

Christian Wessely / Theresia Heimerl (Hg.)

WELTENTWÜRFE IM COMIC/FILM
Mensch, Gesellschaft, Religion

SCHÜREN

Inhalt

Theresia Heimerl / Christian Wessely Vorwort	9
--	---

Grundlegendes

Christian Wessely Comics Zur Geschichte und spezifischen Hermeneutik einer Kunstgattung	19
--	----

Gerwin van der Pol Comic book film adaptations: mere entertainment? How and why people watch Comic book film adaptations	55
---	----

Konkretisierungen

Freek Bakker HANUMAN im indischen Animationsfilm und die Entwicklungen im Hinduismus	83
--	----

Katrin Trattner «Für die sind wir fanatische Spinner.» Bilder des Islam und (De-)Konstruktion von Orientalismen in PERSEPOLIS	98
---	----

Gerold Wallner Die Religion der Gallier und ihre Darstellung durch René Goscinny	115
--	-----

Barbara Eder Weltverlorenheit Metaphysische (Re-)Volte und gnostisches Exil in Graphic Novels	136
--	-----

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

Ergänzende Perspektiven

Peter Häcker

Religiöse Bilder in BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE 321

Sabine Horst

«Das Loch in deinem Herzen»

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

Christian Romanek

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

Die Autorinnen und Autoren dieses Bandes 369

Vorwort

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

Diese Überlegungen bildeten den Anfang der mehrjährigen Tätigkeit, die hinter der Entstehung dieses Buches steht. Der Herausgeber, selbst Donaldist¹ und die Herausgeberin, affin zu Manga und Anime², entwickelten 2014 die Idee, das persönliche Interesse mit dem beruflichen Forschungsimpetus zu synchronisieren. Das Ergebnis dieser Initiative waren mehrere Lehrveranstaltungen, mehrere Fachartikel, eine Komplettausgabe eines wissenschaftlichen Journals, zwei internationale Tagungen und nun dieser Band, der die Tagungen dokumentiert und darüber hinaus geht, indem er eine Kompilation der aus Sicht der Herausgeber derzeit spannendsten Teilfragen vorlegt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Auseinandersetzung mit Rassenstereotypen und der antifaschistischen Comicszene thematisiert.³

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

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

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

Graz, im April 2018

Theresia Heimerl, Christian Wessely

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

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