



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 58, Nr. 1, 2020  
doi: 10.21243/mi-01-20-19  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:  
„Fun“  
von Paolo Bacilieri

Thomas Ballhausen

*Thomas Ballhausen beschäftigt sich in dieser Rezension mit der neuen Graphic Novel des italienischen Künstlers Paolo Bacilieri: Er erzählt in „Fun“ die Geschichte der Kreuzworträtsel in Form eines vielschichtigen und tragischen Kriminalromans.*

*In this review Thomas Ballhausen takes a closer look at the new graphic novel by Italian artist Paolo Bacilieri: His comic „Fun“ tells the history of crossword puzzles as a multilayered and tragic crime story.*

Verlag: avant-verlag  
Erscheinungsort: Berlin  
Erscheinungsjahr: 2018  
ISBN: 978-3-945034-87-3

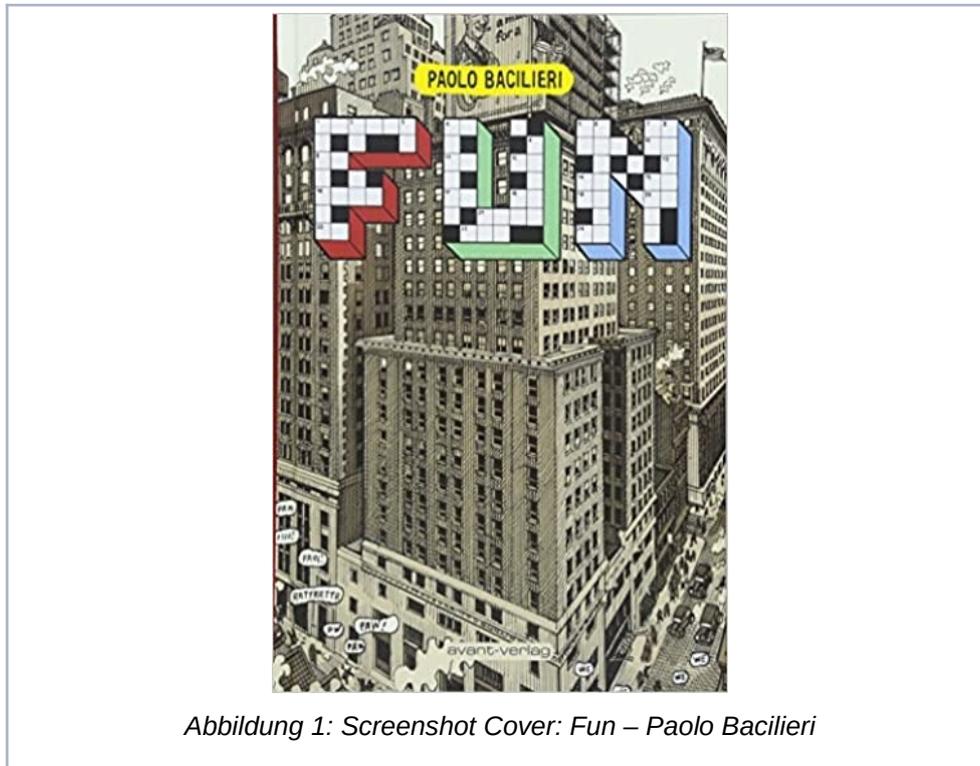


Abbildung 1: Screenshot Cover: Fun – Paolo Bacilieri

„Fun“ von Paolo Bacilieri ist, das wird bei der Lektüre des umfanglichen Comics schnell deutlich, eine ambitionierte Unternehmung: Der italienische Künstler hat sich mit dieser Graphic Novel vorgenommen, die Erfolgsgeschichte der Kreuzworträtsel zu erzählen, die episodenhafte Darstellung der dafür zentralen historischen Entwicklungen in einen übergeordnete Plot einzubetten und den verhandelten Themen auch auf formaler Ebene zu entsprechen – also die Nähe von Kreuzworträtsel und Comic auszugestalten und trotzdem eine Form von stilistischer Pluralität zu erhalten. Die Buchseite – ganz generell zweifellos eines der interessantesten Interfaces, die wir zur Verfügung haben – gibt mit ihrer Räumlichkeit dabei etwas wie einen natürlichen Rhythmus für „Fun“ vor. Vom grafischen Auftakt ganzseitiger Stadtdarstellungen, die sich von Seite zu Seite zu immer noch kleineren, detailreichen Einzelbildern entwickeln, bis hin zum spieleri-

schen Parallelisieren zwischen deutlich wiedererkennbaren Gestaltungselementen von Kreuzworträtseln und den eigentlichen Panels, zeigt sich eine fein durchdachte Textarchitektur.

Inhaltlich entfaltet Bacilieri seine Geschichte des Kreuzworträtsels als mysteriöse Krimigeschichte in deren Zentrum vorerst eine Recherche und das Verfassen eines Textes zu stehen scheint – der Erfolgsautor und Gelehrte Pippo Quester schreibt sein neues Buch, „Der vertikale Horizont“, eben eine Kulturgeschichte der Kreuzworträtsel. Eine zufällige Begegnung beschert ihm die Bekanntschaft des Comiczeichner Zeno Porno. Aus dem unverbindlichen Kontakt zwischen den Ungleichen wird nach und nach eine freundschaftlichere Verbindung, Zeno übernimmt schließlich auch Zuarbeiten für den von ihm verehrten, stets vielbeschäftigten Forscher. Questers Schreibprozess verknüpft diese Ebene des Comics mit der schlaglichtartigen Nachzeichnung der realen Historie: das Erscheinen des ersten Kreuzworträtsels in der Beilage der „New York World“ 1913, den Erfolg des ersten Rätselbuches des damals noch jungen Verlages Simon & Schuster, die Internationalisierung der „cryptic crosswords“ und die Ausformung nationaler Spezifika, die Verbreitung und Etablierung der Rätsel samt ihrer gesellschaftlichen Funktionen, ihrem Aufblitzen in zahlreichen belegten Episoden zwischen glamourösen Partys, der internationalen Literaturgeschichte oder den Grauen des Zweiten Weltkriegs.

Bemerkenswert ist, wie stark nicht nur in diesen Binnenfabeln gestalterische Elemente aus Sachcomics integriert werden, sondern auch in der übergeordneten Rahmenhandlung. Auch wenn sich mit dem Auftritt der zwielichtig anmutenden Mafalda die Dynamik der Erzählung in der zweiten Hälfte von „Fun“ stark in Richtung eines postmodernen (Kriminal-)Romans verschiebt und entsprechende Genrekonventionen aufgerufen werden, bleiben diese zumeist als Textkästen umgesetzten Erläuterungen vorhanden. In besagten kommentarähnlichen Momenten manifestiert sich ein metafiktionales Angebot, das

mit der gewollten Vielschichtigkeit von „Fun“ korrespondiert. Bacilieri nutzt diese zusätzliche textliche Option aber auch um augenzwinkernd auf den Kunstwerkcharakter des eigenen Werks hinzuweisen: je weiter man lesend im vorliegenden Buch vordringt desto weiter schreitet der Schreibprozess Questers voran und wenig zufällig merkt Zeno an, die Darstellung einer Geschichte des Kreuzworträtsels „wäre perfekt für einen Comic“.

Ein Rätsel ist bei Bacilieri somit immer schon zwangsweise im anderen angelegt: Seine Strategie der sprachlichen wie auch visuellen Verschachtelung arbeitet – eben weil er über weite Strecken von „Fun“ auf Linearität verzichtet – einer Geschichtsdarstellung der Brüche, der Frakturen und des Unaufgeklärten zu. Rasche Wechsel in der Erzählung erlauben die schlüssige Verbindung von historischen Episoden, Erinnerungen aus Zenos Privatleben und einer Vielzahl von Details, die die Darstellung bereichern. Diese Vielschichtigkeit schlägt sich nicht nur in der Verbindung von Comic und Kreuzworträtsel nieder – die notwendige (intellektuelle, sprachliche usw.) Berührung von Sphären, die ja gleichermaßen für die Ausgestaltung als auch die Auflösung ebendieser Rätsel essenziell ist, durchzieht das gesamte Verweissystem von Bacilieris hochgradig komplexer Graphic Novel.

Zumindest drei Ebenen lassen sich dabei distinkt beschreiben: Auf der *ersten*, sozusagen untersten Ebene lässt sich der reale Comiczeichner Paolo Bacilieri samt seiner Realbiografie und seinen bislang vorgelegten Werken, darunter auch die Biografie „Sweet Salgari“ (2012), ansiedeln. Gleiches gilt für die historisch verbürgte Geschichte der Kreuzworträtsel und ihre ausführliche Darstellung in der Studie „L'orizzonte verticale. Invenzione e storia del cruciverba“ (2007) von Stefano Bartezzaghi. Auf dieses Buch beruft sich Bacilieri ebenso wie auf eine in einem Literaturverzeichnis gelistete Reihe von Veröffentlichungen. Diese Basis mediengeschichtlicher und kulturwissen-

schaftlicher Information wird um den deutlich erkennbaren Umberto Eco ergänzt, der die visuelle Blaupause für die Darstellung Questers abgibt. Damit ist man dann auch schon bei der *zweiten* Ebene: So wie der reale Autor Eco die modellhafte Umsetzung Questers vorgibt, so ist Zeno Porno unverkennbar das Gegenstück zu Paolo Bacilieri. Der Titel von Questers in Arbeit befindlicher Studie ist wenig zufällig deckungsgleich mit dem tatsächlich vorliegenden Werk von Bartezzaghi – und die rächerische Mafalda ist auf mehreren Ebenen der gleichnamigen Comicfigur des argentinischen Künstlers Quino nachempfunden. Auf dieser Ebene der Realbezüge und der Referenzen zu diversen Kunstwerken sitzt die *dritte*, sozusagen oberste Ebene: Hier spielt sich die zuvor nachgezeichnete Begegnung zwischen Quester, Zeno und Mafalda ab, hier werden die unterschiedlichsten Quellen zu „Fun“ verbunden und, zumindest teilweise unabhängig von ihrer Tiefenstruktur, lesbar gemacht.

Dass auf den letzten Seiten der römische Dichter Catull zu Wort kommt, ist angesichts der unaufgelösten Widersprüche auf der dritten Ebene nur stimmig. Die Hinweise, denen Zeno nachzuspüren beginnt, führen nicht selten in Sackgassen, sie führen nicht nur zum Unaufgeklärten sondern auch zum Unaufklärbaren. Das Labyrinthische menschlicher Existenz, vielleicht ja an sich schon eine Zumutung, lässt ihn angesichts der Möglichkeit des vermeintlichen Unmöglichen schlussendlich in einer Form von distanzierter Schwebeposition verharren. Der Überblick über Stadtlandschaften, der auch am Ende der Graphic Novel steht, vermittelt einen Überblick der, so wird durch das Catull-Zitat sehr deutlich, nicht umfassend sein kann. Paolo Bacilieri ist mit „Fun“ ein anregender, aber durchaus auch melancholischer Comic gelungen, der die Geschichte eines rückblickend gar nicht so rätselhaften Erfolges erzählt. Klug, kurzweilig und gewitzt gelingt ihm die Zusammenziehung unterschiedlichster Erzählstrategien, die Verknüpfung von Geschichte und Geschichten.