

Christian Klein (Wuppertal)

## Gezeichnete Helden? Figurendarstellungen in graphischer Umwelt- und Klimawandelliteratur

Jeder, der einmal in einem Comic-Buchladen war, weiß, dass es dort von Helden und ihren Geschichten nur so wimmelt. Comics sind voll von solchen Figuren, die Außergewöhnliches leisten bzw. Besonderes hervorbringen. Helden handeln bekanntlich für eine größere Sache, setzen sich auf die eine oder andere Weise für die Gemeinschaft ein, deren Vorbild sie sind, die ihnen aber gleichzeitig erst jenen Heldenstatus verleiht. Und spätestens mit einem Verweis auf das sich seit den 1930er Jahren etablierende Sub-Genre der Superheldencomics wird deutlich, dass Heldentum eine besondere Rolle in der Geschichte der Comics einnimmt.

Während Heldenhaftigkeit also seit langem zum Kernbestand des Comics zählt, wird ein neuer Gegenstandsbereich erst seit jüngerer Zeit, dafür nun aber umso nachhaltiger, von der graphischen Literatur erschlossen: Ökologische Themen rücken in Comics und Graphic Novels zunehmend in den Vordergrund. Wenn im Folgenden ein exemplarischer Einblick in ein sich schnell veränderndes Genre gegeben wird, geht es um die Frage, inwieweit Helden in graphischer Umwelt- und Klimawandelliteratur eine spezifische Rolle spielen bzw. welche Art von Helden in diesen Texten auf den Plan tritt.

Im Hinblick auf die Terminologie sei vorab erläutert, dass dem Begriff ‚Graphic Novel‘ eine doppelte Bedeutung zukommt. Als er in den 1970er Jahren eingeführt wurde, wurde er zunächst für solche Comic-Geschichten verwendet, die sich hinsichtlich der Länge, des Seitenformats und der Erscheinungsweise, aber auch bezogen auf Erzählmuster und -themen nicht mehr an den Vorgaben der bis dahin dominierenden periodisch erschienenen Heften oder Alben orientierten. Ursprünglich markierte der Terminus also vor allem Besonderheiten in Bezug auf Formalia und Publikationsrhythmus. Insbesondere in dieser Weise wird er auch von Will Eisner für sein 1978 erschienenes Werk *A Contract with God* eingesetzt. Allerdings dürfte auch schon Eisner einen Distinktionsanspruch auf qualitativer Ebene mit der Etablierung des Begriffs verbunden haben. Daran anschließend hat sich heute die qualitative Bedeutung des Begriffs ‚Graphic Novel‘ weitgehend durchgesetzt, die Graphic Novel im Sinne eines Werturteils als Qualitätsmerkmal (also nicht mehr als Genrebezeichnung) akzentuiert und häufig für ‚ernste‘ und ‚gehaltvolle‘ Comic-Erzählungen anwendet.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. u. a. Schikowski, Klaus: *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Stuttgart: Reclam 2014, S. 171-195; sowie Haas, Christoph: *Graphische Romane? Zum schwierigen Verhältnis von Comic und Literatur*. In: *Neue Rundschau* 123 (2012), S. 47-63.

Die folgenden Beobachtungen sind nicht als Präsentation fertiger Ergebnisse zu verstehen, sondern als ‚work in progress‘ – schon deshalb, weil ständig neue ‚Öko-Comics‘ erscheinen, die dem Genre weitere Facetten hinzufügen. Daher soll zunächst die Bandbreite der ‚Öko-Comics‘ – sowohl thematisch als auch stilistisch – anhand exemplarischer Beispiele mit Blick auf die unterschiedlichen Varianten der Verarbeitung ökologischer Themen in graphischer Literatur vorgestellt werden. Eingebunden in diese Materialschau sind einige Überlegungen dazu, auf welche Weise der Leser von graphischer Literatur etwas über die Figuren erfährt, denn gerade die Figuren sind es, die im Zentrum der graphischen Umwelt- und Klimawandelliteratur stehen. Angesichts der Tatsache, dass sich die Comicforschung auch in Deutschland inzwischen einigermaßen etabliert hat, ist es überraschend, dass man sich der Betrachtung der Figuren bisher nur am Rande gewidmet hat.<sup>2</sup> Denn Figuren sind ja nicht nur dominante Grundkomponenten der erzählten Welt (im Comic), sondern sie stiften auch die besondere Beziehung zwischen einem Text und seinem Leser, sind sie es doch, mit denen man sich identifiziert. Was wir von den Figuren wissen, hängt von der Menge an Informationen ab, die uns ein Text über die Figuren gibt. Die spezifischen Informationen entscheiden darüber, ob wir eine Figur sympathisch finden, ob wir mit ihr mitfiebern und uns mitfreuen – oder eben nicht. Und die Möglichkeiten der figurenbezogenen Informationsvergabe im Comic sind vielfältig – wie gezeigt werden soll.

## 1. Sachcomics

Ökologische Themen haben Konjunktur in der graphischen Literatur. Wollte man das Feld sehr grob systematisieren, ließe sich zunächst ganz allgemein eine Untergruppe von Comics ausmachen, die primär den Zweck der Wissensvermittlung ins Zentrum stellen: die sogenannten Sachcomics (hier dann: mit Ökothematik).<sup>3</sup> Die Comicform soll in diesen Fällen dazu dienen, spezifische Fakten anschaulich und kurzweilig zu transportieren. Der im Englischen gebräuchliche Terminus ‚Educational Comic‘ unterstreicht die didaktische Komponente dieser Variante graphischer Literatur.<sup>4</sup> Für Sachcomics ist beispielsweise der Band *Die große Transformation. Klima – kriegen wir die Kurve?* als einschlägig zu nennen, der 2013 (gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung) erschienen ist. Unter der Überschrift „Neun Wissenschaftler kämpfen als Comic-Helden gegen den Klima-

---

<sup>2</sup> Vgl. hierzu: Klein, Christian: Punkt, Punkt, Komma, Strich? Zur Vergabe von figurenbezogener Information in Comics und Graphic Novels. In: LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie 11 (2014), S. 100-118.

