



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Comics. Problematik und Emanzipation eines
Medienhybriden“

Verfasser

Benjamin Schanz

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 393

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreuerin:

Prof. Dr. Christine Ivanovic

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich vor allem bei meiner Familie, Katarina, Peter und Ellen Schanz bedanken, deren langjährige Unterstützung mir mein Studium erst ermöglicht haben. Danke!

Danken möchte ich auch meiner Betreuerin Christine Ivanovic und Thomas Ballhausen, die mir in den richtigen Momenten die nötigen Impulse gaben.

Danke auch an alle anderen, für jeden geistigen und seelischen Rückhalt.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	S. 5
2. Die Problematik des Mediums Comics	S. 9
2.1 Der kommerzielle Aspekt	S. 9
2.2 Kritik an den Inhalten von Comics	S. 16
2.2.1. Die Gefährdung der Lese- und Sprachkompetenz	S. 17
2.2.2. Kriminalisierende Erziehung?	S. 24
2.2.3. Leichte, entpolitisierende Lektüre?	S. 31
2.2.3.1 Exkurs: Über Kulturindustrie	S. 32
2.2.3.2 Sind Comics entpolitisierend?	S. 35
2.3 Problematik der kulturwissenschaftlichen Forschung	S. 50
2.4 Resümee	S. 58
3. Wirkung, Emanzipation und Nutzen von Comics	S. 62
3.1 Comics, ein Medium der Partizipation	S. 62
3.1.1 Partizipation des Rezipienten	S. 62
3.1.2 Anforderungen an Comic-Künstler	S. 68
3.2 Emanzipation der Comics	S. 75
3.2.1 Der Begriff <i>graphic novel</i>	S. 75
3.2.2 Künstlerische Innovationen	S. 77
3.3. Nutzen von Comics	S. 85
3.3.1 Der Kunst-Charakter von Comics	S. 85
3.3.2 Gesellschaftlicher und politischer "Einsatz" und Nutzen von Comics	S. 90
3.4. Resümee	S. 96

4. Analyse	S. 99
4.1. <i>V for Vendetta</i>	S. 99
4.1.1 Der Faschismus in <i>V for Vendetta</i>	S. 103
4.1.2 Der Protagonist <i>V</i>	S. 108
4.1.3. Die Figur Evey	S. 115
4.1.4 Resümee	S. 119
4.2 <i>Légendes d'aujourd'hui/ Fins de siècle</i>	S. 120
4.2.1 Die Figur 50/22 B	S. 121
4.2.2 <i>Légendes d'aujourd'hui</i>	S. 127
4.2.3 <i>Fins de siècle</i>	S. 130
4.2.4 Resümee	S. 137
5. Conclusio	S. 139
Bibliographie	S. 143
Abstract	S. 151
Lebenslauf	S. 152

1. Einführung

Die Existenz von Comics war über weite Strecken hinweg mit teils heftigen Debatten über deren Inhalte begleitet, die als Gefahr für Jugend und Gesellschaft angesehen wurden. Dabei fallen einige Parallelen zu aktuellen Diskussionen auf, vor allem im Zusammenhang mit Videospiele. Die Aussagen der Gegner zeigten in beiden Fällen häufig, dass man sich im Grunde nur wenig mit dem Gegenstand selbst auseinandergesetzt hatte und sich auf die Argumentation anderer stützte, die oftmals ebenso wenig fundiert waren. Da sowohl Comics als auch Videospiele, Gegenstände der Alltagskultur darstellen, werden pauschale Verbotsforderungen durch Politiker in der Öffentlichkeit nicht mehr uneingeschränkt begrüßt, sondern man wünscht sich zunehmend eine differenziertere Auseinandersetzung. Zu diesem Zweck wurde 2011 im Deutschen Bundestag eine LAN-Party veranstaltet, um interessierten Politikern die Möglichkeit zu bieten, sich von den umstrittenen Videospiele ein eigenes Bild zu machen, die allerdings nur mäßig besucht wurde. Besonders hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang die Aussage des CSU-Politikers Hans-Peter Uhl, dass er nicht einsehe, warum er lernen solle, wie man ein Killerspiel spiele.¹

Dies stellt ein aktuelles Beispiel einer Form des Umgangs dar, woran bereits die Auseinandersetzungen mit Comics zu leiden hatten. Solcherlei Haltung fördert weder den Diskurs, noch bewirkt sie bei Rezipienten von Medien eine kritische Haltung. Im schlimmsten Fall wird diese dadurch sogar gehemmt, da sie dessen Wahrnehmung auf eine bestimmte Art von Inhalten lenkt, die von vornherein als eindeutig problematisch gekennzeichnet werden oder sie erzeugt eine Art "Trotz"-Haltung, die die Problematik der Inhalte unkritisch übergeht. Im Falle des Mediums Comics lässt sich allerdings sagen, dass hier eine Entwicklung zur differenzierteren Betrachtung stattfand und noch immer andauert. Dennoch erscheint es manchen Kultur- und Geisteswissenschaftlern offenbar noch immer schwierig, wenn sie eine Untersuchung an Comics durchführen, nicht das Bedürfnis zu entwickeln, sich für ihren Forschungsgegenstand rechtfertigen zu müssen. Beispielsweise findet sich noch in der 1994 überarbeiteten Ausgabe von Otto F. Bests *Handbuch literarischer Fachbegriffe* (erschienen 1972) unter dem Stichwort "Comic" die Aussage, Comics

¹ Vgl. Kögler, Nicole Franziska: "Counterstrike im Bundestag". In *zeit.de*. Zugriff am 30.10.2012 unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2011-02/LAN-Party-Politiker-Bundestag>

gelten "als eine der primitivsten Formen von Trivialliteratur". Auch wenn Best sofort anschließt, dass man Comics mittlerweile mit "wachsendem künstler. u. wissenschaftl. Interesse"² begegnet, so führt er dennoch das Medium in anderen Zusammenhängen als Beispiel für Schund- oder Trivialliteratur an.³ Diese Zuordnungen sind natürlich, wie sich noch zeigen wird, im Kontext der Zeit zu sehen. Dennoch bleibt anzumerken, dass diese in späteren Auflagen beibehalten wurden und den weiteren Entwicklungen der Comics, nicht mehr gerecht wird. Hinzu kommt, dass es sich bei diesem Lexikon um ein Standardwerk handelt und dieses noch immer angehenden Studenten der Literaturwissenschaft empfohlen wird. Es kann daher in der Forschung durchaus eine gewisse Überwindung kosten, Comics nicht mehr der Trivialliteratur zuzuordnen, sondern als ein durchaus erwachsenes Medium zu akzeptieren und diese Akzeptanz auch nach außen hin zu zeigen.

Besonders aufgrund der starken Anfeindungen in der Öffentlichkeit, denen Comics etwa in der Mitte des 20. Jahrhunderts ausgesetzt waren, erschien eine Rechtfertigung für das persönliche Interesse an Comics angebracht. Doch selbst bei aktuelleren Arbeiten scheinen manche Autoren sich von Seiten der Allgemeinheit noch immer einer gewissen Skepsis ausgeliefert zu sehen. Bei der *Comics & Culture* Konferenz, die 1998 in Kopenhagen stattfand, beschäftigte sich der Beitrag von Thierry Groensteen ausgiebig mit der noch immer ausbleibenden kulturellen Legitimität der Comics⁴, auch beklagten die Veranstalter das mangelnde Interesse von wissenschaftlicher Seite aus⁵. In eine ähnliche Richtung verlaufen ebenso die Aussagen von Thomas Ballhausen im Jahr 2005: "Häufiger bekämpft und zensiert als geachtet oder gar verstanden, zu Unrecht abgetan und in seinem Wert unterschätzt"⁶.

2 Best, Otto F.: *Handbuch literarischer Fachbegriffe. Definitionen und Beispiele*. Frankfurt am Main: S.Fischer Taschenbuchverlag, 2004. S. 103, Stichwort "Comic"

3 Vgl. ebd. S. 489

4 Groensteen, Thierry: "Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?" In: Magnussen, Anne; Christiansen, Hans-Christian [Hrsg.]: *Comics&Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. S. 29-41

5 Vgl. Hans-Christian Christiansen und Anne Magnussen im Vorwort zu: *Comics&Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. S. 7

6 Ballhausen, Thomas: *Kontext und Prozess. Eine Einführung in die medienübergreifende Quellenkunde*. Wien: Löcker, 2005. S. 89

Dieser verkannte Wert von Comics stellt einen der wesentlichen Aspekte dar, die in dieser Arbeit untersucht werden. Jede Art von Comics enthält, ob beabsichtigt oder nicht, eine politische oder gesellschaftliche Komponente, die teilweise auch zum negativen Bild der Comics beitrug und -trägt. Auf der anderen Seite besteht darin eine große Chance für das Medium, das durch seine hybride Form aus Text und Bild eine ganz eigene Wirkung auf den Rezipienten ausüben kann. Es ist daher angebracht, die distanzierte Haltung zu verlassen und eine differenzierte einzunehmen, wie bereits Siegfried Kracauer in Bezug auf die damals neuen Massenmedien festhielt: "Wer verändern will, muß Bescheid um das Verändernde wissen."⁷ Es soll daher im Laufe dieser Arbeit gezeigt werden, dass eine pauschale Kritik, sei es nun Comics oder eine andere Form der Massenmedien betreffend, lediglich die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Gegenstand lenkt, wodurch von der eigentlichen Problematik im ungünstigsten Fall sogar abgelenkt wird. Angesichts der gesellschaftlichen Bedeutung von Massenmedien und Populär-Kultur bleibt eine stetige kritische Auseinandersetzung jedoch erforderlich. Wie alle Massenmedien - ungeachtet der tatsächlichen kulturellen Relevanz - zeichnen sich auch Comics durch einen hohen Realitätsgrad aus:

Wie gering immer der Wert des Massenornaments angesetzt werde, es steht seinem Realitätsgrad nach über den künstlerischen Produktionen, die abgelegte höhere Gefühle in vergangenen Formen nachzüchten; mag es auch nichts weiter bedeuten.⁸

Daher schließt sich diese Arbeit dem Ansatz Umberto Ecos an, "weniger auf dem Problem der *Produktion* von Botschaften [zu insistieren] als auf dem ihrer *Rezeption* und einer anderen Erziehung zu ihrer Rezeption."⁹ Wenn Kritik eine Veränderung bewirken möchte, so kann dies nur gelingen, indem problematische Inhalte vom Rezipienten selbstständig als solche erkannt werden können und nicht erst, nachdem

7 Kracauer, Siegfried: "Über Erfolgsbücher und ihr Publikum". In: ders. *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977. S.64-74, hier S. 74

8 Kracauer, Siegfried: "Das Ornament der Masse". In: *Das Ornament der Masse*, S. 50-63. hier S. 54ff.

9 Eco, Umberto: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Übers. von Looser, Max. Frankfurt am Main: S.Fischer Verlag, 1986 [*Apocalittici e integrati*. Milano: Fabri-Bompiani, 1964]. S. 13 [Hervorhebungen im Original]

diese als solche bezeichnet wurden. Vereinfacht ausgedrückt: "[T]he messages of popular culture are less dangerous as we are aware of their ideological content."¹⁰

Bevor das politische Potenzial der Comics anhand der konkreten Betrachtung zweier Beispiele von Alan Moore, David Lloyd, Pierre Christin und Enki Bilal dargelegt werden soll, erscheint es sinnvoll zu Beginn auf die Diskussion von Kritikern und Befürwortern der Comics einzugehen. Daneben gilt es, die Emanzipation des Mediums zu erläutern, da sich m.E. erst hieraus das Verständnis für sein Potenzial erschließt. Ich bin mir bewusst, dass sich diese Arbeit über weite Strecken wie ein weiterer Legitimierungsversuch lesen wird, jedoch ist dies nicht die eigentliche Intention. Vielmehr ist es ihr Ziel darzulegen, wie das Medium Comics Wege gefunden hat, sich gegenüber den Vorbehalten zu emanzipieren und die ihm eigenen Potenziale zu nutzen, um die Leser zu einer kritischen Reflexion anzuregen. Hierfür erweist sich ein Beginn mit der Betrachtung der verschiedenen Diskussionen um Comics in den letzten Jahrzehnten als äußerst fruchtbar.

¹⁰ Magnussen; Christiansen, S. 19 [Die Autoren beziehen sich hierbei ebenfalls auf *Apocalittici e integrati*]

2. Die Problematik des Mediums Comics

2.1 Der kommerzielle Aspekt

Um die noch immer existierende Skepsis gegenüber Comics zu verstehen, ist es ein erster Schritt, sich dessen Entstehungsprozess anzusehen: Besonders enthusiastische Befürworter sehen bereits im berühmten Wandteppich von Bayeux einen Vorläufer der Comics, die New Yorker Staatsbibliothek ehrte 1950 das Medium gar mit der Ausstellung "20 000 Jahre Comics"¹¹, um dessen Daseinsberechtigung zu belegen. Solche wohlwollenden Datierungen sind m.E. für die Betrachtung der Diskussion um zeitgenössische Comics allerdings wenig hilfreich. Eine genaue Definition des Mediums gestaltet sich ohnehin schwierig. Es existiert zwar eine allgemeine Vorstellung davon, was Comics sind, auf akademischer Seite herrscht hingegen Uneinigkeit:

Während es manchen Theoretikern darum zu tun ist, möglichst viele Ausprägungen von Bilderzählungen unter dem Terminus "Comics" zusammenzuführen (nicht zuletzt, um auf eine lange Ahnenreihe des Mediums verweisen zu können), versuchen andere eine möglichst präzise, exklusive Definition. Beide Extreme bergen ihre Gefahren.¹²

Aus diesem Grund wird in dieser Arbeit bewusst von einer genauen theoretischen Definition abgesehen. Für diese Untersuchung erscheint es mir sinnvoller, vielmehr eine zeitliche Einschränkung zu treffen und den Beginn des Mediums auf das Ende des 19. Jahrhunderts anzusetzen. Zu dieser Zeit begannen "us-amerikanische Pressekonzerne die traditionelle europäische Form der unterhaltenden Bildgeschichte der Bilderbögen und Witzblätter in ihre Zeitungen" aufzunehmen. Diese meist auf ein oder wenige Bilder beschränkten Geschichten besaßen bereits wesentliche Merkmale moderner Comics: "Seriencharakter mit vertrauten, Identifikation und damit Leserbindung schaffenden Figuren, Integration von Bild und Schrift (Übernahme und Weiterentwicklung der bis dahin vorwiegend in Karikaturen üblichen Sprechblasen), konsequente Fortführung einer aktionsgeprägten Dramaturgie mittels der engen, dynamischen Bildfolge"¹³. Der 1897 im Zusammenhang mit diesen Beilagen entstandene Comicstrip *The Katzenjammer Kids*, liefert eine erste Erklärung für die

11 Vgl. Baumgärtner, Alfred Clemens: *Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform*. Bochum: Verlag F. Kamp, 1965. S. 10

12 Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008. S. 7

13 Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2000. S. 1

Abneigung gegenüber Comics: Diese Geschichten wurden als Auftragsarbeit für das *New York Journal* von dem deutschen Einwanderer Rudolph Dirks entworfen und gehen direkt auf Wilhelms Buschs *Max und Moritz* zurück. Obwohl die Geschichten noch immer fortgeführt werden, liegen sie sowohl inhaltlich als auch in der Gestaltung qualitativ hinter der Vorlage zurück.¹⁴ Die ersten Comics erhoben also zunächst angeblich keinen künstlerischen Anspruch, sondern waren rein kommerziell entstanden, um die Leser der Zeitung zu amüsieren, vor allem aber, wie u.a. oben bei Dietrich Grünewald angeführt, um die Bindung an die jeweilige Zeitung zu verstärken, was tatsächlich zu einer Steigerung der Auflagen führte.¹⁵ Diese Angleichung an den Lesergeschmack veranlasste wiederum Alfred Baumgärtner zu der Feststellung: "[D]ie Urheber der Comics [...] haben aus dem, was bei Busch Kunst war, einen Konsumartikel gemacht."¹⁶

Der kommerzielle Charakter, der sich auch heute noch in weiten Teilen der Comic-Veröffentlichungen befindet, trägt m.E. zu einem großen Teil der kulturellen Geringschätzung und Abneigung sowohl bei Publikum als auch in der Wissenschaft bei. Die ersten Comics entstanden in einem Bereich von Pierre Bourdieus so genannten literarischen Feld, in dem für sie kaum intellektueller Zuspruch zu erwarten war, nämlich in einem kommerziellen, auf Massenveröffentlichungen ausgerichteten. Dies ist jedoch im Bereich der Literatur keineswegs ein Sonderfall. Im Bereich der Belletristik finden sich im Kriminal-, Abenteuer-, oder als Extrembeispiel, im Groschenroman ähnliche Phänomene. Auch diese Genres werden u.a. aufgrund ihrer kommerziellen Ausrichtung vom intellektuellen Publikum weitgehend gemieden, wobei auch hier natürlich Ausnahmen einzuräumen sind, etwa bei Arthur Conan Doyles *Sherlock Holmes*-Reihe, die Jorge Luis Borges in einer Reihe mit *Don Quijote*, *Peer Gynt* und anderen sieht.¹⁷ Ohne eine solche Unterstützung wird der jeweiligen Veröffentlichung die weitere Akzeptanz erschwert, denn "der Künstler, der das Werk schafft", wird "selbst innerhalb des Feldes erschaffen: durch all jene nämlich, die ihren Teil dazu geben, daß er 'entdeckt' wird

14 Vgl. Baumgärtner, S. 12f.

15 Vgl. z.B. auch Knigge, Andreas C.: *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1996. S. 17

16 Baumgärtner, S. 13

17 Vgl. Borges, Jorge Luis: *Das Handwerk des Dichters*. Übers. von Gisbert Haefs. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 2008. S. 71

und die Weihe erhält als 'bekannter' und anerkannter Künstler - die Kritiker, Schreiber von Vorworten, Kunsthändler usw."¹⁸

Der Vorwurf, dass Comics primär in einem auf finanziellen Gewinn ausgelegten Markt entstehen, lässt sich nicht bestreiten. Aus den kurzen Comic-Strips der Tageszeitungen entwickelten sich größere Geschichten, die schließlich selbstständig - meist in Heft-Form - veröffentlicht wurden. 1965 macht Baumgärtner für Amerika mittlerweile monatliche "Auflagen von 100 Millionen Exemplaren"¹⁹ aus. Knapp 40 Jahre später stellt Grünewald fest, dass "in Japan Comics mit mehr als zwei Milliarden verkauften Comic-Magazinen und Büchern pro Jahr zur meistgelesenen Lektüre gehören"²⁰.

Die bereits in den 1960ern hohen Auflagen stellen für Baumgärtner jedoch ein Resultat aus der Annahme dar, Comics seien ein Produkt der Kulturindustrie. Ein solcher Erfolg ist für Baumgärtner ein Indikator dafür, dass das Medium "den Leseerwartungen - und mehr als nur den Leseerwartungen - seiner Konsumenten recht genau entsprechen"²¹ müsse. Ein solches Urteil resultiert m.E. jedoch aus einer zu einseitigen Sichtweise. Vielmehr ist dieser Umstand auch bei der Veröffentlichung von "seriöser" Literatur mit zu bedenken. Rein literarische Verlage sind letztlich ebenso auf die Akzeptanz beim Publikum angewiesen, so dass es falsch wäre, anzunehmen, eine Marktorientierung würde hier keinesfalls stattfinden. Doch ist

die Anpassung an die Nachfrage nie vollständig das Ergebnis einer *bewußten Transaktion* zwischen Produzenten und Konsumenten und noch weniger das bewußter Anpassungsbestrebungen, abgesehen vielleicht vom Fall der heteronomsten Unternehmungen kulturellen Produktion (die man daher auch zu Recht 'kommerzielle' nennt).²²

Man muss berücksichtigen, dass die Veröffentlichung "seriöser" Comics gerade heute noch ein risikoreiches Geschäft darstellt, das oft von kleineren Verlagen betrieben wird, was eine größere Abhängigkeit vom Zielpublikum mit sich bringt.

18 Bourdieu, Pierre. *Die Regeln der Kunst. Genese und Struktur des literarischen Feldes*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2001. [*Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Paris: Éditions du Seuil 1992.] S. 271

19 Baumgärtner, S. 8

20 Grünewald: *Comics*, S. 66

21 Baumgärtner, S. 8

22 Bourdieu: *Die Regeln der Kunst*, S. 395 [Hervorhebungen im Original]

Es ist daher die Frage zu stellen, ob die ersten Comics tatsächlich als rein "kommerzielle Zweckkonstruktion"²³ ohne künstlerischem Anspruch entstanden sind. Tatsächlich richteten sie sich zunächst vor allem an erwachsene Leser und ebenso wie bei Busch, finden sich hier bereits satirisch kritische Komponenten. Bezeichnend für die kommerzielle Entwicklung des Comics ist die Geschichte von Richard F. Outcaults Reihe *The Yellow Kid* (erschienen ab 1895 in der *New York World*). Dabei handelt es sich noch nicht um einen Comic im engeren Sinn, sondern um erzählerisch verdichtete Einzelbilder. Die Besonderheit der Reihe waren dessen "realistisch-sozialkritischen" Züge: "[D]er Hintergrund der Bilder war die Welt der Slums, die sich gerade damals, gegen Ende des 19. Jahrhunderts, um die amerikanischen Städte ausbreiteten."²⁴ Von einem kulturindustriellen Unterhaltungsprodukt, welches gesellschaftliche Konformität propagiert, kann also noch keine Rede sein. Jedoch blieb es in diesem Fall beim sozialkritischen Versuch:

Die weitere Entwicklung ist über diese inhaltlich-gehaltliche Eigentümlichkeit ebenso hinweggegangen wie über die Form des Einzelbildes. An die Stelle der oft schmerzenden Realistik Outcaults, die auch das Häßliche und Grausame einbezog, ja in den Vordergrund rückte, trat eine Phantastik, deren märchenhafte oder groteske Züge eine Wegwendung von der Realität, eine Flucht vor ungelösten Dissonanzen der sozialen Wirklichkeit ermöglichte und damit der hart zupackenden Sozialkritik ihren Gegenstand entzog. Das große Einzelbild, dessen viele, dicht nebeneinander gesetzte Details zu verweilendem, nachdenklichem Betrachten zwangen, wich der Folge grob-vereinfachter Bilder, die das hastige Überfliegen, den gesteigerten, gedankenlosen Bildkonsum geradezu herausforderte. Es ist bezeichnend, daß in der Geschichte der Comics die beiden bei Busch beziehungsweise bei Outcault zu erkennenden Momente - das künstlerische und das sozialkritische - schon sehr bald keine Rolle mehr gespielt haben.²⁵

Wie sich im weiteren Verlauf dieser Arbeit herausstellen wird, ist Baumgärtners Schlussfolgerung inzwischen als überholt einzustufen, wenngleich sich dies natürlich nicht auf jede Comic-Veröffentlichung beziehen lässt. Gerade die später in Kapitel 3 und 4 näher betrachteten Beispiele an Autoren und Zeichnern zeigen aber, dass sich deren Erfolg vor allem aus ihrem kritischen und künstlerischen Anspruch, den sie an das Medium Comics stellen, erschließt.

23 Baumgärtner, S. 17

24 Ebd. S. 14

25 Ebd. S. 14ff.

Ebenfalls zu hinterfragen ist, ob das Verschwinden der kritischen Komponente, als eine spezielle Eigenschaft des Mediums auszulegen sei. Das von Baumgärtner selbst angeführte Beispiel Wilhelm Buschs widerlegt eine solche These bereits. Seine Arbeiten, wie auch *The Yellow Kid*, machen das gesellschaftskritische Potenzial einer Arbeit aus Bild- und Textkombinationen deutlich. Dazu ist anzumerken, dass Busch die Möglichkeit hatte *Max und Moritz* als eigenständiges Werk zu veröffentlichen, also über gewisse kreative Freiheiten verfügte. Dirks oder Outcault hatten ihre Geschichten bis zur nächsten Ausgabe abzuliefern und sich mit einer hohen Konkurrenz aus anderen Zeitungen auseinanderzusetzen, ein Umstand der zweifelsohne die Qualität beeinträchtigte. Später, als man begonnen hatte Comics auch als selbstständige Veröffentlichungen zu vertreiben, stieg dieser Faktor zunächst nochmals an. Aus diesem Grund ist Bourdieus Erkenntnis, bezüglich des Literaturbetriebs, auch auf Comics umzulegen: "Die Zufälligkeiten und Risiken beim Verlegen junger Autoren sind in der Tat enorm und die Aussichten eines Verlegers, dabei auf seine Kosten zu kommen, eher gering."²⁶ Die nach Baumgärtner geringe Qualität der ersten Comics ist daher nicht allein auf die Autoren zurückzuführen. Vielmehr handelt es sich dabei um ein Phänomen das in sämtlichen kulturellen Bereichen anzutreffen ist, sei es Comics, Film, Literatur oder Musik. Qualitativ hochwertige, anspruchsvolle und kulturell beachtete Werke, die bestehen können, haben meist das Glück gehabt, unter günstigen Rahmenbedingungen zu entstehen, etwa in Form von Sponsoren, Kritikern etc., wie oben bei Bourdieu gesehen. Im Falle der Comics blieb diese Unterstützung zu Beginn aus. Der einzige Maßstab war die Akzeptanz beim Publikum, im diesen Fall Zeitungsleser, die eine unterhaltsame Sonntagsbeilage erwarteten.

Als man später begann Comicgeschichten in eigenständiger (in der Regel in) Heftform zu veröffentlichen, blieb der kommerzielle Aspekt zunächst erhalten. In ähnlicher Weise wie die ersten Filme entstanden um die neue Technik des Filmprojektors zu demonstrieren, führten neue farbige Drucktechniken dazu, dass nun Comicstrips von größerem Umfang auch außerhalb von Tageszeitungen veröffentlicht werden konnten. Die ersten Comic-Hefte wurden zu Beginn der 1930er von Harry I.

26 Bourdieu: *Die Regeln der Kunst*, S. 231

Wildenberg, einem Verkaufsmanager der *Eastern Color Printing Company*, als Werbematerial an Großfirmen angeboten, bis sie schließlich in den öffentlichen Verkauf gelangten. Das inhaltliche Spektrum dieser Comics entsprach hauptsächlich dem Abenteuer- und Crime-Genre, aber auch literarische oder historische Vorlagen wurden verarbeitet.²⁷ Diese Stoffbearbeitung erwies sich für Baumgärtner als ein weiteres Indiz dafür, dass Comics "im Grunde erschaffen worden [sind], weil man die Kapazität der Maschinen und das in ihnen investierte Kapital nicht brachliegen lassen wollte und unter dem Druck der Konkurrenz nicht brachliegen lassen durfte."²⁸ Die Kritik an der Veröffentlichungspolitik der Verleger weist dabei auf die Problematik der Autoren und Zeichner hin, die unter dem Druck der Lesererwartung kaum Möglichkeiten hatten, ihre künstlerische Kreativität auszuüben.²⁹ Vielmehr begann man, in das Marktsegment der Pulps vorzudringen. Bei den amerikanischen Pulps handelte es sich um ein "Unterhaltungsmedium im Printbereich [...], das triviale Unterhaltungsbedürfnisse zu bedienen wusste". Die Vorzüge dieser Romane waren "zum einen ihr geringer Preis", sowie "zwei Ingredienzen in erhöhter Dosis [...]: Gewalt und Sex." Auch wenn an dieser Stelle kein Qualitätsurteil über Pulps gegeben werden soll, so ist doch zu bemerken, dass das kulturelle Ansehen dieses Mediums sehr gering war. Es ging darum, möglichst kostengünstig produzieren zu können, "gepaart mit der Zielvorgabe, die unterhaltungswillige Leserschaft nicht mit Komplexität zu überfordern", was "meist zu schnell heruntergeschriebener Formelware"³⁰ führte. Indem man nun diese "unterhaltungswillige Leserschaft" ansprach, gelang es zwar, dass sich "das Comicheft als Trivialmedium im unteren Preissegment durch[setzten]"³¹ konnte. Auf der anderen Seite war dies für das Ansehen der Comics natürlich nicht förderlich.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass die weitere Entwicklung des Mediums zunächst unter diesem Aspekt weiter verlief, dessen Auswirkungen sich noch heute ausmachen lassen: "Hinsichtlich ihrer kulturellen Einschätzung hatten die Comics -

27 Vgl. Baumgärtner, S. 16

28 Ebd. S. 16

29 Diese Problematik ist auch heute noch etwa in Japan zu sehen. Trotz der hohen Auflagen und des großen Erfolgs der Mangas, schaffen es nur wenige Zeichner, von ihrer Tätigkeit leben zu können.

30 Preuss, Matthias: "Bloody Pulps and Four Color. Zur Verbindung von Pulps und Comics". In: *Reddition* 49/50 2009, S. 48-51, hier S. 48.

31 Ebd. S. 50

lapidar gesagt - das Pech, dass sie von vornherein massenmediales Angebot für ein Massenpublikum waren. Für Kunst/Literaturwissenschaftler und -kritiker waren sie damit aus dem Bereich der (E-)Kunst (der ernsthaften, anspruchsvollen Kunst) ausgegliedert." Diese niedrige Einschätzung der Comics gegenüber derer von "Bildgeschichten wie z.B. Giotto's *Leben Christi* (um 1306, Freskenzyklus, Scrovegni-Kapelle Padua), Dürers *Kleine Holzschnittpassion* (1509/11) oder Genellis *Aus dem Leben einer Hexe* (1847/50, Zeichnung, gestochen von H. Merz und C. Gonzenbach) [die] zur Hochkunst gerechnet und entsprechend gewürdigt werden"³², scheint auch heute in der Wissenschaft Zurückhaltung zu verursachen.

Es bleibt festzuhalten, dass die bisher geschilderte Problematik der Comics nicht auf die Medienform selbst zurückzuführen ist. Zwar boten die ersten Comicstrips und -hefte vorrangig leichte Trivialunterhaltung, doch liegt dies m.E. in erster Linie daran, dass nur auf diesem Weg Absatz zu erreichen war. Erste Versuche, wie in *The Yellow Kid*, eine satirisch-kritische Linie zu verfolgen, verliefen nicht erfolgreich, weshalb man sich auf lukrativere Bereiche konzentrierte. Das wahre Potenzial von Comics zeigte sich erst später, als man begann die Problematik des Mediums zu überwinden. Zu Beginn fehlte dem Medium jedoch ein anspruchsvolles Publikum, bzw. geneigte Kritiker, die die kulturelle und wissenschaftliche Akzeptanz gefördert hätten. Vorschläge, wie von John Steinbeck, den Zeichner und Autor Al Capp für den Literaturnobelpreis zu nominieren, blieben Ausnahmen, die teilweise ebenfalls kritisiert wurden.³³ Ein Publikum, "das weniger raschen Konsum erwartet, denn inhaltlich-ästhetischen Gewinn und Genuss", musste erst erreicht werden: "[D]ie Qualität des Comic-Angebotes [hängt] ebenso von seiner kulturellen Akzeptanz ab[...], wie umgekehrt sich kulturelle Akzeptanz nur bildet, wenn das Produkt Qualität verspricht und öffentlicher Aufmerksamkeit wert ist."³⁴ Erst dadurch, dass solche, vom Inhalt her relativ triviale Comics erfolgreich wurden, konnte man den Autoren und Zeichnern weitere kreative Freiheiten einräumen, die die Comics schließlich auf eine neue Qualitätsstufe hoben.

32 Grünewald: *Comics*, S. 79

33 Vgl. Eco, S. 147ff.

34 Grünewald: *Comics*, S. 85

2.2 Kritik an den Inhalten von Comics

Der Massencharakter der ersten Comics alleine genügt noch nicht um bspw. das geringe Interesse in der Wissenschaft zu erklären, wenngleich sich die im Folgenden angeführten Kritikpunkte, zu einem nicht unerheblichen Teil, letztlich daraus erschließen. Die frühen Filme waren ähnlichen Anschuldigungen ausgesetzt, doch errangen sie im Laufe der Zeit die kulturelle "Weihe". Von größerer Bedeutung ist vielleicht der Inhalt der Comic-Hefte, die möglichst billig produziert und verkauft wurden. Die ersten kommerziell erfolgreichen Comics begründeten das noch heute populäre Superhelden-Genre. Die "nach Schauwerten ausgerichtete Welt der Superheldencomics"³⁵ stieß auf großen Anklang beim Massenpublikum, erwartungsgemäß jedoch nicht bei Intellektuellen, die diesen vermutlich eher das Niveau der Pulps zuschrieben.

Eine einfache Nichtbeachtung eines Phänomens, das keine Beachtung zu verdienen scheint, hätte dem Medium wahrscheinlich nicht einmal erheblich geschadet. Problematisch wurde die Situation schließlich in den 1950ern, als es zu massiver Kritik an den nun in Heftform veröffentlichten Comics kam. Da deren Leserschaft primär aus Kindern und Jugendlichen bestand und Comics bei manchen sogar den Hauptanteil ihrer Lektüre ausmachten³⁶, kamen rasch kritische Stimmen auf, die eine Verschärfung des Jugendschutzes forderten. Die scharfe Kritik vollzog sich auf zweierlei Ebenen, auf die im Folgenden eingegangen werden soll.

Zum einen befürchtete man, aufgrund der meist einfach gehaltenen Sprache der Comics, einen massiven Rückgang der Lesekompetenz bei Jugendlichen. Des Weiteren wurde der Inhalt an sich missbilligt. Vor allem in Amerika erschienen die Comics aufgrund der actionlastigen Geschichten viel zu gewalttätig und somit für Kinder ungeeignet. In Deutschland, wo diese so genannten Horror- und Crime-Comics erst gar nicht oder nur vereinzelt veröffentlicht wurden, bemängelte man ein einfaches Niveau der Handlung, welche in erster Linie auf spannende Fortsetzungsgeschichten konzipiert war, sowie fehlende emanzipatorische Inhalte. Es liegt m.E. nahe, dass diese beiden Hauptkritikpunkte vor allem auf die kommerziellen

35 Preuss, S. 51

36 Vgl. Lehmann, Reinhold: "Eine Welt mit festen Spielregeln und Gags". In: Golombek, Dieter [Hrsg.]: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 3-8, hier S. 3

Produktionsbedingungen, die im vorigen Kapitel beschrieben wurden, zurückgeführt werden können. Aber auch die massive Kritik, die an den Comics geübt wurde, war letzten Endes für die anfangs mangelnde künstlerische Kreativität mitverantwortlich. Es sei an dieser Stelle eingeworfen, dass Begriffe wie Qualität und Niveau in dieser Untersuchung als relativ zu verstehen sind. Es lässt sich nicht bestreiten, dass die Handlung in den ersten Comics einfacher konstruiert wurde, als etwa die der zeitgenössischen *graphic novels*³⁷. Diese pauschal als "Schund" abzutun erscheint mir trotzdem unangebracht, da man mit bedenken muss, dass die modernen Comics trotz aller Popularität erst im Entstehen begriffen waren und unter massiven kreativen Einschnitten zu leiden hatten, wie bereits erläutert wurde. Es ist demzufolge auch fraglich, an welchem qualitativen Maßstab dieses junge Medium zu messen gewesen wäre. Eine nachträgliche Aufwertung der ersten Comicgeschichten ist allerdings weder die Intention dieser Arbeit, noch für die eigentliche Untersuchung relevant und soll daher auch nicht erfolgen. Doch ist es erneut wichtig, einen Blick auf die Anfänge des Mediums zu werfen, um die weitere Entwicklung angemessen bewerten zu können. Wenn im Folgenden von niedrigem inhaltlichen Niveau die Rede sein wird, so gibt diese Wertung die Ansicht der angeführten Kritiker wieder.

2.2.1. Die Gefährdung der Lese- und Sprachkompetenz

Die Angst um den Verlust des Lesevermögens bei Kindern und Jugendlichen kam nicht erst mit neueren Kommunikationsformen, wie Email, Chat oder SMS auf, sondern wurde bereits als Argument für die Gefährdung durch Fernsehen oder eben Comics angeführt. Die Lektüre eines Comics unterscheidet sich in der Tat von der Weise, wie sie ein Roman erfordert. Da alleine das Bild für die Leser meist einen hohen Informationsgehalt aufweist, fällt der Text in den meisten Comics vergleichsweise gering aus. Dies veranlasste zahlreiche Kritiker zu teilweise polemischen Aussagen, wovon hier ein paar Beispiele wiedergegeben werden sollen: "Das ungeistige Schrifttum"; "Der Bildidiotismus triumphiert"; "Inflation der Bilder und visueller Dadaismus"; "Comics, Esperanto der Analphabeten"; "Verdummung durch Comics" sind nur einige Titel von Artikeln, in denen sich Feststellungen wie diese vorfinden:

³⁷ Dieser Begriff wird in Kapitel 3.2.1 ausführlicher diskutiert.

Comics sind süchtigmachende 'Bilderdrogen', ... und wer süchtig wird, geht als Leser zu Grunde. Was von ihm übrig bleibt, ist ein Konsument von Baby-Hieroglyphen, der ein buntes Heft vor Augen, 'geistig im Lallalter bleibt'. Comics machen mit 'ihren hingeschütteten Bildern und banalen Texten in infantiler Sprache einen Sprung über viele Zeitalter des Wortes und des formulierten Gedankens zurück in ein wollüstiges Analphabetentum³⁸

"Daß die Prophezeihungen der 50er Jahre nicht eingetroffen sind, daß die erste und zweite Generation der Comics-Leser nicht zu Analphabeten und Verbrechern herangewachsen sind"³⁹, erkannte man schon vor fast vierzig Jahren. Trotzdem hielten sich solche Anschuldigungen über einen langen Zeitraum hinweg. Anzumerken ist dabei der Umstand, dass derlei polemische Anschuldigungen in der Regel ohne Hilfe von "fundierten empirischen Untersuchungen, wie sich anhaltende Comics-Lektüre im Einzelfall auswirkt"⁴⁰ gefällt wurden.

Um nicht den Eindruck zu erwecken, dass sämtliche Kritik an Comics völlig ohne Grundlagen erfolgte, soll an dieser Stelle eine Untersuchung von Manfred Welke wiedergegeben werden. Das Jahr der Veröffentlichung war 1958, allerdings erschienen bis 1974 neue Auflagen, also zu einer Zeit, als man erkannte, dass ein Großteil der Gefahren, die von Comics ausgehen sollten, nicht eingetroffen sind und Comics sich auf dem Weg zu einer breiteren Akzeptanz befanden. Die Studie stellt sich selbst als unvoreingenommen dar, mit dem Ziel "endlich auf verallgemeinernde Kritik [zu] verzichten und stattdessen stichhaltige Argumente [zu] verwenden"⁴¹, wie Kurt-Werner Hesse Welkes Arbeit im Vorwort lobt. Warum gerade diese Studie als Beispiel für Comic-Kritik ausgewählt wurde, liegt in dem Umstand begründet, dass man daran erkennen kann, wie wissenschaftliche Objektivität suggeriert, die Beweisführung hingegen konsequent in eine Richtung geführt wird, die für die untersuchten Comics nur negativ ausfallen kann. Um mit der Untersuchung

38 Zitiert nach Giffhorn, Hans: "Comics als Lesestoff von Kindern und als Gegenstand politischer Erziehung". In: Richter, Dieter; Vogt, Jochen [Hrsg.]: *Die heimlichen Erzieher. Kinderbücher und politisches Lernen*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1974. S. 142-160, hier S. 143

39 Wermke, Jutta: "Comics im Kreuzfeuer der Kritik". In: *Massenmedium Comics*. S. 9-13, hier S. 12

40 Ebd. S. 12ff.

41 Hesse, Kurt-Werner im Vorwort zu: Welke, Manfred: *Die Sprache der Comics*. Frankfurt am Main: dipa-Verlag, 1958, S. 5-6, hier S. 6

allgemeingültige Aussagen treffen zu können, wurden verschiedene Beispiele gewählt. Allerdings finden sich darunter auch solche, welche bereits von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften⁴² offiziell als gefährlich eingestuft wurden, also für Jugendliche überhaupt nicht mehr zugänglich waren.⁴³ Hesse behauptet anschließend, "daß die vorliegenden Untersuchungsergebnisse für alle anderen Bildheftserien und für die Bildstreifen in Zeitungen und Zeitschriften weitgehend Gültigkeit haben", auch wenn dies nicht ausschließen würde, "daß wir Unterschiede zwischen den einzelnen Serien machen müssen."⁴⁴ Dieser Einwurf kann allerdings die lückenhafte Logik dahinter nicht kaschieren: Wenn die Studie beweist, dass für die Jugend - sei es aus inhaltlichen oder sprachlichen Gründen - als ungeeignet erachtete Comicserien letztlich tatsächlich ungeeignet sind und die Ergebnisse auch für "alle anderen Bildheftserien" gelten, so wären in der Konsequenz sämtliche Reihen jugendgefährdend.

Wie bereits der Titel verdeutlicht, beschäftigt sich die Studie weniger mit der potenziellen Verrohung durch explizite Gewaltdarstellung, obwohl auch diese Erwähnung findet. Vielmehr wurde eine qualitative Untersuchung der Sprache von Comics vorgenommen, mit dem Ziel, "daß die größten Verstöße gegen 'gutes Deutsch' aus den *Comics verschwinden*."⁴⁵ Um feststellen zu können, inwiefern die untersuchten Comic-Reihen⁴⁶ gegen das "gute Deutsch" verstoßen, bzw. um die sprachliche Qualität messen zu können, bediente sich Welke aus Busemanns *Stil und Charakter*⁴⁷, einem Werk welches sich jedoch mit der rhetorischen Wirkung befasst und daher eher für rein literarische Texte geeignet scheint. Die untersuchten Serien wurden daraufhin auf ihre Wort- und Silbenanzahl, Satzgestaltung und -länge, Art der Ausdrücke, sowie der Art des Gebrauchs von Adjektiven, Verben etc. hin

42 In Deutschland 1954 gegründete Bundesoberbehörde, seit 2002 in "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien" umbenannt. Diese Behörde ist befugt, Medienerzeugnisse als jugendgefährdend einzustufen und somit zu indizieren.

43 Vgl. ebd. S. 6

44 Ebd. S. 6

45 Welke, Manfred: *Die Sprache der Comics*. S. 11 [Hervorhebungen im Original]

46 Es wurden ausschließlich bekannte Abenteuergeschichten wie *Sigurd*, *Tarzan*, *Akim* etc. untersucht, vgl. ebd. S. 11ff.

47 Busemann, Adolf: *Stil und Charakter. Untersuchungen zur Psychologie der individuellen Redeform*. Meisenheim/Glan: Westkulturverlag Hain, 1948.

untersucht.⁴⁸ Dabei macht Welke den Fehler, dass er den Text explizit vom Bild trennt, obwohl ihm durchaus bewusst ist, dass dieser im Comic nie alleine stehen kann, sondern das Lesen erst "in einem ständigen Wechsel zwischen Bild und Wort"⁴⁹ stattfindet. Der Text beinhaltet somit einen reduzierten, oft aber auch vereinfachten, Informationsgehalt, der erst durch das Bild vervollständigt wird. Für Welke ist dies jedoch ein essenzielles Problem der Comic-Sprache, denn dies führt dazu, dass sich die Texte "oft nicht in den Fluß der Sprache ein[ordnen]"⁵⁰, was bei häufigem Konsum von Comics die Lesefähigkeit beeinträchtigen würde. Des Weiteren gibt Welke vor zu berücksichtigen, dass "[d]ie spannungsgeladene Handlung und der jagende Ablauf der Abenteuerhefte [...] keinen breiten Bau des verwendeten Sprachmaterials erwarten [lassen]"⁵¹, doch dann bleibt es m.E. fraglich, warum als theoretische Grundlage ein literaturpsychologisches Werk herangezogen wurde. Eine mögliche Erklärung wäre, dass sich für Comics als Medium eine wissenschaftliche Herangehensweise noch nicht etabliert hatte, weshalb Welke auf Altbewährtes zurückgriff. Eine weitere - die sich letztlich mit Welkes Untersuchungsergebnissen deckt - könnte daraus folgen, dass man den geringen literarischen Wert der Comics nicht "entdecken", sondern diesen von vornherein als gegeben erachtete und lediglich beweisen wollte. Ein Indiz hierfür wären die erwähnten Verstöße gegen das "gute Deutsch", die man eindämmen möchte. Da Comics eine andere Leseweise erfordern als literarische Texte, sieht sie Welke als eine erhebliche Bedrohung des "natürlichen" Leseflusses an. Der hohe Anteil an Begriffen mit geringer Silbenzahl, an "Imperative[n], Ellipsen", sowie "die Pausen, die der Leser oft einlegen muß, um die Wort-Bild-Verbindungen immer wieder herzustellen [...], lassen die Comic-Sprache rhythmisch schwierig werden"⁵².

Es sind allerdings nicht lediglich die befürchteten Sprachstörungen, die Welke an den untersuchten Comics kritisiert. Vor allem auch die spannungs- und aktionsbetonten Inhalte der Abenteuergeschichten hält er für bedenklich:

48 Vgl. Welke, S. 11-15

49 Ebd. S. 35

50 Ebd. S. 56

51 Ebd. S. 51

52 Ebd. S. 50

Was soll der jugendliche Leser außer dem brutalen Abenteuer denn in dem wahnsinnigen Atomprofessor sehen, der sich sein Laboratorium gerade im tiefsten Urwald eingerichtet hat und von dort aus versucht, die Erde zu vernichten? [...] Auch bei bester Phantasie kann man sich nicht vorstellen, was einen anderen Atomprofessor dazu bewegen soll, seine wertvollen Formeln im Dschungel mit herumzuschleppen und sie dort vor feindlichen Agenten zu verstecken.

Offenbar befürchtet er aufgrund der abwegigen Inhalte, in Kombination mit der minderwertigen Sprache, eine Verdummung der jugendlichen Comic-Leser. Tatsächlich steht für ihn "[d]ie inhaltliche Ordnung der Comics [...] auf der niedrigsten Stufe in der Reihenfolge der ordnenden Prinzipien. Das lose Nacheinander von Spannungsmomenten ohne feste gedankliche Bindung ist primitiv."⁵³ Letzteres stellt allerdings keine spezifische Problematik von Comics dar, sondern liegt vor allem im Abenteuergenre selbst begründet. Solche Geschichten leben gerade davon, dass sie abseits des Alltagslebens stehen. Würde man diese negative Auslegung konsequent weiterführen, so müsste man beispielsweise auch die Romane von Jules Verne als jugendgefährdend (im Sinne einer hemmenden Wirkung auf die geistige Entwicklung) betrachten.

Tatsächlich spezifischer ist hingegen das hohe Identifikationspotenzial, welches Comics ermöglichen. Dadurch, dass es möglich ist mit Hilfe des Bildes die Sprache zu reduzieren, wirkt diese viel direkter, was sich im Prinzip mit der Wirkung von Werbetexten vergleichen lässt. Welche sieht dieses Potenzial vor allem durch die Verwendung des Ich-Moments, also Aussagen "in der eigenen Person, die bei häufigem Auftreten vom Leser eigentümlich aufgenommen werden. Sie können vom Anregen des Erlebens bis zum Aufgehen in der Person des Helden führen."⁵⁴ Geht man von der Annahme aus, dass die jugendlichen Leser sich tatsächlich mit den Helden identifizieren, so muss man die aktionsreichen Handlungen der Geschichten natürlich kritisch betrachten. Es ist allerdings auffällig, wie Welke den Lesern keine kritische Distanz zu den Comics zuzumuten scheint. Dies beginnt bereits bei seiner Einschätzung des Potenzials der verwendeten Sprache: Ausdrücke wie "entstellende Maske", "mörderischer Schlund (Krokodilmaul)", "finsterer Plan" u.a. beinhalten die Gefahr, auch "[w]enn der Prozentsatz derartiger Aussagen [...] nicht sehr hoch ist,

53 Ebd. S. 49

54 Ebd. S. 59

[...] daß eine verwerfliche Darstellung wie ein übles Bild den jugendlichen Leser so beeinflussen kann, daß sie bestimmend wird und die übrige Handlung überlagert." Es spielt für Welke also keinerlei Rolle, dass man solche nur zurückhaltend einsetzt, vielmehr ist "ihr Auftreten überhaupt als verderblich [zu] charakterisieren."⁵⁵

Dementsprechend fällt auch Welkes Resümee seiner Studie aus. Zwar gesteht er ein, dass sich mit fortlaufendem Bestehen einer Serie auch deren sprachliche Qualitäten ansteigen: "Die Darstellungen sind breiter angelegt, die einzelnen Höhepunkte sind durch Zwischenbemerkungen etwas verbunden. Der Text fließt mehr. Außerdem haben nur noch wenig inhaltstragende Wortverbindungen negativen Charakter." Große Hoffnung besteht für ihn dennoch nicht: "Lektüre, die wir unseren Kindern in die Hand geben, sollte bereichern und ermuntern. Sie soll zu höheren Leistungen führen und das geistige Wachstum verbreitern und vertiefen. Dazu können die Bildhefte nicht beitragen."⁵⁶ Diese Schlussfolgerung erscheint zunächst nicht überraschend, allerdings flossen hier positive Erfahrungen, die mit Comics bei jungen Lesern gemacht wurden, nicht hinein, obwohl Welke zu Beginn seiner Studie explizit auf solche hinweist: So führt er eine Studie an, die zeigt, dass "zwischen dem Wortschatz der Bildhefte und dem in guten Jugendbüchern verwendeten Sprachmaterial kein meßbarer Unterschied"⁵⁷ besteht. Ein weiteres Beispiel wären angeführte Berichte über den Einsatz von Comics im Unterricht, die eine positive Beeinflussung des Wortschatzes, sowie eine Anregung der Leselust bei Schülern nachweisen.⁵⁸

Es ist jedoch, wie bereits gesagt, nicht das Ziel dieser Arbeit, den als literarisch gering erachteten Wert der Comics in den 1950ern nachträglich anzuheben. Gerade im Vergleich mit späteren Veröffentlichungen fällt dieser in der Tat zurück. Dabei sei nochmals auf die starke Marktabhängigkeit und kommerziell ausgerichtete Veröffentlichungspolitik hingewiesen, die sich auf die ersten Comic-Hefte negativ auswirkte. Dies lässt sich zum Beispiel an den Werken Will Eisners beobachten,

55 Ebd. S. 59

56 Ebd. S. 74

57 Ebd. S. 9

58 Vgl. ebd. S. 9

einem der bekanntesten Comicautoren und -zeichnern. Obwohl seine *The Spirit-Geschichten*⁵⁹ für damalige Verhältnisse bereits äußerst kreativ und verspielt waren und Eisner bereits begann, sich über gängige Konventionen hinwegzusetzen, so lässt sich nicht leugnen, dass man den Geschichten den Ursprung als Zeitungsbeilage nicht anmerken würde. Dies wird vor allem in Anbetracht seiner späteren Veröffentlichungen⁶⁰ umso deutlicher, bei denen Eisner viel freier arbeiten konnte.

Auch wenn die Darstellung der Kritik unter Berufung auf nur eine Studie einseitig erscheinen mag, so sollten dennoch einige charakteristische Merkmale von allgemeiner Gültigkeit deutlich geworden sein: Es fehlte vor allem an einer Disziplin, die sich mit dem Medium Comics unter Berücksichtigung seiner speziellen Eigenheiten auseinandersetzt. Stattdessen wurden die Comics an literarischen Standards gemessen, die sie aufgrund der Bild- und Textkombination nicht erreichen konnten. Zu einem weiteren Teil ist dies aber auch auf das Wesen des Genres zurückzuführen, das in erster Linie von Spannung und Abenteuer lebt, wie auch Welke einräumte. Jedoch wurde das Ergebnis pauschal auf sämtliche übrigen Comic-Serien ausgeweitet, ohne näher auf eine Begründung einzugehen. Ähnlich verhält es sich mit dem pessimistischen Ausblick auf die qualitative Entwicklung der Comics. Obwohl sich bereits zum Zeitpunkt der Studie Verbesserungen ausmachen ließen und es zudem Berichte über den positiven Einsatz von Comics im Schulunterricht gab, erachtete man diese auch in der Zukunft als für Jugendliche ungeeignet.

Ein weiterer wichtiger Punkt, der im Weiteren von Bedeutung sein wird, stellt das Identifikationspotenzial für die Leser dar. Tatsächlich können Comics eine ganz eigene Wirkung erzielen, die zu leugnen riskant wäre. Allerdings ist darauf hinzuweisen, dass Aussagen über den für die Leser angeblich negativen Einfluss kritisch zu betrachten sind. Es kann und soll hier kein Beweis dafür erbracht werden, dass ein solcher erst gar nicht gegeben wäre. Es ist aber auffallend, dass solche Debatten immer anhand des aktuell populärsten Mediums geführt werden. Ginge eine solche Gefahr tatsächlich von Comics aus, so wäre sie heute von lediglich geringem gesellschaftlichen Interesse, da Comics in der öffentlichen Debatte erst vom Fernsehen und mittlerweile von Videospiele als jugendgefährdendes Medium

59 Vgl. z.B. in: Eisner, Will: *The Best of The Spirit*. New York: DC Comics, 2005

60 Vgl. vor allem Eisner, Will: *The Contract With God Trilogy*. New York: W.W. Norton, 2006

abgelöst wurden. Warum der Einfluss auf die Leser, bzw. ihr Identifikationspotenzial auch als positive Eigenschaft des Mediums Comics zu sehen ist, wird später Gegenstand der Betrachtung sein.

2.2.2. Kriminalisierende Erziehung?

Selbst wenn man Argumente, wie etwa von Welke oder Baumgärtner angeführt, kritiklos anerkennen würde, so erklärt dies noch nicht, warum die öffentliche Ablehnung von Comics zeitweise so enorme Ausmaße annahm. Ein besonders extremes Beispiel wäre "der fanatische bundesdeutsche Kampf gegen die Comics, die, ohne die fatale Nähe zur Bücherverbrennung der Nazis zu bedenken, verbrannt oder vergraben wurden."⁶¹ Hierzu ist anzumerken, dass Comics, trotz der offensichtlichen Verwandtschaft zu Werken, wie denjenigen von Wilhelm Busch, im deutschsprachigen Raum erst durch die Besatzungstruppen, nach dem Zweiten Weltkrieg, eingeführt wurden. Man wurde quasi von dem neuen Medium völlig unvorbereitet getroffen.⁶²

Die wichtigste Erklärung ist sicher das Thema Jugendschutz, da Comics in erster Linie von einem jüngeren Publikum gelesen wurden. Dies erklärt, weshalb als erstes von pädagogischer Seite Bedenken geäußert wurden. Hinzu kam die ausgeprägte Ablehnung der oben genannten Crime- und Horror-Comics, die in den USA zu ebenfalls heftigen Diskussionen führte. Ende der 1940er Jahren wurden diese als Anlass genommen, Rückschlüsse von Comic-Inhalten auf Jugendkriminalität zu ziehen⁶³, ungeachtet der "Tatsache, daß in den Jahren 1947 und 1948, in denen die inkriminierten Crime-Comics ihre größte Popularität verzeichnen konnten, die Zahl der registrierten Straftaten Jugendlicher deutlich niedriger lag als in den Jahren zuvor."⁶⁴ Bedeutsamer waren Aussagen von Experten - vor allem diejenigen des Psychologen Fredric Werthams - die auf den vorhandenen starken Comic-Konsum jugendlicher Delinquenten verwiesen.⁶⁵ Doch diese Argumentation verwechselt Ursache und Wirkung, schließlich ist die Beliebtheit von Comics unter Kindern und

61 Grünewald: *Comics*, S. 77

62 Vgl. Burgdorf, Paul: *Comics im Unterricht*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 1976. S. 33

63 Vgl. Grünewald: *Comics*, S.77ff.

64 Knigge, Andreas C.: *Comics*. S. 140

65 Vgl. Giffhorn S. 153

Jugendlichen hinlänglich bekannt. Nach dieser Rechnung hätte die Anzahl krimineller Jugendlicher folglich um einiges höher ausfallen müssen, als in der Realität tatsächlich der Fall war. Dennoch wurden diese Anschuldigungen in Deutschland weitgehend unkritisch übernommen und auf sämtliche Comics übertragen, "[w]ährend sich die Kritik in den USA speziell gegen Horror- und gewaltverherrlichende Comics richtete"⁶⁶.

Man muss allerdings einräumen, dass die getroffenen Assoziationen nicht gänzlich ohne jegliche Grundlage erfolgten. 1948 kam es in den USA erstmals zu Berichten, in denen straffällige Jugendliche angaben, in Comics "Gebrauchsanweisungen" für ihre kriminelle Handlungen gefunden zu haben. In Kanada führte 1949 ein Unglücksfall, bei dem Kinder einen Autofahrer erschossen hatten, als sie versuchten eine Szene aus einem Comic nachzuspielen, dazu, dass die Herstellung und Verbreitung von Crime-Comics mit einer zweijährigen Freiheitsstrafe geahndet wurde.⁶⁷ Nachdem die Öffentlichkeit mit solchen Vorfällen konfrontiert wurde, betrachtete man die Comics - und nicht die problematische Zugänglichkeit von Waffen - in Hinblick auf die darin enthaltene Gewalt natürlich äußerst kritisch. Es entstand eine besondere Sensibilität, die von Aussagen, wie sie beispielsweise in *Dick Tracy* anzutreffen waren, dass der Gebrauch von Gewalt durchaus als legitim zu sehen sei, sofern dieser im Namen einer guten Sache erfolge, zusätzlich verschärft wurde. Die Rechtfertigung von *Dick Tracys* Schöpfer, Chester Gould, dies wäre nun einmal die Realität - schließlich wurde auch Hitler erst durch Gewalt bekämpft - konnte den entstandenen Image-Schaden natürlich kaum beheben.⁶⁸ Ein ähnliches Missgeschick unterlief 1954 William Gaines: In einer Auseinandersetzung, die im Rahmen der so genannten Kefauver-Hearings⁶⁹ stattfand, konfrontierte ihn Kefauver mit dem Cover des *Crime Suspense Stories*-Heftes Nr.22. Auf diesem hielt ein Mann in einer Hand eine Axt, in der anderen den abgetrennten Kopf einer Frau. Gaines argumentierte daraufhin damit, dass diese Art der

66 Grünwald: *Comics*, S. 77

67 Vgl. Knigge: *Comics*, S. 140ff.

68 Vgl. Burgdorf, S. 22

69 Von Senator Estes Kefauver organisierte Anhörungen, die der Bekämpfung der organisierten Kriminalität behilflich sein sollten. Als Comics öffentlich als kriminelle Katalysatoren gebrandmarkt wurden, befragte Kefauver jedoch auch verschiedene Comiczeichner und -verleger.

Darstellung einem Horrorheft durchaus anspreche und in diesem Kontext als geschmackvoll anzuerkennen sei.⁷⁰

Dieser Vorfall hatte für die Comic-Branche weitreichende Konsequenzen. Aufgrund der öffentlichen Anfeindungen gingen die Auflagen ohnehin bereits zurück. Um den entstandenen Image-Schaden beheben zu können, "flüchteten sich die Verleger in die Selbstzensur. Sie gaben sich einen Comic-Kodex (1954), da sie tatsächlich befürchten mußten, es werde ihnen durch einen Aufschrei der Öffentlichkeit das Lebenslicht ausgeblasen."⁷¹ Um die Einhaltung des Comic-Codes zu gewährleisten, wurde zeitgleich die *Comics Magazine Association of America* (CMAA) gegründet, der sämtliche Comic-Verlage beitraten, die in dem Verdacht standen, jugendgefährdende Comics zu veröffentlichen⁷². Fortan musste jedes Comic-Heft "vor seiner Veröffentlichung der CMAA zur Prüfung vorgelegt werden und, blieb es unbeanstandet oder wurden die Gründe für eine Beanstandung beseitigt, das briefmarkenförmige Siegel 'Approved by the Comic Code Authority' tragen."⁷³ Um eine bessere Vorstellung zu vermitteln, wie man versuchte öffentlichen Anschuldigungen in Zukunft vorbeugen zu können, werden hier einige Auszüge aus dem Comic-Code wiedergegeben:

1. Verbrechen dürfen niemals in einer Art und Weise dargestellt werden, die Sympathie für Verbrecher wecken, Mißtrauen gegenüber den Vollzugsorganen von Gesetz und Justiz erregen oder andere dazu anstiften könnte, Kriminelle nachzuahmen.
4. Wenn ein Verbrechen abgebildet wird, dann als scheußliche und widerliche Tätigkeit.
6. Stets soll das Gute über das Böse triumphieren und der Verbrecher für seine Untaten bestraft werden.⁷⁴

Die Richtlinien gingen auch über den Bereich der Gewalt hinaus und man war darauf bedacht, auch sittlichen und moralischen Ansprüchen gerecht zu werden. So wurde Wert darauf gelegt, dass in künftigen Comic-Veröffentlichungen "Flüche,

70 Vgl. Knigge: *Comics*, S. 141

71 Marcel, René: "Comics auf der Anklagebank" in: *Massenmedium Comics*, S. 24-29, hier S. 24

72 Vgl. Knigge: *Comics*, S. 141

73 Ebd. S. 141

74 Zitiert nach: O.A. in: *Massenmedium Comics*, S. 30

Obszönitäten, Zoten, Vulgarismen oder Worte oder Symbole, die unerwünschte Bedeutung angenommen haben", gemieden und "[w]o immer möglich, sollte grammatikalisch richtiger Text verwendet werden." Daneben ist darauf zu achten, dass niemals eine "Verhöhnung oder Angriff auf eine religiöse oder ethisch-rassistische Gruppe" auftritt. Comics sollen den "Respekt vor den Eltern, den Moralvorstellungen und ehrenwertem Benehmen" fördern, "Scheidung darf nie humoristisch abgehandelt oder als wünschenswert dargestellt werden." Ebenfalls waren Nacktheit "oder unschickliche Entblößung" verboten, sowie auf eine realistische Darstellung weiblicher Figuren, "ohne Übertreibung irgendwelcher körperlicher Qualitäten"⁷⁵ zu achten.

Mögen die von nun an vor der Veröffentlichung geprüften Comics weniger Anstoß für Kritik bieten, so schlug sich dies für die Branche keineswegs positiv aus. Im Gegenteil waren erhebliche ökonomische Einbußen zu verzeichnen: "Zum Zeitpunkt der Einführung des Codes erschienen monatlich sechshundertfünfzig verschiedene Heftserien; ein Jahr später waren es noch knapp dreihundert. Insgesamt vierundzwanzig Verlage mußten Konkurs anmelden oder zogen sich aus dem Comic-Geschäft zurück."⁷⁶ Die Ursache für diesen Rückgang ist m.E. darin zu sehen, dass die explizite Gewaltdarstellung zu einem Großteil gerade den Reiz der jeweiligen Comic-Serien ausmachte. Damit soll nicht gesagt sein, dass die Wiedergabe von Gewalt, Kriminalität oder Sexualität in Comics in jedem Fall entschuldbar wäre. Dennoch muss darauf hingewiesen werden, dass dies erneut kein Phänomen bezeichnet, das alleine in Comics auftritt und daher ein Pauschalurteil rechtfertigen würde. Ein Blick auf die Realität verdeutlicht, dass zwar solche Darstellungen von Verbrechen und Sexualität existieren, "die sich jedoch - außer in der Präsentation durch comic-spezifische Darstellung - kaum von den Produkten unterscheiden, die in den Kinos zur Zeit einen Höhepunkt erreichen."⁷⁷ Den Autoren und Verlegern von Comics ist daher nicht vorzuwerfen, dass sie mutwillig das aggressive Potenzial der Jugend anregen wollten. Vielmehr liegt ihr Vergehen nach meiner Einschätzung darin, unreflektiert mit "Sex and Crime" einen Markt bedient zu haben, auf dem sich solche Inhalte leicht verkaufen ließen.

⁷⁵ Zitiert nach ebd. S. 30

⁷⁶ Knigge: *Comics*, S. 142

⁷⁷ Marcel, S. 28

Im deutschsprachigen Raum waren Comics zu dem Zeitpunkt ihrer Einführung also zweifach vorbelastet: Zum einen wusste man nicht wie mit dem neuen Medium umzugehen sei. Darüber hinaus waren die Debatten in den USA, über die Brutalität in Comics und den negativen Einfluss auf Jugendliche, auch im deutschsprachigen Raum bekannt geworden. Der Umstand, dass "die berüchtigten Horror-Comics [...] gar nicht erst nach Deutschland eingedrungen"⁷⁸ sind, schuf ebenfalls keine Abhilfe und es wurde zu einem großen Teil auf dieselben Argumente zurückgegriffen. So wurden Comics hier ebenso verantwortlich gemacht, "[w]enn in der Schule Leistungsabfall zu verzeichnen war oder an der nächsten Straßenkreuzung ein Raubüberfall geschah"⁷⁹. Dietrich Grünewald fasst die Problematik wie folgt zusammen:

Als Hintergrund der Pejorisation kann angesichts der boomartigen Verbreitung von Comics und ihrer Beliebtheit unter Jugendlichen eine irrationale Angst vor kultureller Überfremdung gesehen werden, Skepsis gegenüber "bloßer Unterhaltung" ("gute" Jugendliteratur sollte gehaltvoll, bildend sein), Hilflosigkeit gegenüber dem Phänomen (das man nicht zu lesen gelernt hatte), eine traditionelle Bevorzugung der Sprache gegenüber dem Bild (die Sprache wurde nicht im Bildkontext, sondern isoliert gesehen und als verstümmelt gewertet) - aber auch der weitgehend geringe qualitative Anspruch der auf dem Markt präsenten Massenware. Comic-Geschichten, die Gewalt- und Action-Szenen in den Vordergrund stellten, machten es der Kritik leicht, die willig die These von der Kriminalisierung durch Comics ("Vom Comic-Leser zum Mörder) aufgriff [...], um die ansteigende Jugendkriminalität in den USA zu erklären. Kritiker der pauschalen Comic-Verurteilung [...] werden kaum gehört.⁸⁰

Die in Deutschland veröffentlichten Comics enthielten jedoch nicht denselben Gewaltgrad wie die in den USA heftigst bekämpften Horror-Comics, doch schien er Kritikern noch hoch genug gewesen zu sein. Es wurde bereits auf Welke hingewiesen, der jegliche Form von Gewalt und sei es nur in der Sprache, in der Jugendliteratur als abzulehnen erachtete. Man ging daher so weit, heikle Darstellungen in den Bildern zu retuschieren, "um sexuell wirkende Darstellungen zu verharmlosen oder Gewaltaktionen zu entschärfen." Über die Effizienz solcher Maßnahmen darf man allerdings Skepsis äußern, "wenn man z.B. einem Verbrecher die Pistole

78 Baumgärtner, S. 6

79 Lehmann, S. 3

80 Grünewald: *Comics*, S. 77ff.

wegretuschierte, seine Pose, die Situation und die Folgen seines Schusses aber beibehalten wurden."⁸¹ Ein solches Verfahren kann man sogar als bedenklich ansehen. Neben der Arbeit, die die Rezipienten leisten müssen, um zwischen den einzelnen Panels die Verbindungen herzustellen, kommt hier die Aufgabe hinzu, die Schusshaltung des Täters und den Tod des Opfers zu verknüpfen. Die entfernte, zuvor passiv wahrgenommene Gewalt wird dadurch zu einer aktiv hergestellten. Doch es kam nicht unbedingt auf die Art der Darstellung an. Besonders die von Welke untersuchten Abenteuergeschichten leben von häufigen Auseinandersetzungen zwischen Held und Schurken. Hier ist durchaus von einer gewissen Effekthascherei zu sprechen, vergleichbar mit derjenigen des Actionkinos:

Der Held bestätigt seine allesbeherrschende Stellung in einer nicht abreißen Kette von Kraftäußerungen. Er räumt nicht nur jeden aus dem Wege, der sich ihm entgegenstellt, sondern ist unablässig nach neuen Gegnern auf der Suche. Die plötzlichen Reaktionen werden von keiner vernünftigen Überlegung gelenkt und in den erregenden Schilderungen ist kaum menschliches Mitgefühl zu finden.⁸²

Doch gilt es hierbei zweierlei Einschränkungen zu treffen: Zum einen existiert dieser Helden-Typus zwar in gewissen Comics, jedoch existierten auch damals schon Figuren, die ihr eigenes Handeln kritisch reflektieren.⁸³ Ebenso wurde gerne übergangen, "[d]aß die Abenteuer-Comics besonders in Deutschland einen sehr geringen Raum einnahmen"⁸⁴.

Wie sich die Lektüre von Comics tatsächlich auf die kindliche Entwicklung auswirkt, ist schwer nachzuweisen, weshalb darauf auch hier keine Antwort gegeben werden kann. Im Nachhinein lässt sich kaum beweisen, ob ein jugendlicher Straffälliger die Straftat nicht begangen hätte, wenn er sich anderer Literatur gewidmet hätte. Solcherlei Argumente sind häufig so wenig zu widerlegen, wie sie beweisbar sind.⁸⁵ Man kann daher von Glück sprechen, dass sich der Bundesgerichtshof ebenfalls gegen Pauschalurteile aussprach und "die konkrete Prüfung der jeweiligen Darstellungen und Inhalte" forderte. Dennoch ließen sich einige Comic-Gegner nicht

81 Ebd. S. 78

82 Welke, S. 73

83 Vgl. Burgdorf, S. 47

84 Ebd. S. 20

85 Vgl. Baumgärtner, S. 98

davon abbringen, ihre Argumente weiterhin zu verfechten, wobei sie in der Öffentlichkeit durchaus Anklang erhielten. Das dadurch geschaffene negative Bild der Comics trug zudem nicht zu der Qualität der produzierten Hefte bei. Vielmehr erreichten die geführten Kampagnen, "dass sich Autoren, Zeichner und Verlage mit qualitativem Anspruch von Comics fernhielten"⁸⁶.

Aus heutiger Sicht mögen solche Anfeindungen gegenüber Comics vielleicht überzogen erscheinen, jedoch ist diese Art der Diskussion noch immer von Aktualität, wie im Zusammenhang auf Videospiele bereits hingewiesen wurde. Debatten die sich ausschließlich gegen ein bestimmtes Medium oder Genre richten reichen bei weitem nicht aus, um die gesamte Problematik zu erfassen. Sie tragen selten zu einer tatsächlichen gesellschaftlichen Verbesserung bei, sondern hemmen m.E. sogar die kulturelle Entwicklung. Gerade im Zusammenhang mit Comics erfolgte die Argumentation häufig zu einem nicht zu unterschätzenden Teil aufgrund persönlicher Auffassungen von Geschmack: "Wir begegnen hier einer - zum Teil mit gesellschaftspolitisch rückwärts gerichteten Vorstellungen vermengten - Verabsolutisierung von tradierten *ästhetischen* Normen, die mit *ethischem* Charakter versehen werden."⁸⁷ Zensur erweist sich im Fall von Massenmedien nur selten qualitätsfördernd. Dies lässt sich zum einen an dem Fernbleiben von Autoren erkennen, zum anderen an der freiwilligen Selbstzensur, die kreative Experimente, aus Furcht vor Indizierung oder Beschlagnahme, eindämmt.⁸⁸ Damit soll nicht gesagt sein, dass die Darstellung abgetrennter Köpfe auf Titelseiten von Comic-Heften zu begrüßen wäre. Es ist auch nur von geringem Effekt, wenn man sich darauf beruft, dass Gewalt in jeder Form von Medien auftreten, wie bei Marcel gesehen. Auch der häufig gebrachte Vergleich mit anderen Kinderbüchern, wie den *Struwwelpeter* oder Märchen, die ebenfalls brutale Darstellungen enthalten, lenkt letztlich von der eigentlichen Problematik ab. Wichtiger, erscheint es mir, den Einsatz von Gewalt, sofern dieser nicht rein plakativ erfolgt, nicht per se abzulehnen, wie bei Welke geschehen. Dieser übergeht dadurch Möglichkeiten, das gezeigte kritisch zu reflektieren und auf diese Weise, die Moral positiv zu fördern.

86 Grünewald: *Comics*, S. 78

87 Giffhorn, S. 143ff. [Hervorhebungen, B.S.]

88 Vgl. Eßbach, Wolfgang: "Der schmutzige Kampf gegen Schmutz und Schund. Massenkultur und Literaturpädagogik." In: *Die Heimlichen Erzieher*. S. 108-128, hier S. 119

Auch wenn der genaue Einfluss von Comics auf Kinder und Jugendliche nur schwer nachzuweisen ist, so wäre es unvorsichtig ihn zu leugnen, wie oben im Kontext des Identifikationspotenzials erläutert wurde. Es ist im Grunde überflüssig darauf hinzuweisen, dass Jugendkriminalität keineswegs auf Comics allein zurückzuführen wäre. Deren Problematik ist hierfür zu komplex und zum Hauptteil sozialer, bzw. ökonomischer Natur.⁸⁹ Daher ist es ebenso naiv zu erwarten, ein Verbot von Comics, Videospielen, HipHop, Horrorfilmen etc. würde das Problem beheben können. Tatsächlich wird dabei meist von den eigentlichen Gesellschaftsproblemen abgelenkt.⁹⁰ Anfeindungen gegen ein Massenmedium im Zusammenhang mit Jugendschutz und Forderungen nach Zensur sind daher immer kritisch zu verfolgen: "Die unbestreitbare und rationale Schutzfunktion der Gesetze, die verhindern sollen, daß Kindern Gewalt angetan wird, steht hier außer Frage, sie ist jedoch in den ideologischen Nebelbildungen der Jugendschutz-Diskussionen kaum noch erkennbar."⁹¹

Betrachtet man heutige Comic-Veröffentlichungen, die oft sogar mehr explizite Gewalt- oder Sexualdarstellungen beinhalten, als frühere Veröffentlichungen, so kann man erkennen, dass sich der Umgang mit heiklen Themen in den Comics mittlerweile entspannt hat. Tatsächlich treten Comics bei Diskussionen um Jugendschutz nur noch selten in Erscheinung. Dies liegt zum einen an dem Rückgang der quantitativen Bedeutung von Comics⁹², "zum anderen [daran, dass] ein Wertewandel die Einschätzung von 'jugendgefährdend' verändert hat, dass aber auch das Comic-Angebot selbst qualitätsvoller und reicher geworden ist."⁹³ Zudem hatte man erkannt, dass die schlimmsten Befürchtungen über die Verrohung der Kinder nicht eingetreten waren.⁹⁴

2.2.3. Leichte, entpolitisierende Lektüre?

Mit Beginn der 1970er Jahren gingen auch die Aussagen über die Schädlichkeit von Comics zurück und wurden zunehmend nicht mit mehr mit der selben Heftigkeit

89 Vgl. Knigge: *Comics*, S. 141

90 Vgl. Eßbach, S. 112

91 Ebd. S. 111

92 Vgl. Grünwald: *Comics*, S. 78

93 Ebd. S. 78

94 Vgl. Baumgärtner, S.7

diskutiert, die in der zeitgenössischen Literatur zu - teilweise anmaßenden - Aussagen führte wie "Die angebliche Bedrohung der Nation von außen durch den Kommunismus fand sein Pendant in einem Kreuzzug gegen Comics als Gefahr von innen."⁹⁵ Damit kann jedoch nicht behauptet werden, die Debatte hätte ein Ende und die Comics ihre Akzeptanz gefunden, wobei diese mittlerweile durchaus gestiegen ist. Vielmehr wurde die pädagogische von einer kulturkritischen Auseinandersetzung abgelöst.

Trotz der wachsenden Qualität von Inhalten und Zeichnungen muss man noch immer von Comics als Massenmedium sprechen. Tatsächlich besitzen zahlreiche Comics Merkmale kulturindustrieller Produkte, ein Umstand den Kritiker wie Alfred Baumgärtner als Anlass nahmen, auf neue Gefahren der Comics hinzuweisen: "Wir zweifeln nicht daran, daß es eine Gefährdung gibt, aber wir bezweifeln, daß sie da liegt, wo man bisher meist gesucht hat."⁹⁶

2.2.3.1 Exkurs: Über Kulturindustrie

Doch wie sehen diese "Gefährdungen" aus, die von sogenannter Massenware ausgehen sollen? Mit dem Aufkommen der industriellen Reproduktion von Kunstwerken ergab sich auch eine neue Bedeutung für die Kunst selbst, wie bereits Walter Benjamin feststellte. Kunst verlor zusehends an Exklusivität und gewann an allgemeinen Zugang: "Indem das Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit die Kunst von ihrem kultischen Fundament löste, erlosch auf immer der Schein ihrer Autonomie."⁹⁷ Hieraus erschließt sich der Hauptkritikpunkt: Eine der gesamten Bevölkerung zugänglichen Kunst ist zunächst einmal begrüßenswert. Eine Problematik ergibt sich allerdings, sowie dieser Zugang zu reinem Konsum verkommt:

Die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerks verändert das Verhältnis der Masse zur Kunst. [...] Dabei ist das fortschrittliche Verhalten dadurch gekennzeichnet, daß die Lust am Schauen und am Erleben in ihm eine unmittelbare und innige Verbindung mit der Haltung des fachmännischen Blicks eingeht. Solche Verbindung ist ein wichtiges

95 Knigge: *Comics*, S. 141

96 Baumgärtner, S. 8

97 Benjamin, Walter: "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung (1935/36)". In: ders.: *Aura und Reflexion. Schriften zur Kunsttheorie und Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2007. S. 378-416, hier S. 390

gesellschaftliches Indizium. Je mehr nämlich die gesellschaftliche Bedeutung einer Kunst sich mindert, desto mehr fallen [...] die kritische und die genießende Haltung im Publikum auseinander. Das Konventionelle wird kritiklos genossen, das wirklich Neue kritisiert man mit Widerwillen.⁹⁸

Diese Haltung wird später auch von Theodor W. Adorno und Max Horkheimer in ihrem Aufsatz über die Kulturindustrie aufgegriffen. Das Thema des unreflektierten Konsums von Gewalt wurde im vorherigen Kapitel bereits dargelegt. An dieser Stelle kommt die Vermittlerfunktion von Kunst, bzw. Medien hinzu. Eines der wesentlichen Merkmale der Kulturindