

Intermedialität & Genrehybridität im Comic

von Peter Scheinpflug

(Version: 21.09.2009, update: 18.06.2010)

Während sich Filmadaptionen von Comics im letzten Jahrzehnt in den Kinos und auf DVD großer Beliebtheit erfreuten und jüngst auch die Zahl der wissenschaftlichen Publikationen zum Comic beachtlich gestiegen ist, wurde der Austausch zwischen den beiden Medien bisher nur wenig diskutiert. Überraschend ist dies nicht allein aufgrund der vielen Referenzen populärer Comics auf die Ikonographie populärer Hollywoodfilme, sondern auch aufgrund der medienspezifischen Adaption von filmischen Inszenierungsstrategien im Zuge der zunehmenden Digitalisierung der Comic-Produktion¹ – wie beispielsweise Unschärfe-Effekte im Bild, die in der geronnenen Zeit des einzelnen Panels² dessen immanenten Zeitverlauf realisieren, während sie im Film den Raum strukturieren und den Blick des Zuschauers lenken. In *The Great Fables Crossover*, einem *crossover*³ der Comic-Serien FABLES und JACK OF FABLES und der Comic-Miniserie LITERALS – die letzten beiden sind *spin-offs* der ersten –, findet sich hingegen eine interessante Verhandlung von Genrehybridität, von dem Austausch von Film- und Comic-Genres und von dem Verhältnis von Genre und Autor.

Der Autor allen Seins – eine Gott gleichende Autorenfigur – will die (fiktionale) Welt in einer grandiosen Erzählung zerstören, um danach eine neue bzw. bessere zu schreiben. Er ist nämlich damit unzufrieden – um nicht zu sagen: dadurch narzisstisch gekränkt –, dass sich seine Figuren verselbstständigten und selbst neuschrieben, ja ihn gar durch eine Amnesie

¹ Dies ist insofern als Effekt des *digital turn* interessant, da die große Beliebtheit von Comics als Vorlagen für Filmadaptionen aus zwei Gründen auf diesen zurückbezogen werden können/müssen: Erst durch die Popularisierung digitaler Spezialeffekte und Simulationen wurde die Adaption von ästhetisch außergewöhnlichen Comics möglich – man denke an den schwarz/weiß-Stil von Frank Miller, der seinerseits die *low-key-lighting*-Ästhetik des *film noirs* adaptierte und unter den gestalterischen Bedingungen des Comics zu einem Grad radikalisierte, der mit dem realistischen Stil Hollywoods unvereinbar war. Die phantastischen Elemente der meisten Comics bieten sich hingegen dafür an, die Qualität und das Potenzial der digitalen Effekte vorzuführen. Durch diese filmischen Adaptionen inszeniert das *digital cinema* zugleich aber auch als intermediale Nobilitierungsgeste seinen Anspruch auf eine Überlegenheit gegenüber Comics, die bisher als unverfilmbar galten.

² Das einzelne Panel zeichnet eine heikle Zeitlichkeit aus: Einerseits kann durch diverse Strategien wie etwa Körper-Haltungen oder Bewegungslinien ein Prozess innerhalb des erstarrten Bildes erzählt werden, andererseits ist dieser Zeitverlauf nur im Kontext des vorangegangenen und des nachfolgenden Panels näher bestimmbar. Da der Zeitverlauf aber auch ein imaginärer ist, überlappen sich die Zeiten der einzelnen Panels potentiell und können nicht klar begrenzt werden, sondern werden ineinander transformiert.

³ Als „*crossover*“ bezeichnet man Stories, die mehrere Serien überspannen und diese kurzzeitig vereinen. Das hier genannte *crossover* erschien in den USA im Jahr 2009.

versklavt hatten.⁴ Da er eine Schreibblockade hat,⁵ schreibt er sich stereotypische Vertreter verschiedener Filmgenres wie Kriegsfilm, Actionfilm, Romanze, Horror etc. herbei, die ihn inspirieren sollen.⁶ Doch diese Unternehmung scheitert, da die einzelnen Genres zwar seine Ideenfragmente und die jeweilige Story-Entwicklung der anderen, anwesenden, personifizierten Genres aufgreifen, aber letztlich die Story immer nur im Rahmen der gleichen, für ihr Genre typischen Konventionen erzählen können, um ihren eigenen Story-Entwurf zu entwickeln, der von den Entwürfen der anderen Genres abgegrenzt ist und eindeutig als für sie, d.h. das Genre typisch wiedererkannt werden kann. Dadurch zeigt das Comic nicht nur, dass Genre-Konventionen in jedem Produktionsprozess aktualisiert werden (müssen) und dass auch ‚göttliche Autorengenie‘ auf historisch tradierte Konventionen und kulturelle Reservoirs rekurren, sondern es zeigt zudem auch, wie dieselbe Idee in verschiedenen Genres realisiert werden kann und welche Genre-Adaptionsprozesse notwendig sind, um eindeutige Genremarkierungen zu setzen.

Außerdem trifft hier im Comic ein literarischer Autor – als Vertreter der Schrift – auf Filmgenres – als Vertreter eines (audio)visuellen⁷ Erzählens –, wodurch die Intermedialität des Comics erneut betont, aber natürlich auch diskutiert wird, da anhand des Scheiterns der Erzählung infolge des isolierten Nebeneinanders dieser Referenzmedien ausgestellt wird, dass das Comic die Schrift und das Bild nicht lediglich nebeneinander stellt, sondern zu einem eigenen Medium mit medienspezifischen Erzählstrategien miteinander vereint.

Im Anschluss daran kämpfen die Genre-Stereotypen gegen Bibliothekarinnen, die ihre erklärten Feinde sind, da sie die Genres durch die Evaluation – als *low culture* – und durch die eindeutige Klassifizierung unschädlich machen. Die Bibliothekarinnen bändigen also die

⁴ Hierin wird die Frage angespielt, wie populäre Figuren aus ihrem ursprünglichen Kontext/Werk enthoben und in anderen Werken fort- und umgeschrieben werden. Die Klage des Autors über die Verselbstständigung und Selbstbestimmung der Märchenfiguren in der ‚realen‘ Welt der Menschen erinnert sehr an Ecos Konzept der metafictionalen Persönlichkeiten, die eine Eigendynamik entwickeln und zuletzt kaum mehr als fiktionales Konstrukt wahrgenommen werden. Vgl. Eco, Umberto: Fiktive Protokolle. In: ders.: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Deutscher Taschenbuchverlag. München 1996. S. 157 – 184.

⁵ Diese ist als ein komatöses Double in einer Zwangsjacke permanent im Hintergrund visuell präsent. Der Autor versucht zuletzt, sie/es mit einer Axt gewaltsam zu beseitigen.

⁶ Diese Markierung der Genres als Film- statt Literatur-Genres erfolgt weniger durch ihre Auswahl, denn durch ihre Ikonographie und ihre Referenzen auf populäre Film-Klassiker der Genres. So kommt der Kriegsfilm als *Rambo* daher, die Komödie als *Marx-Brothers* etc.

⁷ Ebenso wie der Stummfilm den intradiegetischen Ton durch die visuelle Narration simulieren konnte – etwa durch die Montage der Großaufnahme eines Ohrs und der darauf erfolgenden Reaktion des Hörenden – hat auch das Comic Strategien zur visuellen Simulation der abwesenden akustischen Informationen entwickelt. Zu diesen gehören beispielsweise bildlich realisierte Metaphern oder die berühmt-berüchtigten akustischen Schriftzüge wie „BUMM!“, „KRACK!“, „POW!“ etc.

Genres durch die Reduzierung auf Standardisierung und Wiederholung sowie durch vernichtende Metakommentare und Urteile. Aber man kann die Niederlage der sich selbst betont essentialistisch gebenden Genres auch dahingehend lesen, dass die Film-Genres im Kampf erliegen müssen, da sie nicht fähig sind, sich zu hybridisieren – also erfolgreich miteinander zu kooperieren und sich dadurch zu etwas neuem zu wandeln, das sich der bisherigen Klassifikation und daraus resultierenden Macht der Bibliothekarinnen logischerweise entziehen würde –, wie es das Paradigma dieses Comics ist, das Intermedialität und die Verschmelzung diverser Genres und fiktionaler Welten zu neu perspektivierten Erzählungen praktiziert.⁸

Damit gibt dieses Comic aber auch zu bedenken, das eigene Medium nicht allein in seiner oft angeführten Intermedialität, sondern auch dessen populäre Genres hinsichtlich ihrer Genre-Hybridität und ihrer Verhandlungen populärer Genres aus anderen Medien zu diskutieren. Wegen der unterschiedlichen Erzählstile und Genrezitate in den verschiedenen Serien – die am *crossover* beteiligt sind und dieses jeweils nach dem Muster der eigenen Serie fort-/umsetzen und damit im Spannungsverhältnis der Wahrung der narrativen Kohärenz zugleich innerhalb der Serie und innerhalb des *crossovers* stehen – gilt es, zusätzlich das Verhältnis von figurenzentrierter Serie und populären (transmedialen) Genre-Konventionen zu überdenken.

⁸ FABLES handelt von der Existenz von ‚Fabelwesen‘, die in die ‚reale‘ Welt flüchten mussten, da sie aus ihrer alternativen Welt vertrieben wurden. Der Begriff der Fabel bzw. des Märchens ist dabei so weit gefasst, dass er ebenso antike Mythen wie mittelalterliche Sagen und Legenden sowie klassische Märchen aber auch die ‚modernen Märchen‘ der massenmedial konstituierten Populärkultur und sogar Redewendungen und geflügelte Worte und phantastische Geschichten aus aller Welt umfasst. Die jeweiligen Geschichten und Figuren werden durch die gemeinsamen Abenteuer aber auch verändert, sie werden durch die Hybridität umgeschrieben.