<sup>3</sup> Vgl. hierzu: Jüngst, Elisabeth: Information Comic. Knowledge Transfer in a Popular Format. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2010.

<sup>4</sup> Vgl. zu den unterschiedlichen terminologischen Akzentsetzungen: Hangartner, Urs: Sachcomics. In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels – eine Einführung. Stuttgart: Metzler 2015 (im Druck).

wandel“ werden die Mitglieder des *Wissenschaftlichen Beirats globale Umweltveränderungen* (WBGU) der Bundesregierung in Szene gesetzt und präsentieren ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse (die entsprechend graphisch umgesetzt werden) bzw. erläutern, was zu tun ist, um den Klimawandel zu stoppen. In Form von Comic-Interviews werden unterschiedliche Perspektiven auf das Thema geworfen, „denn“, so heißt es in einem Werbetext zum Comic, „Geo- und Klimawissenschaft, Wirtschaft- und Technik, Politik und Alltagskultur müssen zusammenwirken, um die unumgängliche große Transformation zu erreichen“.<sup>5</sup>

Neben jenen Sachcomics, bei denen die Faktenvermittlung im Vordergrund steht, ist eine weitere Spielart der nicht-fiktionalen Comics zu erwähnen, die darauf angelegt ist, ausgehend von realen Begebenheiten Reflexionsprozesse beim Rezipienten in Gang zu setzen.<sup>6</sup> So nimmt etwa die Graphic Novel *Ein Frühling in Tschernobyl* die Auswirkungen der realen Reaktorkatastrophe zum Ausgangspunkt. Im April 2008, 22 Jahre nachdem in Tschernobyl der Reaktorkern des Atomkraftwerks geschmolzen war und damit die größte Nuklearkatastrophe des 20. Jahrhunderts stattgefunden hatte, reist der Zeichner Emmanuel Lepage an den Unglücksort.<sup>7</sup> Auf Einladung einer Künstlervereinigung soll er mit seinen Texten und Zeichnungen davon berichten, was eine Existenz in der kontaminierten und lebensfeindlichen Region ausmacht und wie die Menschen dort ihren Alltag bewältigen. Eine Frage beschäftigt ihn dabei vor allem: Inwieweit kann er fast ein Vierteljahrhundert nach der Katastrophe noch eine künstlerisch gleichermaßen originelle wie angemessene Geschichte erzählen? Unter der Hand wird die Auseinandersetzung mit den Konsequenzen der Katastrophe auch zu einer autobiographischen Reflexion über die eigenen künstlerischen Möglichkeiten und persönlichen Voreingenommenheiten.<sup>8</sup> Denn entgegen der Annahme, eine tote und tödliche Landschaft vorzufinden, bahnt sich an vielen Stellen die Natur neue Wege und

---

<sup>5</sup> Vgl.: <<http://www.jacobystuart.de/buecher-von-jacoby-stuart/comic-graphic-novel/die-grosse-transformation/>> (zuletzt 23.04.2015).

<sup>6</sup> Will Eisner würde im Falle dieser, auf die Einstellung („Attitude“) der Leser abzielenden Sachcomics von „attitudinal instruction comics“ sprechen, die im Gegensatz zu den technischen Fachwissen vermittelnden „technical instruction comics“ stehen; Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art*. Wimmelbach: ComicPress 1995, S. 145ff.

<sup>7</sup> Vgl. zur Verschränkung von Reportage und Comic die Beiträge in: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Bachmann 2013.

<sup>8</sup> Vgl. zur Präsenz autobiographischen Erzählens im Comic u.a.: ElRefaie, Elisabeth: *Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures*. Jackson, MS: University of Mississippi Press 2012; Platthaus, Andreas: „Sprechen wir über mich.“ Die Rückkehr des autobiografischen Elements im Comic. In: Diekmann, Stefanie/Schneider, Matthias (Hg.): *Szenarien des Comic. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit*. Berlin: Sukultur 2005, S. 193-207; Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in Selbstporträts und autobiografischen Comics. In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: Transcript 2009, S. 201-237.

lässt Lebensfreude erkennen. Zwar überwiegen in der Graphic Novel Schwarzweiß-Töne und Farben sind selten – aber immer wieder bricht „die strahlende Schönheit des Ortes“ durch und irritiert ihn (Abb. 1).

In den Aufzeichnungen in Form eines Reisetagebuchs, das viel Selbstreflexion enthält, sind zwar auch Informationen über die Katastrophe selbst und die anschließenden Diskussionen über ihre Folgen zu finden; sie spielen allerdings eine eher untergeordnete Rolle, was diese graphische Verarbeitung der realen Katastrophe deutlich von jenen Sachcomics unterscheidet, die vor allem Wissen transportieren wollen. Im Zuge der autobiographischen Selbstverortung des reisenden Zeichners wird der Leser vielmehr auf seine eigenen Vorannahmen zurückgeworfen. Die Widersprüchlichkeit des Ortes – einerseits postapokalyptisches menschenfeindliches Szenario und andererseits sprießende und gedeihende Natur – bleibt unaufgelöst.

