

Kurzprotokoll des literarischen Gesprächs zu

Boulet / Penelope Bagieu: Wie ein leeres Blatt. Carlsen 2013

vom 5.6.18

Die Graphic Novel lebt aus den Zeichnungen; deshalb nennen wir für die Vorleserunde die Seitenzahl, auf der gelesen wird. Im „Blitzlicht“ zeigt sich, dass alle das Buch gerne durchgeschaut und gelesen haben. Die Bilder werden einhellig gelobt: ihre Perspektivität, ihre oft originelle Anordnung, die zielsicheren Skizzen von Typischem. Die Lektüre wurde erfrischend, schnell und kurzweilig genannt. Bei den einzelnen Paneels nehmen wir viel Atmosphärisches wahr, die jeweilige Befindlichkeiten drücken sich in der klaren und kontrastreichen Farbgebung und in dem kunstvollen Arrangement mancher Bildgruppen aus. Auch die erzählte Story hat den meisten gut gefallen. Andere fanden das Ende enttäuschen, „dass da nichts mehr kommt“, auch, dass die Protagonistin „ihre alten Freunde“ einfach stehen lasse. Es gab Widerspruch: Viele fanden den Ausgang der Geschichte stimmig. Die Bilder wurden klischeekritisch genannt, andere Stimmen sahen das anders: Im Gegenteil, sie transportierten Klischees. – Die meisten Teilnehmerinnen haben wenig oder keine Erfahrungen mit Graphic Novels und sind auch keine Comic-Leserinnen.

Dargestellt wird eine junge Frau, deren Erinnerung an die eigene Biografie völlig ausgelöscht ist, als sie auf einer Pariser Parkbank zu sich kommt. Mühsam erschließt Eloise sich den eigenen Namen, wo sie wohnt, arbeitet, mit wem sie Umgang hatte. Die Bilder setzen auch Phantasien der Protagonistin und ihre Versuche, ihren Gedächtnisverlust zu erklären, grafisch um: War sie als Agentin Opfer eines chemischen Anschlags? Oder gab es eine tragische, hochdramatische und in der Folge traumatisierende Liebesgeschichte? Was erwartet sie wohl hinter ihrer Wohnungstür, die sie das erste Mal öffnen wird? Die mediale Formatierung solcher Phantasien mit Motiven aus Krimis, Thrillern oder Liebesfilmen bietet den notwendigen Hinweis auf ihren Status als Imagination der Heldin, die leserseitig erkannt werden; das amüsiert uns.

Eloise zieht Sonja, eine Kollegin und bald Freundin, ins Vertrauen, die ihr früheres Ich aber kaum kannte. Mit Scharfsinn und Witz verfolgt Eloise jede Spur: Sie untersucht all die vielen Dinge in der Wohnung, den PC, sie fährt zum Ort ihrer Kindheit, um das Grab der verstorbenen Eltern zu finden, sie lässt sich den Kopf durchleuchten und versucht Gruppentherapie und Duftproben - alles umsonst, ein Gedächtnis an ein früheres Leben lässt sich nicht wiederfinden. Sie beginnt, von der Eloise, in deren Leben sie nun steckt, in der dritten Person zu sprechen. Offensichtlich war das eine rundherum gewöhnliche, langweilige und oberflächliche Angestellte in einem Buch-Supermarkt, von deren Leben keine individuellen Spuren existieren. Nach einem völlig schriftlosen Kapitel der Verzweiflung beschließt die Protagonistin, die Frage nach ihrer Herkunft auf sich beruhen zu lassen, sie beendet ihre Suchwanderung, entrümpelt die Wohnung und beginnt ein eigenes Leben.

Die aus ihrer Perspektive erzählte Story handelt insgesamt von der – ergebnislosen - Suche nach ihrer gewachsenen sozialen Identität. Die Dinge und Menschen, mit denen man sich umgibt, liefern sie nicht. Unser Gespräch dreht sich eine Weile um die Frage, ob und inwieweit Klischees eine Rolle spielen. Sicher Schemata: Die kulturellen Codes wie beispielsweise „Traurigkeit“, „Angst“, „Erleichterung“ usw., sind über die Farbgebung der Paneels und die überzeichneten Gesichtsausdrücke zugänglich und schneller und leichter zu erfassen als es bei bloßer Schrift der Fall wäre, durchaus schematisch, aber auch von beeindruckender Vielfalt. Typisiert sind auch die zahlreichen Figuren, z.B. die Kunden der Buchhandlung; sie als Typen wiederzuerkennen macht Spaß. Wird auf der Ebene der Story, nicht auf der der Einzelpaneels, die verschwundene Eloise klischeehaft inszeniert? – Nicht eigentlich, sie ist ja sozusagen die Leerstelle.

Wir sind früh bei der Frage nach den Potentialen des Buchs für den Literaturunterricht. Da ist natürlich zunächst das Identitätsthema: Mit der Frage nach dem Besonderen der eigenen Identität ist eine Entwicklungsaufgabe Jugendlicher und zugleich eine der Zielperspektiven des Literaturunterrichts aufgerufen, auch Verbindungen zum Philosophieunterricht sind vorstellbar. Angeführt wird auch, dass die Mühen des Lesens reduziert sind und doch vielschichtig, reich an Nuancen, witzig und spannend erzählt wird. Die Graphic Novel könnte durchaus zum dramatischen Genre gezählt werden und bietet hier vielleicht einen Einstieg ins Drama als Thema; die Schnelligkeit und der Witz verbindet die Graphic Novel eher mit dem Film. Die vielen, meist ironischen Linien zum Medium und den Motiven von Filmen bieten Anlässe für die unterrichtliche Beschäftigung mit dem Text. cr