

# Die Warengruppe Comics

Was sich die Buchhandelsklasse gedacht hat  
zu einer kleinen Auswahl  
aus dem großen Kosmos der grafischen Literatur  
und wie sie es zu Datei brachte  
im Frühjahr des Jahres 2013

B 11/4



23. April 2013

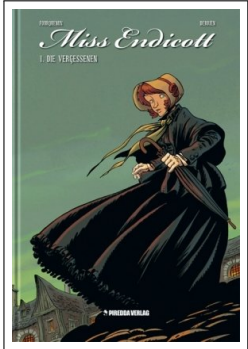


## Inhaltsverzeichnis

<b>Ein Blick in die Comiclandschaft</b>	<b>4</b>
Xavier Fourquemin und Jean-Christophe Derrien: <i>Miss Endicott. Bd. 1: Die Vergessenen</i> . . . . .	4
Flix: <i>Faust – Der Tragödie erster Teil</i> . . . . .	5
Roberto Dal Pra' und Paolo Grella: <i>Das verbotene Manuskript</i> . . . . .	5
Art Spiegelmann: <i>Die vollständige Maus</i> . . . . .	6
Autor: <i>Titel</i> . . . . .	6
Jerry Siegel und Joe Shuster: <i>Die Spur der Gewissenlosen</i> . . . . .	7
Richard Marazano und Jean-Michel Ponzio: <i>Der Schimpansenkomplex. Bd. 1: Paradoxum</i> . . . . .	8
Lewis Trondheim: <i>Ralph Azham. Bd. 1: Belügt man jene, die man liebt</i> . . . . .	8
Simon Schwartz: <i>drüben!</i> . . . . .	9
Alan Moore und David Lloyd: <i>V for Vendetta</i> . . . . .	9
Régis Loisel und Jean-Louis Tripp: <i>Das Nest. Bd. 1: Marie</i> . . . . .	10
Guy Delisle: <i>Aufzeichnungen aus Birma</i> . . . . .	11
Uli Oesterle: <i>Hector Umbra</i> . . . . .	12
Peer Meter und Barbara Yelin: <i>Gift</i> . . . . .	13
Michel Rabagliati: <i>Pauls Ferienjob</i> . . . . .	13
Alison Bechdel: <i>Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten</i> . . . . .	13
David Mazzucchelli: <i>Asterios Polyp</i> . . . . .	14
Marjane Satrapi: <i>Persepolis. Bd. 1: Eine Kindheit im Iran</i> . . . . .	15
Craig Thompson: <i>Blankets</i> . . . . .	15
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>17</b>

## Ein Blick in die Comiclandschaft

### Xavier Fourquemin und Jean-Christophe Derrien: *Miss Endicott. Bd. 1: Die Vergessenen*



Der klassische Autorencomic von Fourquemin schildert die Geschichte von Patricia Endicott, die zur Beerdigung ihrer Mutter nach London zurückkehrt. Dort tritt sie tagsüber eine Stelle als Gouvernante in einem gut situierten Haus an. Sobald es aber dunkel wird, tritt sie in die Fußstapfen ihrer Mutter und

bricht auf zu einem kleinen Haus, wo sie ihre Tätigkeit als Schlichterin für die Armen der Stadt verrichtet.

Gleich am ersten Abend wird sie von einer alten Dame, Mrs. Parks, aufgesucht, die sich darüber beschwert, dass in der Nacht immer jemand an ihre Tür zu kratzen scheint, sie bringt damit den Bösewicht Quilby in Verbindung. Sogleich macht Miss Endicott sich auf den Weg in eine Bar, wo dieser Bösewicht sich immer aufzuhalten scheint. Dort wird sie von so einigen betrunkenen Männern angesprochen, die ihr einfach nicht den Weg zu Quilby weisen wollen bzw. sich ihr tollkühn in den Weg stellen. Aber Miss Endicott wäre nicht Miss Endicott, wenn sie nicht auch darauf eine Lösung hätte, indem sie sich einfach zur Wehr setzt und ihre Stricknadeln sogleich mal zu Waffen umfunktioniert. Am Ende kommt es dann also doch noch zu einem Gespräch mit Quilby, der aber beteuert, daran keine Schuld zu tragen.

Ohne Lösung kehrt Patricia Endicott wieder zurück in ihre Rolle als Gouvernante und kümmert sich um die Erziehung und Bildung von Kevin, dem Sohn des Hauses. Doch gleich am nächsten Abend findet sie im Hause der Parks heraus, dass das Kratzen nicht von der Tür kommt sondern durch den Boden. Mit zwei tatkräftigen Helfern sorgt sie also dafür, dass der Schrank zur Seite geschleppt und der Boden mit einer Spitzhacke geöffnet wird. Dar-

unter finden sie einen kleinen Gnom, der wie er selber sagt, zu den »Vergessenen« gehört. Es stellt sich heraus, dass ihm einfach nur der Weg nach draußen versperrt wurde und er deshalb gekratzt hat. Man einigt sich auf den Kompromiss, dass das Loch offen bleibt und der Kleine dafür nicht mehr kratzt und den Schlaf der Parks stört.

Bei einem Ausflug durch den Park mit Kevin am nächsten Tag stoßen er und Patricia Endicott auf einen Zirkuswagen, der von Quilbys Gefolgsleuten geführt wird, in dem die kleinen Gnome bzw. einige der »Vergessenen« gefangen gehalten und als Attraktionen angeboten werden.

Miss Endicott findet das ganze verächtlich und macht sich mit dem Jungen auf den Rückweg. Abends bricht sie wieder auf, aber diesmal folgt er ihr. Während er sich versteckt, wird er aber entführt. Patricia allerdings findet im Schlichterhaus einen verletzten Gnom und so findet sie heraus, dass sich unter der Stadt noch eine Stadt im Untergrund befindet, die Stadt der »Vergessenen«, die im Untergrund eine Revolution planen. *Miss Endicott – Die Vergessenen* ist der erste Teil von zweien.

Ein Textbeispiel:

Patricia Endicott (streicht über eine Oberfläche): »Sie machen aber nicht sehr oft sauber.«

Wallace (ihr Sekretär): »Das gehört nicht zu meinen Aufgaben, Miss Patricia.«

Patricia Endicott (einen Besen in der Hand haltend): »Nun zukünftig wird es das ... genauer gesagt, ab sofort!«

Wallace: »?«

Wallace (den Besen schwingend): »Miss Margaret hätte mich nie darum gebeten.«

Patricia Endicott: »Neue Schlichterin, neue Sitten und Gebräuche.«<sup>1</sup>

Mit sehr viel Wortwitz und klar gezeichneten, aber dunkel gehaltenen Bildern, zeigen Fourquemin und Derrien, dass man Literatur auch anders erleben kann und dass auch eine klassische Gestalt aus einem anderen Jahrhundert wie Miss Endicott, die

<sup>1</sup> [www.ppm-vertrieb.de/news/files/2010-03-16-miss-endicott1-2xl\(1\).jpg](http://www.ppm-vertrieb.de/news/files/2010-03-16-miss-endicott1-2xl(1).jpg)



Gouvernante, Heldencharakter annehmen kann. Die Geschichte wird allein durch die klein gehaltenen Sprechblasen erzählt. Es gibt also keine Einleitung in die jeweilige Szene und man erlebt das Geschehen zusammen mit Patricia Endicott. Ein klassischer Comicaufbau mit strikter Abtrennung der Bilder sorgt dafür, dass der Lesefluss erleichtert wird.

[DF09]

[Bettina Block]

### Flix: *Faust – Der Tragödie erster Teil*



Die klassisch gestaltete Graphic Novel *Faust – Der Tragödie erster Teil* von Flix präsentiert sich mit viel Charme und Witz. Nie lahm oder platt, sondern mit intelligenten Humor und passenden Ausschnitten aus Goethes Originaltext ist dieses Buch umgesetzt. Es ist von Vorteil den ursprünglichen Text von Goethe zu kennen, da man sonst die gut eingesetzten Zitate einfach überlesen und nicht den Witz und die Ironie dahinter erkennen würde.

Wie im Klassiker geht es auch hier um eine Wette zwischen Gott und Mephisto. Aber der Wetteinsatz sind zwei Flaschen Ramazotti, die der blonde und barttragende Gott während seiner Universumschöpfung am Computer zur Stärkung braucht. Das Objekt der Wette ist Faust, dessen Hobbies Yoga und Mülltrennung sind, und trotz seiner Gluten-Unverträglichkeit gerne seinen Job als Taxifahrer ausübt. Außerdem gibt es noch Fausts maximalpigmentierten Freund Wagner, der seit einem Skiunfall im Rollstuhl sitzt und fest davon überzeugt ist, dass Faust seinen geliebten, pupsenden Pudel Charlotte überfahren hat. Selbstverständlich wäre Faust nichts ohne ein Objekt der Begierde – Margarethe Özlem. Gretchen ist in diesem Buch eine schweinefleischessende, nicht wirklich muslimische Türkin. Wobei natürlich ein handfester Streit mit ihrer Übermutter vorprogrammiert ist. Und da wäre noch Mephisto, der seine Finger im Spiel hat, um aus Faust seine berühmten Worte: »Moment verweile doch, du bist so schön« mit sehr fragwürdigen Mitteln heraus zu kitzeln.

Eine explosive Mischung aus liebevoll gestalteten Charakteren, die jedem Leser in Erinnerung bleiben. Die Zeichnungen sind zwar sehr vereinfacht und dennoch kann man auch nach mehrmaligen Lesen des Buchs immer wieder etwas Neues entdecken. Die zurückhaltenden Anspielungen auf bekannte

Fernsehformate wie »Bauer sucht Frau« oder auch das *Dschungelbuch* machen unter anderem den besonderen Charme dieser Graphic Novel, aus. Auch Bruce Darnell und der Slogan aus der Axe-Werbung haben einen Gastauftritt.

Dieses Buch zeigt einen Klassiker in neuem Gewand und Narrenkappe, welches den Leser nicht nur zum Schmunzeln, sondern auch zu schallenden Gelächter verleitet. Einprägsame Charaktere und griffige Dialoge machen diese Graphic Novel zu etwas Besonderem. Ironie, Witz und Charme vereinigen sich hier zu einer bezaubernden Geschichte über Liebe, Religion und pupsende Pudel.

[Fl10]

[Lisa Börner]

### Roberto Dal Pra' und Paolo Grella: *Das verbotene Manuskript*



Können Sie sich vorstellen, dass Jesus in Tibet gelebt hat? Nicht? Dann ist dieser actionreiche Abenteuer-Comic genau das Richtige. Er beschreibt die Entdeckung eines Dokuments, das 1951 von dem Archäologen Brauer in einem tibetischen Kloster gefunden wurde und welches

beweist, das Jesus genau dort gelebt hat.

Die vier Handlungsstränge sind auf wunderbar abwechslungsreiche Weise miteinander verknüpft, sodass die Spannung kontinuierlich gehalten wird.

Fernerhin besticht der Comic durch sehr fotorealistische Bilder, die Paolo Grella mit farbiger Kreide gemalt hat. Durch die Kreide sind die Bilder sehr weich gezeichnet und in Kombination mit seinem Stil sehr emotional und detailreich, jedoch ohne beladen oder übertrieben zu wirken. Allerdings sind die Bilder eher dunkel gehalten, obwohl in bestimmten Szenen Farbe auch bewusst eingesetzt wird. Weiterhin wirken die Bilder älter, was in diesem Fall jedoch die Zeit, immerhin spielt der Comic 1951, sehr atmosphärisch einfängt.

Eine weitere Besonderheit wurde dadurch geschaffen, dass der Ehapa Verlag die drei französischen Einzelausgaben in einem *All-in-one* als Hardcover erschienen ist. Die drei Einzelbücher sind jeweils durch ein ganzseitiges Bild unterteilt, welches die Schlusszene gekonnt einfängt.

Der Comic ist sehr empfehlenswert für Liebhaber und alle Fans von Dan Brown und Indiana Jones.

[PG12]

[Stefanie Heisler]

## Art Spiegelmann: *Die vollständige Maus*



*Die vollständige Maus*, eine Graphic Novel geschrieben von Art Spiegelman, ist ein Doppelband bestehend aus den Titeln »Mein Vater kotzt Geschichten aus« und U»nd Hier begann mein Unglück«. Der Doppelband besteht aus 293 Seiten und ist 2008 als zweite Auflage im Fischer Verlag erschienen.

Mit der Graphic Novel *Maus* schreibt Art Spiegelman die Geschichte seines polnisch-jüdischen Vaters Waldek Spiegelman auf. Waldek erzählt seinem Sohn die verschiedensten Stationen seines Lebens. Er erzählt von seinem Leben in Polen, seinem Aufenthalt in Auschwitz, wie er nach Stockholm und schließlich nach New York gelangte. Er berichtet von all dem Schmerz, der ihm begegnet und der Not, von der Verfolgung und der Ermordung der Juden durch die Nationalsozialisten. Eine Geschichte, die einen nicht mehr so schnell loslässt.

Sehr faszinierend an *Maus* ist die Charakterisierung von Juden als Mäusen und Nationalsozialisten als Katzen. Die Novel ist durchgehend in schwarz-weiß gehalten und trotzdem sehr aussagekräftig. Die einzelnen Bilder sind detailgetreu gezeichnet, was man zum Beispiel an geblühten Gardinen und gepunkteten Tapeten erkennen kann. Die Erzählung wird durch die Sprechblasen sowie durch die Erzählerkommentare vorangetrieben.

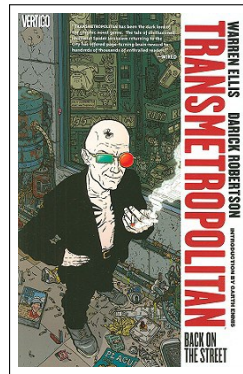
*Maus* ist das bekannteste Werk des Autors Art Spiegelman. Er gewann mit diesem Werk sogar den Pulitzerpreis.

*Die vollständige Maus* behandelt ein sehr ernstes Thema, den Holocaust, und bewegt zutiefst. Wenn man es erst mal in der Hand hat, kann man es erst wieder weglegen, wenn man es durch hat. Eine einzigartige Graphic Novel.

[Spio8]

[Ragna Heuck]

## Autor: Titel



Warren Ellis beschreibt in seinem Comic einen Journalisten, den man so noch nicht gesehen hat. Dieser Journalist ist anders.

Das mag daran liegen, dass Spider Jerusalem in einer postapokalyptischen Welt lebt und eigentlich abgeschlossen hatte mit dem Leben eines Journalisten. Doch eines Tages erhält er von

seinem Verleger einen Anruf, er schulde ihm noch genau zwei Bücher. Mangels desselben macht sich Jerusalem auf den Weg seinen alten Arbeitgeber aufzusuchen und bittet ihn um einen Job. Bewaffnet mit einer seltsamen Fotobrille und seinem Laptop macht sich Jerusalem daran seine selbsternannten Widersacher an den Pranger zu stellen. Nämlich »the beast« (der aktuelle Präsident der »City«) und später nach dessen Abwahl sein faschistoider Nachfolger »the smiler«.

Die Story ist angelehnt an Hunter S. Thompson. Was wohl damit zu tun hat, dass Spider Jerusalem während seines selbsternannten Kreuzzuges zwei Mitstreiterinnen findet, nämlich Channon Yarrow, die an Hunter S. Thompsons frühere Sekretärin Deborah Fuller erinnern soll und Yelena Rossini die mit seiner letzten Frau Anita Bejmuk verglichen werden kann.

## Stil und Farbe, Text und Erzählweise

Die Linienführung ist sehr grob und realistisch und es gibt wenig weißen Raum zwischen den einzelnen Strips. Auch werden einzelne Szenen über eine ganze Seite verteilt und nur einige wenige wichtige Einzelszenen aus der gesamten Szene dargestellt. Die Leserichtung ist traditionell von links nach rechts. Man merkt dem Graphic Novel seine gezeichnete Struktur manchmal gar nicht, da man sich vor kommt wie als würde man einen guten Action-Film sehen. Und damit kann der Comic auch aufwarten: Action. Sein es einzelne Szenen wie zum Beispiel das Eindringen Jerusalems in einen Club, oder die Polizisten die Jerusalem auflauern und verprügeln, weil er einen Artikel geschrieben hatte, der einen Aufstand zu Fall brachte, den die Polizei angestachelt hatte. Aber die postapokalyptischen Seiten des Comics kommen gut zur Geltung, folgt man Jerusalem in die »City« und sieht das Elend und die

Strukturen, die dort herrschen.

Bewegungen und Handlungen kommen ohne zusätzliche Darstellungen aus. Man sieht realistische Darstellungen von Blut. Farblich wirkt der Comic eher düster, befindet man sich gerade in Gebäuden. Wechsel zwischen Tag und Nacht werden ebenso dargestellt. Das Verhältnis von Fläche und Farbe ist sehr ausgeglichen. Die Sprechblasen sind rund, es gibt keine Textboxen und wenig ungebundenen Text. Kommentare sind auch keine vorhanden. Geräusche werden ohne zusätzliche Darstellungen dargestellt. Jede Sekunde die im Comic vergeht bekommt der Leser auch mit. Die Geschichte wird gradlinig erzählt, es gibt nur einen Flashback, als Jerusalem aus seiner Kindheit erzählt. Perspektivwechsel gibt es keine. Jerusalem können wir nicht folgen ohne das Lesen des Textes. Ohne das Lesen des Textes kann man nur schwer seinen Gedankengängen folgen und versteht wohlmöglich die Geschichte nicht komplett.