## 2. Fiktive Katastrophen

Unter den fiktionalen Comics mit Öko-Thematik lässt sich als erste eine Gruppe von Texten ausmachen, deren Ausgangspunkt der Thematisierung des Mensch-Umwelt-Verhältnisses eine konkrete Natur- oder Umweltkatastrophe ist, also ein unerwartetes singuläres Ereignis mit verheerenden Folgen. So führt etwa der mehrbändige Manga *Tokyo Inferno* von Usamaru Furuga aus den Jahren 2006 und 2007 (dt. 2010) in 51 Episoden vor, welche Auswirkungen es hätte, wenn die japanische Metropole von einem Erdbeben der Stärke 8,1 auf der Richterskala heimgesucht würde.<sup>9</sup> Dabei wäre das Überleben in der Stadt nicht allein aufgrund von Feuerstürmen und Wassermassen gefährdet, sondern vor allem die menschlichen Reaktionen machten das Miteinander zur Herausforderung, da Panik, Plünderungen und Gewalt an der Tagesordnung seien. Im Mittelpunkt dieses Mangas, der eine fiktive Katastrophe inszeniert, stehen der Student Jin und seine alte Schulfreundin, Nanako. Kurz bevor die Erde bebt, begegnen sie sich wieder und machen sich auf den Weg, dem Inferno zu entkommen. Dabei geraten sie in immer neue Gefahren, wobei Jin Nanako verspricht, sie nicht im Stich zulassen. Der Manga handelt ganz im Sinne seiner Episodenform von „51 Wege[n] sie zu retten“ (so der Untertitel), was bereits schlagwortartig auf die konstitutive Rolle des Heldentums in diesem Manga verweist.

## 3. Zukunftsvisionen in ‚Öko-Comics‘

Neben solchen fiktionalen Comics, die eine singuläre Katastrophe und deren Auswirkungen ins Zentrum rücken, finden sich jene Beispiele graphischer Literatur,

---

<sup>9</sup> Zu Manga im Allgemeinen vgl. etwa: Nielsen, Jens R.: Manga – Comics aus einer anderen Welt? In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: Transcript 2009, S. 335-359.

deren Ausgangspunkt die negativen Auswirkungen des ‚normalen‘ menschlichen Handelns fokussieren. Diese Textgruppe ließe sich weiter ausdifferenzieren. So finden wir zunächst Comics, die in einer (unbestimmten, aber eher entfernten) Zukunft spielen und in denen der Klimawandel und die Ausbeutung der natürlichen Ressourcen schon dazu geführt haben, dass sich der Mensch ganz neuen Herausforderungen stellen muss.

Beispielhaft zu nennen ist hier die zwischen 1994 und 2013 in Frankreich (auf Deutsch ab 2002) erschienene Reihe *Aldebaran* des Zeichners Léo, die in drei Zyklen (*Aldebaran*, *Betelgeuze* und *Antares*) unterteilt ist, die ihrerseits aus jeweils fünf Alben bestehen. Die dystopische Handlung der Reihe setzt gegen Ende des 22. Jahrhunderts ein: Als Konsequenz aus der globalen Erwärmung, der damit verbundenen Umleitung des Golfstroms, der enormen Zunahme der Luftverschmutzung und aufkommender Religionskriege haben sich die Lebensbedingungen auf der Erde radikal verschlechtert, sodass man sich nur noch kurzzeitig ohne Atemschutz der Luft aussetzen kann. Gleichzeitig erlauben es neue technische Entwicklungen, in bisher unbekannte Regionen des Alls vorzustoßen, wo Planeten entdeckt werden, die erdähnliche Lebensbedingungen versprechen. Private Firmen investieren viel Geld in die Kolonisierung fremder Planeten und wollen diese auch trotz hoher Risiken und massiver Schwierigkeiten nicht abbrechen. Die verschiedenen Zyklen behandeln die mit diesem Kolonisierungsprojekt einhergehenden Konsequenzen in unterschiedlicher Weise. So ist die Kolonisierung auf Aldebaran erfolgreich, auf Betelgeuze allerdings, der Station im zweiten Zyklus, sind die Protagonisten mit einem Exemplar einer merkwürdigen Lebensform konfrontiert, das auf Aldebaran Kim Keller, die Hauptfigur der Reihe, gerettet hat: einer Mantrisse. Diese gigantische Lebensform besitzt geheimnisvolle Kräfte und kann zwischen den Planeten mit Artgenossen kommunizieren. Die Mantrisse auf Betelgeuze ist den Menschen nicht wohlgesonnen, sie entwickelt ein tödliches Virus, um Menschen, die als zu aggressiv eingeschätzt werden, zu infizieren. Kim, die mit dem Wesen kommunizieren kann, schließt einen Deal: eine kleine Delegation kann auf dem Planeten bleiben, solange die Kolonisierungspläne im großen Stil nicht weiterverfolgt werden. Der Mensch wird hier als Eindringling in fremde Ökosysteme beschrieben, der sich mit den ungewohnten Lebensformen und Existenzbedingungen auseinandersetzen hat. Zu klären ist dabei die Frage, ob es auf dem Planeten intelligente Lebensformen gibt, denn laut einer neuen UN-Charta dürfe ein solcher Planet nicht besiedelt werden. Kim Keller gilt dabei als die unerschrockene Kämpferin für den Ausgleich zwischen Menschen und anderen Lebensformen und wird auf der Erde dafür entsprechend verehrt.

Ein weiteres Beispiel für diese Zukunftsvariante ist die 2009 erschienene Graphic Novel *Animal’z* des französischen Zeichners Enki Bilal (von der es inzwischen zwei Fortsetzungen unter den Titeln *Julia et Roem* und *La Couleur de l’air*

gibt). Die Erde versinkt nach dem „Blutsturz“, einem extremen menschengemachten Klimawandel, im totalen Chaos, wie bereits das Vorwort verdeutlicht. Die Menschen kämpfen ums Überleben, in dessen Zentrum das Meer steht. Auch hier sind es nicht nur die widrigen Umweltbedingungen, die die Menschen vor Herausforderungen stellen, sondern vor allem die Mitmenschen, denen der Klimawandel die Maske der Zivilisation vom Antlitz gerissen hat und sie zu Kannibalen hat werden lassen. Nur über das Meer soll es noch Möglichkeiten geben, in die sog. Eldorados zu gelangen, jene lebensfreundlichen Regionen, die die einzigen Überlebensoasen auf der verwüsteten Erde darstellen.

