

JONAS ENGELMANN
GERAHMTER DISKURS
GESELLSCHAFTSBILDER
IM INDEPENDENT-COMIC





Jonas Engelmann ist studierter Literaturwissenschaftler, ungelerner Lektor und freier Journalist. Er hat über Gesellschaftsbilder im Comic promoviert, schreibt über Filme, Musik, Literatur, Feminismus, jüdische Identität und Luftmenschen für *Jungle World*, *konkret*, *Zonic*, *Missy Magazine* und andere, lektoriert Bücher für den Ventil Verlag und gibt die *testcard* mit heraus.

Die vorliegende Arbeit wurde vom Fachbereich 05 - Philosophie und Philologie der Johannes Gutenberg-Universität im Jahr 2011 als Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.) angenommen.

Gefördert mit Mitteln der Hans-Böckler-Stiftung

Beteiligte Illustratoren:
Sacha Hommer (Covermotiv) und
Wolfgang Buechs (S. 4, 15, 33, 51, 109, 195, 269)

© Ventil Verlag KG, Mainz, Mai 2013
Abdruck, auch in Auszügen, nur mit ausdrücklicher
Erlaubnis des Verlages. Alle Rechte vorbehalten.

1. Auflage 2013
ISBN 978-3-931555-34-4

Layout: Oliver Schmitt
Druck: fgb, Freiburg

Ventil Verlag
Boppstr. 25, 55118 Mainz
www.ventil-verlag.de

INHALT

- 7 **Vorwort**
- 10 **Behauptungen und Enthauptungen**
- 15 **RAHMENBEDINGUNGEN: GESCHICHTE, REZEPTION
UND DEFINITION DES COMICS**
- 33 **THEORETISCHE GRUNDLAGEN: DIE WIEDER-
HOLUNG UND DAS WERDEN IN ART SPIEGELMANS
IN THE SHADOW OF NO TOWERS**
- 35 Wiederholungen
- 42 Werden
- 51 **RASSISMUS**
- 55 **Von OuLiPo zu OuBaPo: Die Aneignung der Comicgeschichte**
- 58 **Tim und Struppi, klare Linien und der Kongo bei Hergé**
- 62 François Ayroles und das Schießen auf den Kontinent
- 70 Jochen Gerners leere Leinwand
- 74 Jochen Gerner besucht Hergés Amerika
- 84 **Bitterkomix: Der Comic in Südafrika**
- 84 Das südafrikanische Apartheidsystem
- 88 Selbstreflexionen: Weißsein in Südafrika
- 93 Grenzen und Zäune: Kontinuität rassistischer Realität
- 109 **KRANKHEIT**
- 115 Autobiografie und Krankheit
- 119 **AIDS**
- 123 **Krankheit und Ausschluss bei Charles Burns**
- 124 Das Monster Sex
- 140 »No Harm in Horror«. *Black Hole* und der Horrorcomic der 1950er

146	Frederik Peeters: AIDS als Metapher?
158	EPILEPSIE
163	Die Archäologie des Wahnsinns: David B.s Kulturgeschichte der Epilepsie
165	Traum, Erinnerung und Vergessen
181	Algerien als Subtext
187	Die Rückeroberung des Körpers: Julie Doucet
195	RELIGION
196	Gewalt – Geschichte – Kunst: Marjane Satrapi's <i>Persepolis</i>
201	Verschleierungen
211	West-östliche Spiegelungen
234	Spurensuche und Stereotypen bei Joann Sfar
235	Jüdische Motive im Comic
238	Joann Sfar's <i>Klezmer</i>
240	Jüdische Stereotypen
260	»Wurzellose Kosmopoliten«: Juden in Osteuropa
269	FÜR EINE KLEINE COMICFORM
279	Anmerkungen
312	Bibliografie
331	Sach- und Personenregister

VORWORT

In einigen zwanzig Jahren wird man über diese »Comics Epoche« tiefgründige abhandlungen schreiben [wir wussten das schon immer &c. &c.] und somit über das, was eben noch ignoriert, aufs subtilste klugscheißen.
– H. C. Artmann¹

Ignoriert wird der Comic, wie von H. C. Artmann bereits 1971 vorausgesehen, mittlerweile nicht mehr. Dennoch bleibt das Medium widerspenstig: Eine Comicwissenschaft beginnt sich gerade erst zu entwickeln und noch immer scheinen sich viele wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem Medium gezwungen zu sehen, die Seriosität des eigenen Unterfangens herauszustellen. Die aus dieser schwierigen Rezeptionsgeschichte resultierenden Lücken und Brüche sollen in dieser »tiefgründigen Abhandlung« produktiv gemacht werden. Wie subtil sich dabei der Aspekt des Klugscheißens verhält, muss jede und jeder für sich selbst beurteilen.

Ausgangspunkt des Buches war zunächst das Feststellen einer Leerstelle in der Comicforschung: neben Arbeiten, die Erzählstrategien des Comics oder das Text-Bild-Verhältnis untersuchen stehen solche, die als Überblickswerke zur Comicgeschichte, zu einzelnen Genres oder Epochen funktionieren sowie Bücher zu inhaltlichen Aspekten der plötzlich in Graphic Novels umbenannten und gesellschaftspolitische Themenfelder behandelnden Comics vor allem jüngeren Datums. Aber, bis auf wenige Ausnahmen, gab und gibt es wenige Untersuchungen, die versuchen, diese Aspekte zusammenzudenken. Etwa zur Halbzeit der Entstehung dieses Buches erschien Ole Frahm's *Die Sprache des Comics*, eine dieser Ausnahmen, die wichtige Impulse geliefert und zu einem Überdenken des bisher Geschriebenen geführt hat. Auch Frahm interessiert die Frage, inwieweit inhaltliche wie ästhetische Aspekte sowie die Auseinandersetzung mit der Geschichte des Mediums in Verbindung gebracht werden müssen, um der selbstreflexiven Gesamtästhetik des Comics gerecht zu werden, die das Abgebildete oder Erzählte immer wieder hinterfragt. Diese

»parodistische Ästhetik« (Ole Frahm) des Comics verweist auf den Spaß, den Comics in der Dekonstruktion der Vorstellung einer einzigen Wahrheit bereiten können, ein Spaß, ohne den die Arbeit an dieser Arbeit nicht möglich gewesen wäre – ein Gegengewicht zum Kampf und allen Zweifeln, die das Verfassen einer Doktorarbeit mit sich bringen.

Zwar ist das Schreiben einer solchen Arbeit eine meist einsame Beschäftigung, aber dennoch unmöglich ohne Menschen, die die Zeit am Schreibtisch mehr als ausgleichen: Der erste Dank gebührt meinem Doktorvater Axel Dunker, ohne dessen Interesse ich vermutlich niemals den Schritt in die Promotion unternommen hätte, dem Zweitkorrektor Winfried Eckel sowie Andreas Rauscher. Nicht möglich gewesen wäre diese Arbeit ohne die finanzielle (und oft genug darüber hinausgehende) Förderung der Hans-Böckler-Stiftung. Dank schulde ich insbesondere Susanne Schedel für ihre vorbehaltlose Unterstützung der Promotion und vieler anderer Projekte während der Förderzeit, sowie der Rückendeckung durch Renate Peuster.

Das Fertigstellen der Arbeit wäre auch nicht möglich gewesen ohne die ehrliche Kritik der ErstleserInnen Annika Nickenig, Christian Riedel, Jan Gerstner und Lena Schornick. Ebenso wenig ohne das Endlektorat meiner Mutter Karin Engelmann. Und es ist mir eine Ehre, dass Sascha Hommer das Cover und Wolfgang Buechs die Titelvignetten gezeichnet hat.

Darüber hinaus gilt mein Dank Heike Runge, Marit Hofmann, Jennifer Stange, Judith Schmidt, David Basler, Agnieszka Habraschka, Sascha Seiler, Thorsten Schüller, Ralf Palandt, Sandra Poppe, Mark Berninger und Andreas C. Knigge für die Möglichkeit, in wissenschaftlichen wie nicht-wissenschaftlichen Kontexten Aspekte der Dissertation vorstellen zu können, sowie Björn Bertrams für Übersetzungshilfen. Nicht zu vergessen: Ein spezieller Dank an Oliver Bayer für angeregte Diskussionen zum Begriff der Graphic Novel.

1.000 Dank für Anregungen, Korrekturen, Diskussionen, Bücher, Übernachtungsmöglichkeiten und andere Unterstützungen, vor allem aber Ablenkung jeglicher Art von der Einsamkeit im Schreiben an: Anne Engelmann, Reiner Engelmann, Jens Meisenheimer, Alice Huth, Ingo Rüdiger, Sonja Vogel, Jelena Kleißler, Aleksandar Zivanovic, Doris Akrap, Holger Adam, Sabine Hamann, Gregor Gärtner, Lukas Mangiarotti, Caro Kraft, Karolin Leitermann, Chris Wilpert, Katja Peglow, Johannes Ullmaier, Sigrid Fahrer, Roger Behrens, Christian Werthschulte, Alexander Pehlemann, Wolfgang Brauneis, Oliver Schmitt, Frank Apunkt Schneider, Sonja Eismann, Pascal Jurt, Tilman Clauß, Käthe Hofmeister, Michael Fichert, Henrik Düker, Christian Schrod, Felix Hessler, Julia Machhausen, Dula Yavne, Hamid und Fariba Khodadadi, Gabriele Moritz, Christine Pfeifer,

Jörg Sundermeier, Evelyn Rahm, Phoebe Kreuzt, Matt Colbourn, Astrid Henning, Mustafa Doymus, Zülfukar Cetin, Bernd Volkert, Rudi Maier, Nele Geißler, Mike Laufenberg, Sonja Witte, Yasar Aydin, Daniel und Viktor Fleisch, Peter Waldmann, Hans Peter Frühauf, Werner Nell, Fiona Sara Schmidt, Daniela Berner, Stefan Diehl, Mikko Linnemann, Daniel Borgeldt, Jan Peter Ibs, Jochen Dörscheid, Judith Wagner, Sebastian Schneider, Melanie Kühnlein, Christoph Steger, Elisabeth Reeds, Christopher Tauber, Undine Löhfeld, Juliane Moritz, Darius Franco, Hans Ebert, Andreas Stuhlmann, Jutta Harms, Sebastian Oehler, Christian Maiwald, Dirk Rehm, Filip Kolek und Harald Vogel.

Gewidmet sei das Buch in Liebe Corinne Matzka für das Jetzt und die Zeit, die kommt, Paul Hehner für die verlorene Zeit und Martin Büsser, der fehlt.

Mainz, im Mai 2013

BEHAUPTUNGEN UND ENTHAUPTUNGEN

Ich sagte mir, ich sähe die Welt. Aber die ganze Welt war meinem Blick unzugänglich, ich sah nur Teile der Welt. Und alles was ich sah, nannte ich Teile der Welt. Und ich beobachtete die Eigenschaften dieser Teile, und indem ich die Eigenschaften dieser Teile beobachtete, betrieb ich Wissenschaft.

– Daniil Charms²

Dieses Buch nimmt die Ästhetik des Comics in den Blick, die sich immer wieder zu entziehen scheint: Eine Geschichte ergibt sich erst im Überschreiten des Einzelbildes, im Spannungsverhältnis zwischen Text und Bild und den Leerräumen zwischen den Panels. In diesem Weiß der Panelzwischenräume ist dem Comic ein Ort der Selbstreflexion eingeschrieben, ein Ort, an dem Inhalt wie Ästhetik des Mediums hinterfragt werden – und dies nicht immer in einer selbstreflexiven Absicht des Autors. So hat Hergé, der Schöpfer von *Tim und Struppi* wohl kaum auf die Verschiebungen und Projektionen in seinem Comic *Tim im Kongo* aufmerksam machen wollen, als er seinen Co-Protagonisten Struppi symbolisch enthauptete (Abb. 1).

Tim befindet sich in Belgisch-Kongo und hat versehentlich statt einer Antilope ein ganzes Dutzend zum Abendessen erlegt. Sein Begleiter Struppi ragt, als sich die beiden ihrer Beute nähern, vom einen Panel in das nächste herüber. Man könnte diese Teilung des Hundekörpers als Handreichung für den Leser interpretieren, dem der Weg vom einen Moment der Handlung zum nächsten erleichtert werden soll – als Verknüpfung, Schließung der beiden Panels. Der vom Körper verschobene Kopf des Hundes, der abgetrennte Teil des Körpers, kann jedoch auch als Hinweis darauf gelesen werden, dass in diesem Zwischenraum mehr verborgen ist als lediglich die Bewegung von A nach B. Der symbolisch enthauptete Struppi verweist auch auf die Funktionsweise des Mediums Comic: auf die Zerstückelung von Geschichte in Einzelteile bzw. -bilder. Aus diesen Frag-

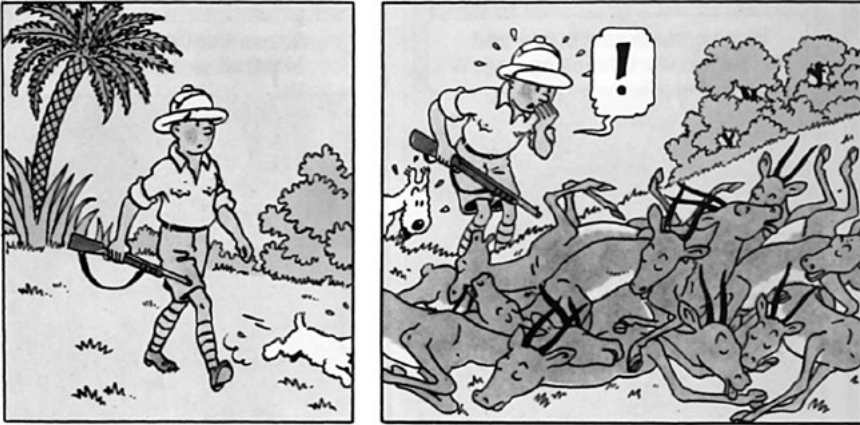


Abb. 1: Hergé: *Tim im Kongo*, S. 16.

mentierungen und Trennungen, so soll in diesem Buch gezeigt werden, ergibt sich auch eine Kritik an der Vorstellung einer einheitlichen Identität oder einer Essenz hinter dem Zeichen. Der Comic reflektiert darüber, woher Bilder kommen, die als Realität akzeptiert werden, er hinterfragt in einer selbstreflexiven Absicht die eigene Bildlichkeit, die eigene Konstruktion von Geschichte – im doppelten Wortsinn – und lässt damit einen Ort entstehen, der ständig die eigenen Bedingungen zur Diskussion stellt.

In diesem Buch sollen drei Themenkomplexe untersucht werden, die in Autorencomics der letzten Jahre immer wieder eine zentrale Rolle gespielt haben und in unterschiedlich starken Ausprägungen von Bildern bestimmt sind: Rassismus, Krankheit und Religion. Comics wie Marjane Satrapi's *Persepolis* oder David B.s *Die heilige Krankheit* haben über ihre Themen, die in ihrer Ernsthaftigkeit so gar nicht dem Klischee des Comics entsprechen, zum Siegeszug des Mediums – nun meist unter dem Namen »Graphic Novel« – in der Wissenschaft wie im bürgerlichen Feuilleton beigetragen und gelten als Klassiker der avancierten Comic-Kunst mit gesellschaftspolitischer Relevanz. Diese Kanonisierung inhaltlich anspruchsvoller Graphic Novels allein aufgrund ihrer kritischen Auseinandersetzung mit Themen gesellschaftlicher Brisanz birgt jedoch ein zentrales Problem: In der Verengung des Blicks auf die politischen Inhalte, ihre Rezeption als grafische Literatur – mit der Betonung auf »Literatur« –, geht das politische Potential der Ästhetik der Comics verloren.

Ole Frahm macht auf diese Entpolitisierung in der Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Comics durch seine Überführung in die Vorstellung bürgerlicher Kultur aufmerksam. Er stellt den Analysen seines Buches *Die Sprache des Comics* die Überzeugung voran, »dass bestimmte Auseinandersetzungen, die sich vielleicht ›Kulturkämpfe‹ nennen ließen, ihren

Eingang in die Sprache der Comics selbst gefunden haben [...]. Comics beginnen erst zu sprechen, wenn diese Kämpfe um Deutungsmacht und Wahrheit mitgelesen werden.«³ Daher lege ich in den Analysen den Blick auf das Verhältnis der inhaltlich verhandelten politischen Themen und der ästhetischen Strategien. Ein Verhältnis, das, obwohl einige der hier untersuchten Comics bereits eine umfangreiche wissenschaftliche Betrachtung erfahren haben, bislang wenig berücksichtigt geblieben ist. Es wurden daher bewusst viele kanonisierte Werke ausgewählt, um der vorhandenen Sekundärliteratur zu diesen Comics einen neuen Aspekt zur Seite zu stellen.

Es ist allerdings nicht das Anliegen dieses Buches, eine allgemeine Theorie der Medienreflexion des Comics zu formulieren, vielmehr sollen am Material selbst Strategien herausgearbeitet werden, wie Comics ihre Ästhetik selbstreflexiv nutzen können. Daher werden bereits die theoretischen Analysewerkzeuge an einem konkreten Comic, Art Spiegelmans *In the Shadow of No Towers*, aufgezeigt und vorgestellt.

Diesem theoretischen Fundament ist ein Überblick über die Entwicklung der wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Rezeption des Comics vorangestellt, sowie ein Abriss der Geschichte des Comics und der Versuche einer Definition des Mediums. Auf Basis der theoretischen Vorüberlegungen erfolgt dann die Untersuchung der Comics in drei großen Kapiteln. Eingebettet sind verwandte Fragestellungen etwa zum Verhältnis von Autobiografie und Erinnerung oder den Möglichkeiten und Grenzen von Geschichtsschreibung im Comic. Darüber hinaus beinhalten die Analysen kulturgeschichtliche bzw. historisch-politische Einordnungen der jeweiligen Thematiken.

Im ersten Kapitel, der Auseinandersetzung zweier OuBaPo-Künstler, François Ayroles und Jochen Gerner, mit den *Tim und Struppi*-Comics von Hergé soll herausgearbeitet werden, inwieweit sie den Bereich des reinen Experimentierens mit dem Medium überschreiten und vielmehr über die Reflexion der eigenen Mediengeschichte in Form des klassischen Hergé-Comics sowie den darin enthaltenen politischen Implikationen, über rassistische Strukturen zu reflektieren beginnen. In einem anderen geografischen Kontext stellen die Comiczeichner des *Bitterkomix*-Kollektivs aus Südafrika ganz ähnliche Fragen an den Comic sowie an die Geschichte des Mediums und üben, wiederum über die Aneignung der Ästhetik Hergés, Kritik an der südafrikanischen Post-Apartheidgesellschaft und dem Nachleben des Apartheidsystems.