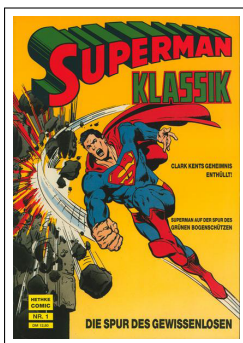
### Zielgruppe

Als eigentliche Zielgruppe gelten hier Erwachsene, da in dem Comic Gewalt dargestellt wird und man Blut sieht. Aber nicht nur Erwachsene könnten sich von dem Graphic Novel angesprochen fühlen, sondern auch Jugendliche, die dem Cyberpunk nicht abgeneigt sind.

[ER98]

[David Jacobs]

### Jerry Siegel und Joe Shuster: *Die Spur der Gewissenlosen (Superman Klassik Nr. 1)*



Clark Kent, Man of Steel, Kal-El oder einfach Superman – Generationen von Comic-Lesern überall auf der Welt und selbst diejenigen, die nie einen Comic gelesen haben, kennen diesen Charakter, der seit den späten 30er Jahren die Welt immer wieder aufs Neue zu retten vermag. Dennoch haben nur wenige

die wirklich ersten Geschichten von Superman tatsächlich gelesen.

### Inhalt

Der Norbert Hethke Verlag hat sich Ende der 80er und Anfang der 90er Jahre darangemacht, die ersten Geschichten des Mannes aus Stahl auf Deutsch als »Superman Klassik« wieder zu veröffentlichen. In diesem Band wurden vier der ältesten Geschichten von Jerry Siegel und Joe Shuster, den »Vätern« von Superman zusammengefasst:

- Die Jagd auf den grünen Bogenschützen
- Der erste Auftritt von Mr. Mxyzptlk (1944)
- Das Geheimnis von Clark Kents Herkunft
- Supergirls erstes Erscheinen (damals noch keine Cousine von Kal-El).

### Typographie, Sprache und Kontext

Ein Softcoverheft im A4 Format und einfache Klebeheftung strahlen schon den Charme der alten Comics aus, ein Original-Cover vervollständigt das Bild und sagt gleich aus, worum es geht.

Die Seiten sind ganz klar strukturiert, in sich abgeschlossene Panels. Die Stimme aus dem Off erzählt, wo es notwendig ist, kurz die Ereignisse zwischen den Bildern. Interpretation, oder versteckte Symbolik, Fehlanzeige. Jedes Kapitel, bzw. jede Geschichte wird von einem großen seitenfüllenden Bild eingeleitet, welches den Inhalt der folgenden Story vorweg nimmt.

Der einfache Zeichenstil kommt ohne große Details aus. Grelle Farben, Actionlines und überzeichnete Emotionen erwirken den gewünschten Effekt beim Leser ausreichend. Der Anziehungskraft, die dieser Retro-Zeichenstil ausstrahlt, kann man sich kaum erwehren. Man schmunzelt ungewollt über die typischen Klischees, die diese Comics ganz offensichtlich und voller Stolz vor sich her tragen.

Alles ist sprachlich sehr einfach gehalten und wird gleich mehrfach, oft sogar im selben Panel wiederholt. Gerade dieser kaum anspruchsvolle und heute einfach herrlich-lächerlich anmutende Stil macht den Charme des Comics aus. Das mag natürlich in erster Line an der ursprünglichen Zielgruppe, den Teenagern und Kinder liegen, änderte sich aber auch nicht während des 2. Weltkrieges, als die Comics als Unterhaltung für die Front oder Propaganda für das Volk genutzt wurden. Erst später und mit Erscheinen von wesentlich ernsteren und dunkleren Charakteren wie beispielsweise Batman wandelte sich auch der Stil der Comics und sie nahmen sich selbst ernster.



## Fazit

Trotz dieser meist negativ belasteten Eigenschaften haben diese Comics Geschichte geschrieben und mehrere Generationen maßgeblich beeinflusst. Selten hat ein Genre wie das der Grafischen Literatur einen so extremen Effekt auf nachfolgende Werke der Kunst gehabt. Sei es Film, Fernsehen, Musik, Popkultur und Undergroundart. Alles begann mit diesen simplen, heute kaum beachteten flachen Comics.

Denn die Entwicklung der Comics und Graphic Novels seit dieser Zeit, qualitativ durchgemacht haben ist absolut faszinierend. Aufgrund der besonderen Stellung der Superman-Geschichten, welche Comics zum ersten mal massentauglich machten und somit das Golden Age der Comics einläuteten, sollten wir diese Form der Kunst mit dem Respekt betrachten den Sie verdient.

Ein lesenswertes Stück Geschichte, dass viel mehr ist als nur platte, bunte Bilder.

[Hetgo]

[Niels Klint]

## Richard Marazano und Jean-Michel Ponzio: *Der Schimpansenkomplex. Bd. 1: Paradoxum*



*Der Schimpansenkomplex* spielt im Jahre 2035. Eine alte Raumkapsel stürzt in den Indischen Ozean. Es gibt zwei Überlebende. Neil Armstrong und Buzz Aldrin! Was steckt dahinter? Klone? Eine Verschwörung? Helen Freeman, Mitarbeiterin der NASA wird hinzugebeten. Sie soll herausfinden, was wirklich passiert ist. Eine Mission zum Mond soll nun endgültig Aufklärung geben. Doch das stürzt Helen in einen tiefen Konflikt, denn zu Hause wartet ihre kleine Tochter auf sie.

Die modernen Zeichnungen bestechen besonders durch ihre realistische Darstellung, die dunkel gehaltenen Farben tragen ebenfalls zur mystischen Atmosphäre bei. Das starke Minenspiel der Figuren lässt die Bilder lebendiger wirken und spiegelt die Emotionen sehr gut wider. Gerade diese genauen Zeichnungen mit ihrer perfekten Farbabstimmung haben mir besonders gut gefallen. Die dunkle Machart wird immer der Situation angepasst, zum Beispiel hellere freundliche Farben am Strandhaus der Hauptprotagonistin, im Gegensatz zum dunklen

blau-grau in den Räumen der NASA. Dabei hat der Zeichner besonders darauf geachtet, die Hauptsituation im Bild auch farblich in den Vordergrund zu stellen. Die Personen sind zwar in etwas dunkleren aber natürlichen Farben dargestellt, die Hintergründe sind in den schon beschriebenen dunklen blau-grau oder auch rot-braunen Tönen.

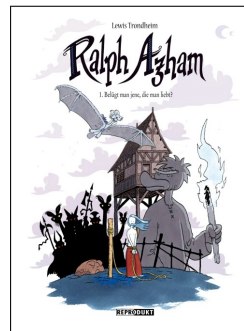
Der Aufbau dieses Comics ist eher klassisch, die Panels sind voneinander getrennt, allerdings können auch schon mal zehn Bilder auf einer Seite sein. Die *panel grids* sind unregelmäßig und weisen auf keiner Seite eine besondere Struktur auf. Das wirkt aber keinesfalls unruhig. Im Gegenteil, die Reihenfolge ist klar erkennbar, ein flüssiges Lesen ist somit garantiert. Die Handlung wird nicht kommentiert. Es gibt nur wenige Darstellungen von Geräuschen, was ich als sehr positiv empfinde.

Die Handlung ist spannend und die Geschichte hat mich sofort gefesselt. Wer Science-Fiction und Verschwörungstheorien mag, liegt mit diesem Comic genau richtig. Leider wird das Ende komplett offen gelassen und bietet dem Leser keinerlei Erklärungen. Es gibt jedoch zwei weitere Bände, die auf eine logische Erklärung hoffen lassen.

[MPo8]

[Annika Kreusel]

## Lewis Trondheim: *Ralph Azham. Bd. 1: Belügt man jene, die man liebt*



*Belügt man jene, die man liebt* ist der erste Teil einer Comicreihe, die man zur humoristischen Action-Fantasy zählen könnte.

Ralph Azham, eine sympathische und äußerst verwirrte Ente, ist der Antiheld der Geschichte und hat eine ganz besondere Gabe, die ihn des Öfteren in die Breddouille bringt: er spürt wie oft, wann und mit wem die Frauen in seinem Dorf Zärtlichkeiten austauschen. Dadurch geraten einige wohlbehütete Geheimnisse ans Tageslicht und wer wird bestraft? – Natürlich Ralph, der im Schweinegehege eingesperrt wird. Zudem wird das Dorf von »der Horde« bedroht und die Dorfbewohner suchen verzweifelt nach einer Lösung, um das Dorf zu retten. Bekommt Ralph die Chance sich doch noch als Erwählter zu beweisen?

