

Heilkraft der Sprache und Kulturarbeit

Internetzeitschrift für Poesie- & Bibliothherapie,
Kreatives Schreiben, Schreibwerkstätten, Biographiearbeit,
Kreativitätstherapien, Kulturprojekte

(Peer Reviewed)

Begründet 2015 von *Ilse Orth* und *Hilarion Petzold* und
herausgegeben mit *Elisabeth Klempnauer*, *Brigitte Leiser* und *Chae Yonsuk*

für das

„Deutsches Institut für Poesietherapie, Bibliothherapie, Sprachkultur
und literarische Werkstätten“

an der „Europäischen Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, Naturtherapien
und Kreativitätsförderung“ (EAG) in Verbindung mit der

„Deutschsprachigen Gesellschaft für Poesie- und Bibliothherapie“ (DGPB)

Thematische Felder:

Poesietherapie – Poesie – Poetologie

Bibliothherapie – Literatur

Kreatives Schreiben – Schreibwerkstätten

Biographiearbeit – Narratologie

Narrative Psychotherapie – Kulturarbeit

Intermethodische und Intermediale Arbeit

© FPI-Publikationen, Verlag Petzold + Sieper, Hückeswagen
Heilkraft Sprache ISSN 2511-2767

Ausgabe 16/2019

**Geek Out And Do Good - Comics als Graphic Medicine in
der *Integrativen Poesie- und Bibliothherapie* ***

Stefan Palmeshofer, Wien **

* Aus der „Europäischen Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, Naturtherapien und Kreativitätsförderung“ (EAG), staatlich anerkannte Einrichtung der beruflichen Weiterbildung, Hückeswagen (Leitung: Univ.-Prof. Dr. mult. *Hilarion G. Petzold*, Prof. Dr. phil. *Johanna Sieper*. Mailto: forschung@integrativ.eag-fpi.de, oder: info@eag-fpi.de, Information: <http://www.eag-fpi.com>).

** Teilnehmer der EAG-Weiterbildung ‚Poesie- und Bibliothherapie, Kreatives Schreiben und Biographiearbeit im Integrativen Verfahren‘.

Inhalt

Einführung	2
1. Was ist ein Comic?.....	3
1.1. Comicvokabular, Closure und Masking	4
2. Comic als narratives Medium	7
2.1 Autobiographische und dokumentarische Comics	8
2.2 Superhelden-Comics	10
3. Ein Ausblick: Comics selber machen?.....	15
Literaturverzeichnis	16

Einführung

Die Integrative Poesie- und Bibliothherapie beschreibt "Wege der Kunst- und Kreativtherapie, der Psychotherapie mit kreativen Medien und [...] auch Wege psychosozialer Praxis, der Agogik, Persönlichkeitsbildung und Kulturarbeit" (*Orth/Petzold 2015, S.1*). In ihrer Anthropologie des schöpferischen Menschen beschreibt die Integrative Therapie künstlerische Ausdrucksformen in ihrer Verwendung (Aktivierung, Ausdrucksförderung) unter verschiedenen Kontexten.

Der Comic und seine Adaptionen in Film und Fernsehen sind aus der gegenwärtigen Populärkultur nicht mehr wegzudenken. Auch die wissenschaftliche Rezeption des Comics hat sich gewandelt. So haben die Literatur- und Kunstwissenschaften sich dem Thema mitsamt der Vielzahl seiner Erscheinungsformen angenähert und untersucht, so dass man nun auf eine breite Forschungslage zurückblicken kann.

Die vorliegende Arbeit möchte den Comic aus der Sicht der Integrativen Poesie- und Bibliothherapie betrachten. Dabei soll eine theoretische Verortung des Comics selbst geboten werden, bei dem der Pionier der Comicforschung Scott McCloud mit dem Standardwerk "Understanding Comics" (*McCloud 1993*) wesentliche Stichworte und Überlegungen zur Sprache des Comics, seiner Ästhetik und Funktionsweise beisteuern wird. Besondere Bedeutung werden dabei auch seine medien-, wie rezeptionsästhetischen Überlegungen zu den Prozessen „Closure“ und „Masking“ finden, die sich als anschlussfähig zu wesentlichen Konzepten der Integrativen Theorie und therapeutischen Arbeitsprozessen herausstellen werden.

Weiter werden mit diesen Begriffen praxeologische Überlegungen für die Verwendung von Comics in der Integrativen Poesie- und Bibliothherapie vorgestellt werden: Dies geschieht zuerst durch die überblicksartige Aufzählung von autobiographischen und dokumentarischen Comics, die sich durch ihre Inhalte als anschlussfähig zum wesentlichen Anwendungsbereich der Biographiearbeit erweisen. Comics, die aufgrund ihrer Verbindung von Lebensgeschichte, Krankheitsgeschichte und Zeitgeschichte zum jungen Genre der sGraphic Medicine (*Czerwiec/Williams/Squier/Green./Myers/Smith 2015*) gezählt werden, eignen sich besonders für Aufklärungs- und Therapieprozesse. Da auch Superhelden immer noch untrennbar mit dem Medium des Comics verbunden gleichsam Teil unserer kollektiven Erzählungen geworden sind, wird ein eklektischer Überblick über grundlegende Themen geboten, die aus Erzählungen von Marvel- und DC-Helden hervorgehen. Diese illustrieren die Möglichkeiten therapeutischen Arbeitens wie sie in der "Geek Therapy" (*Patrick O'Connor*) und der „Superhero Therapy“ (*Scarlet 2016*) bereits Anwendung finden.

Damit soll letztlich ein transversaler Beitrag zur Poesie- und Bibliothherapie geleistet werden, der das Feld um das Wissen um das Medium und seine Erscheinungsformen bereichern soll.

Um überhaupt über Comics im Verfahren der Integrativen Poesie- und Bibliothherapie sprechen zu können, muss als erstes geklärt werden, was Comics denn überhaupt sind. Freilich gibt es historisch begründet viele Annahmen über Comics, die meisten davon sind aus dem Alltagsgebrauch entlehnt: „Das sind doch die dünnen Hefte mit den Bildern, Sprechblasen und den lustigen Lauten“ oder „Das sind doch die Abenteuer mit Cowboys wie Lucky Luke, mit Jugendlichen auf Reisen wie Tim und sein Hund Struppi.“ Manche von ihnen handeln von sprechende Tieren in Matrosenanzügen wie Donald Duck – andere sind fantastische Superhelden in Spandexanzügen wie Batman oder Spiderman.: „Comics, die sind doch für Kinder.“ Sie seien Zeitvertreib, erzählen einfache Geschichten. Die sollen unterhalten, vielleicht einem zum Lachen bringen – und überhaupt komme nicht der Comic von Komik?

Damit wir vom selben sprechen – und den Nutzen für die Integrative Poesie- und Bibliothherapie herausarbeiten können – muss der Comic in einem Prozess verschiedener Diskurse verortet werden. Ganz im Sinne der „Transversalität“ benötigt es eine „systematische Suchbewegung“ (Petzold 2012h, S.2) zwischen Sprachwissenschaft und Literaturwissenschaft im speziellen sowie der Kulturwissenschaften im Allgemeinen, um diesen in seiner Funktionsweise zu beleuchten und anschließend in das Feld der Human- bzw. Psychotherapiewissenschaften zu übertragen¹. Doch davor benötigen wir die Grundlagen, um über den Comic sprechen zu können.

1. Was ist ein Comic?

Der Comic-Autor Scott McCloud liefert bereits in den 90er Jahren mit seinem mittlerweile als Standardwerk zu bezeichnetem „Understanding Comics“ (auf deutsch "Wie man Comics versteht") einen Abriss der Comicgeschichte, wie auch den Versuch einer Definition. In seinem Buch bedient er sich selbst durchgehend der Form des Comics, um nicht nur inhaltlich, sondern auch formal zu zeigen, wie vielseitig einsetzbar diese Gattung ist. Schon damals zeigt McCloud, dass Comics nicht nur unterhaltsame Geschichten erzählen, sondern auch als lehrreiche Sachbücher fungieren können. Längst hat sich die Rezeption von Comics maßgeblich gewandelt. Auch wenn sie in der Literaturrezeption noch immer nicht dieselbe Aufmerksamkeit genießen, wie das "gewöhnliche Buch" in der Belletristik, finden sich auch Comics – meist unter dem Begriff der Graphic Novel – etwa auf Buchmessen, werden in einschlägigen Zeitungen rezensiert oder sind Gegenstand wissenschaftlicher Tagungen. Diese sogenannten „graphischen Romane“ oder Comic-Romane sind

¹ Damit die Transgression keine kritische Masse erreicht, werde ich mich vorwiegend auf das Standardwerk von Scott McCloud beziehen. Es gilt immer noch als einer der populärsten Standardwerke zum Thema, das die gesamte Rezeption über Comics bis heute beeinflusst.

hier aber weniger als ein in sich schlüssige literarische Form zu verstehen, sondern mehr ein Signal im Bezug auf den künstlerischen Anspruch, den das Werk in seinem Umfang darstellt. Letztlich handelt es sich hier aber um einen Begriff, der ähnlich den Comicheften, den „Comicbüchern“ (aus dem Englischen „comic books“) wenig Hinweise gibt, was ein Comic als Medium nun eigentlich ist.

Ausgehend von Will Eisners Definition von Comics als sequenzielle Kunst („*sequential art*“) definiert Scott McCloud sie als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“ (McCloud 1993, S.9) Obwohl Comics sowohl Schrift als auch Bild vereinen können, sind sie weit mehr als nur eine reine Verbindung dieser Ebenen. Mit gutem Recht sind sie mehr als die "Summe ihrer Einzelteile". Sie sind nicht nur Bild und Geschichte – sondern "Bildgeschichten", eine eigenständige Form des Erzählens, die ihren eigenen sprachlichen Regeln folgt.

1.1. Comicvokabular, Closure und Masking

Ein Kernbereich der Integrative Poesie- und Bibliothherapie ist der Umgang mit Sprache. Die Erkenntnis, dass Comics neben der Verwendung von Worten auch auf Bildebene eine eigene „Bildsprache“, ein eigens Comicvokabular besitzen, ist eine der wesentlichen Leistungen McClouds . Er fasst dieses in einer Pyramidenform in verschiedenen Achsen zusammen und verwendet dafür einen weitgefassten Begriff der ikonischen Symbole, als „any image used to represent a person, place, thing or idea.“ (McCloud 1993, S.27)

Er argumentiert, dass es abgesehen von der photorealistischen Abstraktionsebene, eine sprachliche Abstraktionsebene (mit der Sprache im engeren Sinne als die ultimative Abstraktion), wie auch eine rein bildliche Abstraktionsebene (in Formen und Linien) gibt, zwischen denen sich das Vokabular eines Comics bewegen kann.

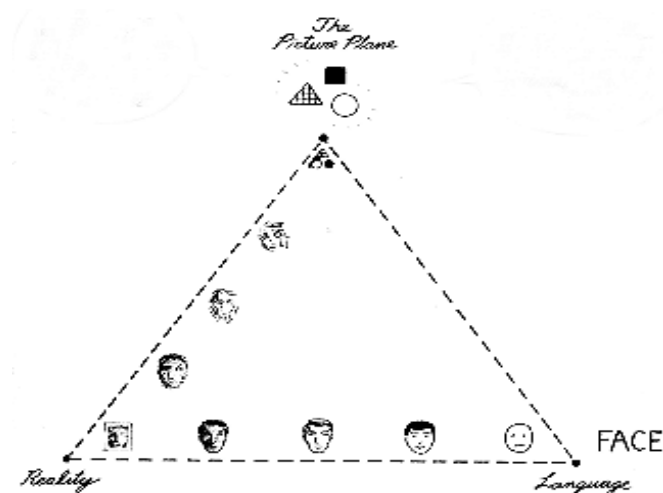


Abb. 1: (Vereinfachte) Übersicht des Comic-Vokabulars
(McCloud 1993, S.53)

Zum Comic-Vokabular gehören genauso Sprechblasen wie Bilder, Sound-Wörter genauso wie Bewegungslinien, kulturell geprägte Symbole wie auch naturgetreue Nachbildungen. Das augenscheinlich wichtigste Charakteristikum eines Comics ist jedoch seine Aufteilung in Panels mit dem dazwischenliegenden Spalt, dem sogenannten ‚Gutter‘.

Zur Veranschaulichung soll folgende Sequenz dienen:

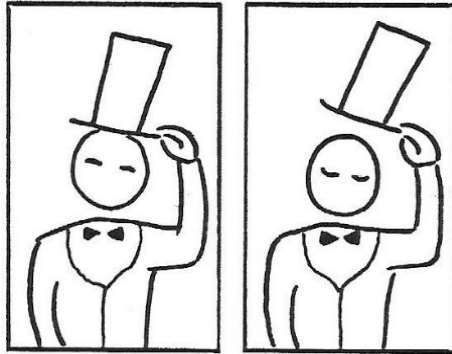


Abb. 3: Sequenzielle Kunst nach Will Eisner
(McCloud 1993, S.65)

In diesem einfachen Bild zeigt sich die Leistung, zu der ein Comic imstande ist. Für Lesende ist eindeutig erkennbar, dass es sich beim linken Panel um einen lächelnden Mann im Anzug handelt, der mit seiner linken Hand seinen Zylinder berührt. Das rechte Panel zeigt denselben Mann, der sich diesmal verneigt und dabei seinen Hut zum Gruß hebt.

Obwohl es sich nicht um eine naturgetreue Abbildung handelt, erkennt unser Wahrnehmungsapparat etwas, das nicht da ist: Den Gruß eines gut gekleideten Menschen. Die ikonische Zeichnung lässt Ähnlichkeitsverhältnisse zu, die durch Beteiligung der Lesenden "magisch" ergänzt werden. Dabei wird zum runden Gesicht und den wellenförmigen Augen auch ein Mund, eine Nase und Ohren hinzugefügt – oder zumindest das Verständnis dafür geschaffen, dass diese Körperteile vorhanden sein sollten, obwohl sie nicht abgebildet sind. Gleichmaßen wird die Form des Mundes, aufgrund der Form der Augen eindeutig. Der Mann lächelt. Lesende erkennen, dass es derselbe Mann ist, und reihen in der westlichen Lesegewohnheit die Bilder von links nach rechts. Der Spalt zwischen den Bildern, der ‚Gutter‘, entpuppt sich dabei als das wichtigste Mittel des Comics. Durch ihn wird die Leerstelle zwischen den Einzelbildern sichtbar. Lesende müssen diese im Rezeptionsvorgang auffüllen, um den Inhalt sinnvoll zu deuten. McCloud nennt diesen Vorgang ‚**Closure**‘, eine Art Induktion, die einen Leseprozess in Gang setzt, und Rezipierenden gleichermaßen Arbeit abnimmt wie aufträgt. Die Kontemplativität beschreibt er als Tanz in der Stille:

The comics creator asks us to join in a silent dance of the seen and the unseen. The visible and the invisible. This dance is unique to comics. No other artform gives so much to its audience while asking so much from them as well... (McCloud 1993, S.92)

Dabei nimmt er wiederholt Bezug auf *Marshall McLuhan*, der laut McCloud den Comic als „kühles Medium“ definiert. Auch wenn die problematische Unterscheidung in ‚kalte‘ und ‚heiße‘ Medien antiquiert erscheint, ermöglicht sie für den Comic eine interessante Perspektive. Nach McLuhan laden ‚heiße‘ Medien nicht zur Beteiligung ein. ‚Kalte‘ Medien wiederum erfordern eine höhere Beteiligung der Nutzenden aufgrund der Summe an Details, die ein oder mehrere Sinne verarbeiten können. Mit dieser Beteiligung geht bei McLuhan auch gleichzeitig eine Wertung einher, die den hohen Grad der Beteiligung als etwas Positives, den niedrigen Grad der Beteiligung als etwas Negatives bezeichnet.

Die hohe Beteiligung der Lesenden am Gelingen eines Comic-Strips ist jedenfalls nicht von der Hand zu weisen. Text, Bild und Komposition interagieren auf komplexe Weisen miteinander und fordern die sinnvolle Ergänzung der von ihm selbst aufgeworfenen Leerstellen.

Ein transversales Beispiel dazu aus dem Alltag: Wenn ein Mensch im Auto von einem anderen Auto angefahren wird, ist die Aussage: „Er hat mich angefahren!“ wahrscheinlicher als „Er hat mein Auto angefahren.“ (McCloud 1993, S.38) Ein Medium, wie es im McLuhans’schen Sinne auch ein Auto sein kann, birgt also das Potenzial der Identifikation. Das Medium wird somit ein Teil der Identität der Nutzenden.

Diesen Prozess sieht McCloud nun als Grundlage für die Leistung und die Popularität von Comics. Die vereinfachte, sozusagen cartoonartige Darstellung von Charakteren in Comics bietet größeres Identifikationspotenzial. Durch den höheren Grad an Beteiligung, aufgrund der sinnlichen Detailarmut, werden die Charaktere somit Teil der Lesenden. Es entsteht ein Wechselspiel zwischen zwei Bereichen: „One set of lines to see, one set of lines to be. (McCloud 1993, S. 43) Diese Art von Identifikations nennt Scott McCloud ‚**Masking**‘, also ein Überstülpen der Maske eines Charakters. Dabei sieht er vor allem in der weniger realistischeren Zeichnung ein effektives Identifikationspotenzial und nimmt dabei als Beispiel die für den Comic »Tim und Struppi« so populär gewordene Stilrichtung der ‚Ligne claire‘. Diese zeichnet sich durch sehr cartoonartige Charaktere im Kontrast zu einem sehr realistischen Hintergrund aus.

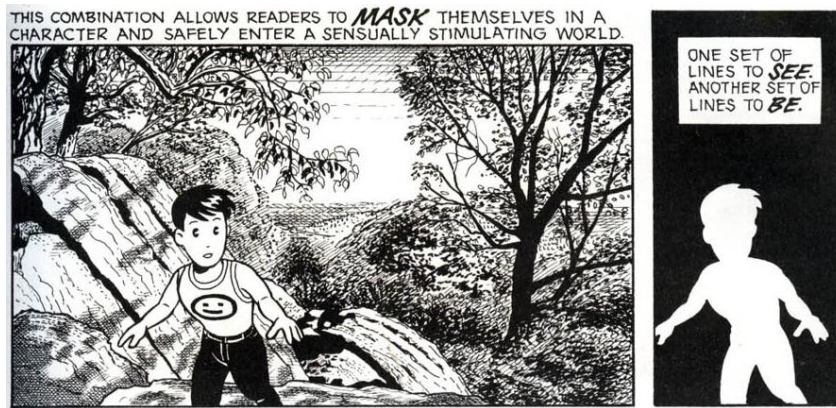


Abb. 4: Die Ligne Claire als Identifikationsprozess
(McCloud 1993, S.43)

Mit gezielter Vereinfachung und Kontrastierung wird ein komplexer Wahrnehmungsprozess in Gang gesetzt, der eine erhöhte Beteiligung und ein größeres Identifikationspotenzial eröffnet. Das Einfache vergrößert, ist eine „amplification through simplification“ (McCloud 1993, S.30) und Grundlage medial-ästhetischer Kommunikation. Dem Autor zufolge handelt es sich hier um eine ‚Invisible Art‘, einen unsichtbarer Vorgang aufgrund visueller Praktiken. Trotz der sichtbaren Materialität passiert der eigentliche Comic im Kopf.

Daraus ergeben sich eine Reihe von Implikationen für die therapeutische Arbeit mit Comics. Gleichsam sehen wir, das sie dieselben Grundlagen gelten, wie für andere Texte und Bilder Sie tragen soziokulturelle Codes, verweisen in ihrer Bildsprache auf „verschiedene Sozialisations- und Enkulturationsinhalte“ (Orth/Petzold 2018, S.62) und bringen sie zirkulär dadurch auch wieder hervor. .

2. Comic als narratives Medium

Der Comic als narratives Medium kann, wie oben beschrieben, also eine Vielzahl von Inhalten transportieren. Wie auch in anderen Kommunikationsprozessen entstehen dabei Diskurse aus individuellen Erfahrungen, individuellen mentalen Repräsentanzen, die dabei kollektiv mentale Repräsentanzen mittransportieren, wie auch selbige mitformen. Diese drücken sich durch vielschichtigen Codes, Referenzen und Reflexe in den jeweiligen (Pop-)Kulturen aus und finden sich in der Interaktion – nicht nur, aber auch – in therapeutischen Prozessen wieder. Das bedeutet, dass in der Arbeit mit Comics eine Haltung notwendig ist, die als kulturell sensibel bzw. "cultural sensitive" oder "cultural affirmative" zu bezeichnen ist. Die Integrative Therapie hat diesen Umstand in der „Grundregel“ der Integrativen Therapie bereits Rechnung getragen und in den Konzepten der Ko-respodenz und der Konvivialität reflektiert. (vgl. Petzold 2000)

Welche Comics also Verwendung finden, ist von vielen Faktoren abhängig, die in der

Einzigartigkeit der Zusammenkunft zwischen Therapeut und Klienten geschuldet ist (wobei auf Gefahren und Risiken noch im Verlauf dieser Arbeit hingewiesen wird). Auf der einen Seite können Comics verwendet werden, die die betroffene Person selbst einbringt – wie es beispielsweise die Arbeit mit Superhelden-Comics nahelegt. Gleichmaßen gibt es eine Fülle an zeitgenössischen Comics, die sich als biographische bzw. autobiographische Werke verstehen, die sowohl Einzelschicksale, wie auch Schicksale von Personengruppen schildern können. Alle transportieren ihren jeweiligen „Zeitgeist mit seinen charakteristischen Atmosphären, Szenen, Narrationen/Narrativen und Skripts“ (Petzold 1989f/2016, S.7) Sie eignen sich aus bibliothераpeutischer Sicht also besonders in therapeutischen Prozessen für den Bereich der Biographiearbeit, die einer der Kernaufgaben der Integrativen Poesie- und Bibliothераpie. (Orth/Petzold 2015) darstellt. .

2.1 Autobiographische und dokumentarische Comics

Geschichten wie Art Spiegelmanns mit dem Pulitzer Preis gekrönte Graphic Novel „Maus“ (Spiegelmann 2003) haben den Weg für eine Reihe von Comics geebnet, die auf visuell und symbolisch beeindruckende Weise komplexe Erzählungen, historische Begebenheiten und mehrdeutiger Darstellungen miteinander verbinden. Die Graphic Novel handelt von seinem jüdischen Vater, der während der Machtergreifung der Nazis ins Konzentrationslager Auschwitz deportiert wird, überlebt – und mit den Konsequenzen dieser Erfahrung weiterleben muss. Als Rahmenerzählung fungiert dabei Art Spiegelmanns Versuch mit seinem Vater im Kontakt zu bleiben, ihn von seinen Erfahrungen erzählen zu lassen und dabei selbst mit dem Erzählten zurecht zu kommen..

Auf diese Weise fungiert die Graphic Novel als eine literarisch aufgearbeitete Biographiearbeit. Die traumatischen Erfahrungen in der Zeit der Nationalsozialismus, die sein Vater dem Sohn nicht mitteilen wollte, können wieder in eine Form narrativer Praxis übersetzt werden. Art Spiegelmann nutzt den Comic um dieser Erzählung auch eine visuelle Komponente hinzuzufügen, die über die bloße Erzählung hinausgeht. So lässt er beispielsweise seine handelnden Figuren als antropomorphe Tiergestalten auftreten Bis auf wenige Ausnahmen treten Juden als Mäuse, Deutsche als Katzen und andere Nationalitäten, wie Polen als Schweine, auf.

Durch die Biographiearbeit mit seinem Vater gelingt Art Spiegelmann aber auch ein Stück eigener Identitätsarbeit. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte seines Vaters wird zu einer Auseinandersetzung mit seiner eigenen Geschichte, der Historie seines Konvois in den er geboren wurde. So arbeitet er einen früheren Comic in seiner Erzählung ein, der vom Suizid seiner Mutter handelt In einer besonders markanten Stelle reflektiert er als Mensch mit einer Mausmaske seinem

plötzliche Erfolg als Comicautor sowie seine eigene psychische Gesundheit in einem Gespräch mit seinem Therapeuten.

Neben einer Reihe von Geschichten über den Holocaust – autobiographisch wie „Ich war ein Kind von Holocaustüberlebenden“ (*Eisenstein* 2007) oder dokumentarisch wie bspw. „Die Suche“ (*Naumann* 2010)– gibt es auch gegenwärtige Comic-Reportagen wie „Palestine“ (*Sacco* 2003) oder das Überleben des Attentats auf die Satirezeitschrift Charlie - „Die Leichtigkeit“ (*Meurisse* 2016)). Eine Mischung aus autobiographischen und phantastischen Elementen stellt *die* Graphic Novel „Ein neues Land“ (*Tan* 2006) dar, das als Comic ohne erkennbare Sprache (!) wie eine Blaupause für Migrationserfahrungen fungiert.

Erwähnenswert ist hier auch noch *Alison Bechdel's* autobiographische Graphic Novels, insbesondere „Fun Home: A Family Tragicomic“ (2006) und „Are You My Mother? - A Comic Drama“ (2012) in denen sie vom Suizid ihres Vaters, ihrer Auseinandersetzung mit ihrer Mutter sowie dem gesamten prägenden Familienleben berichtet als auch ihren eigenen Weg zu ihrer Sexualität reflektiert. Neben „Coming of age“-Themen findet sich bei ihren Werken zahlreiche Erwähnungen und Auseinandersetzungen mit poetischer und psychotherapeutischer Literatur – beides große Interessengebiete der Autorin. Hier werden nicht nur heilsame Erfahrungen mit Sprache und Poesie geschildert, hier wird auch die eigene Krankheitsgeschichte erzählt und wie die Rezeption therapeutischer Literatur selbst einen bibliothераpeutischen Wert besitzt. Sie berichtet auch über eigene Therapieerfahrungen sowohl im Umgang mit dem Tod ihres Vaters, aber auch im Bezug auf zwanghafte Handlungen und Identitätskrisen.

In den letzten Jahren hat sich ein neuer Bereich aufgetan, der sich intensiv mit der Vermittlung von subjektiven Krankheitserfahrungen beschäftigt und versucht marginalisierten Gruppen eine Stimme zu geben. Dabei erweist sich das Vermitteln von persönlichem Leid besonders geeignet für die Darstellung im Comic zu sein. Dieses neue Genre, das sich mit der Vermittlung von Krankheiten und deren Behandlungen auseinandersetzt, hat im Jahr 2015 im gleichlautenden Comic-Manifest den Terminus „Graphic Medicine“ (*Czerwiec/Williams/Squier/Green./Myers/Smith* 2015) verliehen bekommen. Hier ist die klare Absicht angelegt, dass die Betroffene „durch die Sprache Wissen über die Welt und sich selbst aneignen und ihr Leben in narrativen Mustern erzählend organisieren“ (*Bläser* 2016, S.6) - und anschließend als Erzählungen zur Verfügung stellen. Dabei zeigt sich wieder eine enorme Bandbreite an Themen, die behandelt werden können: Gehörlosigkeit, Epilepsie, Krebs, AIDS/HIV, aber auch über Schizophrenie, Bipolarität, bis hin zum Feld der Geriatrie findet sich ein großes Spektrum an Themen, das sich unter „Graphic Medicine“ zusammenfassen lässt. Geschrieben werden sie sowohl von Betroffenen, Angehörigen, wie auch Professionisten. Beispiele für die letztgenannte Gruppe sind „The Bad Doctor: The Troubled Life and Times of Dr Iwan James“ von Ian Williams oder MK Czerwiecs Anthologie „Taking Turns:

Stories from HIV/AIDS Care Unit 371“. Der Comic „All That Remains“ von *James Tan* verbindet aufklärende Fakten über Demenz und Alzheimer in Verbindung mit Anschaulichen Geschichten.²

Im „Couch Comic“ (*Perry 2013*) wird eine psychotherapeutische Behandlung beschrieben, bei der die Autorin eine fiktiven Fall darstellt. Wesentliche Sitzungen werden in Wort und Bild erzählt. Zusätzlich finden sich auch theoretische Erläuterungen zum Verlauf und zur Praxis der Psychotherapie. Solche Werke haben sowohl einen bibliotherapeutischen Charakter wie sie auch ein Mittel der Psychoedukation und somit „Hilfe zur Selbsthilfe“ sind.

Die genannten Comics handeln alle von Momenten der Isolation, der Konfrontation mit existenziellen Themen. Diese werden nicht nur beschrieben, sie werden auch sichtbar gemacht, erlauben Möglichkeiten der Identifizierung über Masking-Prozesse und regen die eigenen emotionale Beteiligung durch Momente von Closure an, die verschiedenen Eindrücke zu einem luziden Ganzen verbinden. Dabei setzen sie den defizienten Narrativen der konventionellen Medizin, nicht beschönigende und gleichsam ästhetische Erzählungen entgegen. Eingebettet in einen therapeutischen Prozess oder im Rahmen von Schreibgruppen kann es hier zu Momenten komplexen Lernens (Comics als „Alltagsexperimente“, als Träger von „Modellhandlungen“, als „Spiele, Kreativitätstechniken, Aufmerksamkeitssteuerung, Erklärungsmethoden, Verstärkungspläne“, *Sieper/Petzold 2002*) kommen, in denen über das Gelesene in den Austausch gegangen wird, Solidarität empfunden, Ungesagtes ausdrückbar wird. Sie können dabei Themen aus der gesamten Lebensspanne abdecken (Kindheit, Alter, Krankheit, Migration etc.) und stellen sich somit als anschlussfähig zum „life span development approach“ (*Sieper 2011*) der Integrativen Therapie dar.

2.2 Superhelden-Comics

Wie eingangs erwähnt sind Superhelden-Comics und deren Verfilmungen allgegenwärtig, erfolgreich und sind aus dem aktuellen Zeitgeist nicht mehr wegzudenken. Diese Charaktere und die mit ihnen verbundenen Geschichten somit Teil kollektiver mentaler Repräsentanzen, macht es Sinn diese vor dem Hintergrund poesie- und bibliotherapeutischer Arbeit zu reflektieren. Es gibt wenig Literatur über die Verwendung von Elementen der Populärkultur in der Psychotherapie. Es gilt Gefahren und Risiken abzuwägen, die Intervention und die eigenen therapeutischen Interessen nicht über den Klienten zu erheben (*Gräf*, S.82-83). Die folgenden Ausführungen beruhen auf

² An dieser Stelle soll explizit darauf verwiesen werden, dass man diesen exzellenten Comic auch online gratis lesen kann <http://alz.org.sg/wp-content/uploads/2019/01/All-That-Remains.pdf>

keinerlei therapeutischer Evidenz. Sie sind vielmehr als mögliche Resonanzmöglichkeiten zu verstehen, sollen ein Sammelsurium von Themen, Charakteren und ihren Wandlungsmöglichkeiten bieten.

Superhelden-Geschichten sind selbst populäre „Sozialisations- und Enkulturationsinhalte“ (Orth/Petzold 2018, S.62) geworden, sie sind Teil des Zeitgeistes, sind „kollektive mentale Repräsentanzen“ (Moscovici, zit. nach Petzold 2016) - und funktionieren ähnlich wie die Sagengeschichten von damals. Anstatt die Geschichten von Titaten und streitsüchtigen Göttern, gibt es nun Geschichten der Superheldengruppe Teen Titans DC Comics oder mit dem „Civil War“ den Streit unter Superhelden im Marvel Universum. Tatsächlich erleben wir in den Geschichten der verschiedenen Helden wie Batman, Superman, Wonder Woman, Spiderman, Iron Man oder Captain Marvel, die immer wieder neu erzählt, ergänzt, weiter- und zurückgeführt werden Bestehende Comicgeschichten und Filmadaptionen, bedienen sich jeweils gegenseitig aus verschiedenen Interpretationen vorhandener Charaktere und spinnen aus ihnen neue Narrative, die wiederum Reflexe in späteren Comics oder Filmen haben. Hier finden wir rekursive narrative Prozesse, die durch die steigende Popularität und Verfügbarkeit Teil der kollektiven mentalen Repräsentanzen werden. Sie enkulturieren sich in die Menschen und ihre Identität und können so zu bedeutsamen Inhalten werden.

Dabei sind diese Helden meist mehr als nur gewöhnliche Menschen. Sie sind „Super-“, sind „Über-Menschen“, die oft mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet sind. Sie können fliegen, haben übermenschliche Stärke, können Wände hochklettern oder sind mit besonderen kognitiven Fähigkeiten ausgestattet, die ihnen erlauben technische Geräte zu produzieren, die sie zum Kampf für das Gute einsetzen. Hier können Gedanken zu den gesellschaftlichen Wunschvorstellungen wiedererkannt werden – immerwährende Vitalität, kräftigende Rechtschaffenheit, Machtwünsche und das Vertrauen auf geschaffene Technologien.

Diversity-Fragen werden mittlerweile in der Produktion von Superheldengeschichten aufgegriffen und reflektiert: es sind nicht nur die starken weißen Männer, die im Vordergrund stehen. Neben etablierten Superheldinnen wie Wonder Woman oder Supergirl sind in der jüngeren Vergangenheit auch – oft als Nebendarstellerinnen eingeführte - Frauen in die Rolle etablierter Charaktere geschlüpft (DC's Renee Montoya wurde The Question³, Wolverines Tochter X-23 nahm nach dessen „Tod“ seine Rolle an⁴; Jane Foster wurde die neue Inkarnation von Thor⁵). Auch *people of colour* bekommen vermehrt markante Rollen oder treten in die Fußstapfen von etablierten Charakteren (Beispiele dafür sind der Kinoerfolg von Black Panther oder die Popularität von Miles

³ DC Comics (2007): 52 #48

⁴ Marvel Comics (2015): All-New Wolverine #1

⁵ Marvel Comics (2015):The Mighty Thor vol. 2, #1

Morales als Spiderman aus einem anderen Universum).

Die meisten Superhelden haben dabei eine Entstehungsgeschichte („origin story“), die auf Traumata aufbaut. Der Verlust von Eltern oder Elternfiguren ist ein häufiger Topos. Einige Superhelden werden unfreiwillig mit Fähigkeiten geboren (wie die Mutanten in den X-Men) und müssen damit zurechtkommen nicht zu den „Normalen“ dazuzugehören. Andere sind Opfer eines schief gelaufenen Experiments (Spiderman, Hulk), andere werden adoptiert und lernen erst später von ihrer wahren Herkunft (Superman).

Viele Helden kämpfen mit psychischen Problemen, mit *mental health issues* - besonders im Bereich der Identität. Das ist nicht weiter verwunderlich, wenn das Aufsetzen einer Maske, das Anziehen eines Kostüms ein Alter Ego ermöglichen soll. Einige Beispiele: Moon Knight hat mit seinen vielen Persönlichkeiten zu kämpfen, schließlich bekommt er seine Kräfte von einer ägyptischen Mondgottheit – und der Mond ist stark mit psychischen Auffälligkeiten verbunden (der Mond → lat. *luna* → *lunatic* → verrückt); der fast allmächtige Sentry trägt in sich als Void, eine kosmische Entität, die seinen persönlichen Schatten darstellt – und da der Sentry eigentlich der vorbildliche Gute ähnlich DCs Superman darstellen soll, ist der Void an der Zerstörung allen Lebens interessiert. Der Hulk, der aus Bruce Banner hervortritt, wenn dieser wütend wird, hat über die Jahrzehnte mehrere Sub-Persönlichkeiten entwickelt. Ausgewählte Beispiele sind das vom triebgesteuerten Tier (Savage Hulk) oder der trickreichen grauen Hulk (Mister Fixit), sowie die Verkörperung seiner zutiefst böartigen Aspekte (Devil Hulk) als auch eine 'integrierte' Form, die den Intellekt von Banner mit einem Großteil der übermenschlichen Kräfte des Hulks verbindet (The Professor).

Einige Helden haben mit Suchterkrankungen zu kämpfen. Berühmte Beispiele sind Green Arrows Sidekick Speedy, der zu Heroin greift und Unterstützung durch seinen Mentor sowie Green Lantern und Black Canary erhalten muss, um auf Entzug zu gehen.⁶ Tony Stark aka Iron Man kämpft in der Storyline „Demon in a Bottle“ mit seiner Alkoholsucht – ein Thema, das ihn immer über Jahre begleitet.⁷

Der Zusammenhang zwischen Superhelden und *mental health issues* ist auch der Mittelpunkt in der DC Story „Heroes in Crisis“, in der sich Superhelden und einige ihre Widersacher in das Zentrum „Sanctuary“ einweisen lassen, um mit ihren eigenen psychischen Problemen klarzukommen.⁸ Andere haben trotz oder wegen ihrer Fähigkeiten mit körperlichen Handicaps zu kämpfen. Professor Xs telepathische Fähigkeiten haben eine Rückwirkung auf seine Beine, die mit Ausbruch seiner Mutantenkräfte erlahmen. Daredevil verliert bei einem Unfall sein Augenlicht, gewinnt dafür aber die übermenschliche Fähigkeit mit Hilfe seines Gehörs und seines Geruchssinn, die Welt quasi

⁶ DC Comics (1971): Green Lantern/Green Arrow #85-86

⁷ Marvel Comics (1979): The Invincible Iron Man #120-128

⁸ DC Comics (2018/2019): Heroes in Crisis

mit Supersonar wahrzunehmen. Besonders hervorzuheben ist hier die Geschichte von Barbara Gordon, die zuvor als Batgirl aktiv ist, bis sie vom Joker niedergeschossen wurde und damit von der Hüfte abwärts gelähmt ist.⁹ In einem schmerzvollen Prozess erfindet sie sich neu, wird eine Expertin für Computertechnologien und ist anschließend als Superheldin Oracle eine wesentliche Stütze für Batman und die Justice League of America.

Bei all der Konzentration auf ihre Fähigkeiten und Stärken, bieten aber gerade die Verwundbarkeiten und Schwächen, die spannenden Anknüpfungspunkte für Lesende. Der übermächtige Superman hat sein Kryptonit, Green Lantern beispielsweise die Farbe Gelb. Fast alle Charaktere haben Familie und Freunde, die sowohl Stütze als auch regelmäßig Ziel von Bedrohungen werden – oftmals durch Widersacher, die diametral zum Ziel der Helden und Heldinnen entgegenstehen. Versuche die Superheldenidentität und das Privatleben in Einklang zu bringen führen oft ins Gegenteil – wie bei einer griechischen Tragödie.

In all den Geschichten spielt der Tod generell eine besondere Rolle. Es ist mittlerweile fast ein running gag, dass Charaktere sterben und nach einiger Zeit – in der sie durch andere Nachfolgerinnen ersetzt wurden – wieder zurückkehren. Zur selben Zeit ist der Tod geliebter Personen in der Vergangenheit Grund, warum sie überhaupt Helden werden (Spiderman, Batman) oder warum Helden auch zu Schurken werden (beispielsweise die Zerstörung von Green Lanterns Heimatstadt Coast City und seine Verwandlung in den bössartigen Parallax¹⁰). Regelmäßig muss die Welt oder das gesamte Universum gerettet werden. Ohne Bedrohung, Tod und Verlust kann es gar keine Helden geben.

Die Funktion der Bedrohung wird oft durch die sogenannten Bösewichte (*villains*) verkörpert. Der stereotype Darstellung früherer Jahre, in denen die Motivation „einfach so die Welt zu zerstören“ folgen mittlerweile differenzierte Darstellungen: Rhas al Ghul sieht die Rettung der Welt in der Zerstörung der Menschheit. Magneto möchte die Menschheit vernichten, um wiederum die Mutantenrasse vor der Zerstörung zu retten. Ihre Handlungen resultieren aus dem Versuch etwas zu retten oder zu bewahren – sie sind damit wie die Helden, nur dass sie einen anderen Weg einschlagen, der nicht auf Konvivialität und Frieden aus ist. Als Schatten der Helden gehören sie zum Repertoire der Helden-Identität dazu. Ohne Helden kann es auch die *villains* nicht geben, sie brauchen sich um das Spiel der Kräfte zwischen Gut und Böse auf ewig weiterzuführen.

Die angesprochenen Themen stellen natürlich nur eine Auswahl da und beschränken sich auf die zwei „großen“ Verlage der Superhelden-Comics. Doch die Arbeit mit diesen bekannten

⁹ DC Comics (1988): Batman: The Killing Joke

¹⁰ DC Comics (1995): Green Lantern vol. 3, #50

Charakteren machen sich Patrock O'Connors und José Cardonas in ihrem Projekt "Comicspedia" (<http://www.comicspedia.net/>) zu nutze. Sie schöpfen aus dem thematischen Reichtum der Geschichten, um Klienten und Klientinnen über deren eigenes Leben, ihre „social worlds (= Werte, Normen, Weltsichten, Moden, Idole, Erlebnisweisen der relevanten altersspezifischen Bezugsgruppe)“ (zit. nach Müller/Petzold 1998), ins Gespräch zu kommen. Der Gedanke dabei ist, dass Comics-Fans über ein vertrautes Medium mit vertrauten Charakteren einen leichteren Zugang zu ihren Gefühlen, Werten, Lebensaufgaben finden. Für Hilfesuchende wiederum, die wenig mit dem Thema Comics oder Superhelden zu tun haben oder gar ablehnend gegenüberstehend, könnte der Widerstand zu groß sein. Es braucht also eine ausreichende Auf- und Abklärung und eine aufgeklärte Zustimmung – eine „informierte Übereinstimmung“ (Petzold 2000, S.2) – um die Arbeit mit Comics in die Therapie zu implementieren.. Dennoch gehen die Autoren davon aus, dass die "Geek Therapy" universell anwendbar sei, da die angesprochenen Themen eine allgemeine Anschlussfähigkeit besitzen.

Eine andere gegenwärtige Protagonistin in der therapeutischen Arbeit mit Comics ist Janina Scarlet. Sie spricht bei ihrem Ansatz sogar explizit von "Superhero-Therapy" (Scarlet 2016) In ihrem gleichnamigen Buch erzählt sie unter anderem davon, dass sie in der Ukraine zu Zeit der Atomkatastrophe von Tschernobyl geboren wurde. Als ihre Familie später in die USA zieht und die gesundheitlichen Folgeschäden (mitsamt ihrer eigenen Migrationserfahrung) sich höchst belastend für sie zeigen, findet sie Trost im X-Men Charakter Storm, deren Kräfte auch mit dem Wetter verbunden sind. Als positives Rolemodel hilft ihr diese Gemeinsamkeit auch an die Stärken des Charakters anzuknüpfen: Während die X-Men als Mutanten für ihren Fähigkeiten diskriminiert werden, wählen sie auch die Rolle von Superhelden und -heldinnen. Indem sie sieht, wie Storm ihre Situation in die Hand nehmen – das Narrativ also verändern kann – findet auch Scarlet eine Möglichkeit ihre Sensibilität für schmerzhaft Themen identitätsstiftend einzusetzen. Sie will anderen helfen, studiert Psychologie, schließt ihr Doktorat ab und entwickelt die Superhero-Therapy, die stark an Aspekte der verhaltenstherapeutischen Acceptance and Commitment Therapy angelehnt ist. Sie beschreibt ihren Ansatz als transdiagnostisch und evidenzbasiert – mit der Idee, dass man als KlientIn kein Vorwissen über Superhelden und Comics im Speziellen benötigt. Fiktive Charaktere aus jedem Genre können genutzt werden, um ein Held/eine Heldin für sich selbst zu werden. Denn die Auseinandersetzung mit Superhelden, ihren Kräften, ihren Schwächen, ihren inneren wie äußeren Kämpfen fördern die Auseinandersetzung mit den eigenen Wünschen, den eigenen Träumen und auch den eigenen Werten. Als fünfte Säule der Identität sind die Werte einer der weniger beachteten Bereiche der Psychotherapie und können hier elegant über ein vermittelndes Medium in den therapeutischen Prozess gebracht werden (vgl. Lachner 2004).

3. Ein Ausblick: Comics selber machen?

Wie kann nun auf der Produktionsseite mit Comics gearbeitet werden? In den obigen Erläuterungen finden sich bereits viele Ansätze, wie Comics als Orte der komplexen Resonanz (*Orth/Petzold* 2018) genutzt werden können, um über eine Vielzahl transmedialer Quergänge zu ermöglichen, die typisch für die Integrative Therapie sind. Dabei sind alle Möglichkeiten der Arbeit mit projektiven Prozessen (*Müller/Petzold* 1998, .S.4) miteingeschlossen, die mit „Sprache, bildlicher Darstellungen“ oder „andere[n] kreative[n] bzw. künstlerische[n] Ausdrucksmöglichkeiten, in medialer oder intermedialer Gestaltung und Formgebung“ (ebd.) arbeiten. In der Auswahl der Interventionen sollte auf die therapeutische Grundregel der Integrativen Therapie (*Petzold* 2000) geachtet werden wie auch auf die erwähnten Risiken und Gefahren bei der Verwendung von Elementen der Populärkultur (Gräf 2013).

Wie auch in der Arbeit mit verdichteter Sprache sollte man anfangs darauf bedacht sein, eventuellen Druck und hohe Ansprüche an die eigene Produktion entgegenzuwirken. Es geht nicht so sehr um die Detailliertheit und Raffinesse der Comicseiten – es geht um die Verwendung der Sprache des Comics und was sie zum Ausdruck bringen kann.

Analog zur Fokussierung auf einfache Reime am Anfang poesietherapeutischer Einheiten sollte hier das Arbeiten und Denken in Panels in den Vordergrund gereicht werden. Dabei wäre vermutlich von einer übervollen, vielschichtigen Comicseite mit vielen Panels abzusehen – und mehr auf das Blatt als eigenes Panel zu fokussieren. Wenn der Gutter das wesentliche Moment ist, in dem Closure entsteht – was liege dann näher als sich zu überlegen, was zwischen zwei Bildern passieren müsse um von dem einem zu anderen zu gelangen? Man denke an Will Eisners Bild vom lächelnden Mann, der den Hut zieht: Einfache Zeichnungen mit einer simplen Geste. Auf dieser Ebene zu beginnen, erscheint auch Laien möglich und kann mit bedeutungsvollen Inhalten im Gutter gespickt sein.

Simple Vorher- Nachherbilder sind genauso möglich, wie die Implementierung von Ressourcenbilder als Kontrast zum gegenwärtigen Zustand. Diese projektiven Prozesse bieten wesentliche Hinweise für den therapeutischen Verlauf (*Müller/Petzold* 1998). . Später können elaboriertere Comicseiten entstehen. Mit mehreren Panels, die als eigene Gedanken fungieren, wie ein Gedicht mit mehrere Versen.

Es zeigt sich also, dass Comics ein therapeutisches Potenzial haben. Sowohl das Medium mit seiner eigenen Bildersprache als auch Bandbreite komplexer Themen, die sie transportieren können sowohl poesie- als auch bibliotherapeutisch genutzt werden. Diese Arbeit kann hier auch nur einen

Anstoß geben, sich mehr mit dem Medium, seiner Geschichte und den Inhalten auseinanderzusetzen. Zum Beispiel der Bereich des Online-Comics, der es wie kaum ein anderes Medium schafft, Momente aus dem Alltag auf den Punkt zu bringen. Oder der stark gewachsene Bereich der Manga-Comics mit ihrer eigenen Comic-Sprache, kulturellen Codes und Traditionen. Wenn Berührungspunkte auf allen Seiten allmählich abgebaut werden, entsteht ein neuer Bereich mit einer Fülle an unangetasteten Welten, modernen Impulsen und Kunstausdrücken, die eine Bereicherung für alle Kreativitätstherapien darstellen können. Comics können dabei unterstützen, dem Motto von Patrick O'Connors zu folgen: „Geek Out And Do Good“ - auch in der Therapie.

Zusammenfassung: Geek Out And Do Good - Comics als Graphic Medicine in der Integrativen Poesie- und Bibliotherapie

Die vorliegende Arbeit untersucht die therapeutischen Anwendungsmöglichkeiten des Comics und seine Anschlussfähigkeit für die Integrative Poesie- und Bibliotherapie. Mit Scott McCloud wird zuerst die Funktionsweise des Comics beschrieben und anschließend konkrete wie anschauliche Beispiele genannt. Dabei wird eine Einführung in die Themen (auto-)biographische sowie dokumentarische Comics, Graphic Medicine und im Speziellen die Anwendung von Superheldencomics geboten.

Schlüsselwörter: Poesie- und Bibliotherapie, Comics, Scott McCloud, Graphic Medicine, Superhelden

Summary: Geek Out And Do Good - Comics as Graphic Medicine in Integrativ Poetry- and Bibliotherapy

The following article examines the therapeutic possibilities of comics and how it can be connected with the Integrative Poesie- und Bibliotherapie. The medium will be described through Scott McCloud's understanding of comics. Examples will be given that function as an introduction to (auto-)biographic as well as documentary comics, the field of „Graphic Medicine“ and the field of Superhero-Therapy.

Keywords: poetry- and bibliotherapy, comics, Scott McCloud, graphic medicine, superheroes

Literaturverzeichnis

Bläser, S. (2016): „Narrative Identität“ vor dem Hintergrund integrativer Konzepte und poesie- und bibliotherapeutischer Praxis. <http://www.fpi-publikation.de/images/stories/downloads/HeilkraftSprache/blaeser-narrative-identitaet-integrative-poesie-bibliotherapeutische-praxis-heilkraft-sprache-15-2016.pdf>

Bechdel, A. (2006): Fun Home – A Family Tragicomic. Boston: Houghton Mifflin

Bechdel, A. (2012): Are You My Mother – A Comic Drama, Boston: Houghton Mifflin.

Czerwiecsm M. (2017): „Taking Turns: Stories from HIV/AIDS Care Unit 371“. Pennsylvania: Penn State University Press

Czerwiec, M./ Williams, I. / Squier, S. / Green, M. / Myers, K. / Smith, S. (2015): *Graphic Medicine Manifesto*. Pennsylvania: Penn State University Press

DC Comics (2007): 52 #48

DC Comics (1988): *Batman: The Killing Joke*

DC Comics (1995): *Green Lantern vol. 3, #50*

DC Comics (1971): *Green Lantern/Green Arrow #85-86*

Eisenstein, B. (2007): *Ich war das Kind von Holocaust-Überlebenden*. Berlin: Berlin Verlag

Gräf, H. (2013): *Verwendung von Elementen der Populärkultur in der Psychotherapie*.

http://www.gestalttherapie.at/graduierungsarbeiten_oeffentlich/mth_hermann_graef.pdf

Lachner, G. (2004): *Die Rolle der Werte für ein integriertes therapeutisches Vorgehen – Ueberlegungen zur Wertetheorie der Integrativen Therapie und ihrer praktischen Umsetzung*.
https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=graduierungsarbeiten_Lachner-Wertetheorie-Praxis-Polyloge-12-2004.pdf

Marvel Comics (2015): *All-New Wolverine #1*

Marvel Comics (1979): *The Invincible Iron Man #120-128*

Marvel Comics (2015): *The Mighty Thor vol. 2, #1*

McCloud, S. (1993): *Understanding Comics. The invisible art*. New York: HarperCollins

Meurisse, C. (2016): *Die Leichtigkeit*. Hamburg: Carlsen

Müller, L. / Petzold, H. (1998): *Projektive und semiprojektive Verfahren für die Diagnostik von Störungen, Netzwerken und Komorbidität in der Integrativen Therapie von Kindern und Jugendlichen. Integrative Therapie 3-4, 396-438.* <http://www.fpi-publikation.de/polyloge/alle-ausgaben/06-2012-mueller-l-petzold-h-g-projektive-und-semiprojektive-verfahren-fuer-die-diagnostik.html>

Naumann, B. (2010): *Die Suche*. Hannover: Schroedel GmbH.

Orth, I. / Petzold, H. (2015): *Eine neue Zeitschrift für Poesie- und Bibliothherapie, für Biographiearbeit und kreatives Schreiben. Die Präambel*. https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=HeilkraftSpracheNEU_orth-petzold-2015-neue-zeitschrift-fuer-poesie-und-bibliothherapie-biographiearbeit-die-praeambel.pdf

Perry, P. (2013): *Couch Comic: Wie eine Psychotherapie funktioniert*. 2. Auflage. München: Kunstmann Verlag

Petzold, H. (2000): *Die „GRUNDREGEL“ der „Integrativen Therapie“ 2000* https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=textarchiv-petzold_petzold_2000a_grundregel.pdf

Petzold, H. (2012h): Integrative Therapie – Transversalität zwischen Innovation und Vertiefung. Die „Vier WEGE der Heilung und Förderung“ und die „14 Wirkfaktoren“ als Prinzipien gesundheitsbewusster und entwicklungsfördernder Lebensführung
<http://www.fpi-publikation.de/images/stories/downloads/textarchiv-petzold/petzold-2012h-integrative-therapie-transversalitaet-innovation-vertiefung-vier-wege-14-wirkfaktoren.pdf>

Petzold, H. (1989f/2016l): Zeitgeist als Sozialisationsklima - zu übergreifenden Einflüssen auf die individuelle Biographie. *Gestalt und Integration* 2, 140-150. <http://www.fpi-publikation.de/polyloge/alle-ausgaben/30-2016-petzold-h-g-2016l-1989f-zeitgeist-kollektive-beunruhigung-krankheitsursache.html>

Petzold, H., Orth, I. (2017a): Interozeptivität/Eigenleibliches Spüren, Körperbilder/Body Charts – der „Informierte Leib“ öffnet seine Archive: „Komplexe Resonanzen“ aus der Lebensspanne des „body-mind-world-subject“. https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=polyloge_petzold-orth-2017a-interozeptivitaet-eigenleibliches-spueren-koerperbilder-body-charts-polyloge-22-2018.pdf

Sacco, J. (2003): *Palestine*. 1. Aufl. London: Jonathan Cape

Scarlet, J. (2016): *Superhero Therapy: A Hero's Journey through Acceptance and Commitment Therapy*. London: Little, Brown Book Group.

Sieper, J. (2011): Integrative Therapie als “Life Span Developmental Therapy” und “klinische Entwicklungspsychologie der Bezogenheit“ https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=polyloge_sieper-integrative_therapie_als_life_span_developmental_therapy_und_klinische-polyloge-05-2011.pdf

Sieper J. / Petzold H. (2011): „Komplexes Lernen“ in der Integrativen Therapie - Seine neurowissenschaftlichen, psychologischen und behavioralen Dimensionen
https://www.fpi-publikation.de/downloads/?doc=polyloge_Sieper-Petzold-Lernen-10-2002.pdf

Spiegelmann, A. (2003) *The Complete Maus*. 1. Aufl. London: Penguin Comics

Tan, J. (2018): *All That Remains*. Lien Foundation (Singapore) und online unter <http://alz.org.sg/wp-content/uploads/2019/01/All-That-Remains.pdf>

Tan, S. (2008): *Ein neues Land*. 1. Aufl. Hamburg: Carlsen.

Williams, I. (2015): „The Bad Doctor: The Troubled Life and Times of Dr Iwan James“. Penn State University Press