merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Teresa Strebel: Das Leben ist unberechenbar – der Tod aber auch

Beitrag aus Heft »2015/05: #partizipation«

McCloud, Scott (2015). Der Bildhauer. Hamburg: Carlsen. 490 S., 34,99 €.

Graphic Novels haben in den letzten Jahren verstärkt Aufmerksamkeit von Feuilletons, Buchhandel und seitens der Wissenschaft erhalten (vgl. Dreier 2015). Giesa (2014) beschreibt Graphic Novels als „mediale Erscheinungsform" (S. 67) und ordnet sie in das „Prinzip Bildergeschichte" (S. 66) ein, welches auch Comics und Mangas umfasst. Der Begriff Graphic Novel wurde in seiner Entstehung vor allem durch den US-amerikanischen Comiczeichner Eisner geprägt, dessen ernsthafte und emotional aufgeladene Comics sich in den 1970er-Jahren an ein zunehmend erwachseneres Publikum richteten (vgl. Schikowski 2014). Damit unterschieden sich seine Erzählungen zwar von herkömmlichen, humoristisch- fantastischen Comics, die begriffliche Neuschöpfung Eisners war aber in erster Linie ein cleverer Marketingschachzug (vgl. ebd.) und kein Gattungsbegriff (vgl. Giesa 2014). Heute stellen Graphic Novels meist Comics in Buchform dar, die sich als abgeschlossene Geschichte mit einem größeren Umfang von seriellen Comics abgrenzen.

Eine Neuerscheinung auf dem Graphic Novel-Markt ist Scott McClouds Der Bildhauer. Der renommierte Comickünstler und -theoretiker veröffentlicht damit – nach mehr als 20 Schaffensjahren – seinen ersten langen Comic-Roman. Was ist Kunst? Was braucht es, damit ein Künstler seiner Kreativität Ausdruck verleihen kann? Und was, damit er Zugang zu seinem Innersten finden und es zum Leben erwecken kann? Diese Gedanken begleiten den jungen Bildhauer DavidSmith, der eine erfolgreiche Karriere in der modernen New Yorker Kunstszene anstrebt. Mitten in einer Schaffenskrise und verlassen von jeglicher Inspiration verbringt der Künstler seinen 26. Geburtstag allein in einer Kneipe in New York. Dort erscheint ihm plötzlich der Tod in Gestalt seines längst verstorbenen Großonkels Harry und erinnert ihn an seinen Lebenstraum: Als Bildhauer möchte David ein Werk für die Ewigkeit schaffen und sich einen Namen machen − ein Versprechen, dass er nicht nur sich selbst, sondern auch seinem Vater gegeben hat. Dieser war erfolgreicher Autor, kam jedoch − wie auch Davids Mutter und Schwester − tragisch ums Leben. Dem jungen Bildhauer bedeutet Kunst alles. Um sich als Künstler verwirklichen zu können, würde er alles geben − sogar sein Leben. Da schlägt der Tod ihm einen ungewöhnlichen Pakt vor: In 200 Tagen werde sein Leben zu Ende sein, in dieser Zeit erhalte er jedoch die Gabe, alles Künstlerische zu erschaffen, was er sich je erträumt habe. Zunächst ungläubig, dann übermannt durch die Entdeckung seiner neuen Kräfte willigt David ein. Und tatsächlich: Der Tod schenkt ihm die Gabe, jedes Material mit bloßen Händen formen zu können. Alles, was er berührt, wird zum Ausdruck seiner Selbst − seiner Ideen, Gefühle, Erinnerungen −, seinem tiefen Wunsch, gesehen zu werden. Endlich meint er, sich aus der Abhängigkeit von Agentinnen und Agenten, Kritikerinnen und Kritikern sowie Käuferinnen und Käufern befreien zu können und Abstand vom ständigen Schaffensdruck und der Konkurrenz zu gewinnen. Langsam beginnt er, sein neues Talent zu ergründen und es sich zu Eigen zu machen. Wie im Rausch arbeitet er Tag und Nacht an seinen neuen Skulpturen, wird jedoch erneut enttäuscht und zurückgeworfen, als die Kritikerinnen und Kritiker sein Werk bei der Präsentation in der Luft zerreißen. Am Boden und von jeglichem Glauben an seine Kunst verlassen, wirft sich David gegen eine fahrende U-Bahn. Doch er stirbt nicht schon bevor sein Pakt endet, sondern wird in letzter Sekunde von der hilfsbereiten Amateurschauspielerin Meg gerettet. Sie lässt den jungen Künstler in ihrer Wohnung wieder zu Kräften kommen, versorgt ihn und lehrt ihm, Schritt für Schritt wieder an sein Talent zu glauben. Sie zeigt David eine Seite vom

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Leben, die er so noch nicht erfahren hat: Leichtigkeit, Unbeschwertheit – Leben und Lieben, ganz im Moment. Die beiden fühlen sich immer mehr verbunden, doch die Zeit tickt und David findet sich hin- und hergerissen zwischen dem Drang, sich in sein Schaffen zu stürzen und dem Verlangen, sein Leben gemeinsam mit Meg zu genießen.

In seiner Graphic Novel Der Bildhauer nimmt Scott McCloud seine Leserinnen und Leser mit auf ein rasantes Abenteuer, das emotional zwischen tiefer glückseliger Lebensfreude und kompletter Verzweiflung schwankt. Der Comickünstler schafft es, all seine ausdruckstarken Bilder für sich sprechen zu lassen und eine Geschichte vom Zu-Sich-Finden, vom Erwachsenwerden und der Liebe zu erzählen. Auf knapp 500 Buchseiten finden sich zeichnerische Nahaufnahmen von Gesichtern, Händen, Gegenständen und ganze Szenen – teilweise über eine gesamte Seite hinweg; das Geschehen wird Schritt für Schritt im Bild und Text dargestellt, Bewegungsabläufe werden im Detail abgebildet. Gleichzeitig sind auch schnappschuss-artige Bilderserien aneinandergereiht, von Zeitsprüngen durchzogen, mit unterbrochenen Textfetzen. Eine Flut an minimalistischen Zeichnungen übergießt die Seiten spiralförmig. „Vom Comic-Roman wird erwartet, dass er sich den Raum nimmt, den die Geschichte braucht, und nicht umgekehrt die Geschichte einem vorhandenen Raum anpasst. Befreiung ist das Stichwort, und zwar ohne Rücksicht auf formale Vorgaben oder Trends zu produzieren“ (Schikowski 2014, S. 173) – in Der Bildhauer wird dies sehr deutlich.

Scott McCloud verwendet eine unglaubliche Vielfalt an zeichnerischen Gestaltungsmöglichkeiten, zunehmend abseits vom figürlichen, um die Emotionen seiner Hauptfiguren mit all ihren sanften, liebevollen, traurigen und melancholischen Momenten auf der einen Seite und Wut, rauschhafter Begeisterung und Verzweiflung auf der anderen Seite darzustellen. Auch zeitliche und räumliche Komponenten sowie atmosphärische Gestaltung werden umgesetzt, vor allem durch die Anordnung der einzelnen Zeichnungen und deren Größenunterschiede zueinander. Dem Autor gelingt mit Der Bildhauer eine außergewöhnliche Darstellung von Gefühlen und Herausforderungen, mit denen sich ein junger Mensch auf der Suche nach sich selbst und dem Leben auseinandersetzen muss. Mit seinem manga-artigen Zeichenstil und der Verwendung von moderner Sprache, aufgelockert durch witzige und teils ironische Kommentare, ist McClouds Neuerscheinung vor allem für Leserinnen und Leser zwischen 14 und 30 Jahren geeignet.

Die faszinierende künstlerische Umsetzung und die Thematik der Geschichte sind nicht nur Comic- und Graphic Novel-Fans interessant, sondern auch für ein Publikum, das mit diesem Format bisher nicht in Berührung gekommen ist. Zudem ist es möglich, Der Bildhauer auch im Unterrichtskontext der Oberstufe oder der literarischen Bildung mit Jugendlichen einzusetzen. Anhand der Graphic Novel können beispielsweise narrative Strategien von grafischer Literatur analysiert oder Text-Bild- Analysen entlang von literarisch-künstlerischen Gestaltungsmitteln vorgenommen werden. So entsteht gleichzeitig ein interdisziplinärer Zugang, der im Unterrichtskontext die Fächer Kunsterziehung und Deutsch hervorragend miteinander verbinden kann.

Literatur:

Dreier, Ricarda (2015). Editorial. In: kjm&l, 67 (3), S. 2.

Giesa, Felix (2014). Comic, Graphic Novel & Co. als bildbasierte Erzählliteratur. In: Knopf, Julia/ Abraham, Ulf (Hrsg.), BilderBücher: Theorie. Deutschdidaktik für die Primarstufe, Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 66–77.

Schikowski, Klaus (2014). Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Reclam.