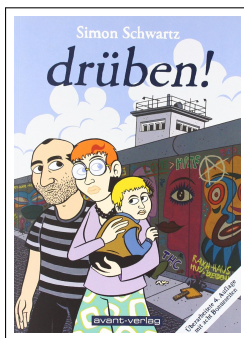
Ein schräges Fantasy-Abenteuer in einer farbenfrohen Welt mit blauhaarigen Enten und anderen speziellen Tieren als Hauptcharaktere – man kommt



aus dem Lachen nicht mehr heraus. Es gibt jedoch durchaus auch spannende und nachdenkliche Passagen, die einen absolut an die Story fesseln.

Wer's bunt und etwas verrückter mag, wird diese Graphic Novel lieben. Aberwitzige Dialoge, skurrile Charaktere und ein außergewöhnlicher Zeichenstil geben der Geschichte das gewisse Etwas. Die Zeichnungen an sich sind sehr kunstvoll und freilaufend gehalten. Auffällig finde ich zudem die liebevoll aquarellierten Hintergründe. An sich ist der Comic jedoch sehr übersichtlich gestaltet: klar abgegrenzte und regelmäßige panel grids geben der Geschichte trotz der unruhigen Zeichnungen den nötigen Halt. [Tro11] [Katrin Manteufel]

### Simon Schwartz: *drüben!*



Der Autorencomic *drüben!* von Simon Schwartz erzählt auf beeindruckende Weise die Entscheidung seiner Eltern aus der DDR auszureisen und welche politischen wie auch persönlichen Folgen dies mit sich brachte. Aus der subjektiven Sicht Simon Schwartz' erzählt, bringt

er zum Ausdruck welchen Konflikt besonders sein Vater, der durch seine Eltern die sozialistische Ideologie mit auf den Weg bekam und auch bis zur Studienzeit gelebt hat, mit diesem Entschluss durchlebt. Schwartz erläutert die Isolation des Vaters und den Bruch mit seiner Familie, als er sich dafür entscheidet von der DDR Abschied zu nehmen. Simon Schwartz' Mutter hingegen, die etwas liberaler aufgewachsen war, bekam die Unterstützung ihrer Eltern. Der Prozess bis hin zur Entscheidung die DDR zu verlassen wird dadurch erläutert, dass immer mehr widersprüchliche Maßnahmen vom Staat aus durchgeführt werden, die die Eltern nicht nachvollziehen können.

Weder verurteilt noch beschönigt er die Geschehnisse der damaligen Zeit. Dies gelingt ihm durch seine grauschattierten Bilder, den schwarzen Hintergrund der Panels und seiner klaren Linienführung. Ohne auffällige Farben beschränkt er sich auf das Wesentliche der Geschichte und bringt dem Leser auch den Historie Deutschlands nahe. Seine Figuren sind einfach gezeichnet, so dass sie nicht den Anspruch erheben realistisch zu sein, aber ihre verschiedenen Emotionen deutlich durch Mimik und Gestik zum Ausdruck kommen. Schwartz bedient

sich nur zwei Zeilen in der meistens zwei Panels dargestellt sind. Bei intensiven oder einschneidenden Augenblicken breitet er das Panel über die ganze Seite oder über die ganze Zeile aus, um diese zu verdeutlichen. Bewegungen werden nur bedingt durch Striche dargestellt. Die Proportionen zwischen Figuren, Vorder- und Hintergrund sind stimmig und die Szenarien sind schnappschussartig festgehalten. Schwartz beginnt mit seinen eigenen Erinnerungen und geht dann in die Vergangenheit über, um zu erklären, wie es dazu kam. Dies geschieht häufiger im Verlauf des Comics, was sich aber als äußerst positiver und angenehmer Erzählstil erweist.

Der Comic lässt sich zügig durchlesen und erzählt auf einfühlsame Weise das Familiendrama sowie Deutschlands Geschichte nach. Ein großartiger Comic.

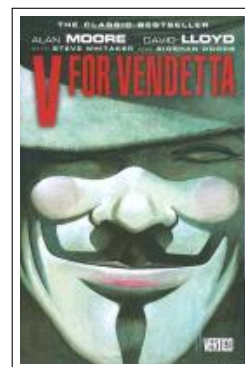
Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2010, Kategorie Sachbuch. Ausgezeichnet mit dem ICOM Independent-Comic-Preis, Kategorie Herausragendes Szenario 2010.

[Scho9]

[Sarah Solveig]

### Alan Moore und David Lloyd: *V for Vendetta*

»Remember, remember the fifth of november, gunpowder, treason and plot, i see no reason why the gunpowder treason shall ever be forgot.«



Ebenso wie es keinen gibt um Alan Moores und David Lloyds Klassiker-Graphic-Novel *V for Vendetta* jemals im Antiquariat verschwinden zu lassen. Der totalitäre Überwachungsstaat ist mit Ende des dritten Reiches leider keine Weltgeschichte geworden und Guy Fawkes spöttisch-starre Maske lächelt uns

nicht nur zu Festlichkeiten sondern auch aus zahlreichen Fotos von Anonymous oder Occupy-Wall-Street-Demonstrationen entgegen. V würde Gefallen daran finden, seine Symbolik und ihre Bedeutung angesichts fortbestehender Missstände lebendig zu finden.

Gleich zu Beginn der ebenso hochwertig künstlerisch wie tiefgreifend gesellschaftskritischen Geschichte lernen wir V vollständig kennen: Ein in Mantel, Uniform und elegant auffälligen Hut gewandeter Mann tritt aus den Schatten, um die junge Evey vor Fingermännern und ihren grausamen

Absichten zu retten. Das Gesicht zu einem schmunzelnden Lächeln erstarrt, spricht er zunächst ausschließlich in Zitaten uns bekannter Kulturschöpfer wie Shakespeare. Und das bleibt lange alles, was wir über ihn erfahren. Er nutzt wenig eigene Worte, verhüllt jeden Körperteil in Kleidung, hat kein Gesicht. Er ist der Antagonist. Er hat seine Vendetta begonnen.

Die Graphic Novel spielt in London, in einer scheinbar zukünftigen Zeit – doch wer weiß? Auf der ersten Seite imponiert der technische Fortschritt in der Wettervorhersage mit präzisen Angaben über Regenzeitpunkte, während unser Blick sich Auge in Auge mit Überwachungskameras findet. Als Moore seine Geschichte 1982 erstmals veröffentlichte, waren weder Medienpräsenz noch CCTV vergleichbar weit verbreitet.

Doch V, obwohl gekennzeichnet durch Outfit und Maske, ist kein einfacher Bösewicht. Seine erste Heldentat ist Eveys Rettung. Die junge Frau sieht sich gezwungen erstmals Geld auf dem Strich zu verdienen und gerät an Fingermänner – die geheime staatliche Schutztruppe. Die Fingermänner machen sie unnötiger Weise auf den illegalen Aspekt ihres Gewerbes aufmerksam, was sie andererseits nicht davon abhält ihr Vergewaltigung anzudrohen – sie können sich alles erlauben. Ohne Zögern greift V ein, beseitigt die unsympathischen Bösewichte und bringt die sympathische Frau an einen sicheren Ort. Und dies bleibt nicht die einzige Heldentat des sympathischen Antagonisten. Der totalitäre Staat ist dem Leser zuwider, Eveys Erlebnisse bestätigen trotz all ihrer Gewissenkonflikte Vs Vorgehensweise gegenüber diesen Eindruck. Eine Antwort bleibt dieses Leseerlebnis jedoch schuldig – Vs Taten sind terroristisch. Wird nicht die weite Verbreitung CCTVs mit dem 11/9 begründet?

V und seine Rache lassen sich nicht schwarzweiß zeichnen. Die Autoren verwendeten Farbe, die sich gleich dem Auf und Ab, der Talfahrt in eine Richtung und dem Sprung in eine andere Atmosphäre in die Geschichte einfügen. Niemals grelle Farben – Vs Rache ist düster. Brennt etwas nieder, dominiert ein schmutzig, helles Gelb. Exzessives, in Gewalt mündendes Nachtleben kontrastiert Schwarz mit psychedelisch anmutenden Gelb-Grün-Rot-Blau Übergängen. Klare Rahmen und das klassische dreizeilige Panelgrid, ebenso wie die einfach durch schwarz-weißen Kontrast abgehobenen Sprechblasen und Textboxen erleichtern die Verdaulichkeit der anspruchsvollen Storyline. Die Zeichnungen präsentieren detailreich, nicht fotorealistisch. Je nach szenischer Bedeutung werden einzelne Elemente detaillierter ausgeführt oder vereinfacht. Den Autoren

gelingt dabei das Kunststück sowohl die Zeichnungen in sich als auch mit der Geschichte in abgerundeter Komposition zu vermitteln. Sie verzichten auf eine besondere Gestaltung der Kapitelanfänge. Was unnötig wäre. Die Story befindet sich im spannungsgeladenen Fluss. Lediglich den Beginn des zweiten Buches »This Vicious Cabaret« kennzeichnet ein besonderes Prelude: V nutzt das Kulturmittelmittel Musik, um seine Kritik zu pointieren. Man dreht die Graphic Novel ins Querformat und verinnerlicht seine Komposition. Vielleicht ist man gar geneigt die abgebildeten Noten selber nachzuspielen.

*V for Vendetta* ist nicht erst durch die eindrucksvolle Verfilmung mit Starbesetzung 2006 zu einem Klassiker geworden. Klassische Comicelemente sind deutlich erkennbar und dennoch wartet die Graphic Novel mit Superhelden – unvergleichbaren Tiefgang in Thematik und Charakteren auf. Terrorismus als Waffe gegen einen totalitären Überwachungsstaat, bekämpft von einem Mann mit grausamer Vergangenheit, der auf die Selbstverantwortung aller Menschen hinweist. Und die Frau, die ihm durch menschenunwürdige Erlebnisse folgt um eigene Antworten zu finden. Ein ebenso altes wie wichtiges Thema, wird durch die Integration der Sprachebene »Bild« neben »Worten« auf eine unvergesslich tiefgreifende Ebene vermittelt und zu einem intensiven Leseerlebnis.

[ML88]

[Simone Möbius]

### Régis Loisel und Jean-Louis Tripp: *Das Nest. Bd. 1: Marie*



In *Das Nest* entführen uns Régis Loisel und Jean-Louis Tripp ins Kanada der 20er Jahre und machen uns bekannt mit der kleinen, schrullig-liebenswerten Dorfgemeinde von Notre-Dame-des-Lacs im ländlichen Québec.

Im ersten Teil dieser neuen Reihe, *Marie*, geht es zunächst um Marie, deren Mann gleich zu Beginn der Geschichte das Zeitliche gesegnet und seine Frau mit dem einzigen Gemischtwarenladen des Dorfes zurück gelassen hat. Marie wird nun auf die Probe gestellt: wird sie es schaffen den Laden weiter zu führen und die Dorfgemeinde mit dem Nötigen zu versorgen? Zur Seite steht ihr dabei die junge Jacinthe, deren Temperament und große Klappe wahrscheinlich genauso groß sind wie ihr Herz.

Sie hilft Marie nicht nur im Laden, sondern hilft ihr auch über den Tod ihres Mannes hinwegzukommen.

Aber nicht nur diese beiden Damen sind Bestandteil der Geschichte. Das ganze Dorf, jeder Einzelne hat seine Rolle in dieser erfrischend altmodischen und alltäglichen Geschichte. Wir lernen z. B. den neuen Pfarrer kennen, der sich erst noch den Respekt seiner neuen Schäfchen verdienen muss. Nicht gerade hilfreich ist da seine aufkeimende Freundschaft zum schwarzen Schaf der Gemeinde. Ein skurriler alter Kauz, der nicht an Gott glaubt, auch nicht an ihn glauben will und lieber seiner geheimen Leidenschaft, dem Bootsbau nachgeht. Dazu kommen Gaetan, der Sohn des Bürgermeisters und Alice, die Lehrerin der Gemeinde, die hochschwanger darauf wartet, dass ihr Mann von der Flößerei heimkehrt.

Der Leser begleitet die Dorfgemeinde durch Trauer und Freude, erlebt ihre Sorgen und Probleme, erfährt aber auch die kleinen Dinge des Glücks. Eben alles was das Leben ausmacht.

Die Zeichnungen erinnern hier zwar eher an Kinderbuchillustrationen, begeistern aber auch Erwachsene mit ihrer Detailverliebtheit. Natürlich stoßen wir hier und da auf große Ohren und krumme Nasen, aber gerade ihre Eigenarten und ihre Unvollkommenheit machen die Charaktere so sympathisch und dadurch realistisch.

Loisel und Tripp versuchen hier nicht, den Leser mit Überzeichnung und Farbe zu erschlagen. Mit natürlicher Farbgebung und dem Vorherrschen von Erdtönen wird eine ruhige und nostalgische Stimmung erzeugt, welche dem Leser zusammen mit den Charakteren eine Auszeit gönnt von der Hektik des eigenen Alltags und ihn in eine andere Zeit versetzt. Damit wird der Comic zu einem kurzen Moment der Entschleunigung des eigenen Lebens, das meist doch viel zu schnell dahinzuschwinden scheint.

»Das Nest. Marie« ist der erste von bisher sieben auf Deutsch veröffentlichten Bänden.

[Loio7]

[Sabine Möller]

## Guy Delisle: *Aufzeichnungen aus Birma*



In den *Aufzeichnungen aus Birma* berichtet Guy Delisle von seinem einjährigen Aufenthalt in Myanmar im Jahr 2005. Grund für diese Reise ist die Tätigkeit seiner Frau für »Ärzte ohne Grenzen«. Mit dabei ist auch ihr kleiner Sohn Louis. Entstanden ist eine Art Reisetagebuch, in dem er episodisch sowohl von persönlichen Erlebnissen als auch von politischen, wirtschaftlichen und sozialen Gegebenheiten erzählt.

Dabei bleibt er stets in der Rolle des Comicauteurs, der mit einem Schuss Ironie seine eigenen Eindrücke darlegt, ohne sich an tiefeschürfenden Analysen des durch den Isolationismus der Militärdiktatur geprägten Landes zu versuchen. Gerade durch diese locker-leichte Erzählweise gewinnt der Leser ein Gefühl für die Situation vor Ort.

Der Aufbau des Comics ist klassisch: Eine Seite wird in je drei Reihen unterteilt, diese wiederum sind in eine unterschiedliche Anzahl an Panels gegliedert. Von diesem Aufbau wird nur bei Zusammenfassungen ohne Text abgewichen, z. B. als Guy eine kurze Reise nach Bangkok unternimmt und diese im Zeitraffer durch viele kleine quadratische Panels dargestellt wird. Aber auch dann bleibt das Rahmengitter als klare Abgrenzung erhalten und wird nur teilweise durch Sprechblasen oder Textboxen angeschnitten.

Obwohl Perspektiven und Größenverhältnisse realistisch gehalten sind, sind die Zeichnungen selbst stark vereinfachend. Die Figuren sind abstrahiert, die Gestaltung des Hintergrundes und der Umgebung ist auf das Wesentliche reduziert. Dargestellt wird nur, was in dem jeweiligen Panel von Bedeutung ist. Auch Andeutungen von Bewegungen oder Emotionen werden sparsam und unauffällig eingesetzt.

Die Zeichnungen sind in Graustufen gestaltet, auch Schattierungen werden durch Ausfüllung mit Grautönen erreicht. Helligkeitsabstufungen werden nur zwischen Tag und Nacht getroffen.

Der Band ist handgeleitet. Besonders hervorzuheben ist die Beschriftung mit Pfeilen, die der Autor z. B. anwendet, um seine Zeichnung des Buffets auf einer Party zu erläutern. Diese Form ist charakteristisch für Delisles humorvolle Gestaltungsweise.

*Aufzeichnungen aus Birma* ist eine ideale Lektüre

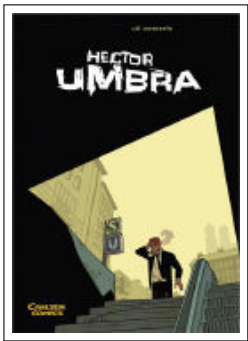


für Einsteiger in die grafische Literatur. Die Geschichte ist inhaltlich und optisch klar gegliedert, der schlichte Zeichenstil überfordert das ungeübte Auge nicht, sodass sich der Leser auf die erzählte Geschichte konzentrieren kann. Delisles Aufzeichnungen sind informativ und unterhaltsam und daher unbedingt zu empfehlen.

[Delog]

[AKSchmitt]

## Uli Oesterle: *Hector Umbra*



Uli Oesterles Graphic Novel *Hector Umbra* ist zu gegeben der erste Comic dieser Art, den ich mit Begeisterung näher betrachtet habe. Der Autor, ein Münchener, soll zu den Meistern dieses Genres gehören. Der besagte Sammelband, welcher die ersten drei Bücher umfasst, gehört zu dem bekannten Comic-Epos *Hec-*

*tor Umbra*, welcher 2005 mit dem Preis »Bester Independent Comic« ausgezeichnet wurde. Oesterles Werke sind trotz des Bezuges auf Deutschland (München) international bekannt. In seiner Geschichte reflektiert der Autor den Alltag und das Leben in der bayrischen Hauptstadt. Zudem äußert er sich gesellschaftskritisch in Bezug auf das Konsumverhalten Jugendlicher.

Oesterle erzählt vom gleichnamigen Protagonisten, einem verschrobenen, zunächst unsympathisch wirkenden Macho, auf der Suche nach seinem von skurril-aussehenden Wesen entführten Freund und DJ, Osaka Best. Während seiner Irrfahrt stößt Hector Umbra an die Grenzen seiner Vorstellungskraft: So besitzt er scheinbar die Gabe, Wesen zu sehen, die außer ihm niemand sehen kann. Er begegnet fiesen Dämonen und den ganzen anderen Verrückten der Unterwelt. Und auch seine künstlerischen Fertigkeiten scheinen eine höhere Bestimmung zu haben: Seine Zeichnungen sagen die Zukunft voraus! Heimgesucht wird München von sogenannten »Kopfgeburten«, welche die Weltherrschaft übernehmen und die Menschen manipulieren wollen.

Die sonst so idyllische Stadt München verwandelt sich hierbei in einen erschreckend düsteren Schauplatz. Im Fokus stehen beispielsweise die Frauenkirche, deren markante Türme, der Marienplatz sowie das Olympiazentrum. Die Graphic Novel überzeugt mit schaurigen, dunklen und mit Perspektiven spielenden Zeichnungen. Ist man erst einmal in Oes-

terles Welt eingetaucht, fällt es einem schwer, sich wieder herauszuwinden. Die Geschichte ist spannend, zeitweise tragisch und unheimlich packend. Detailverliebt setzt der Zeichner den Comic-Epos in expressionistische, fotorealistische Bilder um.

Der Inhalt: spannungsgeladen, impulsiv und klar strukturiert! Die Figuren: auf ihre Art verschroben, doch niemals unsympathisch. Schon nach der Lektüre weniger Seiten gelingt es dem Leser, sich ein genaueres Bild des Titelhelden zu machen: Hector verbringt die Nächte gerne in Clubs, Bars und in Gesellschaft attraktiver Frauen. Auch ist er Alkohol gegenüber scheinbar nicht abgeneigt. Ebenso schnell wird jedoch deutlich, wie wichtig ihm seine Freunde sind und dass er bereit ist, sich für diese in Gefahr zu begeben.

Die einzelnen Bilder sind überwiegend rasterförmig angeordnet und werden durch einen weißen Rahmen gesäumt, sowie voneinander abgegrenzt. Die unterschiedlich großen Abbildungen sind, anders als bei typischen Comics, fotorealistisch, mitunter jedoch auch etwas zu farbintensiv und überzeichnet, wodurch sie realitätsfern wirken. Die Bilder sind sehr suggestiv und expressionistisch. Die Art der Zeichnungen ist etwas gewöhnungsbedürftig, da sie sich sehr von klassisch gezeichneten Comics unterscheidet. Doch diese Graphic Novel ist der Beweis dafür, dass man Fremdem und Neuem eine Chance geben sollte! Die Darstellung von Bewegungen erfolgt durch Bildfolgen und Striche. Emotionen werden durch Mimik und Gestik der Figuren sowie gezeichnete Elemente wie Tränen verdeutlicht. Interessant ist auch die Farbgestaltung der Graphic Novel. Es lassen sich sowohl schwarz/weiße als auch farbige Zeichnungen mit starker Farbgebung finden – in sich ist die Farbgestaltung stimmig. Die Sprechblasen sind gezeichnet und der Text gelettert.

Es ist schwer, den Comic einem Genre zuzuordnen – es ist nicht möglich Oesterles *Hector Umbra* in eine Schublade zu stecken! Ich tendiere zu »Horrorcomic« mit vielen Action-, Science-Fiction- und Krimi-Elementen. Empfehlen würde ich diese Graphic Novel jedem, der Begeisterung für dieses Genre hegt.

[Oesog]

[Vanessa Stahlberg]



## Peer Meter und Barbara Yelin: *Gift*



Die von außen eher unscheinbare Graphic Novel der Reihe »Süddeutsche Zeitung Bibliothek« hat es auf jeden Fall in sich! Die Zeichnerin schafft es der Geschichte durch einfache Bleistiftzeichnungen in Wischtechnik eine eindrucksvolle, düstere Stimmung zu verleihen.

Die Bilder sind quadratisch und sauber angeordnet, Zeitsprünge sind durch ein eiseitiges Bild dargestellt. Alle Bilder dieser Ausgabe sind Schwarz Weiß gehalten. Erzählt wird die Geschichte rückwirkend aus der Perspektive des Ich-Erzählers. Gesprochenes wird durch Sprechblasen und Erzähltes durch Kästchen, in Handschrift unten in den Bildern dargestellt.

Eine junge Autorin reist 1831 nach Bremen um eine Reisebeschreibung über die Stadt zu verfassen. Sie bekommt kurz nach ihrem Ankommen von der bevorstehenden Hinrichtung der Giftmörderin Gesche Gottfried mit, die über Jahre 15 Menschen getötet hat und viele weitere verletzt haben soll. Die Beweggründe scheinen nicht geklärt werden zu können und durch viele Spekulationen, die ihr zu Ohren kommen, wird ihre Neugier geweckt. Sie erlebt eine ignorante Gesellschaft, die über Jahre die Augen vor dem Offensichtlichen verschlossen hat. Nur scheint das keiner wahr haben zu wollen; schnell wird klar, dass die Frauen in dieser Gesellschaft nichts zu melden haben und auch sie muss sich des Öfteren bösen Äußerungen der Männer stellen. Die Situation fühlt sich immer bedrohlicher für die junge Autorin an und nach der Hinrichtung der Gesche Gottfried flieht sie förmlich aus Bremen.

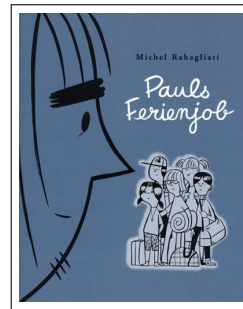
Der Autor greift in dieser Geschichte auf eine wahre Begebenheit aus der Geschichte der Stadt Bremen zurück. Sehr passend dazu führt Peer Meter im hinteren Teil die geschichtlichen Fakten auf. Er geht auf die historisch wichtigen Personen ein und erwähnt noch einmal den Spuckstein, der an der Stelle eingelassen wurde, an der die Hinrichtung stattfand. Es ist bis heute üblich ihn zu bespucken.

Zielgruppe ist jeder der Graphic Novels mag und Interesse an Geschichte hat, dabei aber mit Einfachem zufrieden ist.

[MY11]

[Sarah Stelling]

## Michel Rabagliati: *Pauls Ferienjob*



*Pauls Ferienjob* ist eine äußerst unterhaltsame *Coming-of-age*-Geschichte eines orientierungslosen Teenagers auf dem Weg ins Erwachsenwerden. Als Leser betrachtet man seine unbeholfenen, tapsigen Schritte aus dem Leben als Muttersöhnchen mit Angst im Dunkeln, in die Mysterien von Verant-

wortung, Liebe und Freiheit des Erwachsenenlebens. Paul fährt emotional Achterbahn immer von Wut zu Zuneigung, von Trauer zu Freude, von Scham zu Stolz. Man wird keinen Moment müde ihn dabei zu begleiten, zu belächeln und ihm die Daumen zu drücken.

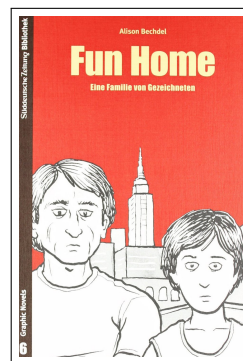
Michel Rabagliati hat einen sehr klaren und einfachen Zeichenstil, die Bilder sind ausschließlich in schwarz-weiß gehalten und mit starken Kontrasten versehen. Die Panels sind klar strukturiert und sehr übersichtlich gestaltet. Trotz der Einfachheit der Bilder findet der Leser immer wieder deutlich ausgearbeitete aufschlussreiche Details. Der Zeichner versteht es sehr gut mit wenigen Strichen und Schattierungen Emotionen oder Stimmungen darzustellen und Personen zu charakterisieren.

Im Fazit kann ich nur sagen das mir mein Schmunzeln die Erzählung über kaum aus dem Gesicht gewichen ist und hin und wieder sogar zu einem herzlichen Lachen ausgewachsen ist.

[Rabo8]

[Hanna Struhl]

## Alison Bechdel: *Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten*



*Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten* ist eine autobiographische Graphic Novel von Alison Bechdel, in der sie ihre eigene Kindheit und Jugend im Pennsylvania in den 60er Jahren in Bildern erzählt. Hierbei liegt der Fokus auf dem schwierigen Verhältnis zu ihrem Vater, Bruce Bechdel, der das familieneigene Bestattungs-

unternehmen führt. Von dem Bestattungsinstitut leitet sich auch der Titel der Graphic Novel ab: *funeral*

*home*, was ironisch von der Familie Bechdel zu *fun home*, also »Spaßhaus« verkürzt wurde. Des Weiteren bezieht sich der Name des Hauses darauf, dass Bruce Bechdel zu Hause ein eisernes Regiment führt und nicht selten zu Wutausbrüchen neigt, wenn seine geliebte Ästhetik gestört wird und sei es nur, dass eines der Kinder eine Vase verrückt. Denn so kalt sich ihr Vater gegenüber der Familie verhält, so sehr steckt er seine Liebe in die Restauration und Dekoration des Hauses, in das die Familie gezogen ist. So bemerkt Alison Bechdel bereits zu Beginn ihrer Geschichte, dass ihr Vater die Möbelstücke mehr liebt als die Familie.

Ein Grund für emotionale Distanz zu seiner Familie und seine innere Zerrissenheit ist, dass Bruce Bechdel als versteckter Homosexueller lebt und nebenbei immer wieder Affären mit Männern hat, von denen seine Frau später erfährt und sich scheiden lässt. Dabei hätten Vater und Tochter gerade hier ein Verbindungselement, denn auch Alison entdeckt ihre homosexuelle Neigung und während sie als Kind immer lieber ein Junge gewesen wäre, wäre ihr Vater lieber ein Mädchen gewesen. Zwei Wochen nach der Scheidung stirbt Alisons Vater, er wird von einem Truck erfasst und die Zwanzigjährige stellt sich die Frage, ob es nicht auch Selbstmord gewesen sein könnte, weil ihr Vater mit dem Verstecken nicht mehr zu Recht kam und ob ihre eigene Entscheidung, offen lesbisch zu leben, ebenfalls dazu beigetragen hat. Obwohl sich die beiden kurz vor dem Tod des Vaters annähern, als Bruce ihr auf einer Autofahrt von ein paar seiner Affären berichtet, reicht es nicht für eine intensive Bindung.

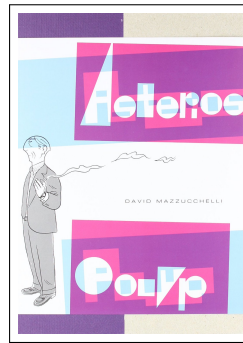
Alison Bechdel erzählt ihre Familiengeschichte in unaufdringlichen Schwarzweiß-Bildern, die nur durch Grau/grün-Nuancen unterstützt werden. Ihr gelingt es mit wenigen klaren Linien die Emotionen ihrer Figuren einzufangen. Während der Zeichenstil klar und deutlich gehalten ist, ist die Erzählstruktur nicht linear. Immer wieder werden bestimmte Ereignisse aufgegriffen und von der Zeichnerin neu interpretiert, da sich zum Beispiel ihre Sicht auf die jeweilige Situation geändert hat.

Zu *Fun Home* existiert außerdem ein Sequel *Are you my mother?*, in dem Alison Bechdel die Beziehung zu ihrer Mutter behandelt.

[Bec11]

[Maythe Thiedemann]

## David Mazzucchelli: *Asterios Polyp*



Asterios Polyp, 50 Jahre alt, ehemals erfolgreicher Architekt und Professor, redegewandt und in besten gesellschaftlichen Kreisen New Yorks zuhause, scheitert. Seine Ehe geht in die Brüche, er bricht alle Zelte der Selbstgefälligkeit in der Großstadt ab und wagt einen Neuanfang in der Provinz. Auf enorme

Selbstbezogenheit folgen existentielle Krise, Läuterung und die Hoffnung auf eine zweite Chance im Happyend mit seiner Frau.

Auch wenn die Erzählung hinsichtlich Plot und Figurenkonstellation besonders gen Ende der Graphic Novel nicht an die Komplexität der Gestaltung heranreicht, ist die Gesamtkomposition von Text und Bild eine faszinierende ästhetische Herausforderung, die einlädt, immer wieder Neues zu entdecken.

Die Strichführung der Zeichnungen variiert, je nach Charakteren und Handlungsführung. Stringent wird dieses Prinzip verfolgt, bis hin zu unterschiedlichen Sprechblasen. Asterios Polyp, sachlich und kühl, entsprechend reduziert gezeichnet mit klarem Strich, spricht in eckigen, seine warmherzige Frau Hana hingegen in runden Sprechblasen, ihre Figur und Perspektive werden schraffiert mit vollrem Strich dargestellt. Im Happyend verbinden sich sowohl Formen als auch Farbgebung der beiden Charaktere zu einer neuen Darstellungsvariante.

Text- und Bildgestaltung sind bei Mazzucchelli frei und variantenreich. Es finden sich panelsprengende Bilder, Texte und Figuren, ganzseitige Bilder neben kleinen Sequenzen, einzeln und lose verteilt über die Gesamtseite oder in geordneter Reihenfolge, abstrakte Grafiken, ästhetisch-philosophische Reflexionen, sowie Spiele mit Textelementen. Hier trifft zeichnerische Experimentierlust auf klassische Comicelemente zum Beispiel in der Emotions- und Bewegungsdarstellung mit Actionlines. Die Farbgebung in *Asterios Polyp* besticht durch matte, pastellhafte Töne zwischen weiß-grau, hellblau, gelb, rot, pink und lila. Unterschiedliche Erzählstränge finden sich in variierender Farbgebung und spiegeln sich in Rückblicken, Neben- und Rahmenerzählung, inneren Monologen und Erzählerkommentaren wider. So werden zum Beispiel die Zeit in der Provinz in Gelb-Lila-Tönen, Traumsequenzen mo-

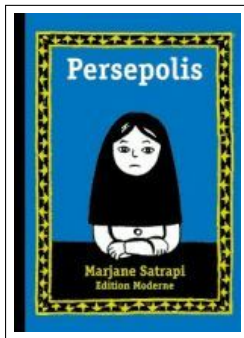
nochrom in Lila, Rückblicke auf die Zeit der Ehe in Hellblau-Pink-Weiß, und das Happyend, wie oben erwähnt, im kombinierten Farbspektrum Hellblau-Weiß-Grün-Rot-Gelb-Lila dargestellt.

Mit seiner Graphic Novel *Asterios Polyp* hat der Comiczeichner David Mazzucchelli ein in seiner ästhetischen Komposition sehr eigenes Werk von Gewicht geschaffen. Als Schwergewicht mit dicken Recyclingseiten zwischen massiven Pappdeckeln und abgeschnittenem Schutzumschlag hinterlässt *Asterios Polyp* auch in seiner äußeren Erscheinung einen gewichtigen Eindruck. Stimmig fügen sich Farbgebung, zeichnerische Linienführung, Typographie und Plot im durchdachten gestalterischen Konzept Mazzucchellis zu einem eindrucksvollen Gesamtbild.

[Maz11]

[Katharina Unckel]

### Marjane Satrapi: *Persepolis. Bd. 1: Eine Kindheit im Iran*



In ihrem autobiografischen Comic *Persepolis* berichtet Marjane Satrapi von ihrer Kindheit im Iran.

Die kleine Marjane, damals 10 Jahre alt, wächst unter der Herrschaft des Schahs bei einer eher linksorientierten, wohlhabenden Familie in Teheran auf. Plötzlich sieht sie sich mit einer Revolution

gegen das Schahregime konfrontiert, aus der die radikalen Mullahs, die Islamisten, als Sieger hervorgehen; hingegen Frauen zu Randfiguren der Gesellschaft degradiert werden. Das Leben wird immer härter, als schließlich in Folge des Krieges zwischen Iran und Irak, Verwandte von Marjane eingesperrt werden und sogar sterben. Junge Männer müssen als Kanonenfutter für den irakischen Krieg herhalten. Gewalt, Folter und Hinrichtungen häufen sich. Frauen müssen sich an eine strenge Kleiderordnung halten. Die kleine Marjane erlebt eine drastische Wandlung von einem zunehmend westlich orientierten Staat hin zu einem fundamentalistisch geprägten Gottesstaat. Die junge, rebellische Marjane steht allem mit gehöriger Skepsis entgegen und fällt immer wieder durch ihre Verweigerung gegenüber der Indoktrination auf.

Schließlich entschließen sich ihre Eltern dazu die mittlerweile 14-jährige Marjane auf eine französische Schule in Wien zu schicken, wo sie sich für

ihr Kind eine bessere Zukunft erhofften. Dort setzt dann Band 2 *Die Jugendjahre* an.

Stilistisch hat Satrapi eine ganz eigene Handschrift gefunden – ungewöhnlich und anfangs etwas abschreckend, aber sehr beeindruckend. Das harte, minimalistische Schwarzweiß und die starke Flächenkontrastierung sind überaus ausdrucksstark. Gerade die erschreckende Brutalität dieser Zeit in diesen minimalistischen Stil zu verpacken ist genial. *Persepolis* ist, im Sinne der Ästhetik, kein schöner Comic. Er ist grotesk und hart. Gerade das ist es jedoch was ihn ausmacht und letztendlich ist das Thema ja auch kein schönes.

Satrapis mitreißende Geschichte weckt eine ganze Bandbreite von Emotionen. Sie ist bewegend, witzig, erschreckend, melancholisch.

Ein sehr gelungener Comic für kulturell und politisch interessierte Leser.

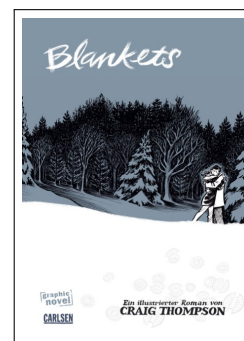
Mittlerweile ist *Persepolis* in sechs Sprachen übersetzt und verkaufte sich allein in Frankreich mehr als 200.000 mal.

Nun noch ein abschließendes Zitat zum Nachdenken: »When we're afraid, we lose all sense of analysis and reflection. Our fear paralyzes us. Besides, fear has always been the driving force behind all dictators' repression.« (Marjane Satrapi, *Persepolis*)

[Sato4]

[Annabell Willcox]

### Craig Thompson: *Blankets*



*Blankets* ist eine autobiographische Graphic Novel Craig Thompsons, die Kindheit und Jugend des Autors in der amerikanischen Provinz in kongeniale Bilder umsetzt. Der gleichnamige Protagonist wächst in einer Kleinstadt in Wisconsin auf. Seine Eltern sind streng religiös und als unsicherer und schüchterner Junge findet

er nirgendwo Anschluss. Selbst im christlichen Feriencamp verlacht man ihn wegen seines Haarschnitts und seiner Kleidung. Teenagergemäße Gesprächsthemen wie Sex, Klamotten und Partys interessieren ihn wenig und so bleibt er Außenseiter, selbst in einer Welt, die ihm qua ihrer Glaubenslehre offen begegnen sollte. Im Feriencamp lernt er in der »Außenseitercke« ein Mädchen namens Raina kennen und freundet sich mit ihr an. Die beiden unternehmen Spaziergänge im Schnee, führen

lange Gespräche und erkennen nicht nur, wie viel sie gemeinsam haben, sondern auch, wie viel Halt sie sich geben können, denn beide kommen aus dysfunktionalen Familienverhältnissen.

Seit jeher waren Craig und sein Bruder mit christlichen Glaubensgrundsätzen konfrontiert, die, wie es häufig in den USA der Fall ist, derart dogmatisch in die Kinder verpflanzt wurden, dass man ihnen damit mehr Furcht einjagte als sie aufs Leben vorbereitete – vielleicht auch die Intention hinter all dem Gerede von Hölle und Sünde. So sieht sich Craig also gleichzeitig mit seiner erwachenden Lust und dem Gefühl konfrontiert, Gott gegenüber zu sündigen, der Begierde des Fleisches nachzugeben und ein unreiner Mensch zu sein. Rainas Eltern haben aus Dankbarkeit darüber, dass Gott ihnen eine gesunde und scheinbar intakte Familie geschenkt hat, zwei behinderte Kinder adoptiert, mit denen sie restlos überfordert sind. Statt diese Überforderung nach außen zu tragen, schluckt Rainas Mutter Tabletten, vieles lastet infolgedessen völlig zu Unrecht auf Rainas Schultern. Aus einer zunächst sehr vorsichtigen Annäherung zwischen beiden wird eine Liebesgeschichte, die Craigs Leben verändert und den Eintritt ins Erwachsenenleben markiert.

Schon zu Beginn hat mich *Blankets* mit seinen eindrucklichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen beeindruckt. Craig Thompson sprengt im sprich – wie wortwörtlichen Sinne den Rahmen. Nicht nur hinsichtlich seines Umfangs, der manch einen Roman locker aussticht, sondern auch hinsichtlich der Il-

lustrationen. Thompson löst die konventionellen Panels auf und nutzt, ähnlich wie Will Eisner, ganze Seiten für mehrere Handlungsverläufe oder Gedanken. Die Bilder fließen nahezu ineinander und beinhalten durch die Illustration von Metaphern eine Symbolkraft, die die Eindringlichkeit bloßer Sprache übersteigt. Thompson lotet die Grenzen der Grafikliteratur aus, steckt sie erfolgreich neu. War das Comic früher allenfalls verschrien als Zeitvertreib für jene, die das Lesen eines Buches für zu anstrengend befanden, muss man sich hier mit Themen auseinandersetzen, die noch vor einigen Jahren für comic-inkompatibel gehalten worden wären. Gewalt durch die eigenen Eltern, sexueller Missbrauch, religiöser Fundamentalismus.

Neben einer authentischen und berührenden Aufarbeitung einer Lebensgeschichte ist *Blankets* nicht zuletzt auch eine leise Kritik, nicht an Gott, aber an Religionsgemeinschaften und einer vielfach sehr engstirnigen und oberflächlichen Auslegung religiöser Grundsätze. Sie können von Zusammenhalt reden, von Gnade und Liebe, aber in den eigenen vier Wänden ihre Kinder einsperren, ihre Mitschüler auf dem Hof zusammenschlagen oder einfach »nur« ausgrenzen, obwohl sie nichts von deren Lebensgeschichte wissen. *Blankets* dürfte sich zweifellos an eine Klientel richten, die für *Coming-of-Age*-Romane zu begeistern ist und sich nicht angesichts der 592 Seiten schockiert abwendet. Lohnenswert ist jede Seite!

[[Thoo9](#)]

[Sophie Weigand]



## Literaturverzeichnis

- [Bec11] BECHDEL, Alison: *Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten*. München : Süddeutsche Zeitung, 2011 (Süddeutsche Zeitung Bibliothek – Graphic Novels 6) – Einmal besprochen auf Seite 14.
- [Del09] DELISLE, Guy: *Aufzeichnungen aus Birma*. Berlin : Reprodukt, 2009 – Einmal besprochen auf Seite 12.
- [DFo9] DERRIEN, Jean-Christophe ; FOURQUEMIN, Xavier: *Miss Endicott. Bd. 1: Die Vergessenen*. Berlin : Piredda, 2009 – Einmal besprochen auf Seite 5.
- [ER98] ELLIS, Warren ; ROBERTSON, Darick: *Transmetropolitan. Bd. 1: Back on the Street*. New York : Vertigo, 1998 – Einmal besprochen auf Seite 7.
- [Fli10] FLIX: *Faust. Der Tragödie erster Teil*. Hamburg : Carlsen, 2010 – Einmal besprochen auf Seite 5.
- [Het90] HETHKE, Norbert (Hrsg.): *Superman Klassik. Die Spur des Gewissenlosen*. Schönaun : Norbert Hethke, 1990 – Einmal besprochen auf Seite 8.
- [Loio7] LOISEL & TRIPP: *Das Nest. Marie*. Hamburg : Carlsen, 2007 – Einmal besprochen auf Seite 11.
- [Maz11] MAZZUCHELLI, David: *Asterios Polyp*. Frankfurt am Main : Eichborn, 2011 – Einmal besprochen auf Seite 15.
- [ML88] MOORE, Alan ; LLOYD, David: *V for Vendetta*. New York : DC Comics, 1988 – Einmal besprochen auf Seite 10.
- [MPo8] MARAZANO, Richard ; PONZIO, Jean-Michel: *Der Schimpansenkomplex. Bd. 1: Paradoxon*. Bielefeld : Splitter, 2008 – Einmal besprochen auf Seite 8.
- [MY11] METER, Peer ; YELIN, Barbara: *Gift*. München : Süddeutsche Zeitung, 2011 (Süddeutsche Zeitung Bibliothek – Graphic Novels 3) – Einmal besprochen auf Seite 13.
- [Oes09] OESTERLE, Uli: *Hector Umbra*. Hamburg : Carlsen, 2009 – Einmal besprochen auf Seite 12.
- [PG12] PRA', Roberto D. ; GRELLA, Paolo: *Das verbotene Manuskript*. Köln : Ehapa, 2012 – Einmal besprochen auf Seite 5.
- [Rab08] RABAGLIATI, Michel: *Pauls Ferienjob*. Wuppertal : Edition 52, 2008 – Einmal besprochen auf Seite 13.
- [Sat04] SATRAPI, Marjane: *Persepolis. Bd. 1: Eine Kindheit im Iran*. Zürich : Ed. Moderne, 2004. – ISBN 9783907055748 – Einmal besprochen auf Seite 15.
- [Sch09] SCHWARTZ, Simon: *drüben!* 3. Aufl. Berlin : avant, 2010 (EA 2009) – Einmal besprochen auf Seite 9.
- [Spio8] SPIEGELMAN, Art: *Die vollständige Maus*. Frankfurt am Main : Fischer Taschenbuch, 2008 – Einmal besprochen auf Seite 6.
- [Tho09] THOMPSON, Craig: *Blankets*. Hamburg : Carlsen, 2009 – Einmal besprochen auf Seite 16.
- [Tro11] TRONDHEIM, Lewis: *Ralph Azham. Bd. 1: belügt man jene, die man liebt?* Berlin : Reprodukt, 2011 – Einmal besprochen auf Seite 9.