So entwirft der Band ein (post-)apokalyptisches Szenario, in dem die Menschen auf der Suche nach einem besseren Leben nur eine Möglichkeit sehen: eine Evolution zum Tiermenschen. Eine mögliche Lösung ist eine Art *Morphing* vom Mensch zum Meeressäuger, wie zum Beispiel der Verwandlung in einen Delphin, um in einer unwirtlichen Welt zu überleben (Abb. 2). Experimente wurden erfolgreich durchgeführt, aber wird das auf Dauer gut gehen? Das Ende fällt nicht so schwarzmalerisch aus, wie man vermuten mag. Nicht untypisch für solch dystopische Szenarien bleibt doch ein Funke Hoffnung.

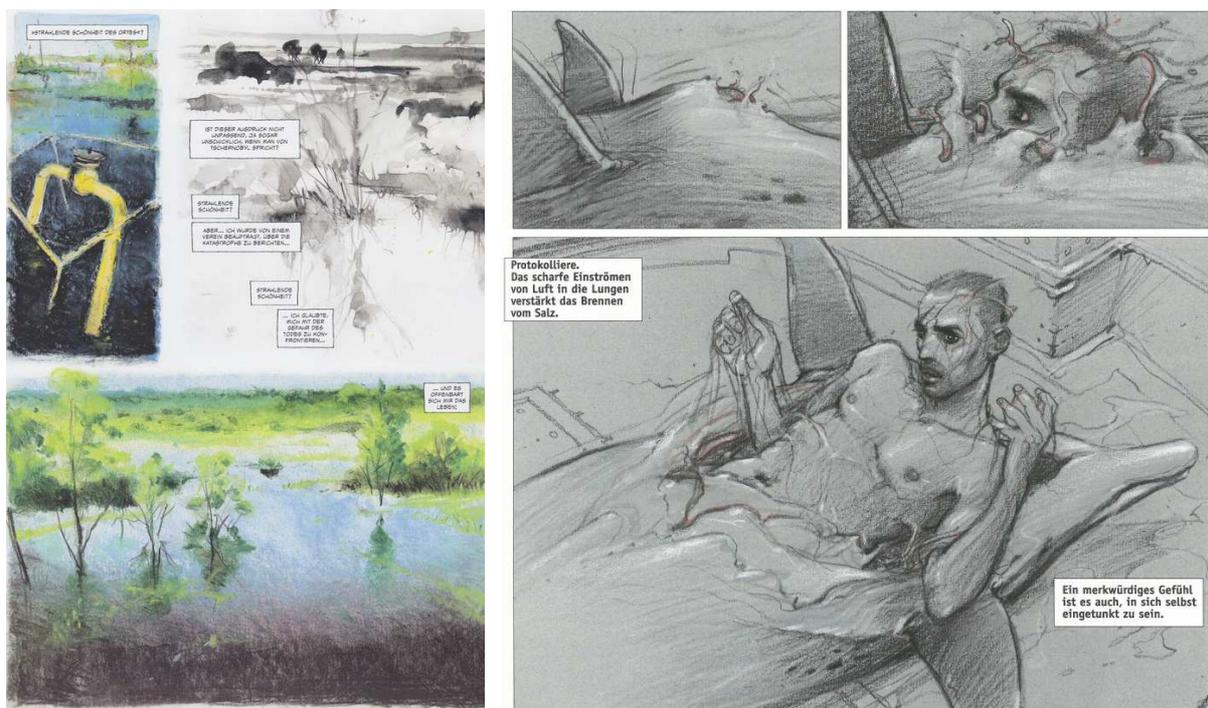


Abb. 1: Aus: *Ein Frühling in Tschernobyl*, S. 126. — Abb. 2: Aus: *Animal'z*, S. 11.

#### 4. Gegenwartskritik

Neben den Sachcomics, den ‚Katastrophencomics‘ und jenen Comics, in denen Klimaveränderungen bereits zu extremen Umwälzungen der Lebensbedingungen auf der Erde geführt haben und die Menschen zur Neuorganisation ihres Überlebens zwingen, finden sich solche Comics, die (mehr oder weniger) in der Jetztzeit

spielen und den zeitgenössischen problematischen Umgang mit natürlichen Ressourcen und die Folgen ins Zentrum stellen. Auch dafür seien zwei Beispiele angeführt.

In *Carthago*, einem zwischen 2007 und 2014 (auf Deutsch ab 2010) erschienenen vierbändigen Comic-Zyklus von Christophe Bec (Text) und Eric Henninot (Zeichnungen), stehen Fragen nach dem ökologischen Gleichgewicht und den negativen Auswirkungen, die gegenwärtig ein gnadenloser Umgang mit natürlichen Ressourcen zeitigt, im Zentrum. Der erste Band, der den Untertitel „Die Lagune auf Fortuna“ trägt, bildet den Auftakt der auf sechs Teile konzipierten Serie. Ausgangspunkt ist eine Versorgungskrise, da die Erdöl- und Gas-Ressourcen allmählich versiegen und die Menschheit mit einer Energieknappheit zurechtkommen muss. Der größte Konzern der Welt – das Imperium Carthago, das der Reihe den Titel gibt – stößt in bisher unzugängliche Meerestiefen vor, um die letzten Reservoire fossiler Energieträger auszubeuten. Im Rahmen einer dieser Bohrungen dringt die Firma in eine gigantische, bisher unbekannte Höhle im Meer vor. Das Expeditionsteam wird mit einem Riesen-Raubfisch (dem 25 Meter langen Megalodon) konfrontiert, von dem man bis dato annahm, dass er vor Millionen von Jahren ausgestorben sei – eine herausragende Entdeckung, die den Konzern – fände sie sie den Weg an die Öffentlichkeit – allerdings vor enorme Probleme stellen würde. So setzt man alles daran, die Sache zu verheimlichen. Doch verschiedene Personenkreise erfahren von dem vertuschten Umweltskandal, u.a. eine Gruppe militanter Umweltschutzaktivisten, die – nach eigener Aussage – zum Teil von Greenpeace finanziert wird.



Abb. 3: Aus *Carthago*, S. 16.