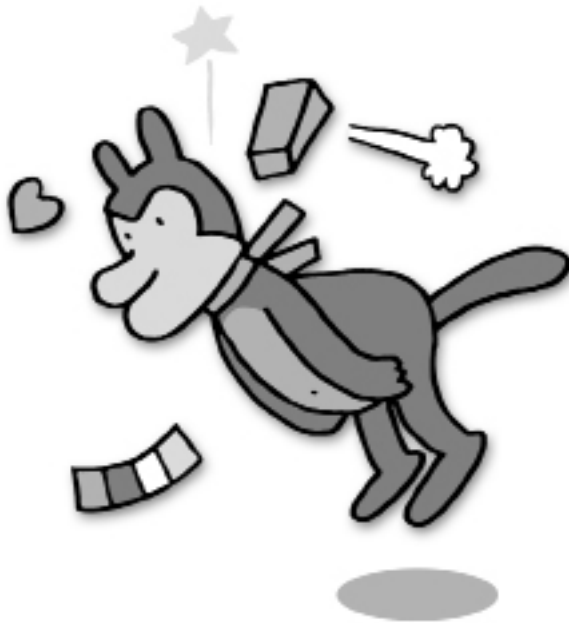
Das zweite Kapitel widmet sich dem Verhältnis von Krankheit und Gesellschaft und untersucht dabei die Auseinandersetzung mit AIDS und Epilepsie im Comic. Die Frage nach dem Verhältnis von gesellschaftlichen

Bildern und Stereotypen im Kontext von AIDS und die sich daraus ergebende Problematik der Repräsentation dieser Krankheit jenseits stereotyper Bilder wird in Charles Burns *Black Hole* und Frederik Peeters *Blaue Pillen* gestellt. Vor einem autobiografischen Hintergrund gehen David B. in *Die heilige Krankheit* und Julie Doucet in *My New York Diary* ähnlichen Fragestellungen für die Krankheit Epilepsie nach.

Das Verhältnis von Bild, Abbildung und Gesellschaft spielt auch im dritten, mit »Religion« überschriebenen Kapitel eine zentrale Rolle. Das Thema Religion ist von jeher stark mit Fragen von Bild und Bildlichkeit besetzt – und dies in unterschiedlichster Weise; zum Themenkomplex gehören sowohl Aspekte wie die christliche Ikonografiegeschichte oder das jüdische Bilderverbot als auch religiöse Metaphorik oder antisemitische Karikaturen. In diesem Buch soll dagegen das Verhältnis von Gesellschaft und Religion sowie dessen Reflexion im Comic im Mittelpunkt stehen. Dieses Verhältnis ist in Marjane Satrapis *Persepolis* und Joann Sfar's *Klezmer* sehr unterschiedlich fokussiert. Während es in Satrapis Comic um eine Kritik der religiösen und politischen Strukturen des Iran geht, steht bei Sfar eine Reflexion antisemitischer Stereotype im Mittelpunkt.

Aufgrund dieser unterschiedlichen Aspekte von »Religion« findet sich in diesem Kapitel keine allgemeine Einleitung zu diesem Thema. Die beiden Themenfelder, eine »Selbstreflexion« des islamischen Gottesstaates Iran in *Persepolis* sowie eine Beschäftigung mit antisemitischen Stereotypen bei Joann Sfar liegen, trotz einiger Schnittmengen, zu weit auseinander, als dass eine umfassende Einführung beiden Bereichen gerecht werden könnte.

**RAHMENBEDINGUNGEN:
GESCHICHTE, REZEPTION UND
DEFINITION DES COMICS**



Das Spektakel ist nicht ein Ganzes von Bildern, sondern ein durch Bilder vermitteltes gesellschaftliches Verhältnis zwischen Personen.

– Guy Debord⁴

In Arbeiten zur Geschichte und Theorie des Comics wird immer wieder nach den Vorläufern grafischen Erzählens gesucht; die Vorboten des Comics reichen dabei von Zeichnungen in Maya-Tempeln⁵, dem Teppich von Bayeux⁶, englischen Karikaturen des 18. Jahrhunderts⁷ bis zu den grafischen Erzählformen von Frans Masereel oder Max Ernst⁸. Die Geburtsstunde des Comics in der heutigen Form ist dagegen genauer zu bestimmen. Christian Gasser legt als Geburtstag den 25. Oktober 1896 fest, wo im *New York Journal* mit einer *Yellow Kid*-Episode erstmals ein Comic-Strip in der heute bekannten Form erschien.⁹ Die Voraussetzung dafür war die technische Möglichkeit des Farbdrucks; die Produktion von Comics war auf diese Weise von Beginn an mit den Reproduktionsmöglichkeiten ihrer Zeit verknüpft, technische Bedingungen gaben den Rahmen vor und keine freie künstlerische Entfaltung. Nicht das Original, die Zeichnung, ist für den Comic das Entscheidende, sondern seine Reproduktion, wie Ole Frahm herausstellt.¹⁰ Diese Entstehung des Comics im Kontext der Massenkultur als Bestandteil einer Tageszeitung – für den schnellen Konsum produziert, Werbeträger sowie verkaufsteigerndes Mittel der konkurrierenden Zeitungen – prägte auch die frühe Forschung zum Comic.

Diese ersten Comic-Strips waren für ein urbanes, erwachsenes Publikum konzipiert und orientierten sich an der Tatsache, dass die Städte der amerikanischen Ostküste stark von europäischen Einwanderern geprägt waren: »Im ethnischen Gemisch Greater New Yorks, in dem siebzig Sprachen geläufig waren, wurde der gezeichnete Witz der neuartigen Bilderzählungen von jedermann verstanden und erzeugte das Gefühl einer gemeinsamen Identität [...].«¹¹ Der Comic war also einerseits Teil der wirtschaftlichen Sphäre, andererseits Ausdrucks- und Kommunikationsmedium gesellschaftlicher Minderheiten und entzog sich in seiner seriellen Produktion und Herstellung am »Fließband«¹² den bürgerlichen Begriffen von Kunst, so Ole Frahm.¹³ Gleichzeitig entwickelte der Comic, so Frahm weiter, in der Negierung der Bedeutung des »Originals« eine selbstreflexive Ebene.¹⁴ In diesen Widersprüchen und Ambivalenzen des Mediums Comic zeigt sich so der von John Fiske für populärkulturelle Phänomene

herausgearbeitete, in diesen ausgetragene »Kampf um Bedeutungen«¹⁵: »Immer gibt es ein Element in der Popularkultur, das außerhalb der sozialen Kontrolle liegt, das den hegemonialen Kräften entkommt oder entgegentritt. Popularkultur ist immer eine Kultur des Konflikts, sie beinhaltet immer den Kampf, soziale Bedeutungen zu erzeugen, die im Interesse der Unterdrückten liegen und nicht jene sind, die von der herrschenden Ideologie bevorzugt werden.«¹⁶

Ähnlich, wenn auch resignativer, argumentiert auch Adorno in seinem späten Text »Résumé über Kulturindustrie«, in dem er vom Potential der »niedereren Kunst«, dem »ungebändig Widerstehenden« spricht, um das die Kunst »durch ihre zivilisatorische Bändigung« gebracht werde und welches ihr innewohnte, »solange die gesellschaftliche Kontrolle nicht total war.«¹⁷ Dieses »ungebändig Widerstehende«, das sich im Comic aus dem Spannungsverhältnis zwischen Text und Bild und der »Ästhetik der Lücke« ergibt, wird später detaillierter behandelt werden.

Die enge Beziehung von wirtschaftlichen Interessen und Innovationen der Comicgeschichte blieb auch mit der Entdeckung von Kindern als Konsumenten von Superheldencomic-Strips bestehen, die parallel zu den weiter expandierenden Zeitungcomics für Erwachsene ab den 1930er-Jahren in Heften zusammengefasst wurden.¹⁸ Gleichzeitig entstanden auch erste »Underground-Comics« – pornografische, meist achtseitige Hefte anonymen Zeichner. In einem Sammelband dieser »Tijuana Bibles« genannten Comics schreibt Art Spiegelman im Vorwort: »As a matter of fact, though nobody has been eager to bring it up before, the Tijuana Bibles were the first real comic books in America to do more than merely reprint old newspaper strips, predating by five or ten years the format we've now come to think of as comics.«¹⁹ Gleichzeitig waren die »Tijuana Bibles« Parodien bekannter Comicreihen wie den Disney-Serien, Tarzan oder Popeye und dies in ebenfalls hohen Auflagen. Spiegelman schätzt die Verbreitung in seinem Vorwort auf mehrere Millionen.²⁰ Diese Comics setzten bekannte Serienfiguren in neue Kontexte, versetzten die bekannten asexuellen Charaktere in pornografische Settings – inhaltlich bildeten sie dabei oftmals die rassistischen oder sexistischen Stereotype ihrer Zeit ab. Auch bezogen sich diese Comics direkt auf politische Entwicklungen. So wurden nicht nur Personen der amerikanischen Kulturgeschichte in die Storys integriert, sondern auch Hitler, Stalin oder Mussolini. Gerade die »Tijuana Bible« zu Adolf Hitler mit dem Titel »You Nazi Man«, vermutlich von einem jüdischen Zeichner, wie der Herausgeber Bob Adelman aus der Benutzung von aus dem Jiddischen stammenden Begriffen schließt²¹, kann als eine der ersten Auseinandersetzungen mit dem Nationalsozialismus in der Popkultur gelesen werden (Abb. 2); eine subkulturelle Variante der



Abb. 2: Bob Adelman (Hg.): *Tijuana Bibles*, S. 129

im Bereich des Superheldengenres ebenfalls in dieser Zeit sichtbaren Bezugnahme auf die Bedrohung durch den Nationalsozialismus.

Das Medium Comic konnte in Folge seiner seriellen Erscheinungsweise sehr zeitnah auf politische Situationen und gesellschaftliche Stimmungen reagieren. Gleichzeitig demonstrieren der Superheldencomic ebenso wie die anonym erschienenen »Tijuana Bibles« die massenmediale Struktur des Comics: Nicht die Namen der Erfinder der Superhelden waren entscheidend – viele von ihnen wurden erst Jahrzehnte später für ihre Verdienste gewürdigt – sondern die Marke »Superman«, »Batman« etc., deren Storys am Fließband produziert wurden. Daher schreibt Ole Frahm zurecht, die Geschichte des Comics habe »keine Teleologie, deren kontinuierliche Entwicklung durch ›große weiße Männer‹ vorangetrieben wurde«²², vielmehr sei der Comic in

seiner seriellen Produktion »das fordistische Medium.«²³

Entsprechend sieht Frahm in der sogenannten Underground-Revolution der Comics der 1960er- und 1970er-Jahre einen Ausdruck der Krise des Fordismus und den Versuch des Mediums Comic nach kultureller Anerkennung »innerhalb einer politischen Ökonomie, die sich über einen Kunstbegriff herstellt, der Avantgarde, Original, Werk und Genie einschließt.«²⁴ So taucht in dieser Zeit im Zusammenhang mit dem Comic erstmals die Vorstellung einer künstlerischen Avantgarde auf, bzw. die Vorstellung des Mediums Comic als Kunst. Patrick Rosenkranz beschreibt die Underground-Comics als die »avant garde of the era«²⁵, als Vorreiter einer neuen Form des Comics, die sich nicht nur durch den Bruch von Tabus – etwa sexueller oder religiöser Natur – auszeichneten, wie Art Spiegelman schreibt, sondern auch durch den Bruch jenes Tabus, an das sich noch keiner gewagt hatte: den Comiczeichner einen Künstler und sein Medium eine Kunstform zu nennen.²⁶

Jedoch, und auch darauf weist Spiegelman hin, beziehen sich die Underground-Comics weniger auf die künstlerische Avantgarde – wenn auch insbesondere Spiegelman ästhetisch auf den Kubismus oder den Expressionismus zurückgreift – als vielmehr auf die eigene Geschichte: »The work served up a parodic reinvention of lost lowbrow cartoon art styles, rubbery, hairy and convoluted, at a moment when cartoon art was

still striving toward the streamlined and minimalist.«²⁷ Das Label »Avantgarde« scheint also eine nachträgliche Sichtweise zu sein, die versucht, die Wirkung der Underground-Comics für die heutige Rezeption des Mediums Comic zu umreißen, etwa durch das in diesem kulturellen Kontext entstandene *Maus* von Art Spiegelman, das immer wieder als Referenz herangezogen wird, um die ästhetische, literarische und künstlerische Qualität des Mediums Comic zu unterstreichen.

Solche Bemühungen, dem Comic mit einer Auszeichnung wie »Avantgarde« zu einer wissenschaftlichen oder künstlerischen Legitimation zu verhelfen, finden sich in der Geschichte der Comic-Rezeption immer wieder – ein Aspekt, der im Kontext der Popkultur regelmäßig nötig zu werden scheint.²⁸ Bart Beaty beispielsweise interpretiert die europäischen Comics seit den 1990er-Jahren im Kontext des Künstlerbuches und beschreibt in diesem Zusammenhang den europäischen Independent-Comic als Versuch, dem Kunstwerk wieder eine Aura einzuschreiben: »Indeed, it is possible to suggest that the entire drive of the contemporary European small-press comics movement has been one of reinscribing the aura of the work of art into a form that has been virtually synonymous with mechanical reproduction.«²⁹ Auch Christian Gasser spricht im Zusammenhang mit der deutschsprachigen Comicszene seit den 1990er-Jahren von der Comic-Avantgarde.³⁰ Spiegelman hat dagegen, rückblickend auf sein Werk, betont, ihm sei es nicht primär darum gegangen, etwas kulturell Anspruchsvolles zu erschaffen.³¹

Ebenfalls in den 1960er-Jahren griff die Pop-Art den Comic auf und spielte mit der Ikonografie des Comics³², wobei sie auf theoretischer Ebene von Intellektuellen wie Leslie Fiedler oder Susan Sontag flankiert wurde, die an der Auflösung der Grenze zwischen High und Low Art arbeiteten.³³ Auch die Situationistische Internationale nutzte zu dieser Zeit die subversiven Möglichkeiten des Comics und machte ihn zu einem Teil ihrer Ästhetik: »Der Comic, um die Begrifflichkeit aufzugreifen, die die Situationisten benutzten, ist ein allgegenwärtiges Element in ihren Werken und Veröffentlichungen. Er begleitet die Existenz und Entwicklung der Bewegung, von ihren Vorläufern bis 1971. Ja, er ist zu einem ureigenen Merkmal der situationistischen Ästhetik geworden.«³⁴ Nicht nur in dieser französischen revolutionären Avantgardebewegung etablierte sich ein neuer Umgang mit dem Medium Comic. Die Auswirkungen der Überschreitungen von Tabugrenzen im Underground-Comic zeigten sich auch im Mainstream-Comic, etwa als 1964 der sexuell explizite Comic *Barbarella* in Frankreich erschien.³⁵

Insgesamt hat sich der europäische Comic zeitverzögert entwickelt und mit Nachdrucken amerikanischer Serien begonnen, die allerdings auf die

vom europäischen Publikum gewohnten Strukturen der Bilderzählungen etwa Wilhelm Buschs zurückgriffen, die Sprechblasen entfernten und die Panels untertitelten. Erst ab den 1920er-Jahren setzten sich die Sprechblasen als charakteristisches Merkmal des Comics auch in Europa durch.³⁶

Eine starke Rezeption der amerikanischen Underground-Comics im deutschsprachigen Raum erfolgte durch die literarische Subkultur, etwa das Umfeld des März-Verlages und Rolf Dieter Brinkmanns, die die Impulse der Öffnung der Literatur hin zum Bild begrüßten.³⁷

Parallel dazu wurden die Thesen des Medienwissenschaftlers Marshall McLuhan populär, der forderte, die Auswirkungen der Medien – dazu zählt er nicht nur die klassischen Massenmedien wie den Film, das Buch etc., sondern ebenso die Werbung, das Telefon, die Schreibmaschine und ähnliches – auf den Menschen zu untersuchen: »Die neuen Medien und Techniken, durch die wir uns selbst verstärken und ausweiten, stellen gewaltige kollektive Eingriffe dar, die ohne antiseptische Mittel am Körper der Gesellschaft vorgenommen werden.«³⁸ Diese Reaktionen auf die veränderten medialen Bedingungen³⁹ lassen dabei vorausahnen, was zwei Jahrzehnte später als *Iconic Turn* bekannt werden sollte, der ausgerufen wurde, »um die ständig wachsende ›Flut der Bilder‹, deren stumpfe Hinnahe bereits 1974 beklagt wurde, begrifflich zu dämmen und um die Analysierbarkeit der Bilder in das Zentrum einer kritischen Philosophie der Gegenwart zu rücken.«⁴⁰ Mit der wissenschaftlichen Hinwendung zum Bild hat sich auch die wissenschaftliche Perspektive auf den Comic weitestgehend weg von der sozialwissenschaftlichen und hin zu einer literatur- und kunstwissenschaftlichen, bzw. zeichentheoretischen Herangehensweise entwickelt, eine Perspektive, die sich in Frankreich früher etablierte als in Deutschland. Bereits 1971 wurde dort der Comic durch den Literaturwissenschaftler Francis Lacassin als ›Neunte Kunst‹⁴¹ in den traditionellen bürgerlichen Kunstbegriff eingeordnet und entsprechend früh unter Kunstaspekten rezipiert wie auch wissenschaftlich untersucht.

Für die Mitte der 1970er-Jahre macht Andreas C. Knigge, wiederum unter Bezugnahme auf das Label der »Comic-Avantgarde«, einen neuen Forschungsansatz aus, bei dem das literarische Potential des Comics hervorgehoben wird und der damit ein neues Selbstverständnis ins öffentliche Bewusstsein dringen lässt.⁴² Nicht zuletzt aus diesem Grund firmieren avancierte Comics heute oftmals unter dem Label »Graphic Novel« – dazu gehört auch die Mehrzahl der in dieser Arbeit untersuchten Werke – und sind weitestgehend in den kulturellen Kanon integriert.

Dieser eindeutigen Zuordnung des Comics in den Bereich des Massenmediums oder jenen der Hochkultur als Kunst oder Literatur, der die wissenschaftliche Auseinandersetzung dominiert, entziehen sich jedoch

die Comics selbst. Der Ernsthaftigkeit, mit der an ihnen etwa erzähltheoretische oder kunsttheoretische Ansätze angewendet werden, stellen sie ein Spiel mit ihrer eigenen Genese aus der Massenkultur entgegen, eine, wie Ole Frahm schreibt, »parodistische Ästhetik, die die rassistischen, sexistischen und klassenbedingten Stereotypen reproduziert und zugleich aufgrund ihrer immanenten erkenntniskritischen Anlage reflektiert.«⁴³

Es wurde bereits beschrieben, dass die Ursprünge des Comics von der Forschung in den unterschiedlichsten Zeiten und Phänomenen verortet worden sind, und ebenso herrscht auch in der Definition dessen, was als Comic zu verstehen sei, Uneinigkeit. Diese Differenzen in der Forschung sind mit der enormen Menge und Unterschiedlichkeit der weltweit erscheinenden Comics nicht alleine zu erklären. Ulrich Krafft hat bereits in seiner Dissertation 1978 darauf hingewiesen, dass eine allgemeine Theorie des Comics sich als schwierig erweisen muss, da Bild und Text nach unterschiedlichen Codes funktionieren: »Die Synthese findet gerade nicht auf der Ebene des Zeichensystems, der *langue*, statt, sondern erst im jeweiligen Comic-Text, auf der Ebene der *parole*.«⁴⁴ Auch aus diesem Grund soll im weiteren Verlauf des Buches die theoretische Grundierung an einem konkreten Comic-Text herausgearbeitet werden.

Bevor nun trotz aller oben genannten Schwierigkeiten versucht werden soll, eine Definition des Comics als Arbeitsgrundlage für dieses Buch zu formulieren, in der die politische Dimension des Comics eingeschlossen ist, folgt zunächst ein Überblick über die Entwicklung dieser Definitionen des Comics.

In der Einleitung zu ihrem Sammelband über das Verhältnis von Comic und Kultur fassen Hans-Christian Christiansen und Anne Magnusen noch einmal die schwierige Geschichte der Definition des Mediums Comic zusammen: »On the one hand, it seems somewhat strange that the definition of the actual phenomenon studied within the field of comics research is a recurring matter of dispute, embracing rather different, and in some cases incompatible, definitions. On the other hand, it is an obvious, and necessary, question to consider and it is becoming even more relevant with the emergence of new, interactive media.«⁴⁵ Weiter beschreiben sie, dass viele Forscher sich in der Definition des Comics auf eine Reihe formaler Eigenschaften, etwa die Sequenzen von Panels, geeinigt haben, andere Forscher dagegen Aspekte wie die Produktion und Distribution von Comics mit in die Definition einbeziehen. Die wohl bekannteste und einflussreichste Definition stammt von Scott McCloud, der den Comic vorläufig, da er die Definition des Comics als un abgeschlossenen Prozess versteht⁴⁶, beschreibt als: »Juxtaposed pictorial and other images

in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.«⁴⁷ Diese Definition wurde von vielen Wissenschaftlern aufgegriffen. Peter Tischer etwa definiert den Comic ebenfalls als »eine narrative Sequenz aus zwei oder mehr Einzelbildern, die zueinander in zeitlicher und/oder räumlicher Beziehung stehen«⁴⁸ und auch Jakob Dittmar orientiert sich an McCloud, wenn er schreibt: »Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen.«⁴⁹ Etwas reduzierter versucht Ann Magnussen eine Definition: »A comic is a sequence of images between which some kind of unity of meaning is created.«⁵⁰ Abstrakter dagegen ist Stephan Packards semiotischer Ansatz: »Eine Kunstform, in der Zeichen für vollständige Propositionen in eine Sequenz gefasst werden, die neue Propositionen ausbilden.«⁵¹ Während in diesen Definitionen der Textanteil im Comic schlicht nicht vorkommt, spricht sich Thierry Groensteen explizit gegen den Einbezug des Textes in die Definition aus, und begründet dies mit der Existenz wortloser Comics und der Dominanz des Bildes.⁵² In seiner Auseinandersetzung mit der Definition des Comics wendet sich Groensteen gegen die linguistische Hegemonie in der Semiotik, die literarische Narratologie über andere Formen des Storytelling stellt: »Linguistics always reduces the category of ›story‹ to the authority of ›narration‹ and does not recognize the presence of a narrator except insofar as certain markers belong to a particular verbal language.«⁵³ Im Gegensatz zu Textelementen hebt Groensteen daher die »Iconic Solidarity« als zentrales Element des Comics hervor: »I define this as interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated – this specification dismisses unique enclosed images within a profusion of patterns or anecdotes – and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence in praesentia.«⁵⁴

Gleichzeitig weist Groensteen auf die Problematik hin, dass bei einer zu allgemein gehaltenen Definition des Comics zu viel unter diesen Begriff gefasst werden könne. In der Tat schließen die oben angeführten Definitionen in ihrer Offenheit unzählige Bilderzählungen von der Höhlenmalerei über das wortlose Kinderbuch bis zur IKEA-Bauanleitung in das Medium Comic ein. Auch wird in einer solchen auf das Bildliche fokussierten Definition das Verhältnis zwischen der Text- und der Bildebene unterschlagen.

Will Eisner betont im Gegensatz zu McCloud den textuellen Anteil im Comic, wenn er ihn als »gedruckte Anordnung von Zeichnungen und Sprechblasen in Folge, speziell in Comicheften oder -büchern«⁵⁵ definiert. Dietrich Grünwald beschreibt den Comic als eine Folge statischer Einzelbilder, die mit dem Text eine inhaltliche und formale Einheit bilden können, aufeinander bezogen sind und als Ganzes wirken.⁵⁶ Und Roger Sabin

schließlich definiert den Comic als »narrative in the form of a sequence of pictures – usually, but not always, with text.«⁵⁷

Insbesondere der Kunsthistoriker David Carrier hat sich mit der Bedeutung der Sprechblase für den Comic beschäftigt und diese als Alleinstellungsmerkmal des Mediums hervorgehoben.⁵⁸ Die Sprechblase erzeuge eine Text-Bild-Einheit, die den Comic von der reinen Textillustration entferne: »[T]he speech balloon defines the comic as neither a purely nor a strict visual art form, but as something radically new.«⁵⁹ Dabei nimmt der Text eine besondere Stellung ein. »Words in balloons cannot be placed within this apparently inescapable word/image binary opposition, for they are neither entirely within the picture space nor outside it.«⁶⁰ Wichtig sind nicht nur die Worte in den Sprechblasen, sondern auch die visuellen Qualitäten der Sprechblasen selber: »We treat the balloons neither purely as holes in the picture nor as things depicted.«⁶¹ Die Bedeutung des Artworks grenzt den Comic von der Literatur ab, wo der Buchsatz, das Layout etc. für den Inhalt nicht zwangsläufig relevant sind.⁶² Die Worte in den Sprechblasen sind, so Carrier, keine Elemente des Bildes, sie befinden sich sowohl innerhalb wie außerhalb der Sprechblasen, in dem Sinne, dass Gedanken innerhalb eines Kopfes ja auch keinen bestimmten Ort haben.⁶³

All diesen Definitionen ist trotz ihrer Unterschiedlichkeit gemein, dass sie rein formale Definitionen des Comics vorlegen. 1973 hatte David Kunzle noch geschrieben, dass neben der Sequentialität von Bildern und der Dominanz des Bildes über den Text auch der Aspekt der Massenmedialität bei der Definition des Comics nicht unterschlagen werden dürfe.⁶⁴ Diesen Aspekt greifen Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein auf, wenn sie schreiben: »Gemein ist diesen Comic-Formen, dass sie durch die modernen Massenmedien ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts möglich wurden, innerhalb des Feldes der Populärkultur entstanden und durch diese Ursprünge bis heute beeinflusst sind. [...] Ohne zu berücksichtigen, dass Comics einem genuin heteronomen Bereich der Kulturproduktion entwachsen sind, lässt sich die Entwicklung des Mediums und die damit einhergehende Ausdifferenzierung des Comic-Feldes kaum verstehen.«⁶⁵

Comics sind demnach durch kulturelle Praktiken bestimmt, wozu etwa auch der Hintergrund des Comics als Massenmedium gehört.⁶⁶ Weitere Kriterien für den Comic sind in der Definition von Ditschke, Kroucheva und Stein die »Verschränkung von geschriebenen und/oder gezeichneten Worten und bewegungslosen, gezeichneten Bildern«⁶⁷, das »Erzählen in Sequenzen«⁶⁸ und das Verständnis des Comics als serielles Medium.⁶⁹

Betrachtet man die Mehrzahl der angeführten Definitionen, so fällt auf, dass die Minimaldefinitionen des Comics für die Analyse konkreter

Comics keinen besonders produktiven Beitrag zu leisten in der Lage sind, zumal die Unterschiedlichkeit der existierenden Comics auch gar nichts Spezifischeres zulässt. Gerade die Fragestellung des vorliegenden Buches verlangt für die Analyse mehr als die Frage, wie die Comic-Sequenzen sich zueinander verhalten oder ob wortlose Comics dem Medium zugehörig sind oder nicht. Hillary Chute weist darauf hin, dass viel wichtiger als den Comic endgültig zu definieren zu fragen sei, was er als Medium zu leisten in der Lage ist.⁷⁰ Die hier untersuchten Comics sollen daher in ihrer jeweiligen Spezifik betrachtet und insbesondere nach jenen Aspekten und Strategien hin befragt werden, in denen sie ihre eigene Medialität bedenken. Für diese Frage nach der Selbstreflexivität können die hier angeführten Definitionen des Comics lediglich ein Ausgangspunkt sein.

Jens Balzer schreibt, der Comic verbinde verschiedene Darstellungen zu einer Form, die scheinbar einheitlich sei – die aber bei jedem näheren Blick in eine Vielfalt von Zeichen zerfalle.⁷¹ In einem gemeinsam mit dem Comiczeichner Martin tom Dieck verfassten Essay betont er den ästhetischen Widerspruch zwischen Text und Bild als Spezifikum des Comics: »Die unüberwindbare Kluft zwischen den Zeichensorten hält die Form ständig in der Schweben.«⁷² Gerade dieser Aspekt der Unabgeschlossenheit und des Spannungsverhältnisses zwischen den beiden Zeichenebenen erscheint als Ausgangspunkt für die Frage nach einer selbstreflexiven Ästhetik des Comics besonders gewinnbringend. Ole Frahm, auf dessen theoretische Vorarbeit in diesem Buch immer wieder Bezug genommen wird, versucht der Frage nach dem »Wesen« des Comics eine neue Richtung zu geben: Comics sind für ihn Parodien der Vorstellung eines Originals, in denen die Konstruiertheit sinnhafter Ordnungen sichtbar wird. In seinem Buch *Die Sprache des Comics* unternimmt Frahm nicht weniger, als die Ästhetik und Geschichte des Comics noch einmal gegen den Strich zu lesen und ihn dabei, entgegen der Mehrheit der deutschen Comicforschung der letzten 50 Jahre, politisch zu erden: »Comics zu lesen ist keine Sache des Bewusstseins, sondern eine Sache der Projektion, der Gewalt, der Angst und des Aufschubs. Es ist die Geschichte kapitalistischer Ökonomie.«⁷³

Frahms These, die Ästhetik des Comics könne rassistische, sexistische und klassenbedingte Stereotypen des 20. Jahrhunderts reproduzieren und dabei gleichzeitig reflektieren, wurde bereits zitiert.⁷⁴ Diese Reflexion der Stereotypen vollzieht sich nach Frahm auf mehreren Ebenen: in den Stories, im Verhältnis von Text und Bild und im Material selbst: »Das Gelächter der Comics ist niemals unschuldig. Es bricht innerhalb rassistischer, antisemitischer und sexistischer Abwertungen hervor und reproduziert diese nicht selten. Gelegentlich reflektiert das Lachen deren Entstehung zwischen Schrift und Bild, weil es diese immer als zeichenhafte Zuschreibun-

gen zeigt.«⁷⁵ Der Comic lässt, wie Frahm argumentiert, die Sehnsucht nach Identität, einem Original oder der Wahrheit ins Leere laufen. Einerseits kann man im Comic antisemitische oder rassistische Zuschreibungen herauslesen, gleichzeitig jedoch, und dies macht die Qualität des Mediums Comic aus, stellt der Comic die Konstruiertheit solcher Zuschreibungen heraus.

Wenn der Comic als Medium verstanden wird, das in seiner Ästhetik auch die Frage nach einem Original in parodistischer Weise unterwandert, und, wie Frahm schreibt, die Hilflosigkeit aller Referentialität – den Anspruch, eine Wirklichkeit durch Zeichen abzubilden – ausstellt,⁷⁶ so wird klar, warum die Versuche der Comicforschung, den Comic in eine geradlinige Geschichte einzuordnen, vom eigentlichen Potential des Comics ablenken muss. Egal ob man den Ursprung der Comics in ägyptischen Hieroglyphen, den Zeichnungen in Maya-Tempeln, der mittelalterlichen Emblemik, dem Teppich von Bayeux oder den Collagenbüchern von Max Ernst verortet, immer steht dahinter der Versuch, dem Comic eine Geschichte, eine kulturgeschichtliche Einordnung zuzuweisen, um ihn damit als Teil einer Kunstavantgarde in einem auch wissenschaftlich anerkannten Begrifflichkeitsradius zu verorten. Dieser Versuch lasse die Fragen an den Comic in die falsche Richtung laufen, so Frahm, da der Comic eben nicht teleologisch fortschreite. Die Geschichte des Comics sei vielmehr eine Geschichte der Überbietungen und Überschreitungen, des Spiels mit der Reproduktion des Immergleichen.⁷⁷

Die Minimaldefinition des Comics als Grundlage dieser Arbeit lautet somit, angelehnt an Ole Frahm: Der Comic etabliert aufgrund seiner nicht-auflösbaren Spannung der semiotischen Heterogenität und aufgrund seiner Ästhetik der Wiederholung und Unabgeschlossenheit eine spezifische Selbstreflexivität, in der Kämpfe um Deutungsmacht und Wahrheit ausgetragen werden.

Ausgehend von diesem Verständnis des Comics als Medium der gegenseitigen Überbietungen entwickelt Frahm die These, dass »eine solche Geschichtsschreibung die selbstreflexive Struktur der Comics in den Augenschein nehmen [wird], die in den *Independent Comics* selbst reflexiv wird.«⁷⁸ Frahm geht davon aus, dass dem Comic als Medium grundsätzlich eine Selbstreflexivität innewohne, die er als »parodistische Struktur« beschreibt. Diese muss vom Autor nicht intendiert sein, die hier untersuchten Zeichner jedoch machen sich diese im Medium angelegte Reflexivität zunutze.

Die Selbstreflexivität des Comics ist lange Zeit nicht wahrgenommen worden. Durch seine Serialität, die Wiederholung der immer gleichen

Motive und Personenkonstellationen, war das Medium Comic dagegen mit dem Ruf behaftet, Propaganda für die bestehenden Verhältnisse zu betreiben. Bereits Adorno und Horkheimer beziehen sich im amerikanischen Exil in der *Dialektik der Aufklärung* auf Comicfiguren: »Donald Duck in den Cartoons wie die Unglücklichen in der Realität erhalten ihre Prügel, damit die Zuschauer sich an die eigenen gewöhnen.«⁷⁹ Comics werden so, wenn sie auch keine herausgehobene Stellung in den Analysen der Kritischen Theorie einnehmen, als ein Teilaspekt der die populärkulturelle Sphäre umfassenden Kulturindustrie verstanden, in der Kultur zur Ware und Freiheit als Image verkauft wird. Diese Entwicklung ist in den Annahmen der Kritischen Theorie Vorbedingung für einen totalitären, faschistischen Staat des Ticketdenkens.⁸⁰

In »Resumé über die Kulturindustrie« reflektiert Adorno die Ersetzung des Begriffs der Massenkultur, den er wie Löwenthal in seinen früheren Texten zum Thema benutzte, durch jenen der Kulturindustrie, um »von vornherein die Deutung auszuschalten, die den Anwälten der Sache genehm ist: daß es sich um etwas wie aus den Massen selbst aufsteigende Kultur handele, um die gegenwärtige Gestalt von Volkskunst.«⁸¹ Der Begriff der »Industrie« bezieht sich dabei auf die »Standardisierung der Sache selbst – etwa die jedem Kinobesucher geläufige der Western – und auf die Rationalisierung der Verbreitungstechniken, nicht aber streng auf den Produktionsvorgang.«⁸² In den Produkten der Kulturindustrie werde, so die Vertreter der Kritischen Theorie, das der Kunst innewohnende Widerstandspotential gebrochen und aufgelöst: »Was man den Gebrauchswert in der Rezeption der Kulturgüter nennen könnte, wird durch den Tauschwert ersetzt, anstelle des Genusses tritt Dabeisein und Bescheidwissen, Prestigegewinn anstelle der Kennerschaft.«⁸³ Die »Entkunstung der Kunst«⁸⁴, wie Adorno in der *Ästhetischen Theorie* diese Entwicklung zusammenfasst, meint eine Entschärfung der Kunst unter den Bedingungen der Kulturindustrie. Kulturindustrie betreibe, so Adorno und Horkheimer, eine Normierung der Gesellschaft durch die Vereinheitlichung ihrer kulturellen Erzeugnisse. Die technische Reproduzierbarkeit der Kulturgüter ist dabei jedoch nicht der Hauptkritikpunkt der Vertreter Kritischer Theorie, sondern vielmehr die massenhafte Verbreitung von Ideologie in Form der Uniformierung der Kunst, die damit einhergehe, die in Begriffen wie »Ticketdenken« zusammengefasst werden.⁸⁵

Vor diesem theoretischen Hintergrund entwickelte sich in Amerika eine erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium Comic, meist aus dem Bereich sozialwissenschaftlicher und psychologischer Disziplinen, am prägendsten und bis heute bekanntesten ist dabei Fredric Werthams Untersuchung *Seduction of the Innocent* von 1954.⁸⁶ Das

Ziel des Psychiaters und jüdischen Immigranten aus München war es, zu analysieren, in welchen kulturellen Kontexten Gewalt entsteht und von welchen sozialen Faktoren sie beeinflusst ist. Er setzte am sozialen und weniger am individuellen Level an, um gesellschaftliche Gewaltstrukturen zu analysieren. Dabei bezog er sich auf die Arbeiten der Kritischen Theorie zur Kulturindustrie, deren Vertreter im amerikanischen Exil ihm zum Teil auch persönlich bekannt waren und machte den Comic als ein einflussreiches Element der Massenkultur aus. Wertham ging es weniger um eine generelle Verdammung des Comics als vielmehr um eine Langzeitstudie von Medieneffekten.⁸⁷

Die von Wertham entfachte Debatte um die Auswirkungen von Comics und anderen Massenmedien auf die Psyche von Heranwachsenden hatte Vorläufer, die, wie Amy Kiste Nyberg herausgearbeitet hat, bis in die 1930er-Jahre zurückreichen.⁸⁸ So waren Comic-Books seit ihrer Entstehung unter Erziehern und Bibliothekaren umstritten und ihnen wurde von Beginn an ein Potential der Gefährdung – der Sprache, des Leseverhaltens, der Intelligenz etc. – unterstellt. Nach dem Krieg entstand eine, auch durch Wertham angestoßene, Diskussion über den Einfluss von Comics und anderen Massenmedien auf Kinder, bzw. wurde ein direkter Zusammenhang zwischen Gewalt unter Jugendlichen und den Massenmedien gesehen.⁸⁹

Zusätzlich angeheizt wurde die Debatte davon, dass seit Mitte der 1940er-Jahre die Verkaufszahlen von Horrorcomics enorm in die Höhe geschwungen waren.⁹⁰ Georg Seeßlen und Bernt Kling geben einen Hinweis darauf, warum die Horrorcomics sich nach dem Zweiten Weltkrieg unter Jugendlichen einer solchen Beliebtheit erfreuten: »Die irrationale und durch keinen sozialen Bezugsrahmen relativierte Gewalt dieser Crime Comics, die in zahllosen Reihen und mit zum Teil gigantischen Auflagen auf den Markt kamen, spiegelte ein Bedürfnis der Jugend nach dem Kriege wider: Die Gewalt des Weltkrieges, die die Jugendlichen nur durch die von Träumen und Kriegsneurosen geprägten Erzählungen der Väter und die allenthalben sichtbaren Wunden, die er dem amerikanischen Selbstverständnis beigebracht hatte, erfahren, diese Gewalt mußte aufgearbeitet, die schemenhafte, tabuisierte Bedrohung mußte in Bildern ausgedrückt werden.«⁹¹

Während Seeßlen und Kling rückblickend den Horror- und Gewaltcomics der frühen Nachkriegszeit eine therapeutische Funktion zugestehen, war die zeitgenössische Diskussion von anderen Aspekten dominiert. Bereits kurz nach dem Krieg waren auch die Comicverleger auf die Problematisierung der Comics angesprungen und hatten 1947 die *Association of Comics Books Magazine Publishers* gegründet, die 1948 einen sechs Punkte umfassenden *Comics Code* vorlegte, der aber keine Verbindlichkeit hatte und sich mit Gewaltdarstellungen im Comic und ähnlichen Aspekten beschäftigte.⁹²

Ausgehend von der Relektüre aller medienkritischen Artikel Werthams und den zeitgenössischen Reaktionen darauf unternimmt Bart Beaty in seinem Buch *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture* den Versuch, ein neues Licht auf die Diskussion um den *Comics Code* und die Rolle Werthams zu werfen. Er kommt zu dem – betrachtet man sich den bis heute anhaltenden Hass gegenüber Wertham in der Comicforscherszene⁹³ – erstaunlichen Ergebnis, dass es Wertham keineswegs um die grundsätzliche Verdammung des Comics ging, bzw. um den Nachweis, dass die Lektüre von Comics aus Kindern und Jugendlichen Kriminelle mache, wie dies in der Sekundärliteratur oftmals dargestellt wird. Vielmehr stand er in der Tradition einer Kritik an der Kulturindustrie selbst; in einem Aufsatz formulierte er: »[C]omic books are part of a larger problem. We have reduced children to a market.«⁹⁴ Bart Beaty fasst zusammen: »Wertham regarded the general notion of a commercialized culture for children as far more pressing than the specific question of comic books.«⁹⁵

Wertham war einer der ersten Wissenschaftler, der das soziale gesellschaftliche Umfeld in seine Analyse einbezog; in *Seduction of the Innocent* schreibt er etwa: »[T]he delinquency of a child is not a disease; it is a symptom, individually and socially. You cannot understand or remedy a social phenomenon like delinquency by redefining it simply as an individual emotional disorder.«⁹⁶ Wertham wollte klar machen, dass das Problem nicht die Comics selber sind, sondern die Gesellschaft, der sie entspringen und deren Rassismus sich in den Comics wieder findet. Ganz ähnlich argumentiert der deutsche Pädagoge Alfred Baumgärtner 1965, wenn er schreibt: »Selbst wenn nun aber alle Comic-Books zum Verschwinden gebracht werden könnten [...], müsste man sich fragen, ob damit viel gewonnen, ob dadurch nicht lediglich ein Symptom beseitigt, nicht aber die Krankheit geheilt worden ist. Um es ganz deutlich zu sagen: Uns scheint die Primitivität des Comic-Lesers primär nicht Folge, sondern Grund seiner Lektüre.«⁹⁷ Nicht die Comic-Lektüre also lässt nach dieser Argumentation die Jugend verkümmern, sondern im Comic spiegelt sich die Verkümmerteheit der Gesellschaft wider: »Schließlich aber sei nicht vergessen, daß die Reduktion und Deformation des Menschen, die in den Comics faßbar wird, zu einem guten Teil ihren Grund in den realen Verhältnissen hat. [...] Daß die Comic-Books eine Welt in Unordnung zeigen, geht letztlich darauf zurück, daß die Ordnung unserer eigenen, wirklichen Welt ebenfalls zu wünschen übrig läßt.«⁹⁸

Wertham ist bis heute missverstanden und zum Vorreiter einer Zensurdebatte und verkürzten Kritik an Medieneffekten ernannt worden, die mit seinen Analysen nur wenig zu tun hat. Sein Buch *Seduction of the Innocent* wurde in den 1950ern als dem Zeitgeist entgegenkommend

rezipiert, seine Thesen passten in die aufgeheizte Zeit, wie Thomas Sieck in seiner Untersuchung des Gesellschaftsbildes amerikanischer Superheldencomics festhält.⁹⁹

Mit den unter Senator Robert Hendrickson aus New Jersey beginnenden Anhörungen über die Schädlichkeit von Gewaltdarstellungen in Comics für Kinder und Jugendliche, bei der auch Wertham als Experte geladen war, nahm die Diskussion eine neue Dimension an. Schließlich wurde 1954 als Konsequenz der Debatte die *Comics Code Association* gegründet.¹⁰⁰ Der Debatte, die sich hauptsächlich mit dem Einfluss der Darstellung von Gewalt auf Kinder beschäftigte, wurden vom *Comics Code* weitere Aspekte hinzugefügt: Auch in anderen Fragen ordnete er sich der zeitgenössischen Moral unter und forderte auch bei der Abbildung von Sexualität eine Selbstzensur der Verleger von Comics.

Unter diesem Eindruck standen auch die zeitlich daran anschließenden Untersuchungen von Comics in Amerika. So wurden Comics bis in die 1960er-Jahre in erster Linie als sozialwissenschaftliche Untersuchungsobjekte behandelt, etwa 1964 in einer Studie von Leo Bogart.¹⁰¹ Er befragte 121 männliche Zeitungsleser nach ihren Intentionen, den täglichen Comic-Strip zu lesen, und kam zu dem Ergebnis, dass Comics eine Form von Befriedigung liefern, eine Katharsis durch Identifikation.¹⁰² »The comics do present their readers with fantasies of aggression, sex and achievement, and their appeal for particular groups of readers may be partly understood in these terms.«¹⁰³

Auch wenn in Bogarts Untersuchung nicht mehr nur Kinder, sondern auch Erwachsene als Rezipienten von Comics herangezogen werden, bleibt doch die Fragestellung nach der schädigenden Wirkung »minderer Literatur« auf die Psyche der Rezipienten, die Affirmation der bestehenden Verhältnisse durch den Comic, bestehen.

Dabei muss betont werden, dass Comics natürlich ebenso wie andere Medien rassistische, antisemitische oder sexistische Inhalte haben konnten und oftmals hatten – und bis heute haben. Fredrik Strömberg etwa hat herausgearbeitet, dass sich aus Comics sehr genau die gesellschaftlichen Einstellungen Minderheiten gegenüber ablesen lassen: »Our task is further facilitated by the fact that comics are a medium of extremes. They often simplify and stereotype their subjects, partly in an attempt to make our complex world understandable, partly as a means of efficient short-form communication. In the process, of course, they also highlight their surrounding societies' trends and attitudes, making them easy available for observation and study.«¹⁰⁴

In Deutschland wurden nach 1945 in erster Linie, in Ermangelung einer eigenen Tradition,¹⁰⁵ amerikanische Comics populär, die wiederum von

der erwachsenen Bevölkerung wie auch der Forschung stark beargwöhnt wurden. Ähnlich wie in Amerika, nur mit einigen Jahren Verspätung, waren die Anfänge der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Comic in Deutschland geprägt von einem Misstrauen und der Angst, die unbekannte Medienform der »Besitzer« könne die Kinder negativ beeinflussen. In Deutschland produzierte Comics der ersten zwei Jahrzehnte der Nachkriegszeit kamen nicht über konservative Stereotype, sowohl inhaltlich wie auch formal, hinaus. Georg Seeßlen hat für den europäischen Comic festgehalten, dass sich dieser in gänzlich anderen kulturellen Strukturen entwickelt hat als amerikanische, da er zunächst ausschließlich an ein Kinderpublikum gerichtet und von Elementen bürgerlicher Bildung geprägt war: »Während also die amerikanischen Comics Lebensformen wiedergaben, sollten die europäischen Comics Ideale vermitteln.«¹⁰⁶ Diese Ideale variierten in den verschiedenen Staaten, bildeten aber immer zeittypische Werte ab; von der Lobpreisung des belgischen Kolonialismus in *Tim im Kongo*, bis hin zu Ängsten vor dem Kommunismus in deutschen Comics der 1950er.¹⁰⁷

Zuständig für Comics fühlte sich in Deutschland auch die »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften«, die für einige Jahre die Forschungstendenz vorgeben sollte: »Die Kriterien, nach denen man Comics prüfte, erweckten den Eindruck, als sei verzweifelt versucht worden, dem importierten fremden Objekt die Maßstäbe des Einheimischen, Vertrauten überzustülpen. Comics werden als Literatur begriffen und am ›Klassischen‹ [...] gemessen. Dementsprechend schlägt das Fremde als das eigentlich Skandalöse der Comics in den ›Leitsätzen‹ der Bundesprüfstelle durch: Verderblich an ihnen sind Blasensprache (›kümmerliche Satzketzen‹) und das action-Prinzip [...].«¹⁰⁸

Die Tatsache, dass der Comic in Deutschland nicht als eigenes Medium mit eigenen formalen Gesetzen und Qualitäten gelesen, sondern mit etablierten Medien abgeglichen wurde, deren Maßstäben er natürlich nicht genügen konnte, ist vermutlich mit die Ursache dafür, dass der Comic sich in Deutschland, anders als etwa in Frankreich, der Schweiz oder Nordamerika, lange Zeit nicht als ernstzunehmendes Medium durchsetzen konnte. 1973 kommentierten Fuchs und Reitberger die Bibliografie ihres Buches *Comics. Anatomie eines Massenmediums*: »Die vorliegende Auswahlbibliographie stützt sich vorwiegend auf ausländische Publikationen, da diese die Comics im allgemeinen fundierter oder vorurteilsfreier untersuchen.«¹⁰⁹ Ihr Buch ist einer der ersten Versuche deutschsprachiger Wissenschaftler, sich umfassend dem Phänomen Comic anzunähern. Als Ausgangspunkt ihrer Forschung formulieren sie: »Comics sind ein Teil der Massenkultur, eine ›popular art‹, und sollten als solche untersucht wer-

den.«¹¹⁰ Diese Feststellung ist bei Fuchs und Reitberger keineswegs abwertend zu verstehen.

1975 arbeitet der Germanist Harald Vogel in der Zeitschrift *Der Deutschunterricht* das Potential des Comics beim Einsatz im Unterricht heraus, indem er etwa betont, die Sprache des Comics sei eine »Ergänzung zu den sprachlichen und visuellen Zeichensystemen«¹¹¹. Gegen solche integrativen Entwicklungen stehen beispielhaft die Arbeiten Hans Giffhorns, der zeitgleich nicht mehr nur den schädigenden Einfluss auf die Psyche von Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt stellt, sondern die Beeinflussung politischer Willensbildung: »Comics erleichtern [...] die Integration in die bestehenden Verhältnisse, sie erschweren ihre Veränderung in Richtung auf eine sozialistische Alternative: Sie wirken affirmativ.«¹¹² Differenzierter argumentieren Drechsel, Funhoff und Hoffmann in *Massenzeichenware*, wenn sie die Entstehung des Comics als Massenware im Kontext kapitalistischer Produktionsbedingungen analysieren: »Comics, die Emanzipation nicht verhindern wollen, müssten unter den gegenwärtigen Bedingungen mehr als bloß eine Oberflächenrevision ihrer Stories oder ihrer Stereotypen vornehmen. Sie müssten die Ambivalenz des Amusements eingestehen, das sie gewähren, anstatt sich ihrer Harmlosigkeit zu rühmen, sie müssten dem Leser zeigen, dass sie gerade nicht die Unmittelbarkeit des Wirklichen für sich haben, sondern vermittelte Produkte dieser Wirklichkeit sind, sie müssten schließlich den Anspruch auf allgemeine Konsumierbarkeit aufgeben. Dann allerdings wären sie aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr kommerziell.«¹¹³

Interessanterweise funktionieren heute erfolgreiche Comics auf diese von Drechsel, Funhoff und Hoffmann beschriebene Weise. Sie sind gerade deswegen erfolgreich, weil sie die ›Ambivalenz des Amusements eingestehen‹ und sich als ›vermittelte Produkte der Wirklichkeit‹ zu erkennen geben. Man denke etwa, um eins der prominentesten Beispiele zu nennen, an die Episoden aus Art Spiegelmans *Maus*, in denen das Zeichnen des Comics selber sowie die Problematik dieses Zeichnens abgebildet und thematisiert werden. Die Ursachen für diese veränderte Rezeptionshaltung können im Rahmen dieses Buches jedoch nicht untersucht werden; der Sammelband *Comics* von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein bietet einige Aufsätze, die sich mit Teilaspekten dieser Frage beschäftigen.¹¹⁴ Die Darstellung der sozialwissenschaftlichen Betrachtung des Comics in dieser Ausführlichkeit war an dieser Stelle dagegen notwendig, da sich einige der betrachteten Comics explizit auch auf diese Rezeption beziehen und sie zu einem Teil ihrer selbstreflexiven Ästhetik gemacht haben.

Dass der Comic heute auch wissenschaftlich nicht mehr fast ausschließlich unter sozialwissenschaftlichen Aspekten behandelt wird, hat

ebenfalls vielschichtige Ursachen, unter denen sicherlich der als *Iconic* oder *Pictorial Turn* bekannt gewordene Paradigmenwechsel innerhalb der Geisteswissenschaften einen nicht unbedeutenden Platz einnimmt. Denn seitdem haben Bilder Konjunktur: »seit den Achtzigerjahren sind sie zu einem kulturellen ›Paradigma‹ aufgerückt, dessen Signale auch in einer entfernten und weiteren Öffentlichkeit bemerkt werden.«¹¹⁵ Zunächst versteht sich die Hinwendung zum Bild als eine Abkehr vom *Linguistic Turn*¹¹⁶, »mit dem sich die Sprachphilosophie im 20. Jahrhundert ihrerseits von einer medienneutral gedachten Bewusstseinstheorie abwandte.«¹¹⁷ Verkürzt meinte die linguistische Perspektive, dass alle Fragen der Philosophie Fragen der Sprache seien¹¹⁸ und verfolgte das Ziel, »der Metaphysik und dem Objektivismus den Boden zu entziehen«¹¹⁹.

W.J.T. Mitchell, der mit einem 1992 in der Zeitschrift *Art Forum* erschienenen Aufsatz zum *Pictorial Turn* den Grundstein zur Debatte um den Paradigmenwechsel in der Kulturwissenschaft gelegt hat, wendet sich gegen eine Unterordnung des Bildes unter die Sprache und will stattdessen die Frage nach der Repräsentation in der Hinwendung zum Bild neu stellen, ohne für sich den Anspruch zu formulieren, zu definitiven Antworten zu gelangen.¹²⁰ Er argumentiert gegen die Vorstellung eindeutiger Antworten – wie die Vertreter des *Linguistic Turn* dies für sich beanspruchten – und plädiert für einen Relativismus, »der die Erkenntnis für ein soziales Produkt ansieht, für eine Angelegenheit des Dialogs zwischen verschiedenen Versionen der Welt, einschließlich verschiedener Sprachen, Ideologien und Repräsentationsformen.«¹²¹ Den *Pictorial Turn* definiert Mitchell dabei wie folgt: »Er ist eher eine postlinguistische, postsemiotische Wiederentdeckung des Bildes als komplexes Wechselspiel von Visualität, Apparat, Institutionen, Diskurs, Körpern und Figurativität. Er ist die Erkenntnis, daß die Formen des *Betrachtens* [...] ein ebenso tiefgreifendes Problem wie die verschiedenen Formen des *Lesens* [...] darstellen und daß visuelle Erfahrung oder ›die visuelle Fähigkeit zu Lesen‹ nicht zur Gänze nach dem Modell der Textualität erklärbar sein dürften.«¹²² Mitchell versuche zu zeigen, so Gustav Frank im Nachwort zu *Bildtheorie*, »daß Bilder nicht nur legitimer Gegenstand von Theoriebildung sind, sondern selbst theorieaffin und theoriefähig. In der Konsequenz dieser Wertschätzung der Bilder verschiebt Mitchell sie von der Seite wissenschaftlicher Objekte auf die Seite wissenschaftlicher Methoden und sogar wissenschaftlicher Subjekte.«¹²³ Dieses neu entfachte wissenschaftliche Interesse mag mit erklären helfen, warum der Comic als Medium seit einigen Jahren Aufmerksamkeit jenseits sozialwissenschaftlicher Betrachtungen auf sich gezogen hat. Zudem kann der Ansatz, im Bild eine Form der Theoriebildung zu erkennen, für die Analyse des Comics fruchtbar gemacht werden.