

APuZ

Aus Politik und Zeitgeschichte

64. Jahrgang · 33–34/2014 · 11. August 2014



Comics

Scott McCloud

Was sind Comics?

Andreas C. Knigge

Eine kurze Kulturgeschichte des Comics

Stephan Packard

Wie können Comics politisch sein?

Christine Gundermann

Comics in der politisch-historischen Bildung

Martin Frenzel

Der Holocaust im Comic

Thierry Groensteen

Zwischen Literatur und Kunst: Erzählen im Comic

Dietrich Grünewald

Zur Comicrezeption in Deutschland

Jaqueline Berndt

Manga ist nicht gleich Manga

Beilage zur Wochenzeitung **Das Parlament**

Editorial

Im späten 19. Jahrhundert ringen in den USA die Verleger Joseph Pulitzer und William Randolph Hearst um die Vorherrschaft auf dem Zeitungsmarkt. Aus dem Auflagenkampf gehen farbige Unterhaltungsbeilagen mit gezeichneten Darstellungen komischer Situationen hervor, deren Humor neue, weniger gebildete Leserschichten erschließen soll: die *funny pages*. Auf diesen Seiten fasst der Zeichner Richard Felton Outcault in Pulitzers „New York World“ am 25. Oktober 1896 seinen Scherz mit dem bei der Leserschaft beliebten Yellow Kid erstmals in eine Abfolge einzelner Bilder und verwendet Sprechblasen – und schafft so den ersten modernen Comic. Das neuartige Erzählen in Sequenzen aus Bild und Schrift wird bald aufgegriffen und verbreitet sich als beliebtes Unterhaltungsformat.

Was vor über hundert Jahren mit kurzen Zeitungsstrips zur Erheiterung eines US-amerikanischen Massenpublikums begann, ist heute ein globales, komplexes Phänomen der Populärkultur. Längst sind Comics nicht mehr ausschließlich der Komik verschrieben, sondern bieten eine künstlerische und erzählerische Vielseitigkeit, die jener in Literatur und Film in nichts nachsteht. Anders als in den USA und später auch in Frankreich oder Belgien, wo sich früh eine lebendige Comickultur entwickelte, die Phasen der Ächtung und strengen Reglementierung im Namen des Jugendschutzes überdauerte, hatten Comics in Deutschland jedoch lange einen schweren Stand – obwohl sich Vorläufer wie Wilhelm Buschs Bildergeschichten auch in der deutschen Kultur finden.

Erst seit einigen Jahren trägt ein mit dem Aufkommen der sogenannten Graphic Novel veränderter Comicmarkt dazu bei, dass der Comic auch in Deutschland das ihm anhaftende Etikett der trivialen Unterhaltung für Kinder ablegt. In Feuilletons diskutiert, in Museen ausgestellt, an Universitäten erforscht und im Schulunterricht eingesetzt, sind Comics heute weitgehend kulturell akzeptiert. Was sind Comics eigentlich? Wie wird in Comics erzählt und welche Anforderungen stellen sie an ihre Leserinnen und Leser? Welche Ästhetik wohnt ihnen inne? Die wissenschaftlichen Zugänge zu diesen Fragen sind so vielfältig wie das Medium selbst.

Anne-Sophie Friedel

Scott McCloud

Was sind Comics?



NACH NICHT MAL EINEM JAHR WAR ICH TOTAL VON COMICS **BESESSEN!** IN DER ZEHNTEN KLASSE BESCHLOSS ICH COMIC-ZEICHNER ZU WERDEN UND BEGANN ZU ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN!



ICH HATTE DAS GEFÜHL, DASS IN COMICS ETWAS VERBORGEN LAG... ETWAS, DAS NOCH NICHT AUSPROBIERT WORDEN WAR.

EINE ART UN-SICHTBARE KRAFT!



ALLERDINGS HATTE ICH SCHWIERIGKEITEN, DIESES GEFÜHL ZU ERKLÄREN.

COMICS?! HA! HA!

ABER... ABER ES... AAH...



NATÜRLICH WÄRMIR KLAR, DASS DIE MEISTEN COMICS PRIMITIVER, SCHLECHT GEZEICHNETER, HALBGEBILDETER, RAMSCHIGER KINDER-KRAM SIND...

ABER...

ABER EBEN NICHT ALLE!

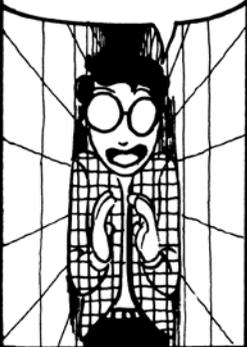


DAS PROBLEM IST BLOSS, DASS DIE MEISTEN MENSCHEN SICH **GENAU DAS** UNTER COMICS VORSTELLEN!

MENSCH, BARNEY, DU REDEST WIE 'NE COMIC-FIGUR!



DASS DIESE LEUTE COMICS NICHT **VERSTEHEN**, LIEGT DARAN, DASS SIE EINEN ZU **ENGEN** BEGRIFF DAVON HABEN, WAS EIN COMIC IST!



WENN ES UNS GELÄNGE, EINE BRAUCHBARE DEFINITION ZU FINDEN, KÖNNTEN WIR DIE VORURTEILE WIDERLEGEN...

... UND ZEIGEN, WELCH **GRENZENLOSE** UND **ERSTAUNLICHE** MÖGLICHKEITEN DER COMIC BIETET!



UND **GENAU HIER** **BEGINNT** UNSERE REISE.





Auf dieser Weltkugel sind eigentlich bekannte Comicfiguren zu sehen, die hier aus Urheberrechtsgründen nicht abgebildet werden können (Anm. d. Red.).

DER GROSSE **WILL EISNER** BENUTZT, WENN ER VON COMICS SPRICHT, DEN BEGRIFF **'SEQUENZIELLE KUNST'**.

FÜR SICH GENOMMEN SIND DIE FOLGENDEN BILDER NICHTS ANDERES ALS... EBEN **BILDER**.

ALS TEIL EINER **SEQUENZ** HINGEGEN, SOGAR EINER SEQUENZ VON NUR **ZWEIEN**, VERWANDELT SICH DIE KUNST DES **BILDES** IN ETWAS NEUES: **DIE KUNST DER COMICS!**

MAN BEACHTET, DASS DIESE DEFINITION HIN-SICHTLICH STIL, QUALITÄT UND GEGEN- STAND ABSOLUT **NEUTRAL** IST.

The diagram illustrates how a single image can be transformed into a sequence of two panels. Each row shows a single image on the left, followed by an arrow pointing to two panels on the right. The panels show variations of the original image, such as different expressions, partial views, or actions.

ES IST VIEL ÜBER DIE VERSCHIEDENEN STIL- RICHTUNGEN DER COMIC- KUNST GESCHRIEBEN WORDEN: ÜBER EINZEL- NE ZEICHNER, TITEL UND TRENDS...

ABER UM COMICS ZU **DEFINIEREN**, MÜSSEN WIR ZUERST EINE KLEINE **SCHÖNHEITS- OPERATION** VORNEHMEN UND DIE **FORM VOM INHALT** TRENNEN!

DIE KUNST... ODER DAS MEDIUM... DAS MAN COMIC NENNT, IST WIE EIN GEFÄSS, IN DAS EINE **BELIEBIG GROSSE ANZAHL** VON IDEEN UND SYMBOLEN HINEINPASST.



DIE "BEDEUTUNG" DIESER SYMBOLE UND IDEEN HÄNGT NATÜRLICH VON DEN AUTOREN AB, UND ÜBER GESCHMACK LÄSST SICH STREITEN.



≡GLUCK≡
≡GLUCK≡



≡SCHLUCK≡
≡KEUCH≡
≡HUST! HUST!≡
RÖCHEL ...



->Ähem<-
DER TRICK BESTEHT DARIN, NICHT DIE BOTSCHAFT...



... MIT DEM **BOTEN** ZU VERWECHSELN,



PRAKTISCH JEDES WICHTIGE MEDIUM IST IRGENDWANN ALS SOLCHES ZUM GEGENSTAND KRITISCHER UNTERSUCHUNG GEWORDEN.



ABER DEM COMIC IST DIESE AUFMERKSAMKEIT VERSAGT GEBLIEBEN.*

WIR WOLLEN VERSUCHEN, DIESES MANKO ZU BESEITIGEN.



* EISNERS BUCH "MIT BILDERN ERZÄHLEN; COMICS UND SEQUENZIELLE KUNST" IST EINE ERFREULICHE AUSNAHME.







adv.
Co.mic ('komik; amerik.) der; -s, -s:
 1. Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.
 2. Superhelden in knallbunten Kostümen, die in heroischem Kampf verharren, das heimtückische Schurken wie viele erobern, Kenzeichen, atembeklebende, derbe Action-Szenen!
 3. Hippe, hopp auf und ab tanzende, modische, knuddelige Karikatur, Mäuse und drücker Bären. # Crede, hässlicher Jugend



Scott McCloud, geb. 1960, lebt als Comiczeichner und -theoretiker in Newbury Park, Kalifornien.
www.scottmcccloud.com

Auszug aus: Scott McCloud, Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders. © der deutschen Übersetzung Carlsen Verlag Hamburg 2001/From the book UNDERSTANDING COMICS. Copyright © 1993 by Scott McCloud. All rights reserved. Published by arrangement with HarperPerennial, an imprint of HarperCollinsPublishers.

Andreas C. Knigge

KLONK, BOING, WUSCH!!!

Eine kurze Kulturgeschichte des Comics

Essay

Als in den USA im Oktober 1940 Charlie Chaplins „The Great Dictator“ in die Kinos kommt, brüten in New York Jack Kirby und Joe Simon gerade über der Idee für

Andreas C. Knigge

ist Literaturwissenschaftler und hat fast 20 Bücher über Comics verfasst beziehungsweise herausgegeben.
www.ACKnigge.de

einem neuen Comichelden. Im Jahr zuvor haben Hitlers Truppen Polen überfallen, dann die Niederlande und Belgien überrannt und sind in Frankreich einmarschiert. Jetzt beherrschen die Bombenangriffe auf London die Schlagzeilen. „Wir befanden uns noch nicht im Krieg, aber jeder spürte, dass es nicht mehr lange dauern würde“, erinnert sich Kirby später. Also nennen die beiden Zeichner ihren Muskelprotz Captain America und stecken ihn in ein schnittiges Kostüm in den Farben der Nationalflagge: „Das war es, was wir nun brauchten, einen Superpatrioten!“ Das erste Heft kommt im Dezember 1940 an die Zeitungsstände, ein Jahr vor dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor und der deutschen Kriegserklärung gegen die USA, und gleich auf dem Cover versetzt Captain America dem Führer einen krachenden Kinnhaken. Das spricht einer ganzen Nation aus der Seele, in der die Isolationisten immer mehr an Boden verlieren.

Maskierte Superhelden mit übermenschlichen Gaben und Kräften wie Captain America, die in hautengen bunten Trikots stecken und so zum eigenen Markenzeichen werden, sind seit Kurzem der Reißer, vor allem

bei Jugendlichen. Dabei wollte die Idee einer Hightechversion des archetypischen Helden zunächst niemand ernst nehmen. Jahrelang hatten Jerry Siegel und Joe Shuster, zwei Teenager in Cleveland, Ohio, den Verlagen ihren Superman angeboten, waren aber nur müde belächelt worden – wer sollte solche Hirngespinnste denn lesen wollen? Anfang 1938 gelingt es den beiden Jungs dann doch noch, den „man of steel“ in der ersten Ausgabe des neuen Heftes „Action Comics“ unterzubringen, für das dringend noch ein paar Storys benötigt werden; bei Jahresende verkaufen sich dank „Superman“ schon nahezu eine Million Exemplare. Dutzende von Epigonen wie Batman, Wonder Woman, Green Mask, Blue Bolt oder Captain Marvel folgen. Comichefte, vor einigen Jahren erst angekommen und bisher ein eher karges Geschäft, boomen, 1940 setzen die Verlage mit den Zehn-Cent-Magazinen bereits 45 Millionen Dollar um. *Comic books* werden, lange vor Bill Haley, zur ersten modernen Jugendkultur, nirgendwo bieten sich adoleszenten Omnipotenzfantasien aufregendere Projektionsflächen.

Superhelden avancieren in den USA schnell zum die Comics dominierenden Thema – und zu ihrer Eigentümlichkeit: Erst mit der Entwicklung digitaler Tricktechniken gelangen ein halbes Jahrhundert später auch Hollywood „glaubhafte“ Adaptionen. Wie seinerzeit die Traumfabrik wird auch die noch junge Comicindustrie von Juden geprägt: Viele der Verleger, Redakteure und Zeichner sind nach Anerkennung strebende jüdische Einwanderer der zweiten Generation aus Osteuropa; im Subtext verhandeln die *superheroes* die Erfahrung verkannter Identität und die Isolation in einer nur leidlichen Heimat. So verbirgt sich unter Captain Americas Kostüm ein im normalen Leben als Schwächling geltender Teenager, der durch Willenskraft (und ein neuartiges Wunderserum) über sich hinauswächst und zum strahlenden Verteidiger der Freiheit aufsteigt. Superman wird von Lois Lane angehimmelt, in seiner bürgerlichen Existenz als der Zeitungsreporter Clark Kent jedoch nur verachtet: Niemand will erkennen, was tatsächlich in ihm steckt.

Juden, vielerorts gesellschaftlich ausgegrenzt, erschaffen mit Comics und dem Kino – beides dem Bürgertum zunächst suspekt – Freuden und somit Freiräume ohne so-

ziale Schranken – eine eigene Welt. Sie prägen so, paradoxerweise, die Mythen und Ideale einer amerikanischen Kultur, an die sie sich par force assimilieren wollen, überhaupt erst aus.

Comics sind stets auch Spiegel gesellschaftlicher Befindlichkeit und konservieren Ängste, Nöte und die Träume ihrer Epoche. „Wenn sich künftige Historiker eines Tages ein Bild von unserer Zeit machen wollen, dann werden sie die Comics lesen“, sagt Milton Caniff, dessen von 1934 bis 1946 in den amerikanischen Tageszeitungen erschienener Strip „Terry and the Pirates“ sich unter dem Gewand der Abenteuererzählung durchaus auch als Chronik des Zweiten Japanisch-Chinesischen Krieges lesen lässt. Wie aber vereinbaren sich derartige Sujets und vor Superkräften strotzende Heroen mit einem Medium, dessen Gattungsbezeichnung eigentlich doch Komisches verheißt?

Nur ein Teil der Comics bietet auch, was sie programmatisch verkünden – und was tatsächlich einmal ihr Knüller war, mit dem sie zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein Massenpublikum elektrisieren. Dass es bei der Bezeichnung „Comic“ bleibt, als später handfeste Helden den Slapstick-Stars die Show stehlen, befördert ein in der neueren Kulturgeschichte beispielloses Missverständnis: Über Jahrzehnte hinweg wird es der Gattung durch strikte Reglements im Namen des Jugendschutzes pauschal versagt bleiben, auch von den Ecken und Kanten der Wirklichkeit erzählen zu können. Noch heute spricht man vom „Kinderbuch“ oder „Jugendfilm“, aber wie selbstverständlich vom „Comic für Erwachsene“. Oder seit einigen Jahren auch von „Graphic Novels“.

Comics als „grafische Literatur“ zu betrachten, wie das dieser Tage in den Feuilletons geschieht, ist kein neuer Blick. Schon Rodolphe Töpffer, Professor für Ästhetik und Rhetorik an der Akademie in Genf und wesentlicher Wegbereiter des modernen Comics, titulierte seine ab 1827 aufgezeichneten und von Goethe bewunderten „Genfer Novellen“ als „Literatur in Bildern“. Die Erfindung der Lithographie einige Jahre zuvor ermöglicht nun eine kostengünstige Reproduktion von Strichzeichnungen, vor allem in England und Frankreich erfreut sich die Karikatur immer größerer Beliebtheit, Bilder geschichten werden populär.

Der Comic ist die multimediale Optimierung der Bilderzählung des 19. Jahrhunderts, bei der die Zeichnungen nun nicht mehr separierte Prosa- oder Reimtexte illustrieren, sondern mit dem Text zu einer neuartigen Einheit verschmelzen. Das Bild wird damit aufgewertet und treibt das Geschehen vor allem durch die „Bewegung“ des Sprungs von einer Bildszene zur nächsten mit eigener Kraft voran. *Soundwords* signalisieren Geräusche dort, wo sie ertönen, und die Figuren „reden“ in Sprechblasen. Diese sind eine Weile schon gängiges Mittel der Karikatur, finden in Bilder geschichten allerdings keine Verwendung.

Der Erste, der die Synechie von Text und Zeichnung schließlich mit der sequenziellen Bilderfolge kombiniert und die Verbindung zum Erzählprinzip macht, ist Richard Felton Outcault. Der veröffentlicht in der farbigen Sonntagsbeilage der „New York World“ schon seit einigen Jahren regelmäßig Zeichnungen mit dem Yellow Kid, einem segelohrigen Gossenjungen im gelben Nachthemd. Am 25. Oktober 1896 entwickelt Outcault seinen Gag erstmals als „filmische“ Abfolge mehrerer Einzelbilder und setzt zudem Sprechblasen ein. Jener Sonntag lässt sich zur Geburtsstunde des Comics erklären.

Das Markenzeichen seines strahlendgelben Nachthemds hatte den Yellow Kid in New York berühmt gemacht, was bewirkt, dass die neue Erzählweise bald aufgegriffen wird. Begeistert Outcaults Witz vor allem irische Einwanderer, soll die nächste Serie das deutschstämmige Publikum ansprechen, damals mehr als ein Viertel der US-Amerikaner, und so nimmt sich der 1877 in Schleswig-Holstein geborene und mit sieben Jahren in die USA gekommene Rudolph Dirks „Max und Moritz“ zum Vorbild: „The Katzenjammer Kids“ debütiert Ende 1897 im „New York Journal“ und erscheint bis heute. Ob Wilhelm Busch die amerikanische Spielart seiner Lausbuben je zu Gesicht bekam, ist nicht überliefert, doch mit der seinen Figuren innewohnenden Schadenfreude hat er den frühen Comics einen dankbaren Themenfundus vermacht.

Innerhalb weniger Jahre verbreiten sich die Comics (oder *funnies*, wie sie anfangs auch genannt werden) von New York aus über die gesamten USA und erscheinen ab 1907 nicht mehr nur allein in den Sonntagsbeilagen, sondern als schwarzweiße Strips auch in

den Werktagsausgaben. Freche Kids, Pechvögel und Tramps sowie ab 1912 in Cliff Sterretts „Positive Polly“ als Resonanz auf die erstarkende Frauenbewegung auch die erste kesse junge Dame in einer Titelrolle oder der Spinatmatrose Popeye – auf den Comicseiten tummeln sich die skurrilsten Charaktere, Vorläufer Charlie Chaplins und Buster Keatons, die vor allem eins verbindet: Sie sollen ihr Publikum jeden Tag aufs Neue zum Schmunzeln bringen und vom Alltag entlasten. Literarische Ambitionen hegen die frühen Zeichner keine – auch wenn sich aus Running Gags bald kleine Fortsetzungsepisoden entwickeln. Ihr Metier ist der Witz, der im letzten Bild einer jeden Folge zünden muss.

Einzigste Ausnahme ist Winsor McCay, dessen Little Nemo 1905 in seinen nächtlichen Träumen – kurz zuvor ist Freuds „Traumdeutung“ erschienen – in das märchenhafte, in der feinen Lineatur des Jugendstils furios inszenierte Slumberland aufbricht, auf der Suche nach dessen einsamer Prinzessin. Am Ende einer jeden Folge, Nemo erwacht im letzten Bild, wird seine Expedition unterbrochen – Fortsetzung nächsten Sonntag! Manchmal träumt er, dass er erfriert oder erdrückt wird, und stellt beim Aufwachen fest, dass er die Decke weggestrampelt oder seinen Kopf unter das Kissen geschoben hat. Oder er träumt von einem Orchester mit Pauken und Trompeten und erwacht vom Schnarchen seines Vaters.

Ein Geniestreich gelingt 1913 George Herriman mit „Krazy Kat“, dem surreal durchgedrehten Dreiecksdrama zwischen einer Maus, einer Katze und einer Bulldogge in Polizeiuniform, das er 30 Jahre lang Tag für Tag aufs Neue variiert. Der frühe Medienforscher Gilbert Seldes erklärt den Strip 1924 zum „neben den Filmen Charlie Chaplins einzigen Beitrag der USA zur Weltkultur“. Allerdings setzt zur gleichen Zeit auch eine Standardisierung ein, die der anarchisch kreativen Phase der ersten Jahre bald ein Ende setzt; schließlich sind Comics keine Kunst, sondern dienen der Bindung der Leser an ihr Blatt.

Vor allem Soap-Operas, die die ganze Familie ansprechen, sind jetzt gefragt. Der Comic wird zum zielgruppenorientierten Produkt, das von Zeitungssyndikaten vertrieben wird, inzwischen sogar über die Landesgrenzen hinaus. Auch hier entstehen Meilensteine und Perlen, Frank Kings 1919 begonnener

Strip „Gasoline Alley“ etwa, dessen Charaktere in Echtzeit älter werden, Kinder kriegen, die nach herzhaftem Liebesschmerz endlich heiraten und sich mit ihren Lesern auf Nachwuchs freuen. Die Serie erscheint bis heute, und wenn ein Comic eines Tages Historikern Aufschluss geben soll über den Lebensalltag im 20. Jahrhundert und dessen Wandel, dann wird es dieser sein.

Zu einer ernsthaften Zäsur kommt es 1929, als am 7. Januar, zufällig am gleichen Montag, zwei Strips an den Start gehen, die auf Spannung setzen anstatt auf Komik. „Tarzan“ entführt die Leser in die fernen Dschungel Afrikas und in „Buck Rogers“ geht die Reise in die Zukunft und den Weltraum. Beide adaptieren Charaktere, die bereits aus den *pulps* bekannt sind, damals populären Groschenheften mit reißerischen Abenteuerstorys. Weitere Abenteurer folgen rasch nach, dabei hatten die Verleger, ähnlich wie später bei „Superman“, zunächst abgewunken, da ihrer Auffassung nach die Leser von einem Comic Witz erwarteten. Schon 1921 hatte Ham Fisher den Syndikaten einen Strip über einen Schwergewichtsboxer vorgeschlagen, war aber überall abgeblitzt. Nun kann er seine Idee doch noch verwirklichen – wenig später ist „Joe Palooka“ eine der bis in die 1950er Jahre hinein erfolgreichsten Serien überhaupt und erscheint in über 900 Zeitungen.

Als auch die Helden der Zeitungsstrips in Stellung gehen, ist Palooka 1940 der Erste, der sich als gutes Vorbild rekrutieren und, nach Hitlers Kriegserklärung an die USA im Jahr darauf, nach Europa verschiffen lässt. Zunächst sind es jedoch Börsencrash und Wirtschaftskrise, die die Nachfrage nach starken Helden als Erlöser von den Problemen der Welt forcieren. Die beschwingten „Golden Twenties“ sind passé, der Comic wandelt sich mit seinen neuen Abenteuerwelten zur Fluchtliteratur, die die Spaßvögel von einst beinahe vollständig aus den Zeitungen verdrängt.

Aus der Perspektive einer Zeit multimedialer Verwertungsketten ist es erstaunlich, dass Comics in den USA beinahe 40 Jahre lang alleinige Disziplin der Tageszeitungen blieben. Erst 1933 kommt ein Angestellter in der Druckerei der Sonntagsbeilagen auf die Idee, die Comicseiten auf ein handliches Heftformat zu verkleinern und das Produkt Industriekunden als Werbegabe zu offerieren. Einige Exemplare

versieht er testweise mit Zehn-Cent-Aufklebern und legt sie bei mehreren Zeitungshändlern aus. Zwei Tage später sind alle Hefte verkauft, das *comic book* ist geboren. „Famous Funnies“ heißt das erste, das im Februar 1934 an die *newsstands* kommt; zwei Jahre später erscheinen schon sechs Titel und 1939, nach Supermans Debüt in „Action Comics“, über 50. Den Verlagen kommt der Erfolg gerade recht, denn das Geschäft mit den *pulps* bröckelt, neue Ideen sind dringend gefragt.

Für ihre ersten *comic books* bedienen sich die Verlage bei den Zeitungen und drucken deren Sonntagsseiten nach. Auch als das Material zur Neige geht und von rasch gegründeten Studios, deren Zeichner nicht selten noch Teenager sind, neue Storys produziert werden, orientiert sich deren Stilistik zunächst ganz am starren Muster der Zeitungsserien. Jack Kirby ist, als er im Herbst 1940 mit Joe Simon „Captain America“ beginnt, einer der frühen Pioniere, die das neue Format nutzen, um den *comic books* eine eigene Ästhetik zu verleihen. Er legt die Heftseiten als explosives Gesamtkonzept an, lässt den Helden über die Blätter preschen und dabei die Umrandungen der Einzelbilder sprengen, suggeriert in dessen Posen Tempo und ständige Bewegung. „Captain America sollte eher wie ein Film als wie ein herkömmliches Comicheft wirken“, so Kirby. „Filme waren das, was ich am besten kannte, und ich wollte Geschichten zeichnen, wie sie das Kino zeigt.“

Ein weiterer Pionier der frühen *comic books* ist Will Eisner, der in den neuen Möglichkeiten auch ein „literarisches Potenzial“ erkennt. Als er diese Auffassung jedoch Ende 1941 in einem Interview mit dem „Philadelphia Record“ äußert, wird er ausgelacht, selbst von seinen Kollegen. Es dauert nahezu ein halbes Jahrhundert, bis Eisners These Resonanz findet und eine neue Generation von Zeichnern und Autoren inspiriert, dem Comic unter dem Label „Graphic Novel“ neues Terrain zu erschließen, erzählerisch wie visuell.

Bis zur Jahrhundertmitte ist die Geschichte des Comics vornehmlich eine US-amerikanische Geschichte. In Europa behauptet sich die biedermeierliche Bilderzählung lange gegen ihre modernere Variante. Bei ersten Übernahmen aus den USA werden aus den Bildern sogar die Sprechblasen entfernt und durch Untertitel ersetzt, wie es die Leser seit Busch und

Töpffer gewohnt sind. Dann kommen kulturelle Isolierung und der Zweite Weltkrieg, die Presse unterliegt der Zensur, Ansätze einer eigenen Comickultur vor allem in Belgien und Frankreich werden mit dem deutschen Einmarsch erstickt. Dass Belgien unmittelbar nach dem Krieg zur europäischen Comichochburg avanciert, in der unvergessene Klassiker wie „Lucky Luke“, „Gaston“ oder die „Schlumpfe“ entstehen, verdankt sich vor allem dem Umstand, dass die katholische Kirche die Veröffentlichung von Comics schon früh begrüßt und fördert: Sie sieht in der Gattung ein ideales Instrument, um im Sinne der eigenen Ethik Einfluss auf die Jugend zu nehmen.

Eine Schlüsselrolle nimmt dabei Georges Rémi ein, der sich 1919 den katholischen Pfadfindern anschließt, damals die tonangebende Jugendbewegung, und bald unter der Signatur Hergé für Zeitschriften wie „Le Boy-Scout Belge“ zeichnet. 1929 beginnt er die Serie „Tintin“ („Tim und Struppi“) und entwickelt hier seine charakteristische Stilistik der *ligne claire* (klare Linie), mit der er die Ästhetik der Comics in Westeuropa über Jahrzehnte hinweg prägt. Markante Merkmale dieser Schule sind die funktionalen, präzisen Konturen und eine monochrome, flächige Kolorierung: Schraffuren oder Farbverläufe – selbst Schatten – gibt es in „Tintin“ nicht. Sind die frühen amerikanischen Zeitungsstrips eine urbane Alltagskunst, die wie das Vaudeville und die Slapstick-Filme der Jahrmärkte frech gegen Autoritäten und bürgerliche Moral aufbegehren, so muss in den pädagogischer Kontrolle unterliegenden Comics der alten Welt alles übersichtlich und eindeutig sein, Zwielficht und Zweifel sind unerwünscht. Während sich die Strips an jedes Alter richten, gilt der Comic in Europa von Beginn an als reines Jugendvergnügen.

Dazu werden in den USA Comics erst mit dem Boom der Hefte. Den Superhelden allerdings fehlen nach dem Krieg adäquate Gegner, fiesere Schurken als Hitler oder Hirohito, an denen sie sich die Jahre davor abgekämpft hatten, lassen sich kaum ersinnen. Das Interesse an ihren Eskapaden lässt nach, bald sind nur noch wenige von ihnen übrig. Die Verlage versuchen sich an anderen Themen wie Crime oder Romance – und an Stoffen für ein neues Publikum: Die Heftleser der ersten Generation sind inzwischen älter geworden und keine Teenager mehr.

Vor allem der Verlag EC (Entertaining Comics) bringt ab 1950 eine Reihe von Titeln heraus, in denen einige der damals besten Künstler subtil die Paranoia des Kalten Krieges reflektieren oder zuweilen verstörende Blicke in die Abgründe der menschlichen Psyche werfen. In der Geschichte „Master Race“ beispielsweise schildern Al Feldstein und Bernard Krigstein, wie ein ehemaliger KZ-Insasse in der New Yorker U-Bahn zufällig auf seinen ehemaligen Aufseher und Peiniger trifft.

Das alarmiert Eltern, Erzieher und Kirchenverbände, man unterstellt einen direkten Zusammenhang mit der ansteigenden Jugendkriminalität. Jugendkultur ist immer auch Distanzierungskultur und somit Kriegsschauplatz zwischen den Generationen – es kommt zu öffentlichen Comicverbrennungen und 1954 im Senat zu den landesweit im US-Fernsehen übertragenen Kefauver Hearings. Als Fredric Wertham, Leiter einer psychiatrischen Klinik in New York, im gleichen Jahr sein „Seduction of the Innocent“ (Verführung der Unschuldigen) veröffentlicht, wird das Buch, das den verheerenden Einfluss der Comics auf die Jugend zu belegen sucht, zum nationalen Bestseller. Die Kommunistenjagd der McCarthy-Ära im Kampf gegen die äußere Bedrohung durch Stalins „Reich des Bösen“ findet ihr Pendant in einem hysterischen Kreuzzug gegen die *comic books* als Gefahr von innen.

Um ein Einschreiten des Gesetzgebers abzuwenden, gründen die Verlage noch im Oktober des Jahres die Comics Magazine Association of America (CMAA) als freiwillige Selbstzensur, deren „Comics Code“ schon „Misstrauen gegen Streiter für Recht und Gesetz“ oder „Sympathie für Kriminelle“ untersagt. „Nacktheit in jeder Form“ und das Fluchen in den Sprechblasen sind natürlich ebenso verboten. Jedes Heft muss nun der CMAA vor Veröffentlichung vorgelegt werden und, bleibt es unbeanstandet, ein aufgedrucktes Siegel tragen. Hefte ohne das „Reinheitssiegel“ werden vom Handel nicht ausgelegt, in einigen Bundesstaaten steht ihr Verkauf sogar unter Strafe.

Die Folgen sind dramatisch. Bei Einführung des Codes erscheinen rund 650 Heftserien, ein Jahr später ist es nur noch die Hälfte, viele Verlage geben auf. Weiterhin erfolgreich ist das über jeden Verdacht erhabene

„Walt Disney’s Comics & Stories“ mit beinahe drei Millionen verkauften Exemplaren pro Ausgabe. Für ältere Leser gedachte Titel hingegen verschwinden völlig und für die nächsten drei Jahrzehnte bleiben die Inhalte und Themen der *comic books* eingefroren auf Teenager-Niveau. Erst in den 1980er Jahren wird der Code, bereits leicht gelockert, an Bedeutung verlieren, heute spielt er praktisch keine Rolle mehr. Der Verlag EC, dessen Hefte inzwischen legendär sind und als Klassiker ständig neu aufgelegt werden, überlebt einzig dank eines Titels, den er gerade erst lanciert hat – „Mad“.

Ungeniert schlachtet das Satiremagazin ganz neuen Typs die heiligen Kühe des Spießbüßertums und macht den American Way of Life schon aus Prinzip madig. „Mad“ wird in den 1950er Jahren zur Zuflucht derer, denen die sterilisierten *comic books* nichts mehr zu bieten haben, und beeinflusst stark die Generation künftiger Comickünstler. Dann folgen die Proteste gegen den Krieg in Vietnam und das Free Speech Movement, in Kaliforniens Bay Area nimmt die Hippiebewegung ihren Anfang. Aus dem Lebensgefühl dieser Zeit heraus verkauft Robert Crumb am 25. Februar 1968 bei einem Straßenfest in San Francisco aus einem Kinderwagen sein im Keller eines Freundes gedrucktes und noch am Vormittag eigenhändig zusammengeklammertes Heft „Zap Comix“ – das „x“ steht für „x-rated“. So treten die Underground-Comics in die Welt, die über *headshops* landesweite Verbreitung finden und bald auch in Westeuropa kursieren. Crumbs Fritz the Cat avanciert zur Kultfigur und dann sogar zum Kinostar.

Beinahe ein halbes Jahrhundert später wird „Zap Comix“ noch immer laufend nachgedruckt und ist in der Tat die bis heute vielleicht bedeutendste Comicveröffentlichung überhaupt: Zum ersten Mal in der Geschichte der Gattung ist der Künstler hier allein sich selbst verpflichtet, ohne verlegerischen Auftrag, ohne Vorgaben, Konventionen oder Zugeständnisse an den Publikumsgeschmack. Crumbs Geschichten handeln von Sex & Drugs & Rock’n’Roll, aber auch von den eigenen Lastern und Psychosen. In etlichen seiner Storys nimmt er selbst den Platz ein, der bislang dem Helden zustand, vertraut sich dem Leser an und tritt mit ihm in den Dialog. Das ist neu und wird eine der Grundlagen, auf denen bald die Graphic Novel gedeiht.

Als Graphic Novel titulierte zum ersten Mal Will Eisner 1978 einen Band mit vier Kurzgeschichten: Das soll signalisieren, dass „Ein Vertrag mit Gott“ ein „Comic für Erwachsene“ ist – und einen literarischen Anspruch erhebt. Den Anstoß zu Eisners Titelgeschichte gab der Tod seiner erst 16-jährigen Tochter wenige Jahre zuvor. „Wenn es einen Gott gibt, wie kann er so etwas zulassen?“, empört er sich immer wieder und verarbeitet den inneren Konflikt schließlich in der Geschichte um den russischen Einwanderer Frimme Hersh. Der sieht nach dem tragischen Tod seiner Adoptivtochter seine Übereinkunft mit Gott gebrochen, durch ein gutes Leben fair für seine Demut entlohnt zu werden, und wird nun aus Rache zum herz- und skrupellosen Ausbeuter der mittellosen jüdischen Immigranten in der New Yorker Bronx.

„Ein Vertrag mit Gott“ ist keine autobiografische Erzählung, speist sich aber authentisch aus Eisners Erleben und verhandelt eine existenzielle Krise des Autors: Offene oder verschlüsselte Autobiografien finden sich heute auffallend oft unter den Graphic Novels, denn Zeichnungen sind, gerade weil sie Erzählmomente „einfrieren“, wie geschaffen dafür, den Leser auch die Zwischentöne eines Augenblicks spüren zu lassen. Durch den persönlichen Strich kann sogar eine gewisse Intimität entstehen. Eisner entwickelt in seinen Kurzgeschichten darum auch eine neue Ästhetik und postuliert im Vorwort: „Die Einzelbilder sind im Gegensatz zur gewohnten Form der Comics nicht mehr aneinandergereiht und haben die gleiche Größe; sie nehmen sich die Formate, die sie brauchen, und oft füllt ein einzelnes Bild eine ganze Seite.“

Dass ausgerechnet „Ein Vertrag mit Gott“ ironischerweise gar kein Roman ist, sondern vielmehr eine Sammlung von Novellen, könnte man als augenzwinkernden Fingerzeig Eisners verstehen, dass jedes Ansinnen, die Graphic Novel literaturwissenschaftlich greifen zu wollen, zwangsläufig in die Irre geht: Die Graphic Novel ist ein Wesen, dem jede Möglichkeit offensteht, das tun und lassen kann und sich keineswegs ablösen lässt vom „klassischen“ Comic, von Bildergeschichten oder dem Bilderbuch. Viele sehen Graphic Novels deshalb auch einfach nur als „dicke Comicbücher“. Eisner hätte seinen Band am liebsten als „comic book“ bezeichnet – aber so firmierten bereits die Hefte, von

denen er sich gerade absetzen wollte. Der britische Zeichner Eddie Campbell versteht die Graphic Novel darum eher als „Bewegung“ denn als spezifische Form – und vielleicht ist das der eleganteste Weg, ein Phänomen zu umreißen, bei dem es vor allem um eine innere Einstellung geht, um die Haltung, die ein Zeichner oder Autor einnimmt und mit seinem Comic auszudrücken vermag.

Jenseits des Atlantiks hat derweil in Frankreich Jean-Claude Forests „Barbarella“ das „Naturgesetz“ vom Comic als reine Jugendliteratur ins Wanken gebracht. Im Nachklang des Pariser Mai folgen weitere Comics *pour adultes*, etwa Pierre Christins und Enki Bilals „Légendes d'aujourd'hui“ (Legenden der Gegenwart), und 1975 gründet eine Gruppe nach künstlerischer Freiheit und Unabhängigkeit drängender Zeichner, darunter auch Moebius, das Magazin „Métal Hurlant“ („Schwermetall“), das bald ebenso populär wie einflussreich ist. Vier Jahre zuvor hatte der Literaturwissenschaftler Francis Lacassin mit seinem Buch „Pour un 9^e art, la bande dessinée“ dafür plädiert, den Comic zur „neunten Kunst“ zu küren, und als die nimmt ihn die „Encyclopédie“ von Larousse jetzt auf. Die Gattung beginnt sich zu emanzipieren und das ihr per „Comics Code“ und ähnliche Bestimmungen in den europäischen Ländern verordnete Dasein als Unterhaltungs-Fast-Food für Kids abzustreifen.

Seither sieht es geradezu so aus, als würde sich der Comic noch einmal völlig neu erfinden: 1986, Superman steht bereits kurz vor seinem 50. Geburtstag, infizieren Frank Millers „Rückkehr des Dunklen Ritters“ und „Watchmen“ von Alan Moore und Dave Gibbons selbst das Genre der Superhelden. 1990 gründet in Paris eine Handvoll junger Zeichner den unabhängigen Verlag L'Association, bei dem Marjane Satrapi „Persepolis“ oder „Die heilige Krankheit“ von David B. erscheinen und internationale Bestseller werden, und 1992 erhält Art Spiegelman für seine Holocausterzählung „Maus“ den Pulitzerpreis.

In Joseph Pulitzers „New York World“ hatte knapp 100 Jahre zuvor Richard F. Outcault zum modernen Comic gefunden. Doch der offenbart uns erst heute, welches erzählerische Potenzial eigentlich in ihm steckt.

Stephan Packard

Wie können Comics politisch sein?

Sind Comics überhaupt politisch?“ – Diese Frage von Journalistinnen und Journalisten begegnete uns 2012 im Umfeld der 7. Wissenschaftstagung der

Stephan Packard

Dr. phil.; geb. 1978; Vorsitzender der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor); Juniorprofessor am Institut für Medienkulturwissenschaft der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Werthmannstraße 16, 79098 Freiburg/Br. stephan.packard@medienkultur.uni-freiburg.de

herausfordern kann, das mit der Kunstform Comics nicht gut vertraut ist: Was hat Donald Duck mit Politik zu tun? Zu welcher Partei könnte Asterix gehören? Wofür demonstrieren Tim und Struppi? Wen wählt Clark Kent? Aber auch in den Debatten zwischen den versierten Comicleserinnen und -lesern zeichneten sich Unsicherheiten ab. Denn die Frage nach Comics und Politik reicht tiefer, wenn sie selbst genuin politisch wird.

Es scheint zunächst offensichtlich, dass jedenfalls dann Politik in Comics verhandelt wird, wenn dies explizit geschieht. Dazu finden sich unzählige Beispiele: Auf den Covern amerikanischer *funnies* wird ab 1942 für Kriegsanleihen geworben. Art Spiegelman erzählt in „MAUS“ (1980–1991) die Geschichte seines Vaters, der Auschwitz überlebt hat – und seine eigene als Überlebender zweiter Generation. Der Spanier Carlos Giménez reagiert in seiner Comicserie „Paracuellos. Auxilio Social“ (ab 1979) auf die politischen Umbrüche in den 1970er Jahren. In Warschau drucken Jacek Fedorowicz und Jan Marek Owsiniński 1984 illegal den Band „Solidarność – die ersten

500 Tage“, der die politische Streikbewegung nacherzählt und heroisiert. Der Comicjournalist Joe Sacco berichtet in den weithin bekannt gewordenen Bänden „Palestine“ (1993–1996), „Safe Are Gorazde“ (2000) und „Footnotes in Gaza“ (2009) von Kriegen und Terror. Olivier Faure behandelt in seinem Comic „Ségo, François, Papa et moi“ (2007) den Wahlkampf der französischen Sozialistin Ségolène Royal.

Diese Liste ließe sich fast endlos fortsetzen und repräsentiert ein großes Corpus an Comictexten, deren Teilnahme am politischen Diskurs kaum bezweifelt werden kann. Es könnte also zunächst so scheinen, als wäre auf der Suche nach Politik in Comics jenseits der bekanntesten, oft an Kinder gerichteten und offenbar unpolitischen Mainstreamcomics ein Schatz zu entdecken, der aus den selteneren, an erwachsenen Lesern und politisch relevanten Themen orientierten Autoren- und Avantgardecomics besteht. Diesen Schatz zu heben, wäre dann Teil der Emanzipation einer Kunstform, die eben zu Unrecht zu lange als reine Kindersache und kulturindustrielle Massenware betrachtet wurde: Gerade Spiegelman und Sacco werden immer wieder zitiert, wenn es darum geht, dass Comics doch mehr seien und womöglich gar größeren kulturellen Wert haben sollen, als man bisher gemeint habe.

Diesen Schatz gibt es zweifellos. Er sollte jedoch nicht davon ablenken, dass es auf den dritten Blick politisch nicht irrelevant sein kann, wenn wöchentlich Abenteuer eines Helden geschildert werden, der in seinem eigenen Geld schwimmt und dem die halbe Welt gehört, während er die andere Hälfte gerade erobert. Die Erzählungen von übermenschlich begabten Individuen, die als Superhelden gewöhnliche Sterbliche vor kosmischen Gefahren beschützen und sich im Privatleben für eine bürgerliche amerikanische Identität entscheiden, sagen etwas über Macht und zugleich darüber, was Normalität sei, wo die Fiktion ende. Beim kleinen gallischen Dorf geht es offensichtlich um Widerstand, doch lassen sich die Geschichten um Asterix und Obelix auch nach der Physiognomie des dunkelhäutigen, dicklippigen Piratenausgucks und der hilflosen Darstellung von Frauen in der Nähe männlich besetzter Macht, von Gutemine bis Maestia, befragen.

† Vgl. hier und im Folgenden Stephan Packard (Hrsg.), Comics und Politik, Berlin 2014.

Diese politischen Dimensionen wiegen umso schwerer, als sie so sehr auf der Oberfläche zu liegen scheinen, dass wir sie gerade deswegen ignorieren wollen. Nur auf den dritten Blick werden sie wieder sichtbar, und erst beim vierten oder fünften Versuch gelingt es, sie zu deuten. Denn offensichtlich griffe es viel zu kurz, Dagobert Duck entweder als Helden des Kapitalismus oder der Kapitalismuskritik zu lesen, oder „Asterix“ als einen rassistischen Text zu interpretieren. Das politische Potenzial der karikierenden Zeichnungen erhält gerade dadurch seine Tiefe: Da wir längst wissen, dass sie Stereotype übertreiben, meinen wir bisweilen, es werde hier gar kein Stereotyp mehr verbreitet. Von den abenteuerlichen Schatzsuchen der reichsten Ente der Welt haben wir längst akzeptiert, dass sie nun einmal fast immer gewinnt und stets reicher wird. Dann scheint es fast, als werde von diesem absurden Reichtum überhaupt nicht mehr erzählt, weil *immer* davon erzählt wird. Solche Themen werden gleichsam transparent, da sie sofort wiedererkannt werden und wir durch sie hindurch direkt auf die Geschichte blicken, die diesmal Thema sei.

Die Comics sagen nicht unbedingt das, was die gleichen Inhalte in einem anderen Kontext besagen könnten: Sie zeigen, wenn sie rassistische Gesichter und Symbole des Kapitals vorführen, nicht unbedingt Rassismus und setzen nicht unbedingt ihr symbolisches Kapital für das Regiment des freien Marktes ein. Aber gerade indem sie mit diesen einfachen Zuordnungen brechen, indem sie der politischen Topik ihre sprachlichen, bildlichen und semantischen Allgemeinplätze entwenden, eröffnen sie ein neues Feld für Politik in einem weiteren und tieferen Sinne. Man könnte hier mit dem französischen Philosophen Jacques Rancière gegenüber der offensichtlichen, opaken (Tages-)Politik (*police*) von einer genuineen Politik (*politique*) im emphatischen Sinne sprechen, die selten sichtbar wird, und durch deren Sichtbarkeit wiederum unsicher wird, was sonst auf den ersten Blick verständlich scheint.¹² Diese emphatische Politik hat in Comics die Logik einer Entführung. Schlagworte und Ikonen des politischen Diskurses werden ihm ent- und dabei weggenommen: Zwi-

schen den anderen Bildern des Comics bedeutet das gewohnte Bild nicht mehr dasselbe; in der vereinfachten Karikatur kann das Stereotyp komplizierter und in der Selbstverständlichkeit die Macht des Kapitals unverständlich werden.

Spätestens dann setzt die Marginalität von Comics als billiges, vermeintlich nur an Kinder und auf Unterhaltung gerichtetes Produkt der Kulturindustrie ihrem politischen Charakter keine engen Grenzen mehr, sondern trägt zu ihrem politischen Potenzial bei. Wer sie aus den Ecken dieser scheinbar harmlosen und unseriösen Randständigkeit befreien will, läuft vielleicht Gefahr, viele dieser Comics misszuverstehen und die Politik zwischen Donald Duck und Asterix zu unterschätzen – manchmal auch den politischen Gehalt derjenigen Comics zu überschätzen, deren Ernsthaftigkeit und parteipolitischer Bezug offensichtlich ist. Letztere brechen die bestehende politische Ordnung kaum auf, sondern bestätigen sie.

Vielmehr ist ernst zu nehmen, dass jene kulturell randständigen Comics zwischen der tabubrechenden Widerständigkeit der Underground „Comix“ der 1960er und 1970er Jahre¹³ und der vorgeschobenen Harmlosigkeit des „Lustigen Taschenbuchs“ einen eigenen Ort besetzen, an den sie Worte und Motive des politischen Mainstreams entführen: einen Ort, an dem sie diese Inhalte in ihren Karikaturen und ungebremsten Bildreihen bis zur Kenntlichkeit verzerren können. Jenseits oder gerade im Kern der expliziten Behandlung der Politik in Comics sowie der Comics durch die Politik gibt es daher eine politische Ästhetik des Comics zu entdecken, die die besonderen formalen und historischen Möglichkeiten der Kunstform erst ausschöpft.

Politik in Comics und Comics in der Politik

Entsprechend gibt es auf die Frage nach der Politik, die in Comics thematisiert und von Comics betrieben wird, zwei Antworten. Da gibt es engagierte Comics wie den Bildungs-

¹² Vgl. Jacques Rancière, *La Méésentente*, Paris 1995.

¹³ Vgl. Patrick Rosenkranz, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963–1975*, Seattle 2002.

comic „Andi“, der von 2005 bis 2009 aus dem staatlichen Projekt „Verfassungsschutz durch Aufklärung“ gefördert wurde und Episoden aus dem Leben von Schulkindern erzählt, die über Rechtsextremismus, Islamismus und Linksextremismus aufgeklärt werden und aufklären.¹⁴ Auch gibt es Comics, die in rechtsradikalen Fanzines, NPD-Parteiwerbung und Rechtsrock-Booklets rassistische Stereotype und Ängste vor Überfremdung schüren.¹⁵ Ebenso gibt es Darstellungen und Berichte im Comicjournalismus, wie zum Beispiel Jean-Yves Dohoos „Soigne ta gauche“ („Halte die Linke hoch!“, 2007), in denen der Journalist nicht nur über die Sozialistische Partei Frankreichs zwischen 2003 und 2006 berichtet, sondern auch von seinen Schwierigkeiten, dabei an Informationen zu kommen. Es gibt aber auch Sid Jacobsons und Ernie Colóns staatlich autorisierte Comicversion des Berichts der 9/11-Kommission (2006), Stellungnahmen wie Thom Hartmanns und Neil Cohns „We the People: A Call to Take Back America“ (2004), das die politische Entwicklung der USA nicht nur in der ersten Amtsperiode von George W. Bush angreift, sowie engagierte Sachtexte wie den Interview-Comic „Die große Transformation“ (2013), in dem Naturwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler sowie Comickünstlerinnen und -künstler über den Klimawandel informieren und mit dem Untertitel „Klima – Kriegen wir die Kurve?“ zum Handeln aufrufen. Sie alle sind Spielarten engagierter politischer Plädoyers beziehungsweise der Sachlichkeit mehr oder weniger verpflichteter politischer Information, die im Detail die besonderen Mittel des Comics einsetzen, um am politischen Diskurs teilzunehmen, wie es auch schriftliche Texte, Fernsehsendungen, Radiobeiträge, Filme, Plakate, Reden und Web-Beiträge tun.

Die zweite Antwort bezieht sich darauf, wie die spezifischen Kunstmittel des Comics eine eigene, andere Politik als der Mainstream entwickeln. Frank Millers Comicspektakel „300“ (1998) etwa erzählt die

¹⁴ Vgl. Thomas Grumke, „Andi“ – Bildungscomic für Demokratie und gegen Extremismus, in: Ralf Palandt (Hrsg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*, Berlin 2011, S. 182–191; Peter Schaaff, „Kein Auftrag wie jeder andere“ – Über die Arbeit am Bildungscomic „Andi“, in: ebd., 192–203.

¹⁵ Vgl. Ralf Palandt, Einleitung, in: ebd., S. 6–60.

Schlacht zwischen Spartanern und Persern an den Thermopylen und inszeniert sie als Schaukasten westlicher Helden der Freiheit und des Individualismus, die gegen einen Ansturm gesichtsloser Massen und fremdartig verformter Körper unter der Tyrannei des Perserkönigs Xerxes bestehen müssen. Dabei droht ihnen Verrat aus ihrer eigenen Gesellschaft seitens der Priester, der Intellektuellen und der ausgeschlossenen Kranken, die als abscheulich dargestellt sind: Wer schwach ist, ist böse. Die Selbstverständlichkeit des karikierten Körpers und der genreüblichen Massenschlachten erreicht hier einen Höhepunkt, an dem zeichnerisches Genie einfachste politische Klischees zelebriert. Nicht erst durch Zack Snyders Verfilmung von 2007 ist „300“ ein Klassiker der jüngeren Comicgeschichte geworden.

Darauf antworten 2013 mit dem in jeder Hinsicht kleiner angelegten Sechsteiler „Three“ der Autor Kieron Gillen und die Künstler Ryan Kelly, Joride Bellaire und Clayton Cowles. Es ist die Geschichte einer Sklavin und zweier Sklaven aus Sparta, die vor den Nachstellungen ihrer mörderischen Herren fliehen müssen, nachdem einer von ihnen gewagt hat, selbst Kriegsgeschichten aus ihrer, aus der anderen Perspektive zu erzählen. In Zusammenarbeit mit Althistorikern, die im Anhang auch in Interviews zu Wort kommen, erzählt Gillen eine nicht weniger abenteuerliche, aber widerständigere, gebrochene und anspruchsvollere Geschichte. Dazu dient ihm ein Personal, das mit den politischen Erwägungen eines gekränkten Lakendämonenfürsten, seinen Familienbeziehungen, der ökonomischen Situation zugereister Händler in Sparta und vor allem den verschiedenen Sklavenklassen, im Felde, auf den Feldern und in den Stadthäusern differenzierte Konstellationen durchspielt, auf deren Grundlage er umso deutlicher Partei ergreift: diesmal gegen die Fürsten im Felde.

Neben dem Geschick der Gegenkomposition und dem raffinierten Erzählverfahren, das in immer wieder neuer Verschachtelung verschiedene Erzähler und ihre Perspektiven gegeneinander antreten lässt, greift „Three“ auf die besonderen Möglichkeiten der Kunstform zurück, die sie gegen die Transparenz scheinbar selbstverständlicher Stereotype wendet: Die Krypteia, die adelige spartanische Jugend, die Sklaven

Abbildung 1



Quelle: Kieron Gillen et. al., Three Nr. 2, Berkeley 2013, S. 14.

zum Sport jagt und tötet, ähnelt Raubvögeln und Aasgeiern. Die Unsicherheit, ob das Gezeichnete und wie es erzählt wird nicht irreführe, ist allgemein. Die Darstellung der antiken Statuen, die die Straßen Spartas säumen, desorientiert den Blick der Leserschaft, weil diese Statuen durch nichts von den gezeichneten Lebenden zu unterscheiden sind (*Abbildung 1*): Comic wie Skulptur bilden das Leben nur nach, wie wir auf den dritten Blick erkennen; keinem ist ganz zu trauen, und nur das genuin politische Neben- und Gegeneinander vieler verschiedener Bilder kann ein unmögliches Abbild der Wahrheit ersetzen. Damit greift der ästhetische Entwurf von der Historie auf gegenwärtige Politik über: „This is a book about class“, stellt Gillen im Nachwort der ersten Ausgabe fest.

Noch unmittelbarer entführen sogenannte Raubcomics die Bilder ihrer Vorlagen und rauben sie durch neue Zusammenstellungen

und Kombinationen an. „Asterix und das Atomkraftwerk“, das in den 1980er Jahren aus der Anti-AKW-Bewegung hervorging und als dessen Verfasser laut Selbstbeschreibung „U. Raub“ und „G. Druck“ firmieren, ist nur der in Deutschland bekannteste Band dieser Art. Die Funktion des Alternativmediums, das jenseits etablierter Medien Inhalte und Positionen kommuniziert, die dort fehlen, kann Comics in ihrer kulturellen Marginalität generell zukommen. Dann inszeniert der Comic dies, indem er sich als unmittelbare Alternative zu seiner Vorlage präsentiert.¹⁶

Damit stellt er sich gegen eine der offensichtlichsten Machtstrukturen, in denen Comics Objekt der politischen Ordnung werden, die sie anderswo als ihren Gegenstand behandeln: Urheber- und Verwertungsrechte regieren die Produktion und den Vertrieb der verschiedenen Genres und hinterlassen eigene Spuren in der Gestalt der Comics. So lässt sich etwa an den Superheldencomics des Verlags DC ablesen, wann die Rechte für Superboy zwischen seinen Schöpfern Jerry Siegel und Joe Shuster und dem Verlag hin- und hergewandert sind: Mal stirbt oder verschwindet ein Held, für den demnächst größere Tantiemen zu zahlen wären, dann taucht er wieder aus einem Paralleluniversum oder einem Gefängnis im Inneren der Sonne auf, wenn ein Gericht zu Gunsten des Verlags entscheidet. Diese Manöver gehören zur Arbeit an unseren postmodernen Mythen dazu. Unsere heutigen populären Heldengeschichten sind Eigentum, und sie neu nachzuerzählen ist nur in Parodien oder Alternativmedien von fraglicher Legalität möglich.

