

Grauenhaft gut

Bereits seit 1974 ist das Arkham Asylum als psychiatrische Einrichtung für geistig abnorme Schwerverbrecher ein fester Bestandteil von Gotham City und des Batman-Universums. Eine zentrale Rolle spielt es in der Graphic Novel "Batman - Arkham Asylum: Ein düsteres Haus in einer finsternen Welt", die 1989 die damaligen Newcomer Grant Morrison und Dave McKean kreierten. Kann das Comic auch fast 30 Jahre nach der Erstveröffentlichung noch überzeugen?

Commissioner Gordon informiert Batman über einen Aufstand im Arkham Asylum. Die Insassen - allen voran der Joker - haben die Kontrolle über die Einrichtung übernommen und halten das Personal als Geiseln. Wenn der Dunkle Ritter nicht in die Anstalt kommt, droht ein Blutbad. Natürlich stellt sich Batman dieser Bedrohung. Das ist der Auftakt einer Reise in das Herz der Finsternis und des Wahnsinns.

Autor Grant Morrison verwebt die Geschichte um den Dunklen Ritter geschickt mit der Biografie des Anstaltsgründers Amadeus Arkham. Das macht die Handlung nicht nur abwechslungsreich, sondern verleiht ihr auch eine besondere Tiefe, weil der eine Erzählstrang sich als Kommentar des anderen lesen lässt. Zudem integriert Morrison immer wieder andere Kunstwerke - wie etwa Richard Wagners "Parsifal" oder "Alice im Wunderland" von Lewis Carroll - die als Erläuterung der Geschehnisse dienen können.

Morrison gelingt es besonders gut, die psychologischen Untiefen und Störungen seiner Charaktere auszuloten. Das gilt nicht nur für bekannte Schurken wie Joker, Two Face oder Mad Hatter, sondern auch für den vermeintlichen Helden Batman. Denn der ist angesichts seiner psychologischen Verfassung nicht einmal selbst sicher, ob er nicht vielleicht in das Arkham Asylum gehört. Dieser Ansatz ist möglicherweise für einige Leser etwas radikal, sorgte aber vor 30 Jahren für einen frischen Wind im Batman-Universum und hat auch heute nichts von seiner Faszination verloren.

Insgesamt schreibt Grant Morrison eine tiefsinnige und düstere Geschichte für ein erwachsenes Publikum, wobei der Horror weniger durch vordergründige Effekte, sondern vielmehr wohl dosiert im Kopf des Lesers entsteht.

Mit dem Zeichner Dave McKean steht Morrison ein kongenialer Partner zur Seite. Seine Panels sind äußerst vielfältig und abwechslungsreich, könnten aber vor allem für klassische Comic-Liebhaber möglicherweise eine Herausforderung darstellen. Mal wirken sie wie Fotos oder Collagen, dann wieder sind die Illustrationen nur skizzenhaft angedeutet oder surreal gehalten und mit symbolistischen Elementen aufgeladen. Aber fast immer sind sie eines: großartig. McKean geht es nicht primär um eine simple Abbildung der Figuren und Geschehnisse. Seine Zeichnungen kreieren vor allem eine unglaublich dichte und abgründige Atmosphäre. Das gelingt ihm auch durch ein sehenswertes Spiel mit Licht, Schatten und Perspektiven sowie Hintergrundbildern, vor denen er teilweise seine überzeugend gestalteten Panels präsentiert und diese so um eine weitere Ebene bereichert.

Interessant ist auch die Idee - für die vor allem der 2016 verstorbene Letterer Gaspar Saladino verantwortlich sein dürfte -, die Worte der zentralen Figuren durch unterschiedliche Typografien und Farben zu differenzieren. Während Batmans Kommentare etwa in weißen Buchstaben vor schwarzem Hintergrund erscheinen, bluten die des Jokers rot und die des Mad Hatters sind im reinen Wortsinne unregelmäßig "verrückt". An einigen wenigen Stellen leidet dabei allerdings etwas die Lesbarkeit. Aber das lässt sich als Stilmittel rechtfertigen. Denn einfach zu dechiffrieren und zu durchschauen ist der in Arkham herrschende Wahnsinn nicht.

"Batman - Arkham Asylum: Ein düsteres Haus in einer finsternen Welt" zählt auch heute noch zu den besten Geschichten, die jemals über den Dunklen Ritter erschienen sind. Für Fans bringt Panini nun eine besondere Deluxe-Ausgabe heraus, die noch mehr Informationen über die Hintergründe und Entstehung der Graphic Novel bietet. Das hat das Werk von Grant Morrison und Dave McKean definitiv verdient.