Hier ist die darstellerische Umsetzung der Geschichte bemerkenswert. Als der Anführer dieser Aktivistengruppe zum ersten Mal auf den Plan tritt (Abb. 3), ist die Zeichnung so angelegt, dass wir ihn aus Untersicht wahrnehmen. Dadurch erscheint die Figur von Anfang an dominant und bestimmend, was sich im Verlauf der Handlung dann auch als zutreffend herausstellt. Schon beim ersten Auftreten der Figur wird folglich ein Hinweis auf deren Wirkmächtigkeit gegeben, womit ein zeichnerisches Element der Figurencharakterisierung erkennbar wird. Die Gruppe

holt die Ozeanographin Kim Melville zu Hilfe – die eigentliche Heldin der Handlung –, um die Verschleierung des Konzerns aufzudecken, aber auch ein „privater Sammler“ macht inzwischen Jagd auf den Raubfisch. Dass es hier nicht nur um die durch wissenschaftliche Neugier angefachte Jagd nach einer prähistorischen Lebensform geht, sondern die „Freisetzung“ des Riesen-Raubfisches (durch Aufbohren der Höhle) schädliche Auswirkungen auf die Ökosysteme hat, wird am Ende des ersten Bandes deutlich: Verschiedene Vorfälle (wie etwa ein großes Walsterben vor der australischen Küste) deuten auf nichts weniger als das bevorstehende Ende der Welt hin (Abb. 4). Auch dieser ‚Öko-Comic‘ bringt wie so viele andere eine ganz eigene Mischung aus Mystery-, Thriller- und Science Fiction-Versatzstücken zusammen. Eher untypisch ist jedoch, dass wir passagenweise einen allwissenden Erzähler vorfinden, der souverän zwischen den Erzählsträngen hin- und herspringt und Millionen Jahre überbrücken kann. Ansonsten wird auch in diesem Comic streng intern fokalisiert erzählt: Alle weiterführenden Informationen werden durch eine der Figuren berichtet, der Leser erfährt nur aus Figurenmund etwas.



Abb. 4: Aus: *Carthago*, S. 55.

Blickt man auf die Protagonisten in *Carthago*, so zeichnet sich hier ein ganz typischer Grundkonflikt ab: Ein Konzern beutet natürliche Ressourcen ohne Rücksicht auf die Folgen für die Umwelt aus, verschweigt die Risiken, um seinen Gewinn zu maximieren, und setzt dadurch die Menschheit insgesamt oder eine größere Gruppe großer Gefahr aus. Was in *Carthago* der titelgebende Konzern, ist in

*Aldebaran* die Firma „Forward Enterprises“, die die lebensbedrohlichen Phänomene auf einem neuen Planeten verschweigt, um das geschäftsträchtige Kolonisationsprojekt nicht zu gefährden. Wenn dieses Unternehmen und seine Agenten mit Blick auf die eingangs skizzierte Definition des Heldischen also das Nicht-Heldische schlechthin repräsentieren, dann liegt es nahe, dass schon der Grundkonflikt an sich die Gegenwart von Repräsentanten des Guten erfordert. Und tatsächlich finden wir in fast allen diesen Beispielen Figuren, die man mit Fug und Recht als Helden bezeichnen kann. Im Falle von *Carthago* wird die Heldin von außen in die Suche nach dem Urzeitwesen hineingezogen – erst durch die Öko-Splittergruppe, dann durch den greisen Sammler, der die Tochter entführt, um die Mutter zur Zusammenarbeit zu zwingen und die drohende Katastrophe abzuwenden.

Eine ganz andere Grundanlage findet sich in der Reihe *Eco Warriors* (von der bisher seit 2009 drei Bände erschienen sind, zu denen Chris Lamquet die Zeichnungen und Richard Marazano das Skript beigesteuert haben): Darin werden die initiativ handelnden Helden ins Zentrum gerückt. Betrachtet man allein den ersten Band, ist es zunächst schwer, die Hintergründe der Handlung zu verstehen, die erst im Laufe des zweiten Bandes in Form von Rückblenden aufgelöst werden. Zunächst begleitet man nur einen jungen, recht unbedarften Mann dabei, wie er in den Dschungel Sumatras kommt, um dort eine zerstörte Tierversuchsstation wieder aufzubauen, die es gefangenen und von den Menschen degenerierten Orang-Utans (einer etwa ist computerspielsüchtig) wieder ermöglichen soll, in freier Wildbahn zu leben. Eine geheimnisvolle, schöne junge Frau, die für eine dubiose NGO arbeitet, raubt dem jungen Mann die Nerven, und eine geheimnisvolle Ampulle, die er in der Station findet, weckt die Interessen verschiedener Gruppen. Erst gegen Ende des ersten Bandes, als die Station wieder (vermeintlich von Rebellen) zerstört wird, das angrenzende Dorf niedergebrannt ist und Eva, die schöne junge Frau, verschwunden ist, nimmt der Protagonist Chris seinerseits Kontakt zu einer Aktivisten-Gruppe auf. Er bittet die *Eco Warriors*, zu denen er offensichtlich früher selbst gehörte, um Hilfe. Warum er sich allerdings von ihnen getrennt hat, wird nicht ganz klar.

Im zweiten Band werden dann viele der aufgeworfenen Fragen aufgelöst. Während Chris und die zwischenzeitlich angereisten Aktivisten versuchen, das Schlimmste zu verhindern, indem sie die Orang-Utans retten, Eva im Urwald finden und irgendwie normale Verhältnisse schaffen wollen, tobt im Hintergrund ein ganz anderer Krieg. Und hier kommen dann auch wieder Wirtschaftsinteressen und Konzerne ins Spiel: Ein Pharma-Riese und ein Lebensmittelkonzern kämpfen um die Rechte an der Substanz, die eben jene zu Beginn des ersten Bandes gefundene Ampulle beinhaltet, und die die Zukunft der jeweiligen Firma ganz wesentlich beeinflussen kann: ein verändertes Protein, das sowohl die Gesundheits- als

auch die Nahrungsmittelindustrie umwälzen könnte. Die eine Firma hat die gefragte Substanz unter mehr als bedenklichen Umständen mit Hilfe von Experimenten an Affen (in eben jener Orang-Utan-Station) entwickelt, die andere hat eine Ampulle mit der mysteriösen Flüssigkeit auf dubiose Art und Weise in die Finger bekommen. Am Ende einigen sich die beiden Konzerne: Der Pharmakonzern bekommt die Patentrechte an dem neuen Protein, der Lebensmittelkonzern die Flächen im indonesischen Dschungel zum Anbau von Palmöl – zuvor werden allerdings die Spuren der unethischen Forschungen durch einen großflächigen Napalmangriff auf das Gebiet um die Station herum beseitigt (die Auslöschung der Umweltaktivisten nimmt man als Kollateralschaden in Kauf). Die Natur wird hier als das ausgestellt, was sie in den Augen der Konzerne ist: Verfügungsmasse zur Gewinnmaximierung. Die Moral ist recht simpel, was ein Panel mit dem Protagonisten Chris und einem Affen verdeutlicht: Die Menschen sind schlecht. Die Öko-Krieger sehen ihre Mission dann auch darin, die menschlichen Untaten einzudämmen und – mit durchaus krimineller Energie – ökologische und Wirtschaftsverbrechen zu stoppen. Sie bilden eine jenseits der Legalität operierende schnelle Öko-Eingreiftruppe. Nach dem Scheitern im Dschungel brechen sie in die Antarktis auf, um dort (im dritten Band) aktiv zu werden.

Auffällig ist in der Mehrzahl der hier angeführten Beispiele, dass die Darstellung unterschiedlicher Räume eine konstitutive Rolle spielt: Es geht um den Rückzug in eine als lebenswert, weil als unberührt imaginierte Natur (vgl. *Animal's*). Noch häufiger geht es allerdings um die Problematik der kolonialen Erschließung und Aneignung neuer Räume (Urwald, Tiefsee, fremde Planeten). Eine Gruppe von Menschen dringt – oft motiviert durch finanzielle Interessen – in diese neuen Räume vor, die kolonisiert werden sollen (der Urwald wird zur Anbaufläche, die Tiefsee wird ausgebeutet, die fremden Planeten sollen besiedelt werden). Das Eindringen des Menschen in diese Räume bringt das dort herrschende Gleichgewicht durcheinander – und hier kommen die Helden ins Spiel. Sie kämpfen dafür, dass das gestörte Gleichgewicht wiederhergestellt bzw. die negativen Auswirkungen des Eindringens der Menschen in den fremden Raum minimiert werden. Dabei scheitern sie entweder (wie in *Eco Warriors*) oder benötigen spezifische übersinnliche Kommunikationstechniken (wie in *Aldebaran* und *Carthago*), um mit den anderen Lebensformen zu kommunizieren und so ein die jeweiligen existenziellen Interessen berücksichtigendes Überleben zu ermöglichen.

## 5. Figureninformation im Comic

Abschließend sei auf die Frage eingegangen, auf welche Art und Weise die Helden in diesen verschiedenen ‚Öko-Comics‘ präsentiert werden. Dazu sollen die bisherigen Beobachtungen in Bezug auf die figurenbezogene Informationsvermittlung in graphischer Literatur zusammengefasst werden.

Auch wenn Comics/Graphic Novels heute viel mehr Seiten umfassen können als die einzelnen klassischen Comic-Hefte (selbst wenn diese, als Reihen publiziert, viele hundert Seiten lang sein können), so ist die mögliche Bilderzahl doch nach wie vor begrenzt. Selektion in dreifacher Perspektive ist also die Aufgabe des Comic-Zeichners: (1) bezogen auf die Handlung / die Ereignisse (Was wird überhaupt thematisiert?), (2) bezogen auf die Bilder (Was sind die für den Handlungszusammenhang notwendigen Momente der Ereignisse, was wird bildlich dargestellt, was nicht?) und (3) bezogen auf die Zeichnungen (Wie wird bildlich dargestellt?). Folgt man dem Comic-Zeichner und -Theoretiker Scott McCloud, dann erleichtert eine cartoonhaft dargestellte Figur, also eine solche, deren Erscheinungsbild auf wesentliche Elemente reduziert ist, die Identifikation mit dieser Figur.<sup>10</sup> Doch die Reduktion in der Darstellung, also die Cartoonhaftigkeit (bzw. deren Gegenpol, die ‚realistische‘ Darstellung), können nicht nur zur Identifikationssteigerung beitragen, sondern auch ihrerseits als Bedeutungsträger fungieren. So fällt in *Eco Warriors* der Gegensatz von ‚realistischer‘ Umgebung und eher skizzierter Figurendarstellung auf. Während der realistische Stil der Umgebung (der brennenden Hütten) – man hat fast den Eindruck als wären hier Fotos bearbeitet worden (Abb. 5) – eine Realitätsreferenz markiert, die das fiktive Geschehen im Stile eines tatsächlichen Vorkommnisses inszeniert, lädt die cartoonhafte Darstellung der Figuren eher zur Identifikation und Abstraktion ein. Überspitzt könnte man die Quintessenz vielleicht so formulieren: Ereignisse wie die dargestellten finden wirklich statt und Leidtragender könnte der Rezipient selbst sein. An anderer Stelle wird deutlich, dass auch die Kolorierung Informationen über die Figuren vermittelt. So weisen etwa die blassen Farben in einem Panel (Abb. 6) auf den bewusstseinsgetrübten Zustand des Protagonisten Chris hin.

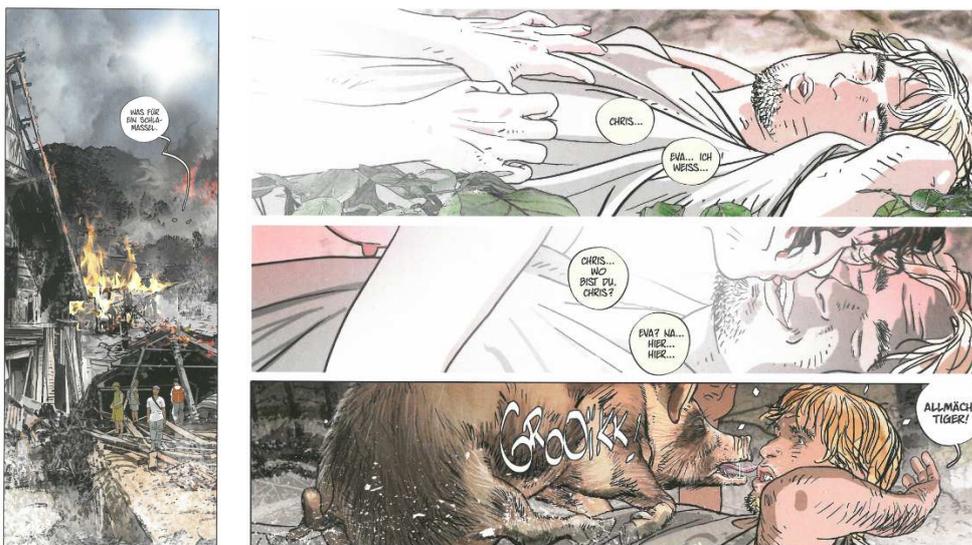


Abb. 5: Aus: *Eco Warriors*, S. 4. — Abb. 6: Aus: *Eco Warriors*, S. 24.

<sup>10</sup> McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen 2001, S. 38f. und 44.

Neben der zeichnerischen Darstellung ist im Falle von Comics auch die Text-Bild-Beziehung von Bedeutung, was am Beispiel von Bilals *Animal's* exemplarisch gut zu veranschaulichen ist. Der Erzähler ist in *Animal's* mit dem Protagonisten identisch, weshalb diese Instanz hier auch als Hauptfigur seiner Erzählung graphisch dargestellt werden muss. Das führt oft zu einer Art Verdopplung, denn häufig finden wir einerseits einen Erzählertext, der die Bilder (quasi aus dem Off) kommentiert, und gleichzeitig ist die Figurenrede des autobiographischen Protagonisten präsent (Abb. 7). Während die gedachte Rede des erzählenden Ichs über und neben den Panels die Vorgänge einordnet und dabei eine strenge Innenperspektive (interne Fokalisierung) wahrt, bilden die Panels selbst etwas äußerlich Wahrnehmbares quasi-gegenwärtig ab (inklusive der direkten gesprochenen Rede des erlebenden Ichs, die auch jemand hätte wahrnehmen können, der dabei gestanden hätte, d.h. externe Fokalisierung). Den Einblick in das Innenleben der Figuren gewinnen wir in diesen Sequenzen allein über die Rede des erzählenden Ichs. Wir können hier also die gleichzeitige Präsenz von Innen- und Außenperspektive erkennen. Neben der Anlage der Zeichnungen, der Art und Weise der Darstellung (cartoonhaft, weniger cartoonhaft) und dem Farbeinsatz liefert im Comic also das Zusammenspiel von Text und Bild Informationen über die Figuren, nämlich in diesem Fall Hinweise auf die Komplexität der Figur, die zahlreiche Reflexionen vornimmt.

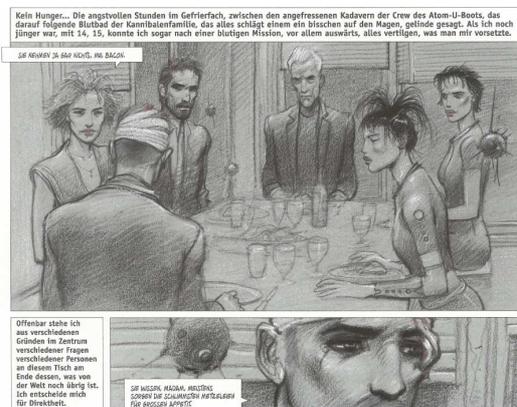


Abb. 7: Aus: *Animal's*, S. 68. — Abb. 8: Aus: *Carthago*, S. 41.

Als weiterem Bestandteil der Figurendarstellung im Comic kommt der Form der Sprechblasen und dem Lettering, also der Beschriftung der Sprechblasen, eine bedeutungstragende Dimension zu. Sprechblasenform und Lettering können nämlich Informationen über den emotionalen Zustand der Figuren liefern. So wird in diesem Panel (Abb. 8) nur anhand der gezackten Sprechblase und des fett und kursiv gesetzten Textes deutlich, dass der Sprecher emotional aufgebracht ist, obwohl man von der Figur selbst nichts sieht. Demgegenüber verweisen die nüchtern im Stile von Schreibmaschinentypen gesetzten Passagen (Abb. 9) auf neutral berichtende Einträge.

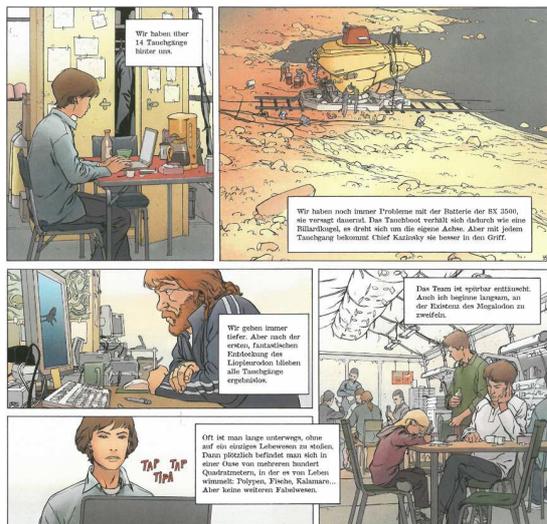


Abb. 9: Aus: *Carthago*, S. 47. — Abb. 10: Aus: *Eco Warriors*, S. 47.

Doch auch die Anordnung der Panels und die Panelform bzw. der Seitenaufbau können Informationen über die Figuren transportieren. So finden wir etwa in *Eco Warriors* Seiten, auf denen der Hintergrund und der Raum zwischen den Panels schwarz ist (Abb. 10). Hier handelt es sich um Rückblenden in die Vergangenheit, die im Stile von ‚Seelenlandschaften‘ als Bilder aus der Vergangenheit einen düsteren Eindruck vermitteln. Das sich auf einer anderen Seite ausdehnende Panel weist auf die zeitliche Wahrnehmung hin: Schon die Seitenarchitektur verdeutlicht, dass Evas hier artikuliertes Gefühl der grundsätzlichen Verlorenheit, das die ganze Wahrnehmung und damit auch die Zeitempfindung überflutet, längere Zeit andauern wird (Abb. 11).

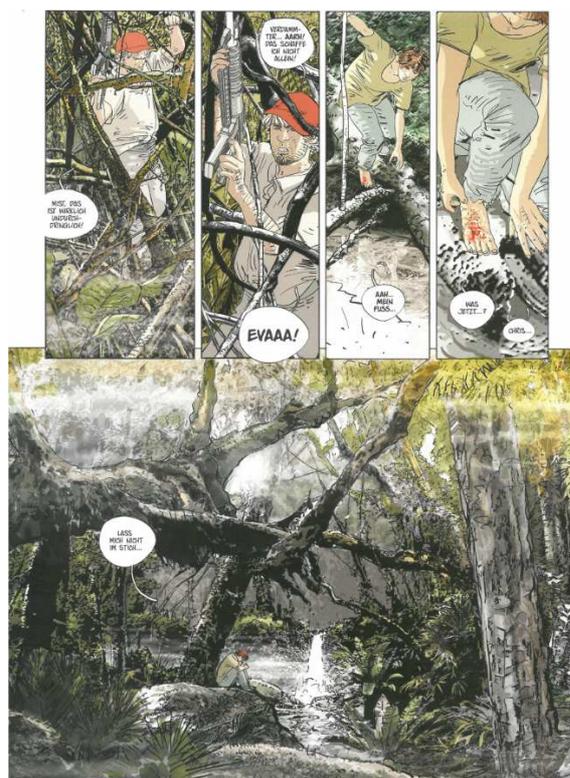


Abb. 11: Aus: *Eco Warriors 2*, S. 9.

Als vorläufiger Befund lässt sich festhalten, dass auch ‚Öko-Comics‘ ohne Helden fast nicht auszukommen scheinen. Die Möglichkeiten, Figureninformationen unterzubringen sind dabei comic-gemäß – wie gezeigt – sehr vielfältig. Die Frage aus dem Titel des Beitrags müsste also eigentlich verneint bzw. erweitert werden, denn die Ebene der Zeichnung spielt zwar eine, aber nicht die einzige Rolle. Die Figur des Helden in graphischer Öko-Literatur setzt sich aus sehr viel mehr zusammen als aus der bildlichen Informationsvermittlung. Erst unter Einbeziehung von Zeichenstil, Text-Bild-Beziehungen, Lettering, Panelanordnung, Kolorierung etc. lassen sich die verschiedenen Ebenen der Heldendarstellung im ‚Öko-Comic‘ sowie die Komplexität der Informationsvergabe angemessen erfassen. Dass die Heldenfigur in ‚Öko-Comics‘ zentral ist, verdeutlicht, dass die graphische Literatur ein wichtiges Genremerkmal nutzt und die Kritik an der globalen Umweltkrise und die Darstellung der ökologischen Botschaft nicht nur durch die Handlung und thematische Elemente, sondern auch durch die erzählerische Mittel und die Figurenperspektive übermittelt wird.

## Literatur

- Bec, Christophe/Henninot, Eric: Carthago. Die Lagune von Fortuna. Bielefeld: Splitter 2010.
- Bilal, Enki: Animal'z. Berlin: Ehapa 2010.
- Eisner, Will: Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art. Wimmelbach: ComicPress 1995.
- ElRefaie, Elisabeth: Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures. Jackson, MS: University Press of Mississippi 2012.
- Furuga, Usamaru: Tokyo Inferno. Hamburg: Tokyopop 2010.
- Grünewald, Dietrich (Hg.): Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Essen: Bachmann 2013.
- Haas, Christoph: Graphische Romane? Zum schwierigen Verhältnis von Comic und Literatur. In: Neue Rundschau 123 (2012), S. 47-63.
- Hamann, Alexandra/Leinfelder, Reinhold/Zea-Schmidt, Claudia: Die große Transformation. Klima – Kriegen wir die Kurve? Berlin: Jacoby & Stuart 2013.
- Hangartner, Urs: Sachcomics. In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels – eine Einführung. Stuttgart: Metzler 2015 (im Druck).
- Jüngst, Elisabeth: Information Comic. Knowledge Transfer in a Popular Format. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2010.
- Klein, Christian: Punkt, Punkt, Komma, Strich? Zur Vergabe von figurenbezogener Information in Comics und Graphic Novels. In: LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie 11 (2014), S. 100-118.
- Lamquet, Chris/Marazano, Richard: Eco Warriors. Orang-Utan. Bielefeld: Splitter 2010.
- Lepage, Emmanuel: Ein Frühling in Tschernobyl. Bielefeld: Splitter 2013.
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen 2001.
- Nielsen, Jens R.: Manga – Comics aus einer anderen Welt? In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: Transcript 2009, S. 335-359.

- Platthaus, Andreas: „Sprechen wir über mich.“ Die Rückkehr des autobiografischen Elements im Comic. In: Diekmann, Stefanie/Schneider, Matthias (Hg.): Szenarien des Comic. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit. Berlin: Sukultur 2005, S. 193-207.
- Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Reclam 2014.
- Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in Selbstporträts und autobiografischen Comics. In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: Transcript 2009, S. 201-237.