Die Figuren und Geschichten müssen deswegen die Gestalt eines Gegenstands annehmen, den das Gesetz als mögliches Eigentum begriffen. So wurde in einem US-amerikanischen Präzedenzfall 1940 entschieden, dass gerade die Geheimidentität und das bürgerliche soziale Umfeld Supermans als Clark Kent ihn als Figur wiedererkennbar und sein Copyright schutzfähig mache. Die Verteidigung des kleineren Verlags Brun Publishing, sein „Wonderman“

¹⁶ Vgl. Ralf Palandt, Mit Asterix auf die Barrikaden – Die Raubcomics der Neuen sozialen Bewegungen, in: Comic-Preiskatalog 2011, Wien 2010.

beruhe doch auf den uralten Heldengeschichten vom Typ des Herkules und verleihe daher kein Urheberrecht, könne dagegen nicht bestehen. Seither gehören die damals noch recht neuen und wandelbaren Figuren aus Clarks Privatleben untrennbar zu Superman.⁷

Expliziter richten sich Gesetzgebung, Rechtsprechung und einzelne politische Initiativen dort auf den Gegenstand Comics, wo diese unmittelbar den Anforderungen einer Propaganda oder der Zensur unterworfen werden. Die Besonderheiten der Kunstform zeichnen sich hier einerseits in der Freiheit der parodistischen und satirischen Genres ab, die durch Rechte auf freie Meinungsäußerung, Freiheit der Kunst und Freiheit der Presse geschützt werden können. Andererseits war die spezifische Ästhetik des Comics und seine Randstellung, die ihn mal als obszön, mal als aufsichtsbedürftige Kinderliteratur erscheinen lässt, oft Grundlage für Interventionen, die sich auf Sittlichkeitsgebote oder den Schutz der Jugend beriefen.

Seit Mitte des 20. Jahrhunderts kehrt diese Debatte immer wieder zu Fredric Werthams Monographie „Seduction of the Innocent“ (Verführung der Unschuldigen) von 1954 zurück, die Comics als Verursacher jugendlicher Verwahrlosung und Delinquenz verurteilte. In der Folge kam es in den USA und auch in Deutschland zu Comicverbrennungen und verschiedenen Gesetzesinitiativen. In den USA wurden letztere größtenteils durch die Gründung einer freiwilligen Selbstkontrolle, der Comics Code Authority, umgangen, die fast ein halbes Jahrhundert Maßstäbe für die inhaltliche Harmlosigkeit von Mainstreamcomics setzte.⁸ In der Bundesrepublik waren verschiedene Comics immer wieder Thema für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute: für jugendgefährdende Medien). In der DDR wurde die Verfolgung von West-Comics wesentlich durch die Übernahme der gleichen

⁷ Vgl. Bob Ingersoll, *The Law is an Ass*, in: *Comics Buyers' Guide*, Nr. 602 vom 31. 5. 1985; Peter Coogan, *Superhero*, Austin 2006; Stephan Packard, *Copyright und Superhelden*, in: Claude D. Conter (Hrsg.): *Jusitiabilität und Rechtmäßigkeit*, Amsterdam 2010.

⁸ Vgl. Amy Kiste Nyberg, *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, Jackson, Mississippi 1998.

Argumente gerechtfertigt, während eigene Produktionen etwa die berühmt gewordenen „Dagedags“ umfassten, die der Schöpfer Hannes Heggen ausdrücklich nicht als Comic, sondern als „Bildergeschichte“ entwarf.⁹

Obwohl Werthams Thesen kaum haltbar sind, kommt ihm das Verdienst zu, als einer der Ersten einen detaillierten analytischen Blick auf die Bild- und Textgestaltung, die Inhalte und Verfahren der Kunstform gerichtet zu haben. Das sollte lange Zeit so bleiben, während Comicforschung erst langsam an wissenschaftlicher und akademischer Anerkennung gewann. Neben dem Fandiskurs ist daher die Geschichte der Comickontrolle und -zensur auch ein wesentlicher Teil der Geschichte einer Forschung und Rezeption zu Comics geworden. Die Politik um Comics formt und archiviert deren Geschichte.

Politische Ästhetiken des Comics

Comics in der Politik und Politik in Comics gibt es also in großer Menge. Es lohnt sich dabei jeweils, nicht nur die expliziten Themen und Plädoyers, sondern auch die ästhetischen Besonderheiten eines randständigen, karikierenden Mediums in den Blick zu nehmen.

Comics spielen ein kompliziertes Spiel mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Sagbarkeit und Unsagbarkeit. Sie zeigen uns, wovon sie sprechen: Aber oft sagen sie uns nicht, wie das aussieht, was sie zeigen. So lässt sich nicht beantworten, ob Donald und Dagobert Enten sind oder Menschen, die nur als Enten gezeichnet werden – worauf der Duck-Künstler Don Rosa immer wieder besteht. Wir können nicht sagen, wie sehr sich Superman als Superman und Clark Kent ähneln, weil wir ihre Abbilder nur als Cartoons haben. Wie groß ist Charlie Browns Kopf? Wie rund ist Asterix' Nase? Und haben Superhelden blaue Flecken, wo sie von Fäusten und Atomraketen getroffen wurden?

Diese Spielereien erweisen sich in der politischen Ästhetik der Comics als alles andere als harmlos. Art Spiegelmans „MAUS“

⁹ Vgl. Gerd Lettkemann/Michael F. Scholz, „Schuldig ist schließlich jeder ...“: *Comics in der DDR*, Berlin 1994, S. 13 ff.

Abbildung 2



Quelle: J. Michael Straczynski/John Romita Jr., *Amazing Spider-Man*, Nr. 2.36, 2001, S. 9 (Ausschnitt).

legt seinem Personal eine scheinbar einfache Metapher zugrunde: Juden werden als anthropomorphisierte Mäuse, Deutsche als Katzen, Amerikaner als Hunde gezeichnet. Auf der Oberfläche scheint der Comic damit die rassistische Weltansicht der Mörder zu übernehmen, auch wenn er Partei für die gejagten Mäuse ergreift.

Bei dem belgischen Verleger La Cinqüième Couch erschien 2012 unter dem Titel „Katz“ ein Raubcomic besonderer Art, der diese Kritik am Original übt, indem er alle Figuren mit Katzenköpfen übermalt – und ansonsten jede Seite von „MAUS“ identisch wiedergibt. Spiegelman verurteilte das Buch, und sein Verleger erreichte mit Hilfe des Urheberrechts, dass alle erreichbaren Exemplare von „Katz“ vernichtet wurden. Tatsächlich aber geht die Kritik von „Katz“ an der komplexen Arbeit, die „MAUS“ an der Tiermeta-

phorik vollbringt, vorbei.¹⁰ „MAUS“ reflektiert auf vielfältige Weise, wie die scheinbar natürlich verbürgte Identität der Mäuse und Katzen zwischen der biologischen Selbstverständlichkeit eines Schädels und der Fragwürdigkeit einer nur übergestreiften Maske changiert: wie der Blick der anderen den eigenen Anblick und das fundamentalste Eigene fixieren können, und wie dies den eigenen Blick bestimmt, der aus der Maske herauschaut.¹¹ Der rassistische Blick kommt also in „MAUS“ durchaus vor; aber er entführt ihn auch und verzerrt ihn, bis seine Verzerrungen und Aporien unausweichlich sichtbar werden. Dies geschieht gerade dadurch, dass zu keinem Zeitpunkt eine Tiermaske abgenommen werden kann, sodass darunter ein echtes Gesicht zum Vorschein käme. Eine solche Wahrheit gibt es nicht, wohl aber die Konkurrenz der verschiedenen Bilder, die uns alles zeigen, außer, was es zu sehen gibt.

Dies gilt jedoch nicht nur für Spiegelmans Avantgarde, sondern auch für die Aufnahme von Politik in den Comicmainstream. Auch hier wird mit der verzerrten Wahrnehmung von Comics, den Verschiebungen des Sagbaren und Sichtbaren, gearbeitet: „You cannot hear us for the cries, but we are here.“ lesen wir im Blockkasten eines Markropanels aus der berühmten „Black Issue“ von „Amazing Spider-Man“ aus dem Dezember 2001 (*Abbildung 2*).¹²

John Romita Jr. zeichnet hier die Zerstörung der Anschläge vom 11. September 2001. Spider-Man ist genau dort zu sehen, wo er eben nicht zu sehen war: Bei Rettungs- und Aufräumarbeiten inmitten der zerstörten Türme des World Trade Centers. Joe Michael Straczynskis Text zu dem Bild versichert uns, er wäre auch zu hören gewesen, wenn er nicht – eben nicht zu hören gewesen wäre. Das Sichtbare und das Sagbare werden ver-

¹⁰ Wie auch an der restlichen, präzise gestalteten parodistischen Ästhetik, die Spiegelman in seine differenzierte Bezugnahme zur Shoah investiert, und zu der auch ein Detail wie die Großschreibung des Titels gehört.

¹¹ Vgl. Ole Frahm, *Genealogie des Holocaust*. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor's Tale, München 2006.

¹² *Amazing Spider-Man*, Nr. 2.36, Dezember 2001. Die folgende Analyse erschien bereits in: Stephan Packard, *Politisches im Comic und Comics in der Politik*: Einleitung, in: S. Packard (Anm. 1), S. 9–19.

schoben: Die sinnliche Gegenwart am Ort eines Geschehens, die Spider-Man für sich in Anspruch nimmt, findet nur in diesem Zwischenraum statt, in dem auch die klare Rollenverteilung der Superhelden („we“) und der bürgerlichen Normalität („you“) fixiert, aber im selben Moment auf ihn beschränkt ist. Die Bilder der Zerstörung und das Pathos der Sprache vom 11. September nimmt sich dieser Comic aus den allgegenwärtigen politischen Diskursen, die um dieses Ereignis kreisen. Er gibt ihnen dafür seine Bilder und seine Wörter zurück. Die „Black Issue“ bleibt mit ihrer ästhetischen Inszenierung einer doppelbödigen Sinneswahrnehmung auf dem Zaun sitzen: Sie rührt nur an die eigentliche Politik, ohne sie ins Bild zu bringen oder gar verändern zu wollen, und beschwört die Sicherheit gerade ihrer Fiktionen von Macht und Ordnung, die jenseits der Möglichkeiten sinnlicher Wahrnehmung angedeutet und so eben doch in Bild und Wort präsentiert werden.

Acht Jahre später wird diese Balance mit einem deutlichen Signal als abgeschlossen markiert, das eine neue Politik erlaubt: In der Nummer 614 von „Amazing Spider-Man“ schreibt Mark Waid und zeichnet Paul Azaceta im November 2009 die Zerstörung des „Daily Bugle“, einer fiktiven Zeitung im halbfiktiven New York der Marvel-Comics, als Zusammenbruch zweier Wolkenkratzer auf Manhattan (Abbildung 3), die weiteren Bilder zitieren die „Black Issue“ direkt.¹³ Das Pathos der Politik ist dem alltäglichen Pathos der Zerstörungswut in Superheldencomics gewichen, und diese hat sich das Bildmotiv des 11. Septembers schließlich völlig angeeignet. Das macht zwar keine Politik, weil es die Politik erst recht in Ruhe lässt; die Bilder der Tagespolitik aber bringt es in Unruhe. Weil es ganz ohne eine solche Unruhe und Aneignung in Comics vielleicht nicht geht, weil Comics also in diesem Sinne immer auch eine Form der *appropriation art* sind,¹⁴ eignet ihnen ein grundlegendes widerständiges oder subversives Potenzial.

¹³ Vgl. Stephan Packard, Aneignung einer populären Allegorie. Wie Marvels Comics aufhören, von 9/11 zu erzählen, in: Julia Stubenböck/Lara Waldhof (Hrsg.), *Nine Eleven*, Innsbruck 2012.

¹⁴ Vgl. unter anderem Jean-Christophe Menu, *L'Association et le reportage*, in: *9^e Art*, (2002) 7, S. 61–64.

Abbildung 3



Quelle: Mark Waid/Paul Azaceta: *Amazing Spider-Man*, Nr. 614, 2009, S. 21.

Selbst und vielleicht sogar gerade in dem superheldentypischen Bild von 2009 wäre dann ein politisches Moment den Comics eigen.

Diese Möglichkeit einer generellen oder generell zur Verfügung stehenden politischen Ästhetik des Comics, ihre Perspektiven und Grenzen sowie die Fragen nach der Gefahr, tatsächliche politische Inhalte damit zu nivellieren, und nach der Gefährlichkeit, die jeder einzelnen Lektüre damit zurückgegeben werden könnte, gilt es zu verhandeln, wenn von Comics und Politik die Rede sein soll.

Christine Gundermann

Geschichtskultur in Sprechblasen: Comics in der politisch-historischen Bildung

Seit gut 20 Jahren haben Geschichtsdidaktikerinnen und -didaktiker und damit auch Geschichtslehrkräfte den Comic für sich entdeckt. Was anfangs als

Christine Gundermann
Dr. phil., geb. 1978; Professorin für Public History an der Universität zu Köln, Historisches Institut, Albertus-Magnus-Platz, 50923 Köln.
christine.gundermann@uni-koeln.de

exotische Annäherung an ein jahrzehntelang als verdummend verschrienes Medium der Populärkultur galt, ist nunmehr auf didaktischer und pädagogischer Ebene ein anerkannter Zugang zum historischen Lernen – theoretisch zumindest. Denn nach wie vor findet der Comic nur äußerst selten einen Platz im Unterrichtsalltag und noch seltener im Curriculum. Vorherrschend ist noch immer seine Nutzung als Motivationsquelle für uninteressierte oder „bildungsfernere“ Zielgruppen, spezifische Aufbereitungen und damit Angebote für einzelne Unterrichtseinheiten gibt es kaum. Zudem ist das Wissen über das Medium selbst bei Lehrkräften an Schulen und Universitäten noch sehr begrenzt, ebenso wie bei Schülerinnen und Schülern. Gleichzeitig lässt sich ein Trend außerhalb schulischer Bildungsstätten beobachten, hin zu immer mehr und immer gezielterer Arbeit mit Comics. Dieser Beitrag soll daher einen kurzen Einblick in den Markt der Comics mit historischen Inhalten – sogenannte Geschichtscomics – bieten und in einem zweiten Schritt aktuelle geschichtsdidaktische Diskurse rund um das Medium vorstellen, bevor in einem Ausblick derzeitige Nutzungsmodi betrachtet werden.

Zeitgeschichte und sonst nichts?

In den vergangenen Jahren hat sich der Comicmarkt verändert. Trotz digitaler Konkurrenzprodukte und rückläufiger Auflagenhöhen

haben sich die sogenannten Graphic Novels mittlerweile fest in Europa etabliert. Im Bereich der Geschichtscomics finden sich in der Masse an Neuerscheinungen nach wie vor hauptsächlich Werke, die Zeitgeschichte thematisieren. Dabei ist vor allem die starke Zunahme biografischer und autobiografischer Werke auffällig – nicht nur über herausragende und historisch allgemein bekannte Persönlichkeiten wie Anne Frank oder Dietrich Bonhoeffer, sondern auch über Personen wie den Boxer Hertzko Haft, die Retterin jüdischer Kinder aus dem Warschauer Getto Irena Sendler oder die Holocaustüberlebende und Comic-Künstlerin Lily Renée, um nur wenige Beispiele zu nennen.¹

Dieser Boom (auto-)biografischer Werke hat mehrere Gründe. Zum einen sind gerade bei Aufarbeitungen der Lebensgeschichten bekannter Persönlichkeiten die ökonomischen Aspekte nicht zu unterschätzen. Der Ansatz, bereits bekannte Biografien in grafischer Form zu bearbeiten, birgt aber auch Potenziale, die über den klassischen Text hinausgehen. Gerade der gewählte Zeichenstil kann in Kombination mit spezifischen beschriebenen Lebensabschnitten neue Interpretationen einer Persönlichkeit eröffnen. Ein ebenso wichtiger Aspekt scheint die Erzählung neuer Heldengeschichten zu sein. Oftmals werden – gerade in Biografien aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges – neue Widerstands- oder Überlebensgeschichten erzählt, die Personen oder Personengruppen eine Stimme verleihen sollen, die bis dahin nicht oder nur selten gewürdigt wurden, wie „Irena’s Jar of Secrets“ belegt. Seltener verzichten Zeichnerinnen und Autoren auf solche positiven Plotlinien. Ein gutes Beispiel hierfür ist „Rosa Winkel“, einer der ersten Comics, der sich der Verfolgung von Homosexuellen während des Nationalsozialismus und ihrer beschämenden Behandlung als Opfer danach widmet.² Comics, die mit Brüchen, Wider-

¹ Vgl. Sid Jacobson/Ernie Colón, *Het Leven van Anne Frank. De grafische Biografie geautoriseerd door het Anne Frank Huis*, Amsterdam 2010; Moritz Stetter, *Bonhoeffer*, Gütersloh 2010; Reinhard Kleist/Alan Scott Haft, *Der Boxer. Die wahre Geschichte des Hertzko Haft*, Hamburg 2012; Marcia Vaughan/Ron Mazellan, *Irena’s Jar of Secrets*, New York 2011; Trina Robbins/Anne Timmons, *Lily Renée. Escape Artists*, New York 2011.

² Vgl. Michel Dufranne/Milorad Vicanović/Edmund Jacoby, *Rosa Winkel*, Berlin 2012.

sprüchen und Reflexionen arbeiten, sind vor allem solche mit autobiografischen Ansätzen. Meist handelt es sich hier um Künstlerinnen und Künstler der zweiten oder dritten Generation, die die Geschichte ihrer Eltern oder Großeltern aufarbeiten. Damit bieten sie einen hervorragenden Einblick und Einstieg in Erinnerungsdiskurse. Den meisten Künstlern gelingt es in diesen Comics, ihre eigene Perspektive und damit die Perspektivität der erzählten Historie grafisch und sprachlich einzufassen und für die Leserinnen und Leser sichtbar zu machen; jüngere Werke wie „We won't see Auschwitz“, „Das Erbe“ oder „Kiesgrubennacht“ belegen dies.³

Ein weiterer Trend ist die vermehrte Nutzung von Comics in Museen und Gedenkstätten. In diesem Zusammenhang ist die gezielte Herstellung von Comics zu Themenschwerpunkten und Anniversarien zu beobachten. Gerade Jahrestage beflügeln bekanntlich die Geschichtskultur vieler Länder – anhand von TV-Produktionen ist das besonders deutlich zu erkennen, für den Geschichtcomic gilt das jedoch ebenso. So lassen sich zum Beispiel im Zuge des Gedenkjahres 2014 vermehrt Projekte zum Ersten Weltkrieg beobachten, wie das „Tagebuch 14–18 – Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich“ oder auch das neueste Werk von Joe Sacco „Der Erste Weltkrieg. Die Schlacht an der Somme“ belegen.⁴

Dass auch Museen und Gedenkstätten immer mehr mit Comics arbeiten, ist zumindest in Deutschland noch oftmals als Pionierleistung von Museumspädagoginnen und -pädagogen zu sehen, in anderen Ländern wie Frankreich und den Niederlanden ist dies hingegen weitaus häufiger der Fall.⁵ Ein gutes Beispiel für die Nutzung von Comics an

deutschen Erinnerungsorten bietet die Gedenkstätte Berliner Mauer: Nach einer äußerst erfolgreichen Kampagne für das Haus mit Hilfe des Comics von Flix „Da war mal was ... Erinnerungen an hier und drüben“, haben die Comickünstler Susanne Buddenberg und Thomas Henseler mehrere Comics über Fluchtgeschichten für die Gedenkstätte erstellt.⁶ Ebenso haben verschiedene Gedenkstätten, zum Beispiel die Gedenkstätte KZ Sachsenhausen, die KZ-Gedenkstätte Moringen, die Gedenkstätte Wewelsburg oder der Lernort Andreasstraße in den vergangenen Jahren immer wieder Comicworkshops für jugendliche Besucherinnen und Besucher angeboten. Jugendliche erstellen hier oftmals selbst Comics auf Basis ihrer Recherchen in den Archiven der Erinnerungsorte, autobiografischer Zeugnisse oder von Gesprächen mit Zeitzeuginnen und -zeugen. Ein solcher Arbeitsansatz fordert und fördert das historische Lernen bei allen Beteiligten enorm. Hier zeigt sich nicht zuletzt der Vorteil außerschulischen Arbeitens für diese Art des sehr zeitintensiven und kreativen Geschichtslernens.

Schließlich ist deutlich zu erkennen, dass der Comic in fluiden oder hybriden Formen neu entwickelt wird. Zum einen zeigt sich das in den im Comic verwendeten grafischen Stilen. Viele Künstler überschreiten heute die Grenzen zwischen Comic und Bilderbuch immer wieder, um neue Ausdrucksformen zu schaffen – Joe Saccos Darstellung des ersten Tages der Schlacht an der Somme ist hierfür ein gutes Beispiel. Solche Veränderungen beziehen sich aber ebenso auf neue Übergänge von klassischen gedruckten zu digitalen Formen, was auf populäre nichthistorische Comics ebenso zutrifft wie auf Geschichtscomics. Comicsequenzen werden zum Beispiel in (Spiel-)Filmen eingesetzt, um Rückblenden oder Reflexionen zu ermöglichen.⁷ In Jason Barkers filmischer philosophischer Reflexion „Marx Reloaded“ von 2011 arbeitete der Regisseur mit ähnlichen Techniken. Im Internet sind seit geraumer Zeit Angebote zu entde-

³ Vgl. Jérémie Dres, *We Won't See Auschwitz*, London 2012; Rutu Modan, *Das Erbe*, Hamburg 2013; Volker Reiche, *Kiesgrubennacht*, Berlin 2013.

⁴ Vgl. Alexander Hogh/Jörg Mailliet, *Tagebuch 14–18. Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich*, Köln 2014, <http://50jahre.dfjw.org/50projekte/deutsch-franz%C3%B6sischer-comic-zum-ersten-weltkrieg-tagebuch-14-18-vier-geschichten-aus> (9.7.2014); Joe Sacco, *Der Erste Weltkrieg. Die Schlacht an der Somme*, Zürich 2013.

⁵ So arbeiten mittlerweile das OorlogsVerzetsMuseum Rotterdam, die Anne Frank Stichting in Amsterdam, die Gedenkstätte Markt 12 in Aalten und das Indisch Herinneringscentrum Bronbeek mit jeweils speziellen Comics von Eric Heuvel, in denen verschiedene Aspekte des Zweiten Weltkrieges beleuchtet werden.

⁶ Vgl. Flix, *Da war mal was ... Erinnerungen an hier und drüben*, Hamburg 2009; Susanne Buddenberg/Thomas Henseler, *Tunnel 57. Eine Fluchtgeschichte als Comic*, Berlin 2012; dies., *Berlin – geteilte Stadt. Zeitgeschichten*, Berlin 2012.

⁷ Eines der bekanntesten Beispiele sind die Rückblenden in Quentin Tarantinos „Kill Bill“, aber auch aktuelle Fernsehserien wie die französische Produktion „Les Invincibles“ arbeiten mit solchen Sequenzen.

Authentisch oder ästhetisch? Comics in der Geschichtsdidaktik

cken, bei denen gezielt Comicsequenzen oder animierte Comibilder genutzt werden, um zum Beispiel Zeitzeugenberichte in eine neue, emotionalisierende Form zu kleiden. Ein solches Projekt ist Disneys „They Spoke Out: American Voices Against the Holocaust“.¹⁸ Die ARD hat zum Gedenkjahr 1914 mit „14 – Tagebücher des Ersten Weltkrieges“ ein großes internationales Projekt gestartet, bei dem sich Interessierte parallel zu dokumentarischen Filmen online in einer „Zeitmaschine“ eine Biografie aussuchen können und anhand kleinerer Comicsequenzen nach Nationalität, Geschlecht und Alter differenziert erfahren können, so das Angebot, wie „mein Leben vor 100 Jahren ausgesehen (hätte)? Was hätte ich gefühlt, gehört, geschmeckt, gerochen und gesehen?“¹⁹ Die Produzentinnen und Produzenten stützen sich hier nicht nur auf die synästhetischen Funktionsmechanismen des Comics, sondern kombinieren ihn online mit weiteren hinterlegten Quellen.

Erfreulicherweise finden sich seit einigen Jahren auch immer mehr Comics in deutscher Übersetzung, die nicht nur die westeuropäische Zeitgeschichte thematisieren, wie Igorts „Berichte aus der Ukraine“ oder Li Kunwus „Ein Leben in China“.¹⁰ Solche Projekte sind meist Reportagen oder belegen autobiografische Erfahrungen mit historischen Rückblicken. In der Tat sind also die Neueste und Zeitgeschichte nach wie vor die dominanten Epochen auf dem Markt der Geschichtcomics. Hilfreich ist jedoch, dass auch Historikerinnen und Historiker anderer Epochen den Comic für sich entdecken und auf diese Weise allen Interessierten neue Sekundärliteratur zur Verfügung steht, die zum Beispiel die vielen Abenteuercomics mit antikem Hintergrund als Quelle wesentlich leichter nutzbar machen, wie der von Filippo Carlà herausgegebene Band „Caesar, Attila und Co“ demonstriert.¹¹

¹⁸ Vgl. They Spoke Out. American Voices Against the Holocaust, <http://dep.disney.go.com/theyspokeout/> (9.7.2014).

¹⁹ Vgl. Zeitmaschine 14/18, www.ard.de/home/wissen/Erster_Weltkrieg_Zeitmaschine_14_18/1016870/index.html (20.6.2014).

¹⁰ Vgl. Igort/Giovanni Peduto, Berichte aus der Ukraine (Erinnerungen an die Zeit der UdSSR), Berlin 2011; Li Kunwu, Ein Leben in China, Zürich 2012–2013.

¹¹ Vgl. Filippo Carlà (Hrsg.), Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike, Darmstadt 2014.

Noch immer wird der Einsatz von Comics in Situationen historischen Lernens hauptsächlich mit dem Argument begründet, damit ein interessantes, ansprechendes Medium zu nutzen, das ein eher uninteressiertes oder gar bildungsferneres Publikum motivieren kann. In der Tat ist der Einsatz von Comics als Stimulus ein sinnvoller Baustein im methoden- und medienreichen Geschichtslernen. Wichtig ist jedoch, dass dabei ein zentraler Punkt nicht übersehen wird. Der Comic ist ein hochkomplexes Medium, das ganz im Sinne des Kompetenzansatzes der Geschichtsdidaktik eine gewisse Medienkompetenz der Leser voraussetzt, damit die Lernenden ein reflektiertes Geschichtsbewusstsein ausbilden können. Auch ist es gerade im Zeitalter des *visual turn* notwendig, Comics als Träger von Geschichtskultur immer auch als „eigenständige Gegenstände der historischen Forschung“ zu verstehen.¹² Sie auf einen Anfangsreiz zu reduzieren oder als Ersatz für historiografische Texte zu begreifen, ließe den größten Teil ihres Potenzials ungenutzt.

Versucht man sich diesem Potenzial auf theoretischer geschichtsdidaktischer Ebene zu nähern, stehen zwar mehrere methodenorientierte Basistexte zur Verfügung,¹³ es treten jedoch schnell neue Probleme in den Vordergrund. Dabei kristallisieren sich zwei Hauptdiskussionsstränge heraus: Das Problem der Authentizität oder empirischen Triftigkeit im Comic auf der einen Seite und der Umgang mit Ästhetik und Emotionalität im Comic als Teil unserer Geschichtskultur auf der anderen.

Natürlich ist die Frage essenziell, welcher Grad empirischer Triftigkeit in einem Comic vorliegt, der dezidiert für historisches Lernen genutzt werden soll. Die wenigsten Comics sind heute als historiografischer Ersatz

¹² Zur Einführung vgl. Christine Gundermann, Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2007, S. 97ff. Zitat zum *visual turn* Gerhard Paul, Visual History, Version: 2.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 29.10.2012, http://docupedia.de/zg/Visual_History_Version_2.0_Gerhard_Paul?oldid=88772 (10.7.2014).

¹³ Unter anderem Ch. Gundermann (Anm. 12); René Mounajed, Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtcomics im Geschichtsunterricht, Frankfurt/M. 2009.

gestaltet (sogenannte Lerncomics), der größte Teil der Geschichtscomics weist hingegen eine breite Spanne zwischen fiktionalen und faktualen Narrationen auf, oftmals beruhen diese zudem auf biografischen oder autobiografischen Quellen. Der Comic ist damit kein Spezifikum unserer Geschichtskultur, ganz im Gegenteil wird der Umgang mit der Fiktionalität in Produkten der Public History schon seit Längerem immer wieder kontrovers diskutiert. Das ungenügend geklärte Verhältnis zwischen Wissenschaftlichkeit und historiografischer Erzählkunst ist damit generell immer noch eines der größten Probleme für die Geschichtswissenschaft beim historischen Lernen.

Um für entsprechende Medien überhaupt eine Analyse zu ermöglichen, hat der Geschichtsdidaktiker Hans-Jürgen Pandel schon 1993 zwischen verschiedenen Formen von Authentizität unterschieden, so zum Beispiel zwischen Faktenauthentizität, Erlebnisauthentizität (auto-/biografisch) oder Typenauthentizität (einem historisch nachweisbaren Personentypus entsprechend).¹⁴ Eine solche Differenzierung kann sehr hilfreich sein, um die Einsatzmöglichkeiten eines Comics für historische Lernprozesse zu bewerten. So wird klar, inwieweit der Comic als „Ersatzhistoriografie“ genutzt werden kann oder mit anderen Darstellungen und Quellen kombiniert werden muss. Das Problem liegt hier jedoch im Detail, genauer in der Funktionsweise des Comics: Beim Comic verschmelzen Bild, Symbol und Text zu einem Deutungsangebot, das es zu analysieren und interpretieren gilt, um die historiografische Botschaft und damit auch ihren Wahrheitsanspruch zu entschlüsseln. Dabei steht jedem Leser ein relativ großer Interpretationsspielraum zur Verfügung – je nach historischem Vorwissen und ästhetischen Vorerfahrungen. Das liegt vor allem an der Funktionsweise des Comics. Zwischen zwei Panels liegt ein Zeitloch, ein *gap*, das die Leser selbst füllen müssen, wie Scott McCloud in seiner wunderbaren Einführung in die Comictheorie „Comics richtig lesen“ zeigt. Dieser Sprung zwischen zwei Panels verlangt eine Induktion, ein Schließen von einem Panel auf das nächste, das ein sehr individueller Prozess ist (*Abbildung 1*).

¹⁴ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, Wahrheit und Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, in: Bernd Jaspert (Hrsg.), Hofgeismarer Protokolle Nr. 298. Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit, Hofgeismar 1993, S. 72–108.

Abbildung 1

SICHER, ICH HABE IN DIESEM BEISPIEL EINE ERHOBENE AXT GEZEICHNET, ABER ICH HABE DEN HIEB NICHT AUSGEFÜHRT ODER ENTSCHIEDEN, WIE HART ER WAR ODER WER GESCHRIEN HAT UND WARUM.



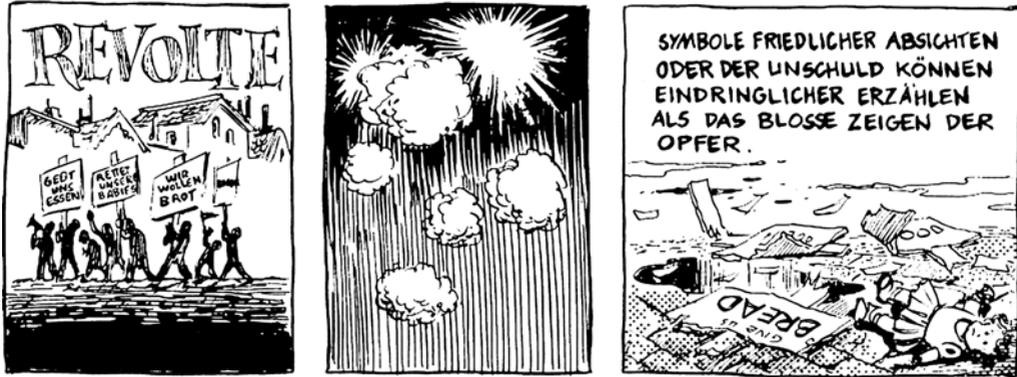
DAS, LIEBE LESER, WAR GANZ ALLEIN EUER VERBRECHEN, UND JEDER VON EUCH HAT ES AUF SEINE ART BEGANGEN.

Quelle: Scott McCloud, Comics richtig lesen, Hamburg 2001, S. 76. Copyright-Hinweise siehe S. 10 in diesem Heft.

Um also überhaupt über die Narration im Comic oder gar den Wahrheitsgehalt eines Comics einen Austausch zu starten, muss ein gewisses Maß an Medienkompetenz bei allen am Lernprozess Beteiligten vorhanden sein oder zumindest angeboten werden. Das setzt zunächst ein Verständnis der Funktionsmechanismen des Comics voraus: Wie ist er aufgebaut? In welchen Modi erzählt der Comic Geschichte(n)? Wie beeinflusst er seine Leser? Letzteres geschieht vor allem über eine Stimulation von Emotionen durch Formen, Farben, Symbole (und hier besonders Stereotype), gewählte Perspektiven, Sprache und den grafischen Stil, seine inhärenten synästhetischen Potenziale und natürlich über die immer wieder von den Lesern geleisteten Induktionen, die das Gelesene und Gesehene eng – und im eigenen Rezeptionstempo – mit den eigenen Erfahrungen verknüpfen (*Abbildung 2*).¹⁵ Die Induktionen sind vom medialen Konsumverhalten der Leser beeinflusst, womit sie bestimmte pikturale Codes oder auch Verweise und Anspielungen auf andere Medien, The-

¹⁵ Vgl. Ch. Gundermann (Anm. 12), S. 70f.

Abbildung 2



Quelle: Will Eisner, Grafisches Erzählen. Graphic storytelling, Wimmelbach 1998, S. 28. Reprinted from Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist by Will Eisner. Copyright © 2008 by Will Eisner Studios, Inc. With permission of the publisher, W. W. Norton & Company, Inc. All rights reserved.

men oder Ikonen leichter oder schwerer identifizieren und einordnen können. In vielen Darstellungsmodi hat sich zudem ein „Hollywood-Standard“ der Ästhetisierung durchgesetzt.¹⁶ Es ist also sinnvoll, solche methodischen Analysen zumindest teilweise über den eigentlich untersuchten Comic hinaus auszuweiten, und ästhetische Fragen in einem größeren Umfeld zu diskutieren.

Wie mit der ästhetischen Komponente des Comics „richtig“ umzugehen ist, streift wiederum einen zweiten zentralen Diskussionspunkt in der geschichtsdidaktischen Theorie-Debatte. Dabei geht es vor allem um die Frage, welcher Stellenwert Emotionalität und Ästhetik in historischen Lernprozessen eingeräumt werden soll und wie diese in entsprechende Modelle integriert und dann auch für empirische Überprüfungen operationalisiert werden können. Diese Fragen sind umso dringender, weil die „Grundfesten“ der Theorien, maßgeblich das reflektierte Geschichtsbewusstsein, kritisch hinterfragt werden (müssen).¹⁷ Zentral für unser Verständnis von Lernprozessen sind immer noch kognitive Prozesse, die von emotionalen meist losgelöst betrachtet werden oder von diesen in einem Reflexionsprozess abge-

koppelt werden sollen. Die geschichtsdidaktische Community hat noch keine richtungsweisende Antwort gegeben auf die Frage, wie wir mit Emotionalisierungen durch geschichtskulturelle Produkte jenseits einer solchen intellektuellen Reduktion umgehen können. Insofern ist es wichtig, die aktuellen Diskurse zu verfolgen, und sie auch für den Einsatz von Comics nutzbar zu machen.¹⁸ Schließlich betrifft diese Diskussion erneut die historische Methodenfrage: Wie müssen methodische Schemata zur Bildinterpretation verändert werden, um ästhetische Komponenten für historisches Lernen fruchtbarer zu machen? Damit einhergehend muss wiederum die Frage nach Faktualität und Fiktionalität neu diskutiert werden.¹⁹

Maus oder Magneto? Comics als Teil unserer Geschichtskultur

In gewisser Weise werden die oben genannten Diskussionen gerade von unserer Geschichtskultur eingeholt und überholt. Das Genre des Holocaustcomics zeigt, dass Geschichtscomics

¹⁶ Vgl. Susanne Rohr, „Genocide Pop“: The Holocaust as Media Event, in: Sophia Komor/Susanne Rohr (Hrsg.), *The Holocaust, Art, and Taboo*, Heidelberg 2010, S. 155–178, hier S. 172.

¹⁷ Vgl. Tagungsbericht „Geschichtsbewusstsein re-visited?“ 13.2.–14.2.2014, Berlin, 10.5.2014, <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/tagungsberichte/id=5358> (9.7.2014).

¹⁸ Vgl. Martin Lücke/Juliane Brauer (Hrsg.), *Emotionen, Geschichte und historisches Lernen*, Göttingen 2013.

¹⁹ Wie zum Beispiel auf dem jüngsten Workshop des DFG-Graduiertenkollegs „Faktuales und fiktionales Erzählen“ in Freiburg/Br. Vgl. Tagungsbericht „Bild, Erzählung, Erinnerung. Visuelle Medien als Knotenpunkte faktualer und fiktionaler Erzählungen“, 25.–26.10.2013, Freiburg/Br., 11.6.2014, <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/tagungsberichte/id=5431> (9.7.2014).

nicht länger authentisch sein müssen.^{F20} Das lange Zeit geltende Gebot eines dokumentarischen Wahrheitsanspruches ist nicht mehr notwendig für die positive Rezeption eines Comics über die Shoah. Während sich Art Spiegelmans „Maus“ in Deutschland nur durchsetzen konnte, weil er auf (auto-)biografischen Aufzeichnungen beruhte,^{F21} zeigen zum Beispiel die Diskussionen um Pascal Crocis „Auschwitz“, dass ein Comic heute trotz geringer Fakten- oder Erlebnisauthentizität und deutlichen Zitationen von Filmen wie „Schindlers Liste“ oder „Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens“ als realistische Darstellung angesehen werden kann.^{F22} Crocis Comic wird heute in vielen französischen Schulen genutzt.

Ähnliches ist in den USA zu beobachten. Aufgrund der großen Popularität der Superheldenserie „X-Men“ gab der Marvel-Verlag im Zuge der Comicverfilmungen 2009 eine Miniserie unter dem Titel „X-Men. Magneto Testament“ heraus, in der erstmals ausführlich die fiktionale Biografie eines der berühmtesten Schurken der Comiserie, Magneto, erzählt wurde. Er wurde als Holocaustüberlebender dargestellt. Der Autor Greg Pak und der Zeichner Carmine Di Giandomenico verzichteten fast gänzlich auf Verweise der übermenschlichen Kräfte ihres Helden, und mit Unterstützung des Simon Wiesenthal Centers wurde der Comic mit einem Anhang versehen, in dem historische Hinweise und Literatur zum Dargestellten angeboten und ein *teachers guide* für den Einsatz im Geschichtsunterricht bereitgestellt wird. Auch mit diesem Comicbuch wird in Schulen gearbeitet.^{F23}

^{F20} Zum Genre des Holocaustcomics siehe auch Martin Frenzels Beitrag in diesem Heft (*Anm. d. Red.*).

^{F21} Vgl. Art Spiegelman, *Maus – Die Geschichte eines Überlebenden*, Hamburg 1992. Zur Rezeption und künstlerischen Einordnung vgl. Ole Frahm, *Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – a Survivor's Tale*, München 2006.

^{F22} Vgl. Pascal Croci, *Auschwitz*, Köln 2005. Zur Rezeption vgl. Martin Frenzel, *Über „Maus“ hinaus. Erfundene und biografische Erinnerung im Genre der Holocaust-Comics*, in: Ralf Palandt (Hrsg.), *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*, Berlin 2011, S. 206–283, hier S. 235 ff.

^{F23} Vgl. Greg Pak/Carmine Di Giandomenico, *X-Men. Magneto Testament*, New York 2009. Zur Einordnung dieses Comics und seiner Genese vgl. Ole Johan Christiansen/Thomas Plischke, *From Perpetrator to Victim and Back Again: The Supervillain Magneto as a Representative of the Holocaust in Superhero Comics*, in: S. Komor/S. Rohr (*Anm. 16*), S. 179–202.

Der erste explizite Lerncomic über den Holocaust in Deutschland, „Die Suche“, wurde von der Anne Frank Stiftung Amsterdam herausgegeben und nach einer Pilotstudie seit 2010 in Kombination mit landesspezifischen Lehrmaterialien erfolgreich im deutschen Geschichtsunterricht eingesetzt. Auch hier verzichteten die Gestalter auf Faktenauthentizität und obwohl der Comic genauestens auf Typenauthentizität achtet, sind es nicht mehr reale Biografien, die dem erzählten Geschehen zu Grunde liegen. In Situationen historischen Lernens wird also längst die Grenze von Fakten und Fiktion gesprengt, um zentrale historische Fakten zu vermitteln.

Solche Comics sind damit gewissermaßen Ausdruck einer neuen Art der Wissenschaftspopularisierung, die nicht länger als *Top-down*-Modell verstanden werden kann und bei der (historisches) Wissen durch den Prozess der Popularisierung „verwandelt, transformiert und schließlich sogar regelrecht neu konstituiert wird“.^{F24} Diese Art von Geschichtcomics zeigt in ihrer Machart und ihrer Rezeption also bereits, welche Teile der Historie Gesellschaften als erinnerungswürdig ansehen – und das ohne einen entsprechenden Input staatlicher Bildungsinstitutionen. In der universitären Ausbildung sollte eine Methodenkompetenz im Umgang mit Comics und deren verwandten und hybriden Medienformen dringend gestärkt werden, um am Ziel eines reflektierten Umgangs mit Geschichte festhalten zu können. Damit wird auch deutlich, dass die moderne Geschichtsdidaktik im Feld der Geschichtskultur operieren muss, um diesem Anspruch gerecht zu werden. Die Erforschung populärer Geschichtskultur gehört damit ebenso zu ihren Aufgaben wie theoretische Überlegungen zur Operationalisierung daraus folgender Lernziele.

^{F24} Carsten Kretschmann, *Wissenschaftspopularisierung – Ansätze und Konzepte*, in: Bernd Hüppauf/Peter Weingart (Hrsg.), *Frosch und Frankenstein. Bilder als Medium der Popularisierung von Wissenschaft*, Bielefeld 2009, S. 79–89, hier S. 79.

Der Holocaust im Comic

Als der erste Teil von „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ des US-amerikanischen Comickünstlers Art Spiegelman 1989 in Deutsch-

Martin Frenzel

M.A., geb. 1964; Fachbereichsleiter Politik, Geschichte, Gesellschaft, Kultur der Volkshochschule Darmstadt; Doktorand Kulturwissenschaften an der Universität Koblenz-Landau. martinfrenzel@uni-koblenz.de

land erschien, begegneten viele diesem „Holocaustcomic“ mit Vorurteilen und Ressentiments. Die Debatte drehte sich um die Frage: Darf man den Holocaust im Comic darstellen? Dies

sei nicht möglich, reiche nicht an den realen Schrecken des Holocaust heran und sei somit notwendigerweise stets verharmlosend und trivialisierend, so lautete der zentrale Vorwurf. Eine *terrible simplification* der Judenverfolgung sei durch den Transfer in die Sphäre der grafischen Literatur unausweichlich.¹ Spiegelman selbst teilte diese Bedenken natürlich nicht: „In Germany there was much more concern about the propriety of using comics“, erinnerte er sich später, „At one point, I remember being interviewed and asked: ‚Do you think it’s bad taste to have done a comic about the Holocaust?‘ I said: ‚No, I think the Holocaust was in bad taste.“²

Insbesondere Spiegelmans Darstellung der Jüdinnen und Juden als Mäuse und der Nationalsozialistinnen und Nationalsozialisten als Katzen stieß zunächst auf Unverständnis: „Der Spiegel“ etikettierte „Maus“ abwertend als „Holocaust-Cartoon“; die „Süddeutsche Zeitung“ attestierte dem Autor, er habe seine „verfolgten Nager“ mit „liebenswertesten Attributen“ versehen und „auch sonst“ die Rollen „klar verteilt“; die Zeitschrift „Tempo“ schlug gar vor, Spiegelman möge doch künftig die Juden als Hündchen abbilden und seinen Comic „Wauwauschwitz“ nennen; die „Frankfurter Rundschau“ währte nichts weniger als den „Zerfall des Comic-Romans“.³ Doch handelt es sich bei den Tiermasken um einen genialen, Distanz schaffenden Verfremdungseffekt, mithilfe dessen sich der Verfasser

auf die Abgründe des Grauens zubewegt: „I need to show events and memory of the Holocaust without showing them. I want to show the masking of these events in their representation.“⁴ Auf gleich mehreren Ebenen nutzt Spiegelman das Stilmittel der Katz-und-Maus-Fabel: Erstens greift er das uralte antisemitische Motiv der mäusefressenden Katzen auf; zweitens liefert er eine gekonnte Persiflage auf Disneys „Funny Animals“ und den Hanna-Barbera Cartoon „Tom und Jerry“; und drittens verspottet er die nationalsozialistische Rassenideologie, die Juden in Propagandafilmen als Ratten und Ungeziefer diffamierte.

Mittlerweile genießt „Maus“, für das Spiegelman 1992 mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet wurde, auch in Deutschland die Anerkennung des Feuilletons, wobei mitunter gar eine Tendenz zur Überhöhung festzustellen ist: Als die deutsche Übersetzung von Pascal Croci Dokumentarcomic für Jugendliche „Auschwitz“ 2005 erschien, nachdem er in Frankreich hervorragend besprochen und von der Nationalversammlung mit dem „Prix Jeunesse“ ausgezeichnet worden war, wurde er hierzulande mit dem Odium des angeblich illegitimen Holocaustcomics belegt.⁵ Croci, dessen Werk auf Recherchegesprächen mit Auschwitzüberlebenden basiert, wurde verübelt, dass er nicht in Spiegelman’scher Manier den Kunstgriff ei-

¹ Vgl. Martin Frenzel, Über „Maus“ hinaus, in: Ralf Palandt (Hrsg.), Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics, Berlin 2011, S. 206-283; Fabian Kettner, Nur das Kino des kleinen Mannes? Literarische und visuelle Narrative in Holocaust-Comics zwischen Abenteuerroman und Bildungsauftrag, in: ebd., S. 375-404; Hendrik Buhl, Funny Nazis? Comics zwischen Information und Unterhaltung, in: ebd., S. 405-418; Jakob F. Dittmar, Comic und Geschichtsbewusstsein, in: ebd., S. 419-427; Marc Hieronimus, Nazis zwischen Schock und Chic. Fragwürdige Darstellungen der NS-TäterInnen im Comic, in: ebd., S. 428-440; Silke Telaar, Historisches Lernen durch Sprechblasen?, Hamburg 2011.

² Zit. nach: Gerhard Richter, Holocaust und Katzenjammer, in: Klaus L. Berghahn/Jürgen Fohrmann/Helmut J. Schneider (Hrsg.), Kulturelle Repräsentation des Holocaust in Deutschland und den Vereinigten Staaten, New York 2002, S. 111-145; vgl. Art Spiegelman, Meta-Maus, Berlin 2012, S. 155.

³ Zit. nach: Kai-Steffen Schwarz, Vom Aufmucken und Verstummen der Kritiker, in: Comic-Almanach 1993, S. 110.

⁴ Zit. nach: James E. Young, The Holocaust as Vacarious Past: Art Spiegelman’s „Maus“ and the Afterimages of History, Chicago 1998, S. 666 ff.

⁵ Vgl. M. Frenzel (Anm. 2), S. 235 ff.

nes Distanzierungs- und Verfremdungseffektes anwendete, sondern eine drastische, unter die Haut gehende realistische Nahaufnahme wagte. Gleichzeitig sahen die Kritikerinnen und Kritiker darin die Gefahr einer suggestiven Ästhetisierung des Holocaust.

Holocaustcomics als Teil der Erinnerungskultur

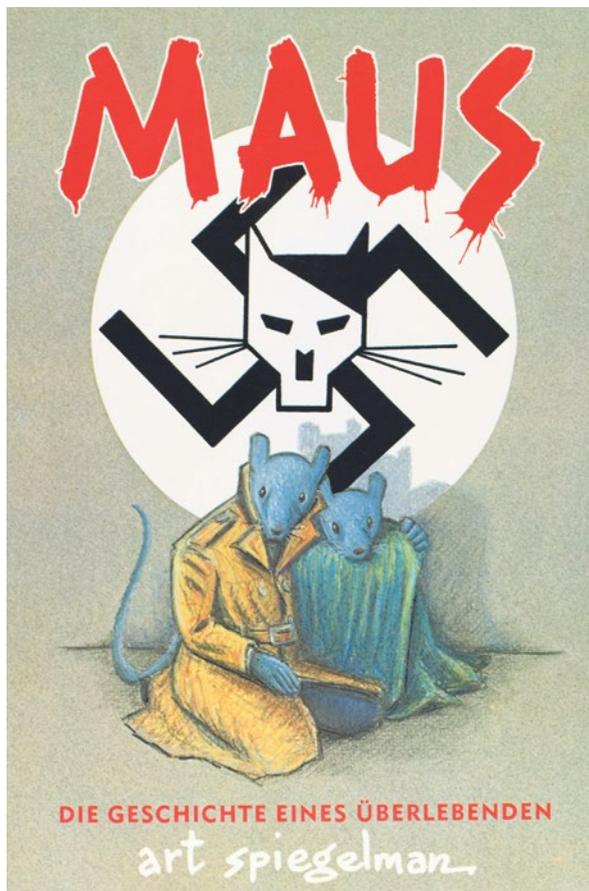
Ob Verharmlosung und Trivialisierung durch Fiktionalisierung, Ästhetisierung des Grauens der Shoah oder das Bedienen heroisierender beziehungsweise dämonisierender Klischees – die Vorbehalte gegen Holocaustcomics reichen weit, wobei so manche Kritik epistemologisch fragwürdig erscheint, da sie Comics unterschwellig weiterhin mit der Elle der Kinder- und Jugendliteratur misst. Selbstredend stößt jede Form der künstlerisch-literarischen Auseinandersetzung mit dem Völkermord an Europas Juden irgendwann an ihre Grenzen. Doch das gilt eben nicht nur für die Bildgeschichte, sondern auch für den Film, das Theater, den Roman oder gar die Autobiografie. Wohl überall gilt die salvatorische Klausel: Es kann nur um Annäherung gehen an das, was „wirklich“ gewesen ist.

Bei Holocaustcomics gilt es, die facettenreichen Möglichkeiten des grafischen Erzählens im Blick zu behalten und im Einzelfall die grafische, narrative und inszenatorische Dimension zu betrachten und zu beurteilen, ob diese auch in Anbetracht der jeweiligen Zielgruppe dem Sujet der Shoah angemessen ist.¹⁶ Auch dem Holocaustcomic ist der subjektiv-künstlerische Spielraum zuzubilligen, den andere kulturelle Medien wie etwa das Theater für sich in Anspruch nehmen. Die Erinnerung in kulturellen Medien – und damit auch in Comics – „wählt aus und ergänzt, sie erfindet und deutet, verharmlost, dämonisiert und verklärt, mit einem Wort: Sie verändert die Vergangenheit im Prozess ihrer Vergegenwärtigung“.¹⁷

¹⁶ Vgl. Martin Schüwer, *Wie Comics erzählen*, Trier 2008. Zur Frage der Authentizität in Geschichtscomics sowie zum Umgang mit Ästhetik und Emotionalität im Comic siehe auch Christine Gundermanns Beitrag in diesem Heft (*Anm. d. Red.*).

¹⁷ Peter Reichel, *Erfundene Erinnerung. Weltkrieg und Judenmord in Film und Theater*, München 2004, Klappentext.

Abbildung 1: Art Spiegelmans „Maus“



Quelle: picture alliance.

Das Genre des Holocaustcomics kann einen Beitrag zur historischen und gesellschaftspolitischen Erinnerungsarbeit leisten. Die spezifischen, mehrdimensionalen Möglichkeiten der Bildgeschichte nutzend, ist der Comic durch die ihm eigene Erzählstrategie der Gleichzeitigkeit in der Lage, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nach Belieben zu vereinen und dadurch eine besondere Perspektive zu bieten.¹⁸ Raum und Zeit sind für die Gattung des grafischen Erzählens jederzeit überwindbare Hürden – wie gerade „Maus“ belegt, wo der Autor häufig zwischen der Vergangenheit (den Erzählungen des Vaters über seine Erlebnisse während der Shoah) und der Gegenwart (dem Vater-Sohn-Konflikt) hin und her wechselt – und sich mit der Verarbeitung der Zweifel an seinem Projekt zugleich Metafragen gestattet, die in die Zukunft reichen (*Abbildung 2*).

¹⁸ Zu den Erzählbläufen im Comic siehe auch Thierry Groensteens Beitrag in diesem Heft (*Anm. d. Red.*).

Abbildung 2: In „Maus“ verarbeitet Spiegelman auch die Zweifel an seinem Projekt



Quelle: Jewish Museum New York/picture alliance.

„In einer Geschichte, die das Unfassbare chronologisch und schlüssig darzustellen versucht, beharrt das Nebeneinanderstellen von Vergangenheit und Gegenwart darauf, dass beides stets vorhanden ist – man verdrängt das andere nicht, wie es im Film geschieht.“⁹ Schon der Kritiker Georg Seeßlen stellte fest, „Maus“ komme dem Geschehen Auschwitz in seinen ironischen Brechungen und zögerlichen Bewegungen so nah, „dass nicht einmal der Ausweg in die bloße Betroffenheit bleibt“.¹⁰

Häufig weisen Holocaustcomics biografische oder autobiografische Bezüge auf und sind damit nicht rein fiktional. Auch hier ist „Maus“ ein gutes Beispiel für das Vermögen des Holocaustcomics, die angesichts der immer weniger werdenden Zeitzeuginnen und -zeugen eminent wichtige Rekonstruktion von Erinnerung mit ihrer Reflexion zu verbinden. Doch gibt es auch völlig fiktive Holocaustcomics. Mal wird die Perspektive der Opfer eingenommen, mal jene der Täterinnen und Täter – oder es wird eine komplexe synthetische Wechselwirkung

⁹ A. Spiegelman (Anm. 1), S. 165f.

¹⁰ Georg Seeßlen, Ein Vater blutet Geschichte, in: Der Freitag, Nr. 41 vom 2. 10. 1992, S. 24 der Literaturbeilage.

erzeugt, die Opfer, Täter, Mitläuferinnen und Mitläufer sowie Zuschauerinnen und Zuschauer gleichermaßen in den Blick nimmt.

Über „Maus“ hinaus

Gerade in den vergangenen zehn Jahren sind auch hierzulande viele neuere Arbeiten erschienen, die belegen, dass es sich lohnt, über „Maus“ hinaus zu denken, ohne dabei die Bedeutung des Spiegelman'schen Epos zu mindern.¹¹ Doch reichen die Anfänge des Holocaustcomics weiter zurück als „Maus“. Eine Bestandsaufnahme im internationalen Vergleich zeigt, dass es nicht nur in der Gegenwart eine Fülle anderer, qualitativ anspruchsvoller Holocaustcomics gibt, sondern auch in historischer Perspektive von einer langen Tradition dieses Genres gesprochen werden kann.

Die Anfänge des Holocaustcomics sind in etwa zeitgleich mit dem Beginn der Vernichtung von Europas Juden zu verorten: Horst Rosenthal (1913–1942) schuf seine Comickurzgeschichte „Mickey au camps de Gurs“ 1942, im Jahr der Wannseekonferenz, als er selbst Gefangener des gleichnamigen französischen Durchgangslagers und der Willkür seiner Peiniger ausgesetzt war, ehe er nach Auschwitz deportiert und dort ermordet wurde. Dies ist der einzige bislang bekannte Holocaustcomic, der aus eigener Beobachtung heraus entstand. Der vermutlich früheste längere Holocaustcomic ist Edmond-François Calvos (1892–1957) eleganter Tierfabel-Klassiker „La Bête est morte“ von 1944, dessen erster Band noch vor der Befreiung Frankreichs entstand und Hitler als bösen Wolf darstellt. Erstmals wurden hier die Unmenschlichkeit der NS-Diktatur, Deportation und Massenmord in Wort und Bild ins Zentrum gerückt. Ein vergessener Altmeister des Holocaustcomics ist der legendäre Comickünstler des US-amerikanischen Verlags EC (Entertaining Comics) Bernard Krigstein (1919–1990), dessen Kurzgeschichte „Master Race“ über das Aufeinandertreffen eines ehemaligen KZ-Häftlings und des früheren Lagerkommandanten in der New Yorker U-Bahn von 1955 noch heute sowohl grafisch als auch

¹¹ Vgl. M. Frenzel (Anm. 2); ders., Bilder eines Massenmords. Pascal Crocis Comic „Auschwitz“ macht in Frankreich Furore, in: Jüdische Allgemeine vom 13. 8. 2003; ders., Holocaust und NS-Verbrechen im Comic, in: Comic-Jahrbuch 2004, Stuttgart 2003, S. 28–37.

textlich zu den Perlen des Genres gehört. Ein Mann wird gejagt: Die Leserschaft wird Zeuge einer atemberaubend rasant inszenierten Verfolgungsjagd – und bleibt lange Zeit im Unklaren darüber, wer Täter und wer Opfer war.

Während Holocaustcomics aus deutscher Feder bisher weitgehend fehlen, erschien seitdem in Frankreich, Belgien, Skandinavien und den USA eine Vielzahl an Werken unterschiedlicher Prägung. Erwähnt seien hier nur empfehlenswerte jüngere Arbeiten.¹²

Nach den Debatten der 1980er und frühen 1990er Jahre um „Maus“ sowie um Paul Gillons und Patrick Cothias Comicadaption des autobiografischen Romans „Schrei nach Leben“ (1988) von Martin Gray, der im Warschauer Getto spielt, lösten die beiden pädagogischen *Ligne-claire*-Arbeiten des niederländischen Comickünstlers Eric Heuvel, „Die Entdeckung“ (2004) und „Die Suche“ (2007), über eine fiktive jüdische Familie, die nach Auschwitz deportiert wird, eine erneute Legitimitätsdebatte in deutschen Medien aus. Trotz der Ausrichtung auf die Zielgruppe jüngerer Kinder lautete der Vorwurf, durch das Ausblenden etwa von Massakern werde einem Euphemismus Vorschub geleistet.¹³ Mittlerweile wird „Die Suche“ auch in Deutschland im Geschichtsunterricht eingesetzt.

In etwa zeitgleich mit Crocis „Auschwitz“ erschien 2005 in Deutschland das skizzenhaft gezeichnete halbbiografische Holocaustmelodram „Yossel“ des US-Altmeisters Joe Kubert, in dem er das Schicksal seines Alter Egos, eines zeichnerisch begabten Jungen im Vernichtungslager, erzählt. Dabei geht er von der Frage aus, was gewesen wäre, wenn er selbst und seine jüdische Familie nicht lange vor Beginn des Zweiten Weltkrieges in die USA ausgewandert wären. Kritische Stimmen hielten Kuberts Grafik vor, sie stelle etwa KZ-Häftlinge realitätsfern im Stile erstaunlich muskulöser Superhelden dar.¹⁴ Die US-Amerikaner Ernie Colóns und Sid Jacobson legten 2010 eine durch das Anne Frank Haus

autorisierte neue Anne-Frank-Biografie für Jugendliche vor, der es am Beispiel des jüdischen Mädchens grafisch und narrativ ausgesprochen gut gelingt, politisch-historische Bildung in Comicform zu transportieren.

In der 2006 gestarteten französischen Holocaustcomicserie für Kinder und Jugendliche „L'Envolée Sauvage“ schildern Laurent Galandon und Arno Monin auf einfühlsame, wenn auch ungeschminkte Art die Geschichte des kleinen Simon in den Fängen der Holocaustmaschinerie. Die US-Amerikanerin mit ungarischen Wurzeln Miriam Katin erzählt in „Allein unter allen“ von 2006 die Geschichte ihrer von einem deutschen Wehrmachtsoffizier sexuell missbrauchten Mutter. Auch der US-amerikanische Kommunikationsprofessor Martin Lemelman rekonstruiert in „Mendel's Daughter“ von 2007 die Familiengeschichte seiner Mutter im besetzten Polen in eindringlichen, skizzenhaften Schwarzweißbildern. Ein besonders erschütterndes Beispiel für eine biografische Aufarbeitung ist die 2008 erschienene Kurzgeschichte der drei US-Comicstars Neal Adams (Bleistiftzeichnungen), Joe Kubert (Tuschezeichnungen) und Stan Lee (Einleitung) mit dem Text des Direktors des David S. Wyman Institute for Holocaust Studies, Rafael Medoff, über das Leben der Zeichnerin und Holocaustüberlebenden Dina Gottliebová Babbitt.¹⁵ Aufgrund ihres zeichnerischen Talents wird die junge Frau in Auschwitz vom berüchtigten KZ-Arzt Josef Mengele auserkoren, Portraits von den Opfern seiner Experimente zu zeichnen.

Die beiden 2008 erschienenen Comicanthologien „Paroles d'Étoiles“ und „Les Enfants Sauvés“ widmen sich Kinderschicksalen im Holocaust. Catel, Emannelle Polack und Claire Bouilhac setzten 2009 mit „Capitaine Beaux-Arts“ der Widerstandskämpferin und Retterin französischer Kunstwerke aus den Pariser Museen, Rose Valland, ein beachtliches Comickenkmal. Ein erzählerisch dichter, im Semi-*funny*-Zeichenstil gehaltener Wurf gelang dem finnisch-norwegischen Comiczeichner Mikael Holmberg 2010 mit „26. November“: In vier Episoden über den norwegischen Holocaust schildert der Autor die Erlebnisse von Überlebenden. Ein bemerkenswertes, lei-

¹² Für eine detaillierte Besprechung der einzelnen Werke vgl. M. Frenzel (Anm. 2).

¹³ Vgl. Julia Franz/Patrick Siegele, Der Geschichtcomic „Die Suche“, in: R. Palandt (Anm. 2), S. 353–358.

¹⁴ Vgl. F. Kettner (Anm. 2).

¹⁵ Vollständig einzusehen unter http://graphics8.nytimes.com/images/2008/08/09/arts/Babbitt_pages1-6.pdf (17.7.2014).

der noch nicht auf Deutsch vorliegendes Werk ist das 2012 in Frankreich erschienene „Crimes de Papier. Retour sur l'affaire Papon“ von Johanna Sebriens und Jean Baptiste Bertholom, das die Verbrechen des französischen Organisations der Deportationen und späteren Ministers unter Charles de Gaulle, Maurice Papon, in Form eines schwarzweißen Spiels mit Licht und Schatten in den Blick nimmt.

Die israelische Comiczeichnerin und *Ligne-claire*-Virtuosin Rutu Modan griff 2013 mit „Das Erbe“ den von Art Spiegelman in „Maus“ angelegten Faden des Traumas der zweiten und dritten Generation wieder auf, ebenso wie Michel Kichka jüngst mit „Zweite Generation. Was ich meinem Vater nie gesagt habe“. Beide Autoren verstehen sich gekonnt auf das Mehrebenenpiel zwischen gestern, heute und morgen. In Modans autobiografisch inspirierter, bisweilen ironischer Comicnovelle kehrt eine resolute alte Dame und Holocaustüberlebende zu ihren Wurzeln in Polen zurück, begleitet von ihrer Enkelin. Der 1954 in Belgien geborene und 1974 nach Israel ausgewanderte Kichka setzt sich mit dem Trauma der Familie auseinander – sein Vater Henri war selbst in Auschwitz und verlor die gesamte Familie.

Mit „Der vergessene Garten“ sind 2014 nun auch die kurzen Episoden für Erwachsene des vielfach preisgekrönten französischen Kindercomic-künstlers Émile Bravo erstmals auf Deutsch erschienen: In einer dieser wortlosen Pantomime-Bildgeschichten geht es um das tiefe, lange nachwirkende Trauma der Shoah. Bravo erlaubt sich eine Referenz an Krigsteins „Master Race“: Ein Holocaustüberlebender mit gelbem Stern und in KZ-Häftlingskleidung trifft im Juni 1945 im Nachkriegs-Paris ein. Sichtlich vom Grauen traumatisiert, kann der völlig ausgemergelte, ins Leere starrende Heimkehrer nichts mit dem Ratschlag eines anderen Metrofahrgasts im Pariser Untergrund anfangen, den Stern doch einfach in die Mülltonne der Geschichte zu werfen. Am Ende der Kurzgeschichte rast die Metro in einen dunklen Tunnel ohne Licht und ohne Hoffnung.

Die zwei bisher einzigen aktuellen deutschen Beiträge zur comickulturellen Erinnerungsarbeit sind Reinhard Kleists „Der Boxer“ von 2012, eine biografische Annäherung an den polnisch-jüdischen Boxer Hertzko Haft, der in Auschwitz zur Unterhaltung der SS-Männer gegen andere Häftlinge um Leben und Tod kämp-

fen musste, sowie Volker Reiches autobiografische Graphic Novel „Kiesgrubennacht“ von 2013. Reiche, Jahrgang 1944, arbeitet die eigenen Erinnerungen an die unversöhnte Kindheit und den ewig gestrigen, braun gesinnten Vater auf und nähert sich dabei dem Schrecken des Holocausts und der NS-Verbrechen aus metaphorischer Kinderperspektive – beispielsweise als der kleine Volker in einer Szene mit seinem großen Bruder „Experimente“ an Schnecken macht und diese versehentlich im Feuer „schmelzen“.

Eine grafisch und erzählerisch gesehene kleine Perle des Genres haben 2012 Loïc Dauvillier, Marc Lizano und Greg Salsedo geschaffen: „Das versteckte Kind“ ist eine sensible Geschichte in scheinbar naivem Zeichenstrich, die aus kindlicher Sicht und für Kinder die Erzählung der Großmutter Dounia für ihre Enkelin Elsa über ihre Erlebnisse während des Holocausts in Bilder fasst. Ihren Vater sieht die kleine Dounia nie wieder, ihre Mutter kommt ausgemergelt aus dem KZ zurück. Zu den starken Szenen dieses Kindercomics gehört die symbolträchtige Sequenz, in der Dounias gelber Stern im Kaminfeuer landet.

Fazit

Art Spiegelmans „Maus“ ist also beileibe nicht der einzige Holocaustcomic und auch nicht der erste, geschweige denn der letzte. *Den* Holocaustcomic gibt es nicht, dafür aber viele verschiedene und facettenreiche Werke vom Lerncomic für Kinder bis hin zum komplexen Mehrebenencomic für Erwachsene. Gerade diese Vielfalt des Genres erfordert eine dem einzelnen Werk angemessene Analyse und Einordnung – je nach grafisch-literarischer Form, Inhalt, Stil, Inszenierung und Zielgruppe.

Holocaustcomics stellen einen wichtigen Bestandteil moderner Erinnerungsarbeit und Medienpädagogik dar: Gerade für Kinder und Jugendliche eignen sie sich als Zugang zum Thema der Shoah. Insbesondere biografische Holocaustcomics vermögen Saul Friedländers Credo „Gebt der Erinnerung einen Namen“ zu verwirklichen. Daher wäre es wünschenswert, dass Schulen, Bibliotheken, Hochschulen sowie die Erwachsenenbildung mehr Mut aufbringen, neue Wege zu gehen und Holocaustcomics dort vermehrt zum Einsatz kommen.

Thierry Groensteen

Zwischen Literatur und Kunst: Erzählen im Comic

Der Eintritt des Comics in die digitale Welt hat in den vergangenen Jahren immer wieder zu Diskussionen über die Definition dieser Kunst geführt.

Thierry Groensteen

Dr. phil., geb. 1957; Professor für Comicgeschichte an der École européenne supérieure de l'image, 134 rue de Bordeaux, F-16000 Angoulême/Frankreich. thierry.groensteen@wanadoo.fr

In der Tat verkörpern die sogenannten *e-comics* oder *webcomics* – gemeint sind Werke, die speziell für dieses neue Umfeld geschaffen wurden und keine schlichten Scans von gedruckten Comics – zwei bedeutsame Innovationen: zum einen die Erweiterung um einen multimedialen Inhalt durch das Hinzufügen von bewegten Bildern und/oder Ton, zum anderen die Interaktivität. Der Comic wird so als interaktives Hypermedium neu definiert. Wenn nun der Comic durch die Kreuzung mit Techniken aus dem Animationskino, Videospielen, der EDV oder der Internetnavigation zunehmend hybridisiert wird, wird uns vielleicht mit etwas Abstand bewusst, dass hier in Wahrheit ein ganz neues Medium entsteht.

Ein Hybrid ist der Comic schon an sich und ist es auch immer gewesen. Denn er verbindet und verflucht zwei unterschiedliche Sprachen miteinander oder – wie es in der Semiotik heißt – zwei Codes, zwei „Ausdrucksweisen“: die Sprache des Wortes und die Sprache des Bildes. Diese zwei Komponenten spielen im Comic auf vielfältige Art und Weise ineinander. Es gibt eine reiche Tradition von Comics ganz ohne Worte, die ihre Geschichte allein durch die sequenzielle Abfolge einzelner Szenen erzählen. Diese mimetische, im Sinne von Aristoteles handelnde Personen abbildende Kunst, die der Comic seinem Wesen nach verkörpert, ähnelt der Pantomime. Doch sind die Körper der handelnden Personen nicht das Einzige, worauf es ankommt. Kulisse und Requisiten können sehr wich-

tig sein und einen wesentlichen Beitrag zum „Schauspiel“ auf dem Papier leisten. Lassen Sie mich in diesem Zusammenhang nur zwei bedeutende Alben erwähnen: „Arzak“ von Moebius aus dem Jahr 1976 und „Ein neues Land“ („The Arrival“) von Shaun Tan aus dem Jahr 2006.

Man sollte sich tatsächlich davor hüten, „stumme“ Comics (in den USA *silent strip* oder *pantomime strip* genannt) über den vermeintlichen Makel der Wortlosigkeit zu definieren. Es handelt sich nicht um eine unvollständige, verstümmelte Form, sondern um eine Spielart des Ausdrucks, die Zeichnerinnen und Zeichner ganz bewusst wählen, um bestimmte Effekte zu erzielen, die anders nicht erreicht werden könnten. Sie verlangt den an den „sprechenden“ Comic gewöhnten Leserinnen und Lesern einen anderen *modus legendi* ab und damit eine Aufmerksamkeit besonderer Art. Umgekehrt haben einige Zeichner (insbesondere innerhalb der Literaturwerkstatt Ouvroir de bande dessinée potentielle, einer Abspaltung des berühmten literarischen Zirkels namens Oulipo) Comic-erzählungen ganz ohne Zeichnungen verfasst, die allerdings das typische Instrumentarium des Comics beibehalten: eine aufgeteilte Seite, Rahmen, Sprechblasen.

Die Mehrheit der Comics präsentiert sich jedoch in gemischter Form. Handlungsablauf und Sinn ergeben sich infolge eines dialektischen Vorgangs des Zusammenspiels zwischen Text und Bild, Wort und Symbol. Schon im 19. Jahrhundert betonte der Wegbereiter des Comics, Rodolphe Töpffer: „Die Zeichnungen, ohne Text, hätten eine nur verschwommene Bedeutung; der Text, ohne Zeichnungen, bedeutete nichts.“¹

Manche Comics sind regelrechte literarische Schöpfungen. Wenn ich mich nur auf den frankophonen Raum beschränke, waren Töpffer sowie zur Jahrhundertwende sein Schüler Christophe („Die unfreiwillige Weltreise der Familie Fenouillard“ ab 1889) wahre Schriftsteller, wie später Edgar P. Jacobs („Blake und Mortimer“ von 1946 bis 1971)

Übersetzung aus dem Französischen: Doris Tempfer-Naar, Krustetten (Österreich).

¹ Rodolphe Töpffer, Notiz zu „L'Histoire de Mr Jabot“, in: Bibliothèque universelle de Genève, Nr. 18 vom 18. Juni 1837, S. 334.

und Jean-Claude Forest („Barbarella“, 1964). Die beiden Letztgenannten begannen übrigs damit, eine lange Novelle oder einen kurzen Roman zu schreiben, die sie anschließend als Comics adaptierten. Die Vermittlung des geschriebenen Wortes war wesentlich für die Gestaltung ihrer Bilderwelten. Eine Claire Bretécher („Die Frustrierten“ von 1975 bis 1980, „Agrippina“ von 1988 bis 2009) hat sich als beeindruckende Dialogautorin mit besonders spitzer Feder etabliert. Und was ist noch über US-amerikanische Klassiker wie „Popeye“, „Krazy Kat“ oder „Pogo“ zu sagen, deren Dialoge vor sprachlicher Kreativität nur so sprühen?

Unidentifiziertes kulturelles Objekt

Diese Mischung der Ausdrucksformen im Comic macht seine Lektüre so besonders. Es handelt sich um eine sowohl geschriebene als auch gezeichnete Erzählung – doch allein die Art und Weise der Wahrnehmung von Text und Bild ist vollkommen verschieden: Das Lesen eines Textes ist Dechiffrierung, während das Lesen eines Bildes kraft seines analogen, mimetischen Charakters auf dem Prinzip des (Wieder-)Erkennens, der unmittelbaren Identifizierung sowie der Interpretation beruht. Es wäre falsch, das Szenario – die Geschichte – mit den Worten in den Sprechblasen gleichzusetzen. Im Comic wird ein wesentlicher Teil der Erzählung in den Bildern und über die Bilder vermittelt. Zwar gibt es eine Trennung zwischen dem (in Worten) *Gesagten* und dem (über die Zeichnung) *Gezeigten*, doch ist das Gezeigte selbst ein Gesagtes. In den Worten des Comiczeichners Chris Ware: „Der Comic ist eine visuelle Sprache, die gelesen wird, auch die Zeichnungen werden gelesen.“^F

Gerade weil er sowohl zu den visuellen Künsten gehört als auch eine literarische Form darstellt, ist der Comic unter den vielen herkömmlichen und medialen Kunstrichtungen schwer einzuordnen. Ich habe ihn in einem meiner Essays als „unidentifiziertes kulturelles Objekt“^F bezeichnet – weniger

aufgrund seiner hybriden Natur, als wegen seines ungewissen Stellenwerts in Hinblick auf künstlerische Anerkennung und kulturelle Hierarchien. Ein Symptom dieser grundlegenden Unklarheit: In Frankreich hat das Kulturministerium, das seit 1983 Beihilfen für die Schaffung, Herausgabe und Verbreitung von Comics vergibt, die Zuständigkeit für Comics sukzessive der Abteilung für Bildende Künste und einige Jahre später der Abteilung für Buch- und Lesekultur übertragen.

Der Ausdruck „gezeichnete Literatur“, wie ihn insbesondere der Comicforscher Harry Morgan verwendet, bringt die Synthese zwischen den Bereichen des Geschriebenen und der visuellen Kunst sehr gut zum Ausdruck. Morgan präzisiert, dass der Begriff der Literatur „auf der gleichzeitigen Präsenz des Buches (...), des Manuskripts als dessen Ursprung (...) sowie des Lesens als Art der Informationsaufnahme beruht“. Der Ausdruck „gezeichnete Literatur“ bezeichne auch „die Gesamtheit der Werke, die durch Rückgriff auf dieses Medium entstanden sind“, ein riesiges Corpus, das sich in verschiedene Genres, Subgenres, Serien, Formate und Schulen gliedert. „Der Plural ‚gezeichnete Literaturen‘ bezieht sich auf die Vielfalt dieser Werke, je nach geografischer Lage, Epoche und formellen Mitteln.“^F Schon Töpffer hatte von „littérature en estampes“ („Literatur in Bildern“) gesprochen.

Wilhelm Busch um eine Generation voraus, hatte der Wegbereiter des Comics das Glück, zugleich Illustrator und Schriftsteller zu sein: Töpffers literarisches Werk umfasst zwei Romane, zahlreiche Novellen, acht Theaterstücke, Reiseerzählungen und Kunstessays. Später wirkten diese Talente oftmals getrennt voneinander – die Geschichte des Comics kennt viele Beispiele für die erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen einem Mann der Bilder und einem Mann der Worte: Albert Uderzo und René Goscinny für „Asterix“, José Muñoz und Carlos Sampayo für „Alack Sinner“ oder auch Benoît Peeters und François Schuiten mit ihrem Zyklus der „Geheimnisvollen Städte“. Gerade dieses Werk ist übrigens beispielhaft für den Facettenreichtum

^F Benoît Peeters, Gespräch mit Chris Ware, in: ders./Jacques Samson, Chris Ware, La bande dessinée réinventée, Brüssel 2010, S. 48.

^F Thierry Groensteen, Un objet culturel non-identifié, Angoulême 2006.

^F Harry Morgan, Principles of Drawn Literatures, Angoulême 2003, S. 19.

des Comics: Themen, Motive und Situationen werden Schriftstellern wie Jules Verne, Franz Kafka, Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Italo Calvino, Georges Perec oder Ismael Kadaré entliehen; gleichzeitig werden visuelle Einflüsse aus der Welt des Films (Orson Welles, Fritz Lang), des Kupferstichs oder Holzschnitts (Giovanni Battista Piranesi, Frans Masereel), der Malerei (Brueghel oder die belgischen Symbolisten und Surrealisten), der Architektur (Victor Horta, Étienne-Louis Boullée, Hugh Ferriss) und des Comics selbst übernommen (Winsor McCay, Edgar P. Jacobs). Der Synkretismus eines solchen Werkes macht deutlich, dass der Comic genau am Schnittpunkt zwischen Literatur und grafischer Kunst zu verorten ist.

Dieser Mischcharakter der Comickunst macht aus der Originalseite, der Handarbeit eines Zeichners, ein ambivalentes Produkt. Als Fragment einem Manuskript entnommen, ist die einzelne Seite notwendigerweise unvollständig – sofern nicht auf einer Seite eine ganze Geschichte erzählt wird, wie bei den Gags mit Gaston Lagaffe oder Titeuf. Ihre Bestimmung ist es, reproduziert und vervielfältigt und nicht ausgestellt zu werden. Dennoch gibt es immer mehr Comicausstellungen seit jener ersten im Musée des Arts décoratifs in Paris 1967 („Bande dessinée et figuration narrative“). Inzwischen sind spezialisierte Museen entstanden, und das Publikum hat sich daran gewöhnt, einzelne Comicseiten zu bewundern, ohne immer deren Bedeutung im Einzelnen zu erfassen oder zu ermessen, dass ihre Ausstellung zwangsläufig die grafische und bildliche Dimension der „neunten Kunst“ auf Kosten ihrer narrativen Dimension überbewertet.

Nachdem ihm lange vorgeworfen wurde, sich der Kunstentwicklung im 20. Jahrhundert nicht anzupassen, kein Zeitgenosse der zeitgenössischen Kunst zu sein, hat sich der Comic – genauer gesagt: ein bestimmter Comic – dieser in den vergangenen 15 Jahren sichtbar angenähert. Viele Comicautorinnen und -autoren scheinen sich inzwischen von den gleichen Ambitionen leiten zu lassen wie ihre Kolleginnen und Kollegen aus der bildenden Kunst, indem sie einen immer mehr piktoralen, poetischen und freien Zugang zum gezeichneten Erzählen entwickeln. Manche von ihnen stellen in Galerien

aus oder nehmen an szenischen Abenteuern teil, wo sie mit Größen des Theaters oder des Tanzes zusammenarbeiten.

Eine Bruchlinie verläuft derzeit durch den Berufsstand der Comickünstlerinnen und -künstler: Einerseits gibt es Zeichner wie Chris Ware, die die Auffassung vertreten, dass Comics als visuelle Erzählkunst auf die Teilnahme und Empathie des Lesers begründet und damit ein Gebiet sind, auf dem sich ein gewisser Widerstand ausdrückt gegen „diese Art emotionale Distanz und Reserviertheit, die einen so großen Teil der Kunst des 20. und nun auch des 21. Jahrhunderts charakterisiert“.⁵ Andererseits finden sich Zeichner, die mehr an rein formellen Fragestellungen wie Rahmen, Reihung und Rhythmus interessiert und bereit sind, die Entwicklung des Comics in eine eher konzeptuelle Richtung zu lenken und sogar ganz auf die erzählerische Komponente zu verzichten. In den Vereinigten Staaten ist 2009 eine erste Anthologie abstrakter Comics entstanden, die entweder aus Sequenzen abstrakter Zeichnungen bestehen oder aus Abfolgen von Zeichnungen, die figurative Elemente enthalten, „deren Aneinanderreihung aber keine kohärente Erzählung ergibt“.⁶

Gezeichnete Bilder lesen: dechiffrieren ...

Wie bereits erwähnt, werden die Zeichnungen eines Comics nicht nur angeschaut, sondern wahrhaftig gelesen. Doch wie erfasst der Leser das gezeichnete Bild? Angesichts einer Comicerzählung, die er erstmals entdeckt, wird der Leser vor allem von einem Gefühl ergriffen, das jede Geschichte auslöst: Neugier. Er will wissen, wie es weitergeht und die Handlung bis zum Ende weiterverfolgen. Diese Neugier lässt ihn die Bilder unaufhaltsam durchschreiten, sie *konsumieren*, in ihnen die Informationen suchen, die er braucht, um die Geschichte zu verstehen. Diese Informationen finden sich in veränderlichen Anteilen sowohl in den Bildern als auch im Text. Ohne Priorität oder Hierarchie pflückt der

⁵ Chris Ware, Vorwort, in: *Uninked*, Phoenix 2007, S. ii.

⁶ Andrei Molotiu, *Abstract Comics*, Seattle 2009, o.S.

Leser sie mal hier, mal da. Nur die Neulinge unter den erwachsenen Comiclesern, die nicht seit der Kindheit mit der Sprache des Comics vertraut sind, stellen sich die Frage, was man zuerst lesen soll, das Bild oder den Text. Der versierte Leser stellt intuitiv die Verbindung her, und wenn er sich diese Frage nach der Methode stellen müsste, würde er prompt aufhören zu lesen.

Doch das Bild liefert nicht nur die für den Handlungsablauf nötigen Informationen, es ist auch Träger mehr oder weniger kontextueller Informationen, je nachdem ob der Zeichenstil eher schematisch oder deskriptiv ist. Verweilt der Leser länger bei einem Bild als für das Verständnis der Handlung notwendig, kann er die Kulisse studieren, etwa eine Landschaft oder die Gestaltung eines Innenraums, und beispielsweise feststellen, wie das Wetter ist, das Zusammenspiel der Farben analysieren, sich intensiv mit den Nuancen des Ausdrucks der „Darsteller“ beschäftigen und noch vieles mehr.

Das Bild ist sowohl in Worte fassbar als auch beschreibbar.¹⁷ Als in Worte fassbares Element sagt das Bild eine einfache Sache aus, die in einem Satz (manchmal in zwei Sätzen) in die Sprache der Worte übersetzt werden kann. Dieses virtuell Ausgesprochene, das die Fragen *wer, was, wann, wo* der entstehenden Handlung beantwortet, entspricht dem, was der Leser gesehen und verstanden haben muss, um seine Lektüre fortzusetzen.

Selbst auf dieser Ebene des unmittelbaren Dechiffrierens will ein einzelnes Comicbild aufgrund seiner Einbettung in die Sequenz und den Dialog mit den benachbarten Bildern jedoch anders gelesen werden als eine isolierte Illustration. Durch seinen sequenziellen Charakter ist beim Comic das Ganze mehr als die Summe seiner Teile. In den aufeinanderfolgenden Bildern wiederholt sich oftmals die Darstellung ein- und derselben Figur: der Hauptperson, des „Helden“ in Aktion. Der Philosoph Étienne Gilson schrieb einst über die Unbeweglichkeit der gemalten Bilder: „Um beim Betrachten eines Gemäldes unserer Vorstellungskraft zu erlauben, eine seiner Figuren zum Leben zu erwecken, ob durch Fortsetzung ihrer

Bewegung oder Beenden ihrer Geste, müssen wir im Geiste ein neues Werk schaffen, das anders ist als jenes vor unseren Augen. Damit die so begonnene Bewegung fortfahren kann, müssten wir sogar eine Reihe einzelner Werke schaffen.“¹⁸ Genau diese Einbindung einer Figur in eine Bewegung oder Handlung, die sich in einer Reihe von Bildern fortsetzt, vollzieht der Comic.

Im Comic ist Zeit in Raum umgewandelt. Was im zeitlichen Ablauf der Handlung später geschieht, befindet sich auch im Raum der Seite oder des Buches an späterer Stelle. Der Leser ist daher geneigt, die zeitliche Abfolge auf eine kausale Beziehung zurückzuführen und die Folge der Ereignisse nach der kanonischen Regel zu interpretieren, wonach ein Handlungsstrang nach dem Motto *post hoc, ergo propter hoc* (danach, also deswegen) strukturiert ist. Ein Panel, das auf ein anderes folgt, sollte auch eine Handlung darstellen, die auf jene im vorhergehenden Panel folgt und somit im Lichte der zuvor vermittelten Informationen verstanden werden kann. Tatsächlich fällt jedoch nicht immer das Später der Lektüre notwendigerweise mit dem Später der Erzählung, der Handlung, zusammen. Andere Arten des Zusammenhangs sind möglich: Der Autor kann uns nacheinander zwei parallele Handlungen präsentieren; er kann in der Zeit zurückgehen; er kann, indem er den Standpunkt einer Person einnimmt oder sich in seine Psyche versetzt, von einer objektiven Schilderung in eine subjektive Perspektive wechseln; er kann nacheinander Bruchstücke eines unbeweglichen Ganzen (zum Beispiel eines Hintergrunds) präsentieren; er kann schließlich zu einem Stilmittel wie der Analogie oder der Metapher greifen. In all diesen Fällen geht es nicht um das, was vermutlich zwischen zwei Panels passiert, sondern vielmehr um das, was ihr Nebeneinander *bedeutet*.¹⁹

betrachten ...

Ein Bild ist nicht beschreibend im Sinne eines Textes, sondern beschreibbar. Es zählt

¹⁸ Étienne Gilson, *Peinture et réalité*, Paris 1972 (1958), S. 38.

¹⁹ Vgl. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris 2011, S. 35–40.

¹⁷ Vgl. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris 1999.

Abbildung 1



Quelle: Craig Thompson, Habibi, New York, S. 9.

nicht nacheinander die Einzelheiten oder Eigenschaften eines Ortes, Gegenstandes oder einer Figur auf, die es darstellt, sondern zeigt sie in ihrer Gesamtheit, als Ganzes. Der Leser kann sich damit begnügen, dieses „Ganze“ wahrzunehmen, ohne dessen Teile oder charakteristische Eigenschaften zu registrieren. Mit kontemplativem Blick kann er aber auch die Beschreibung, die das Bild vornimmt, ausarbeiten und sie vollenden. Dafür muss er sich weniger der Erzähldynamik hingeben und über die einfache Sinneswahrnehmung hinausgehend sein Bewusstsein für die Gesamtheit der Informationen in einem Bild schärfen. Es kommt allerdings selten vor, dass der Leser ein Bild ausschöpfend betrachtet und alle Details registriert. Abhängig von seiner Bereitschaft, seinem Interesse und seiner Sensibilität wird jeder Leser aus einem Bild mitnehmen, was für ihn von Bedeutung ist – und zweifellos bei erneuter Lektüre eine Menge Dinge entdecken, die er beim ersten, begierigen Lesen gar nicht bemerkt hat.

interpretieren ...

Auf einer höheren Sinnebene ist das Bild dann interpretierbar. Im Französischen ist *lire* (lesen) ein Anagramm von *lier* (verbinden). Bei der Interpretation stellt der Leser neue Verbindungen her, indem er sich sowohl auf Referenzen oder Erklärungen außerhalb des Werkes bezieht (als Rückgriff

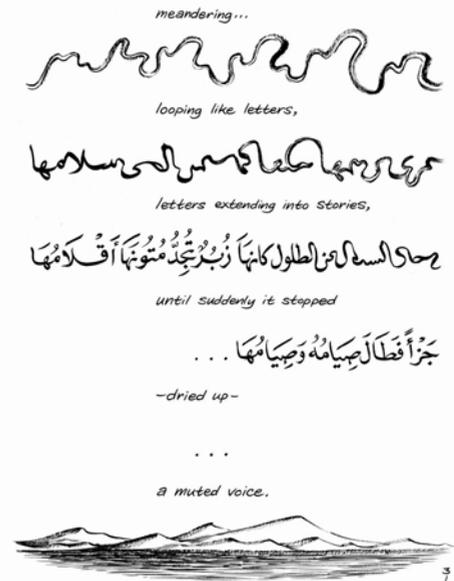
auf die Enzyklopädie im Sinne Umberto Ecos), als auch im Werk selbst komplexere stufenförmige Mechanismen entdeckt. Dieser Prozess ist das größte Spezifikum des Comics – und auch das aufregendste. Wenn der Leser über die lineare Lektüre hinausgeht, bei der sich Schritt für Schritt anhand der Panelabfolge der Sinn erschließt, wird ihm oft klar, dass manche Bilder mit anderen zusammengeführt werden müssen, die im Erzählfluss weiter vorne oder weiter hinten liegen. Dies führt zur Überwindung des Stadiums der Sequenz zu Gunsten einer Betrachtung der Bilder als Teile eines vernetzten Ganzen.

Der Comic erleichtert diesen Vorgang. Denn anders als beim Film, wo stets ein einziges Bild zu sehen ist, das sich im nächsten auflöst, präsentieren sich die vielen Bilder eines Comics gleichzeitig. Sie teilen sich einen aufgegliederten Raum und bleiben präsent, weil gedruckt und unveränderlich, und stehen bereit für ein zweites Durchlesen, beispielsweise für die Überprüfung eines Details. Ich schlage vor, diese Beziehungen zwischen auseinanderliegenden Bildern, wie eine Reprise, ein Echo, eine Übereinstimmung oder die Abwandlung eines Motivs, in einer Kategorie zusammenzufassen: Verflechtung. Die Verflechtung ist immer ein zusätzlicher Vorgang, ein *special effect*, der weder alleine mit den Erfordernissen der narrativen Kontinuität gerechtfertigt, noch einfach als kausal-deduktive Verbin-

Abbildung 2



Quelle: Craig Thompson, Habibi, New York 2011, S. 30f.



dung zwischen den Panels beschrieben werden kann. Es handelt sich vielmehr um eine Vervollständigung, Verstärkung und Steigerung der Seiteneinteilung, ohne diese zu ersetzen. Dieser Effekt der Verflechtung ist leicht zu übersehen und bleibt sicherlich oft unbemerkt.

Zur Verdeutlichung möchte ich ein Beispiel aus dem 2011 erschienenen Album „Habibi“ des US-amerikanischen Zeichners Craig Thompson zitieren. In dieser großartigen orientalisierenden Variation des Themas der unmöglichen Liebe sind die formellen Analogien, die Verschiebungen und Metaphern allgegenwärtig. Zum Beispiel stellt der Autor eine Parallele her zwischen dem befleckten Körper einer Frau und der Verschmutzung der Erde, des „Körpers“ des Planeten. Eine andere visuelle Analogie bringt die tanzende Bewegung der Dünen mit jener der Wellen in Verbindung, die wiederum an jene der arabischen Schrift erinnert.

An dieser Stelle möchte ich das Hauptaugenmerk auf das Motiv des Flusses legen. Erstmals erscheint das Motiv im ersten Kapitel „Karte des Flusses“ auf Seite 9 – als ein

Fluss aus Tinte (Abbildung 1). Zehn Seiten weiter zeigt ein Bild einen Tropfen Blut neben einer Hand, dessen Herabfließen an jenen Fluss erinnert. Dabei handelt es sich um einen Ausschnitt aus einem anderen Panel auf Seite 22: Das erweiterte Blickfeld eröffnet die Sicht auf einen Mann, dessen Hals durchgeschnitten wurde (Abbildung 3). Das Motiv kehrt auf der Doppelseite 30/31 zurück (Abbildung 2); seine geschlungene Form ist jetzt explizit an jene der Buchstaben der arabischen Schrift angelehnt. Entsprechend zeigen die Szenen davor und danach den Unterricht in arabischer Kalligraphie, den die Heldin des Buches, Dodo-la, zuerst ihrem Ehemann und später dem kleinen Zam gibt, dessen Schicksal eng mit dem ihren verbunden sein wird. Das Motiv des Flusses kehrt an mehreren Stellen wieder, etwa wenn Ismaels Füßen ein Bach entspringt oder vier Flüsse aus den Wurzeln des Lotusbaumes quellen, sowie mit dem Abfluss unter freiem Himmel, den der verschmutzte Fluss in der Stadt verkörpert, oder mit der auf dem Boden verschütteten Wasserflasche. Auffallend ist, dass die verschiedenen Flüssigkeiten stets eine ähnliche Fließrichtung nehmen und sich diese Bilder in der Gesamtkomposition besonders

Abbildung 3



Quelle: Craig Thompson, Habibi, New York 2011, S. 22.

Abbildung 4



Quelle: ebd., S. 473.

einprägen. Auch andere Schlangenformen – eine Nabelschnur, eine Schlange, einer Wasserpfeife entsteigender Rauch – können mit dem Motiv des Flusses assoziiert werden. Dieses dichte Netz an Bildern, die aufeinander verweisen, läuft in dem alles umfassenden Panel zusammen, das die gesamte Seite 475 ausfüllt (Abbildung 4): Eine Mischung aus Tinte und Wasser bahnt sich den Weg über den Körper von Dodola und windet sich von ihrem Mund zu ihrem Bauch. Das Gebräu enthält Buchstaben. So sind in „Habibi“ die drei Hauptthemen des Lebens (Blut), des Wissens (Tinte) und der Ökologie (Wasser) durch eine wohl konzertierte Reihe visueller Reime miteinander verflochten, was diese großartige Graphic Novel so stimmig macht.

Indem er aus dem stufenförmigen Aufbau der Bilder sowohl auf den Seiten als auch im Buch seinen Nutzen zieht, kann der Comic das Stadium des „Kinos auf dem Papier“ überwinden und eine ihm ganz eigene Ebene des Erzählens erreichen.

... und genießen

Ein Bild ist in Worte fassbar, beschreibbar, interpretierbar – und letztlich immer auch genießbar. Der Leser kann das Bild als grafische Leistung schätzen, es aus dem Erzählfluss herausnehmen, um sich an seiner Komposition, seiner Dynamik und seinen ganz eigenen plastischen Eigenschaften zu erfreuen. Gleichwohl funktioniert der Comic so, dass das Bild nie alleine steht, sondern immer von anderen Bildern umgeben ist, die um es herum angeordnet sind und somit das bilden, was der belgische Comicauteur Benoît Peeters als das „Um-Feld“ (*péri-champ*)¹⁰ bezeichnet hat. Die vielen verschiedenen Bilder folgen also nicht nur im Lesefluss zeitlich aufeinander, sondern teilen sich auch denselben Raum und koexistieren innerhalb des verbindlichen Formats einer Seite. Hier kommt der Seitenaufbau – das Layout – ins Spiel, der für den Comic wesentlich ist und ihn vom Kino unterscheidet.

¹⁰ Benoît Peeters, Lire la bande dessinée, Paris 1998, S. 23.

Das Layout organisiert und verbindet die verschiedensten Parameter: Es entscheidet über die Dichte der Seite, die von der Anzahl der Panels abhängt, aus denen sie sich zusammensetzt. Zu diesem Zweck legt es zuerst die Anzahl der Strips, der Streifen beziehungsweise Zeilen, auf einer Seite fest und anschließend die Anzahl der Panels, der Einzelbilder, innerhalb jedes Strips. Durch den Platz, den es den einzelnen Panels einräumt, bestimmt das Layout ihre jeweilige Bedeutung. Es definiert den Weg des lesenden Auges. Manche Bilder kann es durch atypische Formen hervorstechen lassen, zum Beispiel indem es sie in die Höhe oder Breite zieht oder ihre Konturen verschwimmen lässt.

Im Gegensatz zum Kino, wo sich jede Aufnahme an ein immer gleichbleibendes und vorbestimmtes Format halten muss, zeichnet sich der Comic durch die einzigartige Fähigkeit aus, Form und Größe seiner „Leinwand“ jederzeit neu festzulegen. Wenn er sich dieser Möglichkeit bedient, tut er das normalerweise unter dem Diktat der Erzählung: Der Inhalt der Bilder verlangt dieses oder jenes Rahmenformat. So wird eine Landschaft normalerweise in einem horizontalen Bild dargestellt, eine gehende Person in einem vertikalen, eine Menschenmenge erfordert ein großes Panel, während sich die Nahaufnahme eines Gesichtes mit einem kleinen begnügen kann. Dennoch kann der Zeichner sich auch für ein herkömmliches Layout entscheiden und jedem seiner Bilder ein gleichbleibendes Format geben. Das Resultat entspricht dem, was der belgische Zeichner André Franquin ein „Waffeleisen“ nannte: ein orthogonales Raster, das sechs, neun, zwölf oder sechzehn Bilder enthält. Es gibt kein Modell für einen Seitenaufbau, das als solches besser wäre als ein anderes. Die Aufteilung der Panels innerhalb des begrenzten Rahmens einer Seite kann nur dem gesamten erzählerischen und künstlerischen Werk entsprechend gewürdigt werden.

Dies ist – in aller Kürze – die künstlerische Vielschichtigkeit des Comics: ein harmonisches Zusammenspiel vielfältiger Parameter im Dienste einer Sache, die immer und untrennbar zugleich bildlich und erzählerisch sein wird.

Dietrich Grünewald

Zur Comicrezeption in Deutschland

Die Bildgeschichte hat in Deutschland eine lange kulturelle Tradition. So kann als ein früher Bildroman die um 1220 entstandene Bildgeschichte zum Eneasroman des Heinrich von Veldeke in der „Berliner Handschrift“ angesehen werden, deren Akteure in Spruchbändern miteinander kommunizieren.¹ Von Albrecht Dürer, Max Klinger und Käthe Kollwitz über Johann Heinrich Ramberg, Lothar Megendorfer und Wilhelm Busch bis hin zu Erich Ohser und Ralf König zieht sich ein vielfältiges und reiches Œuvre an Bildgeschichten durch die deutsche Kultur.

Dietrich Grünewald

Dr. phil. habil; geb. 1947; Professor em. für Kunstdidaktik an der Universität Koblenz-Landau. d.gruenewald@t-online.de

Dennoch haben Comics hierzulande einen schweren Stand: Während sich in den USA, Frankreich und Belgien eine lebendige Comickultur herausbildete, die bis heute existiert, wurden Comics in Deutschland lange Zeit nicht ernst genommen.

Stigma des Schmuttelheftchens

Als „Der Spiegel“ am 21. März 1951 in dem Artikel „Comic – Opium in der Kinderstube“ über die in den USA laufende Anti-Comic-Kampagne berichtete, wurde das, was jenseits des Atlantiks vor allem den Horrorcomics galt, hierzulande pauschal auf Comics übertragen. Volkswartbund, Pädagoginnen und Pädagogen sowie die Politik überzogen Comics mit einer Schund- und Schmutzkampagne, verbrannten sie auf Scheiterhaufen und brandmarkten ihre Leserinnen und Leser als Analphabeten und potenzielle Kriminelle. „Anspruchsvolle“ Verlage verweigerten sich einer Comicproduktion und überließen das Angebot der Importindustrie beziehungsweise „Trivial-Verlagen“.²

Dieser Pejorisation kam entgegen, dass die meisten Comics in der Bundesrepublik Importware und damit kulturell nicht verwurzelt waren. Tatsächlich waren in Deutschland vor dem Krieg in zahlreichen Zeitungen und Zeitschriften durchaus Comicserien deutscher und ausländischer Herkunft erschienen, wie beispielsweise „Micky Maus“. Insbesondere Hefte für Kinder, wie „Papagei“, „Dideldum“ und „Schmetterling“, wiesen ein reichhaltiges Angebot auf.[¶] Allerdings hatte sich in Deutschland keine eigene Comicindustrie entwickelt. Somit waren Comics hierzulande erst mit den aus den USA importierten Comicserien in den Nachkriegszeitungen und Kioskheften als auf-lagenstarkes Massenphänomen wahrgenommen worden. Eine latente Bildfeindlichkeit, die sich erst seit den 1990er Jahren mit dem postulierten *iconic turn* langsam auflöste, sowie der Verweis der Comics auf das Gebiet der trivialen Massenunterhaltung beziehungsweise der Kinderlektüre hatten einer kulturellen Akzeptanz wenig Chancen gelassen. Als sich nun die großen Verlage und der Buchhandel den Comics verweigerten, entstanden in der Folge nur vergleichsweise wenige deutsche Eigenproduktionen – am bekanntesten sind Rolf Kaukas „Fix und Foxi“. In der DDR erschien hingegen als Reaktion auf das offenkundige Interesse an Comics neben der Heftserie „Mosaik“ ab 1955 die Zeitschrift „Atze“ der Jungen Pioniere, die Bildgeschichten als Mittel politisch-sozialistischer Erziehung einsetzte.

Erst im Zuge der 68er-Bewegung und unterstützt durch eine Comicausstellung samt Tagung an der Akademie der Künste in Berlin 1970 änderte sich die Blickrichtung. Allerdings blieben die Meinungen gespalten: Sahen die einen in Comics einen kulturellen Wert, waren sie für andere ein manipulatives Angebot der Unterhaltungsindustrie – „Massenzeichenware“[¶] im Geiste Max Horkheimers und

¶ Vgl. Dietrich Grünewald, Eneas. Ein Bildroman des Mittelalters, in: Eckart Sackmann (Hrsg.), Deutsche Comicforschung 2013, Hildesheim 2012, S. 6–21.

¶ Vgl. beispielsweise Christian Vähling, Bildidiotismus und Jugendnot, in: Burkhard Ihme (Hrsg.), Comic!-Jahrbuch 2004, Stuttgart 2003, S. 8–27.

¶ Vgl. zu Vorkriegscomics die Reihe Eckart Sackmann (Hrsg.), Deutsche Comicforschung, Hildesheim seit 2004.

¶ Wiltrud Ulrike Drechsel/Jörg Funhoff/Michael Hoffmann, Massenzeichenware, Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics, Frankfurt/M. 1975.

Theodor W. Adornos Kritik der Unterhaltungsindustrie hinsichtlich ihres Warencharakters und einer heimlichen Erziehung im Sinne der Herrschenden im kapitalistischen System.

Trotz andauernder Kritik wuchs jedoch die Erkenntnis, dass Comics nicht per se qualitätslos sind und auch positive Werte vermitteln können. In wissenschaftlichen Werken und populären Ratgebern begann eine Auseinandersetzung mit Inhalten, Ästhetik und Geschichte der Comics sowie ihrer Wirkung und Rezeptionsanforderungen. Erstmals wurde dem Institut für Jugendbuchforschung der Goethe-Universität Frankfurt am Main ein entsprechendes DFG-Forschungsprojekt genehmigt.[¶] Junge Lehrerinnen und Lehrer sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler öffneten in Unterricht, Lehre und Forschung den Comics kleine Fenster und suchten auf Fachtagungen Pädagogen, Eltern und Bibliotheksbeschäftigte für diese Lektüre zu sensibilisieren. Dieser vermeintliche Schwung der 1970er Jahre erwies sich jedoch als Strohfeuer. Die revidierte Sicht blieb auf einen relativ kleinen Kreis von Interessierten beschränkt. Die Präsenz der Comics an Schulen und Hochschulen war eher marginal, in Presse, Funk und Fernsehen fand ihre Reflexion so gut wie nicht statt.

Entstehen einer Subkultur

Dennoch erwachsen aus der Kindergeneration, die in den 1950er und 1960er Jahren trotz aller Verbote mit intensiver Comiclektüre groß geworden waren – verstärkte doch die Pejorisation nur die Leselust –, mehr und mehr Menschen, die trotz aller Vorbehalte ihr Interesse bewahrten und eine engagierte Subkultur aufbauten. Was einst Verlage aus marktstrategischen Gründen mit Fanclubs wie dem Micky-Maus-Club oder dem Sigurd-Club angestoßen hatten, wird bis heute gepflegt, inzwischen vor allem über das Internet. 1970 wurde in West-Berlin die bis heute existierende Interessengemeinschaft Comic Strip (INCOS) zum Austausch zwischen Fans, Sammlerinnen und Sammlern, Händler-

¶ Vgl. Bernd Dolle-Weinkauff, Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945, Weinheim-Basel 1990; Dietrich Grünewald, Zwischen Schund und Kunst, Comics in den 70er Jahren, in: Eckart Sackmann (Hrsg.), Deutsche Comicforschung 2010, Hildesheim 2009, S. 132–143.

rinnen und Händlern sowie der Wissenschaft gegründet. Eine weitere, wenn auch kuriose Initiative war die Gründung der Deutschen Organisation der nichtkommerziellen Anhänger des lautereren Donaldismus (Donald) durch Hans von Storch in Hamburg 1977. Sie widmet sich bis heute ironisch-intellektuell der Welt Entenhausens, den Comics von Carl Barks und seiner kongenialen deutschen Übersetzerin Erika Fuchs. Die „Donaldisten“ sind mittlerweile in zahlreichen deutschen Städten vertreten und durch Publikationen sowie im Internet präsent.⁶ Von Beginn an überregional Bedeutung hatte für alle Comicinteressierten der 1981 gegründete Interessenverband Comic, Cartoon, Illustration und Trickfilm (ICOM). Er versteht sich vorwiegend als Interessenvertretung der Comic-Künstlerinnen und -künstler, zählt aber auch Sammler, Wissenschaftler und allgemein Comicinteressierte zu seinen Mitgliedern.

Gleichzeitig bildete sich innerhalb der Fanszene mit verschiedenen Fanzines nach und nach eine überregionale deutschsprachige Comicfachpresse heraus, die mittlerweile durch die Publikationsmöglichkeiten des Internets eine ungleich größere Dimension angenommen hat.⁷ René Lehnerer, Thilo Rex und Andreas C. Knigge gründeten 1974 das Magazin „Comixene“, das sich schon bald mit Informationen über die aktuelle nationale und internationale Comicszene, Sachbeiträgen, Künstlerporträts und Rezensionen zu einem geschätzten Fachblatt entwickelte. 2012 wurde es aus wirtschaftlichen Gründen eingestellt. Das Engagement der Redakteurinnen und Redakteure sowie der Autorinnen und Autoren ist die Basis dieser Zeitschriften, wodurch allerdings nur zu leicht ökonomische oder persönliche Gründe zu ihrer Einstellung führen können. So erschienen beispielsweise auch das Wiener „Comicforum“ von 1979 bis 1998, „Rrrraah!“ aus Hildesheim zwischen 1978 und 2001 oder die „Sprechblase“ aus Schönau von 1978 bis 2008. Seit 1984 präsentiert „Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur“ aus Barmstedt Schwerpunktthemen zu europäischen und

amerikanischen Comics. Das gleiche Team gibt seit 2012 auch die vierteljährlich erscheinende Zeitschrift „Alfonz. Der Comicreporter“ heraus. Solche Fanzines bieten dem Forschungs- und Sammlereifer der Fans Raum und liefern einen wichtigen Beitrag zur Erforschung der Comics. Jahrbücher,⁸ Internetportale⁹ sowie Lexika¹⁰ komplettieren heute das Informationsangebot.

Seither lebt die Comicszene in Deutschland, wie heute die wachsende Zahl an Festivals, Tauschbörsen und Messen in deutschen Städten, aber auch an Förderpreisen und Wettbewerben für junge Nachwuchskünstler zeigt.¹¹ Als bedeutendstes deutsches Treffen hat sich der 1984 ins Leben gerufene, im Zweijahresrhythmus stattfindende Internationale Comic-Salon in Erlangen etabliert, auf dem mit dem „Max und Moritz-Preis“ auch die wichtigste Auszeichnung für grafische Literatur im deutschsprachigen Raum vergeben wird.

Erste Schritte zur kulturellen Akzeptanz

In den 1970er Jahren veränderte sich mit dem Generationenwechsel in der Bundesrepublik auch der Comicmarkt. So etablierte sich mit den Erfolgsserien „Asterix“ und „Lucky Luke“ das Medium Album, das bislang „Tim und Struppi“ von Hergé vorbehalten gewesen war. Es erlaubte eine längere Marktpräsenz als das kurzfristige Heftchenprogramm am Kiosk. Zudem entwickelten sich spezialisierte Comicläden und der Comicversand. Autorencomics – abgeschlossene längere Geschichten oder Kurzserien – und Sammelmagazine wie „Zack“ erreichten ein jungendliches und

⁶ Vgl. beispielsweise Eddition Alfonz (Hrsg.), *Comicreport 2014*, Barmstedt 2014. Eine wissenschaftliche Comicinternetzeitung wird von der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) vorbereitet.

⁷ Vgl. beispielsweise www.comic.de, www.comic-guide.de oder www.comic-report.de.

⁸ Vgl. beispielsweise Andreas C. Knigge, *Comic Lexikon*, Frankfurt/M. 1988; Reinhard Pfeiffer, *Von Hannes Hegen bis Erich Schmitt, Lexikon der Karikaturisten, Presse- und Comiczeichner der DDR*, Berlin 1998; Marcus Czerwionka (Hrsg.), *Comic-Lexikon*, Meitingen 1992.

¹¹ So schreibt beispielsweise der Egmont Verlag seit 2012 ein Comicstipendium für Nachwuchskünstler, Studierende, Szenaristen und Zeichner unter 35 Jahren aus. Die Ausschreibung gibt ein Thema vor (2014: „Grenzenlos“), der Preis besteht aus einem Preisgeld und der Veröffentlichung der Arbeit.

⁶ Siehe die Homepage der Organisation: www.donald.org (19.6.2014).

⁷ Vgl. beispielsweise den Mecki-Fanclub, <http://archive.bilderundworte.de/de/catalog/mecki-fanclub/publisher/216> (19.6.2014) oder das Mosaik Online-Fanzine www.tangentus.de (19.6.2014).

erwachsenes Publikum. „Zack“ erschien von 1972 bis 1980 und wurde auch in Frankreich, den Niederlanden und Dänemark vertrieben. In den 1980er Jahren entstanden darüber hinaus Foren für innovative Experimente, wie etwa die von 1989 bis 1994 erscheinende Zeitschrift „Boxer. Moderne Bildgeschichten“ oder „Strapazin M“, das 1984 in München als „Comic-Art Magazin für Strapazierfähige“ ins Leben gerufen wurde.

Ein wichtiger Impuls für die kulturelle Akzeptanz des Comics in Deutschland war das Erscheinen der deutschen Ausgabe von Art Spiegelmans „Maus“ 1989 und 1991 bei Rowohlt. Das Werk über den Holocaust demonstrierte der deutschen kulturellen Öffentlichkeit, sekundiert von zahlreichen begleitenden Analysen und Ausstellungen, dass Comics mehr als triviale Unterhaltung sein und auf ihre eigene künstlerische Weise anspruchsvoll ernste Themen aufgreifen können.¹² Schritt für Schritt erleben wir seitdem eine Erweiterung des Comicangebots in Deutschland, insbesondere für die Zielgruppe Erwachsene.

Etwa zur gleichen Zeit erhielt mit der deutschen Wiedervereinigung auch die Szene der Comiczeichnerinnen und -zeichner in Deutschland Auftrieb. Experimentelle Ansätze junger Ostberliner Grafikerinnen und Grafiker, zum Beispiel der Gruppe „Renate“, zu deren Gründern Atak (Georg Barber) zählt, oder Anke Feuchtenbergers,¹³ wirkten sich bundesweit aus. Risikofreudige Verlage wie Jochen Enterprises aus Berlin boten diesen Künstlern Publikationsmöglichkeiten, beispielsweise für die von Atak zwischen 1998 und 2002 herausgegebene Heftreihe „Wondertüte“ oder Feuchtenbergers Geschichte „Die Hure H“ von 1996. Beide sind heute Hochschullehrer. Mit einer Reihe weiterer Comiczeichner wie Hendrik Dorgathen in Kassel, Ute Helmbold in Braunschweig, Marcus Herrenberger in Münster oder Henning Wagenbreth in Berlin haben sie an Fach-

¹² Vgl. unter anderem Oliver Näpel, *Auschwitz im Comic*, Münster 1998, sowie die umfangreiche Spiegelman-Ausstellung im Museum Ludwig, Köln 2012. Der Erfolg von Spiegelmans Buch über seinen Comic ist ein Beleg für die Nachhaltigkeit dieser Erkenntnis: Vgl. Art Spiegelman, *Meta Maus*, Frankfurt/M. 2012.

¹³ Einen selbstironischen Rückblick gibt hierzu der Comicstrip „Wie Alles begann“ von Anke Feuchtenberger und Atak in der Berliner Zeitung vom 4.2.2002.

hochschulen und Akademien Comics als Teil des künstlerischen Lehrangebotes etabliert. Seitdem werden immer wieder gelungene Abschlussarbeiten publiziert, wie zum Beispiel 2007 „Liebe schaut weg“ von Line Hoven, Diplomarbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. Zwar können nach wie vor nur wenige Grafiker allein von ihrer Comicarbeit leben, dennoch ist die Zahl junger Talente deutlich gestiegen. Anleitungsbücher zum Comiczeichnen für Laien wie für Profis spiegeln diesen Trend.¹⁴

Immer mehr Verlage boten zunehmend auch deutschsprachigen Künstlern Publikationsmöglichkeiten. Denn neben Heft und Album erschloss sich der Comic inzwischen hierzulande auch das Buch als Medium und damit den Buch- und Versandbuchhandel, was wiederum die Gelegenheit war, neben Mainstreamserien für Fans auch spezielle Comicangebote aufzulegen, die über einen längeren Zeitraum Interessierte ansprechen. So erzielte beispielsweise Rowohlt 1987 einen großen Publikumserfolg mit Ralf Königs Comic „Der Bewegte Mann“, der 1994 auch verfilmt wurde. Ein weiteres Beispiel ist die 1999 erschienene zweibändige Goethe-Biografie der Zeichner Christoph Kirsch und Thomas von Kummant in der Ehapa Comic Collection in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut.

Einen wichtigen Impuls für Produktion, Markt und Publikum gab das Label „Graphic Novel“. Gemeint sind längere, abgeschlossene Bildgeschichten. Das Angebot zeichnet sich durch eine große Themenvielfalt und ästhetische Innovationen aus. Trotz berechtigter Kritik an der Gefahr, durch eine Spaltung in Comics als massenmediale Trivialunterhaltung einerseits und Graphic Novels als grafische Belletristik andererseits neue Vorurteile zu produzieren, ist das Label durchaus erfolgreich, werden doch so nach wie vor latent existente Vorbehalte überspielt. Trotz relativ niedriger Auflagenhöhen sind Graphic Novels internationaler und nationaler Herkunft auf dem Comicmarkt relativ erfolgreich.

Heute nehmen auch traditionelle Verlage vermehrt Bildgeschichten in ihr Programm auf. Darunter viele Adaptionen, die bekannt-

¹⁴ Vgl. beispielsweise Frank Plein, *Der Comic im Kopf, Kreatives Erzählen in der neunten Kunst*, Stuttgart 2012.

te Stoffe nicht einfach übertragen, sondern mit den spezifischen ästhetischen Möglichkeiten der Bildgeschichte neu erzählen.¹⁵ Auch Sachcomics, naturwissenschaftliche Werke,¹⁶ Biografien,¹⁷ historische Arbeiten – insbesondere zur jüngsten deutschen Vergangenheit¹⁸ – zeigen die Vielfalt der Bildgeschichte als eigenständige Kunstform auf. Doch nach wie vor ist es vor allem das Engagement mutiger Kleinverlage, das das Experimentierfeld anspruchsvoller Bildgeschichten bewegt.¹⁹

Gleichzeitig ist in jüngster Zeit auch zu beobachten, dass die jetzige Großelterngeneration – vom Schmutz- und Schundkampf gegen Comics zwar stark geprägt – ein großes nostalgisches Erinnerungsinteresse an Comics der 1950er und 1960er Jahre an den Tag legt. Der Markt reagiert: Inzwischen gibt es Nachdrucke von alten Serien, die oft von Ausstellungen und wissenschaftlichen Aufarbeitungen begleitet werden. Die Beispiele reichen von „Lurchi der Salamander“, das seit 1937 erscheinende und damit älteste deutsche Comicheft, über „Mecki“, seit 1951 in der „Hörzu“, bis zu „Sigurd“ von Hansrudi Wäscher oder Helmut Nickels „Winnetou“.²⁰ Besonderer nostalgischer Beliebtheit erfreuen sich die Bildgeschichten, die

¹⁵ Vgl. beispielsweise Jakob Hinrichs, Traumnovelle (nach Arthur Schnitzler), Frankfurt/M. 2012.

¹⁶ Vgl. beispielsweise Gert Höfner/Siegfried Süßbier, Das verrückte Mathe-Comic-Buch, Heidelberg 2012.

¹⁷ Vgl. beispielsweise Reinhard Kleist, Cash. I See the Darkness, Hamburg 2006 (über den Musiker Johnny Cash).

¹⁸ Vgl. unter anderem Barbara Henniger, Unsere deutsche demokratische Republik, Ein Bilderbuch aus dem Jenseits, Berlin 1998; Flix, Da war mal was ... Hamburg 2009; Claire Lenkova, Grenzgebiete, Eine Kindheit zwischen Ost und West, Hildesheim 2009; Simon Schwartz, Drüben!, Berlin 2009; Isabel Kreitz, Deutschland. Ein Bilderbuch, Köln 2011; Thomas Henseler/Susanne Buddenberg, Geteilte Stadt Berlin, Berlin 2013.

¹⁹ Wie Edition Moderne aus Zürich, Reprodukt und Avant aus Berlin, Edition 52 aus Wuppertal, Die Bibliothek – Edition Moritate aus Leipzig, Sallelc Publications aus Wattenheim.

²⁰ Bereits von 1977 bis 1980 hatte die Edition Becker & Knigge den Comicstrip „Tarō“ von Friedrich-Wilhelm Richter-Johnsen und Fritz Raab, der von 1959 bis 1968 im „Stern“ erschien, in drei Bänden herausgebracht sowie ab 1979 „Jimmy das Gummipferd“ von Roland Kohlsaas, das von 1953 bis 1976 ebenfalls im „Stern“ erschien. 2003 stellte das Wilhelm-Busch-Museum in Hannover die Serie aus und legte einen weiteren Nachdruck vor.

in der DDR erschienen sind.²¹ So wird die Kultserie „Mosaik“ von Hannes Hegen, die 1955 mit der gleichnamigen Zeitschrift startete, derzeit in Sammelbänden neu aufgelegt. Gleichzeitig ist das „Mosaik“, das 1975 nach dem Ausscheiden Hegens mit den Abrafaxen von Chefzeichnerin Lona Ritschel als neuen Helden weitergeführt wurde, bis heute lebendig und gewinnt eine wachsende Interessentengemeinde.²²

Einzug in Feuilletons, Museen und Wissenschaft

Während noch bis in die 1990er Jahre die Presse Comics als Reflexionsthema weitgehend ignorierte, hat sich das Feuilleton überregional wie regionaler Zeitungen dank des besonderen Engagements einiger Redakteure dem Thema heute geöffnet. Als Ralf Königs Buch „Elftausend Jungfrauen“ 2012 erschien, wurde das Ereignis in zahlreichen Tages- und Wochenzeitungen kommentiert. Schon kurz darauf wurden die Zeichnungen des Buches in einer Ausstellung im Stadtmuseum Köln 2013 präsentiert.²³ Rezensionen zu aktuellen Comics finden sich heute nicht nur in der Comicfachpresse und einschlägigen Internetportalen, sondern auch in zahlreichen Zeitungen. Ein weiterer Hinweis auf ein gewachsenes allgemeines Interesse ist die vermehrte Herausgabe populärwissenschaftlicher Bücher über Comics²⁴ oder Themenhefte etablierter Zeitschriften, die diese Kunst als diskussionswürdig vorstellen.²⁵

Nach dem Anstoß der Berliner Ausstellung 1970, die als Wanderausstellung durch zahlreiche bundesdeutsche Städte zog, wuchs die Zahl der Comicausstellungen in Deutschland. Waren die Exponate anfangs noch oft Kopy-

²¹ Vgl. beispielsweise die Reihe „Klassiker der DDR-Bildgeschichte“ des Dresdner Holzhof-Verlags, die seit 2005 Reprints beliebter Serien herausbringt.

²² Vgl. beispielsweise Petra Kock, Das Mosaik von Hannes Hegen, Berlin 1999; Thomas Kramer, Micky, Marx und Manitu, Berlin 2002; Mark Lehnstedt, Die geheime Geschichte der Digidags, Leipzig 2010.

²³ Das Museum Caricatura in Frankfurt/M. zeigte 2014 eine umfassende König-Ausstellung.

²⁴ Vgl. beispielsweise Andreas C. Knigge, Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga, Hamburg 2004.

²⁵ Vgl. beispielsweise Schreibheft, Zeitschrift für Literatur, 30 (2007) 68; Text + Kritik, Sonderband V/09; Neue Rundschau, 123 (2012) 3; Kunst + Unterricht (2010) 347–348.

en aus Heften und Alben, so sind heute vornehmlich Originalzeichnungen oder Erstdrucke zu sehen. Zu Überblicksausstellungen zur Geschichte der Comics,²⁶ zu Künstlern, Genres oder Serien gesellen sich zahlreiche thematische Ausstellungen, zum Beispiel „Helden, Freaks und Superrabbis. Die jüdische Farbe des Comics“ 2010 im Jüdischen Museum Berlin oder „Comics gegen Nazis“ 2009 im Wiesbadener Pressehaus.²⁷ Das Verhältnis von bildender Kunst und Comics zeigt mit einem Augenzwinkern die seit 2003 tourende Wanderausstellung „Duckomenta“, die Kunstwerke in Disney-Comics wie klassische Kunstmotive in Duck'scher Personalausstattung präsentiert, oder mit eher sachlich-informativem Blick die Ausstellung „Kaboom! Comic in der Kunst“ 2013 im Museum für Moderne Kunst in Bremen. Den Stellenwert der Comics in der deutschen Gesellschaft thematisierte die Ausstellung „Comicleben – Comiclifé“ 2012 im Museum Europäischer Kulturen in Berlin, die an individuellen Beispielen den Comiczeichner, -verleger, -sammler, -leser und -wissenschaftler vorstellte. Die meisten Ausstellungen werden von einem Katalog begleitet, der in der Regel einen wissenschaftlichen Anspruch erhebt.

Die Comicforschung in Deutschland ist in hohem Maße auf die Informationen von Sammlern und der Fanszene angewiesen, ist sie doch institutionell nicht verortet. Es gibt nur wenige Ausnahmen, wie das Institut für Jugendbuchforschung der Goethe-Universität Frankfurt am Main, wo seit den 1960er Jahren eine Bibliothek primärer und sekundärer Comicliteratur aufgebaut wird, die Arbeitsstelle für Graphische Literatur (ArGL) an der Universität Hamburg oder das Institut für Germanistik der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn mit seiner „Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung“.²⁸

²⁶ Die erste umfassende und auf Originalen basierende Ausstellung zu deutschsprachigen Comics zeigte das Mittelrheinmuseum Koblenz 2004: „Comic-Kunst. Vom Weberzyklus zum Bewegten Mann. Deutschsprachige Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts“. Zuletzt bot die Ausstellung „Streich auf Streich. Deutschsprachige Comics von Wilhelm Busch bis heute“ des Wilhelm-Busch-Museums Hannover 2014 einen Überblick.

²⁷ Vgl. den Sammelband zur parallelen Fachtagung: Ralf Palandt (Hrsg.), *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*, Berlin 2011.

²⁸ Vgl. www.comicforschung.uni-bonn.de (1.7.2014).

Wissenschaftler aus den Kunst-, Literatur-, Medien- und Kulturwissenschaften sowie aus der Linguistik, Geschichte und Theologie haben – meist aus persönlichem Interesse – Comics zum Gegenstand ihrer Forschung und Lehre gemacht und in bestehende Studiengänge integriert. Das spiegelt sich in zahlreichen wissenschaftlichen Publikationen,²⁹ Tagungen an Universitäten und Akademien³⁰ sowie in Dissertationen, Habilitationsschriften und Forschungsprojekten. Die Vielfalt der Wissenschaftsgebiete findet sich jedoch in der Terminologie sowie in den wissenschaftlichen Methoden und Fragestellungen wieder, wobei in vielen Fällen die Forschungsarbeiten der parallelen Wissenschaften nicht oder nur unzulänglich in die eigenen Überlegungen eingebunden werden, wengleich der fachübergreifende Zugriff dieses „hybriden“ Gegenstands stets betont wird. Um die am Comic interessierten Wissenschaftler kommunikativ zu verbinden und der Comicwissenschaft als pluraler Forschung ein Forum zu bieten, wurde daher 2004 die Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) gegründet.³¹ Sie organisiert jährlich eine Wissenschaftstagung zu wechselnden Themen und publiziert deren Ergebnisse in Tagungsbänden.³²

Fazit

Nach Jahren der Ablehnung, Ignoranz und heimlichen Duldung sind Comics schließlich auch hierzulande auf dem Weg zur kulturellen Akzeptanz. Als „Opium in der Kinderstube“ gelten sie schon lange nicht mehr. Ganz im Gegenteil: Derzeit werden Comics als Gegenstand wie als Medium im Unterricht für ein breites Spektrum an Fächern wie Deutsch, Geschichte, Naturwissenschaften, Fremdsprachen, Religion und Kunst wieder diskutiert,

²⁹ Ich verweise als Beispiel auf den Bachmann-Verlag, der unter anderem in seiner Gelben Reihe der Comicforschung ein Forum bietet. www.christianbachmann.de (1.7.2014).

³⁰ Zwei Beispiele aus dem Jahr 2014: „Graphisches Erzählen – neue Perspektiven auf Literaturcomics“, 5.–7.3.2014, Düsseldorf; „Was ist eigentlich eine Graphic Novel? Zur Kultur des Erzählens mit Bildern“, 2.–4.7.2014, Braunschweig.

³¹ Siehe die Homepage der Gesellschaft: www.comicgesellschaft.de (1.7.2014)

³² Vgl. zum Beispiel Dietrich Grünewald (Hrsg.), *Der dokumentarische Comic*, Essen 2013; Stephan Packard (Hrsg.), *Comics und Politik*, Berlin 2014.

erprobt und untersucht.^{f33} Forschungsprojekte stützen die These, dass Kinder aktiv und sinnvoll mit Comics umgehen können und diese sogar eine motivierende Lernbasis darstellen.^{f34}

Trotz der festen Verwurzelung der Bildgeschichte auch in der deutschsprachigen Kultur sind Comics gegenüber den anderen Künsten in Deutschland jedoch immer noch ein Stiefkind. Wie Comickünstler, -forscher und -fans im Berliner „Comic-Manifest“ von 2013 forderten,^{f35} sollten Comicprojekte hierzulande gleichberechtigt behandelt und entsprechend gefördert werden. Comics sollten als eine eigenständige Kunstform angesehen werden, die fern aller sprachartistischen und akademischen Differenzierungen zwischen Comic,

^{f33} Vgl. als Beispiel zum Geschichtsunterricht: René Mounajed, *Geschichte in Sequenzen, Über den Einsatz von Geschichtcomics im Geschichtsunterricht*. Frankfurt/M. 2009.

^{f34} Vgl. Ellen Thiessen, *Comiczereption und die kognitive Verarbeitung bei Kindern*, München 2012.

^{f35} Vgl. www.literaturfestival.com/aktuelles/das-comic-manifest-comic-ist-kunst (17.6.2014).

Graphic Novel, Manga und anderen auf der narrativen autonomen Bildfolge basiert.^{f36}

Für eine angemessene kulturelle Akzeptanz braucht es nicht nur ein qualitativ überzeugendes Angebot, sondern auch die Bereitschaft der Leser, sich diesem Angebot zu öffnen sowie eine lebendige öffentliche Resonanz in Medien, Wissenschaft und Bildung. Comicektüre ist ein reiches, lohnenswertes Angebot für alle, die Freude an narrativen Bildern haben. Bildgeschichten sind nicht nur anschaulich und unmittelbar, sie fordern darüber hinaus eine mitspielend-deutende Rezeption, Offenheit sowie einen kritisch-wertenden Blick. Natürlich ist nicht alles gut, nur weil es Comic ist. Doch die vielen hervorragenden Werke, die es inzwischen auch hierzulande gibt, belegen, dass sich die Anstrengung lohnt.

^{f36} Vgl. Dietrich Grünewald, *Das Prinzip Bildgeschichte*, in: ders. (Hrsg.), *Struktur und Geschichte der Comics*, Bochum–Essen 2010, S. 11–31.

DAS WILL ICH ONLINE LESEN!

Jetzt auch als E-Paper.

Mehr Information.

Mehr Themen.

Mehr Hintergrund.

Mehr Köpfe.

Mehr Parlament.



Direkt
zum E-Paper

www.das-parlament.de
parlament@fs-medien.de
Telefon 069-75014253



Jaqueline Berndt

Manga ist nicht gleich Manga: Plädoyer für eine Differenzierung

Sieben Monate nach der Dreifach-Katastrophe vom 3. März 2011 erschien in Japan ein Taschenbuch mit dem Titel „Komikku:

Jaqueline Berndt
Dr. phil., geb. 1963; Professorin für Manga- und Comichtheorie an der Graduate School of Manga Studies der Kyoto-Seika-University, Kyoto, Sakyo-ku, Iwakura Kino-cho 137, Japan 606-8588.
berndt@kyoto-seika.ac.jp

Mienai kumo“ („Comic: Die unsichtbare Wolke“). Es handelte sich dabei um Anike Hages preisgekrönte Comiadaption von Gudrun Pausewangs 1987 erschienenem Roman „Die Wolke“.¹

Wie die meisten Arbeiten der 1985 geborenen Zeichnerin empfiehlt sich diese durch Figurendesign, Seitenlayout und Rasterfolien-Einsatz sowie durch den Verlagsnamen Tokyopop auf dem deutschen Buchdeckel auf den ersten Blick als Manga. Aber im Unterschied zu anderen deutschen Comics im Mangastil folgte „Die Wolke“ ursprünglich nicht der japanischen Leserichtung von rechts nach links. Erst für die Übersetzung wurden die Seiten gekontert und die Schriftzeilen von der Horizontalen in die Vertikale überführt. In möglichst eingängiger Form sollte offenbar noch einmal die Romanübersetzung beworben werden, die seit den späten 1980er Jahren in Japan mehrfach aufgelegt worden war. Doch das Publikum reagierte mit Distanz, sowohl hinsichtlich des Inhalts als auch der Form. Leserinnen und Leser, die „Die Wolke“ als Manga nicht überzeugend fanden, legten unverkennbar den Maßstab des *shōjo manga* – der japanischen Mädchencomics – an, wenn sie beanstandeten, dass die Mimik zu wenig Aufschluss über das Innenleben der Charaktere gebe. Eine solche Kategorisierung als „weiblich“ kommt nicht von ungefähr: „Die Wolke“ stammt schließlich aus der Feder einer Frau, erzählt die Geschehnisse aus der Sicht eines 15-jährigen Mädchens, und das erste Bild zeigt das Gesicht der Hauptfigur sowie Blüten, die

sowohl dekorativ verstanden werden können als auch referenziell als Verweis auf die Natur außerhalb des Klassenzimmers (*Abbildung 1*).

Ob „Die Wolke“ sich in Japan als Manga behaupten kann oder soll, sei dahingestellt. Doch verdeutlicht die Rezeption der japanischen Übersetzungsausgabe einige Aspekte, die außerhalb der Mangakultur leicht übersehen werden – sogar in Japan. Sie erschien beim auch als Mangaverlag bekannten Haus Shōgakukan, doch war dort keine Mangaredaktion zuständig, sondern diejenige für ausländische Literatur, die auch Pausewangs Roman betreut. Dass Manga einer sorgfältigen Kontextualisierung bedürfen, um Nicht-Romanleser zu erreichen, war der Redaktion vielleicht sogar bewusst, als sie sich für ein manga-untypisches Kleinformat entschied und dem Titel das Lehnwort *komikku* hinzufügte. Beides signalisiert, dass es sich hier nicht um das vertraute genrespezifische Konsumgut, aber doch immerhin um eine Bilderzählung und damit um eine jugendlichen zugängliche Form handelt. Die Annahme, ein kritisches Thema könne durch den bloßen Rückgriff auf die Comicform besser transportiert werden, bestätigte sich allerdings nicht. Dafür gibt es mindestens drei Gründe.

Erstens sprechen unbewegte, tonlose und monochrome Bilder junge Menschen nicht mehr unbedingt an. Zumindest in Asien ist die gedruckte Mangaerzählung dabei, das Terrain der Jugendkultur zugunsten digitaler Medien zu räumen. Bereits 2005 soll das Durchschnittsalter der Konsumentinnen und Konsumenten von Mangamagazinen wie „Young Jump“ und „Big Comic Spirits“ bei über 30 Jahren gelegen haben.²

Zweitens gehen viele Jugendliche heutzutage eher als *user* denn als klassische Leser mit Manga um. Abgesehen davon, dass sie normalerweise eher mit Anime (Zeichentrickserien) und Video-beziehungsweise Computerspielen als mit Comics in Berührung kommen, interessieren sie die gezeichneten Erzählungen nicht nur als Kontemplationsvorlagen. Bereits die cartoonesken Gesichter der Charaktere und der Verzicht auf detaillierte Hintergründe, die „organisier-

¹ In Deutschland 2008 bei Ravensburger erschienen, seit 2010 bei Tokyopop.

² Vgl. Nakano Haruyuki et al., 2005nen kaiko zadan-kai, in: Redaktion Freestyle (Hrsg.), *Kono manga o yome!* 2006, Tokyo 2006, S. 81–92.

Abbildung 1



Quelle: Anike Hage, Gudrun Pausewang, *Komikku mienai kumo*, Tokyo 2011, S. 14.

te Leere“[¶] laden zum imaginativen wie zum wortwörtlichen Ausmalen ein: Leser schreiben Geschichten um beziehungsweise weiter und werden mittels *fan art*, Online-Kommentaren und Cosplay (Mangarollenspiel) zu Mitgestalterinnen und Mitgestaltern. Darauf beruht seit mindestens einem Jahrzehnt der Erfolg ganz bestimmter Mangatitel bei jugendlichen Lesern. Am populärsten sind offensichtlich solche, die eine gewisse – auch inhaltliche – „Leere“ aufweisen und sich somit für verschiedene Gebrauchsweisen eignen. Bei diesen Titeln geht es nicht nur um Bedeutungsgehalte und Lektüreerlebnisse, sondern mindestens im gleichen Maße um sinnlich-affektive, fankulturelle und marktwirtschaftliche Effekte. Solche Manga in den Dienst eines sozialkritischen Themas zu stellen, liegt nicht unbedingt auf der Hand.

¶ Jens R. Nielsen, *Manga – Comics aus einer anderen Welt?*, in: Stephan Ditschke/Katerina Kroucheva/Daniel Stein (Hrsg.), *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, Bielefeld 2009, S. 335–357, hier: S. 346.

Drittens ist beim Manga neben den Lesergruppen mit ihren unterschiedlichen Nutzungsweisen und Qualitätskriterien die Kategorisierung von Titeln nach Genres entscheidend. Auf Deutsch profiliert sich Anike Hages *Comicadaption* einerseits durch ihre Unterscheidung von der Romanvorlage und andererseits durch ihren Kontrast zur nordamerikanischen und franko-belgischen *Comict*radition. Das Publikationsformat des *tankōbon* – broschurierte Bücher mit etwa 200 Seiten in einem Format von 12 mal 18 Zentimetern –, der Verzicht auf Kolorierung, die Konzentration auf Gesichter und damit auf die Gefühle der Figuren sowie die im Gegensatz dazu eher abstrakt bleibenden Räume sind Alleinstellungsmerkmale, die dazu verleiten, den Manga als ein Comicgenre neben anderen zu sehen. Insider halten dagegen, dass Manga ein Medium mit einer Vielzahl von Genres sei. Natürlich gibt es Werke aus japanischer Produktion, die sich jeglicher Konvention zu entziehen versuchen. Aber das, was von außen betrachtet unterschiedslos als Manga erscheinen mag, wird in Japan nochmals unterteilt. Versierte Leser weisen einem Comic im Mangastil wie „Die Wolke“ unwillkürlich eine entsprechende Position zu – *shōjo manga* in diesem Fall.

Vielfalt an Genres

Der *shōjo manga*[†] gehört mit dem *shōnen manga* – den *Jungencomics*[‡] –, dem *josei manga* für Frauen[¶] und dem *seinen manga* für junge Männer[‡] zu den grundlegenden, nach Geschlecht und Alter unterteilten Genres, wie sie

† Typische Beispiele auf Deutsch sind Anno Moyoko, *Sugar Sugar Rune*, München 2006–2007 sowie Hanamori Pink, *Yume Yume Yu Yu*, München 2007–2008, beide ursprünglich aus dem Magazin „Nakayoshi“. Vgl. Jaqueline Berndt, *Shōjo global: Japanische Mädchenmanga zwischen Kitsch und Kritik*, in: *kj&m*, (2009) 3, S. 32–38; Stephan Köhn, *Komplexe Bilderwelten. Der japanische Mädchencomic als Paradigma einer mangaesken Wahrnehmungskultur*, in: Gerd Antos et al. (Hrsg.), *Wahrnehmungskulturen. Erkenntnis – Mimesis – Entertainment*, Halle 2009, S. 159–174.

‡ Beispielsweise Toriyama Akira, *Dragon Ball*, Hamburg ab 1997; Kishimoto Masashi, *Naruto*, Hamburg ab 2003; Oda Eiichirō, *One Piece*, Hamburg 2003, alle ursprünglich aus dem Wochenmagazin „Shōnen Jump“.

¶ Beispielsweise die Werke von Zeichnerinnen wie Umino Chica, Ninomiya Tomoko, Sakurazawa Erica oder Okazaki Kyōko.

‡ Beispielsweise Urasawa Naoki, *20th Century Boys*, Nettetal 2006–2009; ders., *Billy Bat*, Hamburg seit 2012; mittlerweile auch als *Erwachsenencomics* für

sich durch spezialisierte Monats- und Wochenmagazine seit den späten 1950er Jahren in Japan etabliert haben. Geschlechtlich konnotiert sind die traditionellen Genres vor allem durch Publikationsort und Stilistik, was nicht heißt, dass „männliche“ Serien ausschließlich von Männern gelesen werden. Doch sind es eher *Leserinnen*, die Genre Grenzen überschreiten, entweder indem sie bestimmte Manga – vor allem *Seinen*-Titel – als universales „Werk“ beziehungsweise Graphic Novel lesen oder heteronormative Jungengeschichten parodierend in homosexuelle Romanzen umdeuten. Diese fankulturellen Aktivitäten haben seit den 1980er Jahren ein neues Genre hervorgebracht, das mittlerweile als *boys love* bekannt ist.⁸

Ergänzt um ebendiese thematische Kategorie hält sich im deutschsprachigen Raum vor allem der Verlag Tokyopop an die traditionellen japanischen Genres. Carlsen hingegen lehnt sich mit den Kategorien Action, Fantasy, Mystery, Comedy, Science Fiction, History, Romance und Erotika an Nordamerika an, was dazu führt, dass einige Titel in verschiedenen Kategorien gleichzeitig auftauchen. Wenn in Japan thematisch klassifiziert wird, dann vor allem in Horror, Science Fiction und Gag. Konventionelle Manga zeichnen sich tendenziell dadurch aus, dass sie Elemente thematischer Genres munter mischen: So wechselt Ikeda Riyoko *Shōjo*-Klassiker „Die Rosen von Versailles“ unvermittelt vom romantischen Register in den cartoonesken Slapstick und schiebt sogar noch historiografische Erklärungen zur Französischen Revolution ein. Erotika wiederum verbinden die eigentlichen Sexszenen gern mit Comedy, Action oder Fantasy.⁹

Mit der Konzentration auf thematische Genres rückt die ursprüngliche Zielgruppe in den Hintergrund. Diese ist jedoch für

beide Geschlechter, wie beispielsweise in den Magazinen „Evening“ (Anno Moyoko, Sakuran, 2007) und „Comic Beam“ (Mori Kaoru, Emma, 2002–2006).

⁸ Beispielsweise Ozaki Minami, *Zetsuai* – 1989, Hamburg 2000, ursprünglich 1990 in „Margaret“; Nakamura Shungiku, *Junjo Romantica*, Hamburg seit 2002, ursprünglich seit 2002 in „Ciel Tres Tres“. Vgl. Kristin Eckstein, *Boy's Love im Medienverbund*, in: Gina Weinkauff et al. (Hrsg.), *Kinder- und Jugendliteratur in Medienkontexten*, S. 163–178.

⁹ Vgl. Holger Briel, *Hentai. Erotik in Manga und Anime*, in: Hans-Peter Reichmann/Stephan von der Schulenburg (Hrsg.), *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*, Frankfurt/M. 2008, S. 164–175.

Produktion und Rezeption ausschlaggebend, solange die Mangamagazine das Rückgrat der Industrie bilden, und sie hinterlässt als solche Spuren in den Erzählungen selbst. In der Mangaforschung werden daher nicht nur Titel sowie Zeichnerin oder Zeichner eines Werkes angegeben, sondern auch der Ort der Erstserialisierung, also das entsprechende Magazin, weil dieses Aufschluss über die ursprünglichen Rahmenbedingungen erlaubt: von Genreprofil und Auflagenhöhe bis hin zum oft arbeitsteiligen Wechselverhältnis verschiedener Serien im gleichen Heft. In den vergangenen Jahrzehnten haben die Mangamagazine Zeichnern ein Grundeinkommen gesichert und ihrer Leserschaft die Möglichkeit der Beteiligung geboten. Welchen Verlauf Langserien nehmen, entscheiden oft das Publikum und die als Dramaturgen wie Produzenten wirkenden Redakteurinnen und Redakteure.

Dieses Beziehungsgeflecht gerät aus dem Blick, wenn Manga ausschließlich in der Buchform des *tankōbon* zirkulieren, wie es außerhalb Japans ohnehin und aufgrund des informationsgesellschaftlichen Wandels zunehmend auch in Japan selbst geschieht. In der zweiten Hälfte der 1960er Jahre hatte sich die Buchausgabe als Zweitverwertung etabliert, doch mittlerweile beginnt sie, Primärstatus zu erlangen. Das hat Vor- und Nachteile. Wenn das Magazin mit seinem gewissermaßen katalogartigen Überblick an Bedeutung verliert, fällt es schwerer, Aufmerksamkeit für bestimmte Titel zu wecken, beispielsweise für einen Comic wie „Die Wolke“. Im Gegenzug wiederum werden die alters- und geschlechtsbezogenen Grenzen durchlässiger.¹⁰ Das Format des gedruckten Buches befördert aber auch die Illusion, die jeweilige Erzählung sei relativ autonom und eine Lektüre für jedermann. Wenn beispielsweise ein deutscher Leser, der noch nie etwas von *boys love* gehört hat, zum ersten Mal in einen solchen Manga hineinliest, mag er die dafür stereotype Paarung von halbwüchsigem Verführer (*seme*) und erwachsenem Verführten (*uke*) als politisch inkorrekt verstehen, ohne auch nur im

¹⁰ Zur eingrenzenden Wirkung der Mangagenres vgl. Jaqueline Berndt, *Das „Mangaesque“ als Herausforderung: Japanische Comics und 3/11*, in: Lisette Gebhardt/Steffi Richter (Hrsg.), *Lesebuch Fukushima*, Berlin 2013, S. 126–154.

Geringsten zu merken, dass er das Produkt einer heterosexuell weiblichen Fankultur in den Händen hält.¹¹

Neben den Genres, die die Mangamagazine mit ihrem Fokus auf serielle Erzählungen vorgeben, zirkulieren Sachcomics – *gakushū manga* – vorrangig in Buchform, wenngleich nicht in der des *tankōbon*. Die meisten *gakushū manga* stammen von unbekanntem Zeichnern, was neben der oft hölzernen Umsetzung des vorgegebenen Inhalts bewirkt, dass sie vom Stammpublikum nicht als Manga im eigentlichen Sinne wahrgenommen werden. Dazu zählen beispielsweise Tsuboi Kohs von japanologischer Seite gelobte Version der „Geschichte des Prinzen Genji“¹² ebenso wie die Edition „Manga de dokuha“, in der ein anonymes Kollektiv im Monatsrhythmus Literaturadaptionen beziehungsweise Inhaltszusammenfassungen von literarischen und anderen Werken vorlegt, unter dem Motto: „Jeder kennt es, aber wer hat’s schon gelesen?!“

Dem Sachcomic teilweise verwandt ist das neue Genre des Essaymanga. Um 1990 entstanden,¹³ hat er sich in den vergangenen Jahren als Erwachsenencomic etabliert. In einfachen vertikalen Reihen und über jeweils wenige Seiten hinweg wird ironisch aus dem Alltag erzählt – zum Beispiel von einem depressiven und deshalb arbeitsunfähigen Ehemann, einer starken Ehefrau, die gleich nach dem 11. März 2011 die sozialen Netzwerke konsultiert statt den offiziellen Verlautbarungen zu trauen, oder aus dem Leben mit einer hochbetagten und dementen Mutter. Der aus den Zeitungen fast verschwundene cartooneske Comicstrip mit seiner alters- und geschlechtsunabhängigen Zielgruppe scheint mit den Essaymanga wiederzukehren, nur diesmal autobiografisch gefärbt und an anderem Ort: in Frauenzeitschriften, Stadtmagazinen, als

¹¹ Vgl. Patrick Galbraith, Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy Among „Rotten Girls“ in Contemporary Japan, in: *Signs*, 37 (2011) 1, S. 211–232; Mizoguchi Akiko, Theorizing the Comics/Manga Genre as a Productive Forum, in: Jaqueline Berndt (Hrsg.), *Comics Worlds and the World of Comics*, Kyoto 2010, S. 143–168.

¹² Vgl. Lynne K. Miyake, Graphically Speaking: Manga Versions of „The Tale of Genji“, in: *Monumenta Nipponica*, 63 (2008) 2, S. 359–392.

¹³ Vgl. Akiko Sugawa-Shimada, Rebel With Causes and Laughter, for Relief: „Essay Manga“ of Tenten Hosokawa and Rieko Saibara, and Japanese Female Readership, in: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2 (2011) 2, S. 169–185.

Nachwort beziehungsweise Bonusepisode zu Mangabuchbänden, manchmal sogar als Serie in *Seinen*-Magazinen. Weder handlungsbetont wie der klassische Jugendmanga noch an dessen Publikationsformate gebunden, weist dieses Genre dem Manga einen Weg in die Zukunft, zumindest innerhalb Japans.

Mit Blick über Japan hinaus ist auch eine andere Genreeinteilung denkbar. In Übersetzungen sind weltweit vor allem drei Arten von Manga zugänglich. Die erste, die auch die meist verbreitete Vorstellung des Manga prägt, umfasst erfolgreiche Langserien für Jugendliche. Seit „Dragon Ball“ und „Sailor Moon“ in den späten 1990er Jahren den Boom auslösten, steht „Manga“ gemeinhin für Hauptfiguren mit hohem Niedlichkeitsfaktor, eine hochgradig kodifizierte Bildsprache und narrative Strukturen, die letztlich an Video- oder Computerspiele erinnern. Dieser Manga ist Medium einer partizipativen Kultur. Schon Scott McCloud hat in seinem dritten Metacomic festgestellt, dass all die spezifischen Erzähltechniken – von den bevorzugt ins Bild gesetzten Gesichtern über die subjektive Bewegung bis hin zum alltäglichen Detail – vor allem einem Zweck dienen: der Einbeziehung des Lesers.¹⁴ Dessen Teilhabe reicht von Einfühlung und Immersion über die Bildung fankultureller Gemeinschaften und die Ausgestaltung virtueller Universen bis hin zur Professionalisierung von Zeichnern, die nicht aus Japan stammen und nicht unbedingt eine Karriere auf dem japanischen Markt anstreben – auch „Global Manga“ genannt. Professionalität setzt aber nicht mehr allein die Anbindung an große Medienunternehmen voraus. Manche Zeichnerinnen verdienen heute ihren Lebensunterhalt vorrangig mit Fanzines (*dōjinshi*), und diese Eigenpublikationen erreichen ästhetisch wie drucktechnisch mittlerweile ein Niveau, das ihre Bezeichnung als „Amateurmanga“ obsolet erscheinen lässt, was nicht nur für originale, neu entworfene Geschichten gilt, sondern auch für Derivate, die an Bestsellern ansetzen und diese fortschreiben. Die „offiziellen“ Magazine versuchen ohnehin schon länger, die fankulturelle Zweitwertung in ihre Planung einzubeziehen.¹⁵ Angesichts dieses Wechs-

¹⁴ Vgl. Scott McCloud, *Comics machen: Alles über Comics, Manga und Graphic Novels*, Hamburg 2007, S. 217–221.

¹⁵ Vgl. Fujimoto Yukari, Women in „Naruto“, Women Reading „Naruto“, in: Jaqueline Berndt/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hrsg.), *Manga’s Cultural Crossroads*, New York 2013, S. 172–191.

selverhältnisses kann bei Manga der ersten Art nicht mehr sauberlich zwischen Verlags- und Eigenpublikationen unterschieden oder gar hierarchisiert werden.¹⁶

Die zweite Art des Manga wird von den Anhängerinnen und Anhängern der ersten nicht unbedingt als „richtiger“ Manga akzeptiert, dafür aber von Comicexpertinnen und -experten geschätzt, die mit den US-amerikanischen Underground-Comics und den neueren Alternative Comics vertraut sind. Zu dieser Gruppe zählen sowohl die schockierend-provokanten Arbeiten eines Maruo Suehirol¹⁷ als auch Tatsumi Yoshihiros *gekiga* – Kurzgeschichten für erwachsene (männliche) Leser, die authentischer und sozialkritischer wirken als der Mainstream des Jugendmanga und in Ausrichtung auf das andere Publikum auch in westlicher Leserichtung gedruckt werden.¹⁸

Manga dieser Art führt Carlsen als Graphic Novel, dabei würde die Bezeichnung besser auf ruhig erzählte und sorgfältig durchkonzipierte Geschichten passen, wie jene von Taniguchi Jirō, Asano Inio, Nananan Kiriko, Takano Fumiko oder Igarashi Daisuke. Unspektakulär im besten Sinne, also weder dem radikalen künstlerischen Experiment noch dem Dienste an der Fankultur zugeneigt, überzeugen diese Comics als Erzählungen. Von einem dritten Weg könnte man sprechen, brächte man damit nicht den alten Gegensatz von Avantgarde und Kulturindustrie ins Spiel. Dieses aber trifft auf Japans Mangakultur nur bedingt zu, denn hier wird eher zusammengeführt als getrennt, spätestens seit dem Ende der 1980er Jahre. Damals fand das produktive Wechselverhältnis zwischen *major* und *minor*, wie es auf Japanisch heißt, ein Ende. Minoritäre und radikale Comics waren seit 1964 beispielsweise im alternativen Monatsmagazin „Garō“ beheimatet, dessen Auflage nach 25 Jahren allerdings nur noch bei etwa 3000 Exemplaren lag. Kurz nach dessen endgültiger

Einstellung 2002 wurde „Ikki“ gestartet, das gewissermaßen den „dritten Weg“ verkörperte und viele der oben genannten Zeichner als erstes vorstellte.

Stilistische Vielseitigkeit

Fans unterstreichen gerne die Vielfalt, die japanische Comics zu bieten haben, und meinen dabei vor allem die Erzählinhalte und Hauptfiguren, doch von außen betrachtet stellen sich Manga oft als gleichförmig dar: Die Fankreationen scheinen sich bildlich kaum voneinander zu unterscheiden; die Frauenfiguren, insbesondere in „weiblichen“ Genres, wirken oft wie Variationen ein und desselben Typs. Atemberaubend lange Beine im Wechsel mit extrem gestauchten, super-deformierten Körpern (*chibi*), nur vermeintlich blonde Haare, kleine Näschen und vor allem unrealistische „Suppenteller-Augen“¹⁹ signalisieren eine unverkennbare Identität. Folgerichtig wird die „japanische Mangaästhetik“ mit ihrer Konventionalität „unserem westlichen Comicverständnis“ entgegengesetzt.²⁰ Dabei trifft der einheitliche Look weitaus mehr auf Anime zu als auf den persönlicheren und zudem weniger kostenaufwendigen Manga mit seiner Bandbreite an Strichformen: Bereits am Strich entscheidet sich, ob ein Leser eher zu diesem oder jenem Manga greift. Die kräftigere, mehr Körperlichkeit suggerierende Linie des *gekiga* mag jüngere Leserinnen verprellen, die tendenziell gleichmäßigere, feinere Linie des *shōjo manga* männliche Leser abschrecken. Doch während man meist unbewusst auf den Strich reagiert oder trotz anfänglicher Irritation auf allmähliche Gewöhnung vertrauen kann, fordern die Gesichter der Figuren zu einem klaren Dafür oder Dagegen heraus: Von einer Erzählung, deren Hauptfiguren mit großen blinkenden Augen die Druckseite beherrschen, erwartet man normalerweise keinen Bezug auf soziale Probleme.

Außerhalb Japans werden große Manga-agen von der Comicforschung sowie in den Feuilletons meist im referenziellen Sinne verstanden, beispielsweise als Anzeichen einer tiefstehenden Sehnsucht nach dem „Westen“. Mancher sieht sie als konventionelles Stilmit-

¹⁶ Vgl. Miriam Brunner, *Manga*, Stuttgart 2010.

¹⁷ Beispielsweise Maruo Suehiro, *Der Lachende Vampir*, Berlin 2003, ursprünglich in „Young Champion“ 1998–1999. Vgl. Jaqueline Berndt, *Manga für Erwachsene: Maruo Suehiros vampyristische Nostalgie*, in: Stefanie Diekmann/Matthias Schneider (Hrsg.), *Szenarien des Comic. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit*, Berlin 2005, S. 129–142.

¹⁸ Vgl. Ryan Holmberg, *An Introduction to „Gekiga, 6970 A.D.“*, 24.3.2011, www.tcj.com/an-introduction-to-gekiga-6970-a-d/ (24.7.2014).

¹⁹ J.R. Nielsen (Anm. 3), S. 339.

²⁰ Andreas Platthaus, *Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga*, München 2008, S. 88.

Abbildung 2



Quelle: Sugiura Hinako, Yukino, in: dies., *Futatsu makura*, Tokyo 2010, S. 99, erstmals in: *Garo* vom Oktober 1981.

tel, „weder für ‚kindlich‘ noch für ‚westlich‘“²¹ stehend, vielmehr als Spiegel der Seele sowie als kontrastive Charakterisierung der Figuren: In „Die Rosen von Versailles“ sind die Augen von Oscar, einer Frau in Hosen, schmaler, „männlicher“ gehalten, wenn sie zusammen mit anderen Frauen auftritt, und größer, „weiblicher“ in Szenen mit Männern. Dass große Augen darüber hinaus technische Funktionen erfüllen, bleibt oft unbemerkt. Sie wecken zuerst einmal Aufmerksamkeit und ziehen den Leser nicht nur in das Geschehen hinein, sondern wahren auch dessen Zusammenhalt, rahmen es gewissermaßen, wenn es in Form von Bild- und Textfragmenten statt in geradlinigen Panelfolgen erscheint, auf mehrschichtig gestalteten Seiten, die Innen und Außen, Jetzt und Früher räumlich verschränken. Große Augen, die vor allem in „weiblichen“ Genres auftreten, wirken als

Anker, der es der Leserin erlaubt, abwechselnd einzelne Panels oder die ganze (Doppel-)Seite in den Blick zu nehmen und so Einzelteile ohne genauer definiertes Verhältnis miteinander zu verbinden. Diese Funktion der Augen ist seit den späten 1950er Jahren charakteristisch für den *shōjo manga*, ebenso wie vor das Panelraster gesetzte Mädchenfiguren und Geschichten, die sich auf Gefühle sowie zwischenmenschliche Beziehungen konzentrieren. Die „männlichen“ Genres, insbesondere der *gekiga* und der daraus hervorgehende Jugendmanga, bevorzugten die Fortbewegung von Panel zu Panel, ohne der Seite als Ganzem größere Beachtung zu verschaffen. In den 1990er Jahren begannen die großen Augen die traditionellen Genrengrenzen zu überschreiten, nicht zuletzt weil die „männlichen“ Magazine zunehmend mit *Leserinnen* rechnen konnten – von denen viele auf eine fangerechte Aneignung zielten.

Tellergroße Augen sind also kein Erkennungsmerkmal des Manga an sich. Kleine Augen gibt es genauso häufig, und zwar in Erzählungen, die körperliche Aktionen mehr oder weniger realistisch in Szene setzen. Außerdem lassen sich Unterschiede in den Darstellungskonventionen des protomodernen Holzschnitts einerseits, beispielsweise eines Katsushika Hokusai oder Kitagawa Utamaro, und jenen gegenwärtiger Mangageschichten andererseits nicht mehr unbedingt mit dem Verweis auf die Augengröße allein behaupten. Als die Zeichnerin Sugiura Hinako 1981 im alternativen Magazin „Garo“ einige Kurzgeschichten publizierte, die im Vergnügungsviertel von Edo spielten und dies durch eine traditionelle Darstellung der Personen wiedergab (*Abbildung 2*), wurde das als mutiges Experiment aufgenommen, welches in seiner Andersartigkeit vor allem die modernen Konventionen bestätigte. Seit 2013 veröffentlicht Nakama Ryō im Wochenmagazin „Shōnen Jump“, also im Zentrum der Mangaindustrie, seine witzigen Episoden um den kleinäugigen Isobe Isobee, ohne dass jemand diese für schwer lesbar halten würde.

So zeigt sich auch in stilistischer Hinsicht, dass Manga nicht gleich Manga ist. Um das wirklich zu erfahren, reichen Deutschkenntnisse jedoch leider nicht aus. Das vielfältigste Angebot an Mangawerken findet sich – wenn schon nicht auf Japanisch – auf Französisch, das an Sekundärliteratur auf Englisch.

²¹ J. R. Nielsen (Anm. 3), S. 340.

„APuZ aktuell“, der Newsletter von

Aus Politik und Zeitgeschichte

Wir informieren Sie regelmäßig und kostenlos per E-Mail über die neuen Ausgaben.

Online anmelden unter: www.bpb.de/apuz-aktuell

APuZ

Nächste Ausgabe 35–37/2014 · 25. August 2014

Waffen und Rüstung

Dagmar Ellerbrock

Waffenkultur

Cordula Dittmer

Genderdimensionen des Waffengebrauchs

Niklas Schörnig

Automatisierte Kriegsführung –
Wie viel Entscheidungsraum bleibt dem Menschen?

Max M. Mutschler

Die Regulierung des internationalen Waffenhandels

Jan Grebe

Kurswechsel? Deutsche Rüstungsexporte
zwischen Transparenz und parlamentarischer Kontrolle

Götz Neunack

Stand und Perspektiven von nuklearer Nichtverbreitung,
Rüstungskontrolle und Abrüstung



Die Texte dieser Ausgabe stehen – mit Ausnahme des Beitrags von Scott McCloud sowie aller Abbildungen – unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Deutschland.

Herausgegeben von
der Bundeszentrale
für politische Bildung
Adenauerallee 86
53113 Bonn



Redaktion

Anne-Sophie Friedel (Volontärin)
Barbara Kamutzki
Johannes Piepenbrink
(verantwortlich für diese Ausgabe)
Anne Seibring
Telefon: (02 28) 9 95 15-0
www.bpb.de/apuz
apuz@bpb.de

Redaktionsschluss dieses Heftes:
1. August 2014

Druck

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH
Kurfürstenstraße 4–6
64546 Mörfelden-Walldorf

Satz

le-tex publishing services GmbH
Weißensefelder Straße 84
04229 Leipzig

Abonnementservice

Aus Politik und Zeitgeschichte wird
mit der Wochenzeitung **Das Parlament**
ausgeliefert.

Jahresabonnement 25,80 Euro; für Schüle-
rinnen und Schüler, Studierende, Auszubil-
dende (Nachweis erforderlich) 13,80 Euro.
Im Ausland zzgl. Versandkosten.

Frankfurter Societäts-Medien GmbH
Vertriebsabteilung **Das Parlament**
Frankenallee 71–81
60327 Frankfurt am Main
Telefon (069) 7501 4253
Telefax (069) 7501 4502
parlament@fs-medien.de

Nachbestellungen

Publikationsversand der Bundeszentrale
für politische Bildung/bpb
Postfach 501055
18155 Rostock
Fax.: (038204) 66273
bestellungen@shop.bpb.de
Nachbestellungen ab 1 kg (bis 20 kg)
werden mit 4,60 Euro berechnet.

Die Veröffentlichungen
in **Aus Politik und Zeitgeschichte**
stellen keine Meinungsäußerung
der Herausgeberin dar; sie dienen
der Unterrichtung und Urteilsbildung.

ISSN 0479-611 X

- Scott McCloud*
3–10 **Was sind Comics?**
Seinem Standardwerk der Comictheorie „Comics richtig lesen“ legt der US-amerikanische Comickünstler Scott McCloud eine präzise Definition des Mediums zu Grunde.
- Andreas C. Knigge*
11–16 **Eine kurze Kulturgeschichte des Comics**
Der Comic, anfangs ausschließlich komisch, kommt um 1900 in den New Yorker Tageszeitungen auf. Mit den *comic books* wird er dann zur „Schundliteratur“. Erst heute kann er seine Erzählkunst tatsächlich entfalten – unter dem Label „Graphic Novel“.
- Stephan Packard*
17–23 **Wie können Comics politisch sein?**
Comics sind politisch; oft in unerwarteter Weise. Neben der Thematisierung der Politik in Comics und der Behandlung der Comics durch Politik, arbeitet eine genuin politische Ästhetik im Comic.
- Christine Gundermann*
24–29 **Comics in der politisch-historischen Bildung**
Comics sind Teil unserer Geschichtskultur und werden immer häufiger als Medium historischen Lernens genutzt. Damit gehen eine Veränderung des Marktes der Geschichtcomics sowie geschichtsdidaktische Diskussionen einher.
- Martin Frenzel*
30–34 **Der Holocaust im Comic**
Art Spiegelmans „Maus“ ist nicht der einzige Comic über die Shoah. Der Holocaustcomic ist ein vielfältiges und facettenreiches Genre mit Tradition, das einen eigenen Beitrag zur Erinnerungskultur leistet.
- Thierry Groensteen*
35–42 **Zwischen Literatur und Kunst: Erzählen im Comic**
Im Comic spielen die Sprache des Wortes und die Sprache des Bildes auf vielfältige Art und Weise ineinander. Die Worte in den Sprechblasen können wir lesen, doch wie erfassen wir das gezeichnete Bild?
- Dietrich Grünewald*
42–48 **Zur Comicrezeption in Deutschland**
Anders als in Frankreich, Belgien und den USA wurden Comics in Deutschland lange nicht ernst genommen. Nach Jahren der Ablehnung, Ignoranz und heimlichen Duldung sind sie auch hierzulande auf dem Weg zur kulturellen Akzeptanz.
- Jaqueline Berndt*
49–54 **Manga ist nicht gleich Manga**
Von außen betrachtet wirken Manga oft gleichförmig, die Figuren wie Variationen ein und desselben Typs. Bei näherem Hinsehen offenbart sich jedoch eine nach Genres und Stilistik differenzierte Vielfalt.