisylotte allein zu sein. Er wäscht Geschirr, plättet Wäsche, hackt Holz, bäckt Brot und liest ihrem Großvater vor. Und immer, wenn er ihr das „Wichtige“ sagen will, ist sie zu erschöpft und als sie darum nachfragt, ist er nicht mehr in der Verfassung mit ihr zu reden. Eines Tages schenkt ihm Daisylotte das Lesezeichen (wahrscheinlich ein Hinweis darauf, dass Wer- ther in der Vorlage äußerst belesen ist) ihres Großvaters und sie stehen im strahlenden Vollmond, während in der Unterhaltung das Thema „Sehnsucht“ zur Sprache kommt. Hier erfährt Ganther schließlich, dass ihre Sehnsucht ihrem Verlobten Gustalbert gilt, welcher am nächsten Tag zurück kommen wird.

Ganther verzweifelt, er geht hinaus in die Natur und klagt dieser sein Leid: „Ach, wie weh ist mir ums Herz! Meine Angebetete einem anderen versprochen! Schluchz! Gustalbert! In dem Gedanken liegt die Hölle!“ (Comic S. 111). Während Werther von

---

<sup>12</sup> Zitat aus Goethes Faust



Anfang an darum weiß, Lotte nie besitzen zu können, gibt sich Ganther jedoch nicht geschlagen.



Er möchte um das Herz Daisyottes kämpfen. Aber Ganther ist Donald, oder Donald ist Ganther, er hat gegen Gustalbert, bzw. Gustav, keine Chance. Egal, was er auch versucht, Gustalbert ist der Nutznießer und Daisylotte hat nur Augen für ihn und sein

Glück (Abbildungen: S. 113 Panel Nr. 3). Auch Gustalbert hat das gegenteilige Gemüt Alberts. Er ist, wie Daisylotte, selbstsüchtig und Ganther hat bei ihm keinen Wert, während Albert Werther als Freund schätzt und ihn, nahezu übermenschlich, neben Lotte duldet.

Als Ganther bei den Hochzeitsvorbereitungen helfen soll, platzt ihm der Kragen. Er reitet im Gewitter davon „Ach teures Ross! Ach wie sehr ich leide!“ (Kommentar vom Pferd hierzu: „Puh! Kann er denn nicht auch zu Fuß leiden?“ (beides: Comic S. 115)). Sein Entschluss ist, seine „Qualen, [s]mein Leiden [zu] ertränken, in diesen wilden Wogen!“. Woraufhin sein Pferd ihm einen „Guten Flug“ (beides: Comic S. 116) wünscht, Ganther auf einem, im Fluss treibenden, Baumstamm landet und ohnmächtig ans Ufer treibt.

Ab hier trennt sich die Geschichte anscheinend vollends von ihrer literarischen Vorlage. Allerdings verlässt Werther Lotte und Wahlheim ebenfalls. Ganther wird von einer vornehmen Dame (Gitta Gans) und ihrem Oheim (Dagobert Duck) aufgenommen. Da der Oheim Verleger ist, erhält Ganther Arbeit in der Druckerei. Doch wie Werther getrennt von Lotte, hat Ganther ständig das Bild seiner Geliebten von Augen und daher bei seiner Arbeit keinen Erfolg. Er weiß nur noch einen Ausweg: „Ich will ihr mein Herz öffnen, bevor es zerbricht.“ (Comic S. 121). Tag um Tag und Nacht um Nacht, schreibt er Daisylotte. Da der Brief jedoch so lang ist, dass sie diesen bestimmt nie lesen würde, schmeißt er alles in den Papierkorb. Die Reinemachefrau hebt das Werk Ganthers jedoch auf, um es als Verpackungsmaterial zu nutzen. Gitta beginnt es zu lesen und wird zu Tränen gerührt (wie wahrscheinlich viele, die den Original-Werther lesen). Während sie vorliest, steht das Dienstpersonal schluchzend um sie und als Dagobert kommt wittert er ein Geschäft. Gitta gelingt es, dass er mit Ganther einen fairen Vertrag schließt. „Und schon bald versinkt die ganze Stadt in einem Meer von Seufzern und Tränen.“ (Comic S. 129) Ganther und Dagobert werden berühmt, es entsteht ein Fortsetzungsroman mit dem Titel „Die Leiden des jungen Ganthers, Teil II“ (Comic S. 130) und eine Bühnenversion wird geschaffen.

Nach Jahren ist Ganther ein gemachter Mann und erst als er das Lesezeichen wieder findet, denkt er wieder an Daisylotte. Er muss sie wiedersehen. Daisylotte hat sich

inzwischen in ein „dickliches Ekel“ (Comic S. 135) verwandelt, welche Gustalbert alles an den Kopf wirft, das sie finden kann, und der entsetzt flüchtende Ganther bekommt ein Wellholz an den Kopf.

Hierauf wacht Donald wieder auf. Als kurz darauf Daisy zu Besuch kommt, wird sie von Donald mit Daisylotte verwechselt und er beleidigt sie aus Versehen. Aus Wut schleudert sie ihm ihre Tasche an den Kopf.

## 2.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Im typischen Stil der Geschichte mit Entenhausen und den Ducks im Vordergrund ist auch der Roman „Die Leiden des jungen Ganthers“ dargestellt. Ein Kenner dieses Metiers würde mit Sicherheit Unterschiede zwischen den Zeichnungen von Guido Scala und Carl Barks (dem Erfinder Donald Ducks) entdecken. Dem „normalen“ Leser wird die Erkenntnis eine lustige Geschichte vor sich zu haben genügen.

Einstellungen:

Totale wurden genutzt um die verschiedenen Örtlichkeiten vorzustellen z.B. das Haus Daisylottes. Sie erscheint das erste mal in einer Totalen, welche den Marktplatz mit Brunnen zeigt. Ganther ist noch im Hintergrund, doch bereits im nächsten Panel wird sein Blick auf sie fallen. Dramatisch ist die Totale, auf der Ganther über die Klippen in den reißenden Fluss stürzt.

Die übliche Einstellung ist die Halbtotale. Donald schleppt das Wasser Daisylottes, er bemüht sich Gustalbert auszustecken und er erinnert sich, anhand des Lesezeichens, an Daisylotte zurück. In Naheinstellung wird der verzweifelte Ganther gezeigt, und wenn er an Daisylotte denkt, erscheint ihr Gesicht in Großaufnahme in seinen Gedanken(-blasen).

Visuelle Metaphern:

Die „Lustigen Taschenbücher“ sind voll davon. Diese Geschichte ist keine Ausnahme. Amor mit Pfeil und Bogen, sichtbares Herzklopfen, wachsende Herzen, „Schmerzsterne“ und ein „genauer“ Blick (eine gestrichelte Linie) sind vertreten.



Seitenaufteilung:

Die Seiten sind auf maximal sechs Panels ausgelegt. Doch kaum eine Seitenaufteilung ist gleich. Manche Bilder „kippen“, manche sind durch eine runde Form hervorgehoben, manch kleine sind inmitten größerer Panels integriert,... Die runden Panels wurden dann genutzt, wenn einer der Protagonisten fokussiert wird. So wird Ganther am Anfang in hohem Bogen aus einem Haus geworfen und landet dann in einem runden Panel schmerzhaft auf dem Boden (Abbildung: S. 111, Panel Nr. 3).

Tiefensprung:

Daisylotte und Ganther stehen sich im Mondschein gegenüber. Er „schmachtet“ sie



an und Bild für Bild rücken sie und der Mond näher. Solange bis der Name „Gustalbert“ fällt, und während Donald geschockt ist, der Mond Risse bekommt (Abbildung: S. 110, Panels Nr. 2 bis 4).

## 2.5 Stellungnahme

Auf die Rahmenhandlung hätte man verzichten können, die Geschichte wäre ohne sie ausreichend abgeschlossen.

Es ist schön, dass die Charaktere der bekannten Disney-Figuren nahezu beibehalten wurden, wie das ewige Glückskind Gustav, der geldsüchtige Dagobert und natürlich Donald, der immer Pech hat. Schade ist nur, dass Donald nie eine blaue Jacke mit gelber Weste, wie in der Vorlage mehrfach erwähnt, trägt.

Natürlich fehlen hier die Dialoge, die Verzweiflung, welche sich durch den ganzen Roman zieht, ebenso die Naturbeschreibungen, alle Andeutungen, welche das traurige Ende bereits am Anfang erahnen lassen. Doch diese Anforderung kann man an kein „Lustiges Taschenbuch“ stellen, dass den Wunsch hat, den Leser zu unterhalten.

## VII. Romane

Exemplarisch werden vier Romane vorgestellt.

Zusätzlich erwähnenswert ist z.B. „Dorian“. Eine Erzählung nach Motiven von Oscar Wildes „Das Bildnis des Dorian Gray“ und Clive Barkers „Menschliche Überreste“. Reinhard Kleist hat bereits für „Lovecraft“ 1996 den „Max-Und-Moritz-Preis“ des „Erlanger Comic-Salons“ erhalten. Ein anderer Comic ist „Die Ballade von Typhoid Mary“, nach einem Roman von Jürg Federspiel. Von Friedrich Dürrenmatt wurden gleich zwei Bücher adaptiert. Einmal „Der Richter und sein Henker“ von einer Schweizer Schulklasse und „Der Besuch der alten Dame“ von Felix Loser.

Vergriffen ist der dreibändige Comic „Hannah“ nach dem Roman von Paul-Loup Sultizer, dem der Autor die abenteuerliche Lebensgeschichte der Helena Rubinstein zugrunde gelegt hat. Ebenso „Erehwon – oder die Reise nach Nirgendwoia“ nach dem Roman von Samuel Butler, „Faust“ von Falk Nordmann und „Woyzeck“. Der Zeichner des letztgenannten war Dino Battaglia (1923 – 1983), der auf Adaptionen spezialisiert war. Unter anderem hat er ebenfalls „Die Maske des roten Todes“ von Edgar Allen Poe und „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann adaptiert. „Wilhelm Tell“ gibt es als dreisprachigen „Eurocomic“.

### 3. Briefe aus meiner Mühle

Eine Adaption im typischen franco-belgischen Stil. Die einzige ihrer Art und zusätzlich von einem Werk, das, zumindest in Frankreich zur Hochliteratur zählt. Die „Briefe aus meiner Mühle“ dürften eine der ersten Adaptionen an Hochliteratur gewesen sein, die aus Interesse an einem Buch entstanden ist, dass der Comiczeichner wahrscheinlich selbst sehr schätzte. Vermutlich hatte der Comiczeichner Spaß an der Umsetzung und wollte die Schönheit der Geschichte Daudets präsentieren.

#### 3.1 Vorlage

Der Schreiber dieser Briefe war Alphonse Daudet (1840 – 1897). Bereits zu seinen Lebzeiten wurde er in ganz Europa gelesen und „Lettres de mon moulin“ zählt zu seinen bekanntesten Werken. Es sind insgesamt 25 Kurzgeschichten, Prosaballaden, Volkslegenden, ... vornehmlich aus der Heimat des Dichters; aus der Provence. Er selbst nannte sein Werk „Eine sonderbare Mischung aus Phantasie und Realität“ (Klappentext des Buches). Tatsächlich fühlt man sich in seine Geschichten hineingezogen, man erlebt sie mit, sieht die Beteiligten vor sich und alles wird real. Ob eine von Geistern gehaltene Weihnachtsmesse oder die Ziege des Monsieur Seguin, welche mit ihrem Besitzer über ihren Wunsch nach Freiheit diskutiert. Warum nicht? Wenn es Daudet beschreibt, wird es greifbar.

Die Originalmühle steht in Fontvieille und wurde 1935 dem Dichter gewidmet.

### 3.2 Am Comic beteiligte Person

Mittéi (Pseudonym für Jean Mariette) lebte von 1932 (Lüttich) bis 2001. Bereits 1950 erschien eines seiner ersten Werke „Die silbernen Boliden“ nach einem Szenario von Greg. Er war an der Reihe „Mausi und Pauli“ beteiligt und übernahm diese 1969 von Dino Attanasio. Auch war er Assistent von Cuvelier, Walthéry und Tibet. Unter einem weiteren Pseudonym, Hao, zeichnete er ebenfalls für „Die Abenteuer der Minimenschen“. Zusätzlich war er ein, vor allem in seiner Heimatstadt Lüttich, bekannter Aquarellmaler.

### 3.3 Literarischer Vergleich

Bereits 1978 erschien Mittéi's Version von Alphonse Daudets „Briefe aus meiner Mühle“, doch erst 1995 als deutsche Ausgabe. Der aus dem Buch in den Comic übernommene Text ist nahezu identisch, Unterschiede können durch die Übersetzung aus dem Französischen erklärt werden.

Doch wenden wir uns den sechs adaptierten Geschichten selbst zu.

#### 3.3.1 „Die drei stillen Messen“

An Weihnachten, muss der Priester des Schlosses Trinquelage um Mitternacht drei Messen hintereinander lesen. In einem Jahr des 17. Jahrhunderts wird der Priester Don Balaguère vom Teufel, der die Gestalt des Messdieners Carrigou angenommen hat, verführt. Jedes mal, wenn das Glöckchen zur Messe läutet, vergisst er die Messe und denkt an den Festschmaus, welcher danach stattfinden wird. Bei der ersten Messe geht noch alles gut, bei der zweiten entspinnt sich ein Wettstreit zwischen dem Kaplan und seinem Messdiener, wer schneller die Messe zelebrieren kann und die dritte wird schließlich ohne Worte abgehalten und gekürzt. Keiner der Messbesucher weiß, wann er sich zu setzen hat oder aufstehen muss. Schließlich finden sich alle beim Festgelage wieder und es wird nach Herzenslust geschmaust, getrunken und gefeiert.

In derselben Nacht allerdings, wird der Priester von einer Herzattacke getroffen und gelangt in den Himmel. Da er aber Gott um eine Christmette betrogen hat und auch keine Buße mehr tun konnte, muss er nun 300 Weihnachtsmessen halten und mit ihm alle, welche wegen ihm ebenfalls gesündigt haben. Bis heute kann man in den Ruinen des Schlosses von Trinquelage zur Weihnachtszeit einen Priester die Weihnachtsmesse zelebrieren sehen. Daudet führt in seinem Buch noch einen mutigen Winzer als Zeugen an.



Erwähnenswert bei der zeichnerischen Umsetzung ist nicht nur die Gier in den Augen von Don Ballaguère, das tatsächlich verführerische Essen oder die Irritation der Messebesucher. Dem kleinen Messdiener Garrigou in seinem roten Gewand und dem Spitzenüberwurf, der auf der ersten Seite mit

kindlicher Freude seinem Pater von den Geschehnissen in der Küche berichtet, stehen auf der zweiten Seite bereits die Haare seines gescheitelten Ponys etwas nach oben. Doch erst auf der dritten ist es deutlich, hier ist es keine Andeutung mehr, es sind die Hörner des Teufels und es ist auch keine kindliche Unschuld mehr zu entdecken, sondern freches Verlangen danach den Priester, und wenn möglich alle, zur Völlerei zu verführen (Abbildung: S. 6, Panel Nr. 5).

### 3.3.2 „Der Unterpräfekt im Grünen“

Auf einer Dienstreise bemüht sich der Unterpräfekt in seiner Kalesche eine Rede zu formulieren. Da dies nicht fruchtet, steigt er schließlich aus und bemüht sich ohne Kutschengeschaukel und außerhalb der brütenden Hitze, im Schatten eines Wäldchen mit den Formulierungen voranzukommen. Doch die Natur verschwört sich gegen ihn und verführt ihn mit all ihrer Schönheit und Reizen. Als die Bediensteten ihren Herrn suchen, liegt er ohne Frack, in Hemdsärmeln im Gras und „macht Verse“ während er „an einem Veilchen kaut“ (beides: Buch S. 135).

Was für Verwandlungen gibt es in dieser Geschichte? Der Präfekt am Beginn niedergeschlagen und zerknirscht in seiner Kutsche und am Ende befreit und locker im Grase liegend. Die Vögel, allen voran ein Wiedehopf, welche sich erst schüchtern und dann immer vorlauter unterhalten, wer es denn wäre, der in ihr Revier „eingedrungen“ ist. Die Veilchen, welche sich erst fürchteten und sich dann wünschen, dass man an ihnen riecht und schließlich scheint sich die ganze Natur nur um den Präfekten zu drehen. Gab es je ein friedlicheres Bild? (Abbildung: S. 15, Panel Nr. 2)



### 3.3.3 „Der Pfarrer von Cucugnan“

... ist unglücklich darüber, dass seine Herde nicht beichtet und sich inzwischen sogar auf den Hostien Staub befindet. Sein größtes Anliegen vor dem Herrgott ist es daher, nicht zu sterben, bevor nicht alle Cucugnaner wieder zu Gott zurück gefunden haben. Gott erhört dieses Flehen und eines Nachts findet sich Pfarrer Martin bei Petrus an der Himmelstür wieder. Hier bittet er darum zu erfahren, wer denn aus Cucugnan ins Paradies kommen würde. Petrus entspricht seinem Wunsch. Doch es stellt sich leider heraus, dass „nicht mehr Cucugnaner als Gräten in einer Pute“ (Buch S. 104) in Petrus Buch zu finden sind. Bestürzt begibt sich der Pfarrer zum Tor des Fegefeuers, leider dasselbe Ergebnis. Verzweifelt fragt er noch bei der Hölle nach, um dort tatsächlich alle zu entdecken. Wieder daheim berichtet er in seiner Predigt, was er erlebt hat. Innerhalb einer Woche, ging jeder zur Beichte und am Ende, fand jeder im Ort an der Seite des Pfarrer Martin, seinen Weg ins Paradies.

Das Mienenspiel des Pfarrers muss man näher betrachten. Er ist einem ehemaligen Pfarrer von Chératte nachempfunden (daher die für da 19. Jahrhundert etwas unübliche Brille). Egal ob der Schalk in seinem Gesicht, als er sein Erlebnis auf der Kanzel

erzählt, die Neugierde gegenüber Petrus, die wachsende Verzweiflung, als er erkennt, dass seine Gemeinde weder im Paradies noch im Fegefeuer ist oder die Vehemenz, mit der er seinen „Schäfchen“ die Leviten liest.



Sonst entspricht die Umsetzung der Geschichte den üblichen Vorstellungen. Petrus ist ein freundlicher Mann mit Heiligenschein, Schlüssel und Rauschbart (Abbildung: S. 17, Panel Nr. 3). Das Paradies ist voller Edelsteine, einen goldenen Springbrunnen und musizierender Engel und die Hölle ist ein großer Glutofen mit behaarten, hässlichen Teufeln, welche die obligatorischen Hörner besitzen. Die Wege im Jenseits sind mit fast allem bestückt, das von Daudet erwähnt wurde. Man findet Feuerflammen, giftige Schlangen und Dornbüsche.

### 3.3.4 „Meister Cornilles Geheimnis“

Daudet bekam eine Geschichte aus der Zeit erzählt, in der die Dampfmühlen die Windmühlen ablösen.

Die Windmühlenbesitzer wurden arbeitslos, nur Meister Cornille führt noch regelmäßig seinen Esel mit Kornsäcken durch das Dorf. Aber er ist wunderlich geworden, nicht einmal seine Enkelin, eine Waise, darf ihn besuchen. Als sich diese jedoch verliebt und der Vater ihres Bräutigams (Querflötenspieler und Erzähler der Geschichte) mit Meister Cornille reden möchte, wird ihm die Tür der Windmühle vor der Nase zugeschlagen. Doch das junge Paar gibt nicht auf und geht selbst zur Mühle. Dort ist im Moment niemand, sie brechen ein und lüften dadurch das Geheimnis. In der Mühle wurde schon seit langer Zeit kein Korn mehr gemahlen und die Mehlsäcke waren mit Gips gefüllt. Das ganze Dorf bekommt Mitleid mit dem alten Meister Cornille, der sich bemüht hat das Ansehen seiner Mühle zu erhalten und bringt ihm wieder Korn zum mahlen. Bis zu seinem Tod hat er wieder Arbeit und diese Mühle wurde als einzige nicht abgerissen. Daher konnte Daudet diese erwerben.

Wieder kann man hier sein Augenmerk auf ein Mienenspiel richten und zwar auf das des Meister Cornilles. Die Bestürzung und Wut, als er erkennt, dass die Dampfmühlen die Windmühlen ablösen und er seine Arbeit verliert. Seine Verbitterung und Zurückgezogenheit (Abbildung: S. 26, Panel Nr. 4), die Verzweiflung und Scham, als sein Geheimnis entdeckt wird und am Ende der Geschichte die Freude, als es wieder etwas zu arbeiten gibt.



### 3.3.5 „Die Ziege des Herrn Seguin“

„Herr Seguin hatte niemals Glück mit seinen Ziegen.“ (Comic S. 31). So sehr er sie auch hegt und pflegt, immer zieht es sie in die Berge und sie werden schließlich vom Wolf gefressen. Bei seiner siebten Ziege bemüht sich Seguin darum seinen Kopf durchzusetzen und die Ziege zu retten. Doch diese entkommt und sie erlebt eine Freiheit, die nicht schöner sein kann. Erst am Ende des Tages graute es ihr langsam, was sie getan hatte. Doch die Hornstöße des Herrn Seguin, mit der er versuchte sie nach Hause zu locken, sind bereits zu weit entfernt. Der Wolf kommt doch, die Ziege kämpft lange und hat den Ehrgeiz eine Nacht lang Widerstand zu leisten. Was auch gelingt, sie wird erst am nächsten Morgen gefressen.



Mit der inzwischen bekannten Manier sind hier wieder die Gesichter und Charaktere sehr gut getroffen. Das Erstaunen, wenn Seguin von seiner Ziege angesprochen wird (Abbildung: S. 31, Panel Nr. 6), die Dickköpfigkeit, wenn beide versuchen ihren Willen durchzusetzen und die Gier des Wolfes. Ebenso ideal ist die Natur getroffen, die ähnlich paradiesisch ist, wie das Wäldchen des Unterpräfekten. Man versteht die Ziege, dass sie alle Vorsicht fahren ließ, um das zu sehen und zu erleben. Doch warum muss diese Geschichte so traurig enden?

Im Buch gibt Daudet die Erklärung; er möchte einen Freund davor warnen, vor lauter Freiheitsliebe einen Fehler zu begehen.

### 3.3.6 „Das Elixier des Paters Gaucher“<sup>13</sup>

Ein Pfarrer bietet Daudet einen Likör an und erzählt ihm gleichzeitig die Entstehungsgeschichte dieses edlen Tropfens (Daudets „... Magen war davon ganz durchsonnt“ (Buch S. 217)).

Das Kloster der Prämonstratenser ist dem Zerfall nahe. Die Gemäuer zerbröckeln, das Dach ist undicht, es gibt keine Glocke mehr, die beiden Kühe des Ordens sind mager und ebenso die Mönche und der Abt, dessen Stab ohne Gold und dessen Mitra mottenzerfressen ist. Ein Klosterbruder, welcher als einfältig gilt, Bruder Gaucher, war von einer „alten Irren“ (Comic S. 38) bis zu seinem zwölften Lebensjahr aufgezogen und danach von den Mönchen aufgenommen worden. Im Kloster ist er der Kuhhirte und wird von allen belächelt. Doch er hat die rettende Idee einen Likör herzustellen, dessen Rezept er von seiner Ziehmutter erlernt hatte. Tatsächlich geht es dem Kloster bald darauf wieder gut.

Doch die Likörherstellung hat auch seine schlechte Seite. Pater Gaucher findet am Abschmecken des Likörs zu großen Gefallen. Da das Kloster auf den Verkauf dieses Getränks angewiesen ist und es sonst niemand beherrscht, es zu vervollkommen, bleibt dem Abt nur eine Möglichkeit übrig. Bereits während der Abendmesse, wenn Pater Gaucher beim Abschmecken seine Seele zum Wohle des Klosters opfert, wird

<sup>13</sup> Titel im Buch: „Das Elixier des ehrwürdigen Pater Gaucher“



für diesen das Gebet des heiligen Augustins gebetet. Dies bewirkt die Absolution der Sünde, während diese noch begangen wird.

Welche Verwandlung von den gelbgesichtigen, ausgemergelten Gestalten (Abbildung: S. 37, Panel Nr. 5) zu gutgenährten Klosterbewohnern. Nur Gaucher hat von Anfang an einen kleinen Bauch, eine gute Gesichtsfarbe und eine rote Nasenspitze. Am Beginn der Geschichte ist der Ausdruck seines Gesichts freundlich und etwas dämmlich, doch am Schluss singt er ausgelassen und fröhlich in seinem, detailliert gezeichneten, Labor.



### 3.4 Visuelle Umsetzung



Stil:

Mittéi hat sich angewöhnt Figuren seiner Kollegen und reale Personen in seine Comics mit einzubeziehen. So findet man u.a. „Walter“ und „Harry und Platte“ als Besucher der Kirche während der Weihnachtsmesse wieder, den Comiczeichner Greg entdeckt man im Höllenfeuer und auch auf Mittéi selbst (Abbildung: S. 40, Ausschnitt aus Panel Nr. 2) kann man stoßen.

Der Stil entspricht Mittéi der Schule „Marcinelles“.

Die farbenfrohen Bilder bestehen aus klaren Linien und Detailreichtum, ob Pater Gauchers Labor, voll mit Düften, Kräutern, Behältern, Gerätschaften und seinem großem Destillierapparat, eine Landschaft mit Vögel und Blumen, welche über den Unterpräfekten diskutieren oder die Schnapsnase des Müllers aus Cucugnan.

Sprechblasen:

Vor allem wurden die normalen runden Sprechblasen eingesetzt und „Wölkchen“ für die Gedanken. Aber es gibt Möglichkeiten, die „Stimmen“ im Comic variieren zu lassen. Z.B. hat Gott bei „Die drei stillen Messen“ Kringel und Sternchen als Umrandung und in seine Richtung zeigt ein Blitz. Bei der Wut, welche Meister Cornille gegenüber dem Querflötenspieler an den Tag legt, besteht die Umrahmung aus vielen kleinen Spitzen (abgesehen von den Zeichen in der Blase, wie kleine Explosionen und ein Totenkopf). Ansonsten kann man die Stimmung des Gesprochenen an Größe und Dicke der Schrift ablesen.

Einstellungen:

Wer den Comic lesen möchte, wird es vor allem auch wegen seiner berausenden Bilder in die Hand nehmen. Wie bereits erwähnt, hat Mittéi Bilder geschaffen, auf denen man immer wieder Neues entdecken kann und deren „Pracht“ zusätzlich durch die



Farbe unterstützt wird. Vor allem an den Totalen und wenigen Weiten kann man sich delectieren. Man denke z.B. an die Landschaftsaufnahmen.

Halbtotale wurden von Mittéi gern genützt. Ob, der sich auf das Festessen freuende Pfarrer von Trinquelage, als er die Messen beschleunigt, der sich „verklärende“ Unterpräfekt, der es sich unter einem Baum bequem macht, und der Likör kostende und tanzende Pater Gaucher (Abbildung: S. 46, Panel Nr. 4). Auch bei Gesprächen findet sie Anwendung, z.B. zwischen

dem Pfarrer von Cucugnan und Petrus.

Ebenso bei Gesprächen ist die Nahaufnahme wichtig, wie bei dem zwischen dem kleinen Garrigou und Don Balaguere. In dieser Einstellung hält der Pfarrer von Cucugnan seine flammende Predigt. Denn dadurch wird die Mimik und Handbewegung sichtbar.

Mittéi nutzt die Großaufnahme vor allem bei erzählenden oder zuhörenden Protagonisten. Z.B. der erzählende Querflötenspieler, der über seine „Sünde“ (Comic S. 43) berichtende Pater Gaucher, der ihm zuhörende Prior des Klosters und auch die genießende Ziege.

#### Vogelperspektive:

Neben der Normalperspektive ist die Vogelperspektive am häufigsten zu entdecken. Mittéi nutzt diese Perspektive, um einen Überblick zu zeigen und zusätzliche Feinheiten ins Bild zeichnen zu können. In viele Szenen scheint man durch ein erhöhtes Fenster hineinzusehen, wie z.B. bei dem Zubereiten des Weihnachtssessen, der Unterpräfekt auf der Lichtung und ein Blick auf das verfallene Kloster.

#### Lautmalerei / visuelle Metaphern

Mit den Lautmalereien geht Mittéi recht sparsam um. Nur das, was tatsächlich gehört und für die Geschichte benötigt wird, hört man auch mit den Augen. Z.B. das passend zu der Handbewegung im Halbkreis geschriebene „Klingelingelin“ (Comic S. 6) des Glöckchen Garrigous.

An visuellen Metaphern sind Fragezeichen zu finden, welche die erstaunten Gesichter unterstützen.

#### Seitenaufteilung:

Die Panels sind „akkurat“ nebeneinander angeordnet. Alle sind viereckig und gerade. Das einzige an Variation sind die Höhe und die Breite. Viele Totale sind doppelt hoch, damit man sich an der Farben und Feinheiten Sattsehen kann.

#### Gegenschuss:

Erwähnenswert ist hier der Pfarrer, der Alphonse Daudet die Geschichte „Das Elixiere der Pater Gaucher“ erzählt. Kurz vor Ende dieser Erzählung sieht der Leser das

Gesicht des Pfarrers, von der Geschichte und Aufregung errötet und dann Daudets, welches entspannt und interessiert zuhört.

Tiefensprung:

Als der Querflötenspieler mit Meister Cornille reden möchte, kommt der Leser dem Gespräch am Schlüsselloch immer näher. Wahrscheinlich erschrickt der Leser ebenso, wie der Vater des zukünftigen Bräutigams, als plötzlich das Geschrei Cornilles hinter der Tür erklingt (Abbildung: S. 27, Panel Nr. 9).



### 3.5 Stellungnahme

Wer viel Comics liest und diesen Comic aufschlägt, dem wird dieser Stil bekannt vorkommen. Verstärkt wird das dadurch, dass, wie schon erwähnt, auch mal Gaston oder Natascha auftauchen. Bei diesem Stil erwartet man einen Abenteuercomic, wie „Harry und Platte“ oder es wird lustig wie bei den Streichen „Gastons“, also eher einen Semi-Funny. Doch mit diesen eher romantischen Geschichten rechnet man nicht. Die Bilder erscheinen einem nicht grazil, nicht ernst und verzaubert genug. Obwohl sie so detailliert und auch romantisch-verspielt gezeichnet sind, dass man sich manchmal wünscht, die Sprechblasen würden fehlen und man könnte dahinter den Rest des Bildes sehen. Auch hat er bei der Umsetzung sehr oft Humor gezeigt.

Hier trifft ein Urgestein den franco-belgischen Comics auf ein Urgestein der französischen Literatur. Es scheint beim ersten Lesen nicht zusammen zu passen, vor allem dann nicht, wenn die Geschichte so traurig endet, wie bei der Ziege des Herrn Seguin. Erst bei erneutem Lesen erkennt man, dass den Geschichten nichts dabei verloren geht, sie werden nur für ein neues Publikum interessant, die das Original vielleicht nie in die Hand nehmen würden.

## 4. Doktor Jekyll und Mr. Hyde

Nicht nur ein interessantes Buch, welches die Vorlage bildet, sondern auch eine einzigartige Umsetzung. Die Werke Lorenzo Mattottis sind einmalig. Es gibt Stimmen, die behaupten, dass die Welt des Comics durch ihn revolutioniert wurde.

### 4.1 Vorlage

Robert Louis Stevenson war seit seines Lebens von der Idee (für ihn eine Tatsache) fasziniert, dass jeder Mensch zwei Seelen in der Brust trage. Dies ist wohl der bekannteste seiner Romane, in welchem diese Konstellation verdeutlicht wird.

Im London des 19. Jahrhunderts tritt ein Mann in äußerst negativer Erscheinung auf. Noch bevor er etwas gesagt oder getan hat, muss ihn jeder hassen. Und wenn er etwas tut, bestätigt sich dieses Gefühl. Ohne Gefühlsregung läuft er über ein Kind hinweg und tötet schließlich. Dieser Mann ist Mr. Hyde, der immer wieder mit Dr. Jekyll in Verbindung gebracht wird. Dr. Jekyll ist das Gegenteil von Hyde, beliebt und angesehen. Der Anwalt Utterson bemüht sich die Verbindung zwischen den beiden, zu Gunsten seines Freundes Jekyll, zu zerreißen. Dies gelingt nicht, bis Jekyll verschwunden ist und Hyde in dessen Haus Selbstmord verübt. In den an Utterson gerichteten Briefen löst sich das Rätsel.

Jekyll untersuchte den Zwiespalt der menschlichen Natur. In völliger Geheimhaltung entwickelte er ein Serum, mit dem er in einem Selbstversuch zu beweisen sucht, dass das Gute und das Böse in verschiedenen Körpern untergebracht werden können und gebiert unter schrecklichen Qualen den abscheulichen Mister Hyde. Vorerst unterliegt er der Faszination, dass tun und lassen zu können, nach dem er sich im Innersten immer gesehnt hatte. Doch er verliert die Kontrolle über Hyde und ohnmächtig angesichts der Verbrechen, die sein Alter Ego begangen hat, sieht Jekyll nur noch einen Ausweg.

Stevenson wurde 1850 in Edinburgh als Sohn eines Leuchtturmingenieurs geboren und litt bereits als Kind unter einem Lungenleiden. Er studierte zunächst Ingenieurwissenschaften, wechselte jedoch zum Jurastudium. Doch den Anwaltsberuf übte er nie aus, da er wegen seiner Gesundheit ständig auf der Suche nach einem für ihn gesunden Klima war. Er wurde zunächst Mitarbeiter verschiedener Zeitschriften und schließlich freier Schriftsteller (Essays und Reiseberichte). 1883 wandte er sich dem Abenteuerroman zu und wurde mit der „Schatzinsel“ weltberühmt. Er reiste, soweit es seine Mittel zuließen, durch Europa und über alle Meere.

Von Heimweh nach Schottland geplagt, dessen Klima Gift für ihn war, ließ er sich schließlich 1890 auf der Südseeinsel Samoa nieder, wo er am 3. Dezember 1894 starb. Der Held seiner letzten beiden Romane, war der schottische junge Mann David Balfour in „Die Entführung“ und „Catriona“. „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ erschien 1986 und war nach „Markheim“ seine zweite Geschichte, bei der Psychologie den Mittelpunkt bildete. In Großbritannien ist die Bezeichnung „Jekyll-and-Hyde-Character“ für Menschen mit einem Doppelleben gebräuchlich.

#### 4.2 Am Comic beteiligte Personen

Der Italiener Lorenzo Mattotti wurde 1954 in Luzern geboren. In Venedig beginnt er das Studium der Architektur, doch er beendet es nicht, da er sich dazu entschließt, Comics zu zeichnen. Anfang der Achtziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts gründet er mit einigen anderen Künstlern die Gruppe „Valvoline“. Sie ignorieren die damals festen Grenzen zwischen freier Kunst, Illustration und Comic. Ein Beispiel hierfür ist der vorliegende Comic; ein hochwertiger Comic mit einem hohen künstlerischen Anspruch. In deutscher Übersetzung liegen bisher „Feuer“ (wird als sein bisheriges Meis-

terwerk angesehen, „Max-Und-Moritz-Preis“<sup>14</sup>, 1992), „Der Mann am Fenster“ („Max-Und-Moritz-Preis“, 1993 als „Bestes Comic-Album eines internationalen Künstlers“, gemeinsam mit Lilia Ambrosi), „Flüster“, „Caboto“, „Stigmata“ (schwarzweiß) und nun auch „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ vor. Arbeiten von ihm wurden auch in Art Spiegelmans „Raw“ veröffentlicht.

Er arbeitet ebenfalls als Illustrator. Veröffentlichungen gab es in „Alter Alter“, „La Republica“, „The Face“, „Le Monde“, „The New Yorker“, „Cosmopolitan“, „Süddeutsche Zeitung Magazin“,... Für „Vanity“ produzierte er zahlreiche, ausgefallene Modeillustrationen (als Modezeichner „Matt“). Auch als Kinderbuchillustrator ist Mattotti bekannt. Er schuf ein erfolgreiches Album über den Stoff von „Pinocchio“ und erhielt dafür den „Eugenio“, den Großen Preis von Bratislava. Als Werbeillustrator machte er Kampagnen u.a. für die Stadt Paris, „Sony“, „McDonalds“ und die Kaufhäuser „Le Printemps“. Heute lebt und arbeitet er zwischen Udine und Paris.

Meistens arbeitet Mattotti mit seinem Szenaristen Jerry Kramsky zusammen.

#### 4.3 Literarischer Vergleich

Die Vorlage besteht, bei näherer Ansicht, aus Erzählungen und Rückblenden. Die Aufklärung des Romans steckt in den beiden Briefen von Dr. Lanyon und Dr. Jekyll am Ende des Buches. Jerry Kramsky hat die Abschnitte umgestellt. Er ordnete alles chronologisch, um einen linearen Zeitablauf ohne Rückblenden, Erzählungen und Briefe zu erhalten. Zusätzlich wurde die Handlung der Geschichte in die zwanziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts verlegt. Daher erklären sich die expressionistischen Bilder Mattottis.



Am Anfang des Comics wird man in die Bedrohung eingeführt (Abbildung: S. 3, Panel Nr. 1). „Oh, welch Horror ... auf solch grausame Art ... an jenes Tier gekettet zu sein! Wir sind verloren ... Bestien in einem unermesslichen Labyrinth“ (Comic S. 3). Der tätliche Angriff auf das Kind im Traum des Anwalts Utterson, ist ein Beispiel hierfür.

Die eigentliche Handlung beginnt damit, dass der Diener Mr. Hydes dessen Freund und Anwalt Utterson holt. Poole hat den Verdacht, sein Herr sei ermordet worden, stattdessen befände sich Mr Hyde im Laboratorium. Während die beiden Männer über

<sup>14</sup> Preis des „Erlanger Comicsalons“

Maßnahmen diskutieren beginnt der Rückblick mit dem Brief Dr. Jekylls, den sie neben der Leiche finden werden.

Das Haus in Soho, in welchem Hyde wohnt wird gleichzeitig von „leichten Mädchen“ bewohnt. Dadurch ist es möglich seine „Lüsternheit, Perversität jenseits der Ekstase“ (Comic S. 25), also das Schlechteste an Jekylls, unterdrückten Wünschen darzustellen. Dafür wurden teilweise Detailaufnahmen gewählt.

Die Thematik ist, dass jeder Mensch eine gute und schlechte Seite in sich trägt. Dadurch entstehen zwei sich entgegengesetzte Pole, die im ständigen Widerstreit sind. Das Gute schämt sich für die Taten des Bösen, das Böse kann daher nur begrenzt seine Triebe ausleben und der Mensch fühlt sich unzufrieden. Nachdem Jekyll Mr. Hyde aus Vernunftgründen entsagt hat, bemüht sich dieser wieder in sein vorheriges Leben zurückzukehren. Bei einer seiner Parties wird er von Lady Elda, der Frau eines Diplomaten, umgarnt. Jekyll gibt nach und trifft sich mit ihr in Hydes Zimmer, er ist Mr. Hyde und tötet sie. Als Opfer wurde eine Frau gewählt, anstatt dem Parlamentsmitglie-



des, welcher in der Vorlage als „liebenswürdiger“ Herr (Buch S. 396) bezeichnet wurde. Lady Elda gab offensichtlich in ihrem Leben der schlechten Seite ihrer Seele sehr viel Raum. Bei Stevenson kommen, außer in Gestalt empfindsamer Dienstmädchen, keine Frauen vor. Im zweiten Jahrzehnt des vorigen Jahrhunderts war die gesamte Gesellschaft im Umbruch. Die Kluft zwischen Arm und Reich wurde immer größer, Wertmaßstäbe wurden überdacht und Frauen hatten etwas anderes zu tun als Heirat und Haushalt. Um den Zeitrahmen entsprechend darzustellen und zu zeigen, dass Frauen ebenfalls von der Problematik betroffen sind, musste es eine weibliche Person geben. Lady Elda ist in doppeltem Sinne ein Opfer, das Böse herrscht in ihr vor und sie wird ermordet (Abbildung: S. 36, Panel Nr. 2).

Sogar das „Dritte Reich“ wird in diesem Werk angeschnitten. Auf der Party bei Dr. Jekyll kommt es zu einer Diskussion über Rassentheorien.

Während Lanyon bei Stevenson durch Hydes Rückverwandlung zu Dr. Jekyll einen Schock bekommt, der ihn einige Zeit später das Leben kosten wird, erliegt er im Comic, während eines Angriffs des gestehenden Hyde/Jekyll, einer Herzattacke.

Für den Comic ist es uninteressant, dass sich Utterson zusätzlich wegen dem Testaments Jekylls zugunsten Hyde Sorgen macht. Ebenso der Brief, den Jekyll als Jekyll schreibt und für Hydes ausgibt, um die Trennung zwischen ihnen Utterson glaubhaft zu machen. Dafür wurde mit den Blumen und Goldfischen, mit denen Jekyll seine Verwandlung in Hyde verzögern kann, ein neuer Aspekt hinein gebracht.

#### 4.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Lorenzo Mattottis Bilder einem Stil zuzuordnen ist, wenn man andere Comics im Vergleich hinzuzieht, schwer. Wenn man sich jedoch an der Kunstwissenschaft orien-

tiert, dann hat man einige zur Auswahl. Expressionismus, Futurismus, Kubismus und Surrealismus, Stilrichtungen aus dem Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts. Dabei werden diese vier Beispiele bestimmt nicht alles, was man in diesem Comic sehen kann, abdecken.

Mit bunter Pastellkreide wurden Bilder in Farbkontrasten (komplementär, Farb-An-Sich und Hell-Dunkel) erschaffen, welche man (vergrößert) an die Wand hängen könnte. Auch war der Farbtopf Mattottis mit Farben des „Blauen Reiters“ gefüllt. Von diesen Künstlern ließ er sich ebenfalls inspirieren. Im Verlauf der Geschichte nimmt die Farbe Schwarz immer mehr Raum in den Bildern ein und der Gesamteindruck wird immer dunkler. Die Körper sind fließend und organisch. Sie bestehen aus weichen geometrischen Formen und sind oft überstreckt. Die Hintergründe wurden abstrakt und kubistisch gehalten.

Kunst, in diesem Werk der „Neunten Kunst“:

Wie „Nosferatu“ streicht der Schatten des Mr. Hydes am Anfang durch die Panels und durch die Stadt. Die Gesichter scheinen von Otto Dix inspiriert. Konstruktivismus, wie von Klee, bildet das Fenster des Labors. Als sich Hyde nicht mehr zu Jekyll zurückverwandeln kann, ist er von den „Die Sieben Todsünden“<sup>15</sup> (Abbildung: S. 56, Ausschnitt aus Panel Nr. 3) von Otto Dix umgeben. Mehr als eine Seite lang tanzen diese Gestalten von Dix um den einen herum, der sie alle begangen und in sich vereinigt hat.



Auch zu den Künstlern des „Blauen Reiters“, Dali, Cezanne und anderen kann man

Parallelen entdecken. An Franz Marc erinnern vor allem die Bilder, in denen Doktor Jekyll mit sich ringt für welche von beiden Seelen er sich entscheiden soll (Abbildung: S. 33, Ausschnitt aus Panel Nr. 6).



Einstellungen:

Die Totalen in diesem Werk bieten meistens keinen Überblick der Gegend oder des Umfelds in bekannten Sinne. Auch wenn Außenaufnahmen gezeigt werden, sind diese unbestimmt und gesichtslos. Plakative Häuserfassaden und weite Flächen ohne Ende und Ziel. Räume werden meist durch die sich darin befindenden Personen und deren Tätigkeiten definiert. Menschen an kleinen Tischen im Kaffeehaus oder Tänzer und Musikanten in der Bar. Ein Grelles Rot von mattem, düsteren Braun, Stahlgrau und Mattgrau definiert den Raum, in dem das Blut Lady Eldas fließt.

<sup>15</sup> Kunsthalle Karlsruhe

Das letzte Panel ist das größte Bild, bzw. das einzig große, des Comics. Es zeigt das Labor Dr. Jekylls. Dieses ist sonnendurchflutet und zerstört. Die darin befindlichen Personen wenden sich vom Leser ab. Zwei Diener begutachten die Leiche und verdecken diese gegenüber dem Leser. Der Anwalt Lanyon ist von dem Toten weggedreht, sieht aber, mit von der Hand bedecktem Gesicht, zu Boden. Die Vorhänge wirken wie ein Vorhang einer Bühne, der sich über das Drama schließen wird, um sich zu einer anderen Zeit wieder zu öffnen.

Es gibt nicht viele Halbtotale im Comic, da die Charaktere meist aus dem Rand ins Panel „hineingezogen“ werden. Doch wenn es eine ist, dann ist es Mr. Hyde. Er, der Einzigartige, der von allem losgelöst und dadurch allein („einsam“ wäre ein Gefühl, dass er nicht empfinden kann) ist. Meistens ist er in Bewegung, er rennt und springt. In der Vorlage wird ihm eine „seltsame leichte Behändigkeit“ (Buch S. 431) zugesprochen. Als er auf das Kind einschlägt, wirkt er, in einem roten Lichtschein, wie ein um das Feuer tanzender Teufel. Eine Einstellung in Halbtotaler zeigt Hyde, wie er mit einem, der deswegen leidenden, leichten Mädchen schläft.

Amerikanische, Halbnahe und Naheinstellungen scheinen das scheinbar „Normale“ darzustellen. Hier ist das Umfeld zu erkennen, es werden Gespräche geführt, Theorien unterbreitet und Jekyll gibt dem Umkreis Hydes Raum. Doch alles führt auf die Detailaufnahmen, das Wesentliche, zu.

In Großeinstellung macht sich der Anwalt Utterson Gedanken über die Sicherheit Dr. Jekylls. Daher beginnt der Comic nicht mit der eigentlichen Geschichte, sondern mit seinen Alpträumen mit Hyde im Mittelpunkt. Als ihn das Klingeln des Telefons weckt, wird er dem Leser vorgestellt. Zuerst aufgeschreckt sein Profil und der überdimensionale Hyde ist vor dem Fenster verschwunden. Im nächsten Bild sieht man Utterson von vorne, derart angeschnitten, dass man nur Augen, mit seiner charakteristischen Brille und den Telefonhörer sehen kann. Mr. Hyde, der als „unbeschreiblich widerwärtig“ (Buch S. 371) und „leibhaftiger Teufel“ (Buch S. 372) beschrieben wird, streckt dem Leser oft seine Fratze entgegen. Es sind Schweißtropfen die Spritze und Jekylls Entschlossenheit vor dem Selbstversuch zu sehen, als er sich vornimmt das Experiment zu beginnen. Erst nachdem Jekyll Hyde abgesprochen hatte, trifft er auf einem Fest Lady Elda, sie sieht ihm in die Augen, wie er ihr. Man spürt wie sie gegenseitig das gleiche denken. Noch zweimal sieht man diesen Blick bei ihr, beim letzten mal, wird er von Hyde erwidert.

Vielleicht wurde Fahrigkeit der Vergesslichkeit vorgezogen, da es dramatischer wirkt. Anstatt Hyde vor einem leeren Schrank stehen zu sehen, zerbricht die Flasche, als er die Substanz am dringendsten benötigt. Mit dieser Flasche zerbrach auch die Möglichkeit, je wieder zurück in das normale Leben kehren zu können. Nachdem er sich neue Substanz besorgt hat, sieht der Leser die Spritze, mit der roten Flüssigkeit, ein letztes Mal. Nach den Worten „Ein Kinderspiel für mich.“ (Comic S. 49) wird Hyde erkennen, dass diese ihm nicht mehr helfen kann, auch nicht mit einer doppelten oder dreifachen Dosis, denn die neuen Substanzen haben keine Wirkung. Kauernd sitzt er niedergeschlagen in einer düsteren Totaler, sein „Verstand setzte aus.“ (Comic S. 49).





Der Leser sieht nur Details von Dr. Jekylls Gesicht, als er seinem Freund Lanyon seine Theorie nahe bringt. Je mehr er in seine These eindringt, desto näher kommt man ihm. Umso mehr sich Lanyon dagegen sträubt, nähert der Leser sich dessen Gesicht. Bis nur noch Details der Gesichter zu sehen sind. Jekyll betrachtet dabei ein Glas, derart, als ob darin schon das Serum funkeln würde (Abbildung: S. 13, Panel Nr. 1). Nach den sexuellen Ausschweifungen

Hydes sieht man wie Jekyll gebeugt mit den Händen vor dem Gesicht, als ob er sich schämen würde. Dann sieht der Leser frontal auf seine Finger vor seinem Gesicht, und sein linkes Auge dazwischen hervorsehen. Trotz seinen Schreckenstaten blickt er weiterhin in die Zukunft, denn ihm selbst kann man nichts nachweisen. Die Goldfische und die weißen Orchideen helfen ihm in Jekylls Leben zurück. Doch wie Hyde treffend ausdrückt: „Zuerst werden deine Fische sterben ... deine Blumen welken.“ (Comic S. 61) und zurück bleibt ein Mann, der auf ein Ende wartet, dass er nicht beeinflussen werden kann. Er liegt in einer Halbtotale bewegungslos, bedeckt von Blumen und Fischen, und wartet darauf, wie es enden wird.

#### Perspektiven:

Die Perspektiven unterliegen einem ständigen Wandel, auch die Figuren und Gegenstände wirken fließend. Fluchtpunkte werden teils missachtet.

Vogelperspektiven wurden bei vielen Außenaufnahmen gewählt. Der lange Schatten des zum Arzt eilenden Mädchens zeigt Mr. Hyde, dass es angerannt kommt. Mit einem ebenso langen Schatten ist er dann von der „Bildfläche verschwunden“, denn mehr blieb von ihm nicht zurück. Die Vogelperspektiven kann man als „Kapitelunterteiler“ sehen. Utterson ist auf dem Weg zu Jekylls Haus. Seine Figur ist allein auf einer weiten, vorwiegend weißen Fläche, mit den Worten: „Utterson konnte sich nicht erinnern, diesen Teil der Stadt jemals so verlassen erlebt zu haben. Dabei wünschte er sich gerade jetzt Gesellschaft.“ (Comic S. 7) Im Hause Jekylls angekommen, scheinen Poole und er von einem höheren Standpunkt beobachtet zu werden. Im nächsten Bild ist zwischen dem Leser und den beiden eine Glasscheibe zu erahnen; Sie werden von Hyde beobachtet. Der mit dem Aufschreiben seiner Taten die eigentliche Geschichte beginnen lässt.

Keine Zimmerdecke scheint vorhanden zu sein, als sich Jekyll tief unter einem auf dem Boden krümmt und die Verwandlung in Hyde mit einem langgezogenen „A-HARGH!...“ beginnt. Die Mitte des Bildes wird vom Fenster derart erhellt, dass es wie ein hell erleuchtetes Tor in eine andere Welt wirkt. Diese Welt ermöglicht ihm ein ausschweifendes Verhalten.

Als der Leser ihn danach nach Hause eilen sieht, beginnt das eigentliche Doppelleben und Jekyll organisiert Hydes Leben. Diese Kapitel endet mit dem ersten Mord und das nächste beginnt damit, dass Jekyll Hyde nicht mehr unter Kontrolle hat.

Als Jekyll zwischen sich und Hyde entscheiden muss, beobachtet der Leser ihn von einem erhöhten Standpunkt und auch der Doktor sieht von oben auf die Stadt herab. Als er vor Lady Eldas Ansinnen kapituliert und annimmt, sieht er ihr vom oberen Treppenabsatz nach und beobachtet die tanzenden Menschen. Die Gäste sind ausgelassen, laut Jekyll: „der letzte harmonische Augenblick“ (Comic S. 40) an den er sich erinnert. Eine Entscheidung war getroffen worden und wegen Lady Elda wieder rückgängig gemacht.

Lady Elda geht zu Hydes Haus in Soho. Wiederum eine einzelne Figur auf weißer Fläche mit langem Schatten. Ebenso der flüchtende Hyde. Der zweite Mord und die Flucht.

Mit der Erinnerung an den kleinen Jungen kann Jekyll seine Verwandlung in Hyde hinauszögern. Doch es scheint unabänderlich, dass er unterliegen wird. Der kleine Junge Jekyll bedankt sich für seine Fische und sieht zum Leser herauf. Als Jekyll die Rückverwandlung nicht mehr verhindern kann, liegt er auf dem Boden und der Leser sieht in Untersicht auf das erbarmenswerteste Lebewesen dieser Erde.

#### Sprechblasen:

Die Textblöcke sind in die Bilder durch ihre Form gut integriert. Die Sprechblasen selbst, prangen einem oft als Fremdkörper entgegen. Diese Art der Sprechblasen ist aus einer späteren Epoche, wie der Stil des Comics und sind daher deplaziert. Zusätzlich stört das harte weiß beim Bildaufbau und den Farbkombinationen. Es sind ovale Sprechblasen, erst wenn geschrieen wird, bekommen sie Zacken.

Es wäre eine Möglichkeit gewesen, die Geschichte allein in Textblöcken zu erzählen, und das Gesprochene entweder in diese zusätzlich unterzubringen, oder ganz zu entfernen, da die Bilder auch für sich allein sprechen.

Die Anordnung der Bilder ist auf jeder Seite symmetrisch.

#### Lautmalerei:

Es ist nur wenig Lautmalerei zu finden. In roten Großbuchstaben macht ein Telefon mit „DRIIIN“ (Comic S. 6) auf sich aufmerksam und weckt den Anwalt Utterson. Alle anderen Geräusche bilden Ausnahmen, denn eine Flasche zerbricht ohne Ton, ebenso lautlos trommelt eine Trommel. Doch, als die Flasche mit der Substanz in Scherben geht „hört“ man ein „CRAAASH“ (Comic S. 46). Ein Stock mach (sinnigerweise) beim Anklopfen und wenn jemand niedergeschlagen wird (jedoch nicht immer) „STOC STOC STOC!“ (Comic S. 24).

#### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Mattotti nutzt diese Technik bei Gesprächen. Es wird der jeweilige Sprecher gezeigt, doch es wechselt nicht nur zwischen den einzelnen Personen hin und her, sondern es werden auch Wechsel in den Bildausschnitten vorgenommen oder eine längere Bemerkung auf zwei Panels verteilt.

Tiefensprung:

Im gesamten Comic ist ein ständiges Näherkommen und auch sich wieder entfernen. Vor allem Mr. Hyde wird oft von Bild zu Bild näher an den Leser gebracht, bis man ihm nur noch in die Augen, die Fenster zur Seele, sehen kann. Beim ersten Mal spiegelt sich darin, der am Schreibtisch sitzende Jekyll. Ein weiteres mal, gibt es einen Hyde betreffenden Tiefensprung, als er sein Opfer, den Bettler erspäht. Durch das rote Dreieck in seinem Auge, ist das kommende Gemetzel bereits symbolisiert.



Beim dritten und vierten mal, ist es nicht mehr Hyde, sondern der gegen Hyde ankämpfende Jekyll. Er experimentiert verzweifelt, um wieder die alte Mischung zu erhalten. Nun wird nicht mehr auf die Augen, sondern auf den Mund „gezoomt“, ein schwarzer, unendlicher Abgrund, in dem die beim Beginn der nächsten Sequenz die Orchidee erscheint (Abbildung: S. 59, Panel Nr. 4 bis 6).

#### 4.5 Stellungnahme

Die einzigartigen Bilder, machen diesen Comic zu einem herausragenden Werk. Es ist die Geschichte von „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ und trotzdem etwas Neues. Durch die Umstellung der Handlung, ist diese flüssiger zu rezipieren. Obgleich ihrer Farbigkeit düsteren Bilder zeigen sie die Abgründe dieser Geschichte. Es ist eindeutig mehr als eine Nacherzählung. Gekonnt vereinigt Lorenzo Mattotti verschiedene Kunststile aus den Anfängen des 20. Jahrhunderts. Dadurch ist einem eine Interpretation und Neuerzählung dieser Geschichte vorgelegt.

Vor etwas mehr als hundert Jahren, wurden von Robert Louis Stevenson die meisten Taten des Mr. Hyde nur erwähnt und angesprochen, da es sonst zu einem Aufschrei des Entsetzens gekommen wäre. Heutzutage sind diese Grenzen verschoben worden, was von Lorenzo Mattotti genutzt wurde. Wäre der Comic ein Film, würde er von der „FSK“ wahrscheinlich die Altersangabe „ab 18“ erhalten.

### **5. Die Entdeckung der Currywurst – nach einem Roman von Uwe Timm**

Die meisten Vorlagen in dieser Diplomarbeit sind im Original Englischsprachig (neun von 15, davon sieben aus Großbritannien). Bei den Comic-Künstlern hält es sich die Waage zwischen amerikanischen und europäischen. Dieses Werk bietet beides und hebt damit einsam die Flagge hoch, dass der deutsche Comic noch nicht ganz vergessen ist.

## 5.1 Vorlage

Zu dem Titel des Comics sollte erwähnt werden, dass es sich bei der Vorlage nicht um einen Roman handelt, sondern um eine Novelle. Es ist „eine Erzählung [...] mittleren Umfangs, die von einem einzelnen Ereignis handelt und deren geradliniger Handlungsablauf auf ein Ziel hinführt.“<sup>16</sup> Dieses Ziel ist, dass Uwe Timm, der Erzähler, das Geheimnis um die Erfindung der Currywurst lüften möchte. Hierfür besucht er Lena Brücker im Altenheim.

Sie erzählt Timm, wie sie in Hamburg am Ende des zweiten Weltkrieges, einen jungen Soldaten bei sich in der Wohnung versteckte. Dieser Soldat ist der Bootsmann Hermann Bremer und war vor dem Krieg einmal in Indien. Daher schwärmt er von einem Gewürz namens Curry. Nach dem Krieg wird Frau Brücker arbeitslos und mietet eine Imbissstube am Großneumarkt für „zwei Brote und ein Pfund Butter die Woche“ (Buch S. 191). Um darin etwas anbieten zu können, wird eine beinahe unübersichtliche Lawine an Tauschgeschäften ins Rollen gebracht. Am Ende besitzt sie Kalbsbratwürste (ohne Haut), mehrere Flaschen Ketchup und eine Dose Curry. Durch ein Missgeschick vermischt sich Ketchup und Curry und sie entdeckt den wunderbaren Geschmack. Die Currywurst wurde geboren.

Wie Uwe Timm schreibt, waren an dieser Entdeckung „...ein Bootsmann der Marine, ein silbernes Reiterabzeichen, zweihundert Fehfelle, zwölf Festmeter Holz, eine whiskeytrinkende Wurstfabrikantin, ein englischer Intendanturrat und eine englische rotblonde Schönheit, drei Ketchupflaschen, Chloroform, mein Vater, ein Lachtraum und vieles mehr.“ (Buch S. 19) beteiligt.

Uwe Timm wurde 1940 in Hamburg geboren. Nach einer Ausbildung zum Kürschner holte er am Braunschweig-Kolleg sein Abitur nach. Er studierte München und Paris Philosophie und Germanistik. 1971 promovierte er zum Dr. phil. Danach schlossen sich die Studiengänge Soziologie und Volkswirtschaftslehre an. Seine schriftstellerische Laufbahn begann er 1971. Sein Buch „Heißer Sommer“ thematisierte als erstes die Studentenbewegung. „Morenga“, „Kerbels Flucht“ und „Die Bubi Scholz Story“ wurden für das Fernsehen verfilmt. sein derzeit neuestes Werk ist „Rot“ (2001). 1990 erhielt er den „Jugendliteraturpreis“ und den „Literaturpreis der Stadt München“ für sein Buch „Rennschwein Rudi Rüssel“. „Die Entdeckung der Currywurst“ erschien 1993. Er ist mit der Literaturkritikerin Dagmar Ploetz verheiratet und hat drei Kinder.

## 5.2 Am Comic beteiligte Person

Isabel Kreitz, Jahrgang 1967, besuchte in New York die „Parson School“ (belegte unter anderem den Kurs: „How to draw comics the marvel way“) und in Hamburg die „Fachhochschule für Gestaltung und Illustration“. Für die „Hamburger Morgenpost“ arbeitete sie an dem Zeitungsstrip „Ottifanten“ mit und entwickelte für die „Bild“ ihren eigenen Streifen, für den sie den „L&M-Comic-Preis“ für hoffnungsvollen Comic-Nachwuchs erhielt. „Heiß und fettig“ spielt an einer Imbissbude, deren Besitzer die Ka-

---

<sup>16</sup> Duden – Das Fremdwörterbuch; 7., neu bearbeitete und erweiterte Auflage

kerlaken ebenso lieb und teuer sind, wie seine Kunden. Des Weiteren erschienen von ihr die Alben „Schlechte Laune“, „Ralf lebt“, „Totenstil“, „Ohne Peilung“ und „Waffenhändler“. Die drei erstgenannten bilden eine Trilogie um den S-Bahn-Surfer Ralf. Hier zeigte sie ihre Erzähl talent für längere Geschichten. In Zusammenarbeit mit Eckart Breitschuh und Stefan Dinter erschien die sechsteilige „Mabuse“-Reihe. Ihr bisher letztes Werk ist, „Die Leidenschaft des Herrn Lührs“ (2001), im Auftrag der „Welthungerhilfe“ entstanden.

Die Jury des „3. Hamburger Comic-Festivals“ wählte sie 1997 zu „Deutschlands beste Comic-Zeichnerin“, was bereits vorher von „Die Woche“ bemerkt wurde.

Der Comic „Die Entdeckung der Currywurst“ erschien 1996. Isabel Kreitz hat es adaptiert, da ihr das Buch gefallen hat und „... vor allem wegen der Leichtigkeit mit der Uwe Timm erzählt und wie sich die Handlung in eine völlig andere Richtung entwickelt, als man erwartet.“<sup>17</sup>

### 5.3 Literarischer Vergleich

Die ersten Sätze des Buchs sind ebenfalls die ersten Sätze des Comics (in der Adaption etwas gekürzt). „Vor gut zwölf Jahren habe ich das letzte mal eine Currywurst an der Bude von Frau Brücker gegessen. Die Bude stand hier auf dem Großneumarkt...“ (Comic S. 3)

Laut Vorlage hatte der Erzähler bei seiner letzten Currywurst „à la Brücker“ unangenehmes Wetter: „Hin und wieder drückte eine Bö den Sprühregen unter das schmale Vordach.“ (Buch S. 10) Bei Isabel Kreitz scheint die Sonne, die Schatten zeichnen sich scharf ab, alles ist hell und man sieht kein Lüftchen, das an der Zeltplane wackelt. Vielleicht ist es nicht das beschriebene „letzte Mal,“ sondern eines der vielen anderen Male, dass hier vom Erzähler eine Wurst gegessen wurde.

Der Erzähler erfährt im Comic von seiner Mutter, dass Frau Brücker in einer „Seniorenwohnanlage irgendwo in Lokstedt“ (Comic S. 9) wohnt, im Buch macht er einen Besuch beim Einwohnermeldeamt, um ihren Aufenthaltsort zu erfahren. Ein weiterer Unterschied ist, dass es in der Vorlage keine Seniorenwohnanlage, sondern ein „städtisches Altersheim in Harburg“ (Buch S. 17) ist. Was es ist, ist für die Handlung nicht relevant. Wichtig, ist, dass der Erzähler Frau Brücker findet und besucht. Ebenfalls nicht erforderlich ist, dass der Erzähler in der Vorlage insgesamt sieben mal zu Besuch kommt, um mit Frau Brücker Kaffee zu trinken, Torte zu essen, ihr beim Stricken zuzusehen und mit ihr in die Stadt geht. Isabel Kreitz genügt ein Nachmittag.

Es gibt zwei Erzählebenen, zwischen denen hin und her gewechselt wird. Die eine ist die Handlung in den Vierzigern des zwanzigsten Jahrhunderts und die andere ist die Zeitebene, in der die Geschichte erzählt wird. Die Szenen, die das Altenheim und das Gespräch zwischen Erzähler und Frau Brücker zeigen, sind im Comic sehr viel seltener und nicht immer an derselben Position innerhalb der Handlung eingeordnet.

---

<sup>17</sup> Interview mit Thomas Hau für „Hinter-Net“, am 8. Juni 1996 während des 7. Internationalen Comic-salons in Erlangen.

„Ich lasse die Geschichte am 29. April 1945, an einem Sonntag beginnen...“ (Buch S. 20) setzt der Erzähler im Buch ein. Dann folgt eine Auflistung einiger Tatsachen über diesen Tag. Hitlers Trauung mit Eva Braun, dass er sein politisches Testament diktieren und, dass die Engländer bei Artlenburg über die Elbe gingen. Für einen Comic ist eine derartige Auflistung recht trocken. Isabel Kreitz gibt Frau Brücker die Worte wie „Heldenklau“ und „Endkampf“ (beides: Comic S. 10) in den Mund. Die alte Dame erzählt, dass Bremer zum Kampf in die Lüneburger Heide sollte. In der Vorlage erfährt man zusätzlich, dass er Heimaturlaub bei Frau und Kind gehabt hatte, und dass er eigentlich zu seinem Stab nach Oslo zurück möchte.

Ein Beispiel dafür, in wie weit im Comic eher in Umgangssprache gesprochen wird, ist in der Szene, als sie im Luftschutzkeller auf das Ende des Angriffs warten. „Auf einem Schiff sieht man die Flugzeuge, auch, wie die Bomben fallen,...“ (Buch S. 28) erklärt Bremer im Buch. Bei Isabel Kreitz lautet es: „...mein lieber Scholli! Auf hoher See sieht man die Dinger wenigstens und weiß, wann's kracht!“ (Comic S. 15).

In der Vorlage, ist der Ausruf „tosca!“ (z.B. Buch S. 78) ein Markenzeichen Bremers. Unter anderem sagt er es zu fast jedem Essen, welches sie ihm täglich vorsetzt. Bei Isabel Kreitz ist dieser Ausruf nicht zu finden.

Von der Erzählung Bremers über seine erste Seereise und dem Curryreis kommen im Comic nur wenige Sätze im Vergleich zur Vorlage vor. „Das war wie'n Geschmack aus einer anderen Welt ... hat einen richtig glücklich gemacht! Hab soviel Mord und Totschlag erlebt auf See... für'n Moment hab ich den ganzen Scheiß total vergessen...“ (Comic S. 25). erzählt er bei Isabel Kreitz. In der Vorlage berichtet er unter anderem von seinem Lachtraum. Er war ein Baum, der vom Wind derart durchgekitzelt wurde, dass dem Bootsmann am nächsten Tag wegen dem Lachen die Rippen geschmerzt haben. Da Uwe Timm so viel Wert auf den Lachtraum legt, dass er diesen bereits auf der ersten Seite seines Werkes erwähnt, ist es schade, dass bei Isabel Kreitz nicht einmal eine Andeutung zu entdecken ist.

Laut Buch hat Lena Brücker vor dieser Anekdote ein Bild Bremers mit seiner Familie gefunden. Doch als sie ihn direkt nach Frau und Kind fragt, sagt er „...nach einem kleinen Zögern: Nein“ (Buch S. 101). Im Comic erfährt sie nie etwas von ihnen.

In der Vorlage bereut Frau Brücker das Curry-Pulver gewählt zu haben bereits, als sie während der Fahrt im Jeep das Pulver probiert. Es bricht für sie eine Welt zusammen, da es schrecklich schmeckt. Bei Isabel Kreitz ist allein folgende Katastrophe zu finden. Während die schweren Kartons in ihre Wohnung getragen werden, kracht der Boden (im Buch stolpert Lena Brücker) des einen durch und auf der Treppe vermischt sich das Curry mit drei Flaschen Ketchup (man beachte den „Heinz-Tomato Ketchup“ Aufdruck).

Die Erzählung Frau Brückers ist nach dem ersten Erfolg der Currywurst zu Ende und der Erzähler verlässt das Altenheim. Er hat vor irgendwann wieder Frau Brücker zu besuchen, denn sie hat noch manche Geschichten im Petto und er einige Fragen an sie. Als er dies in die Tat umsetzen will, ist sie gestorben. Im Comic sucht er daraufhin einen Imbissstand auf und bestellt eine Currywurst. Wer von den Lesern genau hinsieht, entdeckt, dass der kalte Ketchup und das Curry einfach auf die maschinell zerkleinerte

Wurst gepatscht wird. Im Buch erbt der Erzähler von Frau Brücker ein Paket. Darin der Pullover, den sie während ihrer Sitzungen strickte und das Originalrezept der Wurst.

Manches aus dem Buch ist im Comic überhaupt nicht zu finden. Frau Brücker wird mehrmals von der, wegen dem Lärm über ihr, immer misstrauischer werdenden Frau Eckleben abgefangen. Uwe Timm berichtet, dass der Erzähler Frau Eckleben, aufgrund des Berichtes von Frau Brücker besucht und recherchiert, dass sie die Leute im Haus bespitzelt hatte, nicht der Blockwart. Doch er erzählt es Frau Brücker nicht weiter. Frau Brückers Ehemann kommt wieder zu ihr zurück, bevor der gesamte Tauschhandel und der Traum einer eigenen Currywurstbude beginnt. Doch wird er wegen erneuter Amouren von ihr radikal vor die Tür gesetzt.

#### 5.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Der Stil Isabel Kreitz ist naturalistisch und detailgetreu. Als stilistisches Mittel setzt sie auffallend viel Schraffuren ein. Die Hell-Dunkel-Kontraste sind ausgeprägt. Alle Feinheiten werden durch feine Linien und Tuschezeichnungen heraus gearbeitet und die Gesichter besitzen Falten, Schatten und sogar Lippen (große, breite Münder).

Einstellungen:

Die einheitlich hohen, gleichmäßig verteilten Panels werden selten höher, meist wenn Hamburg in der Totale gezeigt wird, um die Einflüsse des Krieges darzustellen. Auch sonst wird die Totale genutzt, um das Umfeld, in dem die Personen agieren, vorzustellen. So zum Beispiel die Umgebung der Currywurstbude am Anfang der Geschichte und immer wieder das kriegszerstörte Hamburg.

Der Beginn der Rückerinnerung ist Isabel Kreitz ein doppelt hohes Bild wert. Man sieht einen Teil des zerstörten Hamburgs. Von den Häusern stehen nur noch die Fas-



saden und durch die kaputten Fenster und Türen zeichnet die Sonne Vierecke auf das Pflaster, welches von den Ziegelsteinen freigeräumt war (Abbildung: S. 11, Panel Nr.1).

In einer Halbtotalen erscheint Blockwart Lammers das erste Mal. Seine aufrechte Gestalt und die Daumen selbstsicher in den Gürtel gesteckt betritt er die Wohnung Frau Brückers, als ob es seine wäre. In dem Panel, in dem die junge Frau Brücker erkennt, dass Bremer sie verlassen hat, ist sie, von hinten, in der offenen Tür stehend, zu sehen. Der Leser sieht direkt, dass alles stiller ist, als es in den letzten Wochen in der Wohnung je gewesen war und man sieht, wie sich die Trauer ihr bemächtigt, denn sie steht wie erstarrt. Ein weiterer Kunstgriff dieses Bildes ist der über ihre Schulter herab gerutschter Mantel. Es wirkt, als ob sie ein verführerisches Abendkleid tragen würde, denn all die vorigen Probleme hatten sie und Bremer auf „romantische“ Weise gelöst. (Abbildung: S. 36, Panel Nr. 7).



Als Frau Brücker das Curry-Ketchup-Gemisch aufputzt, sieht man, wie sie sich Mühe macht zu retten, was noch zu retten ist. Sie kauert auf den Treppenstufen, die Rahmen scheinen sie beinahe einzuengen, doch der Blick des Lesers wird dadurch auf den Curry und ihre Handlungen gelenkt, wie sie vorsichtig etwas von ihrer Hand ableckt. Dann in Großeinstellung ihr verträumt werdendes Gesicht um dann wieder in der Halbtotalen den Rest des Gemisches auf ein Brett zu streichen. Ähnlich andächtig hatte Bremer den Boden ihrer Wohnung geputzt.

In der Halbnahen Einstellung sieht man Lena Brücker die Treppe heraufsteigen. Dadurch gelangt der langsam durchbrechende Kistenboden Mit dem Curry und Ketchup genau in die Mitte des Bildes.

In einer Nahaufnahme bekommt der Leser, bzw. der Erzähler die Erste Currywurst in diesem Album serviert. In den Gesprächen zwischen Lena Brücker und Bremer und beim Tauschhandel werden von den Protagonisten vornehmlich Nah- und Großaufnahmen gezeigt.

Isabel Kreitz nutzt Großaufnahmen, um Hauptpersonen vorzustellen. Frau Brücker in den verschiedenen Lebenslagen: als Mitarbeiterin der Kantine und Geliebte Bremers, als langjährige Besitzerin der Currywurstbude. Im Altenheim in Aufsicht, damit man das Strickzeug in ihrer Hand sehen kann. Des Weiteren sieht man Köpfe in Großaufnahme immer dann, wenn etwas Besonderes dargestellt wird. Wie das zweite „HMP“ (Comic S. 21) eines Nazis während dem „vergifteten“ Essen in der Kantine. Ebenso Interessant ist das Zerschneiden der Kiste, das auf den Boden aufklatschende Curry und Ketchup oder die Hand des Blockwarts an der Klinke der Türe der Kammer, in welcher sich Bremer versteckt.



Dass Bremer im Bunker am meisten unter den nachvollziehbar fallenden Bomben leidet, sieht man in einer Detailaufnahme. Es sind nur die vor Angst zusammengekniffenen Augen Bremers erkennbar und seine um den Kopf gepressten Finger.



Seitenaufteilung:

Es gibt erwähnenswerte Szenenwechsel in diesem Werk.

Als Frau Brücker in ihrer Küche die allererste Currywurst probiert beginnt sie zu lachen. Auf der nächsten Seite, im nächsten Panel wird das Lachen ohne Unterbrechung weitergeführt. Nun lachen ihre Kunden, die auf den Geschmack gekommen sind. Das



Lachen beginnt klein und wird immer größer und deutlicher, es ist sichtbar ansteckend (Abbildungen: S. 43, Panels Nr. 9 und 10 und S. 44, Panel Nr. 1).

Frau Brücker bekommt eine Zigarette von dem englischen Major geschenkt, auf dem nächsten Bild raucht der Bootsmann. Als sich Holzinger Gewürze überlegt, mit denen der Geschmacksinn Bremers wieder hergestellt werden könnte, reibt er sich am Kinn. Im nächsten Panel ist es der Erzähler, der sich am Kinn hält, mit der Hoffnung, dass nun die Currywurst ins Spiel kommt.

Dadurch, dass Sprechblasen die Panels verbinden, wird der Handlungsverlauf flüssiger zusammengehalten.



Perspektiven:

Isabel Kreitz nutzte Vogel- und Froschperspektiven, um Standpunkte zu verdeutlichen. Ein prägnantes Beispiel, ist, als Frau Brücker Lammers hinter sich lässt. Sie steigt die Treppen hoch, um sich nur noch einmal zu ihm umzuwenden und ihn zu



beleidigen: „Sie können ja weiterkämpfen [...] Als Werwolf!“ (Buch S. 110 / Comic S. 27). Der Blockwart bleibt verloren und allein auf einer „niedrigeren“ Stufe zurück (Abbildung: S. 27, Ausschnitt aus Panel Nr. 6). Das Bild ist dunkel gehalten, bei Timm wird er später Selbstmord begehen. Im Gegensatz dazu wird der Behördenleiter Fröhlich auf einem Podest aus der Untersicht gezeigt. Im späteren Verlauf der Geschichte wird er ebenfalls wieder oben auf sein (Abbildung: S. 29, Ausschnitt aus Panel Nr. 6). In diesem Bild herrscht ein optimistisches weiß vor.

#### Lautmalerei:

Hierfür gibt es in diesem Werk viele Beispiele. Besonders der Lärm des Krieges erfordert dies, damit die Handlung der Protagonisten erklärbar wird. Im Kino schlängelt



sich ein „Musikband“ mit Notenzeichen durch das Bild, welches auf dem nächsten Panel von einem Band, welches das „EEEEEEEEEEEE...“ (Comic S. 13) vom Fliegeralarm enthält, abgelöst wird. Der Leser sieht sofort, dass die Kinobesucher nun etwas anderes hören (Abbildung: S.13, Panels Nr. 5 und 6).

Durch eine s-förmiges Band mit dicken weißen „SSSS...“ (Comic S. 14) wird das Pfeifen der fallenden Bombe dargestellt. Der Einschlag ist ein dick gestricheltes, großes (nimmt das halbe Panel ein) „WUMM“ (Comic S. 15), begleitet durch Staub und Steinchen, welche von der Decke herab rieseln.



#### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Besonders auffällig wurde diese Technik bei Frau Brücker und Bremer angewendet, als er an ihren Stand kommt. Insgesamt sieben mal, wird zwischen den beiden Blickwinkeln gewechselt, wobei sie, da sie sich einmal umdreht, auch zwei mal von vorne gezeigt wird, wenn man Bremer von vorne sieht.

In zwei Großaufnahmen sehen sie sich dabei direkt in die Augen. Doch ebenfalls wie im Buch ist nicht ganz schlüssig, ob er Lena Brücker wieder erkennt (Abbildungen: S. 44, Panels Nr. 7 und 8).

Parallelmontage:

Wieder kommt die „Ehre“ Frau Brücker und Bremer zu, hier ein treffendes Beispiel zu geben. Man sieht abwechselnd, wie er ihre Wohnung für immer verlässt und sie, wie sie nach Hause zurück kommt. Es scheint, dass sie sich knapp verpasst haben.



„Wortwörtliche Umsetzung ohne Worte“:

Vieles, das im Buch mit Worten beschrieben wird, ist bei Kreitz „lebendig“ geworden. Von so manchen Bildern wird man in der Vorlage einen Satz oder einen Absatz finden, der diesem genau entspricht. Timm beschreibt das Auftauchen des Erzählers im Altenheim mit den Worten: „...als hätten sie seit Tagen auf mein Kommen gewartet.“ (Buch S. 16) Im Aufzug lächelt ihn ein altes Mutchen zahnlos und strahlend an und freut sich ihn zu sehen, obwohl er sich pfeifend von ihr abwendet.

Auch als Frau Brücker berichtet: „... er stand da, und sie dachte, er steht da wie so viele Männer in Uniform, von denen in den letzten Jahren Fotos und Bilder gezeigt wurden, der Führer, die Oberbefehlshaber der Wehrmacht, der Kriegsmarine gebeugt über Karten,...“ (Buch S. 112) sieht man sie Bremer beobachtend, der sich über die Karte beugt, um etwas einzutragen.

Der Flur deutet an, was anstatt in den Keller zu gehen, geschehen war. Schuhe und Hose liegen zerstreut darin und die Tür zum Schlafzimmer steht offen.

## 5.5 Stellungnahme

Isabel Kreitz hat sich bei der Umsetzung nahe an das Original gehalten. Allerdings waren auf Grund des Umfangs in ihrer Nacherzählung, Kürzungen und einige Änderungen nötig. Denn man darf nicht vergessen, dass ein Comic teurer wird, desto länger er ist. Wer den Comic liest, erfährt einiges aus der Zeit gegen Ende und kurz nach dem zweiten Weltkrieg. Man kann sich am Detailreichtum der realitätsnahen und die jeweilige Stimmung treffenden Bilder erfreuen als auch an der interessanten Geschichte. Isabel Kreitz ist auch gelungen, vieles von dem, welches sie nicht extra erwähnt, durch Bilder und Einzelheiten derart einzufangen, dass es auch nicht erwähnt werden muss oder sogar ergänzt, ihre Bilder sind atmosphärisch dicht.

Wer das Buch von Uwe Timm liest, wird feststellen, dass es nicht allein um die Currywurst geht. Es ist das Leben einer Frau, eine Liebesgeschichte und ein Zeitdokument. Der Comic ist durch die vielen Kürzungen vielleicht kein adäquater Ersatz für das

Buch. Jedoch er macht Lust, dieses ebenfalls zu lesen und kann durchaus als eigenständiges Werk bestehen.

## **6. Peter Pan**

Der Comic „Peter Pan“ von Régis Loisel, beweist, dass man auf Grund des Titels nicht auf den Inhalt schließen kann. Das Werk ist mit Preisen ausgezeichnet worden und der letzte Band wird mit Spannung erwartet. Régis Loisel ist zu dem ein international anerkannter und herausragender Künstler.

### **6.1 Vorlage**

In Schottland wurde James Matthew Barrie im Jahre 1860 als neuntes Kind geboren. Wie seine Mutter, die neben ihrer reichhaltigen Arbeit las, was sie konnte, verschlang er ebenfalls Bücher. Später studierte er Literatur in Edinburgh und arbeitete als Journalist. Er begann die Geschichten in seinem Kopf aufzuschreiben. Er verfasste schottische Heimatgeschichten und Schauspiele. Als „Peter Pan“ am 27. Dezember 1904 im Londoner „Duke of York's Theatre“ uraufgeführt wurde, war er bereits ein gemachter Mann. Er wurde zudem Universitätsdirektor und in den Adelstand erhoben.

Die Rechte an Peter Pan hinterließ er dem Kinderkrankenhaus in der Great Ormond Street in London.

Wendy, John und Michael fliegen mit Peter Pan nach Niemalsland (oder Nimmerland). Hier werden sie in lebensgefährliche Abenteuer und Kämpfe zwischen Piraten, Indianern, den verlorenen Jungs und dem (tickenden) Krokodil verwickelt.

Ebenso bekannt wie das Buch, bzw. das Theaterstück, Barries ist der Film von Walt Disney aus dem Jahre 1953. Ende des Jahres 2002 bringt Walt Disney den zweiten Teil dieses Filmes<sup>18</sup> in die Kinos.

### **6.2 Am Comic beteiligte Person**

Jahrgang 1951 zeichnete Régis Loisel bereits mit zehn Jahren professionell Comics für verschiedene Magazine. Bekannt wurde er mit „Die Suche nach dem Vogel der Zeit“ (nach einem Szenario von Segre Le Tendre). Er illustriert die sexuellen Fantasien der Rose Le Guirec mit Namen „Freudenfeste“.

1991 erschien der erste Band seiner Adaption von „Peter Pan“, von dem dieses Jahr der fünfte und letzte erwartet wird. Bereits 1992 erhielt er für dieses Werk den „Max-Und-Moritz-Preis“.

Régis Loisel setzte eine Widmung (unter einem Bild von ihm) in den ersten Band: „Für James Matthew Barrie. Für die phantastische Crew von Disney, die Peter Pan zu der Legende gemacht haben, wie man sie heute kennt. Ein großes Dankeschön an sie

---

<sup>18</sup> „Neue Abenteuer im Nimmerland“

alle. Sie werden mir nicht widersprechen: Peter Pan lebt. Hier der Beweis..." (Comic Bd. 1, S. 3)

Auch findet man den Hinweis: „Frei inspiriert durch die Charaktere von Sir James Matthew Barrie“ (Comic Bd. 1, S. 5)

### 6.3 Literarischer Vergleich

Schon auf dem Cover des ersten Bandes wird man bemerken, dass die Geschichte in der Adaption anders verläuft, als man sie in Erinnerung hat. Man sieht einen Jungen mit einer, wahrscheinlich Schnaps, -Flasche Flöte spielend durch den Schnee stapfen. Im Umfeld sieht man verwitterte Häuserwände und der Junge wird von dreizehn Ratten begleitet.

Man könnte die sich vor einem ausbreitende Geschichte als Vorgeschichte zu Barrie sehen. Warum wurde und ist Peter Pan so wie er ist und wo kam er her?

#### 1. Band: „London“

Loisel lässt seine Geschichte im Winter 1887 beginnen „Kälte, Hunger und Elend beherrschen das Erscheinungsbild der Stadt..." (Comic Bd. 1, S. 7); gemeint ist London.

Man lernt das Umfeld, in dem der dreizehnjährige Peter aufwächst, kennen. Dieses ist so schrecklich, dass „Charles Dickens“ Waisenkinder ein schönes Leben hatten. In London am Ende des 19. Jahrhunderts haben arme Bevölkerungsschichten keinen Platz für Liebe, Sentimentalität und Träume. Es bleiben der Kampf für sich selbst und Befriedigung seiner niederen Begierden. Peters Mutter verstößt ihn, weil er, als er vor einem aggressiven Hund fliehen musste, ihre Brandyflasche fallen lies. Dabei geht es ihm noch besser als den Waisenkindern, denen er Märchen, unter anderem das über „Mütter“, erzählt. Ein Mister Kundal kümmert sich um ihn und brachte ihm das Lesen, Schreiben und Rechnen bei. Dadurch kann Peter der Realität durch Geschichten entfliehen. Mr. Kundal gibt Peter ein Buch über griechische Mythologie, welches vorher dessen Vater gehört hatte. Als Peter darin liest kommt eine „Sternschnuppe“ angefliegen, die sich jedoch als Fee erweist. Er fliegt „Glöckchen“ nach und landet auf dem Schiff Käpt'n Hooks. Dieser benötigt dringend Männer, da bereits neun bei der Suche nach dem Schatz vom Krokodil gefressen worden waren. Doch hat Hook bereits einen Plan, wie er es ausschalten kann.

Mit der Vorlage ist gemeinsam, dass der Beginn der Geschichte in London spielt und, dass ein Kind mit der Fee Glöckchen auf dem Weg zur Insel ist.

#### 2. Band: „Die Insel“

Peter schließt sich den Piraten an. Als die Inselbewohner, bestehend aus Satyrn, Zentauren, Elfen, Feen, Korrigens und Zwerge, ihn befreien wollen, wird Pan von den Piraten gefangen genommen. Mit einer List lockt dieser die Piraten auf die Insel. Peter und Pan hatten Hook den Vorschlag gemacht, Indianer als Krokodilfutter zu nehmen, damit die Piraten in Ruhe nach dem Schatz tauchen können. Durch die Kampfhandlungen geraten Peter, Tiger-Lily und zwei Piraten in den berühmten Nebel „Opikano-

ba“. Dieser Nebel ist ein „Ort des Wahnsinns, aus dem der Tod der einzige Ausweg ist.“ (Comic Bd. 2, S. 26) Tiger-Lily und Peter sind ohnmächtig und sind daher vorerst vor allem gefeit. Pan wagt sich in den Nebel „Ganz ohne Gefühle... frei von Allem... [...] ohne Vorstellung.“ (Comic Bd. 2, S. 36) hinein, um Peter und die Indianerin zu retten. Pan ist im Nebel dabei, als Peter zu sich kommt und hört, wie dieser sich mit seinem Traumgebilde unterhält. Peter sieht seine Mutter (Abbildung: Bd. 2, S. 39, Panel Nr. 5).



Sie ist plötzlich lieb zu ihm und schön, so wie der Junge es sich immer gewünscht hat. Plötzlich gebiert sie einen Sohn und beißt dem, noch mit ihr verbundenen das Geschlechtsteil ab. Während die Frau schallend lacht, beginnt Peter vor Wut auf sie einzustechen. Pan schlägt Peter nieder und es gelingt ihm die Indianerin und ihn aus dem Nebel zu retten. Peter wird von Tiger-Lily gepflegt. Als er sich später den Nixen, den Königinnen der Insel vorstellt, locken diese ihn in die Tiefe und er muss erneut „befreit“ werden.

Wie bei Barrie befinden sich die Bewohner der Insel mit den Piraten im Zwist. Ebenfalls sind die Indianer eine eigene Gruppe, die mit den anderen Inselbewohnern nicht vermischt ist. Bei Barrie gibt es viele Kämpfe zwischen diesen und den „Verlorenen Jungen“. In der Vorlage bringt Käpt'n Hook einen seiner Piraten um. Bei Loisel verlor er bereits neun an das Krokodil, schubst einen hinterher und tötet im Verlauf der Geschichte weitere zwei.

### 3. Band: „Sturm“

Wegen der Rettung Tiger-Lilys soll Pan zum Ehrenhäuptling ernannt werden. Doch Tiger-Lily möchte diese Ehre Peter zu Teil werden lassen. Dieser lehnt rüde ab und beschwört damit beinahe einen Kampf mit den Indianern herauf. Wieder im Lager zurück wird Peter erklärt worum es sich bei dem eigentlichen Schatz der Insel handelt. Das Problem ist, dass wegen dem Verlust der Fantasie bei den Menschen die Sagen- und Märchengestalten aussterben. Daher sind sie auf die Insel geflüchtet, allein durch den Glauben und der Fantasie der Kinder am Leben gehalten. Peter hat einen Vorschlag, wie man Hook von der Insel locken könnte. Die Nixen sollen Schätze aus den untergegangenen Wracks bergen und derart verstecken, dass Hook diese finden und für den wahren Schatz halten soll. Die Nixe Molli, welche überhaupt dem Käpt'n von dem Schatz erzählt hatte, bietet an, den Lockvogel zu spielen. In der Nacht, in welcher sie den Schatz aus den Wracks auf der Totenkopffelsen verstecken wollen, werden Peter und die anderen von einem Sturm und von Hook mit seinen Männern überrascht. Es kommt zum Kampf, bei dem der Schatz im Meer versinkt und Pan angeschossen wird. Peter möchte in London Hilfe für Pan holen. Dort sind inzwischen drei Monate vergangen. Mister Kundal bringt Peter bei, wie man eine Patrone heraus operiert. Als der Junge seine Mutter besucht, wird diese erstochen.

In der Vorlage wird Peter von den Indianern nach der Rettung Tiger-Lilys der „Große Weiße Vater“ genannt und die einzigen Komplikationen sind, dass die Indianer die „Verlorenen Jungen“ und Wendy mit ihren Geschwistern links liegen lassen.

Bei Barrie befinden sich tatsächlich Schätze auf dem Totenkopffelsen. Doch da Hook sein Ziel darauf verlegt hat, Peter Pan zu vernichten, spielen die „Verlorenen Jungen“ damit. Auch gibt es in der Vorlage eine Schlacht an diesem Ort, Peter Pan wird dabei verletzt und muss vom Niemalsvogel gerettet werden, da ihm selbst die Kraft zum Fliegen fehlt.

Bei Loisel geht es um den Verlust der gesamten Inselbevölkerung, wenn man nicht an sie glaubt. Bei Barrie wird dies auf die Feen bezogen, die dann am Leben erhalten werden, wenn ein Kind als Beweise des Glaubens laut klatscht.

In diesem Band ist die Vergesslichkeit Peters, welche bei Barrie Wendy immer so verängstigte, besonders auffällig. Nicht nur, dass er sein Versprechen vergisst die Waisenkinder mit auf die Insel zu nehmen, sondern er vergisst ebenfalls vor der Operation Pans seine Hände zu waschen und die Instrumente auszukochen.

#### 4. Band: „Rote Hand“

Pan stirbt trotz Peters Hilfe. Peter macht sich Selbstvorwürfe und möchte seine Hand zertrümmern. Dabei vermischt sich Pans mit seinem Blut. Die Indianer retten Peter, dessen Hand inzwischen durch eine Entzündung geschwollen ist und Fliegen anzieht. Als Pan verbrannt wird, isst Peter einen Teil der Asche. Er wird zu Peter Pan. Das Krokodil verschluckt den von Hook konstruierten Wecker, welcher alle 13 Minuten klingelt. Die Piraten sehen die Feuersäule der Einäscherung und überfallen die Nixen. Die Indianer und die Inselbewohner eilen zur Hilfe. Mollie wird verletzt. Peter Pan schlägt Hook die rechte Hand ab (Abbildung: Bd. 4, S. 42, Panel Nr. 3) und verfüttert diese an das Krokodil. Peter hat Pan gerächt und kräht. Dieses mal ist es Peter Pan möglich Mollie zu retten. Um weitere Mitstreiter zu haben, holt Peter Pan die Waisenkinder aus London, es ist die Nacht, in der „Jack The Ripper“ das erste mal zuschlägt.



Einige Fragen werden in diesem Band beantwortet. In welcher Situation wurde die Hand abgehakt, wie kommt das Krokodil zu seinem Wecker und wann begann Peter Pan zu krähen. Bei den Waisenkindern sind Zwillinge dabei, wie bei Barrie.

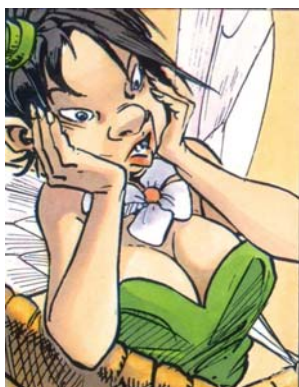
#### 5. Band: „Der Haken“

Voraussichtlich ab Oktober 2002 lieferbar.

Was hier so extrem anders und befremdlich wirkt, ist auf dem zweiten Blick nicht allzuviel anders als bei Barrie. Es ist nur eine andere Geschichte als die im Buch be-

schriebene, ein anderer, wahrscheinlich früherer Zeitraum. Vielleicht haben zu dieser Zeit noch nicht einmal die Eltern von Wendy, John und Michael gelebt.

Um die Ähnlichkeiten zwischen beiden Werken zu erkennen, sollte man damit beginnen die einzelnen Charaktere zu vergleichen. Wenden wir uns zuallererst der Insel zu. In der deutschsprachigen Kinderbuchausgabe heißt sie bei J. M. Barrie „Niemalsland“, Loisel nennt sie schlicht und einfach „Die Insel“. Bei Barrie wohnen dort Indianer, „verlorene Jungen“, Nixen, Feen, Elfen, wilde Tiere und ein „tickendes“ Krokodil. All dies ist in der Adaption ebenfalls zu entdecken, neben den Lagunen, Bergen und Wäldern. Und in beiden Werken segeln gefährliche Piraten vor der Insel. Bei Loisel wird die Insel zusätzlich von Satyrn, die Zentauren, Zwerge und Korrigans bewohnt. Letzgenannte sind kleine koboldhafte Wesen mit gelben Augen und spitzen, abstehenden Ohren, sie haben Klauen als Hände und Reißzähne. Bekleidet sind sie mit kurzen, einfachen Fellhosen. Auch wohnt Pan auf Loisels Insel. Bei Loisel sind die wahren „verlorenen Jungs“, die Jungen im Londoner Waisenhaus.



Die Fee „Tinker Bell“ oder „Glöckchen“, je nachdem für welchen Namen sich entscheidet, ist nicht größer als eine Faust und sie trägt ihr Blatt weit ausgeschnittenes und figur(bauch)betont (Abbildung: Bd. 2, S. 10, Ausschnitt aus Panel Nr.5). Laut Barrie kann sie schimpfen „wie ein Kesselflicker“ (Buch S. 40), steht selten still und leuchtet. Dies stimmt alles ebenfalls mit Loisels Glöckchen überein. Das besondere an Feen ist bei Barrie, dass sie aufgrund ihrer kleinen Größe nur Platz für ein einziges Gefühl haben. Bei Loisel wird das derart ausgedrückt: „Diese Fee ist wie ein Stück Kuchen, überzogen mit Empfindlichkeit.“ (Comic Bd. 2, S. 25). Das Ergebnis ist dasselbe. Glöckchen ist sehr schnell beleidigt und vor allem eifersüchtig auf alle weiblichen Wesen in Peters Nähe.

Smee heißt bei Loisel „Brummer“, doch das ist beinahe der einzige Unterschied. Bei beiden Autoren wirkt er wie ein „seltsam genialer Mann“ (Buch S. 68). Ihm ist es möglich jemanden zu erdolchen, ohne, dass ihm der Betroffene selbst böse sein kann und „mehr als einmal hatte er [...] Hook zu Tränen gerührt.“ (Buch S. 164).

Der „Oberschurke“ bei Barrie und Loisel ist und bleibt der abgrundtief böse Piratenkapitän James Hook. Er behandelt seine Leute wie Hunde oder noch schlechter. Er ist ein „Grandseigneur“ (Buch S. 68), der am finstersten ist, wenn er Freundlichkeit zeigt. Das paradoxe bei Käpt'n Hook ist, dass er sein eigenes Blut nicht sehen kann (es soll laut Barrie eine „ungewöhnliche Farbe“ (Buch S. 69) haben), wohingegen ihm fremdes gut gefällt.

Bei den Indianern sollte man sein Augenmerk auf Tiger-Lily richten. Sie die Schönste und Stolzeste unter den Piccaninnis. Vor Stolz leistet sie keinen Widerstand mehr, so bald keine Aussicht mehr auf Erfolg besteht. Des Weiteren ist sie bei Barrie kalt, frech und ständig neu verliebt. Bei Loisel ist sie jedenfalls sehr fasziniert von Peter und eifersüchtig auf die Nixen und Glöckchen. Ihre Begeisterung für Peter lässt nicht einmal dann nach, wenn er sie brutal zurückweist und beleidigt.



Die Nixen singen, sonnen sich gerne und haben einen Fischeschwanz. Bei Barrie wird nicht erwähnt, dass sie auf irgendeine Weise bekleidet wären, bei Loisel sind sie dementsprechend nackt. In der Vorlage sind die unfreundlich zu jedem, außer Peter und sie tauchen ab, sobald sich eine Person nähert. „Trotzdem wissen wir, dass sie die Eindringlinge heimlich beobachteten, und sie waren sich nicht zu fein, ihnen etwas abzugucken.“ (Buch S. 102). Bei Loisel sind sie sich nicht zu fein jeden zu verführen, den sie in ihre Lagune locken können (Abbildung: Bd. 3, S. 33, Panel Nr. 5).



Jetzt fehlen noch die beiden Hauptpersonen. Der eine ist Peter Pan. In der Adaption sind es anfangs zwei Charaktere. Einmal Peter, der außerordentliche Fähigkeiten besitzt und Pan, der „Kopf“ der beiden, bis Pan stirbt und Peter als sein Blutsbruder zu Peter Pan wird. Barries und Loisels Peter spielen beide Flöte. Loisels Peter derart gut, dass er sogar Ratten zähmen kann. In der Adaption beginnt der erste Band damit, dass Peter den Jungen vom Waisenhaus das Märchen von Aschenputtel erzählt. Im Verlauf der Geschichte erfährt der Leser von der besonderen Stellung Peters. Er hat einen väterlichen Freund, Mister Kundal, bringt ihm Lesen, Schreiben und Rechnen bei. In der Vorlage ist Peter der einzige der Jungen auf der Insel, der nicht lesen kann, ebenfalls kennt er keine Geschichten. Als er bei Wendy das Märchen von Cinderella (amerikanische Version des Aschenputtel) hört, versucht er es den „Verlorenen Jungen“ weiter zu erzählen.



Was bei beiden wieder übereinstimmt ist die Aussage bei Barrie, dass er eine Stimme hat, „...der noch keine Frau hat widerstehen können.“ (Buch S. 37). Ob es nun tatsächlich an der Stimme liegt, wird im Comic nicht explizit erklärt, doch Tatsache ist, jede Frau, Tiger-Lily, die Nixen und Glöckchen ist von ihm magisch angezogen (Abbildung: Bd. 4, S. 29, Panel Nr. 3). Und wie in der Vorlage ist er davon verwirrt. Wenn sich bei Loisel Frauen von Peter etwas wünschen, fühlt sich dieser gedemütigt. Bei

Barrie weiß Peter nicht, was ein Kuss ist und bei Loisel fragt er am Ende des Bandes irritiert: „Äh... was... was bedeutet das, „Aufklären“?“ (Comic Bd. 2, S. 62). Ebenfalls stimmt überein, dass Peter nie erwachsen werden möchte. Er erklärt Mister Kundal: „Ich will auch nicht größer werden! Niemals! Niemals!“ (Comic Bd. 1, S. 25). Denn Erwachsene machen bereits laut Barries Peter immer alles kaputt oder mit Loisels Peter ausgedrückt: „Erwachsene! Blöde Erwachsene!“ (Comic Bd.1, S. 16). Eine weitere Kongruenz ist, dass Peter Hauptmann sein möchte; bei Barrie ist er es, und bei Loisel

wird er es. In der Vorlage wird festgestellt, „Seine Furchtlosigkeit war zum fürchten.“ (Buch S. 57) und er tötet bei Barrie Piraten am laufenden Band und sogar „Verlorene Jungens“, wenn die Gefahr besteht, dass sie erwachsen werden. Bei Loisel ist Pan im zweiten Band erstaunt, als Peter in dem Nebel „Opikanoba“, statt wie alle anderen lebendigen Wesen, durch seine Angst auf grauenvollste Art zu sterben sich dagegen wehrt und angreift. Bereits im ersten Band hatte Peter scherzhaft zu Mister Kundal gemeint: „Wer erstmal auf dem Teufel geritten ist, kennt keine Furcht...“ (Comic Bd. 1, S. 28).

Interessant ist auch, dass beide Hooks mit ihren Petern Probleme haben. Laut Barrie hat Peter etwas an sich, das den Käpt'n zum Wahnsinn treibt. In der Adaption ist es Brummer, der in „Die Insel“ feststellt: „Tss! Daran ist bestimmt nur dieser Bengel Schuld! Wirklich eigenartig... Dabei ist der Käpt'n sonst doch so hart, so kalt, so gefühllos, so...“ (Comic Bd. 2, S. 46). Eigenartiger Weise bemühen sich bei Loisel Hook und Peter um Holz Schnitzereien, um sich abzulenken und beide schneiden sich.

Peters Verhältnis zu Müttern ist die Überleitung zur zweiten Hauptperson, die „Institution Mutter“ (Abbildung: Bd. 1, S. 18, Panel Nr. 8). Bei Loisel wird vieles davon geklärt, das Wendy in der Vorlage verwirrt. Sie erfährt, dass seine Mutter nicht auf ihn gewartet hätte, als er nach Hause zurückkehren wollte. Allgemein hält Barries Peter Mütter für allgemein überschätzt, er verbietet Gespräche über und verachtet Mütter sogar. Doch im Gegensatz dazu erzählt Barrie: „Manchmal hatte Peter Träume, und die waren schmerzlicher als die Träume anderer Jungen.“ (Buch S. 155), für Wendy hat dies mit dem Geheimnis seiner Herkunft zu tun. Das Geheimnis seiner Herkunft sieht bei Loisel hart genug für Alpträume aus. Peters Mutter braucht ihren Sohn nur, um an Brandy zu kommen. Er ist für sie weniger Wert als ein Klotz am Bein. Gegen Ende von „London“ verflucht sie ihren Sohn und möchte ihn am liebsten totschießen. Den blanken Hass ihr gegenüber entwickelt der Junge während des Vorfalls im Nebel „Opikanoba“. In dem Band „Sturm“ nennt seine Mutter ihn sogar „Arschloch“ (Comic Bd. 3, S. 60) und möchte nichts mehr und wollte noch nie mit ihm etwas zu tun haben. Kurz darauf ist sie tot. Als Ersatz hat Peter anfangs noch seine Fantasie, „Geträumte Küsse sind viel echter“ (Comic Bd. 1, S. 20) und auch der Waisenjunge „Schweinebacke“ zu der kleinen Katze meint: „Hast du deine Mama verloren? [...] macht doch nichts... Komm, ich erfinde dir eine Neue.“ (Comic Bd. 1, S. 12) Doch in „Sturm“ will Peter keine Mutter mehr, als ihm Schweinebacke fragt, ob es auf der Insel auch Mütter geben würde „...um dich Liebzuhaben und dir schöne Geschichten zu erzählen!“ erklärt ihm Peter „Bah! Ich mache mir meine Geschichten selbst!“ (beides: Comic Bd. 3, S. 55) Peters Vater scheint eine „Mrs. Darling“ als Mutter gehabt zu haben, er überwindet ihren Tod nie.



## 6.4 Visuelle Umsetzung

### Stil:

Mit feinen Federzeichnungen und vielen Schraffuren schuf Loisel die Figuren und Schauplätze. Den Stil von Régis Loisel erkennt man vor allem an seinen Gesichtern. Mit Mandelaugen und ausgeprägten Nasen scheinen alle Protagonisten aus einer anderen Welt zu stammen. Peter selbst wirkt wie der freche Halbgott Pan, er ist eine verwandte Seele von ihm, in „London“ wird er von einer Prostituierten „Mein kleiner Faun“ (Comic Bd. 1, S. 16) genannt. Trotz den Unterschieden an Farbigkeit zwischen London und der Insel hat Loisel immer gebrochene Farbtöne verwendet.

### Seitenaufteilung:

Wenn man das Werk Loisels auf Komposition untersucht, wird man feststellen, dass die Seiten ihre eigene Dynamik und Symmetrie haben. Die Panels und ihre Größe und Anordnung sind meistens symmetrisch angeordnet. Spiegelbildlich von links nach rechts, von oben nach unten oder punktbezogen. Oft ist dieser Mittelpunkt ein seitenbreites, niedriges Panels. Unterstützt wird dies von den Einstellungen der Bilder und dem Bildinhalt. In gegenüberliegenden Panels ist überwiegend dieselbe oder die spiegelverkehrte Einstellung zu finden. Man kann auch eine Art hin und her pendeln zwischen den Einstellungen oder Perspektiven bemerken. Wenn man innerhalb der Seite dies nicht erkennt, dann besteht eine Art Gleichmaß innerhalb einer Sequenz oder eines „Strips“ (Abbildung: Bd. 3, S. 37, Panels Nr. 5 und 6). Besonders kann man dies des öfteren an der Stellung von Peters roten Haarschopfs innerhalb der Bilder verfolgen.



Diesem Gesetz scheinen sich auch Schuss-Gegenschuss-Technik, Achsensprung, Tiefensprung, die Perspektiven und sogar die Nähe zur Handlung unterzuordnen.

Man entwickelt das Gefühl, dass Loisel den Handlungsablauf seiner Geschichte derart gestaltet, diese der Seitenaufteilung anpassen zu können. Beziehungsweise man hat es hier mit einer Art Symbiose, zwischen Seiteneinteilung, Aufbau und Einstellungen und Perspektiven zu tun.

### Einstellungen:

Es gibt in diesem Werk sehr schöne Totale. Von London im Schnee, dem Armenviertel, der Insel und dem davor ankernden Piratenboot. Der Leser fliegt direkt in einem Bogen darauf zu. Es scheint eine Art Kapitelunterteilung zu sein, denn die Totalen

werden vor allem am Ende von Szenen, bzw. abgeschlossenen Handlungssträngen eingesetzt. Dass einzelne Orte Bild um Bild angeflogen werden, ist vor allem im ersten Band, „London“ zu finden. Doch auch in den folgenden gibt es diese Reihe an Totalen. Es sind Panoramabilder, der Leser selbst scheint auf die Schauplätze zu- oder davon fortzufliegen.

Loisel nutzt diese Einstellung auch, um die Gesamtheit der Inselbewohner darzustellen. Denn die Zentauren, Elfen, Feen,... sind eine Einheit, die gemeinsam beratschlagt und auch gemeinsam das Floß zur Bergung der Schätze baut.

Trotz jeglicher absichtlicher Anordnung der Panels und deren Inhalt, war es Loisel möglich Großaufnahmen der wichtigen Dinge darzustellen. Der klingelnde Wecker, der von dem Krokodil geschluckt werden wird, das Verschlucken selbst, der Revolver des Käpt'n Hook, die einzige Schusswaffe in dieser Geschichte in verschiedenen Händen, die Schatzkiste mit der Hook angelockt wird, und die vom Blut rote Hand Peters mit der aus Pan heraus operierten Revolverkugel.

Auch Gesichter werden oft sehr nah gezeigt. Vor allem Käpt'n Hook, wenn er beginnt sich aufzuregen oder brüllt. Die hämisch lachenden Gesichter und starrenden Augen der Kneipenbesucher, die sich darüber freuten, dass Peter die Hosen runter lassen musste. Doch auch freundliche Gesichter werden gezeigt, so das von Mister Kundal, z.B. als er Peter von dessen Vater erzählt oder ihm Glöckchen vorgestellt wird (Abbildung: Bd. 1, S. 26, Ausschnitt aus Panel Nr. 6). Pholus als er das Fehlen Mollis entdeckt und Peter als er befiehlt Molli zu suchen. Das Panel mit dem Gesicht des von Schüttelfrost und Fieber geplagten Pans ist das einzige der Seite in kalten Farben inmitten von Bildern in warmen Braun- und Gelbtönen.



Als Peters Mutter ihn zornig brüllt: „Und wenn du ohne Flasche zurückkommst, bring ich dich um! Verstehst du?!“ (Comic Bd. 1, S. 19) kommt sie ihrem Sohn derart Nahe, dass es ihm gar nicht anders möglich ist, als in ihre vor Wut verzerrten Augen zu sehen. Und auch der Leser sieht nicht mehr. Die hat Peter an die Wand gedrängt und er kann nicht mehr zurückweichen. Der Leser ebenso. Dabei hat Loisel den Feuerschein des Kamins genutzt um das Bild in Braun- und Rottönen zu halten.

Eine Nahaufnahme zeigt den von Piratenblut bespritzten Hook der treffend erklärt, dass ihm „der Anblick fremden Blutes immer sehr erfreut“ (Comic Bd. 2, S. 48). In vielen der Nahaufnahmen ist der Kopf durch den oberen und die seitlichen Rahmen derart geschnitten, dass man nur noch das Gesicht sieht. Dafür ist jedoch nach unten Platz für die Sprechblase vor Hals und Oberkörper. Die jeweiligen Protagonisten scheinen direkt den Leser anzusprechen.

Man ist Peters Gesicht, als er von Pans Tod erfährt, dermaßen nah, dass man nur Augen und Nase sieht. Vor Entsetzen sind seine Augen weit aufgerissen. Er hat „Peter Pan“ in einen gefallenen Baumstamm geschnitzt und sich dabei geschnitten, sein Blut tropft herab, es beginnt sich bereits mit Pans zu vermischen.

### Sprechblasen:

Die normale Sprechblasen dieses Werks sind handgezeichnete Rechtecke. Je nach Lautstärke werden die Ränder glatter (leiser) oder gezackter (lauter), ebenso wird die Schriftstärke und –größe angepasst. Wenn etwas geschrien wird, kann die Sprechblase sogar eine runde, gezackte Form bekommen. Als Peter wegen seiner verletzten Hand Schmerzen hat und um Pan trauert, erkennt man eine weitere Möglichkeit, Stimmlagen darzustellen. Man sieht das „Wimmern“ Peters, da die Buchstaben etwas auf und ab tanzen oder ganz absteigen. Plötzliche Ausrufe können als gezackte Blase aus einer Ecke der normalen Sprechblase „explodieren“. Ein Ausruf mehrerer Personen gleichzeitig, ist eine Blase mit mehreren Verbindungen. Bei Flüstern bestehen die Ränder der Sprechblasen aus eng gesetzten Punkten und kurzen Strichen. Ganz aus der Reihe fallen die Sprechblasen des schlafenden Peters. Das Lettering ist in Schreibschrift und die Ränder der weiterhin rechteckigen Blasen bestehen aus weichen Wellen. Gedankenblasen haben glatte Ränder und sind, bis auf eine bis wenige glatte Ausbuchtungen, meist an der Verbindung, bestehend aus einzelnen Kreisen, zur Person, rund.



Bei dem „STOOOP!“ (Comic Bd. 2, S. 6) Käpt'n Hooks sind die Buchstaben zusammen gequetscht, rot, schwarz umrandet und wirkt dadurch besonders laut und autoritär (Abbildung: Bd. 2, S. 6 / Abbildung: Ausschnitt aus Panel Nr. 6).

Loisel ist es auch möglich ohne Textblöcke oder Gespräche die Handlung weiterzutreiben. So verlässt Peter das Haus seiner Mutter und später kommt der Arzt mit verstörtem Gesicht ebenfalls aus der Tür, um eilig zu verschwinden. Dann sieht der Leser die erstochene Mutter im Haus am Boden liegen. Andererseits kann Text auch mehr als die Hälfte eines Bildes einnehmen.

Auch wenn die sprechende Person selbst nicht im Bild ist, wurde die Handlung gestaltet vorangetrieben, dass man weiß, wem man die Sprechblase zuordnen kann, z.B. als sich Glöckchen über den Kuss ärgert, den Tiger-Lily Peter gibt.

### Lautmalerei:

Manche Geräusche werden in schwarzen Großbuchstaben in das Bild geschrieben, so z.B. das Spottlied der Waisenkinder „Einarm hat Scheiss im Darm!“ (Comic Bd. 1, S. 11). Wenn das Krokodil das Maul aufreißt und das „TIC!TAC!“ (Comic Bd. 4, S. 38) „leise zu hören“ ist, erinnert das an den Walt Disney-Film „Peter Pan“, denn das Krokodil in diesem Film war stets eher zu hören als zu sehen. Wo bei auch bei Barrie das Ticken des Weckers im Krokodil immer zu hören ist (Abbildung: Bd. 4, S. 38, Ausschnitt aus Panel Nr. 2).



Allgemein kann man schreiben, dass es Loisel gelingt die Töne richtig ins Bild zu setzen. Je nach Situation, Bildinhalt und farblicher Gestaltung wird es individuell angepasst. Entweder dezenter oder in den Vordergrund gerückt, jedoch nie das Bild beherrschend.

Orte:

London versinkt im Schnee. Alles ist dort düster und in Brauntönen gehalten. Im Gegensatz scheint auf der bunten, hellen „Insel“ ständig Sommer oder Frühling zu herrschen.

In dem Nebel der Schrecken „Opikanoba“ ist alles in grauen und beigen Tönen dargestellt. Auch alle sich real darin befindlichen Personen wirken durch den Nebel grau-blau. Peters Mutter ist, ohne diese auffällige Färbung dargestellt. Sie wirkt blass und unwirklich. Peter findet sie schön „Schön wie in meinen **Träumen...**“ (Comic Bd. 2, S. 39). Doch das Blut zwischen ihren Beinen und an ihrem Mund sticht auffällig hervor. Ebenso wie bei den Piraten das aus dem Bauch hervorquellende Gedärm und die Stümpfe der abgetrennten Arme. Nicht zu vergessen das spritzende Blut, als Peter seine Mutter aufschlitzt „Ich stopf dir deine Gedärme ins Maul!“ (Comic Bd. 2, S. 42).



Ähnlichkeiten zum Film:

Manche Totale, in der Peter nach London zurück fliegt, um Hilfe für Pan zu holen, erinnern an den Film „Peter Pan“ von Disney. Peter fliegt vor dem Vollmond und Wolken und Hook mit zwei Piraten sitzt im Ruderboot auf dem Meer. Auch als Peter noch ungenau im Fliegen Glöckchen durch die Schornsteine hindurch folgt (Abbildung: Bd. 1, S. 43, Ausschnitt aus Panel Nr. 1).

Allgemein ist die Ausstattung im Comic ähnlich der im Film. Z.B. das Piratenboot, die Bewaldung der Insel, die Kleidung Hooks, ...

Auch Szenen aus dem Film hat Loisel in sein Werk übernommen. In einer krallt sich Hook mit einer Hand an einem Balken fest, damit er nicht ins Wasser fällt. Denn im Wasser lauert das Krokodil auf ihn. Über ihm ist Peter Pan, der ihm schaden wird.

## 6.5 Stellungnahme

Einerseits wird in diesem Werk von Loisel die unglaubliche Macht der Fantasie und Loyalität beschrieben und an Müttern die sentimentalsten Huldigungen ausgesprochen. Andererseits erklärt Pan: „Alles ist wirklich, wenn man nur Phantasie genug hat, es sich vorzustellen, Peter“ (Comic Bd. 2, S. 54) und dies ermöglicht Loisel auch. Grausame Szenen und deprimierende Zustände wechseln mit Romantik, Naturaufnahmen und dem Wunsch nach Schönheit. Den ersten Bruch bemerkt der Leser, als Peter von „einer“ Mutter erzählt und dabei ein Kätzchen liebkost. Als die Erzählung vorbei ist und die Waisenjungen fort sind, gibt er der Katze einen Fußtritt und beschimpft sie.

Seine Bilder geben den Handlungsorten eine eigene Individualität. Sie sind einzigartig und können nie mit einem anderen Ort verwechselt werden. Auch wenn Peter in London auf einen Baum treffen würde, wäre dieser eindeutig keiner von der Insel. Allgemein sind seine Bilder reich an visuellen Reizen, die zum Betrachten auffordern.

Einerseits ist die Brutalität durch die Zielgruppe zu erklären, diese sind nämlich nicht die Kinder, des Weiteren ist es ein Gegengewicht zu dem sogenannten „Kitsch“.

Ein Statement meinerseits könnte lauten: „Wo Titel eines Kinderbuches drauf steht, ist noch lange keines drin.“

Bei Barrie heißt es: „Natürlich sind die Niemalsländer einigermaßen verschieden.“ (Buch S. 13). So auch die von Loisel, es ist „seine“ Insel. Er hat der Geschichte Barries seine eigene Note verliehen. Ein Werk zwischen äußerst trister Realität und grenzenloser Fantasie.

## VIII. Krimis

Es wurden für diese Sparte ein Band der „Nestor-Burma-Reihe“ und „Paul Auster's Stadt aus Glas“ ausgewählt.

Nicht in diese Arbeit übernommen wurde Raymond Chandlers: „Philip Marlowe – Die Kleine Schwester“. Englischsprachig kann man Adaptionen von Werken Agatha Christies erwerben, z.B. „Murder On The Orient Express“. Nur noch auf dem Second-hand-Markt ist der „Tagesstreifen“ von Dashiell Hammets „Secret Agent X9“ (ab 1934) zu erhalten, ebenso die Adaptionen von George Simenons „Maigret“ (1992 - ?). Zudem gab es in Deutschland die bereits unter „Reihen“ erwähnten „Die großen Detektive“ und „Detektive, Gauner und Agenten“ (1982 – 1985).

### **7. Nestor Burma – Die Brücke im Nebel**

Der erste Nestor Burma Band Léo Malets war „120 Rue de la Gare“. Auch dieser Fall wurde von Jaques Tardi adaptiert. Jean-François Douvry hat sich dieser Adaption angenommen und seine Ergebnisse in einem Buch veröffentlicht. Sein Werk heißt: „Rendez-vous: 120 Rue de la Gare. Autopsie einer Adaption.“ Dieses Buch ist wie ein Comic aufgemacht. Hier werden die Handlung, das Aussehen der Agierenden, die Schauplätze und die Sprache verglichen. Douvry überprüft ebenfalls die historischen Hintergründe, in dem er z.B. die tatsächlichen mit den dargestellten Szenen des Lebens im Stalag vergleicht oder sich bemüht, die Herkunft und Authentizität jedes Plakates zu überprüfen. Er entdeckt, dass Tardi für seine Figuren und Bilder oft Vorbilder hatte, reale und von Künstlerkollegen. Natürlich macht sich Douvry ebenfalls Gedanken zu Szenen, Einfügungen, Sprechblasen, Drehbuch, Dialog und „Displacement“ (Umstellung).

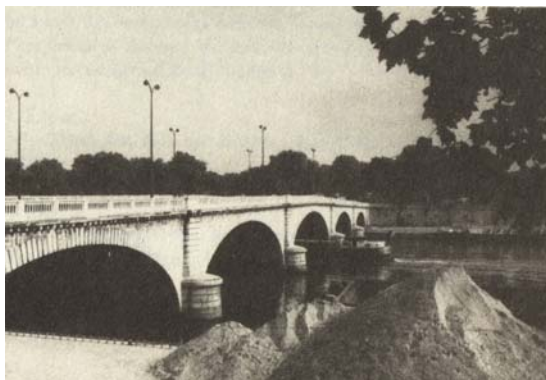
Von Tardis Seite blieb es nicht nur bei der Adaption von Malets Büchern. Nach dem Tod des Schriftstellers erfand er eigene Fälle und lies Burma weiter ermitteln. Tardi übernahm den Detektiv als sein eigener und zeigt daher, was durch Adaptionen alles möglich werden kann.

#### 7.1 Vorlage

1956, der Privatdetektiv und ehemalige Anarchist, Nestor Burma erhält den Brief eines ihm Unbekannten. Dieser scheint jedoch ihn zu kennen, denn der Ton des Briefes ist sehr vertraulich. Unter anderem steht darin, dass der Schreiber Burma von klein auf kenne und die Ansprache lautet „Lieber Genosse“ (Buch S. 7 / Comic S. 7). Der Detektiv soll sich mit ihm in einem Krankenhaus treffen. Doch bereits an der Haltestelle wird er von der Zigeunerin Bélita Moralès aufgehalten, welche ihm sagt, dass der Briefschreiber gestorben sei. Burma geht trotzdem ins Krankenhaus und trifft dort auf eine Leiche, die er unter anderem Namen kannte und auf die Polizei, die ihn mit dem Fall



vertraut macht. In Gedanken reist Burma dreißig Jahre zurück, als er im „Heim der Vegetalier<sup>19</sup>“ (Buch S. 31 / Comic S. 16) wohnte.



Nach einigen Recherchen im 13. Arrondissement (Abbildungen: „Tolbiac-Brücke, Buch S. 175 / Comic: S. 7, Ausschnitt aus Panel Nr. 2) klärt es sich, dass vor dreißig Jahren von drei Bewohnern des Vegetalierheimes ein Geldbote überfallen worden war. Einer dieser Männer, Lacorre, wird wegen einem Gefängnisaufenthaltes um seinen Anteil betrogen. Nach seiner Haftentlassung kehrt er nach Paris zurück, um sich zu

rächen. Er findet nur Lenantais aus der alten Zeit und fragt diesen nach dem Aufenthaltsort seiner Komplizen, doch dieser schweigt und wird daher erstochen. Es ist der Tote, den Burma in der Leichenhalle des Krankenhauses antrifft. Während der Recherchen Burmas verliebt er sich in die Zigeunerin Béliita Moralès und muss sie daher vor der Rache ihres Stammes schützen. Sie finden im Schuppen von Lenantais eine Lei-

che mit dem Messer eines Zigeuners im Rücken, dass Burma gegolten hatte. Der Tote ist ein pensionierter Polizist, der den Verstand darüber verloren hatte, dass er den Überfall auf den Geldboten nie hatte lösen können. Bevor Lacorre die Rache vollenden kann, tötet ihn einer



seiner ehemaligen Handlanger. Dieser wird von der Polizei geschnappt, der zweite stirbt auf der Flucht vor Burma, welcher ihn eigentlich nur hatte warnen wollen.

Béliita Moralès hatte Burma verlassen, damit er nicht der Rache ihres Stammes anheim fällt. Doch nach Beendigung des Falles sucht und entdeckt er sie auf der Straße. Während sie sich umarmen, wird sie von dem Zigeuner ihres Stammes erstochen. Daraufhin schwört sich Burma sie zu rächen, in dem er beweist, dass Salvador der Mörder des Polizisten ist.

Léo Malet ist 1909 in Montpellier geboren. Nach einer Lehre zum Bankangestellten, ging er nach Paris und schlug sich dort unter dem Einfluss der Surrealisten als Chansonnier und „Vagabund“ durch. Dort begann er zu schreiben. 1984 erhielt Malet den „Grand Prix du Club des Détectives“, 1958 den „Großen Preis des schwarzen Humors“ für „Les nouveaux mystères de Paris“. Mehrere seiner Kriminalromane wurden auch

<sup>19</sup>eigentlich Veganer

verfilmt: 1946 „120 Rue de la Gare“ mit René Dary, 1977 „Die Nächte von St. Germain“ mit Michel Galabru und „Wie steht mir der Tod?“ mit Michel Serrault. Léo Malet ist eher in der surrealistisch-anarchistischen Tradition der französischen Geistesgeschichte verwurzelt und hatte mit seiner „Schwarzen Trilogie“ ein Schlüsselwerk (nicht nur) der französischen Kriminalliteratur geschrieben. Seine Autobiographie „Stoff für viele Leben“ ist ein spannendes Stück Zeitgeschichte. Bereits 1943 erschien mit „120, Rue de la gare“ der erste Roman der Nestor-Burma-Serie, die ihm erst in den achtziger Jahren Ruhm einbrachte. Beachtenswert ist, dass dieser Fall während der deutschen Besatzung Frankreichs spielt. Es sollten noch 28 Kriminalfälle mit Nestor Burma („l'homme qui met le mystère KO“ (Der Mann der das Geheimnis KO setzt)) folgen, von denen 15 Teile zu der Reihe „Nouveaux mystères de Paris“ („Die Geheimnisse von Paris“) gehören. Es sollte jeder Fall in einem anderen Pariser Arrondissement spielen (ein unvollendeter Zyklus). Leo Malet ist 1998 gestorben, insgesamt hinterließ er circa 80 Romane, Gedichte, Filmskripte, Chansons, Hörspiele,...

Nestor Burma ist Individualist von Natur aus und ein geselliger Anarchist. „Wo Marlowe und Konsorten die Einsamkeit der Whiskyflasche suchen, geht Burma ins nächste Bistro und streift durch die Gassen.“<sup>20</sup>

## 7.2 Am Comic beteiligte Person

Jaques Tardi wurde 1946 in Valence geboren. Sein Diplom legte er an der „Ecole des arts décoratifs“ ab. Für „Pilote“ zeichnete er Geschichten von Jean Giraud und Pierre Christin. Schließlich folgte sein eigener Comic „Das Ende der Hoffnung“. Unter anderem folgten „Der Dämon im Eis“ mit dem er Jules Verne huldigen wollte. Mit Alben wie „Die wahre Geschichte des unbekanntenen Soldaten“, „Die Blume im Gewehr“ und „Für Volk und Vaterland“ verarbeitete er die Kriegserinnerungen seines Großvaters aus dem ersten Weltkrieg. 1976 erblickte „Adèle Blanc-Sec“ (eine in Paris der Belle Epoque lebende Kolportageschriftstellerin) das Licht der Seiten. Mit „Adèle“ setzt sich Tardi mit der „Fin de Siècle“ auseinander. Dieses Werk findet mit dem ersten Weltkrieg ein erstes Ende, bevor Adèle wiederbelebt wird. In diesem Zeitraum brachte Tardi eine extrem pessimistische Einstellung zum Ausdruck, insbesondere im Bezug zu den Geschehnissen zwischen 1914 und 1918, einer Zeit ohne Helden. Die Reihe um Nestor Burma (der erste Band 1982 mit „Die Brücke im Nebel“) ist nicht seine einzige Literaturadaption, des Weiteren gibt es noch „Der Schnüffler“, „Tödliche Spiele“ und „Den letzten beißen die Hunde“. Nicht zu vergessen schuf Tardi viele Kurzgeschichten und er illustriert Bücher (von Louis-Ferdinand Céline).

Neben den Adaptionen von Malets Büchern, hat Tardi für dessen Detektiv Nestor Burma einen eigenen Fall, mit dem Titel „Blei in den Knochen“, erfunden. Hierbei erfährt der Leser in der Einführung: „TARDI: Der Welt von LÉO MALET nachempfunden.“. Tardi hat das Talent atmosphärischer Nuancen darzustellen. Bei „Die Brücke im Nebel“, der ersten Adaption eines Nestor Burma-Romans (Originaltitel: „Brouillard au pont de Tolbiac“), war Malet selbst der Szenarist.

---

<sup>20</sup>Rheinischer Merkur

1977 wurde Tardi mit dem „Grand Prix Grandville de l'humour noir“ und dem Brüsseler „Prix St. Michel“ als „bester ausländischer Zeichner“ geehrt, und 1998 auf dem „Internationalen Comic-Salon Erlangen“ mit einer Sonderausstellung als wichtigster französischer Vertreter der Autorencomics geehrt. Auch erhielt er 1994, gemeinsam mit Geo-Charles Veran den „Max-Und-Moritz-Preis“ für „Tödliche Spiele“.

### 7.3 Literarischer Vergleich

Die Chronologie der Handlung wurde beibehalten. Da ebenfalls alle wesentlichen Szenen gewahrt, bzw. zumindest erwähnt wurden, fällt es nicht leicht auf Weglassungen oder Änderungen einzugehen. Man kann anmerken, dass manche Dialoge auf ein Minimum gekürzt wurden und manche Pointen dadurch entfielen, z.B. bei dem Gespräch zwischen Burma und Inspektor Fabre auf dem Weg zwischen Krankenhaus und Leichenhalle. Es geht unter anderem und die Unterschiede zwischen Anarchisten und Kommunisten. Gegen Ende des Gespräches macht sich Tardi in Gedanken darüber lustig, das Fabre ein „wandelndes Echo“ ist. „Ich lachte – er lachte; ich lächelte – er lächelte;...“ (Buch S. 22) Bei Tardi blieb eine kurze Diskussion über Anarchismus übrig. Bélita Moralès Trenchcoat ist bei Tardi am Anfang der Geschichte zugeknüpft und mit einem Gürtel versehen, ihre „Wespentaille“ (Buch S. 10) kann dadurch in schwarzweiß besser betont werden, als wenn der Mantel offen wäre und man die Taille erahnen müsste (Abbildung: S. 9, Panel Nr. 6).



Gegen Ende des Gespräches macht sich Tardi in Gedanken darüber lustig, das Fabre ein „wandelndes Echo“ ist. „Ich lachte – er lachte; ich lächelte – er lächelte;...“ (Buch S. 22) Bei Tardi blieb eine kurze Diskussion über Anarchismus übrig. Bélita Moralès Trenchcoat ist bei Tardi am Anfang der Geschichte zugeknüpft und mit einem Gürtel versehen, ihre „Wespentaille“ (Buch S. 10) kann dadurch in schwarzweiß besser betont werden, als wenn der Mantel offen wäre und man die Taille erahnen müsste (Abbildung: S. 9, Panel Nr. 6).

Bei der Rückerinnerung an die Zeit im Vegetalier-Heim, wird bei Malet immer nur von „der Junge“ (Buch z.B. S. 36) gesprochen. Tardi hält sich daran, aber durch die Visualisierung ist es von Anfang an klar, dass damit Nestor Burma gemeint ist.

Oberflächlich scheint Burma in der Adaption bei dem Beginn der Nachforschungen nur wegen Lenantais Schuppen in der Passage des Hautes-Formes zu sein. Erst durch den Schrei und das „knallende“ Geräusch, begibt er sich erschrocken zur Wohnung der Zigeunerin. Im Buch steht er bereits vorher bei ihr im Hof und lauscht.

Was nur in der Adaption möglich war, ist, dass Inspektor Ballin bereits auf der ersten Seite, im ersten Panel dargestellt ist, auch wenn der Leser nicht weiß, dass er es ist. Während er bei Malet zuerst in der Erzählung Faroux und Fabres auftaucht. „In seinem Blick liegt der Wahnsinn.“ (z.B. Comic S. 7 / Abbildung: S. 14, Panel Nr. 2). Dieser Satz ist im Buch nicht zu finden. Jedoch, wird immer wieder davon gesprochen, wie sehr Ballin, sich dadurch verändert hatte, weil er



den Fall mit dem verschwundenen Geldboten nicht hatte lösen können, das KZ tat zusätzliches mit seinem Gemütszustand. Im nachhinein erfährt man im Buch, dass Ballin bereits, nachdem er von dem erstochenen Lenantais gehört hatte, sich auf die neue, ihm ergebene Spur gestürzt hatte. Bei Tardi hat man die Möglichkeit, dies auch zu sehen. Drei mal erscheint das Bild von ihm, ohne, dass der Leser eine Ahnung hat, wie dieser Mann mit der Geschichte verknüpft ist. Der Leser erfährt durch den Textblock wo dieser Mann sich befindet (nämlich nahe am Geschehen), und auch ohne „In seinem Blick liegt der Wahnsinn.“ (s. o.) wären einem die starren, weit aufgerissenen Augen als nicht ganz normal aufgefallen. Eine ähnliche Technik hat Tardi bei „Adèle und das Ungeheuer“ genutzt. Jedes Mal, wenn der Pterodactylus sein Unwesen treibt, wird im nächsten Panel ein Mann in einer Wohnung gezeigt. Erst nach einem Drittel des Comics löst sich das Rätsel was diesen Mann aus Lyon namens Boutardieu mit dem Pterodactylus in Paris verbindet.

#### 7.4 Visuelle Umsetzung

##### Stil:

Anfang der achtziger Jahre entwickelte Tardi eine eigene Technik zur variablen Grauabtönung, die seinen Schwarzweiß-Zeichnungen zusätzliche Tiefe und Raum verleihen, dadurch wird sein Werk nahezu unverwechselbar. Das weitere Einzigartige an Tardis Bildern rührt daher, dass er sich der „Ligne Claire“ par excellence zu bedienen versteht. Bei ihm findet man realistische, überaus detaillierte Hintergründe, äußerst genaue Rekonstruktion der Kulissen und seine Charaktere scheinen stilisiert und kariert. Seine Zeichnungen bestehen aus einem breiten, weichen, fülligen Strich.

Man kann in Tardis Werk Epigonentum entdecken. Überall tauchen Dinge aus der Geschichte, Kultur und Menschen aus Tardis Umfeld auf. Um diese zu entdecken, sollte man seine Geschichten mehrmals Lesen. Gemeinsam mit Faroux und Fabre besucht Burma ein Kaffee am Place d'Italie. Hinter ihnen sitzt Adèle mit „neuer“ Frisur (Abbildung: S. 23, Ausschnitt aus Panel Nr. 4). In seiner späteren Adaption von „Rue de la Gare“ änderte Tardi den darin erwähnten Film „Tempête“ oder „Schleppkähne“ in „Brouillard au pont de l'Alma“ um, um einen Hinweis auf „Brouillard au pont de Tolbiac“, „Die Brücke im Nebel“, einzufügen. Der Wintermantel Burmas in „Die Brücke im Nebel“ sieht genauso aus, wie derjenige, welcher er in „120 Rue de la Gare“ von dem Journalisten Covet erhält. Dort macht er sich noch wegen dem Hahnentrittmuster lustig. Auch Adèle trägt einen derartigen Herrenmantel. In „Der ertrunkene mit den zwei Köpfen“ ist sie wieder zum Leben erweckt worden und leiht sich einen Mantel, damit sie nicht nackt durch Paris laufen muss.





#### Personen:

Laut Vorwort von Léo Malet, gab es Kritiken an dem Aussehen von Tardis Burma. Er würde den Vorstellungen nicht entsprechen. Doch, wie die Schauspieler in den Filmen unterschiedlich waren und trotzdem jeder etwas von Burma hatte, so ist der Nestor Burma von Tardi anders und doch Nestor Burma. Die feste Mundfalte des Detektivs zeigt, dass er ein richtig harter Kerl ist (Abbildung: S. 31, Ausschnitt aus Panel Nr. 3).

Durch das schwarzweiß wurde aus Bélitas rotem ein schwarzer Rock, daher kann der Leser nicht, wie Burma, hoffen, irgendwo ihm Hintergrund etwas Rotes zu entdecken. Doch Tardi schafft es das Grau ihres Trenchcoats derart in Szene zu setzen, dass er ebenfalls einzigartig und auffallend ins Auge fällt.

Kommissar Faroux wurde im ersten Fall Nestor Burmas („120 Rue de la Gare“) als knochig beschrieben, doch bei Tardi ist er nicht nur pausbackiger, sondern eigentlich eher mollig. Laut Douvry als ein Gegenüber Burmas, dass die optische Wirkung gegeben wird, wie „Dick und Doof“. Der bayerische Hut mit dem Gamsbart soll ihn als ehemaligen „Vichy-Anhänger“ identifizieren. Diesen Hut trägt er ebenfalls in diesem mehr als zwanzig Jahre früher spielenden Fall „120 Rue de la Gare“.

Inspektor Ballin ist schlank, mit hängenden Schultern, doch das ist es nicht, worauf es ankommt. Das birnenförmige Gesicht mit dem offenen Mund und den weit aufgerissenen Augen hat er auch noch als Leiche.

#### Einstellungen:

In diesem Werk gibt es viele Spaziergänge. Mit und ohne Bélita streift Burma durch die Straßen des 13. Arrondissement. Tardi hat geschafft dies derart umzusetzen, dass alle Einstellung richtig erscheinen, um Burma tatsächlich auf seinem Spaziergang zu begleiten. Unterstützt wird dies durch die Umsetzung von Paris aus der vorgegebenen Zeit. Wer die Zeichnungen mit Fotografien dieser Gebäude und Teile Paris vergleichen würde, wird die Genauigkeit der Darstellung erkennen. Man sieht Totale des 13. Arrondissement, im Regen, in der Nacht und am Tag. Doch erst als er Bélita am Ende wiederfindet, scheint in Paris die Sonne scheinen, wobei es daran liegt, dass das Umfeld, insbesondere die Mauer, hell ist.



Tardi macht es möglich, die Geschichte auch in Sequenzen von einzelnen Totalen weiter zu erzählen. Burma steigt mit Faroux und Fabre in das Auto um über den bisherigen Fall zu diskutieren. Der Leser verfolgt das durch die Stadt fahrende Auto und die Sprechblasen. Am Hintergrund erkennt man, wie bei einer Stadtrundfahrt, die Stadt Paris.

Das erste Panel dieses Werks ist im „Breitformat“ und zeigt Inspektor Ballin und den Wahnsinn in seinem Blick in Amerikanischer Einstellung. Durch die Breite ist es möglich die „Pont de Tolbiac“ und deren Umfeld zu zeigen.

Kein Gespräch, in dem die Beteiligten nicht mindestens einmal von Nahem zu sehen sind. Bereits, als Bélita Nestor am Beginn folgt. Burma liest den Brief und aus seinen zwei Falten auf der Stirn werden mit der Zeit durch Überlegen drei. Schließlich scheint Bélita ihm Bild um Bild näher zu rücken, bis sie ihn anspricht. Eine Totale der Haltestelle, zeigt das erst unverfängliche Gespräch, bis der Leser mit einer Naheinstellung und einem kaltblütigem Blick Bélitas erfährt, dass Lenantais tot ist.

Tardi wechselt viel in den Perspektiven. Mal sieht man seine Charaktere von der Seite, mal von vorne. Auch die Entfernung wird den Erfordernissen angepasst. Dadurch erhält er mehr als nur abwechselnde Erzählstruktur. Wenn er z.B. mit Inspektor Fabre über die Identität des Toten Abel Benoit sinniert. Hier ist einmal Burma, ein andermal der Tote im Vordergrund. Bei der Diskussion über den „einmaligen“ „Zinken“ (Buch S. 26 / Comic S. 14) Lenantais, wird der Blick des Leser ganz auf die Leiche gerichtet. Bei der Rückerinnerung daran, wie Lenantais früher Ausgesehen hatte, ist Nestor Burma als Großaufnahme zu sehen. Unter anderem dadurch begründet, dass über seinem Kopf ein Textblock\_Platz finden musste.

In einer Halbtotale steht die wütende, Peitsche schwenkende Dolores vor Bélita, mit dem Rücken zum Leser. Tardi hat den darauf folgenden Angriff mit der Peitsche auf Burma dramatisiert. Bei Malet windet diese sich um die Brust des Detektivs, bei Tardi ist es der Hals. Ein Panel ist eine Momentaufnahme, der Leser wird in Großaufnahme über die drei Mitwirkenden informiert.



Bélitas Augen sprühen Hass. Dolores wirkt wie ein Menschen fressendes Ungetüm, dass sich auf Burma stürzen möchte und der Detektiv mit Schweißperlen auf der Stirn, der darauf achten muss das Atmen nicht zu verlernen. In den nächsten Bildern legt Dolores ihr ganzes Gewicht ein. Die Bilder des Kampfes werden von ihrer massigen

Figur beherrscht, bis Burma das Ruder herum reißen kann und Dolores lapidar mit dem Stil ihrer eigenen Peitsche auf den Kopf haut.

Als sich Nestor und Bélita am Ende wieder finden, sieht man sie sich innerhalb einer Totalen umarmen. Die Mauer, die durch ihre weiße Farbe das Bild heller erscheinen lässt, wirkt bereits wie eine Linie, an der man entlang zielen könnte. Im nächsten Panel erwartet man den Kuss. Es ist eine Naheinstellung und das Paar ist von allen Seiten angeschnitten, was die Nähe der beiden zueinander verdeutlicht. Doch die Sprechblase, der Inhalt des Textblockes und der plötzliche schwarze (rote) Streifen in Bélitas Gesicht belehrt den Leser eines „Schlechteren“. Das Messer in ihrem Rücken wird erst im folgenden Bild in der Amerikanischen Einstellung sichtbar und in einem Weiteren fällt der Blick Burmas und des Lesers auf einen gefühlskalten Salvador, dem Mörder. Das letzte Bild zeigt in einer Halbtotalen Nestor Burma mit der toten Bélita auf seinen Armen, in seinen Augen findet man Entschlossenheit.

Beispiele der genauen und der Zeit entsprechenden Umsetzung ist z.B. die typische Werbung aus den fünfziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts, an der Haltestelle Place d'Italie. Im Vegetalier-Heim findet sich über dem Bett Burmas ein Plakat von „André Colomer“ (Comic S. 17) und Lenantais liest die Zeitung „l'anarchie“ (Comic S. 17). Mehrmals entdeckt man Schmierereien der „FLN“ („Front de libération nationale“) (Comic S. 58), der „Nationalen Befreiungsfront“. Im Kaffee findet man Reklame in Form von Schildern, Tassen und einem Aschenbecher. Im Kino läuft „Du Rififi Chez Les Hommes“<sup>21</sup> (Comic S. 40) und die Szene des Filmes ist darin tatsächlich zu finden. Bei Malet war es allgemein ein Kriminalfilm.

#### Perspektiven:

Wie in einem Krimi üblich, sieht der Leser auf eine Leiche herab. Hier insbesondere auf Abel Benoit mit seiner Tätowierung auf der Brust. Nachdem der Leser nochmals den Inhalt des Briefes eingepreßt bekommt, folgt man diesem auf dem Weg die Toilette herunter.

Am Ende des Bandes sieht man mit Burma auf die Rue du Chevaleret und kommt in den Genuss Bélita zu entdecken. Im Panel davor blickt man von dieser Straße zu Burma nach oben.

#### Sprechblasen / Visuelle Metaphern / Lautmalerei:

Tardis Sprechblasen haben ihre eigene Wölkchenform. Sie sind individuell formbar, der Situation anpassbar und kombinierbar. Es ist Tardi möglich längere Gesprächssequenzen in ein Bild zu fassen, in dem er die Sprechblasen einer Person aufteilt und durch Stege verbindet, um sie dann mit der ähnlich aufgeteilten Sprechblase des Gesprächspartners chronologisch anzuordnen.

---

<sup>21</sup> deutscher Titel: „Rififi“ Film von Jules Dassin, 1956. Diamantenraub aus einem Geschäft am Place Vendôme in Paris. Eine Literaturverfilmung des gleichnamigen Romans von Auguste Breton. Es folgten weitere Filme mit „Rififi“-Motiv.



Die Schreie Bélitas, als sie von Dolores mit der Peitsche geschlagen wird, dringen direkt die Treppe herab. Die Blase ist weicher und der Schrei ist mit „weichen“, aufsteigenden „AAA“s (Comic S. 27 / Abbildung: S. 28, Ausschnitt aus Panel Nr. 1) gefüllt. Während das „AUU!!“ (Comic S. 29) von Dolores „feiner“ gewellt ist, es klingt eindeutig „greller“. Laut gesprochene oder geschriene Worte erscheinen als Fettdruck und die Schrift wird je nach Lautstärke größer. Bélitas letzter Aufschrei als sie stirbt, ist einerseits lauter als durch die Größe des „A“s (Comic S. 73) angedeutet, doch die zittrige kleine Sprechblase zeigt andererseits, dass es nur kurz war.

Als sich der Detektiv an den Hinweis Bélitas mit der Heilsarmee zurück erinnert, ist in seiner Gedankenblase die junge Zigeunerin zu sehen und gleichzeitig ihre Sprechblase mit ihrem Tipp.

Der Peitschenknall ist ein „KLAK“ (Comic S. 27) in einem spitz gezackten Oval, eindeutig nicht mit einem Schuss („PENG“) zu verwechseln.

Die „AAAAA...“ (Comic S. 70) von Baurénot, als er von der Bahn erfasst wird, „klingen“ wie ein Band von über drei Panels hinweg, während der Zug ebenso lange über ihn hinwegrollt.

#### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Der Beginn der Szene mit der Auseinandersetzung zwischen Nestor Burma und Salvador beginnt mit zwei Panels, in denen der Leser die beiden von der Seite sich gegenüberstehen sieht. Nestor links und Salvador rechts. Auf dem ersten Bild der Detektiv mit Pistole, im zweiten hat Salvador ein Messer in der Hand. Dann ändert sich die Blickrichtung, der Leser sieht direkt auf Burma und blickt mit Salvador in die Mündung der Pistole. Im nächsten Panel blickt man über Burmas Schulter hinweg, Salvador hinterher, der für diesen Tag vorerst genug hat, um dann wieder das Gesicht des Detektivs zu sehen, der seine Waffe wieder einsteckt.

Als Burma das erste mal nach Bélita sucht und daraufhin mit den Nachforschungen nach Lacorre beginnt, sieht man ihn durch die Straßen streifen. Abwechselnd, ein bis zwei mal von hinten, dann wieder von vorne und wieder von hinten, um den Detektiv irgendwann wieder von vorne zu sehen; von gelegentlichen Gesprächen unterbrochen. Das ist zwar kein typisches Beispiel einer Schuss-Gegenschuss-Technik, jedoch auffallend.

#### 7.5 Stellungnahme

Tardi ist es möglich, Nestor Burma und seine Umgebung einzufangen. Die Darstellungen entsprechen der schwarzen Serie der fünfziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts und haben durch die verschiedenen Grauabstufungen ihre eigene Farbigkeit. Seine Umsetzung des Umfelds und der Interaktion zwischen den Personen sollte man perfekt nennen dürfen. Durch die langen Spaziergänge Burmas durch das realistisch



dargestellte Paris wandelt der Leser mit, eine Straßenkarte von Paris am Ende des Comics unterstützt dies.

Das Besondere an Tardis Adaptionen von Malets Werk ist, wie genau er die Stimmung trifft. Er fängt die Zeit ein, er zeigt Paris. Der Detektiv ist bei ihm ebenso knallhart wie in der Vorlage.

### **8. Paul Auster's Stadt aus Glas**

Einer, der wenigen Comics, die direkt als „Literaturadaption“ ausgewiesen werden, ist „Paul Auster's Stadt aus Glas“. Es ist das Paradebeispiel einer gelungenen Adaption, dass laut dem Schriftsteller Paul Auster der Vorlage näher kommt als der Film. Dies könnte dadurch begründet sein, dass darin das Problem des Unterschieds zwischen Wort und Gegenstand sowie der Genauigkeit der Sprache problematisiert wird. Dafür ist ein Comic der richtige Vermittler, da er durch Verbindung zwischen Wort (präzise, nicht für jeden Menschen erfassbar) und Bild (für absolut jeden Menschen erfassbar, jedoch subjektiv) ein Stück der Wahrheit näher kommt. Dagegen gibt es im Film i.d.R. keine geschriebene Sprache.

#### **8.1 Vorlage**

„Mit einer falschen Nummer fing es an...“ (Buch S. 7 / Comic S. 1) Daniel Quinn geht an das Telefon, doch der Anruf ist für einen Detektiv namens Paul Auster. Daniel Quinn hat seine Familie verloren und schreibt unter dem Pseudonym „William Wilson“ Detektivromane mit dem Protagonisten „Max Work“. Kaum hat er aufgelegt, bereut er es und wartet in den nächsten Nächten auf das Klingeln des Telefons. Tatsächlich meldet sich der unbekannte Anrufer erneut, diesmal gibt Quinn sich als Paul Auster aus. Er lernt das Ehepaar Stillman kennen und erfährt, worum es geht. Peter Stillman meint von seinem Vater bedroht zu werden. Dieser hatte Peter allein großgezogen. Da der Vater auf der Suche nach der „ursprünglichen Sprache der Unschuld“ (Buch S. 78 / Comic S. 43) der Menschen war, sperrte er seinen Sohn im Alter von ca. zwei Jahren in ein dunkles Zimmer, ohne je direkt mit ihm in Kontakt zu treten oder ein Wort mit dem Kind zu wechseln. Als dies bekannt wurde, kam der Vater ins Gefängnis und der Junge in ein Heim. Als der Sohn Virginia, seine Sprachtherapeutin heiratet, kann er das Heim verlassen. Nach Entlassung des Vaters hat das Ehepaar nun Angst und wollen den Detektiv Paul Auster engagieren. Die Telefonnummer haben sie von der Pflegerin des jungen Stillmans. Doch diese Nummer führt zu Quinn, der sich von nun an als Auster ausgeben wird.

Quinn verfolgt als Auster den alten Stillman. Dieser geht tagsüber durch einen Teil New Yorks und sammelt kaputte Gegenstände. Als Quinn die Gänge auf einer Straßenkarte nachzeichnet, stellt er fest, dass die Wege Buchstaben bilden. Zusammengesetzt ergeben die Buchstaben „THE TOWER OF BABEL“. Quinn spricht den alten Stillman an. Dadurch findet Quinn heraus, dass der alte Peter Stillman eine neue Sprache erfindet, oder die Ursprache wieder entdecken möchte. Das Ziel ist, das Paradies auf Erden wieder herzustellen, aus dem Adam und Eva einst vertrieben worden waren

und das durch den „Turmbau zu Babel“ („The Tower of Babel“) vollständig verloren ging. Wichtig bei dieser Theorie ist die Figur des Eis „Humpty Dumpty“. Das Ei als „reinste Verkörperung des Menschseins [...] was noch nicht geboren wurde [...] Und dennoch lebt...“ es (Buch S. 129). Dieses bestimmte Ei ist zusätzlich „Herr“ über die Worte. Doch es fiel von der Mauer und zerbrach, und auch „...der Mensch ist ein gefallenes Geschöpf“ (Buch S. 130). Stillman will dies durch seine Forschungen ändern.

Stillman erscheint nicht mehr zu seinem täglichen Spaziergang, dadurch verliert Quinn ihn aus den Augen. Quinn weiß sich nicht anders zu helfen, als den wahren Auster zu suchen. Doch den einzigen Paul Auster, den er findet, ist Schriftsteller. Dieser hat eine Familie, wie auch Quinn einstmals hatte. Nach diesem Besuch möchte Quinn Virginia Stillman anrufen. Doch bei ihr ist ständig das Telefon besetzt. Quinn beginnt die Wohnung der Stillmans zu überwachen. Dabei verwandelt er sich immer mehr in einen Penner. Er verlässt seinen Posten nur, um weiter hinten in der Gasse seinen Bedürfnissen nachzugehen um und Nachts einzukaufen. Doch das Geld geht zu Neige, bevor etwas geschieht. Heruntergekommen, erfährt er, dass seine Wohnung neu vermietet ist und, dass der alte Stillman Selbstmord verübt hat. Außerdem ist das Ehepaar Stillman verschwunden.

Er geht in deren ausgeräumte Wohnung, um dort im hintersten Zimmer nackt zu schreiben. Erst über den Fall, dann „über die Sterne, die Erde, seine Hoffnungen für die Menschheit.“ (Buch S. 205 / Comic S. 132) Seine Worte werden „ein Teil der Welt“ (Comic S. 132). Währenddessen wird das Licht des Tages jeden Tag kürzer. Er hat immer weniger Zeit zu schreiben und das Essen zu sich zu nehmen, das jeden Tag auf wunderbare Weise aufs neue neben ihm steht.

Der Schriftsteller Paul Auster erzählt sein Wissen über diesen Fall einem Freund, mit dem er daraufhin zur Stillman-Wohnung geht. Dort finden sie das Notizbuch Quinns, mit den letzten Worten: „Was geschieht, wenn in dem Notizbuch keine Seiten mehr frei sind?“ (Buch S. 206 / Comic S. 134), Quinn selbst ist verschwunden und sein Schicksal ist ungewiss. Der Freund Austers beendet die Freundschaft, da dieser Quinn im Stich gelassen habe. Anhand des Notizbuches beginnt er den Fall zu rekonstruieren, soweit es ihm möglich ist.

Ein Krimi über die Bedeutung von Worten und deren Gleichheit, obwohl sich Gegen- und Umstände ändern. Ein Schirm behält die Bezeichnung „Schirm“ bei, auch wenn er kaputt ist und seinen Zweck nicht mehr erfüllen kann. Gleichzeitig trennt die Sprache. Ein Schirm wird nur in Deutschland als „Schirm“ bezeichnet, in Ländern mit anderer Sprache wird er anders genannt, obwohl es derselbe Gegenstand ist.

Gleichzeitig spielt die Geschichte mit Identitäten. Peter Stillman heißen Vater und Sohn und der Sohn Quinns hatte ebenfalls diesen Vornamen. Der Sohn Austers hat denselben Vornamen wie Quinn: Daniel. In der Realität schrieb Paul Auster dieses Buch „City of Glass“ und ist dennoch gleichzeitig eine Figur des Romans. In seinem Roman ist Paul Auster gleichfalls ein Schriftsteller, jedoch nicht derjenige, der die Ereignisse aufschreiben wird. Ähnlich der Theorie über „Don Quijote“, die der „Roman-Auster“ Quinn darlegt. In dieser Theorie geht es um die Urheberschaft des Buches.

Cervantes wollte mit dem Buch Don Quijote einen Spiegel vorhalten. Er erfindet das Buch, behauptet, dass er das Manuskript auf arabisch auf dem Markt entdeckt hatte und alles ein Augenzeuge (Sancho Pansa) erzählt. Da dieser Augenzeuge nicht schreiben konnte, hatte er alles den Freunden Don Quijotes erzählt. Welche das Manuskript ins Arabische übersetzten. Cervantes übersetzt dies ins spanische zurück und bringt es, verkleidet, zu Don Quijote, damit er seinen „Wahnsinn“ erkennt. Doch tatsächlich hat dieser selbst dies alles organisiert, mit dem Erfolg, „das Buch unterhält uns noch heute.“ (Comic S. 93).

Über der Türklingel des Austers im Buch findet man die Namen „Mark Polo“, Quinn liest am Anfang der Geschichte das Buch „Marco Polo“, und „H. Iris“ (alles: Comic S. 87), von hinten gelesen ergibt dies „Siri H.“, die Ehefrau des „realen“ Paul Austers hat den Namen „Siri Huvstedt“ (ebenfalls Schriftstellerin). Der Sohn von beiden Austers, der im Roman und der Schriftsteller, heißt „Daniel“ und der wahre Auster veröffentlichte Ende der Sechziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts einige Artikel unter dem Pseudonym „Paul Quinn“. Daniel Quinn hat dieselben Initialen wie Don Quijote.

Ein Buch, dass am Ende manches offen lässt und gleichzeitig zeigt, dass Offensichtliches nicht das Wahre sein muss. Da nur auf das Gefühlsleben Quinns eingegangen wurde, kann man sich über die Motivationen der anderen nur Vermutungen anstellen. Vor allem darüber, ob der alte Stillman ungefährlich war oder nicht. Ob Paul Auster mit der nicht gerade rühmlichen Rolle des Paul Austers im Roman mit einem Teil seines eigenen Lebens abrechnet, wäre von meiner Seite aus reine Spekulation.

„Paul Auster's Stadt aus Glas“ war das erste Buch des zeitgenössischen US-amerikanischen Schriftstellers Paul Austers in Deutschland. Paul Auster wurde 1947 in Newark, New Jersey geboren. Er ist ein Nachkomme eingewanderter österreichischer Juden. An der Columbia University in New York studierte er Anglistik und vergleichende Literaturwissenschaft (englische, französische und italienische Literatur). Bereits während seinem Studium versuchte er sich als Lyriker und Prosaautor, zusätzlich war er politisch aktiv. Nach einem Jahr zur See reiste er nach Frankreich, Italien, Spanien und Irland. Er erhält den „Bachelor of Arts“ und den „Master of Arts“ an der Columbia University. Er hat eine Professor für Literatur inne und seine bekanntesten Werke sind wohl „The New York Trilogy“ (1985/86), von der der erste Teil hier besprochen wird (die weiteren Bände sind „Ghosts“ und „The Locked Room“), „In thee Country of Last Things“, „Moon Palace“, „Leviathan“, „Mr. Vertigo“ und die Filme „Smoke“ (1995, Spezialpreis der Berlinale Jury) und „Blue in the Face“, zu denen er das Drehbuch schrieb.

Auster war für „The Music of Chance“ 1991 für den „Faulkner-Preis“ nominiert. Dieses Werk wurde 1993 von Philip Haas verfilmt. Dreimal erhielt er Stipendien der „National Endowment for the Arts“, 1988 den „France culture prix étranger“ und den „Medici-Preis“.

Zu Mazzucchellis Werk meinte Auster: „One of my novels, City Of Glass, was turned into a comic book, the whole project initiated by my friend Art Spiegelman. And I knew that if Art was involved in this project it would be high quality so I let it happen. I think

the results are terrific, by the way, I'm very impressed with what this little team did to render this book in images."<sup>22</sup>

## 8.2 Am Comic beteiligte Person

„Neon Lit“ ist eine Comic-Reihe mit Adaptionen moderner literarischer Kriminalromane. Für die redaktionelle Umsetzung ist Bob Callahan verantwortlich. Er ist Journalist und Autor („Who shot JFK“). Künstlerischer Gestalter und Berater dieser Reihe ist Art Spiegelman (nebenbei bemerkt zeichnete Art Spiegelman das Titelbild von Paul Austers Buch „Mr. Vertigo“).

Bereits als Kind war David Mazzucchelli (Jahrgang 1960) von Superhelden-Comics fasziniert und beginnt zu zeichnen. Mit 14 Jahren besuchte er die „Rhode Island School of Design“. Bei Marvel wird er Zeichner der Serie „Daredevil“ und arbeitete an dem Zyklus „Batman – One Year“ für „DC“ mit und „Daredevil – Born again“. Mit der Geschichte „Chiaroscuro“ wendete er sich von dem Superhelden-Genre ab. Zwischen durch ließ er das Comic-Geschäft hinter sich und machte er für drei Jahre Musik. 1991 meldete er mit der Serie „Rubber Blanket“ zurück. Seine Adaption von „Paul Auster's Stadt aus Glas“ fand auch bei den allein literarisch Interessierten Anklang.

Mazzucchelli lehrt an der „Rhode Island School of Design“ Storyboarding und ist Gastdozent bei verschiedenen Comic-Seminaren. Er erhielt 1998 den „Max-Und-Moritz-Preis“ als „Beste deutschsprachige Comic-Publikation (Import)“.

Paul Karasik ist Cartoonist und Drehbuchautor. Er war es, der die Idee dazu hatte, „Paul Auster's Stadt aus Glas“ als Comic zu adaptieren.

## 8.3 Literarischer Vergleich

Das Buch wurde sehr nah adaptiert. Der Text wurde nur wenig gekürzt und die Innenwelt des Protagonisten wurde in Bilder übertragen. Gegen Ende wird das Buch immer genauer umgesetzt, wobei man am Anfang noch manche kleine Verschiebungen entdecken kann.

Mit dem Anruf beginnen beide Werke. Danach wird die Familie Quinns und deren Schicksal kurz vorgestellt.

Eine Verschiebung der Handlung ist, als Quinn bei Stillmans vorspricht und von Mrs. Stillmann fasziniert ist. Er sieht sie vor seinem innerem Auge nackt. Im Buch noch bevor er auf Peter trifft, doch in der Adaption, erst nach dem Gespräch mit dem jungen Stillman. Sie sitzt ihm gegenüber, um das weitere zu erläutern und um die Geschäftsbedingungen zu klären. Diese Unterredung wurde auf die wichtigen Aussagen reduziert. Es wird keine nähere Erklärung zu den „Bostoner Stillmans“ (Buch S. 43) gegeben, es wird nicht darauf hingewiesen, dass bereits im Jahr 1960 es nicht als normal angesehen wurde, dass Stillman seinen Sohn allein erziehen will und Virginia berichtet nicht auf welche Weise sie die Ankunft des alten Stillmans recherchiert hatte.

---

<sup>22</sup> Interview Paul Austers mit „Capen“

Manches ist etwas bildlastig umgesetzt. Im Buch erfährt man genau, an welche Kinder Quinn denkt. Er machte sich Gedanken über bewusste Experimente mit Kindern, welche ohne Ansprechpartner oder Sprache aufwuchsen und an Kinder, die per „Zufall“ isoliert groß werden mussten, wie Kaspar Hauser. In der Adaption sieht man die Köpfe dieser Kinder. Man kann erkennen, dass Quinn von diesem Fall persönlich berührt ist, da er wegen dem frühen Tod seines Sohnes kein Kind leiden sehen kann. Beide Werke berichten darüber, dass Quinns Sohn ebenfalls „Peter“ hieß.

Auch über die Recherche in der Bibliothek, als Quinn Stillmans Buch liest, wurden allein die wichtigsten Informationen dieses Werkes den Comic-Lesern weiter gegeben. Bei Auster erfährt man zusätzlich, dass Amerika bei seiner Entdeckung als Paradies tituliert und wie die Eingeborenen gesehen wurden. Auch die Gründe des Turmbaus werden bei Auster ausführlicher beschrieben.

Als Quinn im Bahnhof ist, um sich die Gegebenheiten anzusehen und sich auf die Ankunft Stillmans vorzubereiten, betrachtet er lange die Decke mit den Sternkonstellationen, dies wird im Comic nicht ausgeführt. Eine Parallele zu seiner Observation der Stillman-Wohnung, als er sich mit den Wolkenformationen und -farben beschäftigte.

Dass zur Errichtung des neuen Paradieses die Eroberungen des Mondes relevant war, ist keine Erwähnung im Comic wert. Auch muss Quinn, es ist das Gespräch mit dem alten Stillman, in dem Quinn sich als „Henry Dark“ (einer Figur aus dem Buch des alten Stillmans über den Turm zu Babel) ausgibt, nicht erraten, was es mit den Initialen „H. D.“ (Humpty Dumpty) (Buch S. 129) auf sich hat.

Eine der letzten Weglassung ist Quinns Untersuchung seiner, ihm nun unbekanntes Wohnung. Im Buch wird lang beschrieben, wie Quinn die Möbel betrachtet, in die Schubladen sieht, die Bilder betrachtet und eine zum Teil gerauchte Zigarre mit Lippenstift zu Ende raucht.

Ein Beispiel, dafür, wie etwas in Bilder umgesetzt wurde ist, „Er dachte nicht mehr an sehr viel an seinen Sohn, und erst unlängst hatte er das Foto seiner Frau von der Wand genommen.“ (Buch S. 10) Der Leser sieht, eine gerahmte Fotografie auf einer Wand auftauchen, die auf den nächsten Panels mit dem Hintergrund wieder bis zur Auflösung verschmilzt.

Weitere gezeichnete Beschreibungen sind die Wege Quinns durch New York. Auster beschreibt detailliert, welche Straßen entlang gegangen wurden und an welchen Gebäuden die Fußgänger vorbei kamen. Mazzucchelli zeigt dies in seinen Bildern, wenn auch nicht die gesamten Strecken.

Die innere Flucht Quinns davor, seine Familie zu vermissen und darunter zu leiden, wird durch eine Kinderzeichnung von Edvard Munchs „Schrei“ ausgedrückt. Der Text berichtet über die Bedeutung von Sätzen in Krimis, und, dass auch wenn diese nicht zu entdecken ist, diese irgendwo stecken muss. „Alles wird wesentlich.“ (Buch S. 15 / Comic S. 7). Doch in Wahrheit ist es eine Flucht davor, unbeschreibliche Gefühle, die Sinnlosigkeit seines Leidens, zu empfinden; Die Darstellung des „Schreis“. Ein weiteres mal, sieht man dieses Bild, als Quinn beschließt Peter vor seinem Vater beschützen zu müssen. Dabei schaltet die Ampel auf rot, Quinn möchte den Mann stoppen,

und der Leser erfährt, dass Quinns Sohn ebenfalls Peter hieß. Quinns Gesicht verwandelt sich in den „Schrei“ parallel zu den Geräuschen und den



gleich einem Zug vorbeirasenden Fensterrahmen, die das Panel in einzelne Teile verhackstückt. Im Zug der alte Stillman, der Mann, der seinen eigenen Sohn gequält hatte. Der „Schrei“ wird variiert, als Quinn Stillman entdeckt. Das Gesicht auf der Kinderzeichnung scheint nicht mehr verzweifelt zu schreien, sondern den alten Mann wütend anzubrüllen (Abbildung: S. 52, Panel Nr. 5). Auch im letzten Bild von Quinns Betrachtungen über die Armen und Vergessenen der Stadt New York findet man den „Schrei“. Es gibt unendlich viel mehr Leid, als das, der gequälten

Kinder und niemand kann dies alles tragen. Zusätzlich auf Quinn bezogen stellt dieser fest: „Wo (immer) ich nicht bin, ist der Ort, wo ich selbst bin.“ (Buch S. 173 / Comic S. 104). Ganz am Ende, als der verlotterte Quinn mit Auster telefoniert und von ihm erfährt, dass der alte Stillman Selbstmord gemacht hat, findet man den „Schrei“ zum vorletzten mal. Quinn war es nicht, der Peters Leid gerächt hat, der alte Stillman hatte sich ihm entzogen.

Zum letzten Mal entdeckt der Leser den „Schrei“ in der Grube des Feuers, in der alles Relevante der Geschichte verbrannt wird. Der Schirm als exemplarisches Beispiel der Sprachprobleme, das Kreuz als Darstellung der Religiosität Stillmans, Quinns Notizbuch, sein Alter Ego Max Work, der Kugelschreiber des Taubstummen, mit dem Quinn alle Aufschriebe erstellt hatte, Humpty Dumpty, als Hoffnung für ein besseres Leben, ein zerbrochenes Ei, welches der alte Stillman retten möchte, einen Fingerabdruck, der jeden Menschen eindeutig macht und ein Symbol des Labyrinths ist, in dem sich Quinn befindet, ...

## 8.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Der Hauptdarsteller Daniel Quinn und die weiteren Protagonisten sind Menschen des Alltags. Sie sind mit all ihren normalen Bedürfnissen dargestellt. Der Stil Mazzucchellis ist klar, auf das Wichtigste reduziert und trotzdem vollständig. Seine harten schwarzweiß Bilder wirken expressiv. Gleichzeitig unterstreichen sie das Ruhige und eher Nachdenkliche dieser komplexen Geschichte. Die Protagonisten und einzelnen Ebenen der Geschichte wurden differenziert umgesetzt.

Einstellungen:

Die Totalen und viele der Halbtotale in diesem Werk sind weniger darauf ausgerichtet, den Leser mit einem schönen Ausblick zu erfreuen, sondern ihn über das Umfeld der Protagonisten zu informieren. Das erste Umfeld ist Daniel Quinns Arbeits- und Schlafzimmer, der Ort an dem „Max Work“, sein Romandetektiv, das Licht der Welt erblickte, an dem er mit den Stillmans in Kontakt kommt und die Punkte des Falles zu klären sucht. Es steht ein Tisch an einem Fenster mit Gitterkreuz. Auf ihm befinden sich Schreibmaschine, Telefon, Bücher und Stift. Im folgenden Panel wird ferner dar-

gestellt, wie sich die Person „Max Work“, bereits eigenständig, von Daniel Quinn getrennt hat, dieser führt das Telefongespräch in der Art, wie es eigentlich Quinn hatte führen wollen.

Die Stadt New York bekommt der Leser das Erste Mal zu sehen, als Daniel Quinn die Stillmans besucht. Er überquert eine Straße, man sieht einen Hydranten, Lampen,



Straßenschilder (W 107<sup>ST</sup>, die Straße in der Quinn wohnt) und Hochhäuser. Bei Quinns Wegen durch die Stadt ist diese im Mittelpunkt, nicht der „Detektiv“.

In dieser Art erscheinen die Bilder der „Grand Central Station“ (Abbildung: S. 56, Panel Nr. 1). Auch Schauplätze in-

nerhalb von Gebäuden werden detailgetreu, wenn auch etwas spartanisch vorgestellt: Die Bibliothek, das „Mayflower Café“ und die Lounge des „Hotel Harmony“, einem schäbigen, schmalen tristen holzgetäfelten Raum, der Portier hinter einer Durchreiche, daneben eine schmale Holzterrasse und zwei gelangweilte Gäste.

Das Verschwinden des alten Stillmans wurde mit folgenden Worten beschrieben: „Stillman war also fort. Er war Teil der Stadt geworden, ein Stein in einer endlosen Mauer.“ (Comic S. 86) Das Bild hierfür ist der bekannte Blick auf New York, jedoch aus Backsteinen erbaut (mit den Twin-Towers im Hintergrund).

Die leere Stillman-Wohnung ist der letzte Ort, an dem sich Daniel Quinn aufhält. Der Raum ist nicht nur leer, sondern er selbst ist ebenfalls nackt. Er ist losgelöst von jeglichen Besitztümern. Da er trotzdem zu Essen erhält und keinen Mangel leidet, besteht die Frage, ob dies nicht eines der Zimmer im für ihn neuen Paradies sein könnte, das der alte Stillman erreichen wollte. Wobei er genau das Leben führt, was der Sohn Stillmans als Kind durchleben musste.

Mit einem Ergebnis, dass nahe an das kommt, das der alte Stillman zum Ziel hatte „Er hatte das Gefühl, seine Worte hätten sich von ihm getrennt und seien ein Teil der Welt geworden ... so real und konkret wie ein Stein, ein See oder eine Blume...“ (Comic S. 132). Dies ist auf nachtschwarzem Hintergrund auf herabfallenden weißen Notizzetteln geschrieben. Ab hier gibt es keine Panels mehr (Ausschnitt aus S. 132).

Auf der letzten Seite verbrennt das Notizbuch mit seinen letzten Worten.



Eine Halbtotale zeigt, warum Daniel Quinn den zweiten Anruf der Stillmans nicht annehmen konnte. In Naheinstellung wäre die Situation, einen Mann auf der Toilette sitzen zu sehen, nicht eindeutig erkennbar. Das erste Auftreten des jungen Peter Stil-

manns zeigt seine schwankenden, unkontrollierbaren Bewegungen. Es zeigt, dass die Behandlung, die er durch seinen Vater erfahren hat, nicht nur psychisch und beim Sprechen Spuren hinterlassen hat.

Der gehende alte Stillman in der Menschenmenge am Bahnhof und das Auftauchen des Doppelgängers ist eine Halbtotale. Ersterer gebeugt, mit abgenutztem Koffer und in altem Mantel. Der Doppelgänger ist aufrecht, ein Mann von Welt mit Aktentasche und Anzug. Daniel Quinn steht, wegen seiner Entfernung zu beiden, klein zwischen ihnen und muss sich, als sich diese in verschiedene Richtungen aufmachen, für einen entscheiden.



Der alte Stillman auf seinen Gängen durch New York und auf der Suche nach Dingen, denen er den richtigen Namen geben möchte. Er erhält auf der kommenden Seite an derselben Stelle, wie „sein“ Panel (Abbildung: S. 56. Panel Nr. 6) ein Gegenüber. „Er sprach mit niemandem, ging in keinen Laden, lächelte nie.“ (Comic S. 57 / Abbildung: S. 53, Panel Nr. 7) ebenso wie das „Aufzieh-



männchen“ auf dem gegenüberliegenden Bild. In einer Folge von Halbtotalen verschmilzt Quinn mit den Mauern der Stadt. Er ist für den Rest der Welt unsichtbar geworden. Als er wieder hervorkommt, „schlurft“ er ähnlich gebeugt durch die Stadt wie vor ihm der alte Stillmann. Er hat dessen Gang angenommen, auf Grund der Entkräftung kann er nicht anders gehen. Auf diese Weise gelangt er auch in seine alte Wohnung und betrachtet sich, als die neue Mieterin ihm vorwirft, „verwahrlost“ (Comic S. 122) auszusehen.



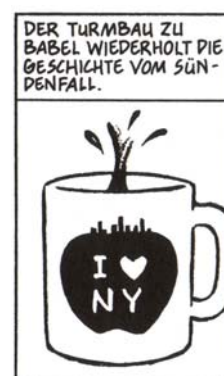
In der Stillman-Wohnung entledigt er sich seiner Kleider, wie am Anfang von den Recherchen, als er mit dem Aufschrieb seiner Nachforschungen begann. Beim Beginn der Nachforschungen war es ein Schritt ins neue Leben, dem eines Detektivs. Als er sich in der Stillman-Wohnung einrichtet beginnt wieder ein neues Leben, wieder geht er nackt und bloß darin ein. Wie Adam und Eva vor dem Sündenfall im Paradies (Abbildung: S. 128, Panel Nr. 3).

Die erste Naheinstellung ist eine Person, die mit dem Krimi selbst nichts zu tun hat. Es ist eine namenlose weibliche Romanfigur von William Wilson, die von dessen Detektiv Max Work beschützt wird. Wahrscheinlich würde Quinn selbst seine Frau derart vor dem Tod beschützt haben. Auf der übernächsten Seite lernt der Leser das Aussehen Daniel Quinns selbst kennen. Max Work übernimmt Quinns Leben, in dem er „neben“ diesem steht und an seiner Stelle telefoniert. Später steht hinter Quinn, wie der große Unbekannte, „William Wilson“, Daniels Pseudonym. Wenn Quinn in diesem Zusammenhang mit einer Bauchrednerpuppe verglichen wird, wirkt dieser tatsächlich



willenlos und hat einen derartigen „Klappunterkiefer“. Später wird der schlafende Quinn von Max Work behutsam zugedeckt, denn dieser war aus „Quinns Leben nicht mehr wegzudenken.“ (Comic S. 8).

Der letzte „normale“ Alltag Quinns, als er den Schnellimbiss besucht und über das Spiel der „Mets“ diskutiert. In dieser Sequenz taucht das erste mal die „I♥ NY-Tasse“ auf. Das Symbol auf dieser Tasse wiederholt sich in diesem Comic auf ähnliche Weise mehrmals. Die „Zerbrochenheit ist allgegenwärtig“ (Buch S. 125) in New York und ist daher das Feld, in welchem der alte Stillman seine Forschungen betreibt. New York als „Big Apple“ ist eine Allegorie auf den Sündenfall und dem Apfel. Diese Stadt ist also das Exempel für die restliche Welt. Das Herz könnte symbolisieren, dass wir die Erde, egal wie sie inzwischen ist, lieben oder aus Liebe um sie kämpfen sollen (Abbildung: S. 40, Panel Nr. 1).



Szenen, in denen Protagonisten miteinander agieren, werden meistens im Wechsel von Amerikanischer und Naheinstellung vermittelt. Schwerpunktmäßig mit der Naheinstellung und mit eingeschobenen Großaufnahmen. Am Bahnhof verkauft ein Taubstummer an Quinn einen Kugelschreiber und einen Zettel mit dem Taubstummen-Alphabet. Die Symbole des Taubstummen-Alphabet, als eine bildhafte Sprache, welche visuell eindeutig sein muss.

Bei der Verfolgung Stillmans wurde weitgehend eine Mischung aus Totalen, Amerikanischer- und Naheinstellung eingesetzt. Als der alte Stillman etwas notiert, sieht man im Hintergrund Quinn, der auf derselben Weise etwas aufschreibt. Die Tätigkeit Stillmans wird in Nahaufnahme gezeigt, er schreibt etwas auf, trägt eine schäbige Tasche über dem Arm, in dem er seine Proben steckt und zusätzlich hält er einen Handschuh mit Löchern in der Hand. Das Aufheben des Handschuhs zeigt eine Großaufnahme von Stillmans Hand. Ebenso werden diese Einstellungen bei dem Gespräch zwischen Auster und Quinn genutzt (wobei gleichermaßen Großeinstellungen dazwischen bestehen).



Der alte Stillmann erzählt davon, dass Kinder ein Segen sind. Als Ersatz nach dem Tod und zum Trost. Parallel sieht man eine Mutter, die ihrem Sohn etwas aus einem Buch vorliest und dann geht. Der Junge schmeißt das Buch zu Boden und es öffnet sich; man sieht „Humpty-Dumpty“.

Mazzucchelli stellt die Familie Austers wie auf einem Familienbild zusammen. Es erinnert nicht nur Quinn, sondern auch den Leser an die Familie, welche Quinn verloren hat. Die Folge davon ist, dass Quinn im folgenden Panel bildlich sichtbar von einem riesenhaften Pfeil des Schmerzes durchbohrt wird und blutend in die Knie geht. Ihm wurde vorgeführt, wie sein Leben hätte verlaufen können, wenn seine Frau und sein Sohn nicht gestorben wären (Abbildung: S. 96, Panel Nr. 3).

Die erste Großeinstellung ist Quinn selbst bei dem ersten Telefonat. Im Profil sowie angeschnitten, wird die Hälfte des Gesichtes vom Telefonhörer verdeckt. Zwei Seiten später sieht man „Max Work“ am Telefon; konzentriert, zuhörend und geschäftlich. Überhaupt werden die Protagonisten, neben anderen Einstellungen, beim Telefonieren oft so nah an den Leser herangeholt.

Als Quinn sich entschließt, den Anruf das nächste Mal als „Paul Auster“ anzunehmen, wartet er drei Nächte auf das Klingeln des Telefons. Mazzucchelli teilt die Seite in neun Panels ein. Beim Warten liest Quinn ein Buch (Naheinstellung). In anderen Bildern sieht der Leser, mit was sich Quinn das zusätzliche Warten vertreibt. Eine Hand, die den Plattenspieler bedient, Zigaretten und Aschenbecher. Das stumme Telefon dazwischen. Die drei Panels in der Diagonale von oben Rechts bis unten Links sind schwarz und symbolisieren den Schlaf in den drei Nächten, in denen er wartete. Das letzte schwarze Panel wird von einem „RING“ (Comic S. 10) unterbrochen, das quasi durch den Schlaf ins Gehör Quinns vordringt. Das Läuten des Telefons reicht in das folgende Panel hinein, in dem das zu diesem Ton gehörende Telefon zu sehen ist.

Während der Unterredung Quinns mit Virginia Stillman kommt dem Leser ihrem Gesicht, in Großeinstellung, verführerisch nahe. So auch als sie wegen der Aussage Quinns: „Alles, was zwischen uns vorgeht bleibt streng vertraulich.“ (Comic S. 30) lächeln muss (Abbildung: S. 30, Panel Nr. 8), ebenfalls der folgende Kuss zwischen ihnen, der für Quinn derart überraschend ist, dass „... er es beinahe zu genießen versäumte.“ (Buch S. 52).



Mazzucchelli nutzt die Großeinstellung auch, als Quinn entdeckt, dass das Mädchen im Bahnhof neben ihm eines seiner Bücher liest und er sie darauf anspricht. Dadurch erkennt der Leser ihr gelangweiltes, an der Handlung ihres Buches uninteressiertes Gesicht.

Doch vor allem wurden Großeinstellungen bei den Gesprächen zwischen Quinn und dem alten Stillman, in denen dieser sich jedes Mal für jemand anderen ausgibt, gewählt, unter anderem als „Henry Dark“. Die Umsetzung wird dadurch bewerkstelligt, dass man als erstes Quinns Gesicht sieht, dann ihn mit Henry Darks Hut und Frisur und als drittes wieder er selbst.

Beim ersten in Betrieb nehmen des neuen Notizbuches sieht man nur dieses und Quinns Hände. Im Buch erfährt man, dass es rot ist. Der alte Stillman nutzt für seine Aufschriebe eines, jedenfalls im schwarzweiß des Comics, identisches. Beide haben eine Schwäche für die Bedeutung und Effizienz von Worten und der Sprache, das ähnliche Notizbuch versinnbildlicht dies.

Das Gesicht des alten Stillmans wird sehr nah gezeigt, als er im Park zu Quinn folgendes sagt: „Ich erfinde eine neue Sprache.“ (Comic S. 69) Während der alte Stillman Quinn seine Theorie mit dem Vergleich zwischen der Menschheit, „Humpty-Dumpty“ und Eiern erläutert, hatte er ein Ei bestellt. Der Leser sieht wie dies zubereitet, serviert und mit den Worten: „... lasse ich nichts unversucht.“ geköpft wird (Buch S. 132 / Co-

mic S. 76). Wie dieses Frühstücks-Ei zerstörte er für das Wohl der Menschheit seinen Sohn.

Das erste Bild, das man von Auster gezeigt bekommt, ist seine Hand mit einem Füllfederhalter, als ob er in dem Moment weiter schreiben wollte. Auf der gegenüberliegenden Seite in dem selben Panel hebt seine Hand den Füller anders herum, während Auster erklärt, dass er Schriftsteller ist. Der Füller als sein Lebensinhalt, das was ihn kennzeichnet. Und gleichzeitig auch ein Symbol des geschriebenen Wortes (Abbildungen: S. 89, Panels Nr. 2 und 5).



Als Quinn beginnt seine eigenen Gedanken aufzuschreiben, sieht man seine Hand, die auf den Kugelschreiber drückt, den er einst dem Taubstummen abgekauft hatte. Von diesem Kugelschreiber geht ein Lichtschein auf die Seite des Notizbuches. In diesen Lichtstrahl tritt ein Bettler, dem weitere folgen werden. Der Regen ist symbolhaft für die große Anzahl an Armen gewählt worden. Sie regnen bildlich auf den Boden und müssen darauf achten, nicht von einem Fuß zertreten zu werden. Es folgen Bilder in anderen Einstellungen, wie dem talentierten Klarinettenisten,



der durch den Spot hervorgehoben wird und gleichzeitig eingefangen ist (Abbildung: S. 103, Panel Nr. 2). Diese Sequenz wird wieder mit einem Druck auf den Knopf des Kugelschreibers beendet.

Während der Überwachung der Wohnung der Stillmans wird beschrieben, dass er immer weniger zum Leben, bzw. zum Essen braucht. Auf dem ersten Bild eine ganze Apfelsine, im zweiten eine geschälte und im dritten bleiben sogar ein paar Schnitzes übrig.

Wegen Geldmangels muss Quinn schließlich wieder aus seinem Versteck zurück ins normale Leben. Er hat dermaßen viel Kraft verloren, dass er, bevor er um eine Kurve gehen konnte, sich festhalten und ausbalancieren musste. Es werden seine Schritte gezeigt, wie er mühsam und schwerfällig einen Bordstein überwindet.

Das Buch besteht aus vielen Symbolen und Details. Das Erste Bild ist das Innere einer „Null“ unter der Wählscheibe eines klingelnden Telefons, das auf einem Telefonbuch steht, in dessen Ecke ein Telefon abgebildet ist. Die nächste Sequenz ist ein Fuß, der aus dem Bett steigt. Man weiß noch nicht, wer es ist und auf was die, noch unbekannte Person, zugehen wird. Die folgenden Detailaufnahmen umreißen die Prioritäten in Quinns Leben: Eine Auswahl seines Bücherschranks mit dessen Büchern.

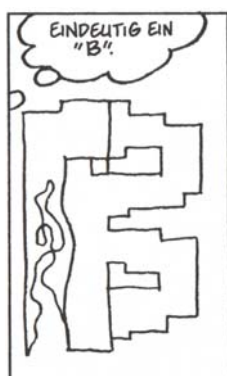


Den Blick auf New York, in dem er gern spazieren geht, durch das Fenster. Dieser Ausblick wandelt sich von Bild zu Bild in ein Labyrinth (Abbildungen: S. 4, Panels Nr. 5 und 6) und dieses verwandelt sich wiederum in einen Fingerabdruck auf der Fensterscheibe (Abbildungen: S. 4, Panels Nr. 7 und 8). Als er später den alten Stillman aus den Augen verloren hat und daher wieder am Anfang ist, gibt er Virginia über das Tele-

fon Bericht. Während diesem Gespräch wird dem Leser wieder dieser Fingerabdruck auf der Scheibe gezeigt. Er wird größer bis er wieder ein Labyrinth ist, diesmal mit einer verschlossenen Tür. Seine Spaziergänge und Erkundigungen in New York liegen hinter ihm. Er kann das Labyrinth nicht mehr verlassen, er ist in dem Fall gefangen und kann nicht mehr in sein altes Leben zurück, auch als er es später nochmals probierte.



Auf dem Gästebuch des „Hotel Harmony“ liegt eine Zeitung. Als der Portier für fünf Dollar bereit ist, Quinn die Auskunft zu geben, hebt er diese hoch, da darunter das gewünschte Gästebuch liegt. In diesem Zusammenhang sollte dem Leser die Schlagzeile auffallen: „Mets Niederlage“ (Comic S. 83). Die „Mets“ sind das Team von dem Quinn ein Fan ist, ihn interessiert es nicht mehr. Am Schluss dieser Geschichte, kann er sich nicht einmal mehr an ihre Aufstellung erinnern.



Detailaufnahmen sind die Beispiele an den Gegenständen, die der alte Stillman bei seinen Wegen durch New York sammelt. Auch der Leser weiß nicht, was er damit zu tun gedenkt. Die Buchstaben, die sich durch diese Wege auf dem Straßenplan ergeben. Werden dem Leser in je einem Panel gezeigt, damit auch er sich über dieses Phänomen Gedanken machen kann. Ob es Zufall oder bewusst herbeigeführt wurde (Abbildung: S. 63, Panel Nr. 9).

Perspektiven:

Man sieht, in Normal- und Vogelperspektive (hier zusammengestellt aus angrenzenden Panels), Quinn und Stillman gemütlich auf der Bank im Riverside Park sitzen. Von außen ein friedliches Bild und doch geht es im Gespräch für Stillman um das Schicksal der Menschheit und für Quinn darum, ein Verbrechen zu verhindern oder den Fall erfolgreich zu Ende zu bringen. Zwischen den Tauben zu ihren Füßen befinden sich Scherben einer zerbrochenen Flasche. Das Symbol für Frieden und ein Symbol für Revolution (Molotow-Cocktail). Den bisherigen Quinn wird es, auf Grund dieser Gespräche, am Ende nicht mehr geben.

Auster erläutert Quinn seine Theorie über die Entstehung des Buches „Don Quijote“. Dabei zeigt Mazzucchelli das Fenster der Wohnung, der Leser sieht heraus und auf den Boden. Dieser Boden kommt einem schließlich Bild um Bild näher, bis das Jo-Jo auf dem Boden erkennbar und aufgehoben wird. Als Quinn später dieses Jo-Jo dem kleinen Daniel Auster vorführt, saust es nur nach unten. Auch in Quinns Leben geht es abwärts, ohne je wieder einen Zug nach oben zu bekommen. Diese Szene ist in der Art gezeichnet, wie am Ende des Buches Don Quijote und Sancho Pansa. Es wirkt wie eine Tuschezeichnung Picassos. Diese Verbindung zwischen den beiden Bildern ist, dass Quinns Versuch wieder zurück ins Leben zu kommen, so vergeblich ist, wie der Kampf gegen die Windmühlen.

Am Ende der Geschichte blickt man auf den nackten, abgehärmten Quinn in der Stillman-Wohnung, der auf dem Boden liegt. Er wirkt wie ein Guru, der allem entsagt hat und nur noch das Primäre zum Leben hat und auf mehr auch nicht angewiesen ist. Vielleicht wird er keine erneute Reinkarnation mehr benötigen...

#### Sprechblasen:

Mazzucchelli differenziert das übliche Prinzip an Sprech- und Gedankenblasen. Beim Telefonieren „erschallt“ die Stimme Peter Stillmans in seinen größtenteils kleinen Buchstaben innerhalb einer zerfransten Sprechblase, die mit einem Blitz mit dem Hörer verbunden ist. Dieses teilweise Durcheinander an großen und kleinen Buchstaben behält Peter in der Realität bei, es ist seine Eigenart zu sprechen (Abbildung: S. 15, Panel Nr.2). Es wirkt ungeübt, da er es erst spät gelernt bekommen hat. Sein Redefluss wirkt wie ein Teil von ihm, die Sprechblase ist fest mit seinem Mund verbunden, sie kommt von ganz Innen aus Peters Körper. Die Stimmen von anderen bilden am Telefon eine gleichmäßig, weich gezackte Blase. Die Stimme des alten Stillmans wurde altertümlich und hart visualisiert. Der erste Buchstabe ist größer und kalligrafiert geschrieben, wie in einem alten wertvollen, religiösen Buch. Die Ränder seiner Blasen bilden Schrägen und Geraden. Der kleine Daniel Auster hat Wolken als Sprechblasen und er spricht in Klein- und Großbuchstaben.



So erhält jede Person durch die Sprechblasengestaltung und Lettering ihren eigenen, individuellen Charakter.

Manche Bilder benötigen keine schriftliche Erklärung. Quinn geht durch den Bahnhof, der Taubstumme verkauft ihm den Kuli, er findet in seiner Wohnung einen BH oder er entdeckt am Ende des Comics das Essen neben sich.

Die Textblöcke sind größtenteils, wie eine zweite Decke, oben in die Bilder eingezogen. Sie nehmen nie mehr als ein Viertel des Bildes ein im Gegensatz zu Sprechblasen. Bei Gesprächen, z.B. dem über dem Spiel der „Mets“ oder mit dem Mädchen in der Wartehalle des Bahnhofs kann durchaus die Sprechblasen selbst der Mittelpunkt sein und in seltenen Fällen die Hälfte des Panels beanspruchen. Ab dem Besuch bei

Auster wird immer wieder statt einem Textblock eine Schreibmaschine mit eingelegtem und beschriebenen Papier eingeschoben. Dies verdeutlicht, dass diese Geschichte von einer dritten Person erzählt wird; dem Freund Austers.

Lautmalerei:

Das Telefon ist einen wichtiger Gegenstand. Das „RRING“ (Comic S. 2) bildet den Beginn der eigentlichen Geschichte. Das Besetztzeichen ist „BZZZT“ (z.B. Comic S. 98), es ist der Hinweis des Schicksals für Quinn, die Arbeit an diesem Fall nicht aufzugeben.



Der einfahrende Zug macht „CLACKCLACKCLACK...“. Doch wie sich das in dessen Fenstern spiegelnde Gesicht Quinns in Munchs Schrei ändert, ändert sich auch der Ton des Zuges in „CLACKBEDRACKFLACKLEYAYAYA“, wobei das „FLACKLE“ aus einzelnen Strichen besteht und die „YAYAYA“ (alles: Comic S. 50) unregelmäßig ist und wie Verzweiflungsschreie aussehen (Abbildung: S. 50, Panel Nr. 4).

Quinns Einschub über „Die Penner, die Stadtstreicherinnen, ...“ beginnt mit dem „CLIK“ (beides: Comic S. 102) des Drucks auf den Knopf des Kugelschreibers, um die Mine hervorzuholen. Vom Stift geht ein Lichtstrahl auf die Seiten des Notizbuches aus und im folgenden Panel sieht man einen Bettler aus dem Lichtstrahl hervortreten. Mit einem erneuten „CLIK“ (Comic S. 105) beendet Quinn diesen Einschub wieder.

Visuelle Metaphern:

Als Daniel Quinn sich das erste mal in der Wohnung der Stillmans befindet, ist seine „Gedankenblase“ leer. Laut Buch: „Als er über die Schwelle in die Wohnung trat, fühlte er eine Leere in sich, als hätte sein Gehirn plötzlich abgeschaltet.“ (Buch S. 24).

Quinn macht sich Gedanken über das Besetztzeichen. Er kommt zu dem Entschluss, es ist ein Signal des Schicksals dafür, dass er von dem Fall nicht entbunden werden kann. Mazzucchelli lässt hierfür ein Telefonhäuschen mit einem „FOOSH“ (Comic S. 105) in Flammen aufgehen. Eine Tat von Hooligans, oder vielleicht auch von Menschen, die auf etwas hinweisen wollen und außer Vandalismus keinen anderen Weg wissen.

### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Auf zwei „Schuss-Gegenschuss-Techniken“ möchte ich näher eingehen. Beim Gespräch Daniel Quinns mit Virginia Stillman wird mehrmals mit wechselnder Entfernung zwischen beiden, deren Fragen und Antworten hin und her gewechselt. Virginia Stillman sitzt Daniel Quinn grazil direkt gegenüber. Während der Erklärung von ihm, dass er sich angewöhnt habe über Geheimnisse zu schweigen, wird Virginia nackt (Halbtotale) gezeigt. Zurück zu Quinn reibt dieser sich die Augen (Großaufnahme). Von erstem Augenblick an, ist er von Virginia angezogen. Als er ihr im weiteren Verlauf des Falles am Telefon erzählt, dass er den alten Stillman für harmlos hält, fragt er sie, ob sie ihm erlaubt, eines Tages ihr dankbar zu sein.



„Schrei“ unterbrochen und der Leser bleibt bei Daniel Quinn und seinem weiteren Ergehen.

### Tiefensprung:

Tiefensprünge kann man in diesem Werk einige entdecken. Gesichter, Telefonhörer, ... werden einem von Bild zu Bild näher gebracht. Gegen Ende des Buches, bevor der alte Stillman verschwindet, sitzt Quinn mit ihm im Park und der Leser entfernt sich von ihnen, bis die schwebende Weltkugel im Weltall zu sehen ist. Quinn gibt dabei dem alten Stillman als dessen Sohn das Versprechen, dass er nichts vergessen wird.

Als Quinn sich im Bahnhof erneut dazu entschließt, Paul Auster zu sein, steht er an einer Brüstung. Dann sieht man ihn in der Naheinstellung, zu „Max Work“ verwandelt. Welcher im dritten Panel, in einer Großeinstellung in einem Holzschnitt dargestellt und wie ein Heiliger wirkt, der Held. Der Wechsel zwischen innerer und äußerer Ebene Quinns, wird des öfteren in der Art dargestellt, dass er als Work gezeigt wird.

Doch eine Szene ist der Tiefensprung „schlechthin“. Peter Stillman beginnt mit seinem Bericht über sein Leben. Man kommt seinem Gesicht, seinem Mund immer näher. Der Mund wird zu einem



Das letzte Gespräch, dass Quinn führt, ist mit Paul Auster am Telefon. Es beginnt mit drei Panels mit Quinn, man sieht ihn von rechts und es wird auf ihn „gezoomt“. Die nächsten drei Bilder zeigen Auster, von links, mit demselben „Zoom“. Die folgenden zwei Panels zeigen eine knappe Zweidrittel Ansicht ihrer Gesichter. Sie stehen nebeneinander und scheinen einen „Januskopf“ zu bilden (Abbildung: S. 118, Panels Nr. 7 und 8). Dieser „Kopf“ wird von Munchs

Schlund. Dann ist das Panel weiß, doch am Ende der Sprechblase bilden sich Ringe im Wasser. Daraus entsteigt ein Mönch in einem Nachen, der immer größer wird und auf dessen Mund man erneut zufährt.

Der Mönch verdeutlicht, dass die Idee einem „religiösen“ Wahn entsprungen ist (Abbildung: S. 17, Panels Nr. 4 bis 6). Sogar Peter selbst meint bei diesem Redefluss, „...und wenn ich sterbe, werde ich vielleicht Gott.“ (Buch S. 37 / Comic S. 22) Die nächste Sequenz besteht aus näher kommenden Höhlenmalereien, dessen Ränder aufgrund der Nähe verschwimmen. Die folgende Höhlenmalerei symbolisiert die allererste Schrift, die erste Kommunikation in Darstellungen. Dies wird gefolgt von einem Straßengitter (vergittertes Fenster), einem Duschabfluss, einem Grammofontrichter, alles wird einzeln heran„gezoomt“. Ebenso der Ziehbrunnen, der Vogel im Nest, ein Comicstrip, der „Sein oder Nicht sein“ darstellt („Henry“ von Carl Anderson) und der Hundehaufen (inklusive Fliegen), so anrühlich war es in dem verdreckten Zimmer, in welchem Peter groß wurde. Ohne „Zoom“ folgen noch verschiedene Dinge wie ein Hase im Zylinder, eine als Gesicht bemalte Faust, Tintenfass, Gitarre, ... Für Peter ist nichts das, was es zu sein scheint. Das nächste Panel besteht aus neun Bildern, die zusammen eine Gefängnistür bilden und das allerletzte Bild dieser Szene ist eine in eine Grube abgestürzte Marionette; „Ich weiß, dass ich noch der Marionettenjunge bin.“ (Buch S. 37). Denn derart durcheinander und zerstört ist das Leben Peters.

#### Angrenzende Räume:

Als Quinn mit seinen Aufschrieben beginnt wurde diese Technik genutzt. Er sitzt am Schreibtisch und über ihm sind, lesbar für den Leser, seine Aufschreibe angeordnet. Durch die Aufteilung des Gesamtbildes in neun einzelne, erhält jeder Aufschrieb ein eigenes Panel.

Dann nochmals als er mit Virginia am Telefon darüber spricht, ob er mit dem alten Stillman reden sollte. Hier steht Quinn neben dem Stuhl und stützt sich auf. Es sind wieder neun Einzelpanels und in jedem ist ein Textblock und (außer in der letzten) eine Sprechblase von ihm und von ihr zu finden. Im letzten Panel lediglich seine letzte Antwort (Abbildung: S. 60, Panels Nr. 1 und 4).

#### Leserichtung / Seitenaufteilung:

Die Grundaufteilung der Seiten ist in neun Panels geteilt. Doch innerhalb dieser strengen Aufteilung, werden je nach Bedarf Rahmen entfernt und das Bild entsprechend vergrößert. Das Bild, als Quinn sich auf den Weg zu den Stillman macht, ist z.B. so groß wie sechs Bilder. Dadurch sieht man einen Teil New Yorks. Ebenso groß ist das erste Bild des jungen Stillmans, als er vorsichtig den Raum betritt. Das Bild der herabgestürzten Marionette, am Ende von Peter Stillmans Redefluss, nimmt eine ganze Seite ein.





Die starre Aufteilung in neun Bilder pro Seite wird auch anderweitig genutzt. Die Gitter der Gefängnistür, die während dem Monolog Stillmans gezeigt wird, teilen die Seite ebenfalls in neun schwarze Flächen ein. Es ist möglich die symmetrische Seitenaufteilung auf Grund des Bildinhalts zu verstärken. Derart stehen die Köpfe der isoliert aufgewachsenen Kinder jeweils in der Mitte der Außenränder und die fünf übrigen Bilder zeigen Quinn, der nachdenklich durch New York geht.

Bei der Überwachung der Wohnung der Stillmans, wird Quinn mehrmals gezeigt, wie er seitlich an die Mauer gelehnt sitzt. Diese Bilder sind so groß wie zwei nebeneinander stehende Panels, Quinn sitzt ganz links und der Leser hat ebenfalls den Blick auf die Eingangstür. An Quinn kann man die Zeit vorübergehen sehen. Zuerst ist seine Frisur normal, schließlich wirkt sein Haar struppig und auf Grund der verstreichenden Zeit und des Wetters immer länger und ungepflegter.

Als sich Daniel Quinn am Ende in der leerstehenden Wohnung der Stillmans einrichtet löst sich die strenge Struktur der Panelanordnung auf. Anfangs sind die Bilder noch parallel neben und übereinander, doch bereits aus der Struktur gelöst. Es sind wenig für eine Seite und die Ränder wirken wie von freier Hand gezeichnet. Dann beginnen sie zu kippen. Schließlich wird der Hintergrund zu einem Bild. Vor steilen Klippen überschneiden sich die Bilder und stehen schräg.

Erzählebenen:

Im Comic werden mehrmals andere Erzählebenen eingeschoben. Als erstes, wenn Virginia die Erlebnisse ihres Mannes in seiner Kindheit erzählt. Dies setzt Mazzucchelli in Piktogramme des Alltags um. Rotes Kreuz, Feuerlöscher und die Mütter, welche „A“, „O“, und „E“ „sprechen“, wie auf der Tafel in der Praxis einer Logopädin. Wie hätte man die Taten des alten Stillmans anders erzählen können? Er ist ein Mann, der die Eindeutigkeit der Sprache sucht. Eindeutiger als Piktogramme, die auf der ganzen Welt verstanden werden (Abbildung: S. 27, Panel Nr. 1).



Des Weiteren gibt es die Nachforschungen Quinns in der Bibliothek. Die Einblicke in die biblischen Ereignisse, ist eine Mischung aus alten Holzschnitten mit religiöser Darstellung und deren Version als Comic. Und das Bild von Pieter Bruegel d.Ä. wird gezeigt, das den „Turm von Babel“ darstellt. Die Informationen über „Henry Dark“, der sich später als Erfindung des alten Stillmans herausstellt, bilden Schattenrisse, wobei „Dark“ ein großes Auge auf der Stirn hat. Durch den Schattenriss und der damals zeitgemäßen Kleidung könnte es jede beliebige Person, oder auch eine Erfindung sein (Abbildung: S. 42, Panel Nr. 6).



Die Gedanken Quinns über die „Penner, die Stadtstreicherinnen, die Betrunkenen...“ (Comic S. 102) sind in harten, düsteren, zerrissenen Strichen dargestellt. Die Schrift in den Textblöcken ist unruhiger. Dementsprechend ist der Charakter dieser Gruppierung.

Am Ende der Geschichte gibt es ein Nachwort des Erzählers. Er berichtet, wie er von Auster die Informationen über Quinn und die Stillmans erhalten hatte und sich auf den Weg machte, Daniel zu suchen. Die Bilder bestehen aus Grautönen und wirken weicher als der Rest des Comics. Der Text ist in „Schreibmaschinenschrift“ dargestellt, da das Buch wahrscheinlich auf einer Schreibmaschine geschrieben wurde. Die Panels haben keine Rahmen. Vom Erzähler bekommt man lediglich gehende Füße zu sehen, damit



man nichts über seine Person erfährt. Der Stil ist insgesamt realistischer als der Rest des Comics, verstärkt durch die verschiedenen Grautöne, die an helle schwarzweiß Fotografien erinnern (Abbildung: S. 137, Panel Nr. 4).

Das allerletzte Bild des Comics ist ein beschriebenes, in einer Schreibmaschine eingespanntes, Blatt Papier und darunter eine Grube, in dem verschiedene Symbole des Comics verbrannt werden sowie einem Notizblatt des Erzählers mit den Worten: „Und wohin auch immer er verschwunden sein mag, ich wünsche ihm alles Gute.“ (Comic S. 138).

### 8.5 Stellungnahme

Man kann verstehen, dass Auster zu diesem Werk sein „Ja“ gegeben hat. Die Adaption von „Paul Auster’s Stadt aus Glas“ von dem Team Neon Lit ist eine derartig umfassende Adaption, dass man das Buch lesen muss, um dies ausreichend würdigen zu können. Vor allem Mazzucchelli hat alle Register gezogen. Seine harten, klaren schwarzweiß Bilder entsprechen der Stimmung des Buches und er ist auf jede Aussage des Buches, den Personen und Handlungsebenen eingegangen. Er hat Symbole nicht nur übernommen, sondern auch zusätzlich zur Verstärkung der Zusammenhänge, der Doppeldeutigkeiten der Worte und Bezeichnungen und auch der Verbindungen zwischen den Handlungssträngen Symbole eingefügt. Ihm war es möglich die Geschichte nicht nur in Bildern darzustellen, sondern auch zu verdeutlichen und zu ergänzen. Daher ergibt sich ebenfalls die ausführlichere Beschreibung dieses Werks im Gegensatz zu den anderen.

## IX. Science Fiktion und Mystery

In diesen Bereichen ist die Auswahl derzeit nicht zu zahlreich. Kurz erwähnen kann man noch, dass es von dem „Star-Wars-Roman“ „Schatten des Imperiums“ eine Comic-Adaption gab. Des Weiteren könnte man noch H. G. Wells „Der Krieg der Welten“ bei den „Illustrierten Klassikern“ erwähnen. Von „Der Herr der Ringe“ gab es Versuche den Zeichentrickfilm als Comic herauszugeben, doch fand dies keinen Anklang und bereits vom letzten Band der dreiteiligen Reihe war die Auflage sehr gering.

### 9. Mort – Der Scheibenwelt-Comic

„Mort“ und „Wachen. Wachen.“ („Guards! Guards!“) sind auch offiziell von Terry Pratchett als die „Scheibenwelt-Comics“ ausgezeichnet. Ebenfalls wie „The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ geschah dies unter Beachtung der Autoren und es musste nicht die siebzig Jahre darauf gewartet werden, dass adaptiert werden durfte. Die „Scheiben-Welt-Chroniken“ haben inzwischen nicht nur in England Kultstatus erlangt.

#### 9.1 Vorlage

Der 1948 in Beaconsfield nahe London geborene Terry Pratchett veröffentlichte bereits mit dreizehn Jahren seine erste Kurzgeschichte. „The Hades Business“ zunächst in der örtlichen Schülerzeitung und später in der Zeitschrift „Science Fantasy“. Sein erstes Buch „Die Teppichvölker“ erschien 1971. Terry Pratchett arbeitete als Journalist, Redakteur und Öffentlichkeitssprecher für das örtliche Elektrizitätswerk. Der erste Scheibenwelt<sup>23</sup>-Roman mit dem Titel „Die Farben der Magie“ erschien 1983. Heute lebt Terry mit seiner Frau Lyn und seinen Kindern auf einem Gut nahe von Salisbury. Er zählt als einer der erfolgreichsten Fantasy-Autoren Großbritanniens, mehr als 25 Scheibenwelt-Romane sind bis heute erschienen.

Pratchetts Scheibenwelt ist ein Universum für sich. Neben Menschen gibt es Zwerge, Gnome, andere skurrile Gestalten, Magie und dementsprechend Magier. Der Legende nach ruht die Scheibenwelt auf dem Rücken von vier Elefanten, die wiederum auf dem Rücken der riesigen Schildkröte Groß-A'Tuin stehen und von ihr durch das All getragen werden.

Die Hauptperson aller Bände ist der, grundsätzlich in „GROSSBUCHSTABEN SPRECHENDE“, Tod. In „Mort“, oder „Gevatter Tod“ wie der Titel der deutschen Buch-Ausgabe lautet, nimmt sich Tod einen Lehrling, Mortimer oder Mort, jedoch meist „Junge“ genannt. Tod nimmt Mort zu seiner Arbeit mit, um ihn mit seinem „Geschäft“ vertraut zu machen. Doch als sich Mort einen Mittag frei nehmen will, kommt Tod auf die Idee ebenfalls Spaß haben zu wollen. Daher schickt er den Jungen allein los, um sich um die Seelen zu kümmern und bemüht sich, auf der Scheibenwelt Spaß zu haben. Doch da Mort meint, dass junge Prinzessinnen nicht getötet, sondern gerettet werden müssten, stirbt Prinzessin Keli nicht. Die Realität und das Gefüge der Zeit geraten

---

<sup>23</sup> „Discworld“

durcheinander. Von Albert, dem Diener des Todes und von Ysabell, des Todes Ziehtochter, kann Mort keine Hilfe erwarten. Zusätzlich beginnt der Lehrling des Todes nun ebenfalls in Großbuchstaben zu sprechen.

Die Geschichte gipfelt in einem Zweikampf zwischen dem Tod und seinem Lehrling, um das Leben von Prinzessin Keli. Am Ende löst sich alles im Guten auf, denn „DER TOD VERÄNDERT DIE DINGE...“ (Comic S. 99).

## 9.2 Am Comic beteiligte Person

Weitere Bücher von Graham Higgins sind „The Strong Man“ (1991), „Jabberwokish“ (1992), „Sounds And Sweet Airs“ (1993) und natürlich „Guards! Guards!“. Er war ein Künstler von Underground-Comics, arbeitete bei „DC“ und gestaltete ein Titelblatt des Satiremagazins Punch.

Die Bilder des Comics entstanden an einem Mac.

## 9.3 Literarischer Vergleich

In der Vorlage werden die Charaktere und Besonderheiten der einzelnen Handlungspersonen sehr genau beschrieben. Vom Tod wurde in der Adaption weitgehend alles übernommen. Zwar erfährt man nicht, dass er von Katzen und Zauberern gesehen werden kann, doch die Wiedererkennung durch Zauberer ist für die Geschichte nicht relevant und der Leser bemerkt, wie sehr er von Katzen gemocht wird (Abbildung: S. 75, Panel Nr. 2). Bei Pratchett bemüht er sich den Spaß kennen zu lernen. Dafür probiert er einiges aus: Angeln, Tanzen (Polonaise auf der Party des Patrizier von Ankh-Morpork), Spiele (Würfeln) und Trinken („... MUSCH DAUERND DIE SCHENSCHEN SCHWINGEN“ (Buch S. 207; mit „S“ / Comic S. 59)). Im Comic besucht er den Zirkus. Er lacht bei den Clowns und langweilt sich bei den Hochseil-Artisten, da er weiß, dass nichts geschehen kann. Er besucht den Rummelplatz und tanzt Standard. Wie im Buch erfreut er einen Kneipenwirt dadurch, dass er viele Drinks zu sich nimmt und viel dafür bezahlt. Ab hier stimmen seine Tätigkeiten außerhalb der „PFLICHT“ im Comic und im Buch überein. Denn Tod



sucht den „Arbeitsvermittler“ auf und findet eine Stellung in „Hargas Rippenstube“. Wer die Vorlage liest wird feststellen, dass Tod im Arbeitsamt vorführen möchte, dass er durch die Wand gehen kann, da er Referenzen vorweisen muss, es jedoch nicht funktioniert. Zur Hochzeit schenkt Tod Mort und Ysabell die „Biographie“ Morts und im Buch zusätzlich eine Perle, die sich als neues Universum ausdehnen wird, sobald das Bestehende nicht mehr existiert.

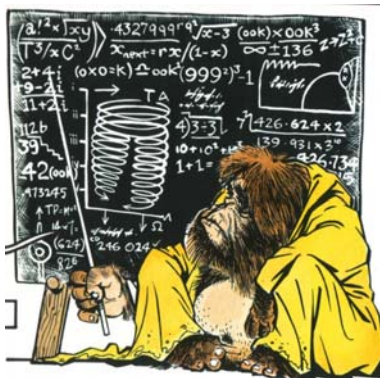
Mort ist im Buch bereits am Anfang nicht ganz so tollpatschig, wie er wirkt. Der Leser erfährt, dass er lesen kann und sich über alles Gedanken macht. Allerdings so viel

Gedanken, dass sein Vater Angst hat ihn den Anbau „reannueller Pflanzen“ (man erntet ein Jahr bevor ausgesät wird) zu lehren, da er den Kopf nie bei der Sache hat. Im Buch sind ebenfalls seine Gefühle zu Prinzessin Keli näher beschrieben, er ist sogar auf den Zauberer Ignazius Schneidgut, dem „Königlichen Wiedererkenner“ eifersüchtig. Am Ende der Geschichte erfährt man in der Vorlage zusätzlich, dass er und Keli sich überlegt hatten zu heiraten. Sogar der Tod wundert sich darüber, Mort mit Ysabell (seiner Ziehtochter) vor dem Altar zu sehen.

Während im Comic Albert von Beginn an Mort kritisch gegenüber steht, ist er bei Pratchett anfangs sehr nett zu ihm. Er wird im Buch und im Comic zur tragischen Figur, als er erkennt, dass er seine letzten „Insgesamt einundneunzig Tage, frei Stunden und fünf Minuten“ (Buch S. 253) in Ankh-Morpork bleiben möchte, doch der Tod ihn wieder zu sich als Diener nimmt.

Der vollständige Name und Bezeichnung des Zauberers lautet „Ignazius Eruptus Schneidgut, Doctoruß Magus (Unsichtbare Universität), Maister des Unendlichen, Ul-luminahtus, Zauberer des Zweiundfünfzigsten Grades, Hüter der Sacralen Pfohrte.“ (Buch S. 86). Im Comic ist es eine amüsante Episode, als er geistesabwesend von dem Zaubertrank trinkt, aus dem rosa Wölkchen („Oma Wetterwachs‘ Trank der Dher Laidenschaft gebraut nach dem berühmten Resept Macht mühde Männer munnter. Nur ain klainer (!) Löffel am Ahabend“ (Buch S. 91)) aufsteigen und er sich daher sich im Pferdetrog abkühlen muss. Wer die Bücher der Scheibenwelt-Chroniken liest, weiß, oder wird erfahren, dass Zauberer sich der Liebe enthalten müssen, da sonst ihre Zauberkraft leidet. Die dadurch schwindende Zauberkraft aufgrund Kelis Wirkung auf ihn, ist im Comic fast nicht erwähnt. Ebenso ist seine ständige Suche und Aufnahme von Lebensmitteln nicht einmal zu erahnen, wie auch seine Unordentlichkeit und Unfähigkeit sauber zu essen. In der Vorlage setzt er sich ständig auf Lebensmittelreste oder Keli bleibt mit den Fingern an einer Sirupschicht kleben, als sie ungeduldig auf dem Tisch klopft.

Im Buch erfährt man einiges über einen Vorfahren Prinzessin Kelis, vor allem, dass sie seinen dickköpfigen Charakter geerbt hat. Dies ist ein Grund dafür, dass sie entgegen dem Verlauf des Schicksals tatsächlich am Ende Königin Kelirehenna I. wird.



Ein Orang-Utan erläutert zweimal das Phänomen der zwei verschiedenen Realitäten welches Mort ausgelöst hat, als er Keli verschonte. Wer die Vorlage kennt, wird davon ausgehen, dass es der Affe der „Unsichtbaren Universität“ ist. Denn ein Zauberer von dort hat sich aus Versehen in einen Orang-Utan verwandelt und weigert sich, wieder zurück verwandeln zu lassen. Dieser Affe taucht auch mehrmals als Nebenfigur oder im Hintergrund auf (Abbildung: S. 41, Ausschnitt aus Panel Nr. 3).

Ein großer Teil des Comics besteht aus Bildern ohne Text. Der Vorteil daran ist, dass die Vorstellung des Lesers darin viel mehr sehen kann als in einem Text.

Dieses Buch Pratchetts scheint einerseits vollständig adaptiert worden zu sein, da alle wichtigen Orte wieder entdeckt werden können. Andererseits ist es fragmentarisch umgesetzt worden, denn viele Handlungsstränge werden im Vergleich zum Buch höchstens gestreift oder fehlen ganz. Doch gelingt es der Adaption durch die visuelle Umsetzung neue Gesichtspunkte (z.B. der Tod im Zirkus) und subtilen Humor (der Schnellimbissbesitzer Harga hat ein Schleifchen in der Augenbraue) anzubringen. Die Chronologie wurde weniger verändert, sondern ineinander verschoben. So holt der Tod die Seelen der ersäuferten Kätzchen bereits, als er und Mort erst über das Essengehen sprechen und nicht nach dem Essen. Auch sind unter anderem Tods „Vergnügungen“ zwischen Morts Erlebnissen eingeschoben, während im Buch alles jeweils lange, voneinander getrennte Kapitel einnehmen. Das Keli von ihren Bediensteten und schließlich vom ganzen Staat ignoriert wird, nimmt im Buch einen langsameren Verlauf. Am Anfang gibt es Irritationen darüber, dass es sie gibt, dann muss die Prinzessin sich mit Gewalt (sie brüllt dem Staatsrat für die Speisekammer ins Ohr, damit sie etwas zu Essen bekommt und ohrfeigt ihre Zofe, die erst weint und es dann vollständig vergisst) ins Gedächtnis der Menschen zurück bringen, um schließlich trotz den Plakaten von Schneidgut vergessen zu werden. Im Comic ist sie von Anfang an für ihre Umgebung nicht mehr vorhanden.

An einigen Beispielen der Kürzungen wird man feststellen, dass oft nichts von den Ergebnissen der Geschehnisse, jedoch einiges an Witzen verloren geht.

Als Tod in der Neujahrsnacht auf dem Gewebemarkt in Schafrücken Mort als Lehrling anwerben möchte, rutscht er auf dem vereisten, glatten Kopfsteinpflaster aus. In der langen Ausführung der Vorlage hält Tod zuerst die Zeit an, um mit Mort zu reden, dann erst diskutiert er den Handel mit dessen Vater, bevor sich Mort für das Angebot entscheidet. Auch erfährt der Leser, dass Mort unter anderem ausgewählt wird, da sein Name „... einen angemessenen Grabesklang“ (Buch S. 20) hat. Morts Vater macht den Vorschlag, dass es die Möglichkeit der Heirat gibt, um das Geschäft des Meisters später zu übernehmen.

Als Mort vor den drei Dieben (er hatte sich im Stadtteil „Schatten“ von Ankh-Morpork verlaufen) unbewusst durch die Mauer flüchtet und bei der „klatschianischen“ Familie landet, erfährt man, dass Mort klatschianisch versteht und die Familie ihn für einen Dämonen halten, was für sie ein gutes Zeichen ist. Mort erhält von dem Vater ein Pferd, wobei er im Comic allerdings mit einem Elefanten davon reitet.

Mort geht in der Vorlage um einiges öfter durch Wände als im Comic. Bei Pratchett misslingt es ihm wiederholt. Er versucht auf diese Art in den Palast einzudringen, um Keli vor dem Herzog zu warnen und trägt ein verschrammtes Gesicht davon. Daraufhin sucht er bewusst nach einem Zauberer, ebenfalls später Keli. Während im Comic beide von dem „lifpelnden“ Türklopfer angesprochen werden.

Der erste Auftrag des Lehrlings vom Tod ist die Hexe „Mütterchen Kniesehne“. Sie wohnt in den „Spitzhornbergen“ und es ist gerade Winter mit eiskaltem Wind und viel Schnee. Bei Higgins ist die Wiese vor ihrer Hütte grün und kein Lüftchen zu bemerken.

Bei dem zweiten Besuch Morts bei Keli schießt sie unbeabsichtigt mit der Armbrust auf ihn. Außer dem Zauberer scheint keiner der anderen beiden bemerkt zu haben, dass sie durch Mort durchschoss, ohne ein Loch zu hinterlassen. Soweit stimmen Comic und Buch überein. Doch in der Vorlage forscht Schneidgut weiter und, um Gewissheit über Morts „Wirklichkeit“ zu erhalten, schießt er ebenfalls auf ihn. Der einzig entstehende Schaden ist, dass Mort nicht begeistert über den Angriff auf ihn ist.



Bei der Krönung Kelis wird wegen der Extremen Kurzsichtigkeit des Priesters ein Elefant (den er ebenfalls übersieht) statt einer Ziege als Opfer gewählt. Im Buch erfährt der Leser, dass dieser Elefant von dem Wein aus dem „zeremoniellen Kelch“ getrunken hat. Daher stürmt er, nachdem der Priester den Rüssel verletzte anstatt das Tier zu töten, einiges an Einrichtung zerstörend, trompetend davon. Der Elefant sollte der Vorwand für den intrigierenden Herzog sein, woran Keli stirbt (das Einschussloch einer Armbrust wäre dann nicht mehr zu erkennen).

Das große Rätsel des Comics ist, warum der Tod die abgelaufene Lebensuhr Morts umdreht. Dadurch darf dieser weiterleben und Keli wird Königin. Die Begründung ist, dass der Tod Dinge verändern kann (Abbildung: S. 99, Panel Nr. 3). Im Buch erfährt der Leser mehr. Der Tod hat „MIT DEN GÖTTERN GESPROCHEN“ und diese, da sie „GERECHT UND AUCH SENTIMENTAL“ sind, gingen auf die Fürsprache von Tod ein. Allerdings muss Mort „DA-FÜR SORGEN, DASS DIE GESCHICHTE STATTFINDET.“ (alles: Buch S. 327). Die Königreiche müssen auch mit Keli als Königin vereint werden.

Einschübe mit Hintergrundinformationen, wie über die Lichtverhältnisse oder Religionen auf der Scheibenwelt, wurden vollständig gestrichen. Auch das Wissen, was mit den Seelen nach dem Tod geschieht.

Es wurde zusätzlich Humor eingefügt, als Tod im Restaurant zweimal Mort gierig fragt, ob dieser sein „Eiröllchen“ noch essen möchte. Gleichfalls, wenn einer der Zauberer bei dem „Ritus von Ashkente“ mehrmals hierfür nicht benötigte „Jungfrauen“ fordert.

#### 9.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Den Stil könnte man semi-realistisch nennen, doch ist dies wegen der nicht realistischen Geschichte und Umfeld nicht möglich. Der Comic ist also ein „Semi-Funny“. Die bunten Bilder wirken eher Dunkel, was jedoch gut zu der gesamten Stimmung im Comic und der Geschichte passt. Erst am Schluss, bei der Hochzeit, wirkt alles heller und fröhlicher, jedoch nie kitschig. Das Altertümliche wurde gut eingefangen.

Einstellungen:

Die erste Totale der Adaption zeigt etwas für jedes atmende Wesen elementar Wichtiges. Den Raum in dem alle Sanduhren, aller Lebewesen der Scheibenwelt vor sich hinrieseln. Die Uhren haben alle dieselbe Größe, während im Buch beschrieben wird, wie unterschiedlich groß sie sind, je nachdem, wie viel Leben ein Lebewesen besitzt. Die zweite ist die Darstellung der Scheibenwelt mit allem drum und dran. Durch die Größe des Bildes erkennt man, wie groß Groß-A'Tuin im Vergleich zu den Elefanten und der Scheibenwelt ist. Auch das Dorf und der Gewerbestadt, auf dem Mort seinen Lehrmeister findet, wird vorgestellt. Der Leser sieht das Rathaus und einige Häuser, den Marktplatz mit Pflastersteinen und der Hintergrund besteht aus hohen schroffen Felsen. Es wirkt alles trostlos; überfüllter und mehr Action ist in der Stadt. Dichtgedrängt mit Menschen entdeckt man dazwischen auch einen Musikanten, dem Affen und Blumen.

Das Haus des Tods interessiert wahrscheinlich jeden. Von außen ein großes Einfamilienhaus mit mehreren Giebeln ist es innen eher wie in einer Burg und viel großräumiger. Das Besondere ist, dass alles in Grautönen und mit Skelett-Teilen verziert ist. Einrichtung, Wände, Gerätschaften, Garten... Ysabells Zimmer mit (vielen) rosa Rüschen und einem herzförmigen Spiegel ist die Ausnahme. Das Haus im Comic ist unheimlicher als das der Vorlage. Denn die Tiere bei Higgins bestehen nur aus Skeletten, während die Karpfen im Teich bei Pratchett bis auf die Farbe real wirken.

Auch Teile des Schlosses werden in Totalen gezeigt, z.B. den großen Saal für die Krönung. Des Weiteren besucht der Leser die Umgebung der einzelnen Sterbenden.

Für die Szenen, in denen der gesamte Körper der Figuren wichtig und das Umfeld bekannt ist, wurden die Halbtotale gewählt. Der Teufel lässt die Seelen der ertränkten Kätzchen frei, Mort schärft pfeifend die Sense, als Mort Keli das Leben gerettet hatte, legt sie ihre Armbrust auf ihn an, Tod im Zirkus und Albert möchte seinen Stock greifen, damit er nicht wieder als Diener mit Tod in dessen Reich zurückkehren muss. Nicht zu vergessen der Kampf zwischen Tod und Mort.

Naheinstellungen wurden oft bei Gesprächen in Abwechslung mit anderen Einstellungen genutzt. Z.B. zwischen Tod und dem Kneipenwirt, als er versucht betrunken zu sein. Als es Keli an den Kragen gehen soll wird dies in zwei Panels in dieser Einstellung gezeigt. Das Gesicht des Mörders ist zu einer Fratze verzerrt und das Messer hoch erhoben. Ebenso das verzweifelt wütende Gesicht Kelis, wie sie sich bemüht die Hand des Mörders von ihrem Hals zu lösen.

Eine lustige Szene spielt auf dem Jahrmarkt, an der Bude mit den Wurfballs. Der Budenbesitzer zeigt die Bälle und meint: „Herr, das Glück steht Euch ins Gesicht geschrieben!“ (Comic S. 47). Im folgenden Panel sieht man den Arm von Tod und im dritten Bild geht dieser, die Arme voll mit Gewinnen (unter anderem ein Miniaturskelett) davon. Als Mort das Lebensbuch des größten Zauberer aller Zeiten, von Alberto Malich, sucht, bittet er Ysabell um Hilfe. Als diese die Tür öffnet ist ihre Frage: „Ich hoffe,



du willst meine Hilflosigkeit nicht ausnutzen...“ (Comic S. 56) und sie hält betont ungeschickt ihr Negligee zu.

Bei der Hochzeit tanzt der Zauberer Ignazius Schneidgut mit Prinzessin Keli, eine der wenigen Hinweise im Comic darauf, wie sehr er von ihr angezogen wird.

Eine ganze Szene in Naheinstellung ist, als Mort das erste mal bei Tods Job zusieht. Der Tod beobachtet das Stundenglas des Königs, in seinem Blick sieht man den Täter, das erschreckte Gesicht Morts, den lachenden König, der mit „Nein!“ (Comic S. 23) einspringende Mort und die sich davon gestört fühlend, umdrehende Keli.



In Großeinstellung ist den hartgesottenen Kneipenbesuchern das Entsetzen ins Gesicht geschrieben, als Mort „...einen Krug Knieweich...“ (Buch S. 162 / Comic S. 49) bestellt (Abbildung: S. 54, Panel Nr. 6). Die Gesichter der Kneipenbesucher entspannen sich erst wieder, als sie meinen, dass Mort Halluzinationen hat und Knieweich auch bei ihm „wirkt“.

Zweimal sieht man einen Händedruck etwas besiegeln. Einmal Morts Vater und der Tod, als Mort Lehrling wird und das andere mal Mort mit Ysabell, dass sie sich niemals heiraten werden. Beide male wird das gegebene Versprechen nicht gehalten. Mort kann nicht Lehrling bleiben, da er erstens niemals Meister werden kann und zweitens von Keli zum Herzog ernannt wird. Da Mort und Ysabell heiraten, wird auch das zweite Versprechen ungültig. Oft sieht man das „Gesicht“ des Todes ganz nah, damit der Leser nicht vergisst, dass es hier wirklich mit „dem Tod“ zu tun hat.



Die gruselige und unheimliche Wirkung kommt dabei nicht zu kurz, denn meistens ist der Tod in diesen Panels alles andere als gut gelaunt. Für die Handlung wichtig ist, die nahezu abgelaufene Sanduhr Kelis, bevor Mort sie holen sollte und die Zettel, dass Mort den Tod vertreten soll, da sich dieser einen schönen Tag machen will. Während dem „Ritus von Ashkente“ wird zwischen Tod und Mort eine bestehende Verbindung gezeigt. Wie bei Michelangelos „Die Erschaffung des Adams“ sieht man zwei Hände

und die Zeigefinger scheinen sich beinahe zu berühren (Abbildung: S. 77, Ausschnitt aus Panel Nr. 1).

Als Tod allen den Mund verbietet und daher zweimal „SCHWEIG“ (Comic S. 87) ruft, sieht man in Detailaufnahme nur noch seine Zähne. Das Gesicht Morts wird ganz nah gezeigt, als er schließlich seiner Lehrzeit beim Tod zustimmt, er wirkt nicht allzu begeistert. Ebenso nah. ist Morts Gesicht, das nur noch wenig Unterschiede zu dem des Tods aufweist und Albert erklärt, dass dieser durch die Flucht zum Tod keine Lebenszeit gewonnen hätte. Auch die Augen Morts als er resignierend mit ansieht wie das letzte Sandkorn in seiner Lebensuhr fällt.

#### Perspektiven:

Wenn der Tod mit seinem Pferd fliegt, dann hat der Leser einen Blick von oben auf die Landschaft, Dörfer, Städte und dem Schloss Kelis. Ebenfalls die Größe der Bibliothek des Todes wird einem durch den Blick von oben deutlich. Man kann Mort und Ysabell beinahe nicht mehr erkennen, da sie derart tief weit unten stehen (Abbildung: S. 62, Panel Nr. 1). Als Mort in das Schlafzimmer Kelis reitet, um den Anschlag auf sie zu verhindern, sieht der Leser senkrecht von oben herab. Dadurch war es Graham möglich die Situation innerhalb des Schlafzimmers zu zeigen und gleichzeitig erkennt der Leser, dass das geschlossene Fenster nicht zerbricht, obwohl Mort hindurchreitet.



Als Mort beginnt sich in den Tod zu verwandeln, muss er Alberto Malich, alias Albert, dazu zwingen, ihm zu helfen, die Prinzessin zu retten. Albert kniet vor Mort und dieser wird aus der Untersicht gezeigt. Mort wirkt unerbittlich und gnadenlos.

#### Sprechblasen:

Meistens rechts-oval sind sie mit dem jeweiligen Sprecher auf vertraute Weise verbunden. Ebenso „klassisch“ sind die Gedankenblasen. Der Türklopfer des Zauberers Ignazius Schneidgut lispelt, da er den Klopfring im Mund hat. Dies wird dadurch erreicht, dass „S“ und „Z“ durch „F“ ersetzt werden.

Die Sprechblasen des Todes sind nicht mit ihm verbunden, da seine Stimme direkt im Kopf erklingen „... ohne sich mit einem Umweg durch die Ohren aufzuhalten.“. Die Umrandung besteht aus geraden Strichen, die äußerst stumpfe Winkel in den Zacken bilden. In der Vorlage ist der Tod der einzige, der in „GROSSBUCHSTABEN“ spricht, durch das hier gewählte Lettering ist allerdings jeder Text in Großbuchstaben. Dadurch wurde dem Werk etwas Elementares genommen. Auch das Ändern von Morts Stimme in die von Tod, fällt daher nicht stark genug auf.

Die Erklärung zur Bibliothek vom Tod wird in einem Textblock in Form eines Buches dargestellt.

Insgesamt kommt der Comic mit wenig Text aus, was erstaunlich ist, denn die Vorlage ist ein 329 Seiten starkes Taschenbuch. Trotzdem benötigt der Leser keinen zusätzlichen Text.

#### Seitenaufteilung:

Die Größe der Panels sind dem Geschehen angepasst. So gibt es seitengroße Bilder und andere sind beinahe so klein wie Briefmarken. Da sich die Bilder oft gegensei-

tig überlappen, füllen sie die Seiten wie ein einziges. Die Dynamik der gesamten Geschichte wird so unterstrichen.

#### Lautmalerei:

Treffend wurden die Geräusche dargestellt, die nur im Reich des Todes zu finden sind. Die verlaufende Zeit aller Stundenuhren machen ein gleichmäßiges „SSSSSSS...“ (z.B. Comic S. 3) und in der Bibliothek, in der die Lebensbücher geschrieben werden „hört“ man ein ständiges lautes „SKRITSCH...SKRITSCH...“ (Comic S. 57). Hierzu zählen ebenfalls das „WHUUUUUU...M“ (z.B. Comic S. 23) von Sense oder Schwert des Todes.

Es werden zwei „Lachsalven“ in dieser Adaption dargestellt. Einmal der Vater Kelis, bevor seine Seele vom Körper getrennt wird und das andere mal, als Tod die Lebensuhr Morts umdreht, um diesen ein „zweites“ Leben zu geben. Jedes Mal besteht der Hintergrund aus lauter auffälligen „HAHAHAHA...“s (z.B. Comic S. 95).



#### Visuelle Metaphern:

Neben der verlaufenden Zeit in den Stundengläsern und dem Tod als Sensenmann gibt es nicht viele Metaphern. Zum Beispiel der bereits mehrmals erwähnte Trank bei Morts erstem Besuch bei Ingazius Schneidgut, dessen Zweck an den rosa Wölkchen in Form von Herzchen erkannt wird (Abbildung: S. 32, Ausschnitt aus Panel Nr. 3).

Wenn jemand geschlagen wird, bilden sich an der betroffenen Stelle Wölkchen, wie bei kleinen Explosionen.

#### Überleitung:

Um die Sprünge zwischen den Geschehnissen im Haus, oder dem Gut, des Todes und den Ereignissen auf der Scheibenwelt darzustellen, nutzt Higgins verschiedene Tricks.

Mort oder der Tod fliegen mit Binky dem Pferd. Einmal wird Mort vom Tod einfach zu Scheibenwelt „geschnipst“. Öfters wird der Ortswechsel durch eine Sanduhr am linken Rand des Panels angezeigt (Abbildung: S. 23, Ausschnitt aus Panel Nr. 1). Während dem Kampf zwischen Mort und Tod können dies auch zerbrechende sein.



Eine andere Möglichkeit sind Einschübe. Während Mort sich bemüht seinen Beruf auszuüben, wird immer mal wieder ein Panel entweder mitten über ein Bild gezeichnet oder auch eingeschoben, welches zeigt, was Tod im Moment unternimmt.



#### Schuss-Gegenschuss-Technik:

Eine interessante Variante dieser Technik wird beim ersten Gespräch zwischen der gerade von Mort geretteten Keli und ihrem „Retter“ gezeigt. Die zwei Gesichter werden in einer Perspektive gesehen, dass sie wie eines wirken. Einmal mit dem Profil Morts und im folgenden Panel mit dem Profil Kelis im Vordergrund (Abbildung: S. 40, Panel Nr. 2).

#### Tiefensprung:

In diesem Werk findet man zwei nennenswerte Tiefensprünge. Beide sind am Anfang der Adaption. Der Beginn der Geschichte ist ein Tiefensprung. Man sieht herabfallende Sandkörner. Die zwei folgenden Panels zeigen, dass es sich um ein Stundenglas handelt. Das vierte Bild, eine Totale, zeigt den Raum im Hause des Todes, in dem alle Lebensuhren stehen.

Man sieht in das hohle Auge des außerhalb von Raum und Zeit lebenden Todes und entdeckt darin etwas, dass man Pupille nennen könnte. Beim näherkommen entpuppt sich diese als die Scheibenwelt auf den Elefanten und der Schildkröte (Abbildung: S. 7, Ausschnitt aus Panel Nr. 2).



#### Parallelmontage:

Durch den „Ritus von Ashkente“ will Albert Tod herholen und über die Fehler Morts informieren. Mort, der immer mehr zum Tod, und Tod, welcher menschlicher wird, werden jedoch gleichzeitig angezogen. Bei Mort fällt die Sense, beim Tod fällt die Pfanne mit den Spiegeleiern hinunter und die Katzen fliehen. Beide werden abwechselnd gezeigt, bevor die Verbindung mit Mort reißt und Tod schließlich zwischen den Zauberern auftaucht.

Mort kämpft erbittert gegen den Tod. Dabei gehen einige der Sanduhren kaputt. Eine Uhr zerspringt und im nächsten Panel fällt jemand Tod zu Boden, eine Sanduhr fällt, wird aufgefangen und eine über eine Klippe stürzende Person wird von einer aus der Wand ragenden Wurzel aufgefangen.

#### „Special-Effects“:

Mort ist der Einzige, der den Tod als Tod sieht, jeder andere hat einen seriösen gut gekleideten Mann mit halblangem Haar und Bart vor sich. Verdeutlicht wird das dadurch, dass der Tod einmal als Mann und einmal als Skelett gezeichnet wird. Wenn er sich spiegelt, zeigt der Spiegel den Tod als Mann, auch wenn er als Skelett davor sitzt.



Die „Seelen“ wirken wie Gespenster. Die Umriss sind noch vorhanden, doch kann man durch sie durchsehen (Abbildung: S. 15, Ausschnitt aus Panel Nr. 5). Bemerkenswert ist dies, wenn der gerade mit einem Pfeil durchbohrte König noch lachend dasteht, während sein Körper auf den Boden fällt.

Als Mort vom Tod, wegen seines freien Nachmittags, auf die Scheibenwelt „gezappt“ wird, scheint er erst von Röntgenstrahlen durchstrahlt zu werden und dann von einem starken Stromschlag getroffen, welchen den ganzen Körper erstrahlen lässt. Schließlich fällt er und das letzte Panel dieser Sequenz zeigt einen im freien Fall befindlichen Mort als schwarzgelben Holzschnitt, bevor er sich in einer Straße, wie „gebeamt“ materialisiert.

Trotzdem Mort Keli vor dem Anschlag gerettet hat, ist sie für ihre Umgebung tot. Sie sieht sich nicht mehr im Spiegel (diese Szene gibt es nicht in der Vorlage). Auch alle anderen Menschen in ihrem Umfeld scheinen sie weder zu hören, noch zu sehen. Nicht einmal, wenn sie Ohrfeigen verteilt.

„Geschichte, die auf Geschichte trifft... Was sein sollte, kollidiert mit dem was ist.“ (Comic S. 52) Dieses Phänomen ist wie ein Flimmern, dass durch das Bild läuft. Die davon betroffenen Handlungen werden als Vorher und Nachher dargestellt. Einmal ein Baum mit dem Plakat der Prinzessin und dann ist der Baum gefällt oder ein Kneipenwirt trägt ein anderes Hemd als im Bild davor.

Beim „Ritus von Ashkente“ werden Mort und Tod langgezogen und verzerrt, bevor sie in eine Art Strudel gerissen werden. Als die Verbindung zwischen Mort und Tod reißt, steht Tod inmitten den Zauberern von einem hellen Schein umgeben.

#### Personen:

Der Tod konnte wahrscheinlich nicht anders als Knochengerüst und in schwarzer Kutte dargestellt werden. Außer, dass uns dieses Aussehen seit dem Märchen „Gevatter Tod“ vertraut ist, ist dieses Aussehen von Pratchett vorgegeben. Doch der Leser wird erstaunt sein, wie viel Mimik in einem Schädel stecken kann. Das Blitzen in den Augen wäre nicht nötig, man würde trotzdem erkennen, dass er darüber böse ist, dass kleine Kätzchen ertränkt werden. Das ist sowieso eine Besonderheit dieser Figur. Einerseits ist er „DIE LETZTE REALITÄT“ (Comic S. 25), dass heißt es gibt kein richtig oder falsch, kein zu jung oder zu alt,... es gibt nur „IHN“. Andererseits scheint er trotzdem Gefühle zu zeigen. Denn bei seinem Job im Schnellimbiss bemüht er sich sogar zu singen, im Circus lacht er bei den Clowns und er liebt Katzen. Im Buch wird das Grinsen des Todes als obligatorisch beschrieben. Doch im Comic ist es durchaus gelungen, den Tod trotz Skelett sympathisch erscheinen zu lassen.

Laut Vorlage scheint Mortimer die doppelte Menge an Knien zu besitzen als andere Menschen. Im Comic erkennt man dieses nicht gerade, dennoch ist er ebenso verträumt und ungeschickt. Bei seiner „Beinahe-Verwandlung“ in den Tod wird er schlan-

ker, größer, ernster und unheimlicher. Sogar seine Pupillen leuchten zwischendurch rot.



Der ständige Tropfen an Alberts Nase, ist im Comic erst dargestellt, als Mort ihn zwingt ihm wegen der Prinzessin zu helfen (Abbildung: S. 71, Ausschnitt aus Panel Nr. 2).

Das irritierende an den Personen in dieser Adaption ist, dass sie verschieden aussehen. Das Verändern von Mort ist gewünscht. Doch das rundliche Gesicht und Figur Ysabells wirkt manchmal schlanker und das spitze Gesicht von Keli weicher, welche in der Vorlage rothaarig ist und Sommersprossen hat.

### 9.5 Stellungnahme

Der meiste Witz dieser Adaption geht auf den vorgegebenen skurrilen Humor der Vorlage zurück. Zusätzlich entdeckt man nette Details oder Hinweise auf heute, z.B. hat „Hargas Rippenstube“ als Symbol vier Knochen, die ein großes „M“ bilden. Die Stimmung der Vorlage ist gut getroffen und es macht „SPASS“ diesen Comic zu lesen, obwohl Einiges im Vergleich zum Buch verloren geht. Dadurch wird man, wer die Vorlage nicht kennt, manches der Handlung nicht ganz nachvollziehen können.

## 10. Per Anhalter durch die Galaxis

Obwohl er sich sonst um Vorworte und Ähnlichem drückte, war Douglas Adams bereit bei der Comic-Adaption seiner berühmten Hörspiele und Bücher mehr als einen Satz zu schreiben. Nahezu jeder, der sich für Science Fiktion interessiert, hat entweder das Hörspiel gehört, oder die Bücher gelesen. Ein Grund sich einmal mit deren Umsetzung als Comic zu beschäftigen.

### 10.1 Vorlage

Douglas Noël Adams hat 1993 seinen Kommentar zu seiner ursprünglichen Geschichte abgegeben, welche im Comic abgedruckt wurde. Er stellt fest, dass seine Geschichte, begründet durch deren Verworrenheit, ständig falsch zitiert werden würde, und er selber damit Probleme habe, sie richtig zu stellen.

1952 in Cambridge geboren studierte er auf der Universität (St. John's College) in Cambridge Literaturwissenschaften und begann zu schreiben. Er graduierte zum Bachelor und Master. Er war Autor von Radio- und Fernsehshows, Portier in einem Krankenhaus, Radioproduzent und Leibwächter einer arabischen Familie. Seinen Traum, Science Fiktion mit Komik zu verbinden, konnte er sich mit Hilfe der BBC erfüllen, wo das Hörspiel entstand. 1979 erschien das (im Vergleich zu den Hörspielen erweiterte und etwas veränderte) Buch in England, zwei Jahre später in Deutschland.

Weiteren Folgen folgte ebenfalls ein weiteres Buch: „Das Restaurant am Ende des Universums“. Drei weitere Bücher, „Das Leben, das Universum und der ganze Rest“,

„Einmal Rupert und zurück“ und „Macht's gut und danke für den Fisch“ basieren auf keinem Hörspiel und widersprechen allem vorherigen. Weitere Werke von ihm sind die „Dirk Gently-Bücher“, „Der tiefere Sinn des Labenz“ und „Die letzten ihrer Art“.

Auf Grundlage von „The Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ entstand ebenfalls ein „interactiv-novel“ Computerspiel.

Adams heiratete 1991 und 1994 wurde seine Tochter geboren. 1998 gründete Adams in London das Internet- und Multimediaunternehmen „The Digital Village“. Unter anderem brachte es die von ihm entwickelte, preisgekrönte Computerspiel „Starship Titanic“ heraus (Terry Jones schrieb auf Grund dieser Idee einen Roman). Beteiligt war Adams an der Website „h2g2“, eine Enzyklopädie, welche von den Benutzern geschrieben und ständig erweitert wird. Sie soll über „das Leben, das Universum und den ganzen Rest“ informieren. Mehrfach wurde er mit dem „Goldenen Pan“ ausgezeichnet und er wurde für den „Best Young British Novelist Award“ nominiert. 2001 ist Douglas Adams in Santa Barbara, Kalifornien gestorben.

Der Eintrag über die Erde im Reiseführer „Per Anhalter durch die Galaxis“ lautet: „Größtenteils harmlos“ (Buch S. 61). Außerdem schwebt sie „in den unerforschten Einöden eines total aus der Mode gekommenen Ausläufers des westlichen Spiralarms der Galaxis“ (Buch S. 7 / Comic S. 4). Daher kann sie bedenkenlos wegen dem Bau einer Hyperraum-Expressroute gesprengt werden. Arthur Dent überlebt nur, da er, ohne es vorher gewusst zu haben, einen Außerirdischen als Freund hat. Ford Prefect („Das war ein Scherz, ... viele meinten, es sei ein Tippfehler und müsste Perfect heißen“<sup>24</sup>) war Jahre vorher auf der Erde gelandet und hängen geblieben. Auf ihrer Reise durch den Weltraum treffen sie schließlich auf den dreiarmigen Zaphod Beeblebrox, seiner Freundin Trillian, einen depressiven Roboter namens Marvin und ein Raumschiff, ausgestattet mit dem „Unendlichen Unwahrscheinlichkeitsdrive“. Auf dem Planet Magrathea erfahren sie, dass dort die Erde einstmals gebaut worden war, um die Antwort auf den Sinn des Lebens im Universum zu finden. Leider war sie kurz vor des Rätsels Lösung zerstört worden. Jetzt müssen sich die Mäuse (in Wahrheit „...eine Projektion hyperintelligenter, pandimensionaler Wesen.“ (Buch S. 145)) überlegen, wie sie diese nun ermitteln können und bringen dadurch die Reisenden in Lebensgefahr.

## 10.2 Am Comic beteiligte Personen

Weitere Werke des Texters John Carnell sind „The Sleeze Brothers-Comics“ und „Pet-Squad“ (eine Kinderbuchreihe).

Steve Leialoha arbeitete ebenfalls als Story-Board-Künstler im Film- und Fernsehgeschäft, doch sein Hauptaugenmerk gilt den Comics. Unter anderem arbeitete er auch an „Star-Wars“, „X-Men“, „Batman“ und „Warlock“.

---

<sup>24</sup> Douglas Adams, London 1993

### 10.3 Literarischer Vergleich

Die Vorlage ist ein Buch, in dem praktisch jeder Satz seine Bedeutung oder Pointe hat. Zusätzlich besteht es aus Einschüben aus dem Buch „Per Anhalter durch die Galaxis“, verschiedenen Handlungssträngen, welche vorerst scheinbar nichts miteinander zu tun haben und sich dann mit völlig überraschenden Ergebnissen verwirren.

Die Chronologie der Handlungen, Einschübe und Sprünge wurde beibehalten. Das Einpassen der Schriftmenge in die Form eines Comics wurde auf verschiedene Weisen angegangen. Der Text wurde derart gekürzt, dass keine Handlung und nur selten ein Einschub ausgelassen wurde. Bei den Handlungen haben Zeichner und Szenarist auf das Offensichtliche gesetzt und die Hintergrundinformationen, Erklärungen, Gedanken so weit möglich bildlich umgesetzt. So sieht man am Anfang des Comics das Buch „Per Anhalter durch die Galaxis“ mit dem Titel „Keine Panik“ im All neben der explodierenden Erde schweben. Doch die Erklärung, warum das Buch „durch und durch bemerkenswert(e)“ (Buch S. 18) ist oder, warum der Titel „Keine Panik“ lautet, wird nicht gegeben.

Das erste Kapitel des Buches beginnt mit der Beschreibung eines Hauses und dessen Bewohner Arthur Dent. Arthur Dent steht auf, stellt fest, dass er einen Kater hat und sich überlegt warum. Bis ihm die geplante Umgehungsstraße einfällt und er sich vor den Bulldozer in den Schlamm wirft. An dieser Stelle setzt der Comic ein. Der Leser wird von der Diskussion zwischen dem im Matsch liegenden Dent und Mr. L. Prosser von der Gemeindeverwaltung unterhalten. Nur dem Leser der Vorlage ist bekannt, dass Prosser in direkter männlicher Linie von Dschingis Khan abstammte und er derart gezeichnet wurde, er trägt deswegen einen Pelzhut.

Das Vorstellen Arthur Dents Freundes Ford Prefect fällt auch kürzer aus. Doch das Elementare, dass er ein Außerirdischer ist und nicht aus Guildford stammt, ist vorhanden. Darüber, wie Ford es möglich war, Prosser dazu überreden, sich an Arthurs Stelle in den Schlamm zu legen, ist nicht einmal als Andeutung zu finden, nur die Tatsache, dass er einen derartigen Deal getätigt hat.



Das erste Auftreten Zaphod Beeblebrox ist bei der Enthüllung des Raumschiffes „Herz aus Gold“. Im Comic ist er ausschließlich an seiner Schärpe als Präsident der Galaxis identifizierbar. Auch die Bewandnis des Organs „Präsident der Galaxis“ und seiner tatsächlichen Macht wird nicht näher erläutert (Abbildung: S. 20, Panel Nr. 3).

Auf diese Weise kann man den Rest des Buches mit dem Comic vergleichen, um auf dieselben Ergebnisse zu kommen.

Bei der Adaption hat der Zeichner die Chance genutzt, manches vorwegzunehmen. So ist bei der Vorstellung des „Pangalaktischer Donnergurglers“ im galaktischen Reiseführer eine Person mit dem einzigartigen Aussehens Zaphod Beeblebrox dargestellt. Auch als der Leser einen Einblick in Prefects Tasche erhält, gibt es einen Hinweis auf Zukünftiges. Denn in Fords Tasche war ein Fisch, und jeder Leser oder Hörer Adams weiß, dass es ein „Babelfisch“ ist.



Der Comic ist in drei Teile eingeteilt. Dies wurde genutzt um Douglas Adams das Wort zu gewähren. Er berichtet darüber, wie er zu der Idee des „Per Anhalter durch die Galaxis“ gekommen war, und wie es dazu kam, dass es bei BBC veröffentlicht wurde.

#### 10.4 Visuelle Umsetzung

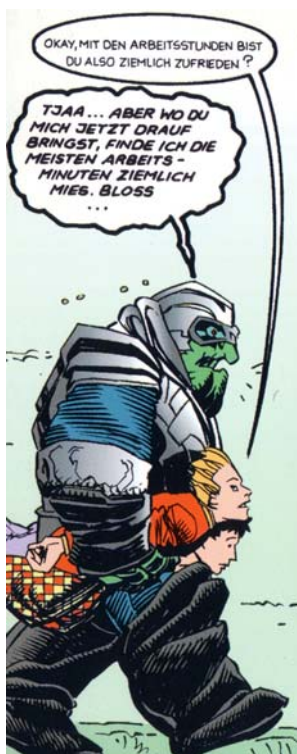
Stil:

Der Stil ist realistisch. Sogar Zaphod Beeblebrox hat man seinen zweiten Kopf und dritten Arm derart angebracht, dass man es als real ansehen könnte. Trotzdem wirken die Personen, vor allem ihre Gesichter etwas plakativ. Ebenso die Landschaften und Raumschiffe. Die Farben sind kräftig eingesetzt. Die Seiten und einzelne Bilder sind vollgepackt und mit sehr vielen Details versehen. Durch einen harten Konturenstrich behält man den Überblick und mittels Schraffur wird Dreidimensionalität erzeugt.

Einstellungen:

Neben den Einschüben von Douglas Adams, werden ebenfalls Bilder von Leialoha, wie Gemälde, eingeschoben. So z.B. das Bild auf dem Dent und Prefect mit ihren Handtüchern im All schweben, während im Hintergrund die Erde explodiert.

Es scheint, dass dem Leser die Umgebung eines Hauses in England und das Innere eines Pubs derart bekannt sind, dass diese nicht extra in einem großen Zusammenhang dargestellt werden müssen. Auch im Weiteren Verlauf der Handlung, werden Totale geboten, welche allein das nähere Umfeld zeigen. So der Schlafraum der Dentrassis und die Kommandozentrale auf dem Vogonenraumschiff. Nicht zu vergessen den Raum auf der „Herz aus Gold“, in dem wegen, dem „Unwahrscheinlichkeitsdrive“, die unglaublichsten Dinge geschehen können.



Weiten, auf welchen tatsächlich ein weiträumiges Umfeld dargestellt ist, ergeben sich, als die Vogonen über der Erde schweben. Felder, New York, New Delhi, der Ozean mit den darüber schwebenden Vogonenschiffen und seitengroß die Zerstörung der Erde. Selten sind Totale ohne Protagonisten zu finden. Der Wal, der im Weltraum schwebt, ein äußerst großes Bild ist die Werkhalle auf „Magrathea“ in der die Erde „Typ II“ zusammen gesetzt wird und der Computer „Deep Thought“ als er nach siebeneinhalb Millionen Jahren die Antwort auf die Frage nach dem Sinn des Lebens gibt („42“ (Buch S. 158 / Comic S. 119)).

Es gibt seitengroße Totale, welche nicht als solche auffallen, da sie als Hintergrund für die Panels dienen. In der Regel wird ein Teil der Seite freigelassen, damit dieser Ausschnitt der Totale wie ein einzelnes Bild wirkt.

Halbtotale und Amerikanische Einstellungen sind bei Übergängen, bei action-reichen Bildern und zur Abwechslung

eingesetzt. Beispiele hierfür sind: Dent liegt vor dem Bulldozer, die Geschehnisse im „Horse und Groom“, ein Vogone trägt Dent und Prefect durch die Gänge des Vogonenraumschiffes (Abbildung: S. 40, Ausschnitt aus Panel Nr. 2) und die Flucht vor den „Bullen“ (den Polizisten der Galaxis).

Durch die vielen Erzählungen und Gespräche begründet, ist ein großer Teil der Bilder in Nah- und Großeinstellungen gehalten. Ob im „Horse und Groom“, die Entdeckung „Magratheas“, das Gespräch mit Slartibartfass (dem Erfinder der Fjorde), das Essen mit den Mäusen oder die Flucht von Magrathea. Die Wirkung des Gedichtes der Vogonen wird durch die Gesichter Dents und Prefects gezeigt, welche von rosa und gelben Strahlen getroffen scheinen und leiden. Das in Großeinstellung gezeigte Gesicht Dents als er erklärt: „...mein ganzes Leben hatte ich merkwürdige, unerklärliche Gefühl, irgendwas geht vor in der Welt, etwas gewaltiges... etwas unheilvolles – und niemand kann mir sagen was.“ (Comic S. 123) scheint verzerrt und von einem unheimlichen Feuerschein beleuchtet.

Zu dem Bereich „Pointe“ gehört die „Digitaluhr“, welche wir „primitiven“ Menschen für eine „unwahrscheinlich tolle Erfindung halten.“ (Buch S. 7 / Comic S. 4). Der Babelfisch ist eine der faszinierendsten und bekanntesten Ideen von Douglas Adam. Daher wird er, wie ebenfalls das Buch „Per Anhalter durch die Galaxis“, mehrmals gezeigt. Im Zusammenhang des Buches ist vor allem dessen Titel „Keine Panik“ wichtig.

Es gibt nicht viele Detailaufnahmen. Als schwarzen Humor könnte man die Aufnahmen von dem Auge des Wals bezeichnen. Er denkt in diesem Moment, über alle Fragen des Lebens nach, bevor er tödlich auf Magrathea aufschlägt.



Mehrmals werden Gesichter in extremer Nähe gezeigt. Anhand des Gesichtes des Kommandanten der vagonischen Bauflotte erkennt man, dass die Gesichter der Vogonen an Schildkröten erinnern. Oder das Gesicht Ford Prefects, als er den neuen Eintrag über die Erde vorliest „überwiegend harmlos“ (Comic S. 34).

Perspektiven:

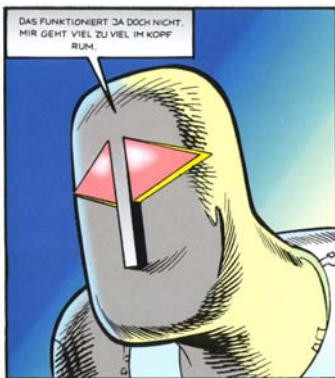
Praktisch ist der gesamte Comic in Normalperspektive erzählt, es gibt nur wenige Ausnahmen. In die Raumschiffe sieht der Leser des öfteren von oben, aus der Vogelperspektive, herab. So auch, als sich die vier Hauptpersonen am Ende der Geschichte

vor den Polizisten verstecken müssen. In dieser Szene befinden sich auch einige der wenigen Froschperspektiven, wenn die Polizisten drohend auf den Rampen über dem Leser und den Protagonisten stehen.

#### Sprechblasen:

Schreit einer der Charaktere, besteht der Rand der sonst ovalen Sprechblasen, aus höheren und tieferen Ecken. Bei Funkübertragungen, wie z.B. bei der Ansage der Vogonen, sind diese „Ecken“ weicher.

Sprechen Vogonen, haben „ihre“ Sprechblasen einen dicken, leicht gewellten Rand und auch das Lettering ihrer Aussagen ist stärker. Dass jede Spezies ihre eigene Art zu sprechen hat, wird auch bei den zwei Rassen angewandt, welche die Erde angreifen wollen. Ihre Flotte ist jedoch so klein, dass sie von einem Hund verschluckt wird. Ihre Sprechblasen sind lang gezogene Rechtecke und das Lettering des einen Außerirdischen wirkt wie „gestickt“.



Marvin spricht in eckigen und zu seiner Persönlichkeit passenden nahezu vollständig grau eingefärbten Sprechblasen (Abbildung: S. 62, Panel Nr. 1). Ein anderer Computer ist der, der „Herz aus Gold“. Er informiert seine Besatzung, wie Marvin, in rechteckigen Blasen. Diese haben allerdings ein bis zwei Zacken an der Seite und auch die Verbindung zu ihm ist ein Blitz. Im dritten Teil des Comics gehen seine Blasen ins quadratische über, die Zacken können sich an drei der vier Seiten befinden und die Ecken sind abgerundet. Ähnliche

Sprechblasen hat „Deep Thought“ der Computer, der die Anregung gab, die Erde zu bauen. Es sind eckige Sprechblasen mit lila Schrift und ein bis zwei Zacken an drei Seiten.

Insgesamt ist durch die nahe Anlehnung an das Buch, eine relativ große Textmenge zu bewältigen. Vor allem bei den Textblöcken der Einschübe von dem (Weltraum-) Reiseführer. Durch das hierfür kleine Lettering, kann das Lesen mühsam sein.

#### Lautmalerei:

Die Lautmalerei ist treffend dargestellt. Was eigentlich kein Wunder sein sollte, da viele der am Comic Mitwirkenden an Superhelden-Comics beteiligt waren und sind. Wenn ein Streichholz angezündet wird, ist ein leises schwarzes „TCHTCHHH“ (Comic S. 23) zu hören. Im Gegensatz dazu explodiert die Erde mit einem großen, unregelmäßigen, rotblauem „KA-FOOOM“, welches von lilanen in einem Kreis angeordneten „ZZZZZZZ...“ (beides: Comic S. 19) unterstützt wird. Humor ist das ständige durch eckige Großbuchstaben dargestellte „HUMMMMYUMMM“ (z.B. Comic S. 64 / Abbildung: S. 64, Ausschnitt aus Panel Nr. 7) der Türen, der „Herz aus Gold“, welche sich freuen,



wenn sie ihren Dienst verrichten dürfen. Ebenso das rosane, wellige „SPLUURT“ (Comic S. 54) der Vanillesoße, welche über Ford und Arthur gekippt wird.

Als der Wal auf Magrathea einschlägt macht es „KER-SPLAT“ (Comic S. 91). Die schwarzen „ausgefranst“ Buchstaben sind gelb umrandet und stehen vor blutrotem Hintergrund, in dem vereinzelte lila Hautstücke des Wales fliegen. Einerseits kann man sich vielleicht nicht viel darunter vorstellen, andererseits entspricht das in etwa den halben Inhalt einer Flasche Ketchup auf einem Teller. Größenverhältnismäßig würde das einem Wal auf einem kleinen Planeten entsprechen.

#### Visuelle Metaphern:

Visuelle Metaphern sind selten zu finden. Am Anfang des Buches geht einem Mädchen ganz bildlich ein Licht in Form einer Glühbirne auf, als es auf den Gedanken kommt, auf welche Weise die Welt glücklich werden könnte.

#### Seitenaufteilung:

Trotz den Bildern als Hintergrund für die anderen Bilder und teilweisen Überschneidungen sind die Panels im Rechten Winkel angeordnet und haben meistens schwarze Rahmen. Auf dem Bild, auf dem Dent und Prefect in der Druckschleuse des Vogonenschiffes stecken, ist ein zweites Bild. Dieses Panel, mit einem davongehende Vogonen, hat einen dicken, rosa Rand. Dadurch wird sein Bild als Bild selbst hervorgehoben. Die gerade Anordnung der Bilder wird zweimal missachtet. Jedes mal auf der „Herz auf Gold“. Das erste mal, als Arthur und Ford gerettet sind und sich auf Grund des „Unwahrscheinlichkeits-drives“ in einer skurrilen Welt wieder finden, und das zweite mal bei dem Angriff durch das Abwehrsystem „Magratheas“. Beim Beginn dieses Angriffs wird ein rundes Panel, mit der durch das Raumschiff fliegenden Besatzung der „Herz aus Gold“, gezeigt.

Zwei Völker sind wegen dem Satz „Ich scheine enorme Schwierigkeiten mit meinem Lebensstil zu haben.“ (Buch S. 168 / Comic S. 125) beleidigt und wollen daher auf die Erde eine Invasion starten. Das Panel welche diesen Angriff zeigt, ist diagonal in zwei Hälften aufgeteilt, um den Start und den Anflug zu zeigen.

#### Personen:

Da Arthur Dent am Anfang der Geschichte in einem Bademantel seine unfreiwillige Reise antritt, trägt er diesen am Ende (und auch in den Fortsetzungscomics) immer noch. Laut Buch hat er einen „verdrossenen“ (Buch S. 11) Ausdruck in seinem Gesicht, in der Geschichte hat er nicht viel Gelegenheit ein anderes Gesicht aufzusetzen. Daher ist es nicht möglich eine Aussage darüber zu machen, ob diese Miene an der Handlung liegt, oder ob er diese sowieso hätte (Abbildung: S. 140, Ausschnitt aus Panel Nr. 1).



Ebenfalls von der Erde ist Trillian, wobei sie die Aussage des Buches, dass sie „fast arabisch“ (Buch S. 44) aussieht, erfüllt. Trotzdem sie andere Kleidung, als die im Buch beschriebene, trägt.



Auch Ford Prefect ist aus dem Buch adäquat übernommen worden. Seine roten, an den Schläfen nach hinten gekämmte Haare, sein enervierendes ständiges Lächeln und auffällige Kleidung (Abbildung: S. 37, Ausschnitt aus Panel Nr. 3).

Der Charakter von Zaphod Beeblebrox wird folgenderweise beschrieben: „... Ex-Hippie, Lebemann, (Hochstapler? Gut möglich.) manischer Selbstbeweihräucherer, ...“ (Buch S. 39) und „Zaphod liebte die große Show; darin war er der Größte.“ (Buch S. 42) Dies alles wird nicht nur durch seine Handlungen innerhalb der Geschichte bewiesen, sondern auch durch seine halblangen blonden Haare, seinem ärmellosen Shirt mit muskelbepackten Armen und seinen Stirnbändern unterstützt.

Eine interessante Figur, wenn auch ständig deprimiert, ist Marvin. Der überintelligente, ständig unterforderte und leidende Roboter hat in seinem Gesicht nur Nase und Augen, welche als querliegende blassrosa Dreiecke, einen traurigen Eindruck geben. Unterstützt wird das Depressive durch die große, schwerfällige Gestalt mit dem hängenden Kopf.

Andere Ebenen:

Die Ebene „Per Reiseführer durch die Galaxis“ wurde in matten Aquarellfarben, ohne Schraffuren und blauen Konturen-Linien dargestellt. Daher fehlen den Bildern ihre Dreidimensionalität. Der Text ist in blauen Blöcken mit weißer Schrift<sup>25</sup>. Die Bilder haben teilweise keine Rahmen (Abbildung: S. 32, Panel Nr. 3).

Die Rückerinnerung Arthur Dents an die Party in London Islington, welche Zaphod in Gesellschaft von Trillian verlassen hatte, ist in warmen Brauntönen gehalten. Der Hintergrund bilden beige Menschen und die drei Protagonisten stehen durch braune Kleidung ins Auge.

Auch die Aufnahme mit der Antwort des Computers „Deep Thought“ ist stilistisch vom Rest des Werkes unterscheidbar. Einfacher, detailärmer, eher zweidimensional und mit weniger Farben, vornehmlich Gelbtöne, Lila und Rosa neben Graublau und etwas Grün.



<sup>25</sup> beste Lesbarkeit, s. Autobahnschilder

## 10.5 Stellungnahme

Wer die Vorlage nicht kennt, findet mit dem Comic ein interessantes Werk vor. Die Seiten sind voll mit Informationen, viel Humor und Details, die man erst nach mehrmaligen Lesen entdeckt. Doch nur, wer das Buch kennt, dem ist es möglich, die gesamten Details zu identifizieren und zu erkennen, wie viel, teilweise ebenso Relevantes, gestrichen wurde.

Dieser Comic ist eine Adaption des berühmtesten Werkes Adams. Jedoch bietet es nichts Neues. Andererseits ist die Adaption trotzdem für die Kenner des Buches eine Abwechslung und interessante Visualisierung.

## X. Kinder- und Jugendbücher

Die hier besprochenen Comics können, obwohl sie auf Kinderbücher basieren, auch Erwachsene ansprechen. Es scheinen derzeit die weitgehend einzigen adaptierten Bücher im Bereich Comics zu sein, darum werden die meisten Kinder und Jugendliche weiterhin auf die „Illustrierten Klassiker“ zurückgreifen.

### 11. *Wind in den Weiden*

Nicht nur wegen der Beachtung in Comic-Kreisen, sollte das Werk hier erwähnt werden. Es ist zusätzlich derart aktuell, dass erst dieses Jahr in Deutschland der letzte Band erschien.

#### 11.1 Vorlage

Kenneth Grahame wurde 1859 in Edinburgh geboren und starb 1932 in Pangbourne. Nach dem frühen Tod seiner Eltern wuchs er mit seinen Geschwistern bei Verwandten auf. Laut Kenneth Grahame fehlte es ihnen nicht am leiblichem Wohl, jedoch an Fantasie. Grahame trat in den Dienst der Bank von England ein. 1907 musste er aus gesundheitlichen Gründen seinen Beruf aufgeben und stützte sich ganz auf seine, vorher eher gelegentlich betriebenen, Schriftstellerei. Mit seinem 1908 erschienenen Buch „Der Wind in den Weiden“, einem der meistgelesenen Kinderbücher in England, wurde er weltberühmt. Es wird in einem Atemzug mit Barries „Peter Pan“, Carrols „Alice“ und Milnes „Winnie-The-Pooh“ genannt.

Ursprünglich war „Wind in den Weiden“ nicht unbedingt nur als Kinderbuch gedacht, sondern auch als anzustrebende Utopie für Erwachsene. Wie man vorurteilsfrei Zusammenleben und sich gegen den aufkommenden Kommunismus (verdeutlicht durch die das Schloss der Kröte besetzenden Wiesel) zur Wehr setzen könnte.

Theodore Roosevelt selbst war von dem Buch so begeistert, dass er dem Schriftsteller im Januar 1909 schrieb. Ein Satz in diesem Dankesbrief lautet: „Mittlerweile habe ich Ihr Buch wieder und wieder gelesen, und die Figuren darin kommen mir nun vor wie alte Freunde.“<sup>26</sup>

Der Maulwurf wird während des Frühjahrsputz vom schönen Wetter aus seinem Bau gelockt und lernt die allzeit freundliche Flussratte kennen. Mit ihr, dem Dachs, dem Otter und dem von sich selbst eingenommenen Kröterich erkundigt er neue Welten und erlebt Abenteuer. Vor allem, wenn es heißt, den letztgenannten aus der Patsche zu helfen, der unter anderem wegen Diebstahl eines Automobils in den Kerker geworfen wird.

---

<sup>26</sup><http://www.dem.de/entertainment/literatur/audiobooks/abrezk02windindenweiden.html>

## 11.2 Am Comic beteiligte Personen

Der Franzose Michel Plessix ist im Jahre 1959 in St. Malo, Bretagne geboren. Trotz eines Medizinstudiums widmet er sich dem Comic-Geschäft. Er assistiert Claude Fournier bei „Spirou & Fantasio“ und 1993 wird sein Album „Die Göttin mit den Jade-Augen“ veröffentlicht. Die vier Bände von „Wind in den Weiden“ sind derzeit seine aktuellsten Werke (der erste Band erschien 1998, der letzte wurde 2001 vollendet). Er erhielt dafür 2000 den „Max-Und-Moritz-Preis“ im Bereich „Beste deutschsprachige Comic-Publikation für Kinder und Jugendliche“ und wurde von den Kritikern des Fachmagazins „Rraah“ 1999 zum „Comic des Jahres“ gekürt. Michel Plessix wohnt heute in Rennes.

Für die Zeichnungen des Maulwurfs war Loïs Jounnigot zuständig.

## 11.3 Literarischer Vergleich

Band 1: „Der wilde Wald“

Band 2: „Der Schrecken der Landstraße“

Band 3: „Die große Flucht“

Band 4: „Saustall im Herrenhaus“

Die Kapitel des Comics orientieren sich meistens am Buch. Da diese bei Grahame an den Jahreszeiten orientiert wurden, ist der Comic ebenfalls eine Reise durch das Jahr. Am Ende eines jeden Kapitels befindet sich ein kleines schwarzweiß Bildchen, welches inhaltlich zum vergangenen Abenteuer gehört.

Bereits am Anfang der Geschichte kann man etwas Unlogisches am Ablauf entdecken (außer, dass Tiere und Menschen kommunizieren), jedoch ist dies das einzige mal. Der Maulwurf war laut Grahame noch nie in seinem vorherigen Leben an einem Fluss. Bei Plessix erweckt er keinen gegenteiligen Eindruck, denn Maulwürfe sind im Allgemeinen nicht als Wassertiere bekannt. Der Maulwurf ist auf der gegenüberliegenden Flussseite von der Wasserratte und ihrem Steg. Sie bietet ihm an mit dem Boot gemeinsam ein Picknick zu veranstalten und er solle doch „schon mal das Boot klar“ (Comic Bd. 1, S. 4) machen. Im nächsten Panel ist er bereits auf der anderen Seite des Flusses auf dem Steg. Daher stellt man sich die Frage: Wie hat der Maulwurf den Fluss überquert?

Im zweiten Kapitel erkennt man, wie freizügig Plessix mit den Größenverhältnissen umgeht. Das Huhn ist größer als Maulwurf, Ratte und Kröterich (was naturgemäß richtig ist) und doch ist der Wohnwagen der drei Freunde so groß wie ein von Menschen gefahrenes Auto.

Die zwei jungen Igel, welche Ratte und Maulwurf beim Dachs treffen, sind selbstbewusster als in der Vorlage. Bei Plessix streiten sie sich vor aller Augen, wer denn von beiden Angst gehabt habe, als sie sich im Schnee verlaufen hatten. Auch nehmen sie es nicht schüchtern hin, als Otter den gegessenen Speck ihnen unterschob, sondern ziehen ein beleidigtes Gesicht.



Während Otter, Maulwurf und Wasserratte am Anfang des fünften Kapitels laut Buch an der Schafherde „in bester Laune vorüberreiten, miteinander schwatzen und lachen“ (Buch S. 80), nachdem sie das Hochland erkundet hatten, wird bei Plessix etwas mehr Action geboten. Die drei Freunde fahren Schlitten und während sie sich kaputt lachen, treiben sie eine erschrockene Schafherde auseinander.

Bei dem Für und noch eher Wider bezüglich des Auto fahrenden Kröterichs, hat Plessix dem Dachs noch zusätzliche Argumente gegeben. Er nutzt diese Diskussion für ein vom Dachs gehaltenes Statement pro Naturschutz. Auch schneidet Kröterich in der Adaption noch schurkiger ab, als er tatsächlich ist. Neben Autodiebstahl, „allgemein gefährlicher Fahrweise“ und „schwerer Beleidigung der polizeilichen Amtspersonen“ (beides: Buch S. 118) wird er zusätzlich wegen „Zechprellerei“ (Comic Bd. 2, S. 31) angeklagt.

Da die mir vorliegende deutsche Übersetzung von „The Wind in The Willows“ gekürzt ist (wie die meisten deutschen Ausgaben), fehlt ein Kapitel, welches in der Adaption zu finden ist. Das siebte Kapitel des Comics handelt von den Sorgen, welche sich Wasserratte und Maulwurf über den eingekerkerten Kröterich machen. Otter hat noch die Sorge, dass sein Sohn Otty ausgebüxt ist. Ratte und Maulwurf wollen ihm helfen und machen sich auf die Suche nach dem Jungen. Während dem Zeitraum, in welchem die Tiere der Nacht schlafen gegangen und die des Tages noch nicht aufgestanden sind, hält die Natur für die beiden Freunde etwas Wunderbares bereit. Von einer schönen Melodie werden sie zu einer Insel gelockt und treffen dort einen großen Waldgeist. Er sieht aus wie Pan und spielt Panflöte. Bei ihm sind ein Kobold und mehrere Elfen. Nachdem Maulwurf und Ratte vom ersten „Sonnenstrahl des Tages“ (Comic Bd. 3, S. 9) geblendet wurden, ist vor ihnen nur noch ein knochiger Baum. Jedoch finden sie dort auch den kleinen Otter. Durch dieses eingeschobene Kapitel, ist die Bezeichnung, mit denen der Kapitel im Buch, um eine Zahl verschoben.

Plessix hat manche Witze zusätzlich eingefügt. Vor der Flucht des Kröterichs gibt es nicht nur die Diskussion über seine und der Figur der Wäscherin, sondern auch, dass die Flucht nur dann glaubhaft würde, wenn er der alten Frau ein paar blaue Flecken verpassen würde. Bei Grahame will ein Wärter ein kleines Küsschen von der Kröte, welche er für die Wäscherin hält. Im Comic wurde daraus ein Klaps auf den Hintern der Kröte, worauf diese sich vornimmt, in Zukunft die Frauen schonen zu wollen.

Durch den Cliffhanger endet der dritte Band mitten im Kapitel. Die Kröte sinkt immer tiefer in den Fluss und „irgendetwas piekte ihn am Po...“ (Comic Bd. 3, S. 32) Im Buch würde man erfahren, dass Kröterich sich ans Ufer ziehen kann und dort die Wasserratte trifft. Bei Plessix wird die Kröte am Beginn des vierten und letzten Bandes von einem der Igel-Jungen geangelt und durch Otter wiederbelebt.

Bei der Rückblende über das Geschehen, wie die Hermeline und Wiesel Krötenhall eingenommen haben, erkennt man, wie geschickt die Idee Plessix war, dem Maulwurf zusätzliche Fähigkeiten zu verleihen. Seine Aufschriebe und Zeichnungen fassen für

den Leser und für die Kröte das Wesentliche zusammen. Bei Grahame behaupten die Wiesel und Hermeline, dass die Geschichte bewiesen habe, dass jeder, der genügend Geld hat auch frei gesprochen würde. Da die Kröte verurteilt wurde, würde er also nie wieder kommen und sie besetzten Gut Kröten. Anders in der Adaption. Hier wollen die Wiesel und Hermeline das Gut nicht verkommen lassen und es, während es leer steht, Bedürftigen zur Verfügung stellen. Diese „Bedürftigen“ waren die Hermeline und Wiesel selbst (Abbildung: Bd. 4, S. 7, Ausschnitt aus Panel Nr. 2).



Als sich der als Waschfrau verkleidete Maulwurf zu dem besetzten Gut begibt, wäscht er im Comic einige Hosen und erfährt, dass die Hausbesetzer den Notar wegen der Besitzurkunde erwarten. In der Vorlage sind die Wiesel und Hermeline schmutziger „Auf Wache wird nicht gewaschen.“ (Buch S. 187). Hier gibt es keinen Notar, sondern die Wiesel möchten den Geburtstag des Oberwiesel feiern.

Bei der Befreiung von Gut Kröten geht es bei Plessix um mehr, als darum die Wiesel und Hermeline zu vertreiben. Es dreht sich, wie bereits erwähnt, zusätzlich um eine Urkunde. Der sich darum entspinnde Kampf hatte sein Vorbild in den Amerikanischen Screwball-Komödien oder einem Mantel- und Degenfilm. Verwirrung, das Glück, bzw. Schriftstück wechselt hin und her und dazwischen ein Advokat, der nicht weiß, was vor sich geht. Tatsächlich war es der Kröterich, der in der Adaption alles ein Ende setzt. Er kann, mal wieder, dem Auto nicht widerstehen. Er klaut das Automobil des Notars, überfährt das Wiesel, welches das Schriftstück in den Händen hielt und baut schließlich einen Unfall, während die Besitzurkunde davon flattert. Diese, im Buch nicht vorkommende, letzte Fahrt der Kröte läutet den Beginn ihrer Bescheidenheit ein. Allerdings lässt sie Plessix am Ende von einem Flugzeug fasziniert sein.

#### 11.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Plessix setzt sehr feine Federzeichnungen ein, welche er mit Pastelltönen koloriert. Die Gesichter der Charaktere sind liebevoll. Allgemein ist alles ruhig gezeichnet und bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Michel Plessix nutzte starke, kräftigen Konturlinien. Meistens ist der Hintergrund bis ins kleinste Detail ebenso dargestellt (Abbildung: Bd. 3, S. 15, Ausschnitt aus Panel Nr. 1). Als der



Maulwurf den Korb nach dem ersten Picknick mit der Ratte packt, wird der Blick eher auf den Vordergrund gelenkt. Ein vergessener Salzstreuer oder eine vergessene Tube

Senf sind dort zu sehen. Der Leser kann immer wieder liebenswerte Details, wie z.B. eine Teekanne in Form und Farbe der Kröte, entdecken.

#### Cliffhanger:

Die Cliffhanger sind immer sehr spannend gestaltet. Zum Beispiel am Schluss des ersten Bandes sind Maulwurf und Ratte in Not. Sie haben sich in der Schneelandschaft des „Wilden Waldes“ verlaufen. Ihre einzige Rettung ist der Dachs, doch muss dieser die Tür aufmachen und sie herein lassen. Während die Freunde noch anklopfen lauert, ihnen bereits ein Wiesel auf. Dieses offene Ende eines Abenteuers und der Ausblick darauf, was in der nächsten Geschichte passieren wird, bietet einen Anreiz, den Folgebund ebenfalls lesen zu müssen.

Auf dieselbe Art wird ebenfalls in den anderen Bänden verfahren.

#### Einstellungen:

Das schöne an diesem Werk sind die Totalen von Landschaftsaufnahmen. Mit zartem Strich und schönen Farben gibt es kaum eine Totale ohne neben der Handlung Zusätzliches entdecken zu können. Eine dem Zigeunerwagen nachwinkende Igelfamilie, eine „besoffene“ Biene, zwei Spinnen im Kerker, welche Angst vor der Kröte haben, Gartenzwerge im unterirdischen Reich des Maulwurfs,...

Das Gefängnis könnte ebenfalls die Burg von „Die Schöne und das Biest“<sup>27</sup>, eines der bekanntesten französischen Märchen, sein.



Auch beim Kampf um Gut Kröten gibt es Totale, um die Anzahl an Kämpfenden und das Durcheinander darzustellen. Plessix hat auf einem „Wimmelbild“ lauter kleine einzelne Begebenheiten festgehalten, die der Leser sich in aller Ruhe ansehen kann (Abbildung: Bd. 4, S. 18, Ausschnitt aus Panel Nr. 3). Die aufräumenden Hermeline und Wiesel sind im ganzen Haus der Kröte zu entdecken. Im vorigen Kapitel kämpfend und nun fleißig und zahlreich wie die Ameisen.

Eine Halbtotale wurde dann gewählt, wenn ein kleiner Witz dargestellt werden sollte, bei welchem die gesamte Gestalt der Figur wichtig. Z.B. wenn der Maulwurf sich in der Bootsleine verheddert, die Kröte welche auf der Straße sitzend hupt, der Handel zwischen der Kröte und Waschfrau in der Kerkerzelle, das Huhn, welches ständig überrannt oder überfahren wird und bereits alle Federn verloren hat, ...

Großaufnahmen sind z.B. die verdreckten Schuhe, des zurückkommenden Dachses, die Besitzurkunde von Schloss Kröten, welche in die Hände der Ratte flattert, ... Das Frühstück mit welchem die Tochter des Kerkermeisters die Kröte aus ihrer Verzweiflung lockt wirkt noch verführerischer, da das Mädchen einen ebensolchen Ausschnitt vorzuweisen hat.

<sup>27</sup> „La Belle et la Bête“



Oft ist man einem Gesicht so nah, dass man nur die Augen sieht. Das Panel ist dann so breit wie die Seite, aber nur circa drei Zentimeter hoch. Dadurch wirken die Augen nahezu „naturgroß“, wie bei einer realen Person, der man tief in die Augen sieht. Z.B. der verzweifelte Maulwurf, als ihn das Heimweh packt, der von der „Sonne der Freiheit“ geblendete Kröterich,... Auch das erste Bild vom Richter besteht allein aus Nase und übergroßen Augen hinter dicken Brillengläsern. Nicht zu vergessen die Augen der Tochter des Kerkermeisters, die dem Leser so nah kommen, dass sie übernatürlich groß erscheinen (Abbildung: Bd. 3, S. 15, Ausschnitt aus Panel Nr. 5).

Ausgefallen ist die Detailaufnahme des Gesichtes vom Zigeuner, der sich mit einem Messer die Zwischenräume seiner Zähnen reinigt.

An verschiedenen Stellen hat Plessix einzelne Bilder, welche ausschließlich Details der Natur zeigen, eingesetzt. Unter anderem sieht man einen Marienkäfer, welcher wegen einem Wassertropfen von einer Blüte fällt. Interessant sind Aufnahmen, wie z.B. das absolut blaue Panel. Das ist der letzte Blick der Kröte bevor sie, als sie von der Bootsfrau vom Boot geworfen worden war, im Wasser landet. (Der zweitletzte ist ein Blick in die Natur, welche auf dem Kopf steht).

#### Perspektiven:

Vogel- und Normalperspektive sind beinahe gleichwertig in dieser Adaption vertreten. Das erste Bild der Adaption ist eine Totale in Aufsicht. Man sieht schräg in den



Bau des Maulwurfs. Auch das allerletzte Panel ist eine Vogelperspektive. Eine Luftaufnahme von Gut Kröten, darüber ein Doppeldecker und man „hört“ ein „Poup Poup!“ (Comic Bd. 4, S. 31), welches man dem Kröterich zuordnet, der wieder von einem neuen Wahn gepackt wurde. Dieses Bild ist ebenfalls eine Weite. Der Leser entfernt sich von der Geschichte und den vier Freunden.

Das die Vogelperspektive derart oft verwendet wurde, liegt daran, dass Plessix uns oft einen Blick aus einem erhöhtem Standpunkt heraus bietet, um die Vielfalt oder Größe der Räume und Natur zu zeigen. Besonders beeindruckend ist der Blick von oben in die Nebenräume des Dachs. Zwischen Wurzeln entdeckt der Leser mittel-

terliche Katakomben mit Spitzbögen, Fachwerk (Abbildung: Bd. 2, S. 8, Ausschnitt aus Panel Nr. 4) und den Steinsarg eines Ritters.

#### Sprechblasen:

Sie sind grundsätzlich rechteckig. Bei Lautmalerei können sie auch rund sein. Einmal kippt die Sprechblase, als der Otter dem Maulwurf zum Abschied die Hand zu fest drückt.

Textblöcke sind meistens weiß, doch auch mehrmals, z.B. im Winter, leicht gelb eingefärbt. Durch Textblöcke verbindet Plessix Bilder miteinander um damit Zusammenhänge zu behalten.

#### Lautmalerei:

Onomatopöien wurden oft gewählt, um auf Geschehnisse außerhalb des eigentlichen Bildes aufmerksam zu machen. So auch, wenn die Kröte bei sich im Schlafzimmer „Auto“ baut und dabei, wie auch auf der Straße, einen Unfall baut. Der Leser sieht Ratte und Maulwurf auf dem Flur, doch er „hört“ „BUMM“, „BADABUMM“, „BALANG“ und ein „AAAhhhhh“ (Comic Bd. 2, S. 27). Ebenso sieht der Leser nicht, wie die Kröte mit dem Ruderboot kentert, sondern das Gespräch zwischen Maulwurf und Otter wird durch ein „PLOUF!“ (Comic Bd. 1, S. 8) mit Wassertropfen unterbrochen.

Die Panflöte des Waldgottes wird als Melodie dargestellt. Es ist ein schwebendes Band mit Notenlinien, Noten und am Beginn steht sogar ein Notenschlüssel und die Tonart.

Das Heulen der im Gefängnis sitzenden Kröte ist ein großes, schwebendes und wahrhaft „Stein erweichendes“ „**BUUUUU-UUUUAHA...**“ (Comic Bd. 3, S. 13). Sein Futtern besteht aus verschiedenen Versionen, unterschiedlich an Lautstärke und Schriftart, an „mjam“, „SCHMATZ“, „MAMPF“, „SCHLÜRF“, „SKRUNTSCH“, „KRAK“,... (Comic Bd. 3, S. 14), also allem, was Eltern den Kindern verbieten (Abbildung: Bd. 3, S. 14, Panel Nr. 7).



Eine Lautmalerei kann auch den Inhalt eines Panels ausmachen. Als die Kröte das zweite mal mit dem einstmals geklauten Auto fährt, beherrscht das von ihr ausgerufene „**POUUUOP**“ (Comic Bd. 3, S. 31) das Bild. Als sie im folgenden Panel losdüst, wird die Geschwindigkeit neben den alles verzerrenden Speed Lines von einem „**VROOOOOM**“ (Comic Bd. 3, S. 31) dargestellt. Der Umriss entspricht dem eines Rennautos. Amüsant ist, wenn die Kröte ein Lied vorträgt und dann um sie herum eine Unmenge an „**KLATSCH!**“, „**Zugabe!**“, „**Einmalig!**“, „**Bravo!**“,... (Comic Bd. 4, S. 29) zu hören ist und im folgenden Panel stellt sich heraus, dass die Zuhörer aus einem Teddy und einem Aufzieh-Affe bestanden.

#### Visuelle Metaphern:

In diesem Werk gibt es immer wieder eine Person, welche sich über etwas oder jemanden ärgert. Dies wird mit um dem Kopf stehenden Strichen dargestellt. Diese sind

schwarz und ähnlich wie Blitze gezackt. Bei Schlägen erscheinen Sternchen in verschiedenen Farben und über den, der weggetreten ist, steht ein „Spiralkringel“.

Erstaunen wird durch schwarze, fette Ausrufe- und Fragezeichen verdeutlicht, z.B. als die Kröte die Schlange vor dem Fahrkartenschalter am Bahnhof entdeckt. Doch das blanke Entsetzen, als der Kröte einfällt, wo sich ihr Geldbeutel tatsächlich befindet, ist in Form von plötzlich eingeschaltetem Flutlicht dargestellt.

Die wütenden Schreie der Kröte als der Angriff auf die Hermeline und Wiesel beginnt, sind eine Mischung aus eng zusammengedrängten undefinierbaren Schriftzeichen.

Als die Kröte ein Auto in Empfang nehmen möchte, fliegen dem Auto neben Jubelrufen wie „Asphaltjuwel“ und „Schotterschwälbchen“ (beides: Comic Bd. 2, S. 23) auch bunte Herzchen entgegen.

Schuss-Gegenschuss-Technik:

Diese Technik wurde angewandt, als der Maulwurf den Otter kennen lernt. Zuerst macht der Maulwurf ein erstauntes Gesicht und dann blickt man auf das Wasser, in dem Blasen aufsteigen. Dann sieht man wieder den Maulwurf. Nach einem weiteren Blick auf die Blasen kommt der Otter aus dem Wasser geschossen.

Tiefensprung:

Das nahezu magische Angezogenensein von etwas wird durch Hypnosespiralen anstatt Pupillen in den Augen der Kröte verdeutlicht. Als sie zum ersten mal in Kontakt mit einem Auto gerät, kommt man seinem Auge näher, am Ende so nah, dass der Leser nur noch die Spirale sieht (Abbildung: Bd. 1, S. 21, Panels Nr. 3 und 4). Dieses auf die Hypnosespiralen „zoomen“ kommt immer wieder vor.

Als der Maulwurf sich im „Wilden Wald“ fürchtet, kommt man seinem ängstlichen Gesicht, immer näher, bis man nur noch das aufgerissene Auge und seinen Schrei sieht. Diese Szene wäre auch ein Beispiel für die Schuss-Gegenschuss-Technik, da man zwischen dem Gesicht des Maulwurfs und der Erdspalte, in der die Hand auftaucht, hin und her wechselt, bis sich die Hand als die der Ratte heraus stellt.



Angrenzende Räume:

Plessix nutzt diese Technik mehrmals in seiner Adaption. So z.B. als die drei Freunde, Kröte, Ratte und Maulwurf, auf dem Kutschbock des Zigeunerwagens sitzen. Jeder



der drei hat sein eigenes Panel, und seine eigene Meinung über die Fahrt, jedoch ist es ein kompletter Kutschbock (Abbildung: Bd. 1, S. 17, Panels Nr. 5 bis 6).

Mit dieser Technik kann auch man eine Bewegungsablauf derart abstellen, dass er wie in einem Film fassbar wird. So unter anderen genutzt, als die Kröte, zu ihrem eigenen Vorteil, aus dem Zug geworfen wird. Die vier Bilder sind für den fahrenden Zug wie ein einziges, doch von

Bild zu Bild fällt und kullert die Kröte weiter den Hang herab.

Personen:

Die Hauptcharaktere sind anthropomorphisierte Tiere. Die Größenverhältnisse sind relativiert, sie gehen alle auf zwei Beinen und tragen Kleidung, welche der Zeit Grahames entsprechen könnten. Auch die Pfoten wurden zu Händen und Füße. Die Kröte wirkt auf Grund ihrer Tiernatur und ihres Charakters etwas aufgeblasen. Der Maulwurf ist ein wenig schüchtern und zurückhaltend was durch seine gedrungene Gestalt, bzw. seinem kurzen Hals getroffen wurde. Die Ratte geht aufrecht und schlank durch die Geschichte. Was man auch immer sich unter einer Wasserratte vorstellt, diese ist nicht eklig und auch ihr Schwanz fällt nicht negativ auf. Otter ist mehrmals wie ein Matrose gekleidet, nicht wie „Donald Duck“, sondern Pullover ohne Kragen mit blauweißen Querstreifen. Auch trägt er am Anfang der Geschichte einen Badeanzug. Dadurch, dass der Dachs etwas größer ist als alle anderen, ist er auch die Person, welche den meisten Respekt der Protagonisten verlangt.

Bei den Menschen hat Plessix auf manche Vorbilder zurückgegriffen. Der Kerkermeister erinnert an die Figuren Tex Averys (Abbildung: Bd. 3, S. 13, Ausschnitt aus Panel Nr. 7) und der Zigeuner an die Korsaren bei „Asterix und Obelix“.

Die anderen Tiere scheinen nicht anthropomorphisiert. Sie laufen wie sie es von Natur aus sollten und tragen keine Kleidung. Doch in der Verhandlung sitzen ein entfederter Hahn und ein vor Angst zitternder Fuchs, der von einem Huhn getröstet wird.



Leserichtung:

Die Panels dieser Adaption sind darauf angelegt die verlaufende Zeit mitverfolgen zu können. Es beginnt mit der Fülle an Kleinigkeiten und Details, die der Leser in Ruhe mitbetrachten kann und damit genauso lange an einem Ort verweilt, wie die den Tag genießenden Ratte und Maulwurf. Doch auch die Größe der Bilder ist entscheidend. Auf einem größeren Bild gibt es mehr zu betrachten, als auf kleineren. Weite Strecken

werden durch lange und hohe Bilder dargestellt. So zum Beispiel die Treppe, die der Dachs hinter sich bringen muss, bis er bei seiner Tür anlangt. Da ist es kein Wunder, dass Ratte und Maulwurf Schneemänner sind, bis der Dachs die Tür öffnet. Auch kann man bei der Verfolgung des Zuges mit der Kröte den Abstand schwinden sehen, indem Plessix seitenbreite, niedrige Panels wählte.

Als Ratte und Maulwurf das erste mal Ausrudern, hat Plessix drei höhere und schmalere Panels gewählt um das Rudern zu veranschaulichen. Das Boot kommt von links und fährt nach rechts, indem es im linken Bild links ist, im mittleren fast in der Mitte und im rechten Panel an der rechten Seite nur noch der linke Teil des Bootes sichtbar ist. das Boot ist aus dem Panel hinaus gefahren.

Manchmal hat der Leser den Eindruck, dass Bilder aus der Handlung herausgenommen sind und eine extra Geschichte erzählen. So auch, wenn man die Kröte bei seinen Ruderversuchen beobachtet. Auch der Kampf zwischen zwei ehemaligen Verbündeten, einem Wiesel und einem Hermelin wirkt eingeschoben.

Eindeutig extra sind die Bleistiftzeichnungen des Maulwurfs, mit denen er die Erlebnisse festhält, auf cremefarbenen, abgerissenen Papier.

Bei der Rückerinnerung an die früheren Versuchen der Kröte mit verschiedenen Arten von Booten zurechtzukommen, sind die Ecken der Panels abgerundet.

Als Ratte, Dachs, Maulwurf und Kröte in dem Lebensmittelkammer sitzen und die Wiesel und dem Hermeline belauschen, hat Plessix die bestehenden Panels aufgeteilt. Im oberen Teil unterhalten sich die Feinde und im unteren lauschen die Freunde.

Die Ankunft der Gaben, welche der Kröterich seinen Fluchthelfern zukommen lies, sind in Einzelbildern dargestellt. Jede Person, auch das Huhn, bekam ein ovales Paspartout, welches mit passenden Zeichen verziert ist.

Der Alptraum der Kröte auf der Flucht ist in einem kompakteren Stil gemalt. Die Farben sind gedämpfter und die Federzeichnungen minimiert.

Seitenaufteilung:

Die Aufteilung der Panels ist immer im rechten Winkel, und durch die verschiedenen Größen sind die Bilder wie ein Baukasten-System angeordnet. Es kann auch ein Einschub dargestellt sein. Als der Maulwurf mit den Aufzeichnungen seiner Erlebnisse beginnt. Das Hauptbild zeigt eine Totale mit einem Feld und dem Wagen der Freunde und rechts im Bild ein zweites Panel, das den schreibenden Maulwurf zeigt.

### 11.5 Stellungnahme

Der Maulwurf „...war von dem neuen Leben, in das er eintrat, ganz bezaubert und überwältigt, vom Funkeln und Murmeln des Wassers, von den Düften und den Lauten und dem Sonnenlicht, und er tauchte eine Pfote ins Wasser und versank in lange, liebevolle Tagträume.“ (Buch S. 14) So geht es ebenfalls den Lesern, wenn man in Plessix Welt um den Fluss eintaucht.

Michel Plessix hat bei der Adaption von Kenneth Grahames „Wind in den Weiden“ sich sehr nahe an das Original gehalten. Er übernimmt zwar nicht die altertümliche Sprache der Vorlage, aber die Atmosphäre bleibt erhalten. Der Comic zeigt, wie im



Leben das Arbeiten, wie auch das Genießen Spaß machen kann. Von den Aussagen vom Inhalt wird man an die Bilder des Malers Carl Larsson erinnert.

Plessix hat es geschafft neben der Handlung viele „Bonbons“ bereit zu halten, da die zusätzlichen Details mehr zu bieten haben, als manchmal die alleinige Vorstellung. Außerdem enthält das Werk viel Situationskomik und den „Humor“, den man sich immer wieder ansehen kann.

Man könnte denken, dass eine derartige Adaption an ein Bilderbuch erinnern würde, doch hier können Erwachsene ebenso angesprochen werden wie die Kinder.

## **12. Der Hobbit**

Nicht nur wegen dem Filmerfolg von „Herr der Ringe – die Gefährten“ ist dieses Werk aktuell. Es war auch dieser Comic, der mich zu der Idee dieser Diplomarbeit inspirierte.

### 12.1 Vorlage

Ein Hobbit wird von anderen Hobbits geachtet, wenn er ein möglichst geruhames und gleichmäßiges Leben führt. Trotzdem wird der Hobbit Bilbo Beutlin von dreizehn Zwergen und dem Zauberer Gandalf als Meisterdieb angeheuert und begibt sich mit ihnen auf eine Reise zu einem von einem Drachen bewachten Schatz. Nach vielen Abenteuern mit Elben, Trollen und anderen Wesen erreichen sie ihr Ziel. Tatsächlich wird der Drache besiegt, doch vorher richtet dieser noch sehr viel Zerstörung bei den Menschen an. Da die Zwerge nichts von ihrem Schatz für die Tilgung des Schadens abgeben wollen, kommt es zum Krieg, bis ein dritter, viel gefährlicherer Feind, die Orks, auftauchen, und sich die bisherigen Gegner zusammenschließen müssen. Unter schweren Verlusten bei allen Beteiligten wird die Schlacht mit dem Sieg der Guten beendet.

John Ronald Reuel Tolkien wurde 1892 in Bloemfontein im Orange Free State (Südafrika) als Sohn britischer Eltern geboren. Nach wenigen Jahren kehrt seine Mutter mit ihm und seinem jüngeren Bruder nach Englands zurück. Er verliert früh seine Eltern. John lernt die drei Jahre ältere Edith Bratt kennen und verliebt sich in sie. Ihm wird der Umgang mit ihr verboten und sie zieht fort. Tolkien beginnt sein Studium in Oxford. Unter anderem lernt er Finnisch, Walisisch, Alt-Walisisch, Latein, Griechisch und Alt-Englisch. Er veröffentlicht erste Gedichte in Zeitungen. Als John im Jahre 1913 volljährig wird, fährt er kurz nach seinem Geburtstag zu Edith, welche er 1916 heiratet. Den Krieg überlebt er, doch zwei seiner engsten Freunde sterben. Er beginnt mit der Urfassung von „Silmarillon“, bekommt zwei Söhne und hält eine Lehrtätigkeit in Leeds inne. 1924 wird Tolkien in Leeds Professor für englische Sprache und sein dritter Sohn wird geboren. 1925 nimmt er eine Professur für Angelsächsisch in Oxford an. Nachdem seine Tochter geboren wurde, beginnt er 1930 mit „Der kleine Hobbit“, der 1937 erscheint. Tolkien erhält 1945 eine Professur für englische Sprache und Literatur in

Oxford. 1954 erscheint das 1200 Seiten langes Werk „Der Herr der Ringe“, welches er 1949 nach 14 Jahren abgeschlossen hatte. 1973 stirbt er in Bournemouth.

Nach seinem Tod erschienen „Die Briefe vom Weihnachtsmann“, „Das Silmarillion“ und „Nachrichten aus Mittelerde“.

## 12.2 Am Comic beteiligte Personen

„Der Hobbit“ erschien bereits Ende der achtziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts in drei Bänden als Comic. Jetzt wurde diese zu einem 144 Seiten starken Band zusammengefasst.

Illustration: Die Laufbahn von David Wenzel begann 1975 mit den Illustrationen zu „Middle Earth, The World of Tolkien Illustrated“ von Lin Carter. Seine Werkzeuge sind Tusche und Aquarellfarben. Seine Motive erarbeitet er sich mit Hilfe seiner Bibliothek, bestehend aus mittelalterlichen Werken und seinen Vorbildern Arthur Rackham, Howard Pyle und Hal Foster. Des Weiteren hat er Bücher illustriert, z.B. Stevensons „Treasure Island“ oder Rob Walsh „Kingdom of the Dwarfs“.

Adaption: Für Golden Book und Walt Disney schrieb Charles Dixon einige Kinderbücher. Unter anderen auch die neuen Abenteuer von „Puh der Bär“. Seit 1984 verfasst er Szenarien für Comics, welche in den USA verlegt werden. Darunter sind: „Airboy“, „Radio Boy“, „Black Terror“, „Alien Legion“, „Moon Knight“, ...

## 12.3 Literarischer Vergleich

Als Grundlage für die gesamte Geschichte ist am Anfang des Comics die Schatz- und die Landkarte zu finden.

Die Bücher Tolkiens sind dafür bekannt, dass sie bis ins kleinste durchdacht (in seinem Garten hat er kleines Getier, wie Kaninchen, über einem Stock am Feuer gebraten, um auf diesen Grundlagen den Geruch, die Geräusche, den Geschmack und alles weitere genau in seinen Werken beschreiben zu können) und das Umfeld mit Personen genau dargestellt sind. Durch die Umsetzung in Bilder adaptiert der Comic bereits ein größerer Teil des Buches, ohne an dem Text der eigentlichen Geschichte etwas geändert zu haben.

Die Chronologie des Buches ist eins zu eins übernommen worden, ebenso der Text des Buches nahezu wort-wörtlich. Ein Teil der notwendigen Kürzungen entstanden durch Zusammenlegen mancher kleiner Geschehnisse oder Dialoge. Als statt Gandalf ein Zwerg nach dem anderen wie selbstverständlich beim Hobbit zum Tee erscheint, atmet dieser bei Tolkien nochmals tief durch, bevor er ein drittes Mal seine Türe öffnet und er davor vier von Fili angekündete Zwerge erwartet. Diese vier entpuppen sich als fünf. In der Adaption erklärt Fili bereits, dass fünf Zwerge vor der Tür sind und der Hobbit öffnet die Tür ohne Umschweife. Ähnlich wurde das Erreichen der Gruppe an der Hütte Beorns gekürzt. Eigentlich sollen die zurückgebliebenen Zwerge paarweise

alle fünf Minuten erscheinen, während Gandalf den „Pelzwechsler“ auf seinen Besuch vorbereitet. Doch im Comic erscheinen sie in kleinen Grüppchen von zehn und drei Zwergen. Auch wird im Comic weder erwähnt, noch gezeigt, wie Beorns Tiere den Tisch decken und das Essen richten. Die Eigenschaft Bilbo Beutlins, dass er die besten Augen der Truppe hat, wird im Comic nicht explizit erklärt. Jedoch ergibt sich dies, als er im „Nacht-“ oder „Düsterwald“ als einziger das Boot an der anderen Uferseite entdeckt. Andere fehlende Ereignisse in diesem Wald sind, dass Bilbo Beutlin auf den Baum klettert, um auszuschaun, wann der Wald zu Ende ist und der Regen. Der Regen scheint bei Tolkien der Anlass zu sein, dass Bombur aus seinem „Zauberschlaf“ erwacht, bei Dixon erwacht er einfach nach zwei Tagen.

Auch vieles der Hintergrundinformationen über Umfeld und Verwandtschaft der Hauptpersonen werden im Vergleich zum Buch allerhöchstens gestreift. So z.B. das Wesen der Belladonna Tuk, die sehr genaue Beschreibung der Hobbithöhle oder das Schicksal der Vorfahren Thorin Eichenschilds. Im selben Kapitel wird die Geschichte des Berges und der Angriff des Drachen Smaug beschrieben. Dixon kürzte auch dies auf ein Minimum. Im weiteren Verlauf ist Bilbo früher als bei Tolkien bereit, sich auf das Abenteuer einzulassen, ohne das Ringen zwischen der Beutlin- und der Tukseite.



In der Adaption ist annähernd kein Gesang zu entdecken. Von den Liedern der Zwerge, der Elben, oder der Orks sind nur Andeutungen zu finden. Eine weitere Kürzung, welche an den Ereignissen nichts ändert, sind die Zeitangaben. Wenn bei Tolkien ein Marsch von zwei Tagen beschrieben wird mit den Panoramen und Naturbeschreibungen, vergeht in der Adaption „ein Bild“ (Abbildung: S. 30, Panel Nr. 1).

Wer das Buch liest wird im Zusammenhang des Hobbits des öfteren auf folgenden Satz stoßen: „...und das nicht zum letzten Mal.“ (z.B. Buch S. 57). Dies immer im Zusammenhang mit den Gedanken an sein Zuhause, lieblicher Landschaft und regelmäßigem Essen. In der Adaption findet man diese immer wieder kehrende humoristische Formulierung nicht.

## 12.4 Visuelle Umsetzung

Stil:

Charles Dixon hat in romantischen und spannenden Aquarellbildern in leuchtenden Farben die Geschehnisse der langen Reise festgehalten. Die Landschaft von Mitteleerde, die Hobbits, Gandalf, Zwerge und weitere Gestalten der Geschichte sind derartig dargestellt, wie man es erwartet. Sie entsprechen der Beschreibungen aus dem Buch und dergestalt sehen den Protagonisten aus der Filmtrilogie „Der Herr der Ringe“<sup>28</sup> ähnlich. Die Konturen wurden mit Tusche gezeichnet.

<sup>28</sup> Teil eins „Die Gefährten“ kam 2001 in die Kinos

Bei den Ereignissen im Nachtwald und in den Gängen der Nebelbergen ist es laut Vorlage sehr dunkel, beziehungsweise schwarz wie die Nacht. In der Adaption ist dies kaum bemerkbar. Der Hintergrund ist dunkler, während die Gestalten und deren Farben immer gleich hell dargestellt werden (Abbildung: S. 47, Panel Nr. 3).



Einstellungen:

Das erste Bild, zeigt die liebeliche Heimat des kleinen Hobbits (Abbildung: S. 7, Panel Nr. 1). Des Weiteren werden Orte vorgestellt. Die Höhle der Trolle, der Blick auf die Nebelberge, der unterirdische See von Gollum, das Ankommen bei Elronds Haus und Beorns Hütte, die Truppe steht vor dem Eintritt in den Nachtwald, das Lager der Waldelben, die Zwerge hängen bei den Riesenspinnen verpackt an Ästen, der erste Blick Bilbo Beutlins auf den „Einsamen Berg“ und auf die Stadt am See und der Drache, welcher auf seinen Schätzen liegt.



Die Steinriesen der Nebelberge sind derart riesig, dass man sie allein aus gegebener Entfernung im Ganzen erfassen kann. Die Berge erscheinen wie Treppenstufen und mächtige Tannen wie hohes Gras. Ebenso riesig sind die Adler der Nebelberge, denn die Zwerge hängen an ihren Krallen wie Puppen. Im weiteren Verlauf der Handlung sitzen die Freunde auf den Rücken der Adler und schweben über Berge und Täler.

Schlachtgetümmel kann ebenfalls lediglich bei einiger Entfernung überblickt werden. Derart ist die Szene, in der die Orks die in der Höhle schlafenden Zwerge überrumpeln. Einen ähnlichen Überblick wird dem Leser geboten als die Freunde vor den Trollkönig geführt und verhört werden. Gleichermäßen die Aufruhr zwischen den Orks, als die ihnen bekannten Klingen „Orkspalter“ und „Beißer“ entdeckt werden. Am Ende der Geschichte, bei der „Mutter aller Schlachten“, wird in Totalen Details des wogenden Schlachtgetümmels gezeigt.

Die Zwerge betreten ihr Reich im einsamen Berg. Von den vielen Treppen, mit den für Hobbitfüße hohen Stufen, wird eine gezeigt. Im Vergleich zu der Körpergröße der Zwerge scheint sie ins unendliche zu gehen.



Als die Stadt vom Drachen angegriffen wird, werden viele Szenen in Totale gezeigt (Abbildung: S. 113, Panel Nr. 8). Die Stadt erwartet den Angriff bereits und reißt die Brücken zum Festland ein. Als Smaug über der Stadt fliegt und Feuer speit, erkennt man, dass er um vieles größer ist als einige Häuser zusammen. Er zerschlägt mit seinem Schwanz das, was er nicht verbrennt und die Menschen flüchten in Boote. Später blicken sie auf die verbrannten Holzpfähle, den Überrest ihrer Stadt.

Aufgrund der verschiedenen Panelgrößen ist es möglich auch in den Halbtotale die Gesichter und Minen der einzelnen Charakteren darzustellen. Die Halbtotale ist eine Wahl um Handlungen zu zeigen und Personen vorzustellen. Das betrifft auch die lagernden Trolle und den Kampf gegen diese. Auch wenn Personen durch die Gänge der Berge oder durch die Landschaft ziehen und reiten. Weitere Zusammentreffen von Personen sind der kleine Hobbit und Gollum, das überraschende Auftauchen der Orks in der Höhle und das Gespräch Gandalfs mit dem König der Adler. Der Hobbit betrachtet den gefundenen Ring. Ebenfalls in der Halbtotale ist die Befreiung der Zwerge vor den Riesenspinnen durch Bilbo und als er sie aus den Fäsern holt. Ebenso am Ende der Geschichte als die Hobbithöhle wegen dem Verschwinden Bilbo Beutlins ausgeräumt wird, wird dies in einer Halbtotale von dem zurückgekehrten Bilbo Beutlin verhindert.

Für die „Höhepunkte“ werden dann die Naheinstellung genutzt. Das Kommen und das Gespräch zwischen Gandalf und dem Hobbit am Anfang der Geschichte ist eine Halbtotale. Doch als Bilbo erklärt, dass er Abenteuer und Reisen nicht schätzt, wird er in der Naheinstellung gezeigt. Die Naheinstellung wird ebenfalls bei der Teerunde gewählt, bei der Bilbo nicht weiß, wo ihm der Kopf steht. Auch als die Karte Thrors bei Elrond aufgerollt wird, geschieht dies in der Halbtotale, doch die Untersuchung selbst in der Naheinstellung.

Die meisten Naheinstellungen zeigen Gespräche und relevante Gegenstände. So wird der kleine Hobbit bei der ersten Rast bei schlechtem Wetter vorgeschickt den Feuerschein zu untersuchen oder der aufgeregte Trollkönig als ihm das Schwert Orkrist gezeigt wird. In diese Darstellungsform fällt auch das Rätselraten zwischen Bilbo und Gollum. Wichtig ist der leere Fleck im Brustpanzer des Drachens. Zuhören müssen die Freunde, als ihnen die Drossel und der Rabe Roac vom Tod des Drachens und die dazu führenden Umstände erzählen.

Der Schluss der Geschichte ist beinahe allein in Naheinstellung erzählt. Bilbo Beutlin erhält Besuch von Gandalf und dem Zwerg Balin. Das allerletzte Bild zeigt den Hobbit in einem Kreis wie er zu dem Leser gewandt, auf Grund der Erklärung des Zaubers, dass der Hobbit doch nur ein kleines Rädchen im Getriebe der Welt wäre, meint: „Gott sei Dank.“ (Buch S. 478 / Comic S. 140)

Manche Gesichter werden in Großeinstellung gezeigt. Das Gesicht des Königs der Orks als er die Zwerge wütend anbrüllt und Gollum als er überlegt, wie er den Hobbit fressen könnte. Ebenso das Gesicht von Thorin Eichenschild als er am Anfang der Geschichte die Gründe für das Treffen beim Hobbit darlegt und die schlafenden Gesichter des Kellermeisters und des Gefängniswärter der Waldelben. Bilbo mault, dass immer er es sei, der den Zwergen „...aus Schwierigkeiten helfen soll.“ (Buch S. 331 / Comic S. 103)



Perspektive:

Die Vogelperspektive ist öfters zu entdecken. Allein dadurch logisch begründet, dass sie vor den Warge und Orks durch die Adler gerettet werden und davonfliegen (Abbildung: S. 68, Ausschnitt aus Panel Nr. 3). Ebenso logisch ist bei den

Verhandlungen der Blick Thorins aus der Festung nach unten auf Bard, dem neuen Meister der Stadt am See. Oft bietet diese Perspektive die Möglichkeit eines Überblicks. Unter anderem sieht der Leser von oben, die vielen Riesenspinnen und wie sie durch den Wald kriechen und die Fässer mit den Zwergen im Fluss treiben. Natürlich ist dies eine Möglichkeit den Drachen und die gesamte Größe des Schatzes zu zeigen.

Weniger eine Vogelperspektive, sondern eher eine Aufsicht wurde für ein humorvolles Bild gewählt. Der ohnmächtig auf dem Boden liegende Hobbit im Kreis der Zwerge und Balin stellt „trocken“ fest, dass sie ihren Gastgeber verloren hätten.

Sprechblasen:

Manche Charaktere bekommen ihre eigene, individuelle „Stimme“. Der König der Orks hat Sprechblasen mit einem dick-schwarzem Rand. Die Form erinnert an einen Kaktus, da rundherum kleine „Dornen“ angebracht sind. Bei dem großen, starken Bearn ist die Umrandung seiner Sprechblasen ebenfalls dicker. Weiche, zerfließende Sprechblasen hat Gollum. Dies wird von seinen „...SSSSS...“ (z.B. Comic S. 50) unterstützt. Bei den Riesenspinnen hat sich nicht die Sprechblase, sondern das Lettering geändert. Sie „sprechen“ dünner und zitterig. Auch Smaug hat seine eigene „Stimme“. Sein Lettering ist dicker und die Umrandung besteht aus stumpfen Winkeln.

Beim Singen ergeben sich Sprechblasen, welche mit allen Sängern verbunden ist. Die Umrandung ist weich gewellt und man findet Noten neben dem Text. Anders ist der Gesang der Menschen der Stadt am See. Ihre „Singblasen“ haben eine dicke Umrandung und ihre Form ist trotz Wellen beinahe Rechteckig. Als Gandalf die Trolle durcheinanderbringt, in dem er dazwischenredet, schwebt seine Sprechblase ohne Zuordnung wie eine Wolke im Bild.

Die Textblöcke wirken antikisiert durch ihre eingerissenen Ränder. Auch ist der erste Buchstabe kalligrafiert und das restliche Lettering in Groß- und Kleinbuchstaben.

#### Lautmalerei:

Kampflärm bei Schlachten wurde zwar selten, jedoch passend eingesetzt. Ein in ein Schild eindringender Pfeil macht „THAK“ (Comic S. 124), die Steine, als Bilbo Steine auf die Köpfe der Riesenspinnen schmeißt, klingen: „THOK“, „KLOP“ und „WHUK“ (alles: Comic S. 83-85) und ein Schwert schlägt mit „SCHRANNG“ (Comic S. 43) durch Metall.

Auch die Zaubereien Gandalfs sind nicht lautlos, beispielsweise bei den Kämpfen gegen die Orks. Mit einem pinkfarbenen „KROOOM“ (Comic S. 39), das ein ganzes kleineres Panel ausfüllt und einem Feuerschein betäubt er die Orks. Das Feuerspeien des Drachen erklingt in Tönen wie „FROOOSHH“ (Comic S. 112) und „THOOM“ (z.B. Comic S. 113). Wie man es von einem Feuerspucker aus dem Zirkus kennt, bei der Größe des Drachen allerdings verstärkt.

„Normale“ Töne werden dementsprechend dargestellt. Die Türglocke des Hobbits macht „DING-A-DING“ (Comic S. 11) und Feuer wird mit „PSSSH“ (Comic S. 26) gelöscht.

Unter manchen Geräuschen kann man sich vielleicht nicht genau vorstellen, was sie bedeuten sollen. Das rote „RAT-TAT RAT-TAT“ (Comic S. 12) erinnert einen etwas mehr an ein Maschinengewehr als an einen anklopfenden Zauberer. Auch das weiche „PHUD“ (Comic S. 83), als die Riesenspinne gegen den eingesponnenen Bombur stößt, ist vom Geräusch her nicht so genau einzuordnen.

#### Tiefensprung:

Einen Tiefensprung entdeckt der Leser am Anfang der Geschichte. Gandalf macht Bilbo darauf aufmerksam, dass dieser nur noch zehn Minuten Zeit hat, um in dem Gasthof „Zum grünen Drachen“ die Zwerge zu treffen. Der Hobbit rennt davon ohne zu packen. Jedes Mal, wenn er umdrehen will, um doch etwas mitzunehmen, wird er von Gandalf mit den Worten „Keine Zeit!“ (Buch S. 53 / Comic S. 19) davon abgehalten. Durch die Vogelperspektive erkennt man, dass der Abstand zwischen ihnen immer größer wird.

Bei einigen Szenen kommt der Leser etwas näher. Als ob man mit einem Schritt an das Geschehen näher heran treten würde. Bilbo, im Nachtwald und von den Zwergen getrennt, schläft ein. Als er aufwacht, ist eine Riesenspinne vor ihm. Etwas näher wird gezeigt, wie Bilbo sein Messer zwischen die Augen der Spinne rammt. Nach der Schlacht gegen die Spinnen amüsiert sich Balin am längsten über das Erlebnis des Hobbits und dem Ring. In der Vorlage schläft er schließlich ein und als alle schlafen schreckt Dwalin auf, um nach Thorin zu fragen. In der Adaption ist es beides mal Balin und Wenzel nutzt dies für einen Tiefensprung. Balin sitzt mit müden Augen und aufgestütztem Kopf während er unter „Guter alter Bilbo ... bo ...bo ... bo ...“ (Buch S. 265 / Comic S. 85) einzuschlafen scheint. Im nächsten Bild sieht man sein Gesicht ganz nah und hellwach mit der Frage, wo Thorin sei.

#### Parallelmontage:

Als Gollum bei dem Rätselraten verloren hat, fährt er zu seiner Insel zurück und lässt einen misstrauisch werdenden Hobbit am Ufer zurück. Er klettert auf seine Insel. Im folgenden Bild hört Bilbo, dass Gollum nicht findet, was er sucht. Gollum sucht weiter und Bilbo erklärt, dass er fort wolle und das Spiel gewonnen habe. So geht es hin und her und der Hobbit möchte wissen, was Gollum sucht und Gollum, was Bilbo in der Tasche hat.

#### Seitenaufteilung:

In den Nebelbergen sucht die Truppe vor dem Unwetter in einer Höhle nach Schutz. Dort träumt Bilbo, dass sich ein Loch im Boden auftun würde. Als er erwacht, ist es Realität. Bei der kurzen Sequenz des Traumes kippen die Bilder. Das einzige mal, dass Wenzel die Panels nicht gerade anordnete.

David Wenzel bietet dem Leser sehr viele besonders großformatige Bilder. Sehr viele welche seitengroß sind oder zumindest eine halbe Seite einnehmen. Insgesamt ist die Größe der Bilder den Geschehnissen angepasst. So ist dem „historischen“ Augenblick, als Gandalf und Bilbo das erste Mal zusammentreffen eine ganze Seite gewidmet oder auch der Angriff des Drachen Smaugs auf die Stadt. Als in den Nebelbergen die Orks die Schatzsucher verfolgen, ist das Bild so breit wie eine Seite und recht niedrig. Wie die engen, schmalen Tunnel und die dicht beieinander schleichenden Orks. Als die Zwerge am „Einsamen Berg“ ihr Lager an der geheimen Tür aufschlagen, gibt es ein seitenhohes, schmales Bild, um die Höhe zu verdeutlichen. Oben am Vorsprung sind die Zwerge, auf Grund der Entfernung, kaum zu erkennen. In der Mitte sieht man die Seile des Flaschenzuges und unten steht Bombur, der behauptet, dass die Seile ihn nicht tragen könnten („Zum Glück für ihn stimmte das nicht, wie ihr noch sehen werdet.“ (Comic S. 103).

Auf die Rahmen muss ein weiterer Blick geworfen werden. Bei manchen Bildern sind keine vorhanden. Doch auch wenn einer gezeichnet ist, muss sich der Zeichner nicht daran halten. Arme, Beine, Köpfe, etc. gehen über den Rand von Bildern hinaus, ebenso Sprechblasen und Textblöcke. Bei anderen Bildern kann der obere Rahmen gebogen sein. Daher ergibt sich der Eindruck ein altes, ehrwürdiges und wertvolles Buch in den Händen zu halten. Des Weiteren muss ein Rahmen nicht unbedingt ein einfacher schwarzer Strich sein. Viele Bilder haben Rahmen, welche dicker und farblich abgesetzt sind. Zusätzlich können sie Zierrat enthalten. Das Bild bei dem Gandalf mit Bilbo Beorn kennen lernen, hat einen breiten dunkelblauen Rahmen. Die einzelnen Ecken des Rahmens enden in Tierköpfen, zwischen denen Bärentatzen stehen. Den wahrscheinlich aufwendigsten Rahmen hat das Bild der Schlacht am Fuße des „Einsamen Berges“. Auf dem Bild selbst sieht man die Orks und die Menschen kämpfen und im Rahmen erhält der Leser einen Überblick über den gesamten Kampf. Auf vielen Seiten gibt es Panels, welche „aus dem Rahmen fallen“.

Eine weitere Technik Wenzels ist ein großes, zentrales Bild zu bieten und darauf kleinere Bilder, wie Momentaufnahmen der Handlung, anzuordnen. Eines der ersten



Beispiele dieser Art ist, als Bofur, Bifur und Bombur auf Thorin Eichenschild liegen. In dem Extrabild sieht man Thorins Gesicht und die „Begeisterung“ über die gesamte Situation. Als Bilbo im Nebelberg den Ring findet, kniet er auf dem Boden und betrachtet seinen Fund. Drei Panels sind über dieser Szene und drei darunter angeordnet. In den oberen wacht er aus seiner Betäubung auf und entdeckt den Ring, in den unteren stellt er unter anderem fest, dass sein Schwert, welches er im späteren Verlauf der Geschichte den Namen „Stachel“ gibt, eine Elbenklinge ist.

Thorins Erzählung über die vergangenen Ereignisse am „Einsamen Berg“ ist ein großes Panel zugeordnet. Darin stehen einzelne Bilder, deren Handlungen sich gegenseitig zu ergeben scheinen.

Hintergrund:

Selten wurde kein Hintergrund ausgearbeitet und stattdessen eine Farbfläche gewählt. Bei den Reisen kann der Leser die Landschaft Mittelirdes mitverfolgen und kennen lernen. Auch die Häuser wie das des Hobbits, Elronds oder Beorns bilden mit dazugehöriger Umgebung interessante Hintergründe.

## 12.5 Stellungnahme

Wer bisher die große Reise des kleinen Hobbits mit Namen Bilbo Beutlin zum Drachenberg noch nicht kennt, sollte dieses Versäumnis nachholen. Ob man hierzu den Comic oder das Buch wählt, beides ist lohnenswert. Mit diesem Werk hat man keinen Comic in den Händen, den man kurz durchlesen könnte, nicht nur wegen den 144 Seiten, sondern auch wegen der Textmenge. Der Text der deutschen Comicausgabe wurde von der in Deutschland üblichen Übersetzung von Walter Scherf übernommen. Durch die extreme Nähe an die Vorlage kann der Leser alle Stationen der phantasiereichen, spannenden und lustigen Reise mitverfolgen.

Auch wegen den Bildern nimmt man dieses Werk gern in die Hände. Manche Szenen und Bilder kann man sich auf Grund des feinen, detailreichen und sorgfältigen Zeichenstils immer wieder ansehen. Der Humor ist nicht vordergründig zu entdecken, dafür jedoch länger haltbar.

## **XI. Bibel**

Die Bibel ist für die meisten ein dickes, schwarzes Buch, mit verschnörkelter, aufgrund des Umfangs, kleiner Schrift. Was liegt also näher, sie als Comic etwas attraktiver und interessanter zu machen? Versuche gibt es seit den 1940er Jahren. Wenn man von den Kirchenfenstern und Wandmalereien absieht, welche erschaffen wurden, um den Analphabeten das Wort Gottes nahe zu bringen. In der Regel bemühte man sich die Bilder und den Text möglichst nah an der Vorlage anzugleichen, denn in Offenbarung 22,18 und 19 steht: „Wenn jemand zu diesen Dingen hinzufügt, so wird Gott ihm die Plagen hinzufügen, die in diesem Buch geschrieben sind; und wenn jemand von den Worten des Buches dieser Weissagung wegnimmt, so wird Gott seinen Teil wegnehmen von dem Baum des Lebens und aus der heiligen Stadt, von denen in diesem Buch geschrieben ist.“ Daraus ergaben sich in der Reihe „Bibel im Bild“ schöne Bilder, gleichmäßige Seitenaufteilungen und immer noch sehr viel Text. Für den Bibelcomic von Schulthe und Gerth wurde der Text bereits gekürzt, sonst hätte nie die gesamte Bibel mit Bildern in ein (großes) Buch gepasst. Hier sind es Aquarellbilder.

Es gibt auch Adaptionen, die sich der Vorlage ohne jeglichen Ernst nähern. So z.B. Walter Moers Version der Weihnachtsgeschichte („Es ist ein Arschloch, Maria!“) oder „Das Leben Jesu“ von Gerhard Haderer.

### **13. Jesus der Galiläer**

Meine Suche ging in der Richtung einen Comic zu finden, in dem die Bibel weder trocken noch textlastig dargestellt wird. Auch sollte die Vorlage nicht auf irgendeine Weise lächerlich gemacht werden.

#### **13.1 Vorlage**

Die Vorlage ist das Lukas Evangelium. Dieses wird gekennzeichnet durch die Offenbarung des „Welterlösers“, dem weder zeitliche noch räumliche Grenzen gesetzt sind.

Das Lukas der Verfasser ist, wird bisher nicht bestritten. Er war ein Mitarbeiter des Paulus, unter anderem begleitete er diesen bei der Überführung nach Rom, als sie Schiffbruch erlitten und war auch noch in Rom bei Paulus. Als Arzt hatte er eine wissenschaftliche Ausbildung genossen und gehörte zur gebildeten Klasse seiner Zeit. Des Weiteren war Lukas „Nichtjude“.

Das Besondere am Lukasevangelium ist, dass er kein Augenzeuge war, sondern alle Geschehnisse recherchierte. Er befragte Augenzeugen, unter anderem Jesu Mutter, und ihm standen wahrscheinlich ebenfalls schriftliche Aufzeichnungen zur Verfügung. Dadurch hielten bei ihm Begebenheiten Einzug, welche bei den anderen Evangelien nicht zu finden sind. Z.B. die Begegnung Jesu mit der Sünderin, der barmherzige Samariter, das Gleichnis vom verlorenen Schaf, Zachäus, das Trostwort an den Schächer am Kreuz und das Gespräch mit den Jüngern von Emmaus. Diese sind in diesem Comic ebenfalls zu finden.

## 13.2 Am Comic beteiligte Person

Derjenige, der die Vorlage ernst nimmt, sich gleichzeitig bemühte das Thema auf das Grundsätzliche zu reduzieren und dadurch auf einer einem Comic entsprechende Textmenge zu erreichen, ist Rüdiger Pfeffer. Sein Werk von 1993 besteht aus zwei Bänden.

## 13.3 Literarischer Vergleich

Wenn man die Titelseite des Comics nicht „sorgfältig“ liest, wird man über das Wort „Galiläer“ stolpern und „Gallier“ lesen. Im Comic ist natürlich kein (jedenfalls keiner, der mir ins Auge gesprungen wäre) Hinweis auf „Asterix“ zu finden, doch warum sollte man Jesus extra als „Galiläer“ bezeichnen, wenn nicht unterbewusst eine Assoziation geschaffen werden sollte?

Der Text ist weitgehend aus der „Bibel in heutigen Deutsch“ entnommen und den Umständen entsprechend (sehr) gekürzt worden.

Jeweils auf Seite zwei, vor dem Beginn der eigentlichen Geschichte findet sich in jedem Band eine Auflistung der dem Evangelium entnommenen Ereignisse mit den Stellenangaben. Wer sich dafür interessiert, wird feststellen, dass einige vertauscht wurden. Das spricht jedoch nicht gegen den Comic, da die Bibel eines der wenigen Bücher ist, dass man nicht von vorne nach hinten lesen muss.



Bereits auf der ersten Seite erfüllt der Comic nicht die Erwartung sich im ersten Jahrhundert unserer Zeitrechnung zu befinden. Lukas sitzt an einer Schreibmaschine, hinter ihm ist ein Sonnenschirm zu sehen und neben ihm dudelt ein Radio. Die Geschichte ist in die heutige Zeit verlegt worden. Vielleicht mit dem Anspruch, dass sie heute so aktuell ist wie vor 2000 Jahren (Abbildung: Bd. 1, S. 3, Panel Nr. 3).

Wie im Evangelium auch, beginnt Lukas mit der Ansprache an Theophilus, in denen er die Gründe seines Schreibens darlegt. Bevor er mit der eigentlichen Erzählung beginnt wird er von seinem Hund Goliat unterbrochen, der mit Lukas Ball spielen will. Goliat ist der „Running-Gag“ dieser Alben. Er ist in der Rahmenhandlung, in der Lukas erzählt immer zu sehen und fordert ab und zu sein Recht auf Beachtung und Futter ein.

In den beiden Alben wurden insgesamt 47 Begebenheiten des Lukasevangeliums adaptiert. Es dürfte nicht viel Sinn haben bei jeder Geschichte einzeln herauszuarbeiten, inwieweit diese adaptiert wurde, oder was genau einer Kürzung zum Opfer fiel. Auf den Zeitrahmen wird nur bedingt Wert gelegt, das Grundgeschehen ist unverändert übernommen worden und Sprache, sowie Umfeld wurden (wie bereits in einem vorde- ren Abschnitt beschrieben) in die heutige Zeit verlegt.

## 13.4 Visuelle Umsetzung

### Stil:

Die Malweise Rüdiger Pfeffers gehört zu denen, durch die man den Eindruck gewinnt, das könnte jeder malen. Dieser Eindruck reicht so lange, bis man es versucht und es nicht einmal annähernd gelingt. Die Gesichter von Pfeffers Figuren bestehen aus einigen wenigen (man ist gewillt zu schreiben „einfachen“) Strichen. Das einzige, das alle gleich haben, sind die „Knopfloch-Augen“ (nicht rund, sondern hochkant) und die kleinen, seitlich angebrachten runden Ohren. Viele Figuren haben eine Knollennase. Ebenso, mit diesen wenigen Filzstift-Strichen, sind die Körper gemalt. Koloriert sind alle Bilder mit Aquarellfarben, die auch mal (gewollt) ineinander fließen.

Die Grundfarben sind der Landschaft und Situationen angemessen. In der Wüste strahlt die Sonne grellgelb und daher erscheinen die Farben der Protagonisten bzw. deren Kleidung anders als bei einem stürmischen, grauen Tag am Meer.

### Personen:

Alle Protagonisten haben etwas Typisches an sich, aber es wird hier nur eine Auswahl der Prägnantesten vorgestellt.

Maria trägt einen roten Rock, was man als einen Hinweis an die unbefleckte Empfängnis sehen kann. Als einzig sündloser Mensch auf dieser Erde trägt Jesus natürlich weiß, mit einer roten Schärpe als Hinweis auf die Kreuzigung. Ein weiterer farblicher Hinweis bietet das Kleid der Sünderin, welche mit ihren Tränen die Füße von Jesus wusch, es ist grün wie die Hoffnung. Engel werden als menschliche Männer mit (ziemlich kleinen) Flügeln dargestellt. Besonders rau sieht Johannes der Täufer aus, der in der Bibel seinen Zuhörern Wörter wie „Otternbrut“ (Lukas 3,7) an den Kopf wirft (Abbildung: Bd. 1, S. 18, Ausschnitt aus Panel Nr. 1). Er trägt ein braunes Gewand, das Kamelhaar sein könnte, einen ungepflegten Bart und macht meist ein grimmiges Gesicht. Eine andere „grimmige“ Person ist einer der Soldaten, die Jesu gefangen nehmen. Er scheint aus einem Hollywoodfilm entstiegen zu sein. Helm, mit offenem Kinnriemen, Drei-Tage-Bart und Zigarettenstummel im Mundwinkel.



Besonders interessant ist die Darstellung des Teufels. Er ist keine Schreckgestalt mit Hörner, Hufen oder Pelz. Pfeffer griff auf die Figur zurück, welche in vielen Geschichten und in der Werbung erscheint. Es ist eine Personifizierung des Schwarzmarkthändlers, welcher an einer Ecke auftaucht und immer etwas für einen extra ausgesuchtes mit heiserer Stimme verkaufen will, ohne, dass jemand anderes davon wissen darf. Angetan mit rotem Hut und ebenso rotem hochgeschlagenem Kragen des Trenchcoats ist kein Gesicht, sondern nur ein schwarzes Dreieck zu erkennen. Er ist halb so groß wie alle anderen Figuren.

Pfeffer ist es gelungen, jeden der zwölf Jünger individuell darzustellen. So hat z.B. Petrus ein rechtsovales Gesicht, einen Fisch auf dem Pullover und einen Ohrring. Judas hat ein langes Gesicht, er trägt Fliege, Anzug und Mittelscheitel.

Hintergrundfarben:

Pfeffer hat die Farben des Hintergrunds oft derart gewählt, dass es die eigentliche Geschichte verdeutlicht. Das auffälligste Beispiel ist, dass jedes mal, wenn der Teufel ins Spiel kommt, die Bilder rot durchflutet sind. Auch als Judas nach dem Verrat auf dem Ölberg steht, ist der Teufel neben ihm und beide sind von einem roten Lichtschein umgeben. Schwarzweiß wird die Geschichte des „Barmherzigen Samariters“ erzählt. Nur ein Panel hat in diesem Gleichnis eine andere Farbe. Der Leser sieht den Reisenden (bei Pfeffer wahrscheinlich ein Vertreter) aufschreien und das nächste Bild ist rot eingefärbt (Abbildungen: Bd. 2, S. 8, Panels Nr. 2 bis 4). Dann sieht man einen Körper



(bzw. die Füße, der Rest ist außerhalb des Bildes) auf dem Boden liegen. Diese Idee mit dem eingefärbten Bild ist natürlich alles andere als neu. Bereits Hitchcock verwendete es in seinem Schwarzweißfilm „Ich kämpfe um Dich“<sup>29</sup>, als sich der Mörder am Ende erschießt und sich die Leinwand mit einem Schlag rot färbt, um die Zuschauer zu scho-

cken. Seitdem haben es viele kopiert, aber auch in dieser hier erfüllt es seinen Zweck. Einen ähnlichen Trick wendet er nochmals bei der Kreuzigung an. Nachdem Jesus gestorben war, ist ein absolut schwarzes Panel als Beweis, dass es im ganzen Land dunkel wurde. Statt dem zerrissenen Vorhang im Tempel mahlte Pfeffer zwei seiten-große Bilder, welche durch ein, nach unten zeigendes, Dreieck getrennt sind.

„Zeichen des 20. Jahrhunderts“:

Es gibt nicht nur Strom, sondern die Charaktere nutzen ihn mit modernen Geräten. Zwar schreibt Lukas noch auf einer Schreibmaschine, aber im Tempel steht bereits ein Computer auf dem Boden. Man stößt ebenfalls auf Radios und Maria sieht im Fernsehen ein Fußballspiel (Italien<sup>30</sup> gegen Israel), bevor der Engel Gabriel aus diesem steigt (Abbildung: Bd. 1, S. 7, Ausschnitt aus Panel Nr. 1). Josef hat bereits einen elektrischen Bohrer, Lukas einen Kühlschrank, einen Wecker, eine Dusche und einen Wasserkessel. An Fahrzeugen gibt es neben Eseln, Pferden, Ka-



<sup>29</sup> „Spellbound“

<sup>30</sup> Hinweis darauf, dass Israel von Rom besetzt war.

melen und einem Elefanten auch Autos und Omnibusse. Maria und Josef fahren mit einem Motorroller nach Bethlehem. Auch die Mode ist dementsprechend. Maria trägt ein Handtäschchen es gibt Hosen, Hüte, Fliegen, Krawatten, Jakobus hat eine Schildkappe und Herodes trägt Orden. Des Weiteren gibt es Pistolen, Golf, das Finanzamt, Goliat spielt mit einem Tennisball, Swimmingpools (Herodes hat einen, wie bei „Jesus Christ Superstar“), Brillen, Fotografien...

Einstellungen:

Ein Charakteristikum der Alben ist, das Pfeffer oft seinen Akteuren durch die Bildränder etwas abschneidet. Es ist, wie bei den eigenen Fotografien, normal, dass die Beine fehlen können (die sieht man ja nicht, wenn man auf jemanden zugeht), doch hier fehlen auch mehrmals Teile von den Köpfen. Oder es sind im Bildausschnitt „nur“ die Beine zu sehen. Auch seitlich ist immer wieder ein Teil abgeschnitten.

Es wurden gern Nah- und Großeinstellungen von Pfeffer gewählt. Einmal für einzelne Personen, um deren Gesichtsausdruck darzustellen. Einige Beispiele wären der über die „Räuberhöhle“ (Lukas 19,46 / Comic Bd. 2, S. 23) wütende Jesus, der Zolleinnehmer Levi, wenn er über die Worte Jesu nachdenkt, der versuchte Judas (mit roten Augen), die Reaktion der Jünger, als sie erfahren, dass Jesus verraten wurde, die „Menge“, welche „Kreuzige Ihn!!“ (Lukas 23,21 / Comic Bd. 2, S. 35-36) fordert und den Jesu verleugnenden Simon Petrus. In einem seitenhohen, nahezu schwarzem Bild ist der sterbende Jesus unten Rechts zu erkennen. Sogar das allerletzte Panel des Comics ist eine Naheinstellung; ein Bild des Simon Petrus, der strahlend bestätigt, den auferstandenen Jesus gesehen zu haben.

Ein Kniff, auf den Pfeffer zurück greift, ist nicht für jeden Kopf ein Einzelbild zu neh-



men, sondern ein breites Bild mit einer Reihe an Köpfen (Abbildung, Bd. 1, S. 26, Ausschnitt aus Panel Nr. 3). So z.B. die um Jesus trauernde Menge, die Zuhörer von Johannes, die Zuhörer am See Genezareth und die Jünger nach der Stillung des Sturmes (einmal grün und einmal hautfarben).

Es gibt Großaufnahmen von Gesichtern ohne Sprechblasen, welche entweder den Gesichtsausdruck näher zeigen, wie bei dem in der Wüste schwitzenden Jesus oder sich die Figuren „gegenseitig“ in die Augen sehen (Schuss-Gegenschuss-Technik).

Mit diesen Einstellungen kann man auch einer Entscheidung folgen. Als der reiche Mann erfährt, dass er nur dann das „ewige Leben“ (Comic Bd. 2, S. 17) bekommen kann, wenn er alles verkauft, das er besitzt und mit Jesus geht, sieht man seinen Blick schweifen. Er sieht die Golftasche, sein Haus, seine Tiere, das glänzende Auto, sein Schwimmbad, Geld und Getränke. Bei diesem Besitztum gibt es bestimmt viele, denen die Entscheidung ebenso schwer fallen würde wie diesem Mann.

Eine Tätigkeit, die in Naheinstellung gezeigt wird, ist die Fußwaschung der Sünderin. Das mit den Haaren abtrocknen, die Füße küssen und mit (teurem) Salböl einreiben.

Eine der grausigsten Vorstellungen bei der Kreuzigung sind die Nägel, welche durch Hände und Füße geschlagen werden. Dieses Detail wird dem Leser bei Rüdiger Pfeffer nicht vor enthalten.

In einer Folge von vier Nahaufnahmen wird die Kindheit Jesu abgehandelt. Erst als Baby mit Milchflasche und Spielzeugauto, dann mit Mütze und Hockeyschläger im Schnee, mit Radio und Baseballkappe und zuletzt mit Geburtstagstorte an seinem zwölften Geburtstag.

Die meisten Detailaufnahmen gibt es von Gesichtern. Ganz nah an den Gesichtern erkennt man oft nur noch die Augen, Nase und einen Teil der Haare. Zu einem großen Teil ist der Zweck, die Sprechblase so groß darstellen zu können, dass sie nahezu die Höhe des Panels einnimmt und der Blick des Lesers nicht daran umhin kommt, diese ebenfalls zu lesen. Ob es die Zusage Marias ist, ganz für Gott da zu sein, der Teufel der „droht“, wieder zu kommen oder wichtige Aussagen von Jesus.



Das Gegenteil ist bei der „Speisung der Fünftausend“ zu finden, hier nimmt zwar das „Guten Appetit“ (Comic Bd. 1, S. 47) nahezu das gesamte Bild ein, doch nicht mit einer Detailaufnahme, sondern, hier ist es eine Totale, alle Menschen sind derart entfernt vom Betrachter, dass Einzelheiten kaum mehr zu erkennen sind.

Die Totale werden vorrangig dafür genutzt, das Umfeld der Figuren vorzuführen. Bereits die ersten beiden Bilder, Lukas Haus scheint mitten in der Einöde zu sein und man sieht in was für einer Umgebung er auf seiner Schreibmaschine schreibt. Bei den „Jüngern im Sturm“, ist das nicht anders. Doch hier zeigt die Totale nicht nur das Umfeld, bestehend aus Wellenbergen, sondern auch deren Dimension gegenüber den sich darin befindenden Menschen. Das Schiff wird hoch und nieder geschleudert, (Abbildung: Bd. 1, S. 42, Panel Nr. 2) wie es in dem Spruch heißt: „Ein Spielball der Wellen“ und man benötigt nicht unbedingt die „seekrankgrünen“ Gesichter der Jünger, um zu wissen, dass es ihnen schlecht geht.

Perspektive:

Pfeffer nutzt die Vogel- und Froschperspektive, um zwei Dinge gegenüber zu stellen. Vor der „Stillung des Sturmes“, während dem Unwetter werden die Jünger, leicht in

Untersicht gezeigt. Im Gegensatz dazu wirft man auf Jesus den Blick von oben. Ähnlich ist das Prinzip, wenn Jesus bei Pilatus ist. Das erste mal wird Jesus unter Pilatus Balkon geführt, und der Leser sieht gemeinsam mit dem Statthalter auf ihn herab. Das zweite mal steht Jesus mit auf dem Balkon und man sieht zu ihm herauf.

Weitere Beispiele für Vogelperspektiven sind, wenn Jesus und sein Versucher über die Erde fliegen (der Leser sieht die Freiheitsstatue, den Kreml, einen Kran, einen Leuchtturm, Schiffe und auch die Pyramiden). Der Leser sieht auf den auf dem Boden liegenden Jesus (Abbildung: Bd. 2, S. 38, Ausschnitt aus Panel Nr. 2) und dann, die Gesichter, welche zum Gekreuzigten herauf schauen.



#### Sprechblasen:

Die übliche Sprechblasenform dieser Alben ist das Rechteck. „Goliat“ bellt immer in runden Blasen. Die runden werden auch genutzt, wenn sich Frage-, Ausrufezeichen oder sonstige visuellen Metaphern darin befinden. Auch Gedankenblasen sind rund, die Verbindung zwischen denen und der denkenden Person sind weiße Kreise. Die Engel und Gott sprechen in „Wölkchen“. „Rufblasen“ sind zwar noch rechteckig, deren Umrandung besteht jedoch aus vereinzelt flachen Zacken. Das entspricht Ausrufen oder Schimpfen, z.B. wenn Josef im Hotel wütend ein Zimmer fordert. Die „frostige“ Antwort des Portiers ist durch an der Sprechblase hängenden Eiszapfen unterstrichen. Die Blasen, die von Schluchzen erfüllt sind, sind eine Mischung aus den ovalen und den Blasen der Engel. Ähnlich wie die „Ruf-“ oder „Schimpfblasen“, sind Sprechblasen, bei denen die Sprecher mit Angst erfüllt sind. Die Zacken stehen enger beieinander. Eine besondere Umrandung erhält die Sprechblase von Simon Petrus auf dem letzten Bild des Comics. Sie ist rechteckig, aber der Rand besteht aus weichen halbrunden Linien, wie die der Engel. Er ist auf dem Weg in eine andere Welt.

#### Lautmalerei:

Es ist viel Lautmalerei zu entdecken. Wenn Lukas auf der Schreibmaschine tippt ist dieses in Form von vielen schwebenden, großen, weißen, schwarz umrandeten „TIP“s





(z.B. Comic Bd. 1, S. 3) zu „hören“. Der Fernseher schaltet sich mit einem weißen „CLICK“ ein und der Bohrer macht „RRRRRRRR“ (beides: Comic Bd. 1, S. 5). Alles Geräusche, wie man sie erst aus dem zwanzigsten Jahrhundert kennt.

Neben der Möglichkeit, die „Laute“ ins Bild neben die Geräuschkulisse zu stellen, kann bei Pfeffer eine Onomatopöie auch ein Bild sein. Wenn Maria und Josef mit ihrem Motorroller losdüsen, besteht der Inhalt des Panels mehr aus einem roten „VVROOAA!!“ (Comic Bd. 1, S.10) als aus zwei Personen auf einem Gefährt (Abbildung: Bd. 1, S. 10, Panel Nr. 4). Oder als beim Fischzug vor lauter Fischen das Boot kentert, nimmt das „FLATSCH“ (Comic Bd. 1, S. 27) mehr Platz ein als Boot, Netz und Ruder.

#### Visuelle Metaphern:

Alles Erstaunen und aufkommende Fragen werden durch rote Frage- oder Ausrufezeichen in runden Sprechblasen dargestellt. Auch alle anderen Metaphern, wie das beim Schnarchen Durchsägen von Holz, oder „Liebesherzen“ werden in diese „Sprechblase“ gesetzt.

An mancher Stelle werden auch die Gedanken als Bilder gezeigt. Zum Beispiel, wenn Jesus an der Wüste an Essen, bestehend aus einem gekühlten Getränk mit Strohalm und einem Hamburger, denkt. Was bei den Gedanken des Teufels zu sehen ist, als die Versuchungen missglücken, könnte man als kurios bezeichnen. Eine Schlange, Kakerlake, Messer, Schlange, ein Regenwurm mit Heiligenschein und als sich verabschiedet eine Bombe mit brennender Zündschnur. Mit der „Explosion“ dieser Bombe, ist auch der Teufel verschwunden. Wenn gar nichts gedacht wird, kann man auch einmal ratternde, ineinander greifende Zahnräder sehen.

#### Seitenaufteilung / Leserichtung:

Die Leserichtung ist größtenteils von Links nach Rechts. Doch die Aufteilung der Seiten fällt sehr unterschiedlich aus. Pfeffer scheint die Größe der Panels der jeweiligen Situation angepasst zu haben, ohne auf Vorgaben achten zu müssen. Wegen ihrer Bedeutung nehmen z.B. der Tempel von Jerusalem und Herodes die gesamte linke Seite eines Blattes ein. Während die nach Jerusalem zurück rennenden Emmaus-Jünger nur einen schmalen, zwei Zentimeter hohen Streifen zur Verfügung haben, auf dem sie nur ganz klein in der Ferne zu sehen sind. Doch die lange Strecke, die sie zurücklegten wird deutlich.

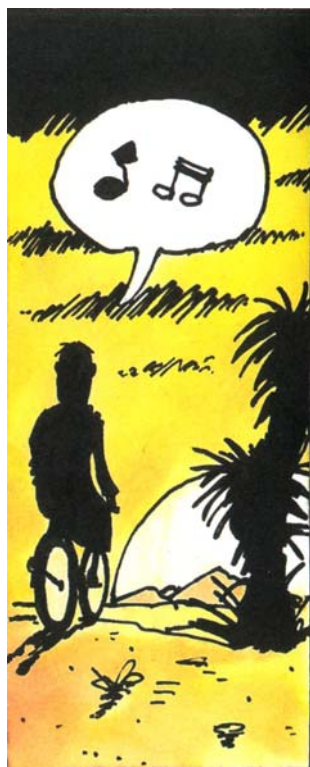
Um größere Bilder zu erfassen, benötigt man mehr Zeit, als für kleinere. Zweimal, gibt es eine Reihe ca. briefmarkengroßer Panels. Beim ersten mal erhält man einen Überblick über Jesus in der Wüste. Es ist heiß, die Sonne glüht dermaßen, dass man sie doppelt sieht,... Das zweite ist, als sich der Reiche überlegt, ob er sich von seinen Gütern trennen kann und auf alles einen kurzen Blick wirft.

Manche der „großen“ Panels könnte man „Panoramabilder“ bezeichnen. Da wäre zum Beispiel Jerusalem, Festbankette, das Meer oder Jesu Einzug in Jerusalem. Als die Jünger mit Jesus während dem Sturm auf dem Meer sind, werden große Panels benötigt, um die Größe der Wellen im Gegensatz zum, gerade noch sichtbaren, Boot

darzustellen. Oft wird die Bedeutsamkeit der dargestellten Ereignisse unterstrichen, wie bei der Taufe Jesu.

Der Tod am Kreuz besteht aus sechs, auf zwei Seiten verteilte, seitenhohen Panels. Während der Kreuzigung, werden die Bilder um ca. fünf bis 25° gedreht und, teilweise überlappend, aufeinander geschoben. Zu dieser Stunde war auf der Welt schließlich alles durcheinander. Ein Bild scheint in der Mitte auseinander geschnitten zu sein. Auf der selben Höhe ist auf dem linken Bild ist rechts eine Gesichtshälfte von Jesus und auf dem rechten Panel die zweite Gesichtshälfte von ihm auf der linken Seite. Außen in den Bildern sieht man je einen der Schächer neben ihn.

Ein netter Einfall ist, wenn Pfeffer Jesus das Gleichnis mit dem Sauerteig bei Maria und Marta erzählen



lässt. Denn bei seinen Worten „...und er macht den ganzen Teig sauer.“ (Comic Bd. 2, S. 12) sieht der Leser Marta, wie sie bereits stinksauer ist. Diese Geschichte ist in mehrere kleine Einzelbilder geteilt, bei denen sich



der Leser durch Identifikation ebenso anstrengt wie Marta, welche auf dem einem Panel die Suppe noch würzt und beim nächsten schon serviert (Abbildung: Bd. 2, S. 12, Ausschnitt aus Panel Nr. 9).

Meist werden die Begebenheiten durch Rückblenden zum erzählenden Lukas miteinander verbunden, der jedes Mal eine nette Ein- oder Weiterleitung von sich gibt. Aber es gibt auch andere Szenenübergänge, wie z.B. wenn Jesus wie Lucky Luke, in den Sonnenuntergang, zwar nicht reitet, jedoch mit dem Fahrrad fährt (Abbildung: Bd. 1, S. 20, Panel Nr. 4).

Der erste Band endet damit, dass Lukas zu Bett geht und verspricht, am nächsten Tag weiter zu berichten. Beim allerletzten Bild ist das Licht bereits gelöscht und man sieht Goliat, der mit seinem Ball spielen möchte, jedoch Lukas nicht. Ob das der Cliffhanger ist, der einen nötigt unbedingt das Folgeband zu kaufen, bevor man vor Neugier platzen muss? Eigentlich nicht, entweder man hat während dem Lesen bereits Lust auf die Fortsetzung bekommen, oder man lässt es mit einem Band genügen.

### 13.5 Stellungnahme

Es wurden zwar nicht alle Ereignisse des Lukasevangeliums umgesetzt, aber an denen, die den Weg in die Alben fanden, wurde nichts Gravierendes gekürzt. Natürlich wird es Menschen geben, die sagen, dass man die Ereignisse der Bibel nicht in die Gegenwart verlegen darf, oder man sich kein Abbild von Jesus machen soll. Doch erkennt man in diesen beiden Comic-Alben, dass an diesen Begebenheiten Menschen

beteiligt waren. Lukas sieht nach dem Aufstehen genauso verknittert aus, wie jeder andere Mensch. Der Leser entdeckt bei den Figuren Angst, Zorn, Liebe, Wut und alle anderen Gefühle.

Was beim Lesen Freude macht, ist, dass es auf jeder Seite etwas zum Entdecken und Schmunzeln gibt. Gerade die bereits erwähnte Menschlichkeit, kleine Gags (vor allem, die Dinge des 20. Jahrhunderts) und Nebenhandlungen im Hintergrund. Das man immer wieder etwas Neues entdecken kann, liegt auch an der etwas unübersichtlichen Seitenaufteilung, aber in diesem Zusammenhang, kann man dies positiv werten. Was stört ist der Hund „Goliath“, seiner Aufgabe als „Running-Gag“ wird er nicht gerecht, man weiß nie so recht, was er gerade für eine Funktion erfüllen soll und besonders lustig ist er ebenfalls nicht.

Das erfrischende an diesen Comics ist, dass die Bilder nicht den verstaubten Bildern entspricht, die man sonst von diesen Ereignissen hat. Auch gut ist, dass der Text auf das Wesentliche gekürzt ist, damit man mehr Freude an den Bildern und sich nicht erst durch kleine, eng beschriebene Textblöcke durcharbeiten muss.

Sobald die dargestellte Zeit Vergangenheit sein wird, wird die Aktualität dieses Comics nicht mehr gegeben sein.

## XII. Anthologien

Das griechische Wort „Anthologie“ bedeutet „Blumenwiese“. Im Bezug auf Comics ist eine ausgewählte Sammlung an einzelnen Comics innerhalb eines Bandes gemeint, sowie mehrere Künstler, welche Vorlagen unter den selben Vorzeichen adaptierten.

### 14. *Hard Looks*

Da sich Andrew Vachss für eine wichtige Sache einsetzt, siehe Kapitel 14.1, und er auf Adaptionen seiner Werke sehr viel Wert legt, um damit Menschen zu erreichen, soll das in dieser Arbeit berücksichtigt werden.

#### 14.1 Vorlage

Es gibt kein Buch namens „Hard Looks“, denn „Hard Looks“ ist eine Sammlung von zehn Kurzgeschichten Andrew Vachss, welche unter anderem in verschiedenen Magazinen, z.B. Ellery Queen's Mystery Magazine und Cemetery Dance, erschienen sind. Einige dieser Kurzgeschichten (1, 5, 6 und 8) sind inzwischen in dem Buch „Kreuzfeuer Stories“<sup>31</sup> erschienen.

1944 wurde Andrew Vachss in New York geboren. Inzwischen arbeitet er als Anwalt in New York und die meisten seiner Klientel sind Kinder und Jugendliche. Jedoch war er unter anderem auch Bundesermittler für Geschlechtskrankheiten, Sozialarbeiter im Departement of Welfare von New York City, er leitete in Chicago ein Zentrum für Obdachlose und in Massachusetts ein Hochsicherheitsgefängnis für gewalttätige Jugendliche. Aus diesen Erfahrungen entstehen die Geschichten und facettenreiche Personen seiner Geschichten. In einem Interview für „The Bird“ äußert er: „Wenn ich einen Wunsch frei hätte, dann den, dass die Bücher nur Erfindungen wären.“<sup>32</sup>

Bekannt wurde er mit Kriminalromanen mit dem Detektiv „Burke“ und es erschienen Kurzgeschichten. Unter anderem schrieb er auch einen „Batman-Roman“, der ebenfalls als Comic<sup>33</sup> erschien (auf deutsch nicht mehr aufgelegt), der von Kindersexringen in Thailand handelt. Als Motivation für sein Schreiben erklärt er im selben Interview: „... mein Anliegen ist es, direkt in den Horror einzugreifen — nicht etwa kleine Bücher darüber zu schreiben. Die Bücher sind eine organische Verlängerung dessen, was ich tue, nicht ein Ausgleich dafür, dass ich nicht dazu in der Lage wäre, es zu tun.“<sup>34</sup> Begonnen hatte er mit wissenschaftlichen Abhandlungen, aber als er erkannte, dass hiervon nur die Menschen erreicht werden, welche sich ohnehin mit diesen Themen beschäftigen, packte er die Problematik in Geschichten, welche mittlerweile in 16 Sprachen übersetzt

---

<sup>31</sup> „Born Bad, stories“

<sup>32</sup> „... if I had one wish it would be that the books were fiction.“

<sup>33</sup> „Batman - Das Geschäft mit dem Bösen.“

<sup>34</sup> „...my outlet is to directly intervene in the horrors. Not to write little books about them. The books are an organic extension of what I do, not a catharsis for not being able to do it.“

wurden. Um ein weiteres Publikum zu erreichen, war der nächste Schritt seine Geschichten in Comics zu verpacken.

Seine Bücher wurden in 15 Sprachen übersetzt und „Replay“ diente als Vorlage für ein Theaterstück. Politische Veränderungen in Amerika auf Grund seines Wirkens sind ein Kinderschutzgesetz von 1994, das erlaubt, wegen Kindesmissbrauchs Verurteilte landesweit zu registrieren. Dadurch werden sie für Kinder- und Jugendarbeit gesperrt. 1989 erhielt er den „Deutschen Krimipreis“. Doch Vachss macht sich mit seiner Arbeit nicht nur beliebt. Seine Privatwohnung ist unbekannt, da er bereits mehrere Morddrohungen erhalten hat und mehrmals tätlich angegriffen wurde.

## 14.2 Die Geschichten und ihre Umsetzung

### 14.2.1 „Krüppel“

Ein Mann denkt an seinen eben hinter sich gebrachten Auftrag zurück. Die Bilder dieses Auftrags wechseln mit seiner Zugfahrt. Ein in einem Rollstuhl sitzender, überintelligenter Mann kreierte Computerspiele pädophilen und vielleicht noch schlimmeren Inhalts. Er wurde vom Erzähler erschossen. „Um manch einen Kopf ist es nicht sonderlich schade.“ (Comic S. 11).

Dass der Mord bereits begangen wurde, ist die Sichtweise Pratts. Er nutzt dies, um dem Leser nicht die Tat an sich, sondern die „normale“ Welt darum zu zeigen. Und, dass Menschen im Rollstuhl ebenso besser und schlechter sein können als jeder andere.

Die Schwarzweiß-Kontraste sind ausgeprägt. Durch unruhige Tuschestriche werden expressionistische, düstere Bilder geschaffen.

Der Beginn ist eine Totale, die einzige Totale der Geschichte. In Frontalaufnahme wird ein mehrstöckiges Haus gezeigt und „Pfff Pfff“ (z.B. Comic S. 5) deutet die Schüsse mit Schalldämpfer an. Der Leser sieht einen Mann dieses Haus verlassen, um schließlich in einem großen Bild, halb im Schatten versteckt, vorgestellt zu werden. In amerikanischer Einstellung hat er die Hände in seinen Taschen gesteckt und den Titel der Erzählung im Rücken. In einer Halbtotalen geht er, mit dem Rücken zum Leser, in der U-Bahn zum Gleis. Im Gegenschuss wird ein Jungen im Matrosenanzug mit einem großen Lutscher in der Hand gezeigt, das Kind aus dem Computerspiel. Es ist eine amerikanische Einstellung.





Der Erzähler sitzt in einer Halbtotale im Zug. Dieses Bild überlappt sich mit zwei anderen, zum Beweis, dass er in Gedanken noch bei dem Mann ist, den er töten musste. Sein Blick geht nach rechts unten und der Blick des Mannes auf dem Computerbildschirm ebenso. Auf diese Weise lernt der Leser den als „Krüppel“ bezeichneten Menschen kennen. In Nah-einstellung sieht er beiden „ins Gesicht“ seinem Computerwesen und dem Mann im Zug. Der Hintergrund bei dem Mann im Rollstuhl ist grundsätzlich schwarz und bildet dadurch immer einen Gegensatz zum hellen Mantel des Erzählers und auch den hellen Wänden des Zuges. Allgemein wurde die Naheinstellung überwiegend gewählt. Als dieser auf seine Grundrechte pocht, kommt er dem Leser in einer Großaufnahme näher und die schwarzen

und weißen Falten seines Oberteils, das abgehärmte Gesicht lassen an ein Skelett, den Tod denken. Und als er feststellt, dass man seinen Computer, jedoch nicht sein Gehirn stehlen kann, flackert weißes Licht um ihn auf, als ob er auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden würde (Abbildung: S. 10, Panel Nr. 2). Er der Märtyrer. Währenddessen im dem nächsten Panel die Einstellung derart gewählt wurde, dass er der Täter, hinter den Speichen des Rollstuhls eingekerkert zu sein scheint (Abbildung: S. 10, Panel Nr. 3). Opfer und Schuldiger sind nicht klar erkennbar.

Hände schrauben in Großaufnahme den Schalldämpfer auf. Dann sieht man erneut die Totale des Hauses und die Schüsse. Man sieht dieselben Hände etwas in einer Manteltasche suchen, um schließlich dem Saxophonspieler im Rollstuhl eine Spende zu geben.

Der Unterschied zwischen Schwarz und Weiß und Hell und Dunkel wird durch die Textblöcke und wenigen Sprechblasen unterstützt. Textblöcke sind weiße Schrift auf schwarzen Grund und die Sprechblasen normal, schwarz auf weiß.

George Pratt wurde 1960 in Beaumont, Texas, geboren. Seine Werke wurden unter anderem im „Houston Museum of Fine Art“ ausgestellt. Außerdem einer Einzelausstellung im „Nave Museum of Fine Art“ in Victoria, Texas. Sein erste Geschichte „Enemy Ace : War Idyll“ wurde in acht Sprachen übersetzt. Das Buch wurde für den „Eisner“- und „Harvey-Award“ nominiert als beste „Graphic Novel“. Auch im Ausland gab es viele Preise für dieses Werk. Gegenwärtig lebt er in Chapel Hill, North Carolina mit seiner Frau, Meredith. Sie ist Kinderbuch-Illustratorin und gemeinsam haben sie einen Sohn.

### 14.2.2 „Weißer Alligator“

In einem Zoo werden nachts Tiere gequält. Da die eingestellten Wachleute dies nicht unterbinden können, greift eine Wärterin zu anderen Maßnahmen. Sie beauftragt einen Mann ihr zu helfen. Nachdem er den Boden mit einer Flüssigkeit eingesprüht hat, spürt er den Täter auf. Als dieser flüchtet, rutscht er auf der vorher erstellten Lache aus. Er stürzt in das Eisbärgehege zu der aggressiven Bärenmutter. „Vielleicht hat er geschrieen...“ (Comic S. 19).

Bei den Schwarzweiß-Kontrasten werden weiße Flächen den Vorzug gegeben. Der Strich der Federzeichnung ist ruhig, fein und klar. Mehrmals wird Grau als dritte Farbe verwendet. Vor allem Nachts, um die Dunkelheit zu verdeutlichen.

Als die Tierpflegerin dem Helfer von dem Leben der jungen Alligatoren in der Natur erzählt, werden Aufnahmen aus deren Lebensraum gezeigt. Es sind Darstellungen von Gefressen und Gefressen werden. In Totalen wird das Gelände des Zoos vorgestellt und aus der Vogelperspektive das Eisbärgehege. Für die Darstellungen der Tierquälereien wurde die Halbtotale gewählt. Man kann die Tiere und das Ausmaß ihrer Verletzungen erkennen. Bei den Gesprächen zwischen der Wärterin und ihm werden sie des öfteren in Nahaufnahmen gezeigt. Die Pflegerin ist auf ihre Art verzweifelt, daher hat sie sich zu diesem Schritt der Selbstjustiz entschlossen und er unbewegt.



Der Helfer scheint ebenso „weiß“ wie die weißen Alligatoren, welche ausgewachsen gefährlicher sind als ihre normalen Artgenossen (Abbildung: S. 15, Panel Nr. 6). Als er nachts auf den Tierschänder wartet, lauert er ihm wie ein Panther auf. „Drei Nächte vergingen ...“ (Comic S. 17) dementsprechend wurden drei Panels gewählt. Auf dem vierten, sieht man den Täter von weitem.

Als er in Naheinstellung den Tierquäler von hinten mit der Waffe bedroht, wollte dieser seine Armbrust gerade auf eine Herde Rotwild richten. Das in Großaufnahme gezeigte Gesicht des Überführten zeigt trotz Maske Angst. Die Flucht erfolgt in Halbtotale. Der ganze körperliche Einsatz ist ersichtlich und man sieht die (den Leser warnende) Pfütze auf dem Boden. Verdutzt, entsetzt, verängstigt sieht der Leser den nassen Täter in Naheinstellung aus dem Wasser strecken, während sich die Bärenmutter nähert. Der „weiße Alligator“ geht in einer Halbtotale davon, wie ein unbeteiligter Zoobesucher.

Für das laute „Nein!“ (Comic S. 19) mit dem sich der Täter entziehen will, wurden die Ränder der Sprechblase und die Schrift dicker gezeichnet.

Die Erzählung wurde von James Colbert adaptiert. Er hat an der „Louisiana State University“ den „Bachelor of Arts“ in Englischem Schreiben erworben. Unter anderem

schrieb er „All I Have is Blue“, „Skinny Man“, „No Special Hurry“, „Houghton Mifflin“ und „God Bless the Child“.

Skizze: Tom Artis

Die Zeichnungen stammen von Monty Sheldon.

### 14.2.3 „Familienähnlichkeit“

An einem Sonntagmorgen dringt ein, mit Skimaske vermummter, Mann in ein Büro ein. Der Maskierte legt dar, dass einer der drei Anwesenden eine äußerst junge Frau umgebracht hat. Er droht entweder den Mörder oder, falls sich dieser nicht zu erkennen gibt, alle drei umzubringen. Eine Diskussion um Leben und Tod beginnt zwischen den Dreien. Der Vater des Mädchens wird alle drei töten.

Mit einem kräftigen Strich wurden Schwarzweiß-Kontraste geschaffen. Durch Kohleschraffur wurde Dreidimensionalität erreicht.

Der Beginn ist eine Totale. Die leere Straße, der Müll und ein Hydrant. Dann wird der Haupt-Protagonist eingeführt. Obwohl man sich ihm bis zur Naheinstellung nähert, erkennt der Leser sein Gesicht nicht. In dieser Einstellung hat er sich die Skimaske übergezogen, sieht man die Waffe in seiner Hand und die Tür öffnen. Ebenso in Naheinstellung zieht er eine Fotografie aus einer Tasche und wirft diese den drei Beschuldigten auf den Tisch.

Als er vor den drei Männern auftaucht, ist denen der Schock nicht nur ins Gesicht geschrieben. Sie sitzen am Tisch und das Bild kippt. Es wirkt, als ob sie sich auf einem sinkenden Schiff befinden würden. Sie werden tatsächlich untergehen. Mehrmals werden die Angeklagten in Obersicht gezeigt, während der Vater durch die Untersicht verstärkt wie ein Rächer wirkt.



Verstärkt wird das durch die runden Löcher, welche an der Mütze für die Augen freigelassen wurden. Die Augen scheinen zu glühen und durch sein formloses schwarzes Gesicht wirkt er wie ein Wesen aus einer anderen Welt.

In Großaufnahmen werden die Gesichter der Betroffenen gezeigt. Einmal mit und einmal ohne Pistolenlauf. Sie wirken verängstigt und der Schweiß läuft über ihre Stirn (Abbildung: S. 24, Panel Nr. 5).

Im zweitletzten Bild kann der Leser noch einmal die Fotografie des Mädchens betrachten. In starker Untersicht, jedoch in derselben Einstellung nimmt der Vater im letzten Bild seine Maske ab. Die Familienähnlichkeit wird dadurch erreicht, dass der Vater, als er die Skimaske am Ende abnimmt, dieselben Sommersprossen und Locken haben wird, wie seine Tochter, die der Leser auf einem Foto gezeigt bekommt.

Leider stehen einige der Textblöcke derart in der Mitte des Buches, dass sie aufgrund der Bindung nur schlecht gelesen werden können.



Randy Stradley, der diese Kurzgeschichte adaptierte, erhielt 1993, 1994 und 1995 den „Harvey Award“<sup>35</sup> in der Kategorie „Beste Anthologie“ mit „Dark Horse Presents“. In derselben Kategorie gewann Stradley 1992 und 1994 den „Eisner Award“<sup>36</sup>.

Der Zeichner David Lloyd ist an der Comic-Serie „V für Vendetta“ beteiligt.

#### **14.2.4 „Behandlung“**

Dem psychologischen Gutachter ist es möglich einen angeklagten Kinderschänder oder Pädophilen mit Namen Wilson, gegen Therapie vor der Haft zu bewahren. Dafür erhält er vom Verteidiger eine hohe Summe Geld, wie vorher vereinbart. Während der Therapie, bei dem Psychologen welcher sich für ihn in der Verhandlung eingesetzt hatte, erfährt der Leser etwas von dem Bild, dass der Angeklagte von sich selbst hat und wie falsch er sich verstanden fühlt. Dann entdeckt man die Kehrseite der angesetzten Therapie, sie soll die Bühne für ein neues Leben sein. Von Schuld reingewaschen, wie vorher. Das Ende der Behandlung wird ein Brief mit der Entschuldigung bei den betroffenen Jungen sein. Dieser Brief liegt auf dem Tisch der Wohnung des Angeklagten und der Arzt stürzt ihn über den Balkon hinunter. Auf Grund des Briefes wird es wie ein Selbstmord aussehen. „Behandlung funktioniert.“ (Comic S. 44).

In diesen realistischen Bildern wurde mit Schwarzweiß-Kontrasten gearbeitet. Schwarze Flächen wurden gegen ruhige weiße Flächen gesetzt. Doch Schwarz ist die vorherrschende Farbe. Für die Schraffur der Hintergründe wurde eine Spritztechnik, eventuell Air-Brush, verwendet, die an schwarze, feinversprühte Blutspritzer erinnert.

Die Seitenaufteilung und Panelform folgt in dieser Geschichte ihrer eigenen Dynamik. Mehrmals werden die dargestellten Szenen aus einer schrägen Perspektive gezeigt, die Welt scheint aus den Angeln gehoben zu sein.

Auf den ersten drei Seiten bilden die querlaufenden Panelrahmen einen weiten Bogen über die Seiten. Durch eine Vogelperspektive erhält man einen Überblick über die Situation. Der Leser sieht, dass die Szene in einem Gesichtssaal spielt und jemand verhört wird. Man lernt den psychologischen Gutachter kennen. Unbewegt und überheblich trägt er sein ausführliches Wissen vor, im Gegensatz die Anklage. Mit Bewegung und Emotionalität müht er sich, den Gutachter aus der Reserve zu locken und den Angeklagten derart darzustellen, dass er in Verwahrung muss. Ebenso der Hintergrund scheint zu „explodieren“, als er ausruft: „Ich ... Hier stelle ich die Fragen. Wenn es sie nicht stört.“ (Comic S. 30). Eine Großaufnahme der Augen und Brille des Gutachters wurde gewählt, als er erklärt, wie pädophilies Verhalten zustande kommt. Im weiteren Verlauf der Verhandlung wird der Ankläger mehrmals in Nahaufnahme innerhalb eines hochkantigen rechteckigen Panels mit schwarzem Hintergrund gezeigt. Durch

---

<sup>35</sup> Benannt nach Harvey Kurtzman („MAD“ (vor Einführung des „Comic Codes“), „Little Annie Fanny“). 1998 vom Verlag Fantagraphics ins Leben gerufen. Zur Abstimmung sind die Comic-Kreativen Amerikas berechtigt.

<sup>36</sup> Korrekter Name: „Will Eisner Comic Industrie Award“. 1988 von einem ehemaligen Fantagraphics-Mitarbeiter Dave Olbrich ins Leben gerufen. Abstimmungsberechtigt sind die Comic-Kreativen Amerikas und ebenfalls Einzel- und Großhändler. Verliehen wird er jedes Jahr auf der San Diego Comic Convention. Auffällig ist, dass außer Japan und Großbritannien keine Länder außerhalb Amerikas honoriert werden.

die Länge kann das Bild über mehrere Panels reichen, und durch das Dunkle sticht er als einer der die Szene beherrschenden Personen hervor. Am Ende des Verhörs wird der Gutachter aus der Untersicht gezeigt. Er hat das Oberwasser behalten.



Als der Gutachter von der Verteidigung das Geld nimmt, führt Christoph Moeller dem Leser eine Art Puzzle vor. Vielleicht um uns das doppelte Spiel des Psychologen vorzuführen. Als er fragt: „Habe ich mein Wort gehalten?“ (Comic S. 35) ist er in Großaufnahme dargestellt. Doch wegen dem Schatten ist nur der obere Teil des Gesichtes sichtbar. Dann geht er mit einem weiß hervorstechenden Koffer in der Hand davon, doch die obere Hälfte seines Gesichtes ist vollständig überschattet (Abbildung: S. 35, Ausschnitt aus Panel Nr. 6). Mehrmals wird in dieser Erzählung mit dieser Technik hantiert. Als er

zu Wilson auf den Balkon tritt scheint er durch einen Schatten quer gespalten zu sein. Und kurz vor dem Stoß besteht er „nur“ noch aus Kopf und Hand; Geist und Körper, jedoch kein Platz für Gefühl im Körper.

Für das Innenleben des Angeklagten wurde ein anderer Stil gewählt. Dieser scheint in einer psychologischen Welt verankert und im Hintergrund werden Kinderzeichnungen dargestellt. Bereits im Gerichtssaal wurde dies angedeutet, doch beim Beginn der Handlung „schwebt“ der Kopf des Angeklagten über die Seite. Hintergrund ist eine schwarzweiße Fläche, und darauf die Kinderkritzeleien, Katze, Blumen, Sonne, LKW, ... Seine Rede ist in Textblöcken zusammengefasst und keinem bestimmten dieser Köpfe zugeordnet.

Die vergehende Zeit wird weitgehend durch Außenaufnahmen dargestellt. Parallel zu den Monatsangaben in den Textblöcken, erkennt der Leser den Wechsel der Jahreszeiten. Und anhand den Szenen darauf, wie sich die Welt „normal“ weiter bewegt.

Im weiteren Verlauf des Gespräches sieht man von außen durch das Fenster hinein, es schneit außen. Das Gesicht des auf Bewährung Entlassenen wird, in einzelne Teile „zerschnitten“, gezeigt, als er für die Rechte der Kinder plädiert. Ihr Recht „„Ja“ zu sagen.“ (Comic S. 37). Der Mann erfährt, dass die gesamte Therapie darauf hinauslaufen wird, ihm zu zeigen, wie er in Zukunft nicht mehr „erwischt“ (Comic S. 38) wird. Seine Frage ist: „Wie wollen sie das den hinkriegen?“ (Comic S. 38). Dabei wird in Großaufnahme sein Gesicht und seine Hand mit Zigarette gezeigt. Beides derart „überblendet“, dass er wirkt wie ein weißgeschminkter Clown im Varieté. In der Regel erfreut ein Clown Kinder, hier als Symbol gewählt, dass er eine verhängnisvolle Maske tragen soll (Abbildung: S. 39, Panel Nr. 2).



In einer Schuss-Gegenschuss-Technik legt der Psychologe seinem Patienten dar, warum er sich auf die Behandlung von Pädophilien verlegt hat. In vier sich überlappenden Panels, welche jeweils abwechselnd den Patienten und den Psychologen in Großaufnahme zeigen. Sein Gesicht wie-

derum bewegungslos und cool. Die Bilder mit dem Patienten sind etwas nach unten verschoben. Die Rahmen bilden eine langgezogene Raute und ein Trapez. Er ist und wird dem Arzt unterlegen und ist unausgeglichen. Das Prinzip der verschobenen Panelrahmen Wilsons wurde mehrfach angewendet.

Um die Wirkung des Hauses zu zeigen, in dem Wilson einzog, wurden die anderen Bilder auf dieser Seite kleiner gehalten. Das Haus ist hoch, unpersönlich und scheint einsam gelegen zu sein. Dass Wilson ermordet wird, kommt für den (Erst-)Leser ebenfalls überraschend. Der Schlag wird in zwei kleineren Panels dargestellt, die am oberen Bildrand des seitengroßen Sturzes stehen. Der Psychologe steht in seiner Bewegung an der Brüstung wie ein übermenschliches Wesen, dass mit einer Handbewegung alles Böse auslöschen kann.

Bleich wie der Tod ruft er den Rettungswagen. Aus der Vogelperspektive sieht der Leser die Leiche auf der Straße liegen, um ihn herum Rettungswagen, Sanitäter und heranfahrende Polizei.

Die Geschichte wurde von Neal Barret, jr. Adaptiert. Neal Barrett, Jr. ist Texaner und wurde 1929 in San Antonio geboren. Aufgewachsen ist er in Oklahoma City. Er erlangte den Abschluss an der „University of Oklahoma's Professional Writers' School“. Er schrieb Science Fiktion, Western und historische Romane. Kurzgeschichten von ihm erschienen in Zeitschriften wie „Galaxy“ und „Isaac Asimov's Science Fiktion Magazine“.

Zeichnungen: Christoph Moeller

#### **14.2.5 „Geiselnahme“<sup>37</sup>**

Ein Mann hält seine Mutter als Geisel. Er war zu ihr vor der Polizei geflüchtet, als er beim „Spannen“ erwischt worden war. Von der Polizei wird ein Spezialist, auch Psychologe genannt, mit den Verhandlungen beauftragt. Dieser Spezialist war in Vietnam, danach ging er zur Polizei. Dort war er bei der Sitte, wurde zum Rauschgiftdezernat versetzt und von dort zur Streife. Jeder Position endete damit, dass er jemand erschoss. Er kam in psychologische Behandlung und wurde zu den Scharfschützen gesteckt. Das Ende dieser „Karriere“ war wieder dasselbe. Er darf keine Waffe mehr tragen und wird zum Verhandlungsführer bei Geiselnahmen ausgebildet. Der Verhandlungsführer und der Geiselnehmer unterhalten sich mit dem Ergebnis, dass die Mutter das Haus verlassen darf. Der Psychologe hört sich die traurige Lebensgeschichte an und erschießt den jungen Mann. „Reine Notwehr. Vielleicht geben sie mir jetzt meine Knarre wieder ...“ (Comic S. 54).

Die Konturen wurden wenig ausgearbeitet, die Bildern entstehen durch starke Schraffuren mit einer feinen Linienführung. Dadurch ist die Farbe Weiß verstärkt vertreten. Als der Erzähler von seiner bisherigen Karriere berichtet, gibt es keine Aufteilung in Panels mehr. Es sind einzelne Bilder, welche nur ihn und seine Opfer darstellen. Als

---

<sup>37</sup> In „Kreuzfeuer“ heißt diese Kurzgeschichte: „Geisel“.

er in diesem Zusammenhang von seiner Zeit beim „SEK“ berichtet, tritt er mit Wucht den Rahmen des folgenden Panels ein.

Das erste Bild führt den Leser in die Gesamtsituation ein. Ein Mann brüllt Warnungen aus dem Fenster und bedroht eine alte Dame. Aus der Vogelperspektive sieht man viele Schaulustige, welche wegen Polizei und Absperrungen nicht näher an das Geschehen heran treten können.



Nah- und Großaufnahmen wurden genutzt, um das Verhältnis zwischen Geiselnnehmer und dem Psychologen darzustellen. In manchen dieser Naheinstellungen beherrscht der Psychologe das Bild, wie ein beruhigender Fels, bis zum Schuss am Ende. In einer Folge von Halbtotalen zieht der Psychologe sich aus, um zu beweisen, dass er ohne Waffen zum Geiselnnehmer kommen wird. Dies wird in einer Aufsicht dargestellt, als ob er tatsächlich aus einem Fenster beobachtet werden würde. Doch auch ohne Kleidung und Waffen wirkt er stark (Abbildung: S. 50, Panel Nr. 7), im Gegensatz zu dem Geiselnnehmer.

Als er seine bisherige Lebensgeschichte erzählt hatte, sitzt dieser auf dem Stuhl und weint. In dieser Halbtotale wirkt der Mann allein, verlassen und schutzlos, obwohl er eine Pistole in der Hand hält (Abbildung: S. 53, Ausschnitt aus Panel Nr. 9).



Am Ende rückt der Leser dem Hergang immer näher. Beginnend mit einer Halbtotale sitzt der Geiselnnehmer, über sein Leben und die Situation weinend, auf einem Stuhl. Der Psychologe nähert sich von hinten und darf die Pistole an sich nehmen. Er verspricht dem verzweifelten Mann, ihn an einen Ort zu bringen „wo ihm nie mehr jemand weh tun könnte...“ (Comic S. 54) und erschießt ihn. Bei dem Schuss sieht man den Psychologen in einer Amerikanischen Einstellung. Er ist neben den dröhnenden „BLAM! BLAM!“ (Comic S. 54) allein im Bild. Dieser Mord könnte überall auf der Welt von ihm verübt worden sein. Wieder distanziert, sieht der Leser die Leiche im Vordergrund auf dem Boden liegen. Im Hintergrund der Erzähler, der hofft seine „Knarre“ (Comic S. 54) wieder zu bekommen.

In der Kategorie „Beste Story“ für „Heroes“ in „Batman: Black & White“ erhielt der Zeichner Gary Gianni (gemeinsam mit Archie Goodwin) 1997 den „Eisner Award“.

Adaption: Neal Barret, jr..

#### 14.2.6 „Wann immer ich will“

Der Haupt-Protagonist findet die jüngste seiner vier großen Schwestern erstochen in ihrer Wohnung liegen. Er weiß, dass es nur der Vater gewesen sein konnte. Dieser hat regelmäßig seine Töchter vergewaltigt, außer der Ermordeten, die sich ihm entzog. Zudem hat er jeden, der sich ihm in den Weg stellte, misshandelt. Mit Hilfe seines jüngeren Bruders rächt der Erzähler sich und seine Geschwister, und erschlägt den Vater.



Die weitgehend grauen und schwarzen Bilder wurden durch Schraffuren geschaffen. Die dargestellten Personen erinnern an die achtziger des zwanzigsten Jahrhunderts. Die Bilder sind äußerst markant und der Gesamteindruck ist durch die unbeschönigten Darstellungen bedrückend. Die Panels welche Fotografien darstellen, haben als „Grundfarbe“ eine gepunktete Struktur. Auf diesen Fotografien sieht man keine glückliche Familie. Das Besondere an dieser Adaption ist, dass noch real wirkende schwarzweiß Fotografien eingefügt wurden. Dieser Kniff holt die Erzählung unlegbar in die Realität (Abbildung: S. 64, Ausschnitt aus Panel Nr. 4).

Das erste Bild ist so groß wie die Seite des Comics. Es zeigt die Familienmitglieder, die sich am meisten gegen den Vater gewehrt haben. Der Erzähler und die erstochene Denise, seine jüngste größere Schwester. Der Eindruck, der uns vom Erzähler vermittelt wird, ist immer ruhig, cool und intelligent. Von ihm sieht man die meisten Aufnahmen. Sehr oft am Rand der Bilder, als Beobachter und Erzähler. Wenn er im Mittelpunkt ist, dann weil ihm etwas angetan wird.

Es werden dem Leser einige Detailaufnahmen vorgeführt. So der Schaft des Messers, mit dem Denise erstochen wurde. Hierauf müssten die Fingerabdrücke des Vaters zu finden sein. Das weinende Gesicht seines jüngeren Bruders, als er die Bitte ausspricht, mit dem Mord bis zu seiner Entlassung zu warten. Die Türgriffe ohne Schlösser im Zuhause, in dem die sechs Kinder aufwuchsen und dennoch eingeschlossen waren. Der auf „High“ eingestellte Knopf der Herdplatte, als der Vater dem Erzähler die Hand verbrennt. Das Grinsen des Vaters als festgestellt wird: „**Fiona** trifft er immer noch, wann immer er will.“ (Comic S. 62). Seine Fetische von seinen Töchtern. Und der vor Blut triefende Schraubenschlüssel, mit dem der Vater zu Brei geschlagen wurde. Der Keller ist ein schwarzes Loch, in dem man eine an der Decke hängende Glühbirne vermutet. Man kann nur erahnen, was dort vor sich geht.

Als der Erzähler seinem Vater anruft, um ihn auf das Kommende vorzubereiten, sieht man sein Profil in einem seitenhohen Panel. Dadurch ist es möglich das gesamte Telefonat anzubringen. Die Stimme des Vaters wurde in fetter Schrift und durch gewellte Sprechblasen verzerrt dargestellt.

Die einzigen Totalen sind Außenaufnahmen. Vom Haus und vom Gefängnis. Beide auf ihrer Art Orte mit eingeschlossenen Menschen und schrecklichen Erlebnissen.

Der Vater wird aus der Untersicht gezeigt, er der Herrscher (Abbildung: S. 60, Panel Nr. 2). Er sieht



seine Familie als sein „Eigentum“ (Comic S. 60). Auf dem letzten Bild dieser Geschichte liegt der erschlagene Vater auf dem Boden, wie am Anfang seine erstochene Tochter. Oben an der Treppe steht ein Mann, wahrscheinlich der Erzähler vor der Tür, durch die helles Licht einstrahlt. Eintritt in eine positivere Zukunft?

Jerry Prosser zeichnete und James O’Barr, mit J. Monster, adaptierte diese Erzählung. Beide sind an der Comic-Reihe „The Crow“ beteiligt.

James O’Barr entwickelte „The Crow“ Anfang der achtziger des zwanzigsten Jahrhunderts. Darin hat er eine persönliche Tragödie verarbeitet. Nach seiner Zeit bei der Marine kehrte er nach Detroit zurück. Dort lebt er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern, Gabrielle and Noelle.

### 14.2.7 „Steinzauber“

Ein Mädchen wird von dem neuen Freund ihrer Mutter missbraucht. Die Kinderpsychologin verspricht ihr Hilfe durch Zaubersteine, welche das Kind beschützen würden. Doch der Täter wird gegen Therapie frei gelassen. Der richtige Vater beobachtet dies alles. Er war Söldner gewesen und hatte mehrmals gesessen, unter anderem wegen versuchtem Totschlag und Raubüberfall. Nach dem Freispruch bricht er in die Räume der Kinderpsychologin ein und stiehlt einige der „Zaubersteine“. Dann lauert er dem Kinderschänder mit einer Socke voller Zaubersteine auf...

Der Anfang ist ein „Tiefensprung“. Von einem Mann, dem Vater, werden von hinten Kopf und Schulter als schwarzer Schatten gezeigt. Er sieht durch ein Fenster zu, wie seine Tochter von der Therapeutin befragt wird. Im zweiten Bild ist er dem Fenster näher und im dritten nochmals. Jetzt sieht man auch wie sich das Gesicht des Vaters in der Scheibe spiegelt. Im letzten Bild dieser Sequenz sieht man sein Gesicht als Spiegelbild, wie es sich mit seiner Tochter überschneidet.



DER DRUCK WURDE ZU GROSSE FÜR DAS KLEINE MÄDCHENHERZ. DIE FINGE AN, INS BETT ZU NÄSSEN, HIEß NOTEN IN DER SCHULE LIEGEN NACH. DANN KAMEN DIE NÄCHTLICHEN SCHRECKENSTRÄUME.

Es wird mit Schatten gearbeitet, die schwarzweißen Konturen und Flächen werden gegeneinander abgesetzt. Die Welt des Mädchen wird weitgehend in weiß gezeigt. Auf diese „weiße“ Welt fällt im wahrsten Sinne des Wortes der Schatten des Bösen (Abbildung: S. 72, Panel Nr. 7). Besonders auffallend ist der Schatten des Mannes, der überdimensional quer über ihr Bett fällt, während der Textblock von den Folgen und Ängsten des Kindes berichtet. Am Ende wird die Rache ihres Vaters in schwarzen Bildern dargestellt.

„In meinen Augen sahen sie sich so ähnlich.“ (Comic S. 76). Stellt der Vater im Gerichtssaal fest. Der Leser sieht sein Auge und darin, wie eingerahmt, die Köpfe von Mutter und Tochter. Während dem Verhörs sieht der Verteidiger aus der Vogelperspektive auf das Mädchen herab, dadurch wirkt es noch kleiner. Bei der Urteilsverkündung dagegen wird der Richter aus der Untersicht gezeigt, er wirkt dadurch erhaben und unanfechtbar.

Das Kennenlernen zwischen Mutter und dem Freund und der erste Ausflug wird in Totalen erzählt. Dann ist die Familie in Halbtotale und näheren Einstellungen „gefangen“. Im Gerichtssaal wurden die Einstellungen derart gewählt, dass man alles überblicken kann und daher alle Beteiligten sieht. Der Angeklagte, der dem Richter nach dem Freispruch dankbar die Hand schüttelt und im Hintergrund die entsetzte Mutter und noch entfernter der Vater.

Das Mädchen wird mehrmals in einer Großaufnahme gezeigt. Als das erste Mal der Schatten auf sie fällt, wie es bei dem Gespräch mit der Therapeutin Vertrauen fasst und sich einen Zauberstein aussucht. Das letzte mal im Gerichtssaal, als sie die Kraft findet bei ihrer Aussage zu bleiben. Eine Großaufnahme von der Therapeutin, wie sie erklärt: „Den Teufel bekämpft man mit dem Teufel.“ (Comic S. 76). Sie spricht mit dem Vater, der dann den Teufel tatsächlich bekämpfen wird. Dreimal gibt es von dem Vater Großaufnahmen. Das unbewegte Gesicht eines Mannes, das nur darauf wartet, etwas zu tun oder einzugreifen. Das letzte Bild zeigt in Großaufnahme die Hand mit der gefüllten Socke. Die Waffe scheint zu glühen und sich in das Gedächtnis des Leser daher einzuprägen.

Egal ob Sprechblasen oder Textblock, es ist immer relativ viel Text enthalten, der kompakt dargeboten wird. Doch im Verhältnis zu den Bildern nimmt es nie mehr als ein Viertel ein.

Adaption: Gary Pleece, Zeichnungen: Warren Pleece

#### 14.2.8 „Weißes Schimmern“<sup>38</sup>

Ein Mann erzählt von seiner Verhaftung, nachdem er beim „Spannen“ erwischt wurde. Bei ihm Zuhause werden asiatische Waffen gefunden und er selbst trug ein Ninja-Kostüm. Nach einer schmerzvollen und demütigenden Therapie wird er auf Bewährung auf freien Fuß gesetzt. Er beobachtet die Frauen im Haus gegenüber und eines Tages, als er sich über seine Bewährungshelferin ärgert, möchte er es einer dieser „Fotzen“ (z.B. Comic S. 88) heimzahlen. In deren Wohnung wartet ein scharfer Hund auf ihn...

Die schwarzweißen Zeichnungen werden mit Hilfe von Kohle-Schraffur dreidimensional. Der Konturstrich ist kräftig und die Bilder, die den Erzähler zeigen sind expressionistisch angehaucht. Für die Hintergründe wurden weitgehend geometrische Formen gewählt.



Das auffallende an der Darstellung dieser Geschichte ist die Detailaufnahme des Auges des Erzählers. Er, der ständig beobachtet und spannt,

<sup>38</sup> Der Titel dieser Geschichte ist in „Kreuzfeuer“: „Überraschung in weiß“.

wird dadurch definiert. Insgesamt viermal wird es gezeigt, beim letzten mal, spiegelt sich darin der ihn anspringende Hund (Abbildung: S. 90, Panel Nr. 6). Eine weitere Detailaufnahme zeigt das Gummiband um sein Handgelenk, das er schnipsen lässt, um sich selbst zu strafen. Das hat er in der Therapie gelernt. Der Erzähler ist der einzige Protagonist in dieser Geschichte, den man in Großaufnahme sieht. Sein schmerz- oder wutverzerrtes Gesicht, seine Hände, die das Teleskop einstellen, Fotografien von Frauen halten,... Ansonsten werden die Personen in Nah- oder amerikanischer Einstellung gezeigt. Vor allem die drei Damen aus dem Haus gegenüber werden in amerikanischer Einstellung und in ihrer Wäsche (bzw. im Handtuch) recht attraktiv dargestellt. Diese Einstellung entspricht dem, was man von einem Menschen hinter einem Fenster sehen kann.

Der Leser bekommt mehrmals Einblick in die Fenster, die beobachtet werden. Eines der Fenster, das von 16-F, wird dabei jedes Mal näher gezeigt. Zuerst ist es eines von vielen auf der Hausfassade. Dann ist es speziell ausgewählt und da der Rollladen bis auf einen Schlitz heruntergelassen ist, fährt man auf diesen zu. Dieses Fenster ist im zweitletzten Panel abgebildet. Hier erklärt es sich dem genauen Leser, was das „weiße Schimmern“ ist. Es ist etwas weißes, das ein Hundehalsband trägt.

Die Textblöcke wurden als weiße, beschriebene Rechtecke in die Bilder platziert.

Adaption: Rose Dawn Bradford, Zeichnungen: David Lloyd, Lettering: Ol

#### **14.2.9 „Placebo“**

Ein Portier eines Hauses sieht seinen Lebenszweck darin, alles zu „richten“. Neben technischen Problemen kümmert er sich auch um Tierquälerei und Straßengangs. Vor diesem Job hat er „... an (den) schlimmen Orten [...] schlimme Sachen gemacht.“ (Comic S. 91). Ein kleiner zurückgebliebener Junge in diesem Haus bekommt in der Nacht Besuch von Monstern. Der Hauswart entwickelt ein Gerät, das diese „vertreiben“ soll. Doch nach einiger Zeit wirkt es nicht mehr und der Junge kommt ins Krankenhaus. Bevor er in die Therapie überwiesen wird, ermittelt der Portier, dass der Sonderschullehrer des Jungen in einen Skandal von Kindermissbrauch verwickelt war. Dieses mal baut er ein Gerät, mit welchem er das Monster für immer „vertreiben“ wird, eine Drahtschlinge.

Die Linienführung dieses Stiles ist streng und gerade. Durch viele feine Schraffuren werden Farbabstufungen für Stoffe und vor allem für Schatten geschaffen. Diese Schraffuren wirken teilweise wie maschinell in das Bild darüber gedruckt.

Der Hausmeister ist ein großer, kräftiger Mann im Blaumann. Mit seinen aufgerollten Hemdsärmeln wirkt er wie jemand, der zupackt und etwas arbeitet. Auch der kleine Junge ist gut getroffen. Mit seinem glatten Haar, der etwas ungelassenen Haltung und dem unschuldigen Ausdruck in seinen Augen. Auf einem Bild wird eine Fotografie gezeigt. Darauf ist der Junge mit seinem Lehrer, Dr. English. Dr. English könnte nett wirken. Ein nettes Lächeln und beschützend den Arm um die Schulter des Jungen gelegt. Doch der Leser hat bereits acht Geschichten in diesem Comic gelesen und im vorheri-



gen Panel etwas entdeckt, das darauf hinweist, dass Dr. English nicht wirklich so nett ist. In diesem vorigen Bild steigt zum ersten mal das Monster in das Zimmer des Jungen ein. Da es wegen der Nacht nur als dunkles Etwas identifiziert werden kann, ist es verständlich, dass es der Junge für ein Monster hält. Doch etwas gibt es zur Identifizierung, das Monster trägt eine Brille.



Dem aufmerksamen Leser werden solche Hinweise des öfteren auffallen. Die Aussage: „An den schlimmen Orten hab ich schlimme Sachen gemacht.“ (s.o.) steht in einem Bild, auf dem eine Person aufrecht mit einem Messer in der Hand steht. Beine und Kopf sind durch den Bildrand abgeschnitten,

dadurch fällt der Blick auf das spitze Messer und das entsetzte Gesicht eines Menschen, der sich ein blutendes Ohr hält und die andere Hand abwehrend erhoben hat (Abbildung: S. 91, Panel Nr. 3). Im nächsten Panel sieht man in einer Halbtotalen den Erzähler mit einem Schrubber in der Hand von hinten. Die Haltung ist genau dieselbe wie bei der Szene mit dem Messer. Vor ihm winkt ihm eine Frau grüßend zu, diese Bewegung ist ähnlich der abwehrenden Haltung. Mit dem Messer zustechen liegt ihm so, wie das Putzen (Abbildung: S. 91, Panel Nr. 4).



Die Waffe, mit der der Hausmeister Dr. English das Handwerk legen möchte, besteht aus zwei schweren Kugeln und einer Schlinge. Eine dieser Kugeln ist bereits im Eingangspanel. Von ihm sieht man in dieser Nahaufnahme den Kopf und die Hände, die etwas arbeiten. Der Text dazu ist in zwei Textblöcken in einem großen schwarzen Kreis gesetzt, der Kugel. „Ich weiß wie man Sachen richtet. Ich weiß wie sie funktionieren [...] Ich krieg sie nicht immer auf Antrieb hin. Aber ich arbeite so lang, bis ich's hab.“ (Comic S. 91). Erneut tritt diese Kugel in Aktion, als der Hausmeister erzählt, wie er die Gegend von einer Gang befreit hat. In einer Nahaufnahmen hat er die Kugel in der Hand und hält sie, wie etwas Besonderes, vor sein Gesicht. Es steht zwar da, dass er mit der Gang geredet habe, jedoch wird im Bild gezeigt, wie er mit der Faust (und darin die Kugel) auf die Jungen einschlägt und diese flüchten. In einer weiteren Nahaufnahme weiß er nicht, wohin die Gang verschwunden ist und er hält den Draht derart fest, dass er ihn blitzschnell um einen Hals legen könnte. Auch die bereits erwähnte Fotografie wird noch ein zweites Mal gezeigt. Dieses mal ist sie mitten durchgerissen, der

Junge wurde aus der Umarmung und Nähe seines Lehrers entfernt, bzw. anders herum.

Großaufnahmen wurden gewählt, um das Herstellen der Waffe darzustellen. Er greift zur Kugel, hält sie und befestigt den Draht.

Bei dem letzten mal: „Ich weiß, wie man Sachen richtet.“ (Comic S. 97) ist man dem Gesicht des Hausmeisters sehr nah. In dieser Detailaufnahme seiner Augen sieht der Leser die Entschlossenheit.

Mit einer sehr hohen, schmalen Totalen wird die Gegend vorgestellt, in der das Haus steht und damit das Umfeld vorgestellt. Er sitzt nochmals auf der Treppe, als er sich die Indizien im Kopf zurecht legt.

Die Authentizität der Geschichte wird dadurch erreicht, dass dem Leser das Bild gezeigt wird, das der Hausmeister im Mikro-Fiche-Gerät sieht. Der Zeitungsartikel aus der Torontoer Zeitung über den Skandal um Dr. English. Im folgenden Panel sieht man in einer Detailaufnahme, gemeinsam mit dem Hausmeister in das Telefonbuch und entdeckt die Adresse von Dr. English.

Im letzten Bild ist der Hausmeister aus starker Untersicht dargestellt. Bedrohlich, wie ein Fels steht er und wartet mit seiner Waffe in der Hand. Von oben ein Lichtschein, wie ein Spot auf der Bühne.

In dieser Geschichte gibt es keine Sprechblasen. Alles wird in indirekter Rede als Textblöcke erzählt, die je nach Bedarf taktisch in den Panels integriert sind. Die Ränder der Panels werden als Grenzen eingehalten, allein die Textblöcke werden mehrmals als verbindendes Element genutzt und der Kopf des kleinen Jungen steht zweimal über das Panel hinaus.

Adaption: Jerry Prosser, Zeichnungen: Klaus Janson

#### **14.2.10 „Böse geboren“**

Der „Chirurg“ (er schneidet den Frauen das Herz heraus und hebt es auf) ist trotz mindestens dreizehn Morden noch nicht gefasst worden. Eine Sonderkommission bemüht sich ihn aufzuscheuchen, indem sie einen Artikel in die Zeitung setzt, um zu beweisen, dass er derart handelt, weil er als Kind missbraucht wurde. In einem siebenseitigen Brief antwortet er und erklärt, dass er einfach „böse geboren“ (z.B. Comic S. 106) wurde. Denn er wuchs behütet auf. Im Gegensatz zu seinem Bruder, der unter einer pädophilen Mutter schrecklich leiden musste, dieser wurde jedoch ein gesetzestreuer Bürger. Doch hat „der Chirurg“ in Wirklichkeit keinen Bruder.

Der Stil der Rahmenhandlung wirken wie schwarzweiß Fotografien, von denen nur das dunkle Schwarz übrig blieb und die Grautöne entfernt wurden. Die Falten der Hemden, Brillengestelle und vor allem die Schatten. Alles wurde in kräftigen Konturierungen umgesetzt. Die Rahmenhandlung zeigt ein tolles Auto, ein Cabrio, das auf eine attraktive Tramperin zufährt (man sieht sie von der Hüfte abwärts). Die seitenbreiten Bilder werden von oben nach unten höher. Es scheint, als ob der Leser von oben auf das Auto zugeflogen kommt und, dass er eine leere Straße hinter sich lässt. Auf dem

zweiten Bild sieht man näher und aus einem schrägeren Winkel darauf herab. Im dritten Panel klebt man fast auf der Kühlerhaube, jedoch ist das Bild derart geschnitten, dass man nichts von dem Fahrer sieht, die Spannung wird aufrecht erhalten. Dann steht man auf der Straße, neben der wartenden Frau und sieht dem Auto entgegen. Anschließend beginnt die eigentliche Handlung, das Treffen der Sonderkommission. Bei dem letzten Panel der Geschichte kehrt der Leser wieder zu diesem Auto zurück. Der „Chirurg“ sitzt am Steuer. In einer Nahaufnahme sieht man sein freundlich lächelndes Gesicht, während er sich der einsteigenden Frau freundlich zuwendet. Hinter seinem Sitz ist der Koffer, von dem man weiß, dass er in Einmachgläsern die Herzen seiner Opfer enthält. Vor der Windschutzscheibe ist die lange Straße und weit und breit ist kein weiteres Auto oder irgendein Lebewesen in Sicht. Wenn man von der Gefahr nichts wüsste, würde man die Szene für einen fröhlichen Urlaubstrip halten und sich freuen, dass die Tramperin auf einen derartig netten Autofahrer trifft.

Die Haupthandlung dieser Erzählung ist das Zusammentreffen der Sonderkommission.



Die Bilder scheinen etwas dunkler, als die der Rahmenhandlung. Die „Rinnsteine“ variieren etwas, wie auch die Experten der Kommission verschieden sind. Der erste der vorgestellt wird, ist „Doc“, wegen ihm ist die Kommission überhaupt in dieses Gebäude gezogen, und er kommt immer

noch zu spät. Jedoch ist der Doc derjenige, der das weiß, dass der Chirurg keinen Bruder hat. Als der Doc vom Wachmann nach einer Waffe gefragt wird, tippt er sich an seinen Kopf. Sein Gehirn ist seine Waffe (Abbildung: S. 100, Panel Nr. 2). Dies sieht man in Großaufnahme, damit der Leser begreift, man muss den ebenfalls intelligenten Chirurgen mit seiner eigenen Waffen schlagen. Der Doc war auch derjenige, der den provozierenden Artikel geschrieben hatte. Auch in der restlichen Erzählung gibt es vom Doc die meisten Nah- und Großaufnahmen. Vor allem gegen Ende, als sich alle einig sind, dass der Chirurg tatsächlich einfach als „böse geboren“ (s.o.) wurde und es sonst keinen tieferen Gründe für sein grausames Handeln gibt, wobei sein misshandelter Bruder ein gesetzestreuer Bürger wurde. Der Doc wird gefragt, ob er noch etwas hinzuzufügen habe. Für den Leser wird hierbei eine „bedeutungsschwangere“ Pause gemacht. Der Doc nimmt sich die Brille ab, putzt sie, um dann in Groß-, beinahe Detailaufnahme, zu verkünden, dass er den Chirurgen seit fünf Jahren studiere und dabei etwas gelernt habe. Nochmals kommt eine Nachfrage, bevor er, in dem zweitletzten Bild dieser Erzählung, erklärt, dass der Chirurg keinen Bruder hat.

Die Sicherheitsmaßnahmen werden in Halbtotalen gezeigt. Der Wachmann tastet Doc mit einem Metalldetektor ab und als dieser den Saal betritt, wird ihm von einem Mann mit Waffe die Tür geöffnet, der sich schützend hinter die Tür gestellt hat.

In einer Totalen sieht man den Raum. Die Sessel, den großen Tisch, im Hintergrund die Leinwand und der Projektor, Unterlagen, ein Glas mit Wasser und einen Rednerpult. Auch alle Mitglieder der Kommission sieht man nun zusammen. Alle scheinen nur auf den Doc gewartet zu haben, denn jeder steht und sitzt für sich.

Bei dem Bericht über das Leben des Chirurgen ist die Aufteilung in Panels vollständig aufgelöst worden. Aus den Fotografien wurden Szenen und Bilder herausgerissen und neben und übereinander geklebt. Die Schwarzweiß-Zeichnungen wirken wie von kräftigen Pinselstrichen gezeichnet, Schwarz überwiegt. Auf diesen Collagen wurden die Textblöcke verteilt und das normale Lettering genutzt.

Von Tat zu Tat kommt der Chirurg dem Leser näher. Bei seiner Brandstiftung sieht man in der Totale ein brennendes Haus und beinahe nebensächlich einen flüchtenden Menschen. Als er die Katze im Schuhkarton anzündet, sieht man ihn in einer Halbtotalen, jedoch ist dieses Bild größer als alle anderen auf dieser Seite (Abbildung: Ausschnitt aus S. 103). Als er seine Lehrerin angreift, ist eine Darstellung in der Nahaufnahme und seine daraus folgende Haft ist eine Großeinstellung seines Gesichtes. Dieses Gesicht verschwindet größtenteils im dunklen Hintergrund und die Gitter malen diagonale schwarze Streifen auf sein Antlitz. Der Leser erkennt also nur den Umriss, etwas Haare, ein Auge und einen Teil des Mundes. Im weiteren Bericht sind die Darstellung seiner Taten in immer größer werdenden Bildern dargestellt, als das „Normale“ seines Lebens, da dieses auch weniger relevant für ihn und seine Umwelt ist.



"BEIM NÄCHSTEN MAL WAR ER VIERZEHN. ER STERBTE EINE KATZE IN EINEN SCHUHKARTON. GOSS BENZIN DRÜBER, ZÜNDETE IHN AN. ER BEKAM BEWÄHRUNG, MUSSTE ZUR BERATUNG."

Für die Antwort des Chirurgen auf den Artikel des Docs blieb Doug D'Antiquis bei der Umsetzung mit Collagen. Die Schrift in den Textblöcken wurde, da es Zitate aus seinem Brief sind, durch Computerschrift ersetzt. Das Gefühl Fotografien aus dem Familienalbum vor sich zu haben, verstärkt sich durch das Bild der Mutter des Chirurgen mit ihm als Baby auf dem Arm. Der Koffer mit den Gläsern, in denen die Herzen seiner Opfer aufbewahrt werden, wird gezeigt. Einerseits, damit der Leser ihn im letzten Bild wieder identifiziert, andererseits, damit der Wahnsinn der dahinter steckt erkannt wird. Außerdem steht daneben die Aussage: „..., dass manche Männer Herzen brechen. Ich nehme Herzen. Und hebe sie auf.“ (Comic S. 106). Auch ein Bild der Freiheitsstatue ist dabei, das Symbol Amerikas. Darunter jedoch die Augen des Chirurgen, das Fenster zur Seele, hier die einer bösen Seele, welche die Freiheit, das höchste Gut auf schrecklichste Weise bedrohen. Wie er an dieser Stelle schreibt: „Gefährlich. Erbarmungslos. Böse.“ (Comic S. 107). Auf einem Bild sieht man die Hände des Chirurgen einen Brief am Computer abfassen. Eine alltägliche Szene, etwas zu Trinken, Zigar-

re,... aber auch ein Seziermesser, dass auf einer Fotografie liegt. Es könnte eine Foto des Docs sein.

Zeichnung: Doug D'Antiquis

Adaption: Charles de Lint. Unter anderen erhielt er 1988 „Canadian SF/Fantasy Award“ für „Best Work in English“ für den Roman „Jack, the Giant-Killer“. „New York Public Library's Best Books“ für „the Teen Age“. 1998 „YALSA Best Books for Young Adults“ für „Trader“, 2000 „World Fantasy Award for Best Collection“ für „Moonlight and Vines“ Sein neuestes Buch ist „Seven Wild Sisters“.

Charles de Lint wurde 1951 in den Niederlanden geboren. Seine Familie wanderte noch im selben Jahr nach Kanada aus. Aus beruflichen Gründen reisten sie durch die Welt, unter anderem in die Türkei und Schweiz. De Lint las viel, u.a. J. R. R. Tolkien, Lord Dunsany, Roger Zelazny, James Branch Cabell und Thomas Burnett Swann. Sein Traum war Musiker zu werden, er schrieb nur zum eigenen Vergnügen. Seine favorisierte Musikrichtung war keltische Musik. Das änderte sich erst später als er John Charette traf. John de Lint schrieb und John Charette illustrierte diese Geschichten. Diese ersten Erzählungen wurden an Fantasy-Magazine verkauft. Charles de Lint ist verheiratet.

### 14.3 Stellungnahme

Es wird auf unbeschönigte Weise eine Realität gezeigt, vor der man eigentlich die Augen verschließen möchte. Obwohl Vachss über seine Werke meint, dass er sie verharmlosen muss, damit sie noch glaubhaft erscheinen. Die Vielfältigkeit an Stilen bietet dem Leser einen Einblick darin, wie ähnliche Problemstellungen auf verschiedene Weise, jedoch von Qualität gleich, eindrucksvoll angegangen werden können. Die Geschichten scheinen eine Anklage an ein System (hier das Amerikanische, wir haben keinen Vergleich zu anderen Ländern) zu sein, dass Menschen dazu zwingt, Selbstjustiz wählen zu müssen. Durch die Umsetzung in Bilder wird zusätzlich gezeigt, wie hinter dem normalen Schein des Alltags unerkannt der Horror lauern kann. Andrew Vachss und die Comic-Künstler sind hier ein Sprachrohr der Opfer und der Täter, die aus welchen Gründen auch immer derart geworden sind, dass keiner weiß, wie man ihnen helfen kann.

Andrew Vacchs eigenes Kommentar zu diesen Adaptionen: „Mit einigen der Adaptionen haben sie meiner Meinung nach die GESTALT erreicht, die sich jeder Schriftsteller wünscht, der nicht selbstsüchtig an seiner Arbeit hängt: Das Ganze ist größer als die Summe seiner Teile. Ich finde, bei einigen anderen sind sie gescheitert.“<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Antwort eines Interviews, dass ursprünglich im Juni 1997 auf der „Barnes & Noble Website“ veröffentlicht wurde.

## **15. Little Lit – Märchen & Sagen**

Mit „Raw“ schrieben Art Spiegelman, Françoise Mouly und die darin vorkommenden Künstler Comic-Geschichte. Doch waren diese Anthologien weniger etwas für Kinder, sondern eher mehr für Erwachsene. Man kann gespannt sein, was hieraus für Kinder geschaffen wurde.

### 15.1 Vorbilder

Für ihre Kinder Nadja und Dash haben Art Spiegelman und seine Frau Françoise Mouly ein stattliches Buch geschaffen, welches märchenhafte Erzählungen und Spiele in Comicform präsentiert. Es wurde das Prinzip ihres „Raw-Magazin“ für Kinder umgesetzt.

Im „Raw-Magazin“, im Juli 1980 die erste Ausgabe, erschienen Werke von Comic-Avantgardisten. Diese Comics werden als „Neue amerikanische Schule“ bezeichnet. Es sind komplexe Geschichten, die auf klassische Panels und Tabus verzichten. Stattdessen werden die Szenen häufig in ganzen bis doppelseitigen Tableaus dargestellt oder mittels Bildfolgen, die stark ans Kino angelehnt scheinen. Eine Besonderheit ist, dass die Innenwelt der Protagonisten und damit auch die des Zeichners, also Gedanken, Gefühle, Träume, Erinnerungen oder auch Wahnvorstellungen einfallsreich gezeigt wird. Es wurde mit Wut auf den Mainstream geantwortet. „Raw“ sollte ein Magazin werden, in dem, jeder Comicastist die Möglichkeit hat, das darzustellen, was er möchte. 1986 wurde dieses Magazin eingestellt. Doch 1991 erhielt es noch den „Harvey Award“ in dem Bereich „Beste Anthologie“.

In diesem Band sind 16 Märchen vertreten und die verschiedenen Künstler haben ihre Aufgabe unterschiedlich gelöst. Doch nicht alles sind Comics, es gibt auch Suchbilder, Rätsel,...

Märchen sind durch mündliche Überlieferungen entstanden und weiter getragen worden. Auch ihre literarische Festlegung durch Sammeln und Aufschreiben, wie es die Gebrüder Grimm getan haben, hat sie nur vorübergehend in eine feste Form gepresst. Es ist die Funktion von Märchen, dass sie jedes Mal aktuell und modern sein können, wie hier in diesem Band.

### 15.2 Die Geschichten und ihre Umsetzung

#### **15.2.1 „Der Gockelprinz“**

Der Prinz hat „von Zeit zu Zeit recht sonderliche Einfälle“ (Comic S. 7). Er meint, er sei ein Gockel. Hierfür zieht er sich nackt aus, kräht und lebt unter dem Tisch. Alle „Ärzte, Zauberer und Wunderheiler“ (Comic S. 9) kommen und können ihm nicht helfen. Eines Tages kommt ein alter Mann mit dem Spruch: „Wenn man jemanden aus dem Dreck ziehen will, muss man sich manchmal die Füße schmutzig machen.“ (Comic S. 10). Der inzwischen resignierte König gibt ihm die Chance dem Prinzen zu helfen. Der alte Mann benimmt sich wie der Prinz und dieser ist froh Gesellschaft zu be-

kommen. Doch wie ist der Prinz erstaunt, als der alte Mann plötzlich aufsteht und sich reckt und streckt. Die Begründung des alten Mannes beginnt mit: „Bloß weil man ein Gockel ist...“ (Comic S. 11). Also macht es der Prinz ihm nach. Ebenso, dass man als Gockel nicht nackt sein und, dass man nicht hungern muss. Bis er es versteht. „Man kann essen, sich anziehen und benehmen wie ein Mensch und trotzdem ein Gockel sein!“ (Comic S. 12). Und daraufhin krächte der Prinz nur noch wenn er allein war die aufgehende Sonne an.

In diesen kolorierten Federzeichnungen wurde mittels Schraffur Perspektive geschaffen. In einem subtilen Stil, der an „The Katzenjammer-Kids“ erinnert und mit saten Farben, hat Spiegelman dieses Gleichnis umgesetzt. Im Vergleich zu Spiegelmans anderen Werken zeigt diese Geschichte, dass man ihn mit seinem Stil nicht festlegen kann. Er geht mit seinen Zeichnungen individuell auf die Geschichten und Gegebenheiten ein.

Die Textblöcke wirken wie entrollte Dokumente des Mittelalters, daher auch das alttümliche Gelb als Hintergrundfarbe. Der erste Buchstabe wird in Rot hervorgehoben, wie auch in mittelalterlichen Handschriften der Beginn eines jeden Textes hervorgehoben wurde (hier vereinfacht). Allgemein wirkt die Schrift, wie auch in den weißen Sprechblasen, wie von einem weichen Filzstift geschrieben. Bei Wörtern, die betont werden sollen, scheint ein dickerer Filzstift verwendet worden zu sein. Die Ränder der gerade ausgerichteten Panels scheinen von der Hand gezeichnet.

Die Bilder bilden drei Reihen pro Seite. Ausnahmen bilden das erste Bild, das doppelt so hoch ist, wie alle anderen und das letzte, dieses ist rund. Das erste Bild könnte man als Cover bezeichnen. Dort steht der Titel der Geschichte und mit einem einfachen Trick wurde die Problematik vorgeführt. Der Prinz ist als halb Mensch und halb Hahn dargestellt. Das letzte Panel zeigt den Prinzen, wie er sich aus einem Fenster des Turmes hinauslehnt und krächzt, ein Beweis dafür, dass er sich immer noch für einen Gockel hält. Der Leser entfernt sich hier vom Geschehen. Das runde Panel würde bei einem Film Ablenkung bedeuten und hier wurde es als solches eingesetzt. Die Rahmen werden eingehalten, nur minimal reicht etwas einer Sprechblase, ein „Kikeriki!“ (z.B. Comic S. 8) oder ein Teil eines Körpers heraus. Das „Kikeriki!“ (s.o.) ist immer in kräftig eingefärbten Druckbuchstaben. Ob orange, rot oder gelb es wirkt immer derart „grell“, wie auch ein tatsächlicher Hahenschrei. Die freudige Überraschung des Prinzen, dass er doch als Hahn auch wie ein Mensch leben kann, wird durch ein kräftiges Ausrufezeichen verstärkt.

Die königliche Farbe Rot scheinen tatsächlich dem König und dem Prinzen vorbehalten zu sein. Ansonsten sind die Personen liebenswert karikiert mit runden Köpfen und runden Augen. Das Gleichnis ist nahezu in Halbtotalen gezeichnet. Dadurch ist es unter anderem das fremdartige Verhalten des Prinzen als Hahn studierbar. Er sitzt unter dem Tisch, während sein Vater an diesem sitzt. Oder ein Arzt steht neben ihm und versucht ihn zu überzeugen ein Mensch zu sein, doch der Prinz weigert sich mit absolutem Dickkopf. Als der König sich mit „Mein armer Junge!“ (Comic S. 9) Gedanken

macht, sieht der Leser im Hintergrund einen Wandbehang mit einem großen Hahn, vor dem ein Jäger mit angelegtem Pfeil und Bogen steht.

Als lustig zu betrachten ist die Nahaufnahme ist, als der Prinz eine Pille zu schlucken bekommt. In diesem Bild ist kein Hintergrund dargestellt, da sein erstauntes Gesicht die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Im folgenden Panel kräht er jedoch wieder, schlägt mit den „Flügeln“ und haut dabei seine Ellbogen beinahe in die Gesichter von König und Arzt.



Mit einer Totalen wird man in das Umfeld des Schlosses eingeführt. Die Landschaft ist ländlich mit einer Scheune, Rosen, Bäumen und einem (lesenden) Hasen. Auch als der Prinz seine Kleider von sich wirft, ist es diese Einstellung, damit man den fliegenden Kleidern folgen und die verblüfften Gesichter von König und Diener betrachten kann

(Abbildung: S. 8, Ausschnitt aus Panel Nr. 4). Die Totale mit der langen Schlange der „Ärzte, Zauberer und Wunderheiler“ (s.o.) vor dem Schlosstor erfüllt einen doppelten Zweck. Sie zeigt nicht nur, dass es viele gab, die meinen helfen zu können, auch nicht, dass die dort wohnenden Hasen tatsächlich Lesen zu können scheinen. Sondern aus dem Fenster erklingen Stimmen, von denen man genau erfährt, was im Schloss vor sich geht. Auf die Hypnose: „HOKUS-POKUS! Sie sind **kein** Gockel!“ lautet die Antwort ganz trocken: „Gack?“ (beides: Comic S. 9). Auf der letzten Totale steht der Prinz mit seiner Frau auf einem Balkon und das Volk (und ein (nicht lesender) Hase) jubelt dem Paar zu. Da das Volk im Schatten steht, fällt der Blick auf das Paar.

Den Eltern Art Spiegelmans war es möglich Auschwitz und Dachau zu überleben. Sie kamen nach Amerika, dort wurde Art als ihr zweiter Sohn 1948 in Schweden geboren. Ihr erster Sohn kam in Europa ums Leben. Art Spiegelman wurde von der „Undergroundbewegung“ geprägt. Mit der anthromorphen Umsetzung der Schrecken seiner Eltern im „Dritten Reich“ in „Maus I“ und „Maus II“ (Sonderpreis der Jury des Comicsalons Erlangen 1988 und der Pulitzer-Preis) versucht er deren Schicksal aufzuarbeiten. Seit diesem Werk ist er als Bestseller-Autor finanziell unabhängig. Er wuchs mit „EC-Heften“ auf und zeichnete diese zuerst ab, bevor er eigene Ideen entwickelte. Erste Veröffentlichungen in der Schülerzeitung, dann mit 15 Jahren in der „Long Island Post“. 1965 beginnt er sein Studium an der „High School of Art and Design“, dass er, als er Wallace Wood<sup>40</sup> kennenlernte, abbrach. Er arbeitet für Woods Magazin „Witzend“. 1975 lernt er seine spätere Frau Françoise Mouly kennen, mit der er ab 1980 die Co-

<sup>40</sup> „Weird Fantasy“, „Weird Science“, er adaptierte Erzählungen von Ray Bradbury: „Sanfter Regen wird fallen“, „Home To Stay“, er zeichnete Episoden für Will Eisners „The Spirit“, Tätigkeiten bei „Mad“, das James Bond –Ripp-Off „T.H.U.N.D.E.R.“, sein Hauptwerk ist „The Wizard King“ dem ein zweites Werk folgt: „Otkin, Son of Otkin“ folgte.



mic-Anthologie für Erwachsene „Raw“ herausbringt. Sie leben mit ihren beiden Kindern in New York. Er schreibt bzw. zeichnet regelmäßig für den „New Yorker“. Sein Kinderbuch „Schlag mich auf ... Ich bin ein Hund“ ist preisgekrönt. Neben dem bereits erwähnten „Harvey Award“ für „RAW“ erhielt Spiegelman erhielt „Maus II“ 1992 diese Auszeichnung als „Bestes Album (Nachdruck)“. Ebenfalls in dieser Kategorie wurde „Maus II“ der „Eisner Award“ 1992 verliehen. 1999 wurde Art Spiegelman in die „Hall of Fame“ des „Eisner Award“ aufgenommen.

François Mouly ist in Paris aufgewachsen und studierte dort Architektur. Mit 19 Jahren ging sie in die USA, wo sie Art kennenlernte. Seit 1993 ist sie bei „New Yorker“ für die Auswahl der Illustratoren zuständig. Wobei es sich erklärt, weshalb in diesem Buch viele Künstler für diese Zeitschrift arbeiten.

Art Spiegelman hat dieses chassidische Gleichnis gewählt, weil es „ganz ohne Zauberei auskommt“ (Comic S. 64) und hat damit eine der lustigsten Geschichten dieses Bandes geschaffen.

### 15.2.2 „Dumpty's Dilemma“

„Myron & Ethel Orbly hatten ein Faible für Eier“ (Comic S. 13). Daher sammelten sie Eier in allen möglichen Größen und Formen und waren wunschlos glücklich. Bis eine Freundin ihnen von dem Sturz „Humpty Dumpty“ vorlas. Da zog es die Orblys nach „Dumptydorf“, um Humpty Dumpty zu retten, denn sonst wäre auch ihr Herz gebrochen. Es gelingt ihnen. Sie bekommen ein „goldenes Ei“ geschenkt und in „Humptyland“ war wieder alles in Ordnung. Daheim sind ihre Eier ausgeschlüpft und sie haben eine große Schar Kinder.

Wie es sich für eine Geschichte mit dem Thema „Ei“ im Mittelpunkt gehört, sind die Grundformen der Protagonisten, der Gegenstände, der Kleider, der Natur und allem anderen eiförmig. Auch die Sprechblasen, passen sich daher „organisch“ in die Bilder ein. Das stellen sogar die Orblys fest: „Uns gefällt die Form. Sieht man doch, oder?“ (Comic S. 13 / Abbildung: S. 13, Ausschnitt aus Panel Nr. 1). Diese weiche, rundlich-gemütliche Form wird durch leicht „gepunktete“ Schatten und zarten Pastelltönen unterstützt. Man hat den Eindruck einen romantischen Comic aus der Zeit des Jugendstils vor sich zu haben. Windsor McKaye und seine Kollegen dieser Zeit hätten es ähnlich dargestellt.

Die Panels sind direkt aneinander gesetzt. Der kaputte Humpty Dumpty liegt quer und zerbrochen über zwei Seiten auf dem Boden. Seine breiteste Stelle ist drei mal höher als Frau Orbly, inklusive Frisur (Hochfrisur in Ei-Form). Ebenso auf dieser Doppelseite sind die Bilder mit dem



Flug der Orbllys. Über Humpty „schweben“ vier Panels, welche Start, Flug und Ankunft darstellen. Das erste Bild, auf dem das Paar mit ihrem Fluggerät (eiförmiger Zeppelin, mit eiförmiger Gondel und eiförmigen Rührern als Antrieb) in Richtung Humptyland fliegen ist langgezogen. Der rechte Rahmen ist gebogen und weist dadurch auf die nächste Seite. Dort wird die Geschichte weiter erzählt.

Die Szene, in der Fräulein Gans den Orbllys von dem zerbrochenen Humpty Dumpty erzählt, ist in Nahaufnahme erzählt. Alles andere wird in Totalen dargestellt. Es wird ihr eiförmiges Haus gezeigt, die Bäume, ihre Eiersammlung, ihr Flug, Humptyland und später ihre ganze Kinderschar.

William Joyce hat zahlreiche Kinderbücher geschaffen, darunter „Dinosaur Bob“ und „Santa Calls“. Auch geht die Fernsehserie „Rolie Polie Olie“ auf sein Konto. Mit Walt Disney-Production arbeitet er zur Zeit daran aus „Dinosaur Bob“ einen Zeichentrickfilm zu machen. Mit Frau, zwei Kindern, Hund und Katze lebt er in seiner Heimatstadt Shreveport, Louisiana.

### 15.2.3 „Aufgepasst, ihr Rittersleut“

Ein Bild zum Gedächtnistraining, also eines der Märchen, die nicht als Comic umgesetzt wurden. Auf dem Einkaufszettel des Ritters „von Bohnenstroh“ sind zehn Dinge abgebildet. Da er nicht lesen kann, hat die Königin alles aufgezeichnet. Nun muss er sich alles einprägen. Der Leser darf sich, wenn er sich darauf einlässt, die Abbildung sechzig Sekunden lang ansehen, und muss sich dann daran erinnern, was er alles gesehen hat.

Für Kinder gibt es noch den Hinweis, dass Ritter Bohnenstroh vergessen hat, dass Pfeifenrauchen ungesund ist. Typisch für Amerika, denn in Büchern für Kinder darf niemand ein schlechtes Vorbild sein.



Der Einkaufszettel nimmt einen großen Teil der Seite ein. Die Ränder sind, wie es sich für ein altes Dokument gehört, etwas eingerissen. Ritter Bohnenstroh sitzt auf einer mechanischen Taube, welche auf einer Holzstange landen möchte oder gerade abhebt (Abbildung: Ausschnitt aus S. 17). Unterhalb sitzt ein wolfsähnliches Tier und es ist ein Picknick, bestehend aus einem Apfel (Schneewittchen) und Wein angerichtet. Halb verdeckt vom Einkaufszettel überquert ein gestiefler Kater einen Fluss. Er liest und der Leser entdeckt auf seiner Zeitung eine Rakete, wie

die bei „Tim und Struppi“.

Die Schrift mit der die Aufgabe gestellt wird, besteht aus leicht verschnörkelten Druckbuchstaben, von denen die Großbuchstaben an Schreibschrift erinnern.

Insgesamt ist das Bild subtil einfach gezeichnet. Ein weicher Strich mit Humor. Bei den Farben herrschen Braun und Ocker vor und das Weiß des Papiers wurde als „Weiß“ verwendet. grundsätzlich wurden gebrochene Töne eingesetzt.

Ever Meulen, Jahrgang 1946, ist ein Pseudonym für „Eddy Vermeulen“. Er ist ein international anerkannter und renommierter Grafiker und Illustrator. Seine Werke erschienen unter anderem im „New Yorker“, „Raw“ und „Humo“. Für die Hochzeit des Prinz Philippe von Belgien bekam er den Auftrag eine Zeichnung als Geschenk zu erstellen. Auch designte er Kinder-Briefmarken. Er lebt mit seiner Frau und vier Katzen in Brüssel.

#### **15.2.4 „Dornröschen“**

Die allzeit bekannte Geschichte von Dornröschen wird hier in drei Bildern erzählt. Und dann geht das Märchen weiter. Der Prinz traut sich nicht seinen Eltern von seiner Frau zu erzählen, „...denn seine Mutter war eine heimtückische Menschenfresserin“ (Comic S. 18). Im Laufe der Jahre bekamen er und Dornröschen zwei Kinder, Tageslicht und Morgenröte. Als der Vater des Prinzen starb, wird er König, und er stellt seinen Untertanen und Mutter seine Familie vor. Als er in den Krieg zieht, möchte seine Mutter zuerst seine Kinder und dann auch die Königin „verspeisen“. Der Küchenchef versteckt alle bei sich und serviert der Mutter des Königs stattdessen Lambraten. Als die Königinmutter dies entdeckt, möchte sie alle Beteiligten in ein Fass voll mit Kröten, Nattern und Schlangen werfen lassen. Doch der König kommt in diesem Moment zurück, sie fällt vor Schreck selbst hinein „und wurde augenblicklich verschlungen!“ (Comic S. 22).

Der Stil Daniel Clowes ist unverkennbar. Obwohl der Hintergrund von seinen Schauplätzen erkennbar gezeichnet ist, wirkt er unreal. Das könnte darin begründet sein, dass es in den Räumen immer Perspektive gibt, die Figuren jedoch zweidimensional sind. Die Farbgestaltung ist kräftig, dennoch sticht das blonde Haar der Mutter des Königs besonders ins Auge. Das einzige, dass mit der Farbintensivität mithalten kann, ist das Hemd, das der König über seinem Kettenhemd trägt, als er in den Krieg zieht. Beides ist die Primärfarbe Gelb. Die Menschenfresserin ist zudem größer und breiter als alle anderen und hat ein fleischiges Gesicht. Sie wäre wohl ihr eigener größter Leckerbissen. Als der Leser durch den Textblock erfährt, dass die Mutter des Königs Menschenfresserin ist, sieht man sie, wie sie mit „MAMPF, MAMPF“ (Comic S. 18) ein Stück Fleisch kaut. Dem Leser wird sie des öfteren in einer derartigen Grobeinstellung, essend und am Tisch, vorgeführt. Das ist es, was sie ausmacht.

Dornröschen scheint eine modernere Prinzessin zu sein, denn sie ist keine „typische“ Prinzessin mit langem, wallendem, blondem Haar, sondern sie trägt eine dunkle Kurzhaarfrisur und hat braune Augen. Die Kinder scheinen wie Puppen, etwas unteretzt mit runden Köpfen. Morgenröte wirkt auch noch leblos, als sie dem Koch in die Arme rennt. Clowes hat die Kinder von den Farben her geschlechtsspezifisch eingekleidet. Das Mädchen in rosa (auch hat sie zwei Zöpfe) und Tageslicht in hellblau. Die Kronen der Menschenfresserin und der späteren Königin sollten kurz genannt werden. Wie der Hut eines Koches beginnt er schmal und wird dann breiter, in dem vier Kugeln

abstehen und darüber endet die Krone in einer runden Pyramide. Es ist eine Nachbildung der Krone von Otto Soglow's „Der kleine König“.

Die drei Panels, welche das bekannte Märchen zusammenfassen, haben keinen geraden Rand, sondern sind weich geschwungen, wie es einem Rückblick in die Vergangenheit gebührt. Die anderen Panels sind gerade und nur zwei mal stehen Sprechblasen über den Rand. Jedes Mal mit der Mutter des Königs, die selber auch nicht in alles passt. Die Textblöcke stehen nicht als Blöcke im Bild, sondern die Panels sind je nach Textmenge in der Höhe gekürzt worden. Die Schrift hat Serifen und die ersten Buchstaben haben einen doppelten Hauptstrich, der rot eingefärbt ist, wie in einem nostalgischen Märchenbuch. Während der Text in den ovalen Sprechblasen in Druckbuchstaben geschrieben wurden. Betonte Worte wie z.B. beim Ausruf des jungen Königs: „Was hat dieses **schaurige Spektakel** zu bedeuten?!“ (Comic S. 22) werden fett gedruckt.

Als „Bild im Bild“ könnte man die Szene beschreiben, in der die Menschenfresserin entdeckt, dass sie die Familie ihres Sohnes nicht verspeist hat. Der Leser sieht sie im Profil, wie sie in das Fenster sieht und den Betrug entdeckt. Im Fenster hebt die glückliche Königin Morgentau hoch.

Es gibt viele wichtige Einstellungen bei den Nahaufnahmen. Trügerisch ist die Familienidylle, mit der Mutter des Königs neben der Königin und vor ihnen die Kinder (Abbildung: S. 19, Panel Nr. 3). Wie die Mutter des Königs den Arm um ihre Schwiegertochter legte, legte sie diesen auch um den Koch, als sie ihm befiehlt Dornröschen zu einem Braten zu verarbeiten. Nachdem die Königin sich das erste mal eines ihrer Familienmitglieder als Mahlzeit wünscht, sieht der Leser den Koch, der Morgenröte im Arm hat. Er trägt einen Ehering und hält sie vorsichtig, während ihm die Tränen über die Wangen laufen. Er hat selbst Familie und bringt es nicht über sich, das Mädchen zu schlachten.



Das letzte Panel zeigt ein Familienbild, das dem entspricht, was es sein soll. Eine glückliche, königliche Familie, die manches durchgemacht hat und daher nicht strahlend in die „Kamera sieht“.

Neben Chris Ware gilt der 1961 in Chicago geborene Daniel Clowes als einer der Erneuerer der US-Comic-Kunst. In Brooklyn hat er an der „Pratt-Institute“ studiert und sein erstes Buch war „Lloyd Llewellyn“. 1981 kam sein Durchbruch mit der Heftserie „Eightball“ und ein daraus hervorgegangenes Album „Boring“. Ebenfalls wie bei Chris Ware sind seine „Helden“ Ausgestoßene der sonst „perfekten“ Gesellschaft, jedoch verbunden mit schwarzem Humor. Werke von ihm sind „Ghost World“ (inzwischen auch verfilmt), „Karikatur“ und „Wie ein samtener Handschuh in eisernen Fesseln“. Clowes lebt heute mit seiner Frau und einer Schlange im kalifornischen Berkley. Seine

Version von Dornröschen geht auf die Originalversion von Charles Perrault aus dem 17. Jahrhundert zurück.

Für „Eightball“ erhielt Daniel Clowes insgesamt zehn „Harvey Awards“ und im Jahr 2000 den „Eisner Award“ als bester Zeichner und Autor dieser Reihe.

### **15.2.5 „Der kahle Baum“**

Dem Vater einer armen Familie erscheint im Traum eine Fee. Er solle auf der Brücke in Amsterdam warten, bis das Glück ihm winkt. Er gehorcht sofort, obwohl ihn seine Frau für verrückt hält. Den ganzen Tag steht er bei jedem Wetter auf der Brücke und wartet. schließlich trifft er auf einen Mann, dem ebenfalls eine Fee im Traum erschienen war und von einem Schatz erzählt hatte. Dieser Mann glaubt nicht daran, jedoch der arme Mann. Als er den Schatz sucht, hält seine Familie ihn für verrückt und schämt sich für ihn, was sich jedoch schlagartig ändert, als er den Topf voller Gold findet. Seiner Familie geht es daraufhin „zu gut“.

Joost Swarte bedient sich des „Ligne Claire“. Er hat hier seine typischen Figuren mit den eckigen Gesichtern genutzt und ebenso die Umsetzung des Restes ist wie von ihm bereits bekannt. Dass es eine holländische Sage ist, wird dementsprechend dargestellt, dass der Sohn die unverkennbar holländischen Holzpantinen trägt und in Amsterdam stehen am Fluss die typischen Häuser. Die Farben sind derart gedämpft, dass alles bräunlich und sogar trist wirkt. Vorherrschend sind Schwarz, Grau und gebrochene Farbtöne. Er reduziert Gegenstände auf streng geometrischen Formen.

Die Sprechblasen haben eine rechteckige Grundform und die Schrift besteht aus geraden, schlanken Druckbuchstaben. Die einzigen Textblöcke dieser Geschichte sind zum einen, als der Vater aus Amsterdam wieder nach Hause kommt und zum anderen, als Swarte den Leser über diesen Umstand mit „zu Hause“ (Comic S. 26) in Schreibschrift informiert. Ein weiteres Mal, als das neue Leben der Familie gezeigt wird „und so.“ (Comic S. 26). Bis auf die Totale als Eingangsbild haben alle Panels dieselbe Höhe. Das Eingangsbild zeigt das Esszimmer, das letzte Bild zeigt es ebenfalls. Nachdem die Familie zu Reichtum gekommen ist, gibt es Vorhänge, Tischdecke, einen Kerzenleuchter, die Kleidung wirkt edler und der Sohn beschwert sich über die Trüffel und die Mutter über den Champagner. Dabei kann seit dem Fund des Schatzes noch nicht allzuviel Zeit vergangen sein, da der Schal des Vaters immer noch unversehrt am Ast des Baumes hängt, wie man durch das Fenster erkennen kann.

Die Figuren sind dem Leser nie näher als die Amerikanische Einstellung. Swarte ist es dadurch möglich das jeweilige Umfeld zu zeigen. Der Vater kommt zur Haustür heraus. Swarte zeigt noch das Haus im Hintergrund, die Mutter ruft ihrem Mann aus dem Fenster nach, dass er Unsinn glauben würde. Es ist keine schöne Nacht, die er sich für den Weg zur Brücke ausgesucht hat. Es beginnt in Strömen zu regnen. Die Länge des Weges von Haarlem nach Amsterdam verdeutlicht Swarte durch eine Totale, in welcher der Vater nur ein kleiner Punkt im Hintergrund ist. Im Vordergrund haben sich Kühe in ihren Stall zurückgezogen. Als der Vater auf der Brücke steht und auf das Glück wartet, gehen Menschen an ihm vorüber. Ein Paar mit warmen Mantel erinnert

ihn daran, jedem einen Mantel kaufen zu wollen (es regnet noch immer). Dann kommt ein Mann mit Würsten vorbei und der Vater malt sich aus, welche Lebensmittel es geben würde. Als der Mann sich fragt: „Wann werde ich mir auch etwas davon leisten können?“ (Comic S. 25 / Abbildung: S. 25, Panel Nr. 2), ist der Leser erneut von der Person derart weit entfernt, dass sie nur ein unbekannter Schatten auf der Brücke ist. Die gesamte Welt wird ihm tatsächlich bald zur Verfügung stehen. Außerdem nutzt Swarte eine Halbtotale, um dem Leser auf etwas hinzuweisen, das der Vater nicht sieht. Als er unter dem Baum gräbt, sieht ihm seine Familie durch das verschlossene Fenster zu. Es sind Schatten mit schrägen Schlitzen als Augen und die Mutter meint: „Er ist ein nichtsnutziger Narr. Ohne ihn wären wir besser dran.“ (Comic S. 26). Als er den Kessel mit dem Gold vorzeigt, ist das Fenster geöffnet, seine Familie streckt ihm einladend die Arme entgegen und sie rufen, dass er „der Beste!“ (beides: Comic S. 26) ist.

Bei Hergé hat der 1947 geborene Niederländer Joost Swarte seinen Zeichenstil gelernt. „Klara und Ricky – eine Reise um die Welt“ und „Nicht so – sondern so!“ sind bekannte Werke von ihm. Seine Figuren sind „Jopo de Pojo“ und „Anton Massakar und Pierre van Gelderen“. 1984 durfte er eine eigene Briefmarkenserie gestalten. Er ist im franko-belgischen Sprachraum ein gefragter Illustrator. Mit seiner Ehefrau, drei Töchtern und zwei Katzen lebt er in Haarlem, wie die Familie der hier gestalteten Geschichte. Das Wahrzeichen dieser niederländischen Stadt ist ein kahler Baum. Ein aktuelles Projekt ist die architektonische Gestaltung eines Theaters in Haarlem.



### 15.2.6 „Rapunzels waghalsige Flucht – Was stimmt nicht an diesem Bild?“

Auf einer Seite ist Rapunzels Flucht als Momentaufnahme dargestellt. Sie wird an ihren Haaren hängend von einem Helikopter davongetragen. Und auch sonst wird der Leser einige Fehler finden.



Bereits am Titel erkennt man, dass hier keine Geschichte erzählt wird und daher kein Comic vorliegt. Es ist ein naturalistisches Bild und der blaue Himmel und das grüne Gras stechen einem ins Auge. Die dargestellten Fehler sind nicht alle derart offensichtlich wie der Helikopter (Abbildung: Ausschnitt aus S. 27), der Zug mit Dampflokomotive, oder das Motorboot (mit Namen „Titanic“). Ebenfalls können Logikfehler gefunden werden. Derart, dass der Zug in den Turm hineinfährt, ohne je wieder hinaus zu können, oder das Autowracks auf einen Schrottplatz gehören und nicht ins freie Feld. Das Gi-

raffen in Afrika wohnen wird nicht erwähnt, sondern, dass die Umzäunung fehlt. Ein Hai wird als ein Bewohner von Salzwassergewässern nicht in einem Fluss geduldet. Es ist auch der Fehler zu finden, dass Bruce McCall seinen Namen falsch geschrieben hat.

Mit Frau, Tochter und Katze lebt Bruce McCall in New York. Er liefert Beiträge an „New Yorker“ und „Vanity Fair“. Derzeit entstehen zwei Cartoon-Bände. Werke von ihm wurden in New York und Paris ausgestellt und er hat zwei Bücher veröffentlicht, „Zany Afternoons“ und „Thin Ice“.

### 15.2.7 „Der Fischer und die Prinzessin des Meeres“

Tarō rettet eine Schildkröte und wird zum Dank unter Wasser zum königlichen Drachenpalast gebracht. Er bleibt dort und heiratet die Prinzessin. Doch nach drei Jahren wird Tarō vom Heimweh gepackt. Die Prinzessin, welche Angst hat, dass er nicht mehr zurück kommt, gibt ihm ein Kästchen mit auf den Weg. Er darf dieses jedoch nie öffnen. Als er wieder an Land ist, ist alles fremd und als er seinen Namen sagt, soll er bereits seit 300 Jahren verschwunden sein. Tarō hält dies für einen Trick der Prinzessin und öffnet aus Wut das Kästchen. In diesem Moment wird er ein alter Mann und erkennt, dass im Drachenpalast die Zeit langsamer verging und er, wegen seinem Vertrauensbruch die Prinzessin nun „...nie mehr wieder sehen würde.“ (Comic S. 33).

Mazzucchellis Gestaltung dieses Märchens ist vom Zeichenstil ähnlich wie bei „Paul Auster’s Stadt aus Glas“. Es sind klar und ruhig gezeichnete Bilder, welche das Wichtigste zeigen und trotzdem nette Details besitzen. Hier die edlen japanischen Gewänder und die Fische, Grün und helle Brauntöne, kühle Farben beherrschen die Bilder. Interessant ist, dass es kein Schwarz gibt, stattdessen die Konturen, die Haare und dunkle Kleidung in einem dunklen Blau umgesetzt wurde.



Im Reich des Königs der Meeres kommt verstärkt rot (die einzig nicht gebrochene Farbe) hinzu. Vor allem das Gewand der Prinzessin fällt einem ins Auge und das Kästchen, dass sie Tarō mitgibt, ist an Land der einzig rote Gegenstand (Abbildung: S. 31, Panel Nr. 7). Dementsprechend ist der Rauch, der daraus quillt, auch rot. Die Personen, Tiere und Gegenstände werfen keine Schatten, was beim Leser das Gefühl zweidimensionale Bilder vor sich zu haben verstärkt. Allgemein wirken die Bilder wie vereinfachte japanische Seidenbilder oder Tuschezeichnungen.

Es gibt mehrere Totale in diesem Märchen. Das alte Japan mit kleinen Hütten und Menschen in Kimonos. Schließlich der Palast des Königs des Meeres, mit einem typischen japanischen Dach und davor Tarō, der auf der Schildkröte reitet, begleitet von vielen Bewohnern des Meeres, wie Kraken, Hummer, Rochen, Quallen und verschiedenen Fischen. Das neue Japan wird zwei Mal vorgeführt. Zuerst direkt der Blick vom Strand aus, den Tarō vor sich hat, als er aus dem Meer steigt. Des Weiteren zeigt das letzte Bild dieser Geschichte nochmals dieselbe Einstellung wie das erste, nur die be-

sagten dreihundert Jahre später. Die Menschen am Strand tragen moderne Kleidung und man sieht Hochhäuser und ebenfalls eine Schildkröte, mit der alles begann.

Statt Textblöcken wurden Zusatzinformationen direkt an den oberen Bildrand geschrieben. Die Schrift in den Sprechblasen hat große und kleine Druckbuchstaben.

Die Protagonisten werden meistens in der Halbtotale gezeigt. Erst als sich Tarō und die Prinzessin kennen lernen kommt man dem Paar direkt näher. Was dadurch verstärkt wird, dass die Prinzessin durch den Bildrand leicht angeschnitten ist. Ebenso ist ihr Kopf bei der Übergabe des Kästchens durch die Rahmen angeschnitten. Ihr Gesicht ist direkt vor dem Leser und sie scheint es diesem zu überreichen. Bei Tarōs Gespräch mit dem alten Mann am Strand ist eine Art Tiefensprung zu bemerken. In amerikanischer Einstellung spricht Tarō den alten Mann an und die erste nachdenkliche Antwort folgt in der Naheinstellung. In dieser fragt der verwirrte junge Mann nochmals nach. Im folgenden Bild sieht man das lachende Gesicht des Mannes in Großeinstellung, während er das Schicksal Urashima Tarōs erzählt. Man sieht ihn schließlich von hinten davongehen und das erschrockene Gesicht Tarōs, als er hört, dass er vor dreihundert Jahren untergegangen sein soll. In Großeinstellung erkennt man die Schweißtropfen in seinem Gesicht, als er für sich festlegt, dass ihn seine Frau hintergangen haben könnte.

In Großeinstellung sieht man zwei Hände, welche das rote Kästchen der Prinzessin öffnen. Im folgenden Bild weicht Tarō erschrocken vor dem aufsteigenden Dampf zurück. Wieder in Großeinstellung sind die Hände alt geworden, sogar die Fingernägel wurden lang. In Naheinstellung tasten sie das ebenfalls alt gewordene Gesicht ab, das nun einen langen, weißen Bart ziert.

David Mazzucchelli hat ein Stipendium erhalten, mit dem es ihm möglich war, für sechs Monate in Japan zu leben und arbeiten.

### **15.2.8 „Die buckligen Brüder“**

Von zwei buckligen Brüdern geht der eine in die Welt, um sein Glück zu suchen. Er verläuft sich und versteckt sich in einem Baum. Drei „Sonntag... Montag!“ (Comic S. 34) singende Großmütter kamen tanzend an ihm vorbei. Der bucklige Bruder ruft „und Dienstag!“ (Comic S. 35) dazwischen und macht die drei Frauen dadurch so überglücklich, dass sie ihm auf klassische Weise von seinem Buckel befreien (ihn absägen und an einen Baum hängen). Als er nach Hause kommt, möchte sein Bruder seinen Buckel ebenfalls los werden. Er findet den Baum, an dem der Buckel hängt und versteckt sich ebenfalls dort. Die tanzenden und „Sonntag... Montag... Dienstag“ singenden Frauen kommen und er ruft „und Mittwoch!“ (beides: Comic S. 37) herab. Leider mit dem gegenteiligen Ergebnis. Die Großmütter ärgern sich, dass er sie aus dem Konzept gebracht hat und er kehrt mit zwei Buckeln nach Hause zurück.

Die Strichführung Mattottis ist unverkennbar, weiche Pastellkreide und geschwungene Linien. Ebenso ist die Farbgestaltung ähnlich wie bei „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“. Es sind großflächige, leuchtende Komplementärfarben. Der Stil besteht nahezu nur



aus geschwungenen und rundlichen Formen. Die Ausnahmen sind die Sprechblasen und der Hintergrund, als sich die drei alten Damen ärgern. Die Personen haben eine aufstrebende „Bananennase“ und breite Clownsmünder, welche ebenfalls an rote Bananen erinnern. Einzig die Nase des großen Bruders fällt aus dem Rahmen, da sie nach unten gebogen ist. Alles ist so rund wie ein Buckel (Abbildung: S. 37, Panel Nr. 2).



Die Sprechblasen haben eine rote Umrandung und der Text ist in Groß- und Kleinschreibung. Die Seitenaufteilung ist symmetrisch, in der Regel mit mindestens einem großem Bild pro Seite. Die einzelnen Panels sind exakt voneinander abgetrennt. Ebenso weist der Bildaufbau der gegenüberliegenden Panels Symmetrie auf. Das Weiß der Sprechblasen hebt sich deutlich, beinahe hart, von den Bildern ab.

Der Hintergrund bietet dem Leser eine saftig grüne Landschaft und blauen Himmel, welche durch große Flächen entstehen. Keinen dargestellten Hintergrund findet man nur in der Szene, als sich die drei Frauen über den großen Bruder mit seinem „Mittwoch“ ärgern. In einigen Bildern dieser Szene bilden eine rote Fläche den Hintergrund. In einem großen Bild, auf dem alle drei sich ärgern, ist hinter ihnen eine gelbe Fläche mit rot umrandeten Zacken, welche die dargestellte Wirkung der Wut verstärkt.

Die in Normalperspektive Geschichte zeigt die Charaktere meist in der Halbtotalen bis GroßEinstellung. Besonders schön sind die Bilder, auf denen die drei alten Damen tanzen und singen. Alle drei tragen dieselben Farben (blau, orange, rot) und schwingen fröhlich ihr Tanzbein. Bei den Gesprächen werden meist die Figuren näher „gezoomt“. Sie stehen still und daher ist „nur“ der Kopf wichtig. Mattotti ließ sich die Figuren von Bild zu Bild unterhalten. So sprechen die Brüder jeweils vom Baum herab und die alten Damen reden zu ihnen herauf, doch für den Leser ist es eine Ebene.

Am Ende kommt der zweite Bruder mit zwei Buckeln zurück nach Hause. In einer Halbtotalen sieht man, wie der Bruder mit dem schönen geraden Rücken, über diesen Anblick so erschrickt, dass er sogar in die Luft springt als der andere schwer gebeugt daher kommt.

Lorenzo Mattotti und Jerry Kramsky sind innerhalb dieser Arbeit bereits aus „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ bekannt. Auch wenn der Stil Mattottis erkennbar ist, hat er hier wieder etwas einzigartiges geschaffen.

### 15.2.9 „Der Lebkuchenmann“

„Es war einmal eine alte Frau, ein alter Mann und ein kleiner Junge.“ (Comic S. 40) diese backten einen Lebkuchenmann. Dieser Lebkuchenmann läuft davon. Zuerst wird er von dem kleinen Jungen und seinen Großeltern verfolgt, dann von zwei Straßenarbeitern, einem Bär und einem Wolf. Dem „schwerhörigen“ Fuchs muss er sein „Du

kriegst mich nicht!!“ ins Ohr brüllen. Worauf der Fuchs ihn schnappt und verspeist. „So enden alle Lebkuchenmänner!“ (beides: Comic S. 44)

Bevor die Geschichte des fidelen Lebkuchenmannes beginnt, gibt es einen Einschub. Eine bunte Seite mit vielen Beispielen an Covern der „Fairy Tale Parade“. Eines davon etwas schräg groß auf den anderen. Darunter ein Banner mit folgendem Text: „VOR LANGER, LANGER ZEIT gab es viele Comics für Kinder, die ganz wenig Geld kosteten. Einige der besten stammten von Walt Kelly. Die folgende Geschichte zeichnete er im Jahr 1943...“ (Comic S. 39). Dementsprechend wirken die Farben des Comics alt und gedämpft und die Seiten sind leicht gelblich eingefärbt, als ob sie im Laufe der Zeit vergilbt wären.



Der Stil Kellys ist lieblich und weich. Seine Arbeit bei Walt-Disney ist erkennbar. Mit Humor hat er das freche Gesicht des Lebkuchenmannes eingefangen und die Mimen aller Beteiligten (Abbildung: S. 40, Panel Nr. 4). Die Figuren befinden sich in einer ländlichen Landschaft mit saftig-grünen Wiesen, einer sitzenden, verduzt schauenden, an einem Halm kauende Kuh, Bäume mit Gesichtern und Blumen. Die Protagonisten scheinen einfach gestaltet zu sein, dennoch mit einzelnen liebenswerten

Details versehen. So z.B. die Muster der Kleidung einzelner Personen und der Hut des Fuchses. Als der Lebkuchenmann wütend dem listigen, gespielt harmlos ausschauenden Fuchs sein „Du kriegst mich nicht!!“ (s.o.) ins nahe Ohr brüllt ist der Hintergrund schwarz und das rot des Pelzes, das braun des Lebkuchens und dementsprechend ihre Gesichter heben sich gut davon ab.

Die Sprechblasen nehmen nicht, wenn mehrere im Panel zu finden sind, mehr als ein Viertel des Bildes ein. Dies wird unter anderem durch die angenehme Größe der Bilder erreicht. Die Seitenränder sind verschieden gestaltet. Von exakt gerade bis eingerissen, als ob man ein altes Dokument vor hätte. Die Einteilung ist in drei Streifen pro Seite, die nie in mehr als zwei Bilder unterteilt werden und nie nach außen ausbrechen. Innerhalb zwei nebeneinander liegender Panels kann eine Sprechblase, bereits in das nächste Bild tönen oder der Wegweiser, an den der erschöpfte Fuchs angelehnt sitzt, zeigt ins folgende Panel.

Wahrscheinlich ist die „Fairy Tale Parade“ einer der Ursprünge der Kindercomics in Amerika und manche der hier vertretenen Zeichner kennen diese Hefte vielleicht noch aus ihrer (frühen) Kindheit.

Walt Kelly (Pseudonym von Walter Crawford jr.): „Fairy Tale Parade“: 1913 – 1973. Er lernte das Zeichnen bei seinem Vater, einem Maler Kulissenmaler. Nach dem Besuch der High School arbeitete er als Reporter und Cartoonist für die „Bridgeport-Post“. Für Walt Disney arbeitete er an Filmen wie „Dumbo“, „Schneewittchen“ und „Fantasia“ mit. Weil er sich als Streikposten gegen seinen Arbeitgeber arrangiert, wird er 1941

entlassen. Doch Kelly findet eine neue Stelle bei „Western Publishing Co.“, wo er unter anderem die „Fairy Tale Parade“ entwickelt. Während dem zweiten Weltkrieg erstellt er Anleitungen für die Armee. Eine seiner berühmtesten Figuren ist das Opossum „Pogo“ (scharfsinnige politische Satire in vermeintlich niedlichen Zeichnungen), welche er bis zu seinem Tod 1973 zeichnet und textet. 1952 wurde er als „Cartoonist of the Year“ ausgezeichnet und 1954 wurde er zum Präsidenten der „National Cartoonist Society“ gewählt. Im Jahre 1995 wurde Walt Kelly posthum in „Hall of Fame“ des „Eisner Awards“ aufgenommen.

### **15.2.10 „Die Bäckerstochter“**

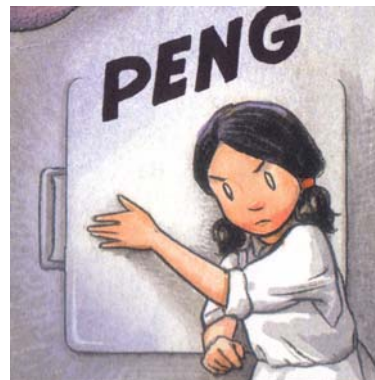
„Es war einmal eine geizige Bäckerstochter. Sie verschenkte nichts ... nicht mal Krümel.“ (Comic S. 45) Eine Frau bemerkt dies und möchte das Mädchen auf die Probe stellen. In Lumpen gehüllt und mit Schmutz im Gesicht erbettelt sie ein winziges Stückchen Teig, welches die Bäckerstochter in den Ofen legt. Darin wird der Teig zu einem großen Brot. Daraufhin nimmt das Mädchen noch zwei mal je kleinere Mengen an Teig, um ungewollt ein immer noch ein größeres Brot daraus zu backen, welches sie aus Geiz nicht verschenken mag. Am Ende wird das Mädchen zur Strafe in eine Eule verwandelt. Sie fliegt davon „... und ward nie mehr gesehen.“ (Comic S. 48).

Den Stil könnte man romantisch realistisch nennen. Es sind weiche, durchgehende gebrochene Farbtöne und die Bleistiftzeichnungen wurden aquarelliert. Wie es sich für eine Geschichte gehört, die in einer Bäckerei spielt, beherrschen matte Brauntöne das Bild. Die wenigen „Farbkleckse“ sind die grüne Jacke des älteren Bettlers, der rote Schal des Sohnes, der rote Rock der Frau und die roten Haargummis des Mädchens.

Das erste Bild von Bliss würde bei einem Buch das Cover schmücken. In einem halben Kreis steht der Titel der Geschichte und darunter die Bäckerstochter in Nahaufnahme. Bereits hier sieht man den verkniffenen Gesichtsausdruck und den „harten“ Blick. Den reichen, stolzen Damen macht sie Komplimente und die Bettler schickt sie mit „rüdem“ Ton davon. Besonders hart wird dies dadurch betont, dass die reichen Damen große Hüte und Pelzmäntel tragen und die Bettler, Vater und Sohn, vor dem Fenster auf eine reiche Auslage sehen. Als die als Bettlerin verkleidete Frau den Laden betritt, richtet sich die Bäckerstochter gerade ihre Frisur, was den Eindruck erweckt, dass sie nicht nur hartherzig, sondern ebenfalls eitel ist. Die Argumente, mit denen das Mädchen argumentiert, sind dieselben, mit denen bis heute argumentiert wird, wie „Wenn ich jedem, der reinkommt, Geld geben würde, bliebe nichts mehr übrig.“ (Comic S. 46).

Es gibt zwei Verwandlungen in dieser Geschichte. Einmal verkleidet sich die Frau in die Bettlerin und das andere mal die Bäckerstochter in eine Eule. In kleineren Panels und mit Schnitten von „Augenblick zu Augenblick“ gehen die jeweiligen Wandlungen von statten und um die betroffenen Personen ist ein Schimmer zu sehen. Das kleinste Bild dieses Comics ist rund und beinhaltet die Hand der Bäckerstochter und dem winzigen „Bisschen“ an Teig, welches sie bereit sein könnte zu opfern. Dementsprechend ist das Bild mit dem daraus entstehenden Brot das größte. Der Leser sieht von hinten

in den Ofen. Links im Bild und nah ein riesengroßer Leib Brot und, weiter entfernt, an der offenen Ofentür, die erschrockene Bäckerstochter. Im Hintergrund die Frau und wer gute Augen hat, erkennt, dass sie bereits den Umhang abgelegt und den Zauberstab in ihrer Hand hat. Als die Bäckerstochter das zweite mal die Ofentür mit einem „PENG“ (Comic S. 47) schließt und sich schützend davor stellt, könnte Onkel Dagobert beim Angriff von Gundel Gaukeley nicht anders reagieren (Abbildung: S. 47, Ausschnitt aus Panel Nr. 6).



Die Rahmen der Panels werden selten ignoriert. Die Gedankenblase der Frau, als die den traurig davongehenden Bettlern hinterher sieht (ebenso der Leser) geht über den Bildrand hinaus. Ebenso das entsetzte „Schluck!“ (Comic S. 47) der Bäckerstochter, als sie das dritte „Riesenbrot“ erblickt. Doch wichtig ist der Zauberstab, der den Rand aufzulösen scheint und aus dem Strahlen, in Form von kurzen Strichen, treten.

Harry Bliss lebt mit seinem Sohn und einer Schildkröte in Burlington, im Bundesstaat Vermont. Er schreibt und illustriert Kinderbücher, arbeitet als Cartoonist für die Zeitschrift „Archeology“ und als freier Mitarbeiter für die Zeitschrift „New Yorker“. Er las seinem sechsjährigen Sohn die Geschichte mit der Bäckerstochter vor und sein Sohn war dermaßen beeindruckt, dass er sich fortan vornahm ein braver Junge zu sein.

### 15.2.11 „Finde die Zwillinge“

„Es waren einmal 12 hübsche Prinzessinnen, doch nur zwei von ihnen gleichen sich aufs Haar.“ (Comic S. 49)

Da dies der einzige Text der Seite und auch keine Handlung dargestellt ist, erkennt man, dass es sich hier wiederum um keinen Comic handelt, sondern um ein Rätsel.



Verstärkt in Braun- und Orangetönen gehalten sieht man zwölf Gestalten, welche gleichmäßig auf der Seite angeordnet sind. Die Gesichter erinnern an Bären. Obwohl die Prinzessinnen im Stil der 70er dargestellt sind, gibt es Hinweise an die Kinder von heute, Walkman, und auf dem Kleid ein Pokemon. Der Stil ist für den Künstler typisch und erinnert gleichfalls an Mangas. Zwischen den Figuren „springt“ ein kleiner weißer Elefant hin- und her, der, wie die Leser, sich die Prinzessinnen genau ansieht und sich die beiden gleichen sucht (Abbildung: Ausschnitt aus S. 49).

Die Werke J. Otto Seibolds sind auf der ganzen Welt bekannt. Sie erschienen in verschiedenen Zeitschriften, seine Animationen liefen auf MTV und er schrieb Kinder-

bücher wie „Monkey Business“, „Mr. Lunch Takes a Plane Ride“ und „Olive, the other Reindeer“. Das letztgenannte wurde, mit Matt Groening („The Simpsons“ und „Futurama“) und Drew Barrymore („ET“, „Auf immer und ewig“,...) als Produzenten, zu einem 45 minütigen Zeichentrickfilm. Er wohnt in San Fransisco mit seiner Frau und drei Kindern. Seine Internetseite: <http://www.jotto.com/> ist von „Stuttgarter-Zeitung-Online“ empfohlen.

### 15.2.12 „Jack (und seine Mama) und die Wunderbohne“

Der einzige Besitz von Jack und seine Mutter ist eine Kuh, welche keine Milch mehr gibt. Jack verkauft daher diese für fünf Wunderbohnen. Seine Mutter ist von diesem Tausch nicht begeistert und auch ebenfalls auch nicht von der riesengroßen Bohnenranke, welche am nächsten Tag vor der Hütte gewachsen ist. Jack klettert nach oben, um dort die Frau des Riesen zu treffen und zu erfahren, wie er die Burg seines Vaters wieder zurückerobern kann. Jedes Mal nach dem Essen wird der Riese müde und macht ein Schläfchen. Das erste Mal klaut Jack das Geld des Riesen, beim zweiten Mal seine Wundergans, welche goldene Eier legt, und beim dritten und letzten Mal die „Singende Harfe“. Die Harfe weckt durch ihr Schreien den Riesen auf, der daraufhin Jack hinterher klettert. Doch Jack haut die Bohnenranke um, der Riese stirbt und Jack und seine Mutter ziehen in die Burg.

Die Geschichte scheint in kolorierten Filzstiftzeichnungen umgesetzt zu sein. Die Hintergründe sind stark strukturiert und die gesamte Geschichte ist mit einem schwungvollem, einfach wirkenden Strich erzählt.

Mit zwei kleineren runden Panels mit Großaufnahmen von Jack und seiner Mutter und einem Textblock, der einen in die Geschichte einführt, lässt Macaulay den Comic beginnen. Jack könnte ein Junge von nebenan sein, doch seine Mutter ist nicht so nett wie manche andere Mütter in Märchen. An Jack meckert sie herum, doch wenn es ihnen schlecht geht, ist er es, der zum Riesen klettern muss. Die Frau des Riesen scheint dessen Herumbrüllen und seine Börsartigkeiten mit stoischer Ruhe zu ertragen. Die Wunderbohnen die Jack für die Kuh erhält, sehen aus wie Ostereier. Es gibt zwar keinen Beweis dafür, jedoch könnte der Kuhkäufer ein Handelsreisender sein, der froh ist, nun nicht mehr ständig zu Fuß unterwegs sein zu müssen. Dies würde erklären, wie er an Wunderbohnen gelangen könnte, denn Handelsreisende kommen durch die ganze Welt.

Die Bilder sind der Reihe nach regelmäßig angeordnet. Doch die Wunderbohne ist sehr groß, daher sprengt sie alles. Auf dem letzten Bild der linken Seite ist die Bohne ausgewachsen und sie wächst über den Bildrand hinaus, quer über die Mitte des Buches bis als erstes Bild der rechten Seite die Burg des Riesen zu sehen ist. Mit dem Hinweis „Jack kletterte bis ganz nach oben...“ (Comic S. 50) klettert das Auge des



Leser entlang der Bohnenranke mit „... und entdeckt die Burg.“ (Comic S. 51), ebenso wie Jack. Als erstes klagt er dem Riesen das Geld und lässt dieses den Stamm herunterrollen (Abbildung: S. 51, Panels 9 und 19). Das Stück der Ranke, das dabei sichtbar ist, ist derart stark, dass es den Streifen Weiß zwischen den Panels „zerreißt“. Es wächst über den Seitenrand nach unten. Einen ähnlichen Effekt gibt es auf der dritten Seite. Der Beginn der Ranke ist hinter den untersten beiden Panels und daher ist wieder der „Rinnstein“ gerissen und die Ecken der Bilder „stehen ab“. Ab da wächst sie ungehindert nach oben, über die Seite hinaus. Im oberen Drittel der Ranke war Jack gerade hochgeklettert und sondiert die Lage, um die Gans stehlen zu können. Im mittleren Teil klettert er mit der Gans nach unten. An der Stelle, an der durch den Bohnenstamm die Bilder „beschädigt“ sind, ist Jack hinter dem Panel versteckt und beobachtet den, der Musik lauschenden Riesen. Auf der letzten Seite dieser Geschichte ist nur noch einmal die Bohne außerhalb eines Bildrahmens, als der Riese beginnt hinter Jack die Bohnenranke hinab zusteigen.

Nette Gags sind der Finger des sterbenden Riesens („STÖHN“), der über den Bildrand ragt und, dass am Ende der Geschichte „frische Bohnen“ (beides Comic S. 51) auf den Tisch kommen.

Interessant ist das Bild mit der Detailaufnahme, in dem allein das Auge des eben erwachten Riesen zu sehen ist, bevor er Jack folgt.

Die Buchstaben des Lettering erscheinen etwas groß und dementsprechend nehmen die Sprechblasen des öfteren mehr als das halbe Bild ein. Erst Recht, als die Frau des Riesen Jack die Umstände erklärt, wie er die Burg zurück erobern könnte. Dies ist etwas bedauerlich, da die Bilder sehr nett und lustig sind. Das entsetzte „WAAS?“ (Comic S. 50) von Jacks Mutter, als dieser mit den „Wunderbohnen“ zurück kommt, ist ohne Sprechblase und derart laut, dass es sogar einen Hasen „umhaut“. Dieser Ausruf spricht für sich, dafür braucht man kein Gesicht zu sehen, um zu erkennen, dass dieser Tausch der Mutter nicht behagte.

David Macaulay: Aufgrund seines Buches „Das Mammutbuch der Technik“ entstand eine CD-ROM für Kinder „Wie funktioniert das?“ (Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG). Diese ist eine Reise durch Land und Geschichte der Erfindungen. Ein weiteres Buch von ihm ist „Sie bauten eine Kathedrale“. Obwohl in England geboren verbrachte er die meiste Zeit seines Lebens in Amerika. Derzeit lebt er mit Frau, Sohn und Tochter auf Rhode Island. „Jack und die Wunderbohne“ ist sein erster Comic.



### 15.2.13 „Gruselland“

„Gruselland“ ist ein doppelseitiges „Wimmelbild“ und daher kein Comic. Der Auftrag lautet „sämtliche Schlangen und Eier zu suchen.“ (Comic S. 55).

Auf dieser, wie eine schwarzweiße Tuschezeichnung wirkenden Bild, ohne Grautöne, entstand eine fantasiereiche Landschaft mit märchenhaften Bewoh-

nern. Man trifft „Humpty Dumpty“ auf seiner Mauer sitzend, ein „Zyklopenbaby“, ein Riese, „Rotkäppchen“, „Jack und die Wunderbohne“, ein Berg mit Auge, UFOS, Dinosaurier,... und auf Gestalten von Hieronymus Bosch (Abbildung: Ausschnitt aus S. 64).

Charles Burns, 1955 in Washington DC geboren, sieht er in seiner Jugend vornehmlich Horror- und SF-Filme, was Einfluss auf seine späteren Werke hat. An der Universität Washington besucht er die „Fine Art Classes“. Ab 1977 studiert er Malerei und Skulptur an der Graduate School in Davis, Kalifornien. Seinen Durchbruch schafft er 1981 mit Veröffentlichungen in „RAW“ und „Heavy Metal“. Er nutzt die Ästhetik der Trash-Kinos und B-Movies der 50er und 60er. Seine deformierten Charaktere scheitern in der Regel an der gleichgültigen, gefühlskalten Umwelt. Eine Serie von ihm ist „Black Hole“, für Iggy Pop gestaltete er das Cover von „Brick By Brick“, weitere Alben sind „Skin Deep“, „Black Hole“, und „Big Baby“. Außer Comics erstellt er Illustrationen für Zeitschriften und Werbung. Er ist verheiratet und hat zwei Kinder.

1989 erhielt er einen Sonderpreis des „Harvey Awards“ für herausragende Präsentation von „Hardboiled Defective Stories“. Als „Bester Tuschezeichner“ für „Black Hole“ wurde er 1998 und 1999 ebenfalls mit diesem Preis ausgezeichnet.

#### 15.2.14 „Der verhexte Kürbis“

Eine Fee versucht dem Geheimnis eines summenden Kürbis auf die Spur zu kommen. Doch er „Zzzzz“ (Comic S. 56) statt weniger mit der Zeit immer stärker. Am Ende verschwindet sie von der „Bildfläche“ und der Kürbis summt nicht mehr.



Das besondere an diesem einseitigen Werk ist, dass es ohne Text auskommt. Auseinandergeschnitten und die einzelnen Bilder hintereinander gelegt würde ein Daumenkino ergeben. Die beherrschende Farben sind blau, grün und orange. Daher fällt das grell-plakative Gelb mit dem fetten großen, roten „WUSCH“ (Comic S. 56) besonders ins Auge. Ponti beschränkt sich auf das Wesentliche. Dem Kürbis, die Fee, der Zauberstab und das Verschwinden (Abbildung: S. 56, Panel Nr. 14).

Die Fee ist liebevoll. Sie tanzt um den Kürbis herum, sie gibt nicht auf und bemüht sich mit allen Tricks von Wut bis „unbeteiligt wirken“.

Claude Ponti ist Jahrgang 1948 und verlebte seine Kindheit in den Vogesen. Der Autor von nahezu über fünfzig Kinderbüchern, lebt mit seiner Frau, seiner Tochter und einer Katze in Paris. Über seine Geschichte in diesem Band erzählte er: „Eines Tages stand plötzlich eine kleine Fee an meinem Zeichentisch. „Na, was gibt’s?“, fragte sie mein Stift. „Ich hab Schwierigkeiten mit einem Kürbis“, antwortete sie. Der Kürbis kam angerollt und zischte : „Zzzzzz“. Was sollte ich machen?“ (Comic S.64)

### 15.2.15 „Der hungrige Gaul“

Ein armer Bauer klaut ein verhextes Pferd, da er die sechs Goldstücke Gold nicht aufbringen kann. Im Vorhinein hatte ihm die Hexe erklärt, dass dieser dürre Klepper unermüdlich arbeitet, doch man dürfe diesem unter keinen Umständen einen einzigen Bissen zum Essen geben. Der Bauer nutzt dies und wird reich. Doch nach zehn Jahren unermüdlicher Arbeit des Pferdes gibt der Bauer ihm aus Mitleid ein Stückchen Brot. Der Gaul verwandelt sich in einen Menschen. Dieser Mann raubt dem Bauern das Geld, zerstört die Ernte und brennt alles nieder. Dies war die Rache und der Bauer blieb nur am Leben, da er ihm doch noch ein Stückchen Brot gereicht hatte. Der wieder verarmte Bauer findet kein Mitleid bei den Dorfbewohnern, da er sein Pferd derart gequält hatte. Daher wird er zum Räuber und die Bewohner des Dorfes suchen bei der Hexe Rat. Für sechs Goldstücke verwandelt sie den ehemaligen Bauern in einen „hungrigen Gaul“, welche sie auf dem Markt verkaufen will.

Die Geschichte ist in satten, großflächig eingesetzten Farben dargestellt. Die Bilder wirken etwas wie farbige Scherenschnitte und scheinen aus geometrischen Formen zu bestehen. Die Personen- und Tierdarstellungen sind leicht karikiert (Abbildung: S. 57, Panel Nr. 3). Beginn und Ende sind Totale. In den größeren Bildern, als der Rest der Story, wird der Marktplatz gezeigt, auf dem die Hexe die Pferde (das erste in gelb, das zweite in rosa) verkaufen möchte. Die Zeit Robin Hoods scheint karikiert worden zu sein.



Da die Kleidung des Bauern immer die gleiche bleibt, fällt dem Leser seine Verwandlungen nicht sofort auf. Sein rotes Hemd hat mit einem mal keine Flicker und Löcher mehr und ebenso seine kurze Pumphose. Auch hat er, während er reich ist, einen Hängebauch. Als er keine Arbeit mehr findet und alles verloren hat, ist seine Kleidung wieder zerrissen und der Bauch schwindet. Doch geht es ihm am Ende schlechter als am Beginn. Er wird von Fliegen umschwirrt und seine Zähne sind gelb. Dass er tatsächlich das Pferd ist, erkennt man daran, dass er immer noch sein spitzes Hütchen trägt. Auch haben die Pferde die selbe Nase wie als Menschen.

Höhepunkt der Geschichte, bzw. das retardierende Moment, ist als der hungrige Gaul des Bauern mit einem gelben „Puff“ (Comic S. 59) in einer großen Wolke verschwindet und im folgenden Bild ein Mensch vor dem Bauern kniet. Diese zwei Panels befinden sich am Anfang einer Seite und werden dadurch hervorgehoben, dass die oberen, äußeren Ecken abgerundet und mit je einem Schnörkel verziert wurden. Dass es von jeder Hauptperson eine Großeinstellung in einem runden Panel gibt, ist eine weitere Änderung an der ansonsten statischen Seitenaufteilung. Im ersten sieht der Bauer mit schuldbewusstem Blick (gestrichelte Linie) zum hungrigen Pferd und er entscheidet sich bewusst dagegen, diesem etwas zum Essen zu geben. Das ehemalige „Pferd“ stellt lakonisch fest, dass er den Bauern für das einzige Stückchen Brot nach



zehn Jahren am Leben lässt. Die eindeutig zu identifizierenden Augen der Hexe entdeckt man im Zentrum von den vier Bildern, mit den Untaten des ehemals reichen und vormaligen armen Bauerns. Sie beobachtete sein Handeln bereits, bevor die Dorfbewohner zu ihr kommen. Mit Hilfe reichlicher (farbiger) Textblöcke werden die Jahre übersprungen und nähere Erläuterungen gegeben, wobei bei näherem Hinsehen dies auch an Hand der Bilder erschlossen werden könnte.

Kaz gewann mit Cornélius den „Prix Alph-Art“ 2002 für „Bester Dialog“. In New Jersey geboren lebt er jetzt in Manhattan. Er hat einen wöchentlichen Strip namens „Underworld“, dieser richtet sich vornehmlich an Erwachsene und davon sind bereits drei Sammelbände erschienen. Werke von ihm erschienen auch in „Raw“. Zusätzlich zeichnet er regelmäßig für das „Nickelodeon Magazine“. Seiner Behauptung nach ist „Der hungrige Gaul“ eine estnische Sage und wurde ihm von einem einarmigen, fahrenden Pferdedoktor auf der Rennbahn erzählt.

#### **15.2.16 „Die Prinzessin auf der Erbse“**

Von den „1628 Prinzessinnen des Landes“ (Comic S. 62) gefällt dem Prinzen keine einzige. Eines Abends steht ein junges hübsches Mädchen vor der Türe, welche behauptet eine vor dem Krieg geflüchtete Prinzessin zu sein. Die Eltern des Prinzen stellen diese auf die Probe, indem sie eine Erbse unter die mehr als zwanzig Matratzen ihres Bettes legen. Die fremde Prinzessin besteht die Probe und eine Hochzeit wird gefeiert.

Vom Stil her fühlt man sich an die Kinderbücher um die Jahrhundertwende zurück versetzt (die Vorletzte). Mit kolorierten Federzeichnungen entstehen die fantasievollen Gestalten und der romantische Hintergrund eines typischen Märchenschlosses. Die Farben sind dementsprechend, gedeckt und gebrochen.

Bereits im ersten Panel weiß man, warum der Prinz die richtige Frau nicht findet, denn er ist ein Löwe. An Auswahl der „1628“ Prinzessinnen sieht man eine Kuh, einen Frosch, sogar ein Schnabeltier, ein Storch, eine Krabbe, eine Dohle und ein Hund. Alle sehen in ihren barocken Gewändern bezaubernd aus und der selten ausgestaltete Hintergrund ist dazu passend. Leontine erscheint in einem abgerissenen Umhang, kein Wunder, dass König und Königin misstrauisch sind. Das Bett mit den 28 Matratzen bestätigt bereits, was sich jedes Kind gedacht hat. Es ist bedenklich hoch und man benötigt eine Leiter, um sich hinlegen zu können.

Das Handlettering in den weichen, an den Text angepassten Sprechblasen, entspricht großen und kleinen Druckbuchstaben. In den Textblöcken ist der erste Buchstabe jeweils „romantisiert“ worden. Die Akteure sind grundsätzlich als komplette Personen und in Normalansicht zu sehen.



Es stehen der Geschichte zwei Seiten zur Verfügung. Daher ist es verständlich, dass die Künstlerin mehrmals zwei Szenen in ein Panel packt und alles in Richtung Textlastigkeit kippt. Der Prinz unterhält sich vor dem Kamin mit Leontine und im Vordergrund diskutieren seine Eltern über ihre Herkunft. Doch mit weniger Text, wäre dem Leser ebenfalls Humor verloren gegangen. Die Mutter des Prinzen überlegt sich, ob er sich überhaupt binden will. Später muss der Prinz seiner Verlobten erklären, dass seine Eltern „manchmal etwas komisch“ (Comic S. 63 / Abbildung: S. 63, Panel Nr. 4) sind, da diese sich dermaßen darüber freuen, dass der Trick mit der Erbse funktioniert hat.

Barbara McClintock wohnt mit ihrem Sohn und ihren Haustieren (einer Katze und einem Fisch) in New Canaan. Aufgewachsen ist sie in New Jersey und North Dakota. Ihre Schwester spielte in der ersten Klasse die Prinzessin in einer Musical-Version von „Die Prinzessin auf der Erbse“. Für ihre Kinderbücher „Animal Fabels from Aesop“, „The Heartaches of a French Cat“ und „The Battle of Luke and Longnose“ hat Barbara McClintock zahlreiche Preise gewonnen.

### 15.2.17 „Märchen-Rallye“

„Hallo, Kinder! Hier vorn und am Ende von LITTLE LIT findet ihr alles, was ihr braucht, um die „Märchen-Rallye“ zu spielen, ein Brettspiel, bei dem ihr selbst Geschichten erfinden könnt. Viel Spaß, und fahrt vorsichtig!“ (Comic S. „-1“)

Derart lautet die Einladung an die Kinder sie Spielsteine (Autos), den Würfel, Chips und „Storyboards“ aus dem Buch herauszutrennen und zu spielen. Bei der Anleitung für Erwachsene findet man allerdings den Hinweis an die zukünftigen und jetzigen Sammler, dass danach das Buch nicht mehr vollständig ist, unterstrichen durch einen Strip mit „Rusty Brown“ und „Chalky White“.

Die ausführliche Spielanleitung ist für Kinder und ironisch ernst. Die Figuren Wolf, Großmutter, Prinzessin und Frosch würfeln gegeneinander. Doch Ware hat auch Zufallsmomente eingebaut, wie einen „Orkan“, „Super-Gau“, Aussetzen, nochmals Würfeln, Zwangsabgabe seiner Chips und Diebstahl. Ziel des Spieles ist, Chips zu erhalten. Dadurch entwickeln sich ständig verändernde Geschichten, denn auf den Chips stehen (superlativische) Adjektive, Substantive, Attribute, Berufe, ... welche auf dem „Storyboard“ richtig angeordnet eine Geschichte erzählen.



Das Spielbrett ist stilistisch klar und farbenfroh gestaltet. Hintergrund und Figuren sind reduziert dargestellt. Der bildnerische Stil hat Kinderbuchcharakter. Überall entdeckt man liebenswerte Neuerungen altbekannter Märchen wie das „Reformhaus Rapunzel“, „Schneewittchen Reinigung“,...

Zusätzlich hat Chris Ware eine Geschichte mit den vier „Spielfiguren“ geschaffen, welche aufgrund des Spieles entstanden sein könnte. Diese Geschichte wurde derart konzipiert, dass in Anfang und Ende an vier verschiedenen Punkten eingestiegen werden kann. Bei diesem Comic wurde der jeweilige, eine der Protagonisten betreffende Handlungsstrang individuell eingefärbt (Abbildung: Ausschnitt aus S. 66). Die Prinzessin in Rosa-Tönen, den Part der Großmutter in grün, der Frosch in braun und der Wolf in kalten Grautönen. Die Handlungen wurde direkt in die rechteckigen Panels eingeschrieben und die wichtigen Ausdrücke durch dick schreiben betont.

Der amerikanische Comic-Künstler Chris Ware ist 1967 geboren. Beim Zeichnen bezieht sich auf traditionelle Muster und kreiert gleichzeitig eigenwilligen Individualismus. Er kann bis zu achtzig Panels auf eine Doppelseite unterbringen<sup>41</sup>. In Deutschland kann man einen Teil seiner Werke unter dem Titel „ACME Novelty Library“ (eine der Hauptpersonen ist der siamesische „Quimby The Mouse“, dessen zweiter Kopf gestorben ist) bei Fantagraphics erhalten. Von ihm stammt das preisgekrönte Sammelband „Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth“. Gegenwärtig lebt er mit seiner Frau und drei Katzen in Chicago.

Für „The Complete ACME Novelty Library“ erhielt Chris Ware 18 „Harvey Awards“ und mehrere „Eisner Awards“.

### 15.3 Stellungnahme

Das Buch ist ebenfalls für Comicleser jenseits der erwarteten Zielgruppe interessant. Denn wer die Künstler aus ihren anderen, an ältere Leser gerichtete, Werken kennt, den wird es interessieren, was sie aus den Märchen besonderes machen.

<sup>41</sup> Das große Comic-Lexikon von Marcel Feige gibt ihm den Titel: „Ein Brueghel des Comics“

Es bietet nicht allein Comics, sondern ebenfalls ein innovatives Spiel, Rätsel und Suchbilder. Von dem, was bei „Raw“ einstmals provozierend war, ist hier nicht mehr unbedingt etwas zu entdecken. In dieser Anthologie findet der junge und jung gebliebene Leser in bewährter, hochwertiger Manier Kunst, schöne Geschichten, Lustiges und Nachdenkliches.

Für dieses Jahr kann man „Little Lit II“ mit dem Titel „Seltsame Geschichten“ in den Buchläden erwarten.

Unter der Adresse <http://www.little-lit.com/order.html> wird die Medienvielfalt der (englischsprachigen) Kinder angesprochen. Neben der Reklame für „Little Lit“ und „Little Lit II“ findet man dort dieselben Kurzbiographien der Comic-Artisten wie im Album. Die Geschichte „Der hungrige Gaul“ kann interaktiv gelesen werden und es werden Spiele angeboten. Z.B. erfüllt der Herrscher von „Gruselland“ so viele Wünsche, wie man Figuren in seinem Reich identifiziert.

### XIII. Nachwort

Wer sich die derzeitige Medienlandschaft ansieht, wird feststellen, dass Bücher, Filme und Comics sich gegenseitig adaptieren. (Für „vom Comic zum Buch“ wurde noch kein Beispiel gefunden.)

Auch wenn Comics wie „100 Meisterwerke der Weltliteratur“ als Ersatz für die tatsächlichen Bücher angeboten werden, hat diese Diplomarbeit sicherlich dargelegt, dass Comics ein eigenständiges, ernst zu nehmendes Medium sind und Literaturadaptionen eine eigene oder neue Interpretation der Werke darstellen können. Man kann gespannt sein, was in diesem Bereich in Zukunft vorgelegt werden wird.

In „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ wurde die Thematik des Buches in eine andere Zeit verlegt. Dadurch konnte eine Bildauswahl getroffen werden, aus einer Zeit, in der über die Wirkung von Farben und Formen auf die menschliche Psyche analysiert wurde. Eine Zeit, in der alles im Umbruch war. Durch die Einfügung einer Frau, Lady Elda, wurde die Materie auf die gesamte Menschheit übertragen, da jeder betroffen ist.

Bei „Peter Pan“ wurde zwar der Zeitrahmen eingehalten, jedoch den Umständen und London einiges mehr an Realität verliehen. Es wurde eine neue Geschichte geschaffen. Diese richtet sich zwar an Erwachsene, enthält trotzdem ein gehöriges Maß an Phantasie und Spannung.

„Paul Auster’s Stadt aus Glas“ wird oft als Paradebeispiel genannt. Tatsächlich entspricht es der Vorlage, ohne die Sprache des Comics zu verleugnen. Es wurden diese zur Unterstützung und Vertiefung der eigentlichen Handlung eingesetzt.

Eine Überraschung für jeden Leser ist „Briefe aus meiner Mühle“. Hier wird die Vorlage nicht nur adaptiert, sondern zusätzlich eine Comicform gewählt, die nicht zu den Geschichten zu passen scheint. Daher wird hier ebenfalls eine bestimmte Zielgruppe, die Fans der Schule „Marcinelles“, direkt angesprochen.

Rein zur Unterhaltung kann man die Comics der „Illustrierten Klassikern“ und die Parodien der „Lustigen Taschenbücher“ zählen.

Ob mit „Jesus der Galiläer“ eine Adaption geschaffen wurde, die der Vorlage entspricht, ist vielleicht fragwürdig. Jedoch ist es eine erfrischende Sichtweise.

Die Geschichten von „Hard Looks“ haben eine „Mission“. Sie sollen durch ein neues Medium ein neues Publikum ansprechen. Wenn dies gelingt, war die Adaption erfolgreich.

Durch die Adaptionen in „Little Lit“ wird eine innovative Vielfalt an Erzählweisen von Märchen angestrebt.

Last, but not least, gibt es noch die größte Sparte. Die Werke, welche dieselbe Geschichte erzählen, doch hierfür die Comicsprache benutzen. Dazu zählen, „Die Entdeckung der Currywurst“, „Mort“, „Per Anhalter durch die Galaxis“ und „Der Hobbit“. Es ist möglich, sich die Bücher dadurch wieder in Erinnerung zu rufen und an den Bildern Spaß zu haben. „Nestor Burma“ und „Wind in den Weiden“ gehören ebenfalls in diesen Bereich. Doch müssen diese besonders hervorgehoben werden, da die Vorlage derart

adaptiert wurde, dass der Comic vom Buch unabhängig und ein eigenständiges Werk wurde.

Betrachtet man den Punkt, dass Comics nicht dadurch hochwertig werden, dass sie den Inhalt eines Buches vermitteln, kann man dies bejahen. Denn das haben Comics nicht nötig. Wie bereits in der Einleitung beschrieben, sind Comics ein eigenständiges Medium, das die Sinne des Lesers anders anspricht als Bücher. Es gibt genügend Werke, die einen höheren Anspruch haben, als kurzweilige Unterhaltung für Zwischendurch zu bieten. Wenn Comic-Leser eine Adaption lesen, bedeutet das nicht, dass sie daher ein Buch weniger in ihrem Leben lesen werden. Doch können sie dadurch auf die Idee kommen, die Vorlage selbst in die Hand zu nehmen, dann ist das ein gelesenes Buch mehr.

## XIV. Literaturverzeichnis

### *Primärliteratur*

- Adams, Douglas: Per Anhalter durch die Galaxis / Douglas Adams. – Berlin : Ullstein, 1997.
- Auster, Paul: Paul Auster's Stadt aus Glas. / Paul Auster. - Hamburg : Hoffmann u. Campe, 1987.
- Barrie, James M.: Peter Pan / James M. Barrie. – Hamburg : Dressler, 1988.
- Bedürftig, Friedemann; Kirsch, Christoph: Goethe : Zum Sehen geboren / Text: Friedemann Bedürftig; Zeichnungen: Christoph Kirsch. – Stuttgart : Ehapa, 1999.
- Brontë, Charlotte: Jane Eyre / Charlotte Brontë. – Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1998.
- Carnell, John; Leialoha, Steve: Douglas Adams : Per Anhalter durch die Galaxis / nacherzählt v. John Carnell; gezeichnet v. Steve Leialoha. – Hamburg : Roger & Bernhard bei 2001, 1996.
- Daudet, Alphonse: Briefe aus meiner Mühle / Alphonse Daudet. – München : Winkler Weltliteratur, 1986.
- Disney, Walt: Das Elixier der ewigen Jugend. – Stuttgart : Ehapa, 1994. Lustige Taschenbücher, Bd. 194. - Die Leiden des jungen Werthers.
- Disney, Walt: Der Ausflug nach Key West. – Stuttgart : Ehapa, 1984. Abenteuer aus Onkel Dagoberts Schatztruhe Band 3.
- Goethe, Johann Wolfgang von: Die Leiden des jungen Werther / Johann Wolfgang Goethe; Nachwort v. Ernst Beutler. – Stuttgart : Reclam, 1994.
- Gosciny; Uderzo: Asterix – Band XXI : Das Geschenk Cäsars / Text: Gosciny; Zeichnungen: Uderzo. – Stuttgart : Ehapa, 1975.
- Grahame, Kenneth: Der Wind in den Weiden / Kenneth Grahame; Aus d. Engl. übers. v. Sybil Gräfin Schönfeldt; Mit Bildern v. Daniel Becker. – Würzburg : Arena, 1998.
- Illustrierte Klassiker: Jane Eyre: Nr. 91. – Schönau : Hethke, 1997.
- Kramsky, Jerry; Mattotti, Lorenzo: Doktor Jekyll und Mr. Hyde. – Hamburg : Carlsen Comics, 2002.
- Kreitz, Isabel: Die Entdeckung der Currywurst : Nach einem Roman von Uwe Timm / Isabel Kreitz. – Hamburg : Carlsen Comics, 1996.
- Loisel: Peter Pan : Die Insel / Text, Zeichnung u. Kolorierung Regis Loisel. – Berlin : Ehapa, 2001.
- Loisel: Peter Pan : Die rote Hand / Text, Zeichnung u. Kolorierung Regis Loisel. Berlin : Ehapa, 2001.
- Loisel: Peter Pan : London / Text, Zeichnung u. Kolorierung Regis Looisel. – Stuttgart : Egmont Ehapa, 1997.
- Loisel: Peter Pan : Sturm / Text, Zeichnung u. Kolorierung Regis Loisel. – Stuttgart : Egmont Ehapa, 1997.
- Malet, Léo: Die Brücke im Nebel / Léo Malet; aus dem Franz. v. Hans Joachim Hartstein. Moos & Baden-Baden : Elster, 1987.

- Malet, Léo; Tardi, Jaques: Nestor Burma – Die Brücke im Nebel / Léo Malet; Jaques Tardi. – Zürich : Edition Moderne, 1996.
- Mittef: Briefe aus meiner Mühle / Mitteil Adaption und Zeichnung nach Alphonse Daudet. – Wattenheim : Salleck Publications, 1995. Franco-Belgische Comicklassiker 2
- Moga Moba 100 Meisterwerke der Weltliteratur. – Berlin : Bostel Prod, 2001. Nr. 86 in einer fortlaufd. Serie.
- Paul Auster's Stadt aus Glas / Herausgeg. v. Bob Callahan u. Art Spiegelman; Textbearb.: Paul Karasik / David Mazzucchelli; Ill. David Mazzucchelli; Deutsch v. Werner Schmitz. – Reinbeck b. Hamburg : Rowohlt, 1994.
- Pfeffer, Rüdiger: Jesus der Galiläer / 1 / gezeichnet von Rüdiger Pfeffer. – Stuttgart : Collection B, Deutsche Bibelgesellschaft, 1995.
- Pfeffer, Rüdiger: Jesus der Galiläer / 2 / gezeichnet von Rüdiger Pfeffer. – Stuttgart : Collection B, Deutsche Bibelgesellschaft, 1993.
- Plessix, Michel: Der Wind in den Weiden 1 : Der wilde Wald / Michel Plessix; Nach d. Roman v. Kenneth Grahame; Aus d. Franz. v. Harald Sachse. – Hamburg : Carlsen Comics, 1998.
- Plessix, Michel: Der Wind in den Weiden 2 : Der Schrecken der Landstraße / Michel Plessix; Nach d. Roman v. Kenneth Grahame; Aus d. Franz. v. Harald Sachse. – Hamburg : Carlsen Comics, 1999.
- Plessix, Michel: Der Wind in den Weiden 3 : Die große Flucht / Michel Plessix; Nach d. Roman v. Kenneth Grahame; Aus d. Franz. v. Harald Sachse. – Hamburg : Carlsen Comics, 1999.
- Plessix, Michel: Der Wind in den Weiden 4 : Saustall im Herrenhaus / Michel Plessix; Nach d. Roman v. Kenneth Grahame; Aus d. Franz. v. Harald Sachse. – Hamburg : Carlsen Comics, 2002.
- Pratchett, Terry: Gevatter Tod : Ein Roman von der bizarren Scheibenwelt / Terry Pratchett; Aus d. Engl. v. Andreas Brandhorst. – München : Heyne, 1998.
- Pratchett, Terry; Higgins, Graham: Mort : Der Scheibenwelt-Comic / Terry Pratchett; Ill. v. Graham Higgins. – München : Goldmann, 1994.
- Revidierte Elberfelder Bibel: Die Heilige Schrift. – Wuppertal : Brockhaus, 1999.
- Spiegelman, Art; Mouly, François: Little Lit – Märchen und Sagen. – Hamburg : Carlsen Comics, 2001.
- Spiegelman, Art; Mouly, François: Read Yourself Raw / ed. By Art Spiegelman and François Mouly. – New York : Pantheon Books, 1987.
- Stevenson, Robert Louis: Meistererzählungen / Robert Louis Stevenson; Aus dem Engl. v. Alastair; Nachwort v. Richard Kraushaar. – Zürich : Manesse, 1986. Doktor Jekyll und Mr. Hyde.
- Timm, Uwe: Die Entdeckung der Currywurst : Novelle / Uwe Timm. – Köln : Kiepenheuer & Witsch, 1993.
- Tolkien, J. R. R.: Der kleine Hobbit / John Ronald R. Tolkien; Mit Zeichnungen v. Klaus Ensikat; Aus d. Engl. v. Walter Scherf. – München : Deutscher Taschenbuch Verl., 2002.



- Tolkien, J. R. R.; Wenzel, David; Dixon, Charles: Der Hobbit / J. R. R Tolkien; Ill. David Wenzel; Adapt. Charles Dixon. – Hamburg : Carlsen Comics, 2001.
- Vachss, Andrew: Hard Looks. / Aus d. Amerik. V. Georg Schmidt. Berlin : Jochen Enterprises, 1994.
- Vachss, Andrew: Kreuzfeuer : Stories / Andrew Vachss. – Frankfurt / M. : Eichborn, 1996.

### **Sekundärliteratur**

- Aebi, Ernst: Kurze Einführung in die Bibel / Ernst Aebi. – Winterthur : Verl. Bibellesebund, 1991.
- Armer, Alan A.: Lehrbuch der Film- und Fernsehregie / Alan A. Armer. - Frankfurt a. M. : Zweitausendeins, 2000.
- Auster, Paul; Cortanze, Gérard de: Die Einsamkeit des Labyrinths / Paul Auster; Gérard de Cortanze. - Reinbeck b. Hamburg : Rowohlt, 1999.
- Blackbeard, Bill: 100 Jahre Comic-Strips: Bd. 1 / zusammengestellt v. Bill Blackbeard. – Hamburg : Carlsen, 1995.
- Bremer Comic Mafia (2002): Versandliste 33
- Bremer Comic Mafia (2002): Versandliste 34
- Brüne Klaus: Lexikon des internationalen Films : das komplette Angebot in Kino und Fernsehen seit 1945 21 000 Kurzkritiken und Filmographien / Red. Klaus Brüne; Herausg. v. Katholischem Institut f. Medieninformation e.V. und der Katholischen Filmkommission f. Deutschland. - Reinbeck b. Hamburg : Rowohlt. 1987. Band Nr.6
- Comics und Romane : Sammlerecke: Versandliste Frühjahr 2002.
- Czerwionka, Marcus (Hrsg.): Lexikon der Comics / herausgegeben v. Marcus Czerwionka. – Meitingen : Corian-Verl., 1991 – 2002. Teil 1: Werke : Paul Auster's City of Glass, 1997
- Eisner, Will: Grafisches Erzählen : Graphic Storytelling / v. Will Eisner. – Wimmelbach : Comic Press, 1998.
- Eisner, Will: Mit Bildern erzählen : Comics & Sequential Art / v. Will Eisner. – Wimmelbach : Comic Press, 1995.
- Feige, Marcel: Das große Comic-Lexikon : Von Asterix und Akira über Donald Duck und Dan Dare bis Superman und Yps. Die Welt der Bildergeschichten, ihre Zeichner & Autoren, Magazine & Figuren / Marcel Feige. – Berlin : Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2001.
- Fossati, Franco: Das grosse illustrierte Ehapa Comic Lexikon / Franco Fossati. – Stuttgart, Ehapa, 1995.
- Gast, Wolfgang: Literaturverfilmung : Themen · Texte · Interpretationen / v. Wolfgang Gast. – Bamberg : Buchners, 1993.
- Heidtmann, Horst: Kindermedien / Horst Heidtmann. – Stuttgart : J. B. Metzlersche Verlagsbuchhdlg., 1992. Sammlung Metzler Bd. 270.
- Knigge, Andreas C.: Comic Jahrbuch 1991 / Andreas C. Knigge (Hrsg.). – Hamburg : Carlsen, 1991.

- Knigge, Andreas C.: Comic Lexikon / Andreas C. Knigge. - Frankfurt / M : Ullstein, 1988
- Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache. Definitionen. Ausgegeben von Heidtmann, Horst zur Vorlesung "Hollywood zwischen Kunst und Kommerz. Untersuchungen zu den Filmen Steven Spielbergs".
- McCloud, Scott: Comics neu erfinden / Scott McCloud. – Hamburg : Carlsen Comics, 2001.
- McCloud, Scott: Comics Richtig Lesen / Scott McCloud. – Hamburg : Carlsen Comics, 2001.
- Munzinger-Archiv / Internat. Biograph. Archiv (12/97): Andrew Vachs.
- Munzinger-Archiv / Internat. Biograph. Archiv (35/01): Douglas Adams.
- Munzinger-Archiv / Internat. Biograph. Archiv (42/99): Uwe Timm.
- Nagl, Manfred: Vorschlag zu Kriterien der Comicanalyse. Ausgegeben zu Vorlesungen im Bereich Comics.
- Natke, Bernd: Comics zeichnen für Einsteigern / Bernd Natke. – Augsburg : Augustus, 1998.
- Strzyz, Wolfgang: Comics im Buchhandel : Geschichte · Genres · Verlage / Wolfgang Strzyz. - Frankfurt a. M., Bramann, 1999. Edition Buchhandel Band 3.
- Ulmer, Mona: Comics im Kino : Untersuchungen zur filmischen Adaption von graphischer Literatur. – Stuttgart : Diplomarbeit an der HdM, 1995.

### **Internet**

- 20min.ch: <http://www.20min.ch/unterhaltung/lesen/story/8847325>. 21.08.02
- Aller-Zeitung: <http://www.aller-zeitung.de/az-lokal/104005.html>. 22.07.02
- Andrew Vacchs. Hard Looks: <http://www.night-flight.com/Vachss/hardlooks.html>. 26.09.02
- Andrew Vachss Interview for The Bird: <http://fantasian.www.50megs.com/vach.html>. 19.07.02
- Archiv für Kunst und Geschichte: <http://www.akg.de/religion/text/50279.htm>. 26.09.02
- Auflistung der im Norbert Hethke Verlag erschienenen Illustrierten Klassiker: <http://www.hethke.de/mag-illustrierte.htm>. 13.04. 02
- Bazonga-Press: Webdesigns- und Links. Walter Crawford Kelly: <http://www.bazonga-press.de/pogo/bio.htm>. 21.08.2002
- Biografien A-Z. Robert Louis Stevenson: <http://www.geschichte.2me.net/bio/cethegus/s/stevenson.htm>. 03.08.02
- BRG Steyr Michaelerplatz 2000/01 Leistungskurs Deutsch / Davogg / 7abc Dossier 1: Erwachsen werden. <http://home.eduhi.at/teacher/davogg/dossiers%20060%20schueler/dossier%20erwachsen%20werden.htm>. 29.09.02
- Buchkritik.at. Die Website zum Thema Bücher. Paul Auster's Stadt aus Glas: <http://www.buchkritik.at/kritik.asp?IDX=880>. 08.08.02 / Mort. Der Scheibenwelt-Comic. Oshwald, A. (2001): <http://www.buchkritik.at/kritik.asp?IDX=959>. 06.09.02

- Carlsen.de. Michel Plessix: [http://www.carlsen.de/comic/kueaz/plessix/kue\\_bio.htm](http://www.carlsen.de/comic/kueaz/plessix/kue_bio.htm).  
26.08.02
- Carlsen-Comics.de: <http://www.carlsencomics.de>. 15.04. 02
- Charles de Lint. Homepage: <http://www.sfsite.com/charlesdelint/>. 26.09.02
- Comic-Radioshow.com: <http://www.comicradioshow.com/article.php?sid=449>. 17.04.02  
/ "Batman und die Wirklichkeit": <http://www.comicradioshow.com/article.php?sid=68>:  
08.05.2002 / "Illustrierte Kinderklassiker Bd. 1 und 2":  
<http://www.comicradioshow.com/article.php?sid=836>. 15.04.02
- Comics2film: Painz, J. Words from here: George Pratt:  
<http://www.comics2film.com/WFH/WFHPratt.shtml>. 26.09.02
- Comicshop.de. <http://www.comicshop.de/illustrierte-Klassiker.htm>. 13.04.02
- Contours. Lorenzo Matotti: <http://www.contours-art.de/de/artists/mattotti/index.htm>.  
21.08. 02
- Die Fanseite zum Lustigen Taschenbuch. <http://home.t-online.de/home/Christian-Peters/ltb.htm>. 26.08.02
- Druckfrisch. Neue Comics in aller Kürze:  
<http://www.comic.de/rezensor/druckfrisch051101.html>. 21.08.02
- Elronds-Haus. J.R.R. Tolkien: <http://www.elronds-haus.de/frameset3.htm?index2.htm>.  
12.08.02 / Terry Prattchett's bizarre Scheibenwelt: <http://www.elronds-haus.de/frameset3.htm?index2.htm>. 12.08.02
- Erster Teil. Urheberrecht. <http://transpatent.com/gesetze/urhg1.html#T1>. 26.09.02
- Euronet-Internet. Thompson, K.: <http://www.euronet.nl/users/rpk/gsm1.htm>. 26.09.02
- Frankenfernsehen. Rezensionen. Wind in den Weiden:  
<http://www.frankenfernsehen.de/buch/buch.asp?BuchID=218>. 06.05.02
- Genre Literaturadaptionen in Comics: <http://www.comic-museum.de/museum/genres/literatu.htm>. 17.04.02
- George Pratt.com: <http://www.georgepratt.com/bio.html>. 26.09.02
- Graham Higgins Biography:  
<http://www.farris.co.uk/books/author.asp?forename=Graham&surname=Higgins>.  
06.09.02
- Grober Unfug Internationale Comics & Comic-Galerie. ACME\* NOVELTIES:  
<http://www.groberunfug.de/unfug/unfugtexte/acmenovelty.htm>. 21.08.02
- Gymnasium Ulricianum Aurich. Einstellungsgroßen: <http://www.ulricianum-aurich.de/projekte/filmanalyse/analyse/einstell.htm>. 10.09.02
- Hard Looks: <http://www.jochenenterprises.de/autoren/vachss/vachss.html>. 26.08.02
- Heidtmann, H. „Brücke zum Lesen“. Comics in Öffentlichen Bibliotheken:  
<http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/Comics.PDF>. 17.09.02
- Hildebrandt, R. Neil Gaiman: <http://www.stahl.bau.tu-bs.de/~hildeb/biographies.shtml#David Lloyd>. 26.09.02
- hoerdochmal.de - Ein Audiobuch-Journal der Deutschen Entertainment Magazin Gruppe. Der Wind in den Weiden:  
<http://www.dem.de/entertainment/literatur/audiobooks/abrezk02windindenweiden.html>. 06.05.02

- Inc. Zeichner / Innen: [http://www.inc-comic.org/zeichner\\_1.html](http://www.inc-comic.org/zeichner_1.html). 21.08.02
- Interviews section of worldguide. Stephen Capen interviewte Paul Auster:  
<http://www.worldmind.com/Cannon/Culture/Interviews/auster.html>. 18.04.02
- Isabel Kreitz Biographie: <http://www.hinternet.de/comic/ik-bio.htm>. 26.07.02
- J. R. R. Tolkiens. Der Herr der Ringe:  
<http://www.home.ch/~spaw2462/herrderringe/comic/>. 26.09.02
- Jäger, A.: <http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~marvin/literarisches/literarisches.html>. 18.04.02
- James Colbert: <http://www.users.nwark.com/~colbert/resume.txt>. 26.09.02
- James O' Barr: <http://www.jamesobarr.com/Checklist.html>. 26.09.02
- James O'Barr Bibliography :  
<http://www.shatteredinthehead.homestead.com/bibliography.html>. 26.09.02
- Jaques Tardi. Die Illusion der Zerstörung: <http://www.deronet.nl/users/rpk/cf23.htm>.  
 18.04.02
- Jaques Tardi. Die Schatten der Geschichte.  
<http://www.kubiss.de/kultur/info/erlangen/galerie/tardi.htm>. 15.05.02
- Kaliber 38. Krimis im Internet. Wörtche, T. (1998): Didier Daenickx/Jacques Tardi: Den Letzten beissen die Hunde: <http://www.kaliber38.de/woertche/coc1298.htm>.  
 13.04.02
- Knecht & Co. Rezensionen. Per Anhalter durch die Galaxis:  
[http://www.knechtco.ch/cm\\_anhal.htm](http://www.knechtco.ch/cm_anhal.htm). 17.04.02
- Kunstunterricht im 7. und 8. Schuljahr. Zitat Picassos: [http://www.willy-brandt-realschule-herten.de/schulpro/ku7\\_8.htm](http://www.willy-brandt-realschule-herten.de/schulpro/ku7_8.htm). 06.10.02
- Lambiek.Net. Ever Meulen: <http://www.lambiek.net/meulen.htm>. 26.09.02
- Landesinstitut für Erziehung und Unterricht Stuttgart. David Macaulay. Wie funktioniert das?: <http://www.leu.bw.schule.de/allg/mmssoft/glikwie.htm>. 21.08.02
- Leseprobe aus dem Kapitel 4 "Gestaltung von AV-Medien":  
<http://www.filmproducers.ch/deutsch/publikationen/lesecontent.htm>. 23.08.02
- Literatur am Clavius-Gymnasium. Uwe Timm: <http://www.cg.bamberg.de/cg-projekte/literatur/timm.htm>. 29.07.02
- Little Lit: <http://www.little-lit.com/index.html>. 19.09.02
- Mazzuccellis Bilder der Großstadt. Es austert in New York: <http://www.hinternet.de/comic/auster.htm>. 18.04.2002
- Monster. Magier und Macs:  
<http://www.apple.com/de/creative/digitalimaging/grahamhiggins/>. 06.09.02
- Moore, Gaiman & Miller: <http://www.math.hmc.edu/faculty/levin/Library/MGM.html>.  
 26.09.02
- More Than 100 Comics-related Words In 8 Languages:  
<http://www.student.kuleuven.ac.be/~m8107966/terminology.html>. 08.10.02
- Onlinekunst.de Top 50 Malerei. Michelangelo:  
[http://www.onlinekunst.de/maerz/06\\_03\\_6\\_Michelangelo.htm](http://www.onlinekunst.de/maerz/06_03_6_Michelangelo.htm). 26.09.02
- Play the Game. Comics Oktober 2001. Der Hobbit:  
<http://www.playthegame.de/comics/comics0110.htm>. 13.04.02

- Sat. Org. 100 Meisterwerke der Weltliteratur: [www.satt-org/comic/02\\_02\\_mogamobo\\_1.html](http://www.satt-org/comic/02_02_mogamobo_1.html). 13. 04.02
- Satt. Org.: [http://www.satt-org/comic/02\\_02\\_mogamobo\\_1.html](http://www.satt-org/comic/02_02_mogamobo_1.html). 13.04.02
- Satt. Org.: [http://www.satt-org/comic/98\\_00\\_Tardi\\_1.html](http://www.satt-org/comic/98_00_Tardi_1.html). 13.04.02
- Schulz-von-Thun.de. Vita : <http://www.schulz-von-thun.de/vita.html>. 26.09.02
- Scott McCloud: <http://www.scottmcccloud.com/>. 29.09.02
- Seiboldt, O.: <http://www.jotto.com/>. 29.09.02
- Southwestern Writers Collection homepage. Neal Barrett Jr.:  
<http://www.library.swt.edu/swwc/archives/writers/barrett.html>: 26.09.02
- Speedlines. 100 Top Comics. Platz 6: Nestor Burma von Jacques Tardi & Leo Malet:  
[http://www.top100comics.de/single\\_book.php?rank=6](http://www.top100comics.de/single_book.php?rank=6). 15.05.02
- Stuttgarter Zeitung. Online: <http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/detail.php/222434>. 26.09.02
- The Zero. Deutsche Übersetzung des Interviews von Barnes & Noble mit Andrew Vachss: [http://www.vachss.de/vachss/interviews/int\\_csn\\_de.htm](http://www.vachss.de/vachss/interviews/int_csn_de.htm). 19.07.02
- The Zero. Kurzgeschichten von Andrew Vachss:  
[http://www.vachss.de/vachss/buecher/list\\_shorts.html](http://www.vachss.de/vachss/buecher/list_shorts.html). 29.07.02
- Toms Krimitreff. Leo Malet: <http://www.toms-krimitreff.de/malet.html>. 13.04.02
- Von Menschen und Würsten. Isabel Kreitz. Die Entdeckung der Currywurst:  
<http://www.hinternet.de/comic/ik-curry.htm>. 26.07.02

### **Filme**

- Castle Hendring: Comic Book Confidential : A Fizzing Tour Throug opular American Culture. 1987.
- Walt Disney: Peter Pan's heitere Abenteuer. 1953.
- ZDF: Personenbeschreibung : Ein Film von Georg Steffen Troller. 1987.

## **XV. Erklärung**

Ich versichere, dass ich die Arbeit selbstständig und nur mit den angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe, und dass alle Stellen, die aus anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, eindeutig kenntlich gemacht worden sind.

Stuttgart, den