

Andreas Jacke

**Theresia Heimerl, Christian Wessely (Hg.):  
Weltentwürfe im Comic/Film. Mensch, Gesellschaft,  
Religion.**

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8029>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Jacke, Andreas: Theresia Heimerl, Christian Wessely (Hg.): Weltentwürfe im Comic/Film. Mensch, Gesellschaft, Religion.. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 31–33. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8029>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Theresia Heimerl, Christian Wessely (Hg.): Weltentwürfe im Comic/Film. Mensch, Gesellschaft, Religion.**

Marburg: Schüren Verlag 2018 (Religion, Film und Medien, 2), S. 256, ISBN 9783894729417, EUR 29,90

Die wissenschaftliche Untersuchung der oftmals vom Bildungsbürgertum verachteten Comic-Kultur hat seit ein paar Jahren Konjunktur. Nicht nur das Medium hat mit der Produktion zahlreicher *graphic novels* einen niveauvollen Aufschwung erfahren, auch die Erfor-

schung dieses Feldes gehört aufgrund der vielen Verfilmungen zum festen Bestandteil der Filmwissenschaft. Das Gebiet der Studie ist demnach nicht neu, sehr wohl aber ihre Perspektive. Sie fokussiert die bisher selten betrachteten religiösen und weltanschaulichen

Hintergründe in den Comicverfilmungen.

Gerwin van der Pol betont in seinem Beitrag den kommerziellen Aspekt, wenn er erklärt, warum die bildliche Darstellung des allzu Bekannten dazu führt, dass Comics die idealen Filmvorlagen für ein Mainstream-Kino abgeben. Ebenso grundlegend ist der Definitionsversuch von Christian Wessely, der den Ursprung dieses Mediums nicht, wie üblich, allein aus dem *comic-strip* ableitet, sondern auch religiöse Holzschnitte des Mittelalters als seine Vorläufer betrachtet (vgl. S.22f.). Diese hätten ihre ‚Leser\_innen‘ zu einer moralischen Haltung aufgefordert (vgl. S.40), eine Aufgabe, die auch viele Comics erfüllten, indem sie Weltanschauungen und Werte vermittelten. Diese können bei den Rezipient\_innen sogar während des Konsums religiöse Empfindungen evozieren, wie Franz Winter es für die japanische Comic- und Filmcomickultur feststellt (vgl. S.197).

Die Vielfalt der disparaten, religiös motivierten Weltentwürfe ist ein Thema des Buches. Geschildert werden sie aus dem amerikanischen, europäischen, indischen, japanischen, jüdischen und iranischen Kulturraum, wobei auch Überschneidungen aufgezeigt werden. Ohnehin liegen den scheinbar oft einfachen Darstellungen der Comickultur komplexere Hintergründe zugrunde. Beispielsweise führt Babara Eder in Robert Crumbs Comic über die *Genesis* (2009) die Vorstellung vom Sündenfall auf ein nietzscheanisches, gnostisches Konzept und die hier gezeigte Beschreibung der Schöpfung auf eine kabbalistische Vorstellung zurück (S.146f.). Sie weist damit nach, dass sich hinter Crumbs Auslegung der

Bibel letztendlich ein häretisches und säkularisiertes Glaubenssystem ohne Gott verbirgt, womit sich der Comic-Zeichner in eine weitverbreitete zeitgenössische, westliche Position einfüge (S.136). Unberücksichtigt bleibt dabei, dass Crumb selbst im Vorwort seines Buches erklärt hat, dass er keine religiösen Absichten verfolge, sondern sich nur als Illustrator einer spannenden Geschichte begreife, die gänzlich von Menschen erfunden worden sei (*Das Buch Genesis*, Hamburg: Carlsen, 2009). Gerold Wallner beschreibt in seinem Aufsatz über den berühmten Texter der Asterix-Comics René Goscinny dessen lockeren Umgang mit der keltischen Religion. Er übersieht dabei aber den versteckten biographischen jüdischen Hintergrund des Autors, dem 2018 sogar eine Ausstellung im jüdischen Museum in London gewidmet wurde. Franz Winter zeigt, wie sich das kollektive Trauma des Atombombenabwurfes auf Japan in vielen apokalyptischen Fantasien der Manga- und Anime-Tradition niedergeschlagen hat.

Im dritten Teil geht die Studie der Inszenierung der Geschlechter nach. So untersucht Theresia Heimerl die genderspezifischen Unterschiede in der Gestaltung der Comic-Held\_innen. Sie findet dabei heraus, dass sich der Charakter von *Catwoman* (2004) durch ein vorhergehendes „(Kindheits)Trauma“ ganz analog zu dem ihrer männlichen Kollegen entwickelt hat (vgl. S.259). Doch der Körper von *Catwoman* wurde viel mehr als der ihrer männlichen Pendanten, in einer sexualisierten, fetischisierten Form im engen Latex vorgeführt (vgl. S.261). Sabine Horst stellt fest, dass die jugendlichen Hauptfiguren in vielen Animes eine kindliche Traumatisierung erlebt haben. Bevor

„sie in Aktion treten, ist immer schon etwas passiert, das sich nicht wiedergutmachen lässt“ (vgl. S.347). Beide Autorinnen zeigen aber auch die zahlreichen Unterschiede auf, die es bei der Helden\_innenkonfiguration zwischen den amerikanischen und japanischen Produktionen beziehungsweise zwischen den abgebildeten Männern und Frauen gibt. So gibt es beispielsweise im Superhelden-Genre auch bei weitem prominentere männliche Bösewichter

als Schurkinnen, womit auch diesbezüglich den Frauen weniger zugetraut wird (vgl. S.269).

Die Studie bietet so eine weitgespannte Betrachtung der verschiedensten weltanschaulichen, primär religiösen Hintergründe an, die eine gute Grundlage für die weitere Forschung sein kann.

*Andreas Jacke (Berlin)*