

## **Taktile Comics für Blinde: Vom versuchten Erzählen in Bildsequenzen**

Jakob F. Dittmar, Malmö (2016)

(eine frühere Version des Texts erschien im International Journal of Comics Art, Vol. 16:1, Spring 2014; S. 477-86. Der Verfasser dankt Rainer F.V.Witte herzlich für lange Gespräche zum Thema!)

Zusammenfassung: In diesem Text geht es um taktile Comics für Blinde, ausgehend vom Beispiel *life* von Philipp Meyer. Es geht nicht um Hörbücher oder multimediales Erzählen, sondern um Geschichten, die in einer Abfolge von Bildern zu Papier gebracht sind und die jede Leserin / jeder Leser dem eigenen Lesetempo entsprechend rezipiert. Wie dieses Erzählen funktioniert wird am Beispiel erläutert, um davon ausgehend Möglichkeiten und Einschränkungen dieser Literaturgattung zu bedenken.

Zu sehen ist eine einfache Geschichte, die in sehr symbolischen Bildern erzählt ist: Ein Punkt wächst, wird Kreis, ein zweiter Kreis erscheint, sie umkreisen einander und kommen sich nah, überlagern sich. Ein dritter Kreis erscheint und wächst zwischen den beiden, bevor er aus dem Bild wandert. Ein Kreis verblasst und verschwindet, der andere bleibt einige Bilder lang sichtbar, bevor auch dieser verblasst und verschwindet. Der Titel dieses Comics heißt: *life*. Leben. Und der Titel sorgt dafür, dass Leser die Bilder als Stadien in einer Geschichte über das Leben verstehen. Symbolisch, gewichtig, nicht mehr einfach.

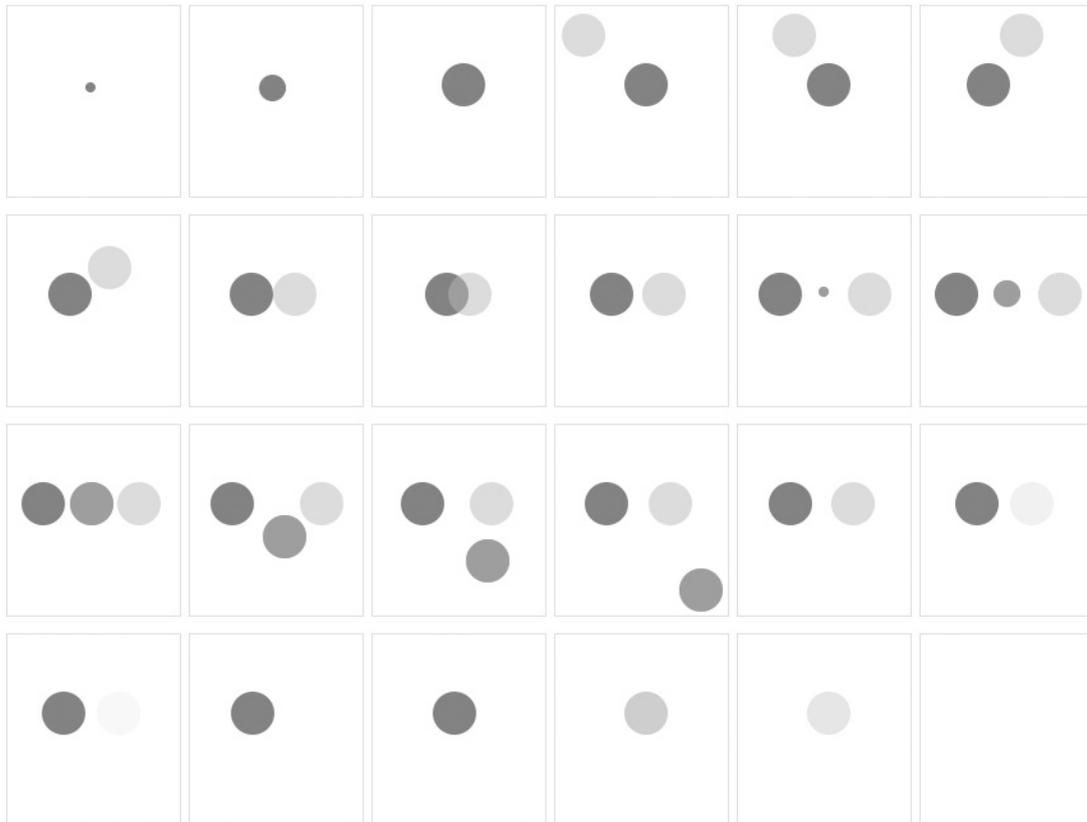


Abb. 1: Die Geschichte *life* von Philipp Meyer, hier auf einer Seite zusammen und in Graustufen abgebildet. Das Original ist auf drei Doppelseiten mit jeweils vier Bildern angeordnet. Dabei sind alle Elemente durch Braille-artige Punzungen zu Papier gebracht. (Abb.: Meyer 2013)

Das Beispiel ist auch wegen etwas ganz anderem wichtig: Wir sehen einen eleganten Design-Comic, der ohne Farben und dekorative Details auskommt. Er ist nicht aufgedruckt, sondern eingestanzt. Aber nicht wegen irgendeines Stil-Willens, der auf einem Design-Manifest aufbaut, sondern damit die Geschichte mit den Fingern gelesen werden kann. Farben werden nicht verwendet, der Comic ist nicht für das Lesen mit den Augen konzipiert, sondern für blinde Leser und deren Lesegewohnheiten und Möglichkeiten. Entsprechend sind die unterschiedlichen Elemente des Comics unterschiedlich hoch ausgeführt, die Füllung der Kreise senkt sich zur Mitte hin ab, damit sie sich angenehmer anfühlen. Während ein Leser die verschiedenen Bilder liest, wird die Logik der Bildfolge deutlich gemacht und kann für das Lesen der Geschichte in diesem Medium angewandt werden. Als die Kreise schließlich im Verlauf mehrerer Bilder in die Oberfläche des Papiers verblassen, wurde dies von Testlesern nicht als Darstellung unterschiedlicher Kreise verstanden, sondern als erzählerische Entwicklung (Meyer 2013).

Die Geschichte wurde 2013 von Philipp Meyer in einem Comic-Kurs der Universität Malmö geschaffen. Er hatte keine Vorerfahrung mit Blindenschriften, kannte keine Blinden, und hatte keine Erfahrung mit Comics. Aber er wurde von *nota* unterstützt, der Staatsbibliothek für Sehbehinderte in Kopenhagen, wo er blinde Leser traf, die bereit waren, seine Ideen und Prototypen zu diskutieren und zu testen, auch wurde der schließlich entstandene Comic bei *nota* gedruckt. Im Ergebnis hat er eine neue Form der taktilen Blindenliteratur entwickelt, ein neues Format für Comics mit großem Potential!

Wenn das literarische Erzählen im Zentrum der Betrachtungen steht, ist hierbei hervorzuheben, dass visuelle Information nicht einfach als Relief oder erhaben gedruckt wurde. Es wird eben nicht ein typischer Comic in einer anderen Produktionstechnik umgesetzt: Nicht die Umrisse von Häusern, Figuren und anderen Bildelementen werden in tastbare Information übertragen, sondern eine ganz andere Bildsprache wird für das Erzählen genutzt. Dies ist vor allem auch erfolgt, weil erfahrene blinde Leserinnen/Leser Meyer während der Entwicklung seines Comics sehr klar zu verstehen gaben, dass sie an einer solchen Literatur nicht interessiert sein würden, da nicht ihre Lebenswirklichkeit ausgedrückt wäre. Entsprechend auf die Wahrnehmung blinder Menschen hingewiesen, wurde klar, dass sinnvolles Comic-Erzählen für Blinde eben diese nicht-visuell aufgenommenen Wirklichkeiten berücksichtigen muss, wenn sie für die Leserinnen und Leser Bedeutung haben soll. Im Austausch mit verschiedenen Nutzern der Blindenbibliothek in Kopenhagen wurde das Prinzip Comic angepasst: Comics erzählen in Sequenzen von gedruckten Bildern, dabei sind sie unabhängig vom darin behandelten Thema oder gewählten bildlichen Stil usw. Auch muss kein Text enthalten sein - zwar denken viele bei der Erwähnung von Comics zuerst an Sprechblasen, aber viele Comics kommen ganz ohne Sprechblasen aus. Im Ergebnis wurde eine völlig neue Form von gedruckter Literatur für Blinde geschaffen, komplett aus dem kleinstmöglichen Element aufgebaut: aus Einzelpunkten werden Formen und Rahmen geschaffen, die in sequentiellen Bildern erzählen. Symbolische Formen werden innerhalb der einzelnen Rahmen verwendet, um zusammen die Entwicklung des Geschehens ausdrücken.

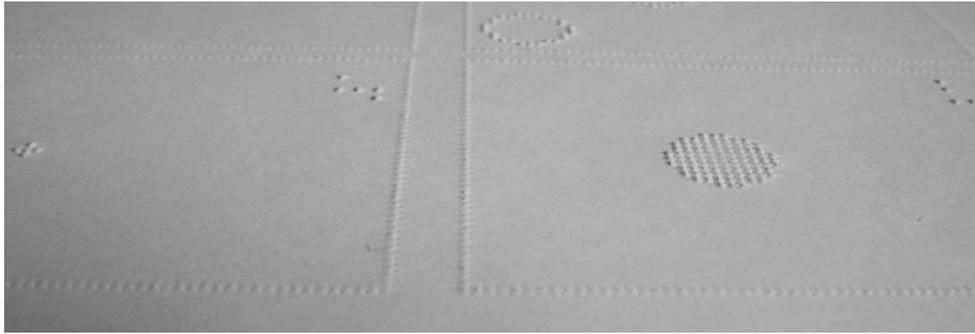


Abb. 2: Details des Seitenlayouts und der Einzelbilder in Philipp Meyers *life*. Zu beachten ist die unterschiedliche Höhe der Punkte in Rahmen, Bildnummern und Kreisen. (Abb.: Dittmar 2014)

### **Eigenschaften von Comics und blind Leser/Leserinnen**

Die verschiedenen Definitionen von Comics drehen sich alle darum, dass Comics bildliche Literatur sind, in der alle Informationen visuell vermittelt werden - enthalten in geschriebenem Text und Bildern, die dafür gemacht sind, von jedem Leser individuell gelesen zu werden (McCloud 1993; Carrier 2000; etc.). Aber wenn man blind ist, was bietet dann visuelle Information? Blind Geborene haben die Welt mit anderen Sinnen kennengelernt, die Äußerlichkeiten der Umwelt sind konsequenterweise auch in ihrer Vorstellung anders als bei Sehenden. Das bedeutet natürlich für das Lesen, dass eine andere Wirklichkeit zugrunde liegt als bei sehenden Comicleserinnen und Lesern.

Die meisten Comics sind entsprechend nur sehr begrenzt zugänglich. Sie werden schon seit einiger Zeit als Hörbücher umgesetzt, aber Comics sind sie dann natürlich nicht mehr, sondern sie werden zu Aufnahmen gesprochener Literatur, genau wie alle anderen Hörbücher oder auch in dramatisierter Form als Hörstücke, wie z.B. die von der *audiocomicscompany* als "audiofilms" beworbenen Produkte.

Natürlich ist der individuelle Kontakt mit der bildlichen Information nicht übertrag- oder übersetzbar, nicht zuletzt weil die Aufnahme bildlicher Informationen keinen vorgeschriebenen Regeln folgt: Beim Bilderlesen springt das Auge zwischen den vielen Details des Bilds, im Comic sogar zwischen den verschiedenen Bildern, die auf derselben Seite abgebildet sind, während das Gehirn alle Informationen in chronologische und narrative Ordnung bringt, immer auf der Suche nach sinnvollen Zusammenhängen (Pollack & Spence 1968; Hochberg 1978). Comics bieten sehr viele bildliche Informationen simultan, Leserinnen/Leser konstruieren eine

Reihenfolge, schaffen Bezüge und interpretieren die angebotenen Inhalte jeweils der eigenen Weltansicht und eigenen Erfahrungen folgend. Wenn bildliche Informationen z.B. in akustische Informationen umgesetzt werden, wird in der Beschreibung eine Reihenfolge festgelegt, der Hörerinnen/Hörer folgen müssen, da dieses Medium gar nicht anders funktioniert: Simultane akustische Informationsangebote verlangen vom Hörer aktive Auswahl wodurch der Hörprozess anstrengend wird.

Dieser Text befasst sich mit einem anderen Zugang zu Comics, der versucht, die charakteristischen Eigenschaften von Comics für blinde und andere Leserinnen und Leser zu bieten. Denn Comiclesen ist eine direkte und persönliche Beschäftigung jedes einzelnen Lesers mit der ausgewählten Literatur (e.g. Carrier 2000, 65). Das eigene Lesen der Bilder und ihrer Sequenz, das Schaffen von Zusammenhängen zwischen den Bildern und – soweit es sie gibt – den Texten eines Comics ist die Stärke dieser Literaturgattung.

### **Lesen**

Alles Lesen neuer Texte im weitesten Sinne baut auf vorherigen Leseerfahrungen auf. Das ist natürlich auch der Fall mit Comics für Blinde. Auch diese bauen auf den bereits bekannten Formen von Literatur für Blinde auf: Gelesen wird oft mit den Fingerspitzen beider Hände, die nebeneinander platziert sind. Die physische Reihenfolge der Zeichen auf dem Papier ist wesentlich für den Leseprozess.

Schwarzschrift bietet in seiner Gestaltung Raum für wichtige Zusatzinformationen, die vor allem in Comics genutzt werden, um Stimmungen oder Klangqualitäten auszudrücken. Das ist in der für Blindentext etablierten Punktschrift unüblich und vielleicht kaum möglich. Typografische Unterschiede zwischen verschiedenen Braille-Formen bestehen nur in sehr begrenztem Umfang, da zu kleine oder zu weitläufige Schriften ganz einfach unlesbar sind. Entsprechend setzen nationale und internationale Normen sehr klare Grenzen für Abweichungen:

"Damit Braille von blinden Personen gelesen werden kann, müssen die Punkte jeder Zelle taktil leicht zu unterscheiden sein und die Höhe der Punkte muss ausreichen, um sie leicht vom Hintergrund zu unterscheiden." (BANA, o.J.; meine Übersetzung, JD)

Kleine Unterschiede bei den Abständen und in der Gestaltung der Punkte bestehen aufgrund der Unterschiede zwischen den mechanischen Methoden der Punktschriftproduktion, der verwendeten Materialien usw. Da aber alles für die Fingerspitzen lesbar sein muss, sind die Möglichkeiten für unterschiedliche Schriftgestaltung sehr begrenzt. Auch bei der Umsetzung von Bildern ist die Ertastbarkeit aller Punkte entscheidend und alle bildliche Information ist in einer Auflösung von etwa 20 DPI (d.i. "dots per inch") umzusetzen (Meyer 2013). Der Unterschied zu den beim Druck von Schwarzschrift üblichen 300 DPI verdeutlicht den notwendigen Unterschied bei Text- und Bildgestaltung. Wie angemerkt gibt es theoretisch Unterschiede zwischen Braille-Produkten, die mit verschiedenen Werkzeugen hergestellt werden. Wie weit diese Unterschiede für den impliziten Ausdruck von Stimmungen, Klangqualitäten oder anderem genutzt werden könnten, ist völlig unklar. Die Logik der Punktschrift beruht auf ihrer Regelmäßigkeit, in der jeder Buchstabe innerhalb des (zumeist angewendeten) sechs-Punkt Rasters denselben Raum auf dem Papier einnimmt (bei Schwarzschrift ist dies charakteristisch für sogenannte *Monospace*-Schriften). Dass Punktschrift in Konsequenz nicht sehr klein gesetzt werden kann, sondern recht viel Platz braucht, ist bekannt (s. AFB 2011).

Wie zuvor zum Prozess des Lesens angemerkt, so gibt auch allgemein, dass jede Beschreibung einer Wirklichkeit auf den konkreten Erfahrungen der Umwelt und allen bedeutungstragenden Informationen über diese Umwelt aufbaut. Das ist im Prinzip für Sehende und Blinde gleich. Aber wie diese Umwelt wahrgenommen wird und wie sich die oder der Einzelne diese Umwelt erklärt, ist individuell unterschiedlich. Abbildungen von Häusern oder Stadtlandschaften zeigen diese nicht an seiner Sicht, die für Blinde nicht relevant ist, da sie vollkommen konstruiert ist, aber nicht eigene Erfahrungen aufgreift. Die ästhetischen Werte der bildenden Kunst und deren Verwendung konkreter Perspektiven und Abbildungstraditionen sind fest mit der visuellen Wahrnehmung verbunden. Ein Beispiel verdeutlicht dies: Der Blick über sonnenflimmernde Felder auf die Türme einer Stadt im Hintergrund wird von Sehenden in der Regel als schön gewertet, ist aber für Blinde nicht in einem Bild darstellbar, sondern wird in Bestandteile aufgelöst, die den anderen Sinnen zugänglich sind. Schönheit drückt sich dabei in anderen Kategorien aus, unabhängig davon, dass gebildete Blinde natürlich die entsprechenden kunstgeschichtlichen Bildtraditionen und deren kulturellen Konnotationen auch kennen.

Dies liest sich banal, ist aber im Zusammenhang mit Comics und deren Konventionen wichtig, da Erzähltraditionen in bildlicher Literatur auf solche und andere Traditionen zurückgreift, um Situationen und Entwicklungen darzustellen. Ein Vergleich hilft vielleicht, die Grenzen und damit auch die Freiheiten zu verstehen, die sich hieraus ergeben: Der Aspekt ist vergleichbar mit der Unwichtigkeit von Geräuschabbildungen für Gehörlose: Die Transkription von Geräuschen ist z.T. in ihren Details einfach sinnlos, da sich Klangqualitäten nicht auf Erfahrungen solcher Geräusche bei den Lesern beziehen. Die Verbindung von Klängen mit konkreten Objekten werden gelernt, bleiben aber zumeist theoretisch (Schafer, Plunkett, Harris 1999). Dinge klingen vielleicht wie ein leises "ffffff" - oder auch viel lauter, aber der geschriebene Klang bezieht sich nicht auf Erfahrungen konkreter Klänge. Viele Gehörlose erleben Geräusche als Vibrationen, die der Körper wahrnimmt, aber sie werden nicht mit spezifischen Detailqualitäten des Klangs verbunden. Es ist z.B. ausgesprochen schwierig, einen schneidenden Klang in seinem Unterschied zu anderen unangenehmen Klängen zu beschreiben (s. Pidge 2013). Für einen gehörlosen Leser sind "ffffff" und "sssssssst" austauschbar – der Unterschied in Schärfe oder die Darstellung von Resonanz bestimmter Objekte bei der Geräuschabgabe sind nicht Teil gehörloser Wirklichkeit. Um das kurz zu verdeutlichen: Für einen gehörlosen Menschen ist es gelerntes Wissen, dass das Klangwort "tick tick" das Geräusch einer kleinen Uhr darstellt, während "tock tock" den dunkleren und tieferen Klang einer großen Uhr repräsentiert: dieses Wissen wird in der Regel nicht von eigenen Erfahrungen des Wiederhalls unterschiedlich dimensionierter Objekte gestützt (Stark, Ansel, Bond 1988). Dies lässt sich auf blinde Erfahrungen übertragen (und auf jede andere auch): Manche Aspekte bleiben bedeutungslos, da keine konkreten Unterschiede zwischen Eigenschaften an spezifische Formen geknüpft sind. Blinde Wirklichkeit baut, wie jede andere auch, auf ihren eigenen Erfahrungen auf, die für andere z.T. schwer zu verstehen sind. Auf der anderen Seite muss man sowieso annehmen, dass alle Weltbilder und Wirklichkeiten gruppenspezifisch und auch individuell unterschiedlich sind, da sie von konkreten Erfahrungen der Welt und deren Interpretation abhängen.

Die Darstellung von Bildern für Blinde ist schwierig, da alle Aspekte in tastbare Informationen übertragen werden müssen, die durch Farbsättigungen und

Strichstärken angedeutet sind. Die Möglichkeiten dafür, Schattierungen, Abstände zum Bildhintergrund und Perspektiven usw. Darzustellen, sind sehr begrenzt. Je nach Situation, die im Bild dargestellt ist, reduziert die Bildübertragung dieses zu einer Beschreibung ausgewählter Inhalte, nicht zuletzt weil diese Bildinhalte auf etwas verweisen, was der blinden Wahrnehmung von Umgebung oder Landschaft allgemein gar nicht entspricht. Entsprechend werden z.B. Farbverläufe und deren Darstellung von Tiefe zumeist auf einheitlich Flächen reduziert, um das Bild nicht mit taktilen Details zu überfrachten. Keine Information über die Tiefe des dargestellten Raums und dessen dreidimensionale Komposition wird vermittelt (siehe z.B. AEB 2005). Zum Beispiel wird Ed. Hoppers "Nighthawks at the Diner" in gerasterte Flächen übertragen, wobei die das Bild beherrschenden Schatten und seine sehr eigenen Farbverläufe wegfallen, es bleibt das Bild leerer Straßen mit vier Menschen in einer Imbissbude (s. artagogo 2001). Detailreduktion ist wesentlich wenn gewünscht ist, dass Bilder leicht zu lesen sein sollen. Das gilt für sehende Leser, wie man an vielen Comics sehen kann, und in noch mehr Konsequenz für blinde Leser, die sich das Bilderlesen erst erarbeiten müssen, da bei z.B. Geburtsblinden keine Vorerfahrungen aus der Rezeption von Bildern und deren Möglichkeiten und Konventionen des Abbildens von dreidimensionaler Wirklichkeit bestehen.

Am leichtesten sind Bilder zu erfassen, die eine tatsächliche Tiefe bieten und so Perspektiven darstellbar machen, z.B. in tiefgezogenen Reliefs. Die bildliche Information wird in dreidimensionale tastbare Eigenschaften übertragen und wird mit erklärendem Text ergänzt. Reliefs werden nicht nur verwendet, um Bilder zu zeigen, sondern auch um Landschaften, Gebäude und Straßensituationen zu verdeutlichen. Z.T. werden hierfür auch Modelle verwendet, die nicht in Büchern enthalten sind, sondern in der Nähe der abgebildeten Gebäude oder an z.B. touristischen Informationspunkten aufgestellt sind: Dabei werden in der Regel stabilere und damit schwerere Materialien verwendet, die für Buchillustrationen kaum geeignet sind (Metall oder Holz), so können sie ohne Sorge vor Verschleiß gelesen werden. Reliefs und Modelle eignen sich vor allem für die Darstellung räumlicher Anordnungen, geografischer Verhältnisse in Landschaften, stilistischer Besonderheiten von Fassaden, der Logik von Raumfolgen in Grundrissen. Aber, während wir uns hierbei scheinbar von Bildern in Literatur entfernen, ist wichtig, dass wir bei den Modellen oft Texte finden, die direkt in die Abbildung montiert sind, was

wiederum auch in Comics normal ist und dort gut verwendet werden kann, weil Leser diese Strategie des Ergänzens von Bildern mit Textinformationen von Landkarten und eben aus Modellen kennen.

Aufgrund der Produktionskosten modellierter Bilder werden sie nur selten verwendet, die Blista hat in der Vergangenheit aber einzelne Kinderbücher in dieser Weise illustriert. Häufig werden Objekte durch erhabene oder gepunktete Linien dargestellt, die ihre Formen wiedergeben (Bilder müssen nicht unbedingt in punktierte Darstellungen übertragen werden), die haptischen Qualitäten des dargestellten Objekts sind dabei z.T. auch abbildbar, aber Farben und Schattierungen bleiben meist abstrakt. Um die andere Sichtweise konkret zu beschreiben: Man stelle sich einen Elefanten vor ohne seine typische Farbe und fokussiere auf seine anderen Eigenschaften.

### **Comics als neue Leseerfahrung**

Blinde haben bisher keine Comics als Bildsequenz gelesen, daher ist noch keine Routine entstanden, wie man eine Geschichte liest, die in Bildern über mehrere Seiten erzählt wird, wobei die einzelnen Bilder wichtige Einzelheiten beitragen, aber auch die Gruppierung der Bilder auf den einzelnen Seiten wichtig für den Erzählverlauf sind. Auf der anderen Seite basiert diese neue Leseerfahrung aber auf der Lesekompetenz von Punktschrift und dem Lesen von Einzelbildern in taktilen Rastern, Reliefs und auch Modellen. Das Neue ist am taktilen Comic, dass die Geschichte nun in einer Sequenz von Bildern präsentiert wird, die sich in verschiedenen Bildelementen aufeinander beziehen und dabei eine Handlungsentwicklung beschreiben, in der Veränderungen der Bildelemente vorkommen können. Begriffen werden muss dabei, dass die leicht andere Form nicht bedeutet, dass unterschiedliche Figuren dargestellt sind, sondern dass die Veränderung einer Figur erzählt wird.

Jeder Leser muss für sich selbst die Logik des Comic-spezifischen Erzählens verstehen. Und darauf aufbauend die Art und Weise, wie Bedeutungen dabei zugeschrieben und verändert werden können: Für jemanden, der noch keine Comics gelesen hat, ist dies ein völlig neues Konzept von Literatur. Die einzelnen Einheiten, aus denen die Geschichte besteht, sind nicht mehr Worte und Sätze, sondern

Reihungen von Bildern und deren jeweilige Elemente, wobei z.B. zwei benachbarte Bilder völlig unterschiedliche Zeiteinheiten beschreiben können. Die Bezüge jedes einzelnen Bildelements und jedes Bilds auf andere Bilder und deren Elemente müssen als narrative Konstruktion begriffen werden, sonst lässt sich ein Comic nicht mit Leben füllen. Schwierig kann dabei sein, dass sich Comics oft auf Dinge oder Themen beziehen, die nicht ausdrücklich angekündigt wurden, und dass dabei alle Informationen in symbolischen Formen kodiert werden, deren Bedeutung von der individuellen Interpretation durch jeden einzelnen Leser abhängen.

### **Das Potential von Comics**

Die Logik der Reihenfolge, der Entwicklung von Zuständen in der Sequenz von Einzelabbildungen wird in Meyers *life* auf ihren Kern reduziert, Eine Reihung von Zuständen extrem reduzierter Formen wird gezeigt. Diese Formen verändern im Laufe der Bilderreihe ihr Aussehen, bis sie am Ende der Geschichte verblassen und ganz verschwinden. Zwar wird dies leicht als symbolisch verstanden, aber den wichtigsten Hinweis für die Interpretation wird durch den Titel selbst gegeben. Bezugnahmen auf eigene Lebenserfahrungen geschehen, und aufgrund der sehr reduzierten Formen, wird die Geschichte trotz ihres profunden Themas weder kitschig noch lächerlich.

Die Ausführungsdetails zeigen, was man für einen Comic braucht: Da sind zuerst die Rahmen, die die einzelnen Zustände in der Entwicklung der Geschehnisse markieren und zugleich den Bezug zu den anderen Einheiten herstellen, die in gleicher Weise gerahmt sind. Schnell wird deutlich, dass eine Zeitabfolge in die Reihe der Rahmen gelesen werden kann. Auf dem Umschlag des Comics erklärt ein Satz, dass die ersten vier Bilder des Comics nummeriert sind, um die für Comics typische Lesereihenfolge der Bilder einzuführen. Wer einen Comic gelesen hat, erkennt diese Reihung von Zuständen, die zusammen Entwicklungen beschreiben, immer wieder. Blinden Leserinnen und Lesern, die eine solche Vorerfahrung nicht haben, erleichtert diese Nummerierung das Lesen, nach der ersten Seite setzen sie das Lesen ohne Nummernhilfe ohne Probleme fort.

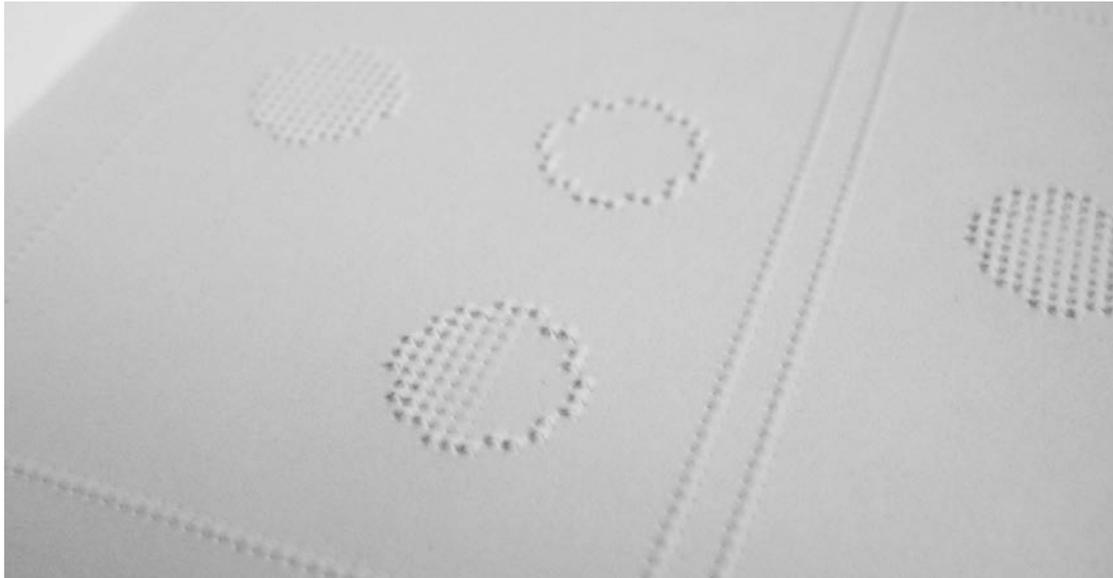


Abb. 3: Die unterschiedlichen Elemente des Comics sind unterschiedlich hoch geprägt, die Punzen der gefüllten und halb-gefüllten Kreise senken sich zur Kreismitte, um taktile angenehmer zu sein. Während der Leser die einzelnen Bilder liest, lernt er die Logik der Bildfolge und wendet diese auf die Entschlüsselung des Mediums und der enthaltenen Geschichte an. (Abb.: Dittmar 2014)

Im hier vorgestellten Beispiel wird darüber hinaus kein Text verwendet. Dennoch bietet es eine detaillierte Geschichte, die sogar emotionale Momente trägt: Die meisten Leser werden vom unausweichlichen Ende des Lebens berührt.

Wenn Text hinzugefügt würde, wären Bezugnahmen auf alle möglichen abstrakten oder konkreten Themen möglich, ohne die Gestaltung der Bilder zu ändern. Jedoch wäre es notwendig, die Geschichte als Ganzes deutlich größer zu drucken: Da Punktschrift relativ viel Platz braucht, wären vergleichsweise große Bilder notwendig, um Text in ihnen unterzubringen der nicht über die bildlichen Inhalte dominierte. Andere taktile Comics werden die Möglichkeiten und Grenzen der Kombination von Bildern mit Punktschrift zum Erzählen ausloten, unser Beispiel kommt - auch aufgrund seines großen Themas und des dafür gewählten Stils hervorragend ohne Text aus.

### **Comics verstehen**

Ein Seiteneffekt dieses neuen Comicformats ist, dass es uns viel darüber verrät, wie Comics erzählen: Die Leserin / der Leser bekommt eine Geschichte zu lesen, die so spannend ist wie andere Geschichte. Dabei ist sie aus einfachen Formen zusammengefügt, die in Bezug zueinander gebracht werden. Man kann sich das Erzählen in Comics gut vorstellen als Zusammenspiel von Elementen, die auf

verschiedenen strukturellen Ebenen angesiedelt sind, aber zusammen abgebildet sind und miteinander in Bezug stehen, in etwa wie unterschiedliche Folien, durch die man hindurchsieht und die in ihrem Zusammenspiel das Bild in allen Bestandteilen bilden: die Figuren selbst, Geräusche, Gedanken, direkte Rede oder auch Kommentare eines Erzählers, wie wir ihn aus anderer Literatur kennen (s. Dittmar 2011, 179-182). In Meyers *life* wird nur die bildliche Ebene genutzt, die anderen Ebenen, die darauf Bezug nehmen würden, bleiben leer: keine Geräusche, Gedanken, keine Kommentare einer erzählenden Stimme werden gezeigt, keine Interpretation der Bilder wird durch Zusatzinformationen dieser Ebenen vorgenommen. Und dennoch - oder gerade deswegen - gelingt dem Comic sein Spagat zwischen großem Thema und leisen Tönen so gut.

Kein Text außer des Titels und des erklärenden Satzes auf dem Umschlag bedeutet, dass die Erzählung frei von allen sprachlichen Referenzen bleibt, die eine Interpretation beeinflussen. Jeder Leser konstruiert die Geschichte aus der Reihenfolge der Bilder, die Bildsprache ist offen für Interpretationen und lädt zum Nachdenken über das menschliche Leben ein. Dabei enthält die Bildsprache einiges an kulturellem Hintergrund, wie alle Kommunikationen, aber sie ist so grundsätzlich reduziert, so generalisiert, dass Mitglieder aller möglichen Kulturen die Geschichte lesen können sollten. Nur: diese Bilder sind für Blinde genauso lesbar wie sie es für Sehende sind, während die Massen an Comics, die in Schwarzschrift erschienen sind, nicht direkt zugänglich sind.

Der gewählte Stil dieses Comics ist in seiner Reduziertheit ideal für die Einführung blinder Leserinnen und Leser in die Welt der Comics, da eine komplexe Geschichte, die alle möglichen Ebenen des comicalen Erzählens ausreizen würde, für die Eingewöhnung nicht geeignet ist. Auch ist die verwendete Formensprache gut geeignet, sehr unterschiedliche Wirklichkeiten abzubilden, die nicht unbedingt auf den visuellen Formen von Dingen und Menschen aufbaut. Es wäre zwar möglich, zwischen den unterschiedlichen Voraussetzungen und Ansprüchen von Geburtsblinden und später erblindeten Menschen zu unterscheiden. Aber dies würde bei der Gestaltung funktionierender Bildsprachen für Blinde nicht wesentlich helfen, da die Bandbreite möglicher Erzählstrategien dann unübersichtlich würde. Klar ist,

dass ein fotorealistischer Stil nur sehr begrenzt Bezug auf blinde Realitäten hat; ein Aspekt, der für künftige Comicproduktionen wesentlich ist.

Erfahrenen Comiclesern erscheint *life* ohne Verwendung von Farben und in seiner sehr reduzierten Formensprache als stilistisch sehr avanciert. Da der Comic in das Papier geprägt ist, ergeben sich für den sehenden Leser alle Formen aus der lichtabhängigen Schattierung der weißen Seiten. Dies wirkt sehr künstlerisch in seiner Gestaltung, klar und sauber in seiner Vermeidung aller Ornamentierung der verwendeten Formen. Zu bedenken bleibt, dass Sehende beim Comiclesen mit den Augen schnell hin- und herspringen können, wenn sie ein Bilddetail irritiert, wenn sie eine Form nicht eindeutig erkennen und zuordnen können. Auch für Blinde ist ein Zurückspringen zu vorherigen Seiten natürlich möglich, verlangt aber mehr Zeit für die taktile Suche von narrativen Bezügen, die Orientierung wird dabei in mehrseitigen Comics schwieriger als für sehende Leserinnen und Leser. Entsprechend ist es gut, dass die Geschichte auf die wesentlichen Bestandteile reduziert ist. Für blinde Leserinnen und Leser ist das Fehlen der Farben bedeutungslos. Stattdessen konzentriert sich *life* darauf, was es eigentlich tun will: Es führt ein in das sequentielle Erzählen mit nebeneinander abgebildeten Bildern, die einzeln von jeder Leserin, von jedem Leser gelesen werden und auf die bereits gelesenen Bilder der Geschichte bezogen werden. Für den ungeübten Leser ist das eine erhebliche Herausforderung.

## **Quellen**

AEB (Art Education for the Blind): "About Art Education for the Blind" (2005)

<<http://www.artbeyondsight.org/sidebar/aboutaeb.shtml>>

AFB (American Foundation for the Blind): "...Braille: Deciphering the Code..." in:

<[http://braillebug.afb.org/braille\\_deciphering.asp](http://braillebug.afb.org/braille_deciphering.asp)> (2011)

artagogo: "Art for the Blind" (2001)

<<http://www.artagogo.com/commentary/artforblind/artforblind.htm>>

BANA (Braille Authority of North America): "Size and Spacing of Braille Characters" (n.d.)

<<http://www.brailleauthority.org/sizespacingofbraille/sizespacingofbraille.pdf>>

Carrier, David: *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 2000.

Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. 2. erw. Aufl. Konstanz: UVK, 2011.

Hochberg, Julian: *Perception*. 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall College Div., 1978.

Peterson, Mary A.; Barbara Gillam, H.A.Sedgwick (eds.): *In the Mind's Eye: Julian Hochberg on the Perception of Pictures, Films, and the World*. New York: Oxford University Press, 2007.

Hertlein, Jürgen (Hrsg.): *Marburger Systematiken der Blindenschrift*. Verlag der Deutschen Blindenstudienanstalt Marburg (Lahn), 2005.

McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: Harper Collins, 1993.

Meyer, Philipp: *Die life-Homepage*: < <http://www.hallo.pm/life/>> (2013)

nota: "taktil tegneserier går verden rundt" 25.06.2013

<<http://www.nota.nu/taktil-tegneserier-bliver-vel-modtaget>>

Pidge (anonymous): "environmental sound", 2013.

<<http://deafinguist.wordpress.com/environmental-sound/>>

Pollack, I.; D. Spence: "Subjective Pictorial Information and Visual Search" in: *Perception and Psychophysics* 3 (I-B), 1968; 41–44.

Schafer, G., Plunkett, K. & Harris, P.L.: "What's in a name? Lexical knowledge drives infants' visual preference in the absence of referential point." *Developmental Science*, 2, 1999; 187-194.

Stark, R.E., Ansel, B.M., & Bond, J.: "Are prelinguistic abilities predictive of learning disability? A follow-up study." In R. L. Masland and M.W. Masland (Eds.) *Preschool prevention of reading failure*. Parkton, MD: York Press; 1988.

Thoma, Street: "An Art History & Art Making Course for Blind Adults at the Philadelphia Museum of Art" in: *Disability Studies Quarterly*, Vol 33, No. 3 (2013) <<http://dsq-sds.org/article/view/3740/3275>>