

Swantje Rehfeld

### Verpixelte Bildgeschichten. Literarische Illustration als hypermediale Narrationsform?

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19808>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rehfeld, Swantje: Verpixelte Bildgeschichten. Literarische Illustration als hypermediale Narrationsform?. In: Yvonne Gächter, Heike Ortner, Claudia Schwarz u.a. (Hg.): *Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung / Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization*. Innsbruck: Innsbruck University Press 2008, S. 291–302. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19808>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# Verpixelte Bildgeschichten. Literarische Illustration als hypermediale Narrationsform?

Swantje Rehfeld

## *Abstract*

In view of the postmodern subjects of nonlinear, discontinuous storytelling, today the phenomenon of digital literature is talked of. But where are the pictures illustrated a literary text in these digital narratives? Is there a digital picture, which can be compared with an illustration of a literary book? With an example of an “interactive illustration” (William Gibsons *Johnny Mnemonic*) this study tries to find out, if in this media changeover digital storytelling put a different way and also changed its topic.

## **Tabula rasa**

Wie sehr die Literatur durch die „neuen Medien“ (Computer und Internet) herausgefordert, d.h. funktional wie strukturell verändert wird, lässt sich am narrativen Randgebiet der „literarischen Illustration“ bemessen. Die Kombination von Literatur und Bild gilt seit jeher als genuines Narrationsmuster: Erzählen mit Bildern und durch Bilder vermag die literarischen Qualitäten des poetischen Textes, wie z.B. Fiktionalität, Mehrdeutigkeit oder Referentialität, hervorzuheben oder zu verstärken, insofern hier Bild und Schrift als komplementäre, eigenständige Zeichensysteme korrespondieren, sich gegenseitig ergänzen, einander distanzieren und schließlich in der ästhetischen Differenz ständig erweitern. Das prognostizierte Ende der Gutenberg-Literatur, also der im Printmedium gedruckten Literatur, samt ihrer traditionellen buchkünstlerischen Illustrationspraxis hat dieses Ergänzungsverhältnis nicht *a priori* zerstören können – jedoch haben sich die Bedingungen für eine kreative Interferenz von literarischem Text und künstlerischem Bild außerordentlich stark modifiziert. Als mögliche Gründe wären hierfür zu nennen: erstens die technische Modifikation der medienspezifischen Textstrukturen, die den langsam erschließenden, linearen Nachvollzug von Text-Bild-Arrangements verhindern und vielmehr simultane, non-lineare Text-Bild-Lektüren bedingen; zweitens sind es die Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen des digitalen Marktes, die sowohl produktions- als auch rezeptionsästhetische Veränderungen hinsichtlich des Illustrierens von Literatur nach sich ziehen. In Zeiten rigider Verlagskalkulationen sowie gründlich veränderter Wahrnehmungs- bzw. Lesegewohnheiten ist die von Künstlerhand geschaffene literarische Illustration als ästhetisches Ergebnis einer produktiven künstlerischen Auseinandersetzung mit der literarischen Vorlage zum exotischen Sammelobjekt geworden, das häufig retrospektiv und zusammenfassend betrachtet wird, ohne einen Vergleich mit den digitalen Varianten dieser literarischen Bildgattung anzustrengen. Nachdem bereits Anfang der 1990er Jahre ein Abgesang auf die Literaturillustration als Medium einer vergangenen Buchästhetik erfolgte, konstatierte der deutsche Maler, Grafiker und Buchillustrator Hans Ticha ein Jahrzehnt später, dass das „Bild im ‚literarischen‘ Buch [...] weitestgehend ver-

schwunden“ sei (Ticha 2004). Den gegenwärtigen Rückzug der Illustration von der Bildfläche des literarischen Buches führte Ticha zum einen auf die ökonomische Seite der Buchproduktion zurück, zum anderen aber auf die Geringschätzung der Buchgrafik als Gebrauchskunst innerhalb des Verbundes der Bildenden Künste. Wesentlich dürfte aber auch die Frage sein, ob die narrative Bildgattung im Zeichen der Digitalisierung eine grundlegende Veränderung ihres semiotischen Potenzials erfährt und wie sie unter dem Stichwort „interaktive Illustration“, unter dem sie derzeit in das Blickfeld erzähl- und medientheoretischer Reflexionen rückt, in der Traditionsfolge literarischer Illustrationen konkurrieren kann. Im Folgenden wird daher am Beispiel einer „interaktiven Illustration“ von William Gibsons SF-Erzählung *Der mnemonische Johnny* der Frage nachgegangen, ob in den ikonographischen Fortschreibungen des „alten“ Bildformats ein Medienwechsel hin zu einer Form der verbildlichten (Zeichen-)Schrift stattfindet und somit angenommen werden kann, dass in Netzillustrationen literarischer Texte anders und auch Anderes erzählt wird.

## Entwicklungslinien der Literaturillustration

Wenn man unter einer Illustration (lat. *illustratio*: Erleuchtung, Erklärung) ganz allgemein jene Abbildungen und mentalen Bilder verstehen will, die aus einem Text hervorgehen, diesen erläuternd reflektieren oder ihn buchkünstlerisch illustrieren, so hebt sich das Bildgenre der literarischen Illustration, d.h. des Bildes im literarischen Buch, von dieser Definition insofern ab, als sich hier die Komponenten der Fiktionalität und Narrativität des poetischen Textes in die Bild-Zugabe<sup>1</sup> konstitutiv und transmedial einschreiben: Literarische Illustrationen sind eigenständige, komplementäre Images, die die erzählte Textgeschichte um eine oder mehrere visuelle Sichtweisen ergänzen und somit die Rezeption bereichern können. In der Geschichte der Buchillustration lassen sich hierbei zwei Ansätze des Text-Bild-Bezugs differenzieren: zum einen jene buchkünstlerische Praxis, in der sich die Illustration dem Text unterordnet, Bilder also als „Zubringer“ oder „Diener“ des dichterischen Wortes“ (Gabel 2006, S. 9) figurieren, als sogenannte Gebrauchskunst, welche die Textlektüre anzuregen und Verständnis vermittelnd zu unterstützen hätte; zum anderen existiert jene konträre bildgestalterische Tradition, „die einen Text oder ein literarisches Thema nur zum Ausgangspunkt einer Bilderfolge nimmt“ (Ibid.), um hier neue intermediale Produktions- und Rezeptionsprozesse zu stiften. Anstelle einer bloßen Bebilderung des poetischen Textes löst sich hier das Bild von einer rein inhaltlichen Ausmalung und vermittelt in einer eigenen komplementären Bildsemantik neue Zugriffe auf den künstlerischen Text. Der narrative Konnex kann hierbei, je nachdem ob diese Text-Bild-Relation komplementär, assoziativ oder divergent angelegt ist, unterstützt, gestört oder auch zerstört werden.<sup>2</sup> In einem hohen Maße gilt – wie Claudia Mareis vermutet hatte – sowohl für Bild als auch für literarischen Text „that what they are

<sup>1</sup> Hans Ticha verwendet den Begriff der Illustration als „Zugabe“ zum literarischen Text: „Im günstigsten Fall sollte das Bild aber eine Zugabe, eine Erweiterung sein und immer ein gestalterisches Element des Buches.“ Vgl. Hans Ticha (2004).

<sup>2</sup> Vgl. zur Typisierung der Wort-Bild-Korrelationen den Aufsatz von Christian Doelker (2006, S. 29).

attempting to add always returns as a difference in perception for us“ (Mareis 2005, S. 4). Literarische Illustrationen verweisen den Rezipienten im besten Falle zurück auf den kreativen Vorgang der Irritation, auf eine schöpferische Krise der Wahrnehmung, auf ein Sich-Selbst-Lesen. Dieser Prozess der Selbsterfahrung als Fremderfahrung, der in der Differenz des Textes angelegt ist, kann wiederum vom ästhetischen Bild betont bzw. erweitert werden, wie das z.B. in neueren Illustrationen Grimmscher Märchen von Susanne Janssen nachzuvollziehen ist (Gebrüder Grimm 2001).

An Janssens Illustrationen wird z.B. auch deutlich, wie schwierig es ist, eine distinkte Trennung zwischen Bilderbuchillustration und literarischer Illustration vorzunehmen, insofern es sich in beiden Bereichen um Rezeptionsphänomene eines poetischen Gegenstandes handelt, der sich eindeutigen Sinn- und somit Adressatenzuschreibungen verschließt. Die Buchillustratorin Susanne Janssen äußerte dazu:

Meine Bücher sind für jedes Alter. Oft erscheinen sie manchen Erwachsenen als zu schwierig und vielleicht auch düster und unheimlich für Kinder – denken wir an Rotkäppchen. Der Meinung bin ich ganz und gar nicht. Müssen wir noch darüber reden, dass Kinder unbefangener, unbelasteter in die Welt der Bilder eintreten, dass wir Erwachsenen unseren Verlust der Unschuld in das Kind hineinprojizieren? Müssen wir wiederholen, dass ein Bild betrachten und damit die Möglichkeit, ein eigenes Tempo zu wählen und nicht wie beim Fernsehen überwältigt zu werden, auch heißt, es verarbeiten zu können, verstehen zu lernen?<sup>3</sup>

Dementgegen steht eine schnellsschlüssige „Wut des Verstehens“ (vgl. Hörisch 1988), der Illustrationen stets mit einem widerständigen Fingerzeig auf die prinzipielle Fremdheit und Alterität der ästhetischen Wahrnehmung begegnen: „Illustration defies the contemporary demand for ‚absolute understanding‘ with ‚not understanding‘; it remains open in terms of meaning and leaves scope for interpretation and fantasy“ (Mareis 2005, S. 5).

Im abendländischen Kulturkreis ist die Tradition der Literaturillustration eng mit der Erfindung des Buchdrucks und der hieraus sich entwickelnden massenhaften Produktion und Verbreitung drucktechnischer Erzeugnisse verbunden. Seit dem 15. Jahrhundert lässt sich als zentrales Motiv buchkünstlerischer Illustrationen die Erläuterung der Textvorlage erkennen oder, wie Elisabeth Geck formulierte, „nicht der Wunsch nach künstlerischer Ausgestaltung des Buches, sondern das Bestreben, den Text verständlicher zu machen“ (Geck 1982, S. 19). Vor allem in der Reformationszeit, in der den tagespolitischen Pamphleten und Flugschriften oftmals Bilder beigegeben waren und ein großer Teil der Illiteraten reformatorisches Gedankengut fast ausschließlich aus diesen oft schlecht gemachten und reproduzierten Bildbeigaben interpretierte, zeigte sich die Doppelgerichtetheit der Buchillustration deutlich im „Unterschied zwischen dem Gebrauchsbuch und dem mit Bedacht gestalteten, illustrierten Buch“

---

<sup>3</sup> Ausstellung Susanne Janssen, Buchillustration. URL: <<http://www.theater.marienbad.org/gastgruppen/janssen.html>> [Accessed 16 November 2007].

(Geck 1982, S. 32). Seit dem 18. Jahrhundert nahm die literarische Illustration im Kontext der Aufklärung und der damit einhergehenden Funktionalisierung wie Mobilisierung des illustrierten Buches als Kommunikationsmedium und Kommunikationsobjekt der bürgerlichen Leseschichten einen bedeutenden Aufschwung. Illustratoren wie der Berliner Kalender- und Romanillustrator Daniel Nikolaus Chodowiecki, aber auch Christoph Weigel, Johann Caspar Füssli oder Johann Heinrich Lips konnten von ihrer künstlerischen Tätigkeit existieren und wurden als Berufskünstler anerkannt. Das 18. Jahrhundert stellt, wie Tamara Schumann festhält, „in diesem Sinne einen bedeutenden Zeitraum dar, in dem nicht nur die Buchproduktion europaweit sprunghaft zunahm, sondern gerade auch das illustrierte Buch deutlich in den Vordergrund des allgemeinen Interesses rückte“ (Schumann 1999, S. 10). Das hatte im Wesentlichen seine Gründe in der sprunghaften Entwicklung der künstlerisch-druckgraphischen Herstellungstechniken, die mit einer Ausprägung von bildkünstlerischen Stich- und Radierungstechniken in den herkömmlichen buchschnückenden Formaten auch einem anspruchsvolleren Lesepublikum zu entsprechen suchte.

Aber erst durch die englische Arts-and-Crafts-Bewegung um William Morris seit Mitte des 19. Jahrhunderts avancierte die Illustration zum selbstständigen Artefakt und blieb nicht mehr bloß schmückendes Beiwerk. Entscheidende Einflüsse auf die buchkünstlerische Entwicklung in Deutschland kommen Anfang des 20. Jahrhunderts vom Jugendstil (z.B. Heinrich Vogeler, Theodor Thomas Heine und Marcus Behmer) sowie vom Impressionismus (z.B. Max Liebermann, Max Slevogt und Lovis Corinth). Die Literarische Illustration war in den 20er und 30er Jahren des 20. Jahrhunderts stark von den korrespondierenden Bezugsfeldern Karikatur und Cartoon beeinflusst. Für die expressionistische Hochphase der Buchillustration stehen bedeutende Namen wie Ernst Ludwig Kirchner, Max Beckmann, Alfred Kubin oder Ernst Barlach, die auf den exponierten Stellenwert der Bildgattung innerhalb der Bildenden Künste verweisen. In der Entwicklung der Buchillustration nach 1945 ist vor allem – um hier noch einen Aspekt der buchkünstlerischen Entwicklung hervorzuheben – die überaus bemerkenswerte Stellung der Buchkunst in der DDR zu erwähnen. Während sich auf dem Buchmarkt der BRD in den 1970er Jahren ein „Wechsel vom illustrierten zum bebilderten Buch“ (Gabel 2006, S. 11) angebahnt hatte, blieb die Buchkunst in der DDR von diesen Markttendenzen unberührt, so dass sich – weitgehend unabhängig von verlagsökonomischen Aspekten – die Tradition der literarischen Illustration in den Handschriften unterschiedlicher Künstlergenerationen von Josef Hegenbarth, Max Schwimmer, Werner Klemke zu Dieter Goltzsche, Bernhard Heisig, Klaus Ensikat oder Hans Ticha ausprägen und tradieren konnte.

### **Literarische Illustration im Zeitalter der Digitalisierung – ein Auslaufmodell narrativer Text-Bild-Bezüge?**

Obwohl die Literatur mittlerweile auch auf digitaler Ebene eine Rolle spielt (in Form von digitalisierter Literatur wie ebenso Computerliteratur und digitaler Literatur), bleibt augenscheinlich die Literaturillustration ein Reservat des buchästhetischen Bereichs. Das mag u.a. daran liegen, dass noch immer Illustratoren in der Hauptsache für die Printmedien, vor allem für die Sparte des illustrierten Kinderbuchs, ausgebildet werden. Die Produktionsvorgänge

des Entwerfens und Ausführens von Illustrationen mittels zeichnerischer, malerischer und digitaler Gestaltungstechniken bleiben hingegen meistens eine Domäne der Werbung und des Computerspiels. In diesem Bezirk der angewandten Illustration scheint es weniger an bestens ausgebildeten Grafikern, sondern vielmehr an Buch- bzw. Netzkünstlern zu fehlen, die sich intermedialen Prozessen der Literatur im Medienverbund widmen könnten. So bleiben, wie Lothar Lang unlängst feststellte, auf der einen Seite die „Nur-Illustrator[en] [...] lediglich [...] Nachschöpfer“ (Lang 2005, S. 6) ihrer illustrierten Vorlagen; auf der anderen Seite trägt ein von Hans Ticha bezeichneter Vorbehalt der traditionellen bildenden Künstler gegenüber dem digitalen Medium zur Vernachlässigung der literarischen Illustration bei.

Bildelemente und visuelle Codes finden sich in digitalisierter, verstärkt aber in digitaler Literatur. Im Falle der Ersteren haben sie meist nur illustrierende Funktion und stehen verlinkt als bloße Wahrnehmungsflächen kaum in hypertextueller Korrelation zum Textfeld. Die bisher noch ungenutzten Möglichkeiten von audiovisuellen Literaturillustrationen, die zur kreativen Erfahrung des Textes beitragen könnten, indem sie die Erzählung visuell verräumlichen und entstrukturieren, die Akteure einbeziehen und durch Überlagerung von Text, Bild und Sound eigenständige Welten konstituieren, lassen sich am folgenden Beispiel einer digitalen Illustration von William Gibsons 1988 entstandener Kurzgeschichte *Johnny Mnemonic*, mit deutschem Titel *Der mnemonische Johnny*, skizzieren.

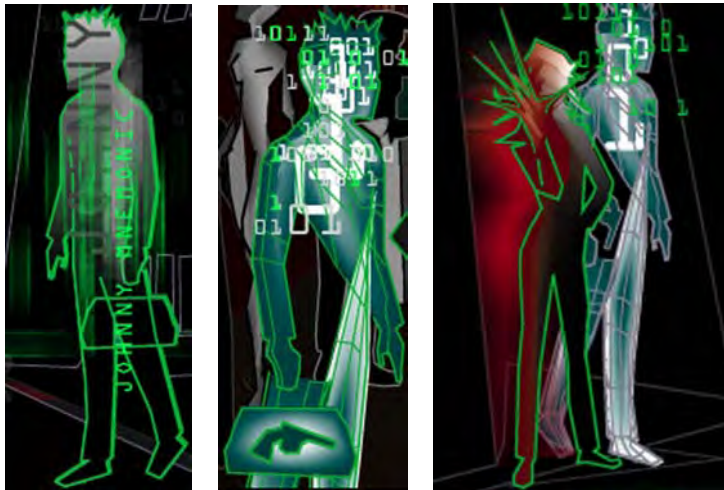


Abb. 1–3: Screenshots aus Maja Schäfers Arbeit „Interaktive Illustration zu einer Kurzgeschichte“ William Gibson [*Johnny Mnemonic*] für CD-ROM“. Frankfurt am Main 2001.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Mein ausdrücklicher Dank für die Bereitstellung ihrer unveröffentlichten Abschlussarbeit an der Frankfurter Akademie für Kommunikation und Design und für die Genehmigung, aus ihrem Werk zu zitieren, gilt an dieser Stelle Frau Maja Schäfer.

## Gibsons Cyberfiction *Der mnemonische Johnny* – interaktiv illustriert

William Gibsons SF-Texte, die dem postmodernen Subgenre Cyberpunk zugeordnet werden, eignen sich in überaus hohem Maße dazu, als eine „Literatur des Netzes“ (Winko, o.J.), interpretiert, d.h. adaptiert und rezipiert zu werden, welche zwar nicht vom Netz erzeugt oder generiert oder als Hypertext geschrieben wird, deren Hypertextualität jedoch den narrativen Strukturen digitalen Erzählens entspricht. Das literarische Vernetzungsprinzip seiner Kurzgeschichte *Der mnemonische Johnny* ist durch eine Vielzahl inter- und intratextueller Bezüge angelegt, die dieser Teil der von Gibson geschaffenen *Sprawl*-Trilogie aufweist. Während schon die paratextuelle Organisationsform des Serienbezugs auf eine narrative Metaebene verweist, erfordert die durch Wiederholungen in Form von selbstreflektierenden Erinnerungsschleifen, den sogenannten „Playbacks der Sinneseindrücke“ (Gibson 1988, S. 21), und durch vielgestaltige intertextuelle Bezüge geschaffene Binnenstruktur der Erzählung eine komplexe, parallelisierende, wohlmöglich auch wiederholende Lektüre, um sich der aktualisierend-mythischen Dimension<sup>5</sup> der postmodernen Science Fiction anzunähern.

Gibsons Erzählungen sind bisher kaum assoziativ illustriert worden. Die von Maja Schäfer 2001 an der Hochschule für Kommunikation und Design in Frankfurt am Main als Abschlussarbeit konzipierte und gestaltete interaktive Illustration zur *Mnemonic*-Story stellt daher nicht nur eine wirkungsgeschichtliche Novität hinsichtlich des Erzählwerkes von Gibson dar, sie ist auch ein seltenes Beispiel dafür, wie im digitalen Zeichensystem Literatur illustriert werden kann. Bemerkenswert ist an dieser Arbeit überdies, dass sie nicht lediglich nachahmende Illustration des Textes bleibt, sondern unter den gegebenen technischen Voraussetzungen des Jahres 2001 einen ästhetischen Mehrwert zu schaffen vermag, indem sie durch verfremdende visuelle Effekte neue Wahrnehmungsräume erschließt. Ganz im Gegensatz zur Hollywood-Verfilmung der Erzählung aus dem Jahre 1995, die als quotenorientierter SF-Thriller ausschließlich in linearer Erzählweise produziert wurde (nach einem Drehbuch von William Gibson), hebt die im Netz illustrierte Geschichte anhand ihrer Stück- bzw. Episodenhaftigkeit die ästhetische Qualität des Textes hervor. Schäfers Version adaptiert den literarischen Text *Der mnemonische Johnny*, indem sie sich eng an die Textvorlage hält, wenige, aber zentrale Szenen und Motive dieser Gedächtnisgeschichte auswählt und sie in einem mixed-media-Projekt von gesprochenem Text, Bild und Musik für eine Literatur-CD-ROM transmedial anlegt bzw. inszeniert. Sie digitalisiert Gibsons Erzählung behutsam, so dass einige Züge ihrer Literarizität erhalten bleiben bzw. sogar betont werden. Das hängt vor allem zusammen mit der um Reduktion bemühten vektorgraphischen Darstellungsweise, in der sich die Virtualität, die Schemenhaftigkeit der immateriellen Figurenwelt abzeichnet. Obwohl Schäfers digitale Illustration alle Zeichen der Interaktivität vermissen lässt, mit deren Hilfe der Nutzer oder Rezipient zum Mitautor werden könnte, gehört sie zu den wenigen Beispielen der Literaturillustration, die im computergestützten Medium die Idee der Virtualität des Datenmenschen medial zu fassen und abzubilden suchen und somit der Vielzahl bloßer mimetischer Übertragungen eine Absage erteilen. Die digitalen Bilder repräsentieren auf

---

<sup>5</sup> Vgl. dazu im Einzelnen Kienschurf (2004).

semiotischer Ebene das Technikum Johnny, sie zeigen in visuellen Codes die Überlagerungen, Verwerfungen und Reduktionsprozesse des Humanums im elektronischen Zeitalter des Cyberspace.

Für die Analyse der narrativen Struktur dieser digitalisierten Erzählung und ihrer Bild-Text-Relation wird im Folgenden auf zwei Erzählszenen Bezug genommen, die sowohl in Gibsons Kurzgeschichte als auch in der vorliegenden digitalen Literaturillustration als zentrale Handlungsstationen angelegt wurden: Zum einen wird mit Blick auf die visuelle Kennzeichnung der Figuren die Szene des Zusammentreffens von Johnny Mnemonic, Ralfi Face und Molly Millions im Café Drome analysiert; zum anderen wird jene Szene exemplarisch untersucht, in der die konkurrierenden Parteien (Molly Millions und der Yakuza) einen archaisch-mythischen Tanz auf dem Killerparkett austragen.

Gibsons Erzählung *Der mnemonische Johnny* spielt in Nighdtown, einer namenlosen, globalen Stadt, in der durch permanenten Angriff auf die Atmosphäre (die aktuelle Anspielung auf die globale Klimakatastrophe liegt nahe) das Neonlicht zerstört wurde und es selbst am Mittag stockfinster bleibt. Johnny, der Protagonist und Ich-Erzähler, alias Edward Bax, dessen Kopf als elektronisches Datengefäß fungiert, angefüllt über ein Speicherimplantat mit fremdem (gestohlenem) Datenmaterial, kommt in das Café Drome, um die in seinem Kopf deponierte übergroße Datenmenge bei seinem Hehler Ralfi Face zu entladen. Er will „frei vom Gedächtnis anderer Leute“ sein und „wieder mit den eigenen Erinnerungen lebe[n] wie jeder andere auch“ (Gibson 1988, S. 38). In Gibsons Erzählung ist Johnny eine Speichermaschine, ein lebender Datenkurier, ein – wie es im Text heißt – „ausgesprochen technischer Typ“, der bislang fremdbestimmt Kurieraufträge ausführt, ohne ein Bewusstsein von sich selbst oder eine Erinnerung an seine frühere Identität zu besitzen. Das Grundthema der Virtualität bzw. Immaterialität und damit Auswechselbarkeit der Figuren in *Der mnemonische Johnny* wird auch über die beiden anderen Protagonisten dieser Erzählszene thematisiert: Ralfi Face, der Datenhehler, maskiert sich mit den Gesichtszügen des Popstars Christian White, trägt also eine schwarz-weiße Janusmaske, „engelhaft aus einer, hübsch lasterhaft aus anderer Perspektive [...]. Aber hinter diesem Gesicht lebten Ralfis Augen, und sie waren klein, alt und schwarz“ (Gibson 1988, S. 16). Als Johnnys Hehler schließlich einem Attentat des Yakuza-Killers zum Opfer fällt, transzendiert sein äußeres trughaftes Erscheinungsbild „in einer rosaroten Wolke von Körperflüssigkeiten“ (Gibson 1988, S. 21). Auch die in Leder gekleidete, katzenähnliche weibliche Figur Molly Millions – eine Vorgängerin der Protagonistin Cayce Pollard aus William Gibsons Roman *Mustererkennung* (Gibson 2007) – trägt mit ihren in einem Labor von Chiba City implantierten Skalpellfingernägeln und den operativ eingepassten getönten Brillengläsern die deutlichen Zeichen ihrer verkabelten, hochtechnisierten Existenzweise zur Schau; sie ist mehr Automat als Mensch und bleibt in Gibsons Story ebenso konturlos und ephem, ebenso transzendent, wie die anderen handelnden Figuren dieser fiktiven Cyberwelt.

In Maja Schäfers digitalen Bildwelten wird versucht, diese Transzendenz und Gesichtslosigkeit der erzählten Datenwelt visuell einzufangen, indem lediglich die Konturen der Protagonisten beinahe unbeweglich und leblos in den Datenströmen verharren. Die eher konventionelle Bildgestaltung vermag den Grundwiderspruch des Cyberpunk deutlich

hervorzuheben: die Thematisierung der extremen Spannung einer Existenz im „rasenden Stillstand“ (Virilio <sup>3</sup>2002, S. 126) einer megabeschleunigten, technisch hochauferüsteten Lebenswelt, in der der Mensch funktioniert und sich dabei, fremdbestimmt und orientierungslos, in geistiger Unbeweglichkeit verläuft.



Abb. 4: Killerparkett (Schäfer, 2001)

Weit weniger deutlich, als man der Virtualität des Geschehens im digitalen Bild ansichtig werden kann, vermag die Illustration aber einen Eindruck von der mythisch-aktualisierenden Dimension dieser SF-Geschichte zu geben. Wenn Molly Millions hoch über einem „tobenden Metallmeer“ im labyrinthischen Distrikt der oppositionellen Lo Tek (der quasi „niedrig-technisierten“ Bewohner Nighttowns) auf einem in Drahtseilen verankerten Killerparkett tanzend den entscheidenden Schlag gegen den Yakuza führt, so schlägt sie ihn nicht mit ihren scharfen Skalpellnägeln, sondern mit sogenannten „Kulturschocks“: Der Tanz auf dem Killerparkett, von dem es ausdrücklich heißt, er sei ein „Veitstanz“, ist folglich ein Kampf der hoch- gegen die niedrigtechnisierten Kulturen, ein Kampf gegen das Diktat der Technik über die kollektiven und individuellen Erinnerungen, der Triumph einer archaischen Tänzerin, die selbst mit übernatürlichen Waffen streitend, die verlorenen anthropologischen Dimensionen Gedächtnis und Identität rekultiviert. An diesem Zeitpunkt der Handlung, abseits stehend, funktionslos, erkennt die Titelfigur Johnny die „Natur [s]eines Spiels“, seine innere Substanzlosigkeit: „[I]ch war im Leben meist blinder Empfänger des Wissens anderer Leute, das schließlich wieder abgerufen wurde, wobei ich in synthetischer Sprache auf sagte, was ich nicht verstand. Ein recht technischer Knabe.“ (Gibson 1988, S. 33) Diese übergreifende identifikatorische Dimension der Erzählung lässt sich in der audiovisuell animierten Bildfolge der Illustration nicht herauslesen; zwar werden nach wie vor die Schemenhaftigkeit der Figuren und damit die Virtualität des Geschehens akzentuiert, aber das Bild vermag hier keine zusätzlichen hermeneutischen und epistemologischen Impulse zu geben.

Fasst man diese Erkenntnisse zusammen, so zeigt sich, dass auf der Ebene der äußeren Faktur<sup>6</sup> der Wort-Bild-Beziehung die verbale Äußerung als gesprochener Erzähltext in die ikonische eingebettet ist. Die gesprochene Sprache (der literarische Text, der gelesen wird) gibt die Geschichte linear vor, die Bild-Ton-Animationen akzentuieren jedoch bestimmte Szenen (wie eben die Szene im *Drome* oder auf dem *Killerparkett*). Die gesprochene Sprache bleibt hier aber das deutlich dominierende Zeichensystem der Erzählhandlung, die sich in der Allianz von Wort, Bild und Ton materialisiert. Auf der Ebene der inneren Faktur erfolgt eine Verteilung der Dialogstimmen auf die einzelnen Figurenbilder, so dass in ersten Zügen erkennbar wird, wie der Bildschirm als „Aufführungsraum“ dem Erzähltext eine räumliche Dimension verleiht.<sup>7</sup>

Mit Blick auf die inhaltliche Ebene der Wort-Bild-Beziehung wurde bereits angedeutet, dass die Bildsemantik ohne den gesprochenen Text nicht zu entziffern ist. Aus den digitalen Bildern lassen sich keine weitreichenderen Bedeutungszusammenhänge entfalten, wie dies bei der literarischen Illustration im Printmedium hinsichtlich ihres Metaphorisierungspotenzials der Fall ist. Während die literarische Illustration im Buch von einer Simultanität bildsemantischer Bezüge gekennzeichnet ist, erweisen sich im digitalen Medium die Serialität, das Nacheinander der einzelnen Bild-Codes, und damit die Handhabbarkeit einer poetischen Struktur als prägende Elemente dieser digitalen Inszenierung. Erzählt wird hier nicht mehr in assoziativen Zwischenräumen, sondern anhand schneller Bildabfolgen, in denen dem User die kognitive Arbeit des Ausfüllens von „Leerstellen“ abgenommen wird.

## Didaktische Überlegungen und Ausblick

Damit könnte die verpixelte Bildgeschichte im Netz unterschiedliche Rezipientenkreise anziehen. Zu denken ist zunächst an jene Gruppe der Computernutzer, die nur selten mit Computerspielen oder hypermedialen Anwendungen in Berührung kommen und die vor allem als Bücher- oder Hörliteratur-Orientierte an den ästhetischen Qualitäten intermedialer Literaturrezeption interessiert sind. Der Verzicht auf das Spektakel interaktiver, hypertextueller Navigationsmöglichkeiten und die Betonung gerade der visuellen Ebene des Erzählens kann aber auch die PC-Vielnutzer verfremdend erreichen und so vermittelnd der Lesemotivation dienen. Angesichts der gegenwärtigen Bildüberflutung und der Nivellierung der Bildwahrnehmung in den neuen Medien ist hier die Forderung zu stellen, dass der Diskurs über das Niveau gerade dieser visuellen Darstellungen literarischer Illustrationen nicht länger ein vernachlässigtes Feld gesellschaftlicher Bildungsinitiativen bleibt. Der kreative, medienkritische Umgang mit Illustrationen, ob in digitalem oder in herkömmlichem Format, trägt, wie Michael Baum feststellte, nicht nur zum literarischen Lernen bei, sondern vermittelt wesentliche Komponenten einer „visual literacy“, die dazu befähigen, die „Orientierung in unserer Medienkultur“ (Baum 2006, S. 49) zu erleichtern.

---

<sup>6</sup> Hier bediene ich mich der von Roberto Simanowski vorgeschlagenen Analyseperspektiven im Hinblick auf Wort-Bild-Beziehungen in digitalen Medien (vgl. Simanowski, o.J.).

<sup>7</sup> Vgl. dazu im Einzelnen Mahne (2007, S. 120).

Der Trend führt, so lässt sich hier abschließend mit Blick auf die Entwicklung der Bild-Text-Gattung Literaturillustration verallgemeinern, weg vom vielschichtigen, multipel codierten Einzelbild hin zur Bilderfolge oder -serie, wie man das in einer Reihe von Netzcomics, aber auch in den Werken traditioneller Buchillustratoren, wie z.B. Nadia Budde, erkennen kann, deren Bilderhandschrift eine deutliche Tendenz zur kolorierenden und konturenhaften Bildsprache des Comics aufweist. Die von Elisabeth Geck wahrgenommenen gegen-erzählerischen Tendenzen in der Illustration des 20. Jahrhunderts, die sie unter den Stichworten „Abkehr vom Gefühlvollen“, „Neigung zur Karikatur“ oder „Eindringen der Gebrauchsgraphik“ (Geck 1982, S. 142) zu erfassen sucht, lassen sich auch mit Blick auf die Entwicklung der digitalen Literaturillustration vermerken. Trotz der Bilderfülle im Netz bleibt die literarische Illustration im herkömmlichen Verständnis als Impulsgeber einer „unendliche[n] Semiose“ (Baum 2006, S. 299) ein Residuum des Gutenbergzeitalters.

## Literatur

- Ausstellung Susanne Jannssen. *Buchillustration*. URL: <<http://www.theater.marienbad.org/gastgruppen/jannssen.html>> [Accessed 16 November 2007].
- Baum M. (2006) Illustrationen lesen. Zur intermedialen und historischen Differenz am Beispiel von Gullivers Reisen. In: Marci-Boehncke G. & Rath M. (Hg.) *BildTextZeichen lesen. Intermedialität im didaktischen Diskurs*. München, kopaed, S. 39–53.
- Baum M. (2006) Medialität im Diskurs der Literaturdidaktik. Anmerkungen zur jüngeren Forschung und Versuch einer Systematisierung. In: *Wirkendes Wort* 56 (2006), H. 2, S. 278–309.
- Doelker C. (2006) Wort-Bild-Beziehungen in Print-Gesamttexen. In: Marci-Boehncke G. & Rath M. (Hg.) *BildTextZeichen lesen. Intermedialität im didaktischen Diskurs*. München, kopaed, S. 27–38.
- Gabel G. (Hg.) (2006) *Deutsche Buchkünstler des 20. Jahrhunderts illustrieren deutsche Literatur. Begleitband zur Ausstellung in der Universitäts- und Stadtbibliothek Köln*. Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek.
- Geck E. (1982) *Grundzüge der Geschichte der Buchillustration*. Darmstadt, WBG.
- Gibson W. (1988) *Der mnemonische Johnny*. München, Heyne.
- Gibson W. (?2007) *Mustererkennung*. München, dtv.
- Grimm J. & W. (2001) *Rotkäppchen*. Mit Bildern von Susanne Jannssen. München, Hanser.
- Hörisch J. (1988) *Die Wut des Verstehens. Zur Kritik der Hermeneutik*. Erweiterte Nachauflage. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Kienscherf M. (2004) *Myth, Technology, and the (Post)Human Subject in William Gibson's Sprawl Trilogy*. München/Ravensburg, Grin.
- Lang L. (2005) Malerbuch – Künstlerbuch. Versuch einer Revision. In: ders. *Buchkunst und Kunstgeschichte im 20. Jahrhundert. Graphik, Illustration, Malerbuch*. Stuttgart, Hiersemann, S. 3–37.
- Mahne N. (2007) *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Mareis C. (2005) Illustration – an attempt at an up-to-date definition. In: Klanten R. & Hellige H. (Hg.) *Illusive – Contemporary Illustration and its Context*. Berlin, dgV – Der Gestalten Verlag, S. 4 f.
- Schäfer M. (2001) *Interaktive Illustration zu einer Kurzgeschichte von William Gibson*. Abschlußarbeit an der Frankfurter Akademie für Kommunikation und Design (FAKD), (nicht veröffentlicht).
- Schumann T. (1999) *Illustrator – Auftraggeber – Sammler. Daniel N. Chodowiecki in der deutschen Kalender- und Romanillustration des 18. Jahrhunderts*. Berlin, TENEA.
- Simanowski R. (o.J.) *Der versteckte Text: Aspekte digitaler Bilder*. URL: <[www.dichtung-digital.de/Forum-Kassel-Okt-00/Simanowski/index.htm](http://www.dichtung-digital.de/Forum-Kassel-Okt-00/Simanowski/index.htm)> [Accessed 17 November 2007].

- Ticha H. (2004) Einige Notizen zum illustrierten Buch. In: ders. *Buchgrafik. Katalog zu Ausstellung in der Deutschen Bibliothek Frankfurt am Main vom 3. September bis 2. November 2004*. Frankfurt am Main, Deutsche Bibliothek.
- Virilio P. (³2002) *Rasender Stillstand*. Essay. Frankfurt am Main, Fischer.
- Winko S. (o.J.): Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft. In: Segeberg H. & Winko S. (Hg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter (Netzversion)*, URL: <[http://www.rrz.uni-hamburg.de/DigiLit/winko/hyper\\_text\\_literatur\\_druck.html](http://www.rrz.uni-hamburg.de/DigiLit/winko/hyper_text_literatur_druck.html) [Accessed 16 November 2007].