

Comics an der Grenze

COMICS AN DER GRENZE

SUB/VERSIONEN VON FORM UND INHALT

9. Wissenschaftstagung der
Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)

herausgegeben von
Matthias Harbeck,
Linda-Rabea Heyden
und Marie Schröer

 CH. A. BACHMANN
VERLAG

Bibliographische Informationen der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Soweit möglich wurden Abdruckrechte für alle Abbildungen eingeholt, die nicht vom Zitatrecht (§ 51 UrhG) abgedeckt sind. In Fällen, bei denen es nicht gelungen ist, die Rechteinhaber ausfindig zu machen, bitten wir um Nachricht an den Verlag.

Copyright 2017 Christian A. Bachmann Verlag, Berlin
www.christian-bachmann.de

Titelillustration Copyright 2014 Paul Paetzel, Berlin
Herstellung: docupoint GmbH, Barleben
Printed in Germany
Print-Ausgabe: ISBN 978-3-941030-68-8
E-Book-Ausgabe: ISBN 978-3-96234-012-4
1. Auflage 2017

Jakob Kibala

Edukative Grenzüberschreitung

Text-Bild-Verweise in

The League of Extraordinary Gentlemen

Zusammenfassung | Zwar integrieren Comics bildliche und textuale Elemente. Oft herrscht in einzelnen Bildern oder Szenen aber ein Primat des Texts oder des Bildes vor. Dies bedeutet eine faktische Text-Bild-Trennung im Comic-Panel. *The League of Extraordinary Gentlemen* macht diese Text-Bild-Grenzen durch gezielte Überschreitungen fruchtbar: Die implizite Hierarchie von Text und Bild wird durch gegenseitige, explizite Verweise aufeinander in Frage gestellt. Dies lässt auch den Informationswert der einzelnen Panels zweifelhaft erscheinen: Geht hier mehr vor sich, als auf den ersten Blick ersichtlich ist? *League* provoziert so ein aufmerksames, »detektivisches Lesen«, das sensibel ist gegen die Verweisstrukturen des Comics. Dieser zeigt über sich selbst – auf einen Kanon literarischer Vorlagen – hinaus.

Abstract | Although comics integrate textual and pictorial elements, there can be found a primacy of text over picture, and vice versa, in specific panels or scenes. This means a factual text-picture-divide in comic panels. *The League of Extraordinary Gentlemen* questions hierarchies such as these through reciprocal references between text and pictures. Inevitably, this raises doubts about the information value of the individual panels: Is there more going on here than is evident at first glance? Thus *League* encourages an attentive, investigative attitude towards itself. Through the references inside the book, the comic also raises awareness for the references pointing out of itself, to a canon of literary sources informing *Leagues* fictional setup.

I.

Im US-amerikanischen Superheldencomic sind intertextuelle Bezugnahmen eine grundlegende Erzählkonvention. Diese Geschichten konstituieren sogenannte »shared universes«, in denen die Gesamtheit aller publizierten Comics sich begeben haben soll. Weil deren ProtagonistInnen dieselbe fiktive Welt bewohnen, können sie miteinander interagieren; ihre gemeinsamen Erlebnisse bilden eine fiktive Historie, auf die ComicproduzentInnen immer wieder zurückgreifen und so Jahrzehnte lange Erzählbögen spannen. Um die Beziehungen der Figuren aber

nachvollziehen zu können, müssen LeserInnen über Kompetenzen des Erinnerns solcher fiktiven Geschichte verfügen.¹ Dabei muss es sich um ein Erinnern von (zumindest teilweise) Unbekanntem handeln, weil einzelne LeserInnen die mehr als 75 jährige Publikationsgeschichte der Comics unmöglich überblicken und erinnern können.

In *The League of Extraordinary Gentlemen*² spitzen Alan Moore & Kevin O'Neill dieses Problem noch zu: Ihre ProtagonistInnen entstammen allesamt der Literatur des 19. Jahrhunderts. Figuren und Geschichten von u.a. Jules Verne, Bram Stoker und Oscar Wilde werden aufgegriffen und für die eigene Handlung in Dienst genommen. Scheinbar ahmt *League* in der Mobilisierung literarischer Originale die Selbstbezüglichkeit der Shared Universes nach. Allerdings müssen Moore & O'Neill davon ausgehen, dass ihr Publikum mit dem Figurenkosmos des 19. Jahrhunderts weniger vertraut ist, als mit den multimedial präsenten Superhelden. So erkannten die ProduzentInnen von Stephen Norringtons Filmadaption:³ »[F]or the movie to work you probably had to read about 15 really thick, arcane books from the 1800s to know who all these characters were.«⁴ Bezogen auf die Comicvorlage ist dies ein grobes Understatement. Umso mehr, als Moore & O'Neill beginnen, über das 19. Jahrhundert und literarische Gattungen hinaus zu denken: »This is continuity extending back to the fourth century B.C., and hopelessly attempting to take in all fictions that have been created in that time, be they in literature, theatre, film or music.«⁵

Ich möchte im Folgenden zeigen, wie Moore & O'Neill diesem Problem durch gezielte Überschreitungen der Text-Bild-Grenze entgegenwirken. *League* führt seine textuellen und bildlichen Zeichen als gleichberechtigte Bedeutungsträger vor. Gleichzeitig werden LeserInnen dafür sensibilisiert, dass die Relevanz von Zeichen für die Handlung nicht davon abhängt, wie prominent die Panelkompo-

1 | Vgl. Karin Kukkonen: »Navigating Infinite Earths«, in: Charles Hatfield/Jeet Heer/Kent Worcester (Hgg.): *The Superhero Reader*. Jackson, MS, 2013, S. 155–169. Kukkonen interessiert sich vor allem für die Ungereimtheiten innerhalb der Shared Universes. Diese entstünden zwangsläufig, wenn zahllose AutorInnen die Geschichten der Superhelden unabhängig voneinander fortschreiben (ebd., S. 155 f.).

2 | Alan Moore/ Kevin O'Neill/ Ben Dimagmaliv: *The League of Extraordinary Gentlemen. Band Eins*. Übers. v. Gerlinde Althoff. Bad Tölz 2003.

3 | *The League of Extraordinary Gentlemen*. Regie: Stephen Norrington, Buch: James Dale Robinson, 20th Century Fox 2003.

4 | Don Murphy, zit. n. *Assembling the League*, o. Regie, Sparkhill Production/ 20th Century Fox 2003.

5 | Alan Moore: »Introduction«, in: Jess Nevins: *Heroes & Monsters. The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. Austin, TX, 2003, S. 11–14, hier: S. 12; vgl. Annalisa Di Liddo: *Alan Moore. Comics As Performance, Fiction As Scalpel*. Jackson, MS, 2009, S. 41–43.

sition einzelne Zeichen inszeniert. Dies hat einen »erzieherischen Effekt«, der eine hermeneutische Lesehaltung befördert.

II.

Andreas Platthaus gilt die gleichberechtigte Integration von Text- und Bildzeichen als Spezifikum der Comicform.⁶ Bei näherer Betrachtung stellt sich das Verhältnis von Text und Bild im Comic jedoch als ganz und gar uneinheitlich dar. Szenaristen wie Warren Ellis sehen bereits in ihren Skripts eine Privilegierung der Bildebene vor: »Comics writing is not about sprinkling the magic fairy dust of Collaboration around, nor is it about making the artist march in lockstep to your Nuremburg proclamations [sic]. It's about making the artist look good.«⁷

In *Orbiter*⁸ etablieren Ellis und Zeichnerin Colleen Doran den Schauplatz der Handlung in einer drei Seiten langen, weitgehend stummen (textfreien) Sequenz. Seite 2 zeigt ein als »Kennedy Space Center« identifiziertes, durch eine amerikanische Flagge und das NASA-Logo territorial verortetes Gebäude. Um das verfallene Raumfahrtzentrum herum haben Menschen die baufälligen Nebengebäude besiedelt und eine ausufernde Zeltstadt errichtet. Die Darstellung erinnert an aus den Nachrichten bekannte Slums, Ghettos und Favelas. Die Folgeseiten führen in mehreren Einzelbildern die Lebensumstände in der Siedlung vor: Die schlammigen Wege sind vermüllt und verkotet. Die Kleidung der BewohnerInnen ist abgenutzt und verdreckt; die Turnschuhe des Protagonisten sind mit Klebeband mehrfach provisorisch geflickt. Eine auf Seite 3 gezeichnete Keilerei stellt die aggressive, feindselige Grundstimmung vor Augen, die in diesem Milieu vorherrscht. Dennoch bewegen die Figuren sich ungerührt durch die Straßen. Was LeserInnen abstoßen mag, ist diesen Menschen Alltag.

Ellis & Doran führen durch präzise platzierte Anekdoten in eine Welt mit fiktiver Geschichte ein. Gebäude müssen einmal verfallen, Menschen zu bestimmten Zeiten verarmt sein. Geschichte und Gesellschaftsstruktur werden dabei mit ausschließlich bildlichen Mitteln expliziert. Sie bedürfen keines textlichen Kommentars. Es herrscht ein Primat des Bildes.

Ein Primat des Textes über die Bilder darf man am ehesten in der wörtlichen Rede vermuten. Augenfällig wird dies in den oft ausufernden Dialogpassagen von Brian Michael Bendis. Bendis' Comics stellen die Bilder häufig still, um lange

6 | Andreas Platthaus: *Im Comic vereint – Eine Geschichte der Bildgeschichte*. Frankfurt a.M., Leipzig 2000, S. 111.

7 | Warren Ellis: *Come In Alone*. San Francisco 2001 S. 146.

8 | Warren Ellis/ Colleen Doran/ Dave Stewart: *Orbiter*. New York 2003.

Sprechtexte zu kommunizieren. Oft sind diese zu umfangreich, um innerhalb des engen Zeitfensters gesprochen zu werden, den das Geschehen im Bild andeutet:

»As long as Bendis has been writing these damn things, he still doesn't seem to have been able to figure out an effective way to put one of his very Bendisian conversations into a comic book page layout. That, or Ares is standing on one leg throughout that conversation for some reason.«⁹

Die Bilder bieten in solchen Fällen lediglich einen minimal-informativen Kontext für den Text: Sie zeigen den ungefähren Ort an, identifizieren SprecherInnen und führen ein den Dialog untermalendes, meist verhaltenes Schauspiel der Figuren vor.

Scott McCloud weist auf die Möglichkeit hin, Bild- und Textelemente so miteinander zu verzahnen, dass »WORDS ARE TREATED AS INTEGRAL PARTS OF THE PICTURE.«¹⁰ In seinen Beispielen schneiden Worte unmittelbar grafisch in die Körper von Figuren, anstatt durch Sprechblasen vom Bildgeschehen abgeschieden zu sein.¹¹ Ihr Wortsinn artikuliert Gedanken, Gefühle oder Lebensumstände der gezeigten Figuren. Der Informationswert von in Bilder eingebautem Text kann aber auch soweit reduziert werden, dass er nicht mehr sinnvoll lesbar wird. Beispielsweise in *Batman: The Resurrection of Ra's Al Ghul*:¹² David López zeichnet hier eine Straßensicht von Paris im frühen 19. Jahrhundert. López' Perspektive setzt eine Litfasssäule prominent ins Bild, auf der ein mit »LIBERTÉ« bedrucktes Plakat hängt. Weiterhin identifizieren Schilder zwei sich gegenüberliegende Häuser als »SAINT ANGE NICOLAS BEURRE ET FROMAGES« und »SELECT«.¹³ Diese Bezeichnungen sind für die Geschichte jedoch ohne Belang: Die Käserei wird in der Handlung nicht thematisch, was »SELECT« bedeuten soll bleibt unklar. »LIBERTÉ« scheint eine vage Nähe zur französischen Revolution anzudeuten. Doch auch diese bleibt in der Folge unerheblich. Der Text kann guten Gewissens übersehen werden, ohne dass zuvor oder danach Gelesenes in anderem Licht erscheint.

9 | J. Caleb Mozzocco: *Twenty more-or-less random thoughts that occurred to me while reading The List*. Auf: <http://everydayislikewednesday.blogspot.de/2010/01/twenty-more-or-less-random-thoughts.html> (publ. 2010, zit. 05.01.2015).

10 | Scott McCloud: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York 1994, S. 154.

11 | Vgl. Platthaus: *Im Comic vereint*, S. 110: »Bei der Abgrenzung handelt es sich also um ein graphisches Signal, den durch sie bestimmten Raum – das Innere der Sprechblase – nicht automatisch der Handlung zuzuschlagen; er ist mehr als nur ein Bestandteil des Bildmotivs, er ist eine eigenständige Erzählebene, über deren Verbindung mit den anderen Ebenen eines Bildes uns die Form der Darstellung informiert.«

12 | Peter Milligan/David López/Patricia Mulvihill: »Prelude: Resurrection Shuffle«, in: Dies. et al.: *Batman: The Resurrection of Ra's Al Ghul*. New York 2008, S. 7–46.

13 | Ebd., S. 26.



Abb. 1 Morrison/ Kubert: *Batman and Son*, S. 155 (Detail)

Dasselbe gilt für die Graffiti, die Andy Kubert in den Hintergrund der Seite 155 von *Batman and Son* zeichnet, und für die Zeitungsschlagzeile, die einen »ONE DAY SALE!« ankündigt (Abb. 1).¹⁴ Den Schlussverkauf greift die Geschichte später nicht mehr auf. Und die ausgreifenden bunten Lettern der Graffiti ergeben keinen ersichtlichen Sinn: Sie lauten »EFF!H«, »HEL«, »JI[M?]« oder »Pete[r?]«. Es sind ihres Textsinns entkleidete Bildzeichen. López' Plakate und Kuberts Graffiti fungieren als Stimmungsdetails, die Historizität oder Urbanität evozieren sollen.

III.

In *League* rekrutiert der britische Geheimdienst im Jahre 1898 eine Gruppe von SuperheldInnen, die einem in London operierenden Warlord das Handwerk legen sollen. Diese SuperheldInnen sind allesamt Figuren aus der zeitgenössischen Li-

14 | Grant Morrison/Andy Kubert/Guy Major: »The Black Casebook«, in: Dies./John Van Fleet/Dave Stewart: *Batman and Son*. New York 2007, S. 153–176, hier: S. 155.



Abb. 2 Moore/O'Neill: *League*, o.S. (Detail)

teratur des 19. Jahrhunderts, die populärsten unter ihnen Kapitän Nemo aus Jules Vernes *20.000 Meilen unter dem Meer* und Robert Louis Stevensons *Dr. Jekyll und Edward Hyde*.

Früh in der Geschichte schickt der Geheimdienst Nemo zusammen mit Wilhelmina Murray und dem Abenteurer Quatermain nach Paris. Dort sollen sie einen amoklaufenden Frauenmörder für die Liga rekrutieren. Als Kontaktmann vor Ort fungiert der Chevalier Auguste Dupin, Edgar Allan Poes Prototyp des genialischen Privatdetektivs.¹⁵ Dupin führt Murray und Quatermain zunächst zum Tatort eines alten Falls (Abb. 2). Der Detektiv vermutet hinter den jüngsten Frauenmorden denselben Täter, der bereits für den *Mord in der Spitalgasse*¹⁶ verantwortlich war. In beiden hier gezeigten Panels arbeiten Moore & O'Neill mit nicht in die Dialoge eingepasster Schrift: Im linken Bild kennzeichnet O'Neill das Gebäude an der Straßenecke als »Pharmacie«. Der Text hat an dieser Stelle keinen anderen Zweck, als dem (pseudo-)historischen Paris Glaubwürdigkeit zu verleihen. Als Zeichen ist der Schriftzug ebenso Dekor wie der dampfende Schlamm in den Straßen. Wie schon die Graffiti in *Batman and Son* ist auch „Pharmacie“ auf der Bildebene des Comics angesiedelt. Und wie bei Kubert ist davon auszugehen, dass O'Neill die Schrift hier eigenhändig ins Bild gesetzt hat: Die Lettern sind in derselben Strichstärke gezeichnet, in der auch die Figuren, die Straße und das Gebäude selbst konturiert sind. Dies verkompliziert die für US-amerikanische

15 | Jess Nevins: *Heroes & Monsters. The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. Austin, TX, 2003, S. 43 f.

16 | Edgar Allan Poe: »Der Mord in der Spitalgasse«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften, Bd. 3, Kriminalgeschichten*. Übers. v. Hedda Moeller-Bruck und Hedwig Lachman. Augsburg 1990, S. 56–106.

Comics bezeichnende Arbeitsteilung von ZeichnerIn und Letterer – fernerhin natürlich auch von AutorIn, KoloristIn und häufig sogar Bleistift- und TuschezeichnerIn – und weist das Stück Schrift klar als Teil der Zeichnung aus.

Im selben Bild rekapituliert Dupin den *Mord in der Spitalgasse*: »ES FING AN VOR MEHR ALS 50 JAHREN HIER IM VIERTEL ST. ROCH. EINE FRAU UND IHRE TOCHTER WURDEN AUF ENTSETZLICH GRAUSAME ART UMGEBRACHT.«¹⁷ Poe zufolge war die ältere Frau enthauptet, die jüngere brutal in einen Kamin gestopft worden.¹⁸ Und im Folgebild setzt Dupin fort: »1841, IN DIESER STRASSE ZWISCHEN DER RUE RICHELIEU UND DER RUE ST. ROCH. HIER IST ES GESCHEHEN«¹⁹ – in der Rue Morgue, wie die Spitalgasse in Poes Original heißt. Dabei deutet Dupin auf das Straßenschild »Rue Morgue«.

Diese Zeigegeste macht den Text zu mehr als einem dekorativen Stimmungsdetail, das »Pharmacie« noch gewesen ist. Sie bringt das Straßenschild zum Sprechen. Dieses ist gleichzeitig grafisches Bildelement, und textlogisch auf das Gesprochene zu beziehen, in die Rede integriert. Text- und Bildzeichen überwinden die Text-Bild-Trennung, verweisen aufeinander und ergänzen sich, ohne redundant zu sein.²⁰

In den ersten Kapiteln von *League* verwenden Moore & O'Neill explizite Zeige- oder Blickgesten dieser Art mit auffälliger Häufigkeit. Ich meine, dass in den ersten beiden Kapiteln, die sich um die Rekrutierung des Figurenpersonals drehen, eine Art »Eduktion des Publikums« stattfindet: Moore & O'Neill konditionieren ihre LeserInnenschaft darauf, hinter den unscheinbarsten Details »sprechende«, das heißt Auskunft gebende Erzählelemente zu vermuten – ungeachtet dessen, ob sie textlich oder bildlich präsentiert werden. Dazu passt Dupins explizite Hinwendung zu den LeserInnen: Wie ein Lehrer, der mit dem Zeigestock an seiner Tafel demonstriert, blickt er aus dem Bild heraus die BetrachterInnen an.

IV.

Ein zweites Beispiel forciert das edukative Moment: Nachdem Murray und ihre Helfer den Mörder gefangen nehmen, kehren sie im zweiten Kapitel nach London zurück. Dort nimmt ihr Auftraggeber, der selbsternannte englische Intellektuelle²¹

17 | Moore / O'Neill: *League*, o.S.

18 | Poe: *Mord*, S. 68 f.

19 | Moore / O'Neill: *League*, o.S.

20 | Zur Redundanz von Text und Bild vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 153.

21 | Moore / O'Neill: *League*, o.S.



Abb. 3 Moore/O'Neill: *League*, o.S. (Detail)

Campion Bond, sie in Empfang. Bond instruiert Murray über ihren nächsten Einsatz, »DEN NÄCHSTEN MANN BETREFFEN[D], DEN SIE FÜR UNSER KURIOSITÄTEN-KABINETT [die Liga] AUFSPÜREN SOLLÉN.«²²

Das Panel ist in einer gestaffelten Perspektive komponiert (Abb. 3). Der Vordergrund ist mit karikaturistischen Genreszenen detailreich ausgestaltet: Links flüstern zwei grobe Kerle konspirativ miteinander. Hinter ihnen steigen drei junge Männer mit einem Sack (Diebesgut?) über eine Mauer. Ihnen gegenüber stürmt

eine Frau aus einer Seitentür, offenbar so aufgebracht, dass sie ihren Straßenmantel noch gar nicht hat anziehen können.

Durch die anekdotischen Skizzen eingeklammert stehen Bond und Murray zentral im Mittelgrund. Ihre Farbgebung hebt sie zusätzlich aus der grau-braunen Grisaille des Bildes hervor. Im Hintergrund ist dem hingegen eine wenig charakteristisch gefasste, gegenüberliegende Straßenseite zu sehen, die zudem hinter großen, grafisch nach vorne drängenden Sprechblasen verschwindet. Trotzdem dieses Einzelbild, das lediglich eine viertel Seite einnimmt, relativ dicht »ausgemalt« ist, führt der Text seine LeserInnen sehr rasch durch die Szene. Die Sprechblasen greifen eine zuvor gestellte Frage auf. Der durch die dicht aneinander gepackten Blasen fließende Textstrom hastet regelrecht ins nächste Bild. Die direkte Rede endet denn auch in einem Cliffhanger in der rechten Blase: »MISS MURRAY? HÖREN SIE MIR ZU?«²³ Bond unterbricht sich hiermit selbst und problematisiert Murrays Aufmerksamkeit: Anscheinend ist sie abgelenkt. Doch das Bild selbst lässt die Gründe dafür im Dunkeln. Der BetrachterInnenstandpunkt ist zu weit entrückt, als dass sich sagen ließe, was genau vor sich geht.

Erst im folgenden Panel löst Murray die Spannung auf: »äh...VERZEIHUNG, SIR. EINE ALTE ERINNERUNG HAT MICH EINEN MOMENT ABGELENKT. DER NAME DES ETABLISSEMENTS DA DRÜBEN...«²⁴ Murray identifiziert die im Detailgewitter des vorhergehenden Bildes untergegangene Weinstube im Hintergrund als einen mit Bedeutung aufgeladenen Ort. Bond untermauert diese Bedeutsamkeit noch, wenn er zuerst nicht versteht, was an dem Gasthaus besonders ist, dann aber Murrays Biografie erinnert – eine Biografie, die den LeserInnen noch unbekannt ist –: »*ab.* NATÜRLICH. DUMMER ZUFALL, *hm?* EGAL.«²⁵

Der durch Murray textlich angezeigte Verweis auf die Bildebene fällt in zweifacher Weise aus dem Rahmen: 1. Die Dialoge treiben die LeserInnen aus dem Bildgeschehen heraus ins nächste Panel. Ausgerechnet in einer so leseelastigen Passage (Primat der Textlogik!) wird das lineare Voranschreiten der Comichandlung nicht nur unterbrochen. Das Auge wird entgegen seinem lesenden Vorwärtsdrang auf ein bereits gelesenes Bild zurückverwiesen.

2. Beim Verweisen zurück auf ein früheres Bildgeschehen wird die Aufmerksamkeit auf das unscheinbarste Detail gelenkt: Die Inschrift »Mann Crossman & Paulin. Wine and Spirit« auf dem Haus auf der anderen Straßenseite. Das eigentlich schon verarbeitete Panel muss neu in den Blick genommen werden. Denn die Richtigkeit der im ersten Lesen bereits evaluierten Bildinformationen steht in

23 | Ebd.

24 | Ebd., Herv. im Orig.

25 | Ebd., Herv. im Orig.

Frage, nachdem Moore & O'Neill die zunächst vernachlässigte Hausinschrift als Murrays zentrale Motivation identifiziert haben.²⁶

V.

Hat das erste Beispiel Text und Bild als gleichberechtigte Bedeutungsträger vorgeführt, zeigt die zuletzt besprochene Straßenszene, dass die Hierarchie der Zeichen im Panel nicht daran zu erkennen ist, wie prominent ein Bildzeichen in Szene gesetzt ist. Der gesamte Lesefluss, der Fortgang der Handlung wird zum Stehen gebracht, um das Publikum auf die verschwindend dünn gezeichnete Einschreibung »Mann Crossman & Paulin« hinzuweisen. Moore & O'Neill demonstrieren, dass es in *League* ein zu vernachlässigendes, zu überlesendes Dekor nicht gibt. Dies bedeutet eine Aufladung aller Bildzeichen mit potentiell über das Geschehen hinausweisender Bedeutung. Darin eröffnet sich die Möglichkeit, Bildverweise als Verweise zu erkennen, ohne zu wissen, worauf sie eigentlich verweisen: Indem man bestimmte Bildzeichen als das Wesentliche, was im Bild vor sich geht, erkennt, selbst wenn seine Wichtigkeit außerhalb der Handlung liegt. So wird der Name »Mann Crossman & Paulin« erst ex post, ein Panel später, in die Handlung integriert. Und man bedenke, wie einfach Bond Murrays Irritation (und die der LeserInnen) abtun kann – »EGAL.«²⁷ –, wonach »Mann Crossman & Paulin« für die Handlung keine Rolle mehr spielt. Dies steht im offensichtlichen Missverhältnis zu der Gewalt, mit der Murray vor dem Gasthaus zum Stillstand gebracht wird.

Weil *League* solche Spannungen innerhalb des Comics nicht auflöst, animiert es dazu, sich Wissen anzueignen, das im Augenblick des Lesens nicht gegenwärtig ist: »WAS ICH NICHT WEISS, KANN ICH ERSCHLIESSEN«,²⁸ lassen Moore & O'Neill ihren Auguste Dupin sagen. In exemplarischen Überschreitungen von Text-Bild-Grenzen legen die Autoren von *League* ihren LeserInnen nahe, Dupins detektivische Haltung ebenfalls einzunehmen. So finden Moore & O'Neill eine genuine Comic-Lösung für das Eingangs skizzierte Verstehensproblem. Der Comic verweist auf den Kanon seiner literarischen Vorlagen als ein

26 | Jess Nevins versichert, dass es sich bei »Mann, Crossman & Paulin« um ein britisches Ale handelt. Den meisten US-amerikanischen und kontinentaleuropäischen LeserInnen dürfte die Marke nicht geläufig sein; allerdings lässt »Mann, Crossman & Paulin« sich hier problemlos als Name einer Schankwirtschaft lesen. Eigentlich identifiziert wird der Ort erst im letzten Panel (Abb. 3). Aus einer den ProtagonistInnen entrückten Perspektive ist das Schild »PROSPE[CT] OF WHITB[Y]« zu sehen, einem zentralen Handlungsort von Bram Stokers *Dracula* (Nevins: *Heroes & Monsters*, S. 53 f.).

27 | Moore / O'Neill: *League*, o. S.

28 | Ebd.

Shared Universe, das latent mitgelesen wird, selbst wenn die Originale unbekannt sind. Moore & O'Neill geben ihrem Publikum schlagwortartige Hinweise an die Hand – seien sie textlicher oder bildlicher Art – sich fehlendes Wissen selbstständig anzueignen.

Literatur

- Assembling the League*, o. Regie, Sparkhill Production/20th Century Fox 2003.
- Ellis, Warren: *Come In Alone*. San Francisco 2001.
- Ellis, Warren/Colleen Doran/Dave Stewart: *Orbiter*. New York 2003.
- Kukkonen, Karin: »Navigating Infinite Earths«, in: Charles Hatfield/Jeet Heer/Kent Worcester (Hgg.): *The Superhero Reader*. Jackson, MS, 2013, S. 155–169.
- Milligan, Peter/López, David/Mulvihill, Patricia: »Prelude: Resurrection Shuffle«, in: Dies./Grant Morrison/Paul Dini/Fabian Nicieza/Keith Champagne/Jason Pearson/Tony S. Daniel/Freddie Williams II./Don Kramer/Ryan Benjamin/David Baldeón/Guy Major/Studio F/John Kalisz: *Batman: The Resurrection of Ra's Al Ghul*. New York 2008, S. 7–46.
- Moore, Alan: »Introduction«, in: Jess Nevins: *Heroes & Monsters. The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. Austin, TX, 2003, S. 11–14.
- Moore, Alan/O'Neill, Kevin/Dimagmaliw, Ben: *The League of Extraordinary Gentlemen. Band Eins*. Übers. v. Gerlinde Althoff. Bad Tölz 2003.
- Grant Morrison/Andy Kubert/Guy Major: »The Black Casebook«, in: Dies./John Van Fleet/Dave Stewart: *Batman and Son*, New York: DC Comics 2007, S. 153–176.
- Liddo, Annalisa Di: *Alan Moore. Comics As Performance, Fiction As Scalpel*. Jackson, MS, 2009.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York 1994.
- Mozzocco, J. Caleb: *Twenty more-or-less random thoughts that occurred to me while reading The List*. Auf: <http://everydayislikewednesday.blogspot.de/2010/01/twenty-more-or-less-random-thoughts.html> (publ. 2010, zit. 05.01.2015).
- Nevins, Jess: *Heroes & Monsters. The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. Austin, TX, 2003, S.43 f.
- Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint – Eine Geschichte der Bildgeschichte*. Frankfurt a.M., Leipzig 2000.
- Poe, Edgar Allan: »Der Mord in der Spitalgasse«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften, Bd. 3, Kriminalgeschichten*. Übers. v. Hedda Moeller-Bruck und Hedwig Lachman. Augsburg 1990, S. 56–106.
- The League of Extraordinary Gentlemen*, Regie: Stephen Norrington, Buch: James Dale Robinson, 20th Century Fox 2003.

