

Transmediales Babylon: Überlegungen zum fremdsprachendidaktischen Potential der symbiotischen Einbindung von Narrativität, Multimodalität, Intermedialität und Authentizität in Arne Jyschs Graphic Novel *Der nasse Fisch*

Tristan Lay und Benjamin Nickl

Abstract: Der vorliegende Beitrag untersucht die künstlerisch inszenierte symbiotische Verschränkung von Bild und Text in der Graphic Novel *Der nasse Fisch*. Die Auseinandersetzung mit der Graphic Novel erfolgt auf Seiten der LeserInnen auf eine andere Art und Weise, als dies bei einem statischen Bild oder einem Text der Fall wäre. Aufgrund der ihr eigenen spezifischen Darstellung und dem Akt des Erzählens erfordern Graphic Novels besondere Rezeptionsanforderungen seitens der BetrachterInnen, damit das Signifikat auch in der von den KünstlerInnen intendierten Botschaft verstanden wird. Die klassische narrative Linearität wird dabei durch diverse Verfahren subvertiert, so dass alternative narrative Strukturen in der textlichen und visuellen Darstellungsform entstehen und eine mehrperspektivische und komplexe Deutungsarbeit erlaubt wird, die zu differierenden Lesarten führt. Theoretische Überlegungen im Forschungskontext der Authentizität, visuellen Ästhetik sowie das Zusammenspiel von Bild und Text stellen das Forschungsgerüst für die Untersuchung narrativer Verfahren und die ästhetischen Auswirkungen im multimodal konzipierten und illustrierten Kriminalroman *Der nasse Fisch* dar. Wir schließen mit Gedanken über den Nutzen sowie die Vorteile der Implementierung der Graphic Novel im medienreflexiven Fremdsprachenunterricht ab.

This contribution discusses the graphic novel *Der nasse Fisch* (*Babylon Berlin*) as a symbiotic phenomenon between visual and written artistry. The reader or viewer must not approach the graphic novel as they would approach a static image or a text-only narrative. Doing so would mean missing the experience of the medium as designed by the artist. The graphic novel's forms of meaning-making emerge as multi-perspectival processes which subvert linear readings of texts or the limited intake of information when looking at a visual image without text or historical framing. Theoretical issues of authentication, visual styles and the pairing of image and text inform this contribution's exploratory probing of the narrative strategies and aesthetic impact of *Der nasse Fisch* as a multimode crime novel. The contribution concludes with some thoughts on the usefulness and

Lay, Tristan & Nickl, Benjamin (2019),

Transmediales Babylon: Überlegungen zum fremdsprachendidaktischen Potential der symbiotischen Einbindung von Narrativität, Multimodalität, Intermedialität und Authentizität in Arne Jyschs Graphic Novel *Der nasse Fisch*.

Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht 24: 2, 233–260.

<http://tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/index.php/zif>

advantages of incorporating the genre of the graphic novel into the interdisciplinary teaching of foreign languages.

Schlagwörter: Graphic Novel, *Der nasse Fisch*, *Babylon Berlin*, multimodale Narrativität, Intermedialität, Authentisierungsstrategien, visuelle Ästhetik; graphic novel; *Babylon Berlin*, *Der nasse Fisch*, multimode narrativity, intermediality, authentication strategy, visual style.

1 Einleitung

Obwohl Bildergeschichten in Deutschland auf eine lange kulturelle Tradition zurückblicken können, hatten Comics es hierzulande im Vergleich zu den USA, Frankreich und Belgien schwer. Während sich dort eine ernstzunehmende Comic-Industrie und -Kultur herausbildete und sukzessive etablierte, wurden Comics in Deutschland als „Importware“ und „triviale Massenunterhaltung“ stigmatisiert und waren daher eher verpönt (Grünwald 2014: o.S.).

Doch ein Blick auf den deutschen Buchmarkt bestätigt erfreulicherweise, dass Comics im Allgemeinen und die Graphic Novel im Besonderen seit längerem Konjunktur haben. Nicht nur Comic-Verlage (Avant-Verlag, Carlsen, Panini-Verlag, Reprodukt u.a.) spezialisieren sich auf die Graphic Novel, auch Literaturverlage (Fischer, Kiepenheuer & Witsch, Rowohlt, Suhrkamp u.a.) haben mittlerweile das ehemalige Nischenprodukt als lukratives Marktsegment für sich entdeckt und vertreiben in eigenen Reihen den illustrierten Roman. Das Gros der Buchhandlungen bietet inzwischen sogar eigene Verkaufsflächen für Comics, Graphic Novels und Mangas an, um der bemerkenswerten Entwicklung Rechnung zu tragen.

Graphic Novels wurden seit der Jahrtausendwende stetig populärer bei LeserInnen verschiedener Altersgruppen und haben inzwischen einen ihnen gebürtigen Platz in der deutschen Verlagsszene erobert. Die im Wesentlichen positive Berichterstattung (Buchmesse, Feuilleton etc.) mag ebenfalls zur erfolgreichen Profilierung und Dissemination beigetragen haben. Mit zunehmender Akzeptanz graphischer Erzählliteratur schnellte nicht nur die Quantität in die Höhe, auch die Qualität der angebotenen Stoffe nimmt zu. So sind talentierte KünstlerInnen seit den 1980er Jahren bedacht darauf, neue und innovative Ausdrucksformen bzw. Erzählweisen zu finden. Es entstehen zunehmend anspruchsvolle und originelle Werke der graphischen Erzählkunst, die zur Erweiterung des Themenspektrums beitragen. Die deutschsprachige Graphic Novel entfaltet dabei ihre ganze Kraft, indem sie explizit in den gesellschaftlichen Diskurs eingreift: Zwischenmenschliche Beziehungen, internationale Konflikte, Migration, Integration und deutsche Geschichte (insbesondere die Deutsche Teilung) sind Themenkomplexe, die in den deutschsprachigen Graphic Novels dominieren.

Die in diesem Beitrag diskutierte Graphic Novel von Arne Jysch (2017) basiert auf Volker Kutschers gleichnamigen erfolgreichen historischen Kriminalroman *Der*

nasse Fisch (2007). Unter dem Titel *Babylon Berlin* wird der Roman seit 2017 von Tom Tykwer, Achim von Borries und Henk Handloegten auch als deutsche Fernsehserie episodenhaft in zwei Staffeln adaptiert. Die Bestätigung der Planung einer dritten Staffel liegt bereits vor, wobei als Vorlage *Der stumme Tod. Gereon Rath's zweiter Fall* dienen soll. Zusätzlich zum TV-Event wird *Der nasse Fisch* seit 2018 als Hörspielserie in acht Folgen veröffentlicht.

Der fiktive Handlungsrahmen im Originalroman basiert auf historischen Grundlagen und versetzt uns in das Jahr 1929 zur Zeit des Berliner Blutmais. Die Goldenen Zwanziger sowie die politischen Entwicklungen der ausgehenden Weimarer Republik bilden den kulturellen und geschichtspolitischen Kontext. Dieser Zeitabschnitt ist von besonderem Interesse, denn

[d]ie 1920er- und 1930er-Jahre in Deutschland gehören zu den Themen, die für die Unterhaltungsindustrie wie für die seriöse soziologische, historische, kunsthistorische und nicht zuletzt die literatur- und filmwissenschaftliche Forschung nach wie vor einen Schwerpunkt bilden. Für viele DaF-Lernende weltweit enthält gerade diese Epoche eine noch bei weitem nicht näher ausgelotete Faszination, mit Elementen von Grusel ebenso wie von Bewunderung und beachtlicher medialer Attraktivität. Diese liegt nicht zuletzt in der hohen multimedialen und multimodalen Überlieferungsdichte – Literatur, Graphik, Malerei, Fotografie, Film, Tanz, Kabarett, Musik, Technik, Architektur, Design usw. bilden ein dichtes Netz medialer Formate, das sich sowohl aus Primärquellen speist als auch aus Bearbeitungen, Variationen und Interpretationen. Die „Goldenen Zwanziger“ vor dem Hintergrund der Stadt Berlin bilden einen wahren multimedialen Erinnerungsort [...]. (Badstübner-Kizik 2019: 25)

Im Zentrum der Graphic Novel steht die Figur des ehrgeizigen Kriminalkommissars Gereon Rath, der mitten in den politischen und gesellschaftlichen Umbrüchen und Spannungen seiner Zeit im Rahmen eigener Ermittlungen im Fall ‚Sorokin-Gold‘ in ein Wespennest sticht. Er entdeckt die Verbindung zu einem Zirkel oppositioneller Exilrussen, die mit dem Gold Waffen erwerben wollen, um einen Putschversuch durchzuführen; aber auch andere Parteien interessieren sich für das Gold und die Waffen.

Entgegen der Inhaltsangabe gestaltet sich aufgrund der kurz beschriebenen Gattungsvielfalt der Graphic Novel eine knappe Definition schwierig. Adaptionen bereits bekannter literarischer Werke, etwa Erich Kästners Kinderbuchromane, oder auch eine breite Auswahl an Neuschöpfungen bereichern fast monatlich das Angebot an Werken in der Graphic Novel Sparte. Grundlegende Elemente lassen sich jedoch feststellen. Dieter Wrobel fasst sie präzise und für die hier vorliegenden

Grundüberlegungen treffend zusammen, denn „[die] Graphic Novel hat sich als eigenständige literarische Gattung entwickelt und rasant ausdifferenziert.“ (Wrobel 2015: 4). Laut Wrobel ist die Graphic Novel eine ganz besondere Literaturform, denn sie geht über die Möglichkeiten anderer Text-Bild-Verbünde hinaus: „Sie verbindet ein Bildprogramm mit den erzählerischen Möglichkeiten des Romans und schafft durch diese Verbindung etwas Neues, das „eine große Bandbreite an verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten und Formen“ (Schikowski 2014, S. 21) hervorbringt“ (Wrobel 2015: 4). Da sich, so Wrobel weiter, in diesem Textsortenformat die Bildgebung mit dem Schrifttextanteil auf ungeahnte Weise verbinde, böte die Graphic Novel somit auch für Lehrkontexte des 21. Jahrhunderts neue Möglichkeiten an (vgl. Wrobel 2015: 5–6). Dabei stehen im Folgenden besonders Überlegungen zur Auseinandersetzung mit dynamischen Text-Bild-Verbänden und die Authentizitätssteigerungen medial gestützten Lernens im Zentrum. Dies ist notwendig, da Graphic Novels zwar bereits häufig im erstsprachlichen Literaturunterricht Anwendung finden, doch tatsächlich im Fremdsprachenunterricht durch ihren hohen Grad an Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität und Multimodalität (zur Einordnung und Abgrenzung der Begriffe siehe exemplarisch Badstübner-Kizik 2019) die Lernenden wie die Lehrenden vor komplexe Lesarten und Entschlüsselungsaufgaben stellen.

2 Format und Genrespezifika der Graphic Novel

2.1 Post-textuelle Erzählung

Als eines der jüngsten Phänomene der visuellen Populärkultur besteht zur didaktisch-methodischen Implementierung der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht eine Unsicherheit über die bestimmenden Aspekte des Mediums. Angebunden werden daher oftmals methodisch-theoretische Diskussionen über das Genre an einen Vorläufer des Text-Bild-Verbundes der Graphic Novel, der schon detaillierte Beachtung in der Forschungsliteratur erfuhr. Dieser Vorläufer ist der Comicband, der schon vor Jahrzehnten durch massenmedialen Abdruck in Tageszeitungen seinen Einzug in den Lesealltag der breiteren Bevölkerung verschiedener Länder fand. Später, gesammelt in Heftform und mit eigenen Thematiken, trat der Comicband Anfang der 1930er Jahre seinen Siegeszug durch die Wohn- und Klassenzimmer der Welt an, wodurch laut Alexander Press Serienformate mit zusammenhängenden Geschichten eine Rezeptionsgemeinschaft formten (Press 2018: 7). Als vermeintlich vereinfachte Kurzschrift ganzer Kultur- und Sprachkontexte erhielt der Comicband dadurch auch schließlich methodische Relevanz für den Sprach- und Landes-

kundeunterricht, wie von Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck in Überlegungen zur Verortung von Text-Bild-Verbänden im Deutsch als Erst- und Fremdspracherwerb beschrieben wird (Hochreiter/Klingeböck 2014: 8).

„Moderne Kommunikation ist von Sprache-Bild-Kombinationen getragen“ (Wittstruck 2018: 11), gibt auch Wilfried Wittstruck im speziellen Kontext des DaF-Unterrichts im 21. Jahrhundert an. Schon seit Längerem, so führt Wittstruck aus, gebe es in Lehrwerken eine wahre „Bebilderungsoffensive“, was mitunter auf eben der langwierigen Vertrautheit der LeserInnen mit Text-Bild-Verbänden wie dem Comicband beruhe (vgl. Wittstruck 2018: 13): „Dass Bilder konstitutive Teile eines narratologischen Mechanismus sein können, zeigen insbesondere Graphic Novels“ (Wittstruck 2018: 13). Augenscheinlich, so beschreibt es Press, stören sich LeserInnen einer Graphic Novel dabei auch mittlerweile nicht mehr an vielfältiger Bildstilkunst oder den kunst kreativen Eingriffen moderner Illustratoren in die traditionelle Comicbandgestaltung (vgl. Press 2018: 8). Was jedoch dabei fehle ist ein profundes Verständnis des Mehrwerts der Graphic Novel, der beruhend auf „Narration, Empathie, Repräsentation, Induktion, Stilbewußtsein“ (Press 2018: 8) in kritische Bildungsmodelle der Text-Bild-Verbände eingebettet werden solle.

Insbesondere die Bedeutungsschöpfung stellt sich dabei als unterschätzt heraus, da in der Graphic Novel weder separat mit Bild oder Schrift noch in Abfolge erzählt wird. Vielmehr potenzieren die drei verschiedenen Elemente im Gefüge einer posttextuellen Erzählung einen Mehrwert für die BetrachterInnen, den Randy Duncan und Matthew J. Smith in der vergleichenden Analyse zwischen Graphic Novel und reiner Schriftprosa als grundlegend anders auffassen:

Graphic narrative, as devised by Kurt Eisner, has distinct relationships between the use of word and image. The most common in contemporary comics storytelling, and perhaps the most interesting, is an interdependent relationship where words and images work together to convey information that neither could do alone. (Duncan/Smith 2017: 16)

So stellen sich „trotz der jahrzehntelangen Anerkennungsversuche des Comics in der Intermedialitätsforschung“ (Becker 2011: 8) laut Thomas Becker weiterhin Problemkomplexe auf, die auch Daniel Stein und Jan-Noël Thon für ungelöste wenn auch weitreichend nutzbare Entwicklungen halten. Im Bereich der Narrativforschung als Teil des Sprachunterrichts fordert die Graphic Novel ein Textverständnis, das Stein und Thon an Kontextualität und Induktion festmachen. Überboten werden beide Aspekte im Fall der Graphic Novel nur noch durch die Transmedialität (vgl. Stein/Thon 2013: 1–2). Diese setzt sich zusammen aus der Anwendung verschiedener Medienformen und Textsorten, die wie im Falle der hier besprochenen Romanvorlage, *Der nasse Fisch*, und der darauf basierten Graphic Novel von

Arne Jysch, in den multimedialen und kunst kreativen Forschungsansätzen von PopulärkulturforscherInnen und *Comic studies scholars* wie Karin Kukkonen (2013), Martin Schüwer (2008) und Christian Bachmann (2016) aufkommen.

Durch die Dominanz der reinen Schriftprosa im westlichen Kulturraumgut der Narratologie wurde auch bis Anfang der 1980er Jahre dem Bild und der Bildabfolge eine kognitive Nebenrolle zugewiesen. Daher, so scheint der Konsens im weiteren Feld der Comicforschung als junger Teildisziplin der Populärkultur, „anyone trying to map the burgeoning field of comics and graphic novel studies will quickly realize that there is no dearth of theories and methods on which scholars may draw“ (Stein/Thon 2013: 2). Begründet ist diese Forschungslage durch die bislang dominante innerakademische Grenzhaltung zwischen klassischer Narratologie, der angewandten Sprachwissenschaft und den analogen sowie digitalen Medienwissenschaften. Doch finden sich nunmehr im medientheoretischen Überbau laut Press „[...] nicht nur Beiträge von Literatur- und Bildwissenschaftlern, [sondern] auch Medienwissenschaftler, Philologen, Historiker, Phänomenologen, Filmwissenschaftler, Narratologen und Kommunikationswissenschaftler erkennen im Comic ‚ihren‘ Untersuchungsgegenstand“ (Press 2018: 8). Dieser Punkt wird hier im Weiteren auch als Bereicherung der digitalen Technikeinbindung in die Rezeption der Graphic Novel besprochen. Vor allem soll hierbei die Lesesteuerung Beachtung finden, die im herkömmlichen Buchformat auf das manuelle Umblättern von bedruckten Papierseiten beschränkt ist. Die Kindle-Version von *Der nasse Fisch* verfügt im Gegensatz dazu über eine vielfältige, dynamische Steuerungsmechanik des Rezeptionsprozesses.

2.2 *Der nasse Fisch*: Multimodale Herausforderungen

Die Technik des Comicbetrachtens erfährt durch die Graphic Novel eine weitere Sinnessteigerung. Wurde die Sinneswahrnehmung des Comicbandes durch Wortgrenzen, Panels, Linien oder Seiten bestimmt, so wird den BetrachterInnen durch die digitale Version von *Der nasse Fisch* ein neues Sehmodell ermöglicht, das aber eher als Erlebnismodell beschrieben werden kann. Die wegweisende Bedeutung von Sinneswahrnehmung im Bildschöpfungsprozess, die Jonathan Crary als maßgeblich für „stetig neuere Evolutionsstufen des Betrachtens“ (Crary 1996: 15) ausweist, beschreibt schon Walter Benjamin (1977) unter der Verbindung von Zeitgeschichte und technischer Reproduktion des Kunstwerks als populärkulturellen Individuationsprozess. Die Subjektivierung des Erlebnisses einer Graphic Novel wie *Der nasse Fisch* kann dadurch als gesteigerte Aneignung des Textes verstanden werden. Dies wird vor allem in der besonderen Funktion des Texts im DaF-Kontext relevant, da DeutschlernerInnen im Allgemeinen mehr als erstsprachige LeserInnen von non-verbalelementen profitieren. DaF-Lernende gehen daher durch den Akt des semiautonomen Erlebens des Kindle-Textes eine potenzierte Verbindung mit

bildgebendem und erlebnissteuerndem Mediengerät (Smartphone, Tablet, Touchscreen) ein. Bemerkenswert daran ist, das Kindle *Der nasse Fisch* den BetrachterInnen drei Möglichkeiten des Texterlebens bietet. Die Aktivierung des *scroll-push-Modus*‘ gleicht jedes Einzelbild der Graphic Novel an die maximale Fenstergröße der verwendeten, bildgebenden Plattform an. Durch sensorisches Eingreifen, einen Fingerdruck oder eine Wischbewegung, gleitet das Bild vom Schirm ab und wird durch das nächste ersetzt. Ebenso kann die Bildabfolge zeitlich gesteuert und ohne Eingriff des Benutzers ablaufen. Die dritte Möglichkeit ist die konventionelle Darstellung des Seiteninhalts, bei dem die Kindle-Version die Druckversion imitiert, doch aber immer noch Zoom erlaubt.

Mit immer leistungsfähigeren *smart devices* oder sogar *virtual reality systems* ist nicht abzusehen, ob zukünftige Versionen der Graphic Novel *Der nasse Fisch* auch Videosequenzen der Fernsehserienverfilmung enthalten werden. Ebenso denkbar ist eine Einbindung von Tonspuren oder autodynamischen Illustrationselementen, die den meisten BetrachterInnen durch *Gifs* und *Memes* bekannt sind. Hierzu warnt aber Wittstruck davor, dass multimodales Erleben eines Unterrichtstextes die Lernenden oftmals weggleitet vom originären Unterrichtsgegenstand: „Nicht zu verhindern ist, dass solche Bildangebote [Zeichnungen und Hintergrundfotos] eher von dem eigentlichen Unterrichtsgegenstand ablenken als zu ihm zu führen“ (Wittstruck 2018: 23). Doch ist es gerade das Zusammenspiel von schriftlichen Aussagen und der Bildlichkeit der Graphic Novel, die komplexe Aufgabenstellungen bezogen auf die Aussageabsicht und Adressatenorientierung bieten können. Ulrike Kaunzner räumt ein, dass die Gesamtheit der Zeichen und sinngebenden Elemente eines Lehrtextes durchaus als sprechmotivierende Katalysatoren in Betracht gezogen werden müsse (vgl. Kaunzner 2018: 84–85). Die Unterrichtsplanung der Graphic Novel hat sich damit an bekannten Fragen des bildgestützten Spracherwerbs auszurichten. Zu ihnen zählen: Was passiert mit Bildern, wenn sie für die Seh- und Erlebnisgewohnheiten der Lernenden ungewohnt erscheinen? Was geschieht mit Erwartungshaltungen von Lernenden, die es nicht gewohnt sind, dass visuelle Medien eine Vielzahl von Reaktionen, beabsichtigt oder auch unbeabsichtigt, auslösen? Darüber hinaus stellt die gesteigerte visuelle Rahmung der Graphic Novel und die oft non-lineare Bildabfolge eine weitere Frage für die didaktische Gestaltung auf: Wann nimmt der visuell-dynamische Teil der kunst kreativen Erlebnisstruktur überhand und vermindert somit die gleichwertige Nutzung der schriftlichen Textelemente?

Ein Beispiel soll deutlich machen, dass die Graphic Novel von Lehrenden ein besonders ausgeprägtes Didaktikverständnis für die Text-Bild-Symbiose¹ sowie die non-lineare Bildfolge abverlangt. Abbildung 1 auf der nachfolgenden Seite zeigt eine Schlüsselszene aus *Der nasse Fisch*.² In ihr wird deutlich, wie sehr die Bildlichkeit der Graphic Novel über verbalisierte Narrativelemente dominieren kann.

Den BetrachterInnen wird eine seitenumspannende Panoramavista des Berliner Spreeufers zur Nachtzeit gezeigt. Fast furchteinflößend erscheint durch die monochrome schwarz-weiß Darstellung der Graphik der Schattenumriss eines abgedunkelten Häuserblocks der Berliner Großstadt. Unterteilt wird dieser bedrohlich wirkende, schemenhafte Hintergrund durch eine Schienenhochbahn, deren Gleise den dunklen Überbau der mächtigen Metropole vom beleuchteten Uferbetonbecken trennen. Erst hier wird durch die Lenkung des Sichtverlaufs von Makroelementen zur Detailstruktur die eigentliche Aktion im Bild klar. In der unteren rechten Bildseite wird ein Automobil mit einem mechanischen Kran aus dem Wasser gefischt. Noch weiter unterhalb dieses Großbildes, doch eingebettet wie ein erklärender Untertitel im Film oder eine Untertitelung in Pressebildern, finden sich sechs kleinere Bilder. Als Schnappschüsse von Details der Panoramavista binden diese Kleinbilder in ungleichmäßig kleineren Panels unterschiedliche Charaktere in die übergeordnete, rahmenlose Szene ein: Polizisten untersuchen den Schauplatz, ein Fotograf trägt eine Kamera über der Schulter, ein Mann mittleren Alters steigt aus einem Automobil aus, zwei Frauenbeine stehen auf dem Trittbrett eines Automobils.

¹ Zum Begriff siehe Abraham/Sowa 2016: 30–33 oder den Aufsatz von Ulf Abraham (Fußnote 1) im vorliegenden Themenheft.

² Alle Abbildungen wurden entnommen aus: Arne Jysch (2017): *Der nasse Fisch*. Hamburg: Carlsen. Für Urheberrechtsvermerk siehe Aufsatzende.



Abb. 1: Panoramabild mit unterlaufender Querleiste: Bildabfolge und Storyboarding; Storyboarding (S. 20–21).

Es wird durch dieses Beispiel deutlich, dass die Graphic Novel durch ihre multimodale Erscheinungsform eine grundlegende Verstehenskompetenz basierend auf Bildern und Bildstrukturen einfordert. Im Vergleich zum geschriebenen Text im Comicstrip oder dem längeren Comicband wird in der Graphic Novel Einzelementen oftmals auch keine Textblase oder kein Schriftkommentar zugeordnet. Es sind allein kulturabhängige Induktionsstrategien, die die BetrachterInnen die Logik des Gezeigten erschließen lassen. Diese müssen selbst die Leerräume und Lücken zwischen den Panels, die Zeitsprünge, mithilfe ihres Vorwissens durch eigene Gedanken füllen. Dieser Umstand führt zu einer strukturellen Reduktion, weil nur ausgewählte Momente in Einzelbilder gesetzt und lediglich spezifische Details dargestellt werden. Die Genrehaftigkeit der *graphic narrative* von *Der nasse Fisch* als historisierter Kriminalroman spielt dadurch eine ebenso maßgebliche Rolle wie die kunst-kreative Visualität der Illustrationen. Im Bildaufbau der Gesamtseite hängen die kleineren Detailbilder direkt ab vom überdimensionierten Kontextbild: Abbildung 1 ist der imposante Schauplatz eines Verbrechens, möglicherweise Mord. Um diesen Schauplatz des Verbrechens herum finden standardisierte Handlungen statt: Es wird von Polizisten zum Tathergang ermittelt; Presse- oder Polizeifotografen dokumentieren das Geschehen für die Ermittler oder die LeserInnen; ein Kriminalbeamter kommt zum Schauplatz des Verbrechens und steigt aus dem Polizeifahrzeug aus; eine Frau ist ebenfalls in dem Fahrzeug des Ermittlers und scheint auch auszu-steigen. Der Lesevorgang wird dabei zum Betrachtungsvorgang. Dieser ist in hohem Maße subjektiv und vom Vorwissen der BetrachterInnen abhängig, weil der Aufbau der Seite durch mehrere Bilder eine Vielfalt, sowie mehrere Start- und Endpunkte bietet. Außerdem stellt die kunst-kreative Gestaltung der Tuschezeichnungen einen ästhetischen Rahmen auf, mit dem die Aktionen der Charaktere, die Schauplätze, die Sprache und ikonische Bildelemente von den Lernenden bewertet werden müssen. Zugleich sind also für die Arbeit mit *Der nasse Fisch* neben Textstrukturwissen auch Bildwissen sowie Wissen um die Konventionalität von populärkulturellen Textsorten nötig. Die multimodale Einfassung der Graphic Novel animiert dadurch zu einem lernenden Betrachtungsmodus, der als komplexe Fähigkeit verstanden werden kann. Im Fremdsprachenunterricht mag diese Fähigkeit bereits auf mittlerem Lernniveau in der Analyse von Schaubildern oder der Kompositionalität von Statistiken und Informationsgraphiken auftauchen. Doch gesellt die Graphic Novel diesem Vorgang noch einen weitaus komplexeren Umgang mit Gestaltungsmitteln hinzu. Dieser sollte gezielt für jeden Verstehenskontext der Lernenden (Erstsprache(n), Altersgruppe, kultureller Hintergrund, Lernstufe, bekannte Schriftsysteme, Vorwissen mit Graphic-Novel- und Comicband-Konventionen etc.) mitbedacht werden.

2.3 Storyboarding als Erlebnisstilistik

Im vorliegenden Fall der dynamischen Erlebnissteuerung bei *Der nasse Fisch* ist darüber hinaus das Konzept des aktionsfokussierten Storyboarding relevant. Abbildung 2 verweist auf die Bewegung der Figuren und der beweglichen Elemente, die in einem spannungsgeladenen Kriminalroman ausschlaggebend für die Lenkung des bedeutungsgebenden Verständnisduktus sind: Täter, Opfer, Showdown, geladene Waffe, Schuss und der rettende Eingriff durch die Polizei. Diese Elemente sind im traditionell gedruckten Comicpanel eigentlich unbewegt und werden Julia Abel und Christan Klein zufolge erst durch die medialisierte Vielbild-Bewegungsperspektive der Graphic Novel als „action-to-action-Übergang“ (Abel/Klein 2016: 87) klar erkennbar.³ Die Graphic Novel spart im Gegensatz zum traditionellen Comicstrip dynamisierte Bewegungsabläufe nicht aus. Vielmehr beherrschen Aktionen im raschen Perspektivenwechsel die illustrierten Zusammenhangsabläufe, und bilden als Gesamtgefüge die filmhafte Formensprache der Graphic Novel. In *Der nasse Fisch* ist diese „sequenzbezogene Bewegungsevokation“ (Abel/Klein 2016: 87) deckungsgleich mit der Intensitätssteigerung der dargestellten Handlung.

³ In der Filmpädagogik hat sich der englischstämmige Begriff ‚Animation‘ durchgesetzt.



Abb. 2: Bildpanels in der traditionellen Comicunterteilung, lineare Reihenfolge; Storyboarding (S. 42).

In Abbildung 2 baut sich die Spannung für die BetrachterInnen durch den statischen Showdown in der Totalperspektive am Anfang der Sequenz auf. Die zwei Hauptfiguren werden schemenhaft als unbewegliche Schatten vor die Hintergrundkulisse der Metropole gestellt. Die Starrheit der Gegenüberstellung ist das zentrale Ele-

ment. Dabei wird sie durch die Dimension des Panels unterstützt, welches die Gesamtbreite der Seite einnimmt. Vor diesem statischen Hintergrund erfolgt nun die zweite Aktion, in der der ermittelnde Polizeikommissar sich unbemerkt an den Täter heranschleicht.⁴ In einem einzigen Panel wird mit drei verschiedenen Einstellungsgrößen gleichzeitig gearbeitet (Großaufnahme, halbnaher und halbtotale Einstellung). Eine weitere Schuss-Gegenschuss-Montage in zwei aufeinanderfolgenden, unmittelbar aneinandergereihten Nahaufnahmen treibt die Spannung auf den Höhepunkt zu. Wie eine Filmkamera nähert sich die Bildfolge den Charakteren und dem Geschehen gleichermaßen an, um deren Verhältnis zueinander und zur Gesamtgeschichte des Thrillers darzustellen. Dieses Spannungsgefüge löst sich durch die Intervention des Polizeikommissars ebenso wie der Schuss der Pistole ins Leere und beendet die genrehaft typische Gesamtszene.

Die Beschreibung und Analyse allein dieser einen Seite und der Vorgänge zwischen Bildern und Aktionen macht deutlich, dass die Muster der dynamischen Sequenzorganisation nur mithilfe filmwissenschaftlichen Wissens und Vokabulars zu erfassen sind. Peter Beickens (vgl. Beicken 2004: 3–6) Überlegungen zu Text-Bild-Beziehungen in der Unterrichts-anwendung der Graphic Novel machen deutlich, dass sich die meisten Graphic Novels auf erlebbare Handlungs- und Aktionskontexte berufen. Statische Verweilungen wie im schriftbasierten Roman sind eher rar. Das filmische Storyboarding besitzt eine ganz grundsätzliche Relevanz als konstitutives Element, obgleich es auch als bestimmende Seitenarchitektur nicht weitergehend erforscht scheint. Im Hinblick auf die Verwendung der Textgattung für den Fremdsprachenunterricht muss damit nicht nur inhaltlich, sondern auch erlebnishaft und die sinnliche Wahrnehmung betreffend mit Bezug zur Filmmedialität didaktisiert werden. Und weiter: Die Erlebnishaftigkeit von *Der nasse Fisch* nähert die Erscheinungsform der illustrierten Graphic Novels der Serienverfilmung des Originalstoffes an. Die Stilistik der Graphic Novel bewegt sich damit von der schriftlichen Romanvorlage von Volker Kutscher weg. Diese Tatsache kommt insbesondere Lernenden mit modernen, durch das Internet geprägten Seh- und Lesegewohnheiten entgegen, und öffnet damit der Graphic Novel eine digitale, universalisierte Erlebnisrezeption. Deren Diskussion in forschungstheoretischen Ansätzen würde jedoch den Rahmen der vorliegenden Thematik bei Weitem sprengen.

2.4 Authentisierungsstrategien und Bildsprache

Die Graphic Novel *Der nasse Fisch* kann, wie bereits erwähnt, im Hinblick auf das Subgenre als historischer Comic klassifiziert werden, der seine Wurzeln im Kriminalroman hat. Historische Comics gelten als „visuelle Geschichtserzählung“

⁴ Die halbtotale Einstellung wird hier angewendet, um die ganzkörperliche Bewegung des Polizeikommissars im Hintergrund zu betonen.

(Mounajed 2008: 203), die zwar Geschichte durch historische Sachverhalte illustrieren, jedoch keine mimetische Abbildung von Geschichte darstellen, sondern vielmehr den Geschichts-Imaginationen und Vorstellungen ihrer KünstlerInnen entsprechen. Dieser Konstruktcharakter, die Einbringung der subjektiven Sicht der BildkünstlerInnen sowie die Wirkung der Bilder auf die Interpretation der BetrachterInnen, muss den Lernenden im Unterricht bewusst gemacht werden.

Allen Geschichtserzählungen der *graphic narrative* ist gemein, dass sie sich nicht nur primär visueller Mittel bedienen, sondern auch einen gewissen Anspruch an Authentizität einlösen wollen. So ist auch *Der nasse Fisch* durch hohe Realismusbestrebungen charakterisiert; dies lässt sich anhand diverser Authentisierungsstrategien ablesen, die in die Graphic Novel eingebettet wurden. Unter Authentisierungsstrategien verstehen wir im Weiteren mit Bezug auf Anne Hillenbach (2013: 132):

[S]olche Verfahren [...], die auf den referenziellen Wirklichkeitsbezug eines Werkes auf bildlicher, textueller, kontextueller oder paratextueller Ebene verweisen. Authentizität wird [...] nicht als eine absolute Größe verstanden, sondern als das Ereignis von Verfahren, die einen Text, ein Bild oder einen Comic realistisch und wirklichkeitsnah erscheinen lassen.

Im Folgenden sollen einige in der Graphic Novel enthaltene ‚reale Elemente‘ exemplarisch besprochen werden, die alle einen Authentizitätsanspruch einlösen und gebündelt zu einem äußerst hohen Authentizitätsgrad führen.

Gleich zu Handlungsbeginn erfahren die LeserInnen, dass Kriminalkommissar Gereon Rath zwar die „Dämonen [seiner] Kölner Vergangenheit“ hinter sich ließ, das traumatische Erlebnis ihn jedoch weiterhin in Albträumen verfolgt (S. 7-9). Die unverkennbare Stadtsilhouette von Köln mit den charakteristischen Kirchengiebeln bildet in Abbildung 3 auf der nachfolgenden Seite eine vertikal gezeichnete Hintergrundstruktur für die mit Spannung beladenen ‚Duel-Panels‘, die zwecks situativer Bedrohlichkeitssteigerung in einer Schuss-Gegenschuss-Montage präsentiert werden.



Abb. 3: Bild dramaturgie und Darstellungsauthentizität; Storyboarding (S. 8–9).

Während im Film die Kamera sich in der Regel beim *Shot-Reverse-Shot* nur auf einer Seite der Dialogachse bewegt, kommen bei den vorliegenden, am Storyboard angelehnten Einzelbildern gezielt differente Perspektiven und Einstellungsgrößen zum Einsatz, deren Wechsel eine große Wirkungskraft und Ästhetik entfalten (S. 8-9). Das Gewehr und die Pistole der Kontrahenten, die aufeinander gerichtet sind, bilden gemeinsam mit dem Dach des Kirchenschiffes des Kölner Doms eine horizontale Linie. Die letzten drei (textfrei) aneinandergereihten und immer schmäler werdenden Panels (S. 9) bilden eine kohärente Bildabfolge, in denen zuerst der Gewehrschütze in Naheinstellung, dann der Zeigefinger am Abzug und schließlich im kleinsten Panel die Schussauslösung gezeigt wird. Die aus dem Film entnommene Technik des Zooms wird für die graphische Erzählung fruchtbar gemacht, um einerseits absichtlich die Spannung zu steigern; andererseits löst sie dadurch auch eine gewisse Darstellungsauthentizität ein, „denn Authentizität bezieht sich nicht nur auf Fakten- oder Erlebnistreue, sondern kommt auch durch die Darstellung zum Ausdruck“ (Cerri 2014: 123).

Während in der obigen Szene lediglich die Silhouette Kölns erkennbar ist, lassen sich in Bezug auf historische Authentizität in der Architektur für die Hauptstadt Berlin zahlreiche Beispiele für existierende Örtlichkeiten der ‚Goldenen Zwanziger‘ nachweisen:⁵ Auf dem Buchdeckel (sowie auf den Seiten 48, 49, 118, 147) der deutschen Ausgabe⁶ ist der imposante rote Backsteinbau des Polizeipräsidiums (die mythische ‚Rote Burg‘) am Alexanderplatz in Berlin-Mitte abgebildet, der im Zweiten Weltkrieg partiell zerstört und schließlich 1960 abgerissen wurde.

⁵ Visuelle Schriftzüge mit Hinweisen zur Hauptstadt als Handlungsort werden in der Graphic Novel indes spärlich eingesetzt. Gelegentlich erfahren die LeserInnen dies durch eine Baustellenbeschilderung (S. 39) oder anhand des Titels der mehrmals abgebildeten Stadtkarte (S. 83), die sicherlich auch dem Authentizitätscharakteristikum geschuldet sind.

⁶ Auf dem Buchdeckel der englischsprachigen Ausgabe ist hingegen der Landwehrkanal abgebildet: <https://titan-comics.com/c/1352-babylon-berlin/> (22.02.2019). Als Paratext wurde das Frontcover für ein englischsprachiges Publikum anders gestaltet (Buchtitel, Schriftart- und -größe, Hinweisinformation auf TV-Serie etc.). Zur Arbeit mit Paraprodukten aus unterschiedlichen Distributionsgebieten vgl. auch die Überlegungen von Camilla Badstübner-Kizik (2018: 23–26), die sich auf Filmplakate beziehen.



Abb. 4: Frontdeckel; deutsche Ausgabe.

Der Alexanderplatz wird erneut auf S. 47 präsentiert, jedoch aus einer anderen Perspektive (mit dem ehemaligen Kaufhaus Wertheim). Weniger berühmte Orte, die aber ebenfalls wirksam Authentizität suggerieren sollen, sind folgende: Die charakteristischen Bürgerhäuser mit ihren repräsentativen Fassaden (S. 28), ‚Das Ballhaus Berlin‘ (*Femina*, S. 70), die Volksbühne Berlin (S. 111), der Anhalter Bahnhof (Innenansicht, S. 136), das Romanische Café (S. 133) oder das Karstadt-Haus am Hermannplatz (S. 211).

In der bereits diskutierten Eröffnungsszene des ersten Teils der Graphic Novel (Abbildung 1, unter dem Aspekt Text-Bild-Symbiose) wird der Ort des Geschehens in einer Totalen gezeigt. Die LeserInnen werden in den dominierenden Schauplatz eingeführt, wobei die Vorstellung und Etablierung des Tatorts als rahmenloses Bild auf einer Doppelseite (S. 20/21) angelegt ist und nahezu zwei Drittel des Bildraumes einnimmt. Die historisch treue Ortsdarstellung fällt auf, wenn man das Panel mit einem historischen Foto aus den 1930er Jahren vergleicht. Dieses großflächige Panel verfügt jedoch über zusätzliche graphische Modifikationen: So steht das

mittig gelegene Gebäude im Hintergrund im kräftigen hell-dunkel Kontrast zu den anderen abgebildeten Bauten (Low-Key Beleuchtung).

Während der Kölner Dom in landeskundlicher Hinsicht einen hohen Bekanntheitsgrad unter DaF-Lernenden genießt, dürfte der Landwehrkanal in Kreuzberg (hier gezeichnet aus der Perspektive der Überführung der Hochbahn über den Landwehrkanal und des Anhalter Bahnhofs) zu den weniger bekannten urbanen Schauplätzen der Hauptstadt zählen. Berliner Wahrzeichen, wie z.B. das Brandenburger Tor oder das Reichstagsgebäude, die in der Regel bei Eröffnungssequenzen gezeigt werden, tauchen in der Graphic Novel nicht auf. Die initiierende Eigenschaft der Eröffnungsszene ohne Umrandung (Habitus) steht in einem starken Kontrast zu den sechs symmetrisch aufeinanderfolgenden, im weitaus enger wirkenden Hochformat angelegten Panels unterhalb des *Establishing Shots*, in denen die weiteren Hauptfiguren Ernst Gennat und Charlotte Ritter ausschließlich visuell eingeführt werden.

Das authentisch wirkende graphische Universum Jyschs lässt sich auf intensive und akribische Rechercharbeit zurückführen. Arne Jysch stellt den LeserInnen im Anhang eine fragmentarische Liste der Bücher zur Verfügung, die ihm ermöglicht haben, in die Zwanzigerjahre einzutauchen. Neben den aufgeführten Bildbänden zur Metropole Berlin werden kategorisch separat benannt: ‚Polizei‘, ‚Mode‘, ‚Tanz und Etablissements‘, ‚Grafik und Werbung‘ sowie ‚Politik‘. In einer Reflexion über den visuellen Rechercheprozess äußert sich Jysch folgendermaßen:

Bei der Vorbereitung für einen Comic wird meistens die visuelle Recherche unterschätzt. Fahrzeuge, Inneneinrichtungen, Frisuren, Hüte, Alltagskleidung, polizeiliche Dokumente usw. Das muss ich ja alles aus vielen verschieden[en] [sic!] Winkeln zeichnen. Das erfordert eine Unmenge an Bildmaterial, das gefunden und organisiert werden will. Ich muss eine komplette Welt aus vielen kleinen Puzzleteilen neu erschaffen. Jede Figur musste ich typgerecht entwickeln, einkleiden, frisieren. Dabei wollte ich unbedingt vermeiden, dass sie wie kostümierte Leute von heute aussehen und habe mich ausschließlich an zeitgenössischen Abbildungen orientiert. Nicht nur für die Kleidung, sondern auch um die Attitüden und den Ausdruck der Menschen von damals zu treffen. Bücher wie „Antlitz der Zeit“ von August Sander und Filme wie „Menschen am Sonntag“ waren dafür eine wertvolle Quelle.⁷

Der mannigfaltige und mehrdimensionale referenzielle Wirklichkeitsbezug evoziert im hohen Maße ‚real‘ wirkende monochrome Bilder der ausgehenden Weimarer Republik, die durch das fruchtbare Wechselspiel der bildlichen und textuellen

⁷ Quelle: <https://novum.graphics/en/news/illustration/detail/translate-to-english-der-nasse-fisch/> (22.02.2019).

Ebene zur stimmungsvollen und unverkennbaren Atmosphäre von ‚Weimar Noir‘ beitragen. Liebe zum graphischen Detail ist an vielen Stellen auszumachen.



Abb. 5: Fernsprecher mit Emailleschild als Beispiel für Authentisierungsstrategie; Storyboarding (S. 182).

So ist z.B. auf S. 182 über dem öffentlichen Fernsprecher (ein weiterer Fernsprecher mit Wählscheibe in Naheinstellung findet sich auf S. 134) unübersehbar ein Emailleschild mit der Aufschrift *Nimm Rücksicht auf Wartende. Fasse dich kurz!*⁸ platziert, das in der in den 1930er Jahren im öffentlichen Raum und im Buchdruck noch weitgehend üblichen Frakturschrift gestaltet ist. Die Gestaltung des Letterings sowie authentische Handschriften (Unterschriften, Notizbuch- und Akteneinträge) gehen an diversen Stellen eine Symbiose mit dem Bild ein, um den „fiktionalen Charakter durch Authentizitätsstrategien zu kaschieren“ (Rinnerthaler 2017: 115–116).

Auf der ersten Seite der Graphic Novel erfahren die LeserInnen in einem auf einer Schreibmaschine⁹ getippten Brief (S. 5) von dem Wechsel der Dienststelle Raths.

⁸ Dieser Hinweis war erforderlich, da damals noch kein Zeittakt für Ortsgespräche existierte.

⁹ An dieser Stelle sollte darauf hingewiesen werden, dass die gefertigte Schreibmaschinenfassung des Briefes eher einer elektronischen gleicht. Die erste vollelektrische Schreibmaschine wurde jedoch erst sehr viel später der deutschen Öffentlichkeit, nämlich 1957, vorgestellt (Matura Electric). Für diesen Hinweis und weitere Anregungen, die zur Optimierung des vorliegenden Aufsatzes beigetragen haben, möchten wir uns bei Camilla Badstübner-Kizik bedanken.

Kriminaldirektor Engelbert Rath
Polizeipräsidium Köln a. Rhein, den 24. Januar 1929
Krebsgasse 1-3

An den Polizeipräsidenten
Karl Zörgiebel
Polizeipräsidium Berlin
Alexanderstraße 2
Berlin C25

Sehr geehrter Polizeipräsident, mein lieber Karl,

wenige Tage noch und Gereon wird seinen Dienst am Alexanderplatz antreten. Ich kann Dir gar nicht genug dafür danken, dass Du es meinem Sohn ermöglicht hast, bei Euch im Berliner Polizeipräsidium unterzukommen.

Die schmutzige Wäsche, die hier in Köln nach jenem unglücklichen Vorfall gewaschen wurde, hätte eine ungestörte Fortführung seines Dienstes unmöglich gemacht. Du kennst die Kölner Presse, ich brauche also nicht zu betonen, wie falsch die Vorwürfe sind, die die Zeitungen immer noch gegen meinen Sohn erheben, obwohl seine Unschuld vom Gericht ohne jeden Zweifel bestätigt wurde. Die Presse-attacken haben einzig und allein das Ziel, meinen Sohn persönlich anzugreifen, um von dem wahren Schuldigen abzulenken.

Gereon hat das Richtige getan. Wir können nicht zulassen, dass seine Karriere im Polizeidienst von der Kölner Presse zerstört wird.

Ich weiß, dass Du ihn in der Eile, die geboten war, nur bei der Sittenpolizei unterbringen konntest, auch wenn ich befürchte, dass mein Sohn dort auf lange Sicht unterfordert sein wird.

Lieber Karl, Du kennst Gereon ja noch aus Deiner Kölner Zeit, und ich bin mir sicher, er wird Dich mit seinen Leistungen nicht enttäuschen und sich schon bald für höhere Aufgaben empfehlen.

Bei meinem nächsten Besuch in Berlin wäre mir sehr daran gelegen, weitere mögliche Schritte bei einem Pfälzer Wein persönlich mit Dir zu erörtern.

Hochachtungsvoll mit freundschaftlichem Gruß




Abb. 6: Brief als Beispiel für Authentisierungsstrategie; Storyboarding (S. 5).

Es wird deutlich, dass (Pseudo-)Authentizität durch die Textsorte Brief nicht ausschließlich durch die visuelle Präsentation (der Brief weist neben der Schreibmaschinenschrift und Unterschrift zusätzlich bewusst eingearbeitete Faltpuren auf), sondern auch durch Introspektion angestrebt wird, um subjektive Erfahrungen mit den LeserInnen zu teilen. Man gewinnt so Einblicke in familiäre Konstellationen

und erfährt von Plänen, Überlegungen und Gedanken. Auf Betreiben des einflussreichen Vaters bekommt Gereon Rath eine zweite Chance und wird in die Reichshauptstadt strafversetzt.

Aber auch historische Hinweisschilder (S. 6, 39), Zeitungen (*Die Rote Fahne* auf S. 51 oder *Berliner Tageblatt* S. 209) und Broschüren (S. 29), Ladenschilder (S. 30, 45, 53, 62, 68, 111, 153, 154, 160, 189) und Werbeaufschriften (*Persil* Buchdeckel, *Schultheiss* S. 106, *Chlorodont* S. 46, *Dunlop* S. 133), eine Litfaßsäule (mit Fahndungsplakat) (S. 61), Ermittlungsakten mit Fingerabdrücken, Fahndungsfotos, Röntgenbilder und Siegel (S. 50, 99, 148), Notizbucheinträge (S. 133, 135), Notizzettel (S. 143) und Unterschriften (S. 5, 149) werden mit dem Ziel eingesetzt, zur Vermittlung von ‚Realität‘ beizutragen.

Die Bestrebung ‚Authentizität‘, ‚Realität‘, ‚Wirklichkeit‘ abzubilden, wird auch mit der Einbindung real historischer Ereignisse (Blutmai) und Personen in die Fiktion verfolgt. Inszenierte und dokumentarische Elemente werden miteinander verbunden und vermischt, sodass eine eindeutige Zuordnung von Fiktionalität bzw. Faktualität nur schwer auszumachen ist. Auch die vorliegende Graphic Novel bedient sich hinsichtlich der Personenkonstellation des fiktionalisierten Realen: Während der eigenwillige, aber charmante Held Gereon Rath einen fiktiven Charakter darstellt (jedoch der Typenauthentizität des Genres *Film noir* gerecht wird), kann ein direkter Realitätsbezug im Hinblick auf die Person von Ernst (August Ferdinand) Gennat (1880-1939) konstatiert werden, was der Graphic Novel eine faktenauthentische Tiefe verleiht.¹⁰ Als einer der begabtesten und erfolgreichsten Kriminalisten Deutschlands stand dieser schon Pate für den Filmkommissar Karl Lohmann in Fritz Langs Filmklassiker *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (D, 1931). Der legendäre und passionierte Berliner Kriminalist gründete die weltweit erste ständige Zentrale Mordkommission (Faktenauthentizität: S. 95, Kapitelüberschrift: „Inspektion A“) und revolutionierte die polizeiliche Ermittlungsarbeit. So ist beispielsweise die ‚Todesermittlungskartei‘, der Vorläufer einer polizeilichen Datenbank, auf seine Initiative zurückzuführen. „Dank solcher Neuerungen konnte die Mordinspektion 1931 von 114 Tötungsdelikten 108 aufklären, wurde Vorbild für die Kripo im In- und Ausland.“¹¹ Zu den Verdiensten Arne Jyschs gehört es, dem „vollen Ernst“ (neben „Buddha“ einer der weiteren Spitznamen aufgrund seiner Leibesfülle), in der Graphic Novel sowohl durch die Tuschezeichnungen als auch

¹⁰ Auch beim Berliner Polizeipräsidenten und Freund von Gereon Rath's Vater, Karl Friedrich Zörgiebel (1878-1961), handelt es sich um eine historische Figur.

¹¹ Quelle: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/kommissar-ernst-gennat-der-buddha-vom-alexanderplatz/4005484.html> (22.02.2019).

durch die Dialoge ein überzeugendes und authentisches Profil zu verleihen. Psychologisches Einfühlvermögen, Hartnäckigkeit, Ausdauer und „Kuchensucht“ werden auf visuell-textlicher Ebene evident transportiert.

Einen Anspruch auf Authentizität erheben auf Sprachebene das stark vulgärsprachliche geprägte Register des russischen Mat (S. 12, 170) oder der zum Einsatz kommende typische Berliner Dialekt (siehe Abb. 7 (S. 30) oder S. 67, 194, 197). Berlin als Setting wird nicht ausschließlich mit der Umgebung gekennzeichnet. Die Stadt erhält in immer mehr Graphic Novels (insbesondere zur Wende 1989/90) ihre eigene Stimme. Der Gebrauch von Berlinerisch dringt in viele Gesellschaftsschichten und verleiht den Graphic Novels eine besondere Note. Dialoge sollen durch das Changieren zwischen Hochsprache und Mundart authentischer wirken. Die situative Einbettung eines Dialekts (und umgangssprachlicher Redemittel) geht nicht nur mit einem höheren Wahrheitsgehalt, sondern auch einem höheren sprachlichen Anspruch seitens der Lernenden einher und lädt darüber hinaus zur Identifikation über Sprachsozialisation ein. Es soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass der Dialektgebrauch in deutschsprachigen Graphic Novels streng genommen selektiv erfolgt (auch in der hier diskutierten Graphic Novel). Eine angemessene schriftliche Wiedergabe des gesprochenen Dialekts muss stets die überregionale Verständlichkeit gewährleisten.



Abb. 7: Selektiver Dialektgebrauch als Beispiel für Authentisierungsstrategie; Storyboarding (S. 30).

Aus unseren Überlegungen wird deutlich, dass zusätzlich zu Bildabfolgewisein ebenso eine ‚bildtextliche Lese- und Betrachtungsfähigkeit‘ auf Seiten der Lernenden zwingend einer gezielten Schulung bedarf, damit Graphic Novels als multimodale Hybridtexte auch erfolgreich gelesen, dechiffriert und verstanden werden. Dies

hat fremdsprachendidaktische Implikationen: So muss der medienreflexive Fremdsprachenunterricht einen adäquaten Raum bieten, um Aufgaben zu den Spezifika, d.h. zur Narration und Gestaltung der Graphic Novel in den Mittelpunkt zu rücken. Setzt man sich als Ziel, die *Visual Literacy* der Lernenden in einer bilddominierten Gesellschaft zu fördern, stünden insbesondere *Narrative-Discourse-Aufgaben* (vgl. Hallet 2012) im Vordergrund, deren Bearbeitung zu einem konkreten und tiefergründigen Verstehen der *graphic narrative* führen. Die Analyse der gestalterischen Besonderheiten einzelner Szenen, die Diskussion über Bildstruktur, Bilddramaturgie, medienübergreifende Elemente sowie Erzähl- und Darstellungsmodi, die Perzeption der Graphic Novel als literarisches und (kinemato-)graphisches Erzählen im Text-Bild-Verbund, der Vergleich gezeichneter Illustrationen mit historischen Fotos oder auch das Reflektieren über die Wirkung der Einbettung von Authentisierungsstrategien – nur um einige potentielle Aufgaben zu nennen – trägt das Potential, die Medienreflexion im Allgemeinen sowie die Wahrnehmung für ein stetig relevanter werdendes und bereits die Lebenswelt unserer Lernenden betreffendes Medium im Besonderen zu schulen:

Insbesondere jüngere Lernende greifen beim Fremdsprachenlernen immer häufiger auf ihre medialen Erfahrungen zurück [...]. Lehrende müssen sich also stets vor Augen führen, dass bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen durch Umwelteinflüsse und Massenkommunikationsmittel die Erfahrung der fernen und nahen Welt über visuelle Medien ein alltäglicher Prozess ist und bei ihnen zu einem bestimmten hohen Erwartungswert führt. Jungen Menschen ist dabei nicht immer bewusst, welche große Bedeutung und welchen immensen Einfluss die Bilderflut und die bildlichen Texte auf ihr Denken und ihre Sicht der Welt haben: Bilder zeigen nicht nur die Welt, sondern sie bestimmen auch in hohem Maße, wie Welt und Welten subjektiv wahrgenommen und erschlossen werden. (Lay/Koreik/Welke 2017: 661)

Die Machart und Inszenierung symbiotischer Texte zu entdecken, führt nicht nur zur Förderung der Medienkritikfähigkeit und zu einem tieferen Verständnis der Wirkmächtigkeit der Bilder selbst, sondern wirkt sich ebenfalls im hohen Maße motivierend auf die Arbeit im fremdsprachlichen Unterricht aus.

3 Resümee

Die in diesem Beitrag untersuchte Graphic Novel *Der nasse Fisch* wirkt aufgrund der erfolgreichen Verschränkung textueller und piktorialer Elemente stimulierend und überzeugend. Das Gros der Bilder in dieser *hard-boiled* Detektivgeschichte besitzt eine dienende Funktion und versteht sich dementsprechend nicht als fakultatives Beiwerk. Textliche und bildliche Informationen setzen individuelle Akzente

und bilden so im Sinne der hier besprochenen Text-Bild-Symbiose eine synthetische Entität: Die Bilder verstehen sich als integrierter Bestandteil der Erzählung und dienen den BetrachterInnen als motivierende, illustrierende, konkretisierende und erweiternde Mittel zu den vorgefundenen Textinformationen. Sie bereichern das Informations- und Interpretationsangebot für die LeserInnen und ohne sie würde indes das Verständnis der Erzählung partiell erschwert oder bliebe der Zugang gar versperrt.

Der nasse Fisch nutzt im Hinblick auf Multimodalität und Intermedialität vorhandene Synergiepotentiale: Die systematische Anwendung von Storyboarding und die Übernahme von Filmtechniken trägt nicht nur zur Vielfalt der gezeichneten Repräsentationen bei, sondern spiegelt sich auch in der Konzeption der Narrationselemente wider. Um den Handlungssträngen der Graphic Novel adäquat folgen zu können, müssen Lernende in der Lage sein, das Zusammenspiel von Text, Bild und Bildabfolge zu erkennen, Kombinationen vorzunehmen und in einem für sie sinnvollen Zusammenhang zu bringen. Hinzu kommen inhaltliche Leerstellen sowie gestalterische Lücken, die eine tiefere Auseinandersetzung im Lernprozess bewirken. So sind die LeserInnen aktiv an den beschriebenen und gezeichneten Geschehnissen beteiligt. Sie müssen, nachdem diverse Perspektiven berücksichtigt wurden, die Handlung konstruktiv weiterspinnen, also Hypothesen bilden, ergänzen bzw. vervollständigen.

Ein weiteres Spezifikum der hier untersuchten Graphic Novel sind die hohen Realismusbestrebungen, die durch ein breites Repertoire an Authentisierungsstrategien geprägt sind. Diese greifen auf historisch-dokumentarische Mittel zurück, um die Repräsentation von ‚Wirklichkeit‘ zu konstruieren. Auch die Implementierung filmischer Elemente ist der Darstellungsauthentizität geschuldet. Ein filmnahes Texterleben wird insbesondere dann deutlich, wenn die BetrachterInnen sich des *scroll-push-Modus* der digitalen Kindle-Version bedienen. Es finden sich viele (textlose) Sequenzen, die durch den filmischen Einfluss eine Eigendynamik entwickeln und sich einer expressiven Bildsprache bedienen.

Das graphitextliche Universum von *Der nasse Fisch* richtet sich an Erwachsene und ist der anspruchsvollen graphischen Erzählkunst verpflichtet. Als Hybridtext der Gegenwart bietet diese Graphic Novel neue Methoden der Erzählweise und überschreitet damit die alten Grenzen des Comics. Reflektionen, Analysen und Diskussionen zum Wechselspiel von Narrativität, Visualität und Verbalität im Fremdsprachenunterricht tragen zur Förderung von Visual Literacy und zur Bewusstmachung der Multimodalität auf Seiten der Lernenden bei. Als Medium zur Behandlung von landeskundlichen, zeitgeschichtlichen, literarischen, filmischen oder künstlerischen Themen lädt die Graphic Novel *Der nasse Fisch* in einer globalisierten und digita-

len Gesellschaft zum immer relevanter werdenden medien-spezifischen und fächer-
verbindenden Lernen ein. Die vorgefundenen stimmungsvollen Bilder der ausgehen-
den Weimarer Republik werden einem hohen ästhetischen Anspruch gerecht und
können ferner zur angeleiteten Recherche historischer, gesellschaftlicher und
künstlerischer Hintergründe anregen.

Literatur

- Abel, Julia & Klein, Christian (2016): Leitfaden zur Comicanalyse. In: Abel, Julia & Klein, Christian (Hrsg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 77–106.
- Abraham, Ulf & Sowa, Hubert (2016): *Texte und Bilder im Unterricht*. Seelze: Klett/Kallmeyer.
- Bachmann, Christian (2016): *Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch*. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag.
- Badstübner-Kizik, Camilla (2018): Zwischen Bild, Schrift und Film. Filmische Paraproducte und ihr fremdsprachendidaktisches Potential. *Info DaF* 45 (1), 7–36.
- Badstübner-Kizik, Camilla (2019): Fremdsprachen und Medien. Ein Versuch. In: Welke, Tina & Faistauer, Renate (Hrsg.): *Eintauchen in andere Welten. Vielfalt ästhetischer Texte im Kontext Deutsch als Fremdsprache und Deutsch als Zweitsprache*. Wien: Praesens, 17–36.
- Becker, Thomas (2011): Einführung. Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers. In: Becker, Thomas (Hrsg.): *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen: Bachmann Verlag, 7–20.
- Beicken, Peter (2004): *Wie interpretiert man einen Film?* Stuttgart: Phillip Reclam Verlag.
- Benjamin, Walter (1977): Kleine Geschichte der Photographie. In: Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 10. Aufl. Frankfurt: Suhrkamp.
- Cerri, Chiara (2014): Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen DaF-Unterricht. In: Hieronimus, Marc (Hrsg.): *Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. Göttingen: Universitätsverlag Göttingen, 119–151.
- Conrad, Andreas (2011): Der Buddha vom Alexanderplatz. *Der Tagesspiegel*. <https://www.tagesspiegel.de/berlin/kommissar-ernst-gennat-der-buddha-vom-alexanderplatz/4005484.html> (22.02.2019).

- Crary, Jonathan (1996): *Techniken des Betrachters: Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Duncan, Randy & Smith, Matthew J. (2017): How the Graphic Novel Works. In: Tabachnick, Stephen E. (Hrsg.): *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. London: Cambridge University Press, 8–25.
- Grünewald, Dietrich (2014): Zur Comicrezeption in Deutschland. In: Bundeszentrale für politische Bildung. <http://www.bpb.de/apuz/189536/zur-comicrezeption-in-deutschland?p=all> (22.02.2019).
- Hallet, Wolfgang (2012): Graphic Novels: Literarisches und multiliterarisches Lernen mit Comic-Romanen. *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 46, 2–8.
- Hillenbach, Anne (2013): Authentisierungsstrategien in historischen Comics. In: Hangartner, Urs; Keller, Felix & Oechslin, Dorothea (Hrsg.): *Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information*. Bielefeld: Transcript, 131–147.
- Hochreiter, Susanne & Klingeböck, Ursula (2014): Vorwort. In: *Bild Ist Text Ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: Transcript, 7–14.
- Jysch, Arne (2017): *Der nasse Fisch*. Hamburg: Carlsen.
- Kukkonen, Karin (2013): *Studying Comics and Graphic Novels*. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons.
- Kaunzner, Ulrike A. (2018): Comics im Sprachunterricht – ein Weg zum adäquaten Sprechausdruck. In: Kaunzner, Ulrike A. (Hrsg.): *Interkulturelle Perspektiven in der Sprachwissenschaft und ihrer Didaktik* 6, 77–94.
- Lay, Tristan; Koreik, Uwe & Welke, Tina (2017): Bilder im DaF-/DaZ-Unterricht: Einführung in den Themenschwerpunkt. *Info DaF* 44 (6), 661–665.
- Mounajed, René (2008): „Geht doch rüber“ – Zeithistorisches Lernen mit Geschichtscomics. Erste Befunde einer empirischen Studie. In: Barricelli, Michele & Hornig, Julia (Hrsg.): *Aufklärung, Bildung, „Histotainment“? Zeitgeschichte im Unterricht und Gesellschaft heute*. Frankfurt a.M.: Lang, 201–222.
- Press, Alexander (2018): *Die Bilder des Comics: Funktionsweisen aus kunst- und bildwissenschaftlicher Perspektive*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Rinnerthaler, Peter (2017): Die Ästhetik der Vermittlung. Die Themen Flucht und Migration in Comics/Graphic Novels. *Jahrbuch der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung*, 114–129.
- Schüwer, Martin (2008): Erzählen in Comics: Bausteine einer plurimedialen Erzähltheorie. In: Nünning, Vera & Nünning, Ansgar (Hrsg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 185–216.

Stein, Daniel & Thon, Jan-Noël (2013): Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels. In: Stein, Daniel & Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Boston: De Gruyter, 1–26.

Wittstruck, Wilfried (2018): Sprache-Bild-Kombinationen – Lehren und Lernen multimodal: ein Überblick mit Beispielen für die Arbeit im Unterricht DaF. In: Kaunzner, Ulrike A. (Hrsg.): *Interkulturelle Perspektiven in der Sprachwissenschaft und ihrer Didaktik* 6, 11–40.

Wrobel, Dieter (2015): Graphic Novels. *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht*. 252, 4–14.

Urheberrechtsvermerk: Volker Kutscher/Arne Jysch, *Der nasse Fisch* © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2017. Die Verwendung der Abbildungen erfolgt mit freundlicher Genehmigung vom Carlsen Verlag und Kiepenheuer & Witsch. Frau Sarah Müller danken wir für die Bereitstellung der Bilddaten.

Kurzbio:

Dr. Tristan Lay lehrt als Lecturer Deutsch als Fremdsprache und Applied Linguistics im Department of Germanic Studies der University of Sydney. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte umfassen Bilder und Filme im Fremdsprachenunterricht sowie Forschungen im Bereich des multiplen Sprachenlernens.

Dr. Benjamin Nickl lehrt als Lecturer Vergleichende Kultur- und Literaturwissenschaft und transnationale Medienkulturen im Department of Intercultural Comparative Literature and Translation Studies an der University of Sydney. Gegenwärtige Forschungsgebiete sind visuelle Populärmedien in internationaler Zirkulation und transkulturelle Übersetzbarkeit.

Anschrift: Tristan Lay

Department of Germanic Studies
School of Languages and Cultures
Brennan MacCallum Building, A18
The University of Sydney
NSW 2006, Australia
E-Mail: tristan.lay@sydney.edu.au

Benjamin Nickl

International and Comparative Literature and Translation Studies
School of Languages and Cultures
Brennan MacCallum Building, A18
The University of Sydney
NSW 2006, Australia
E-Mail: benjamin.nickl@sydney.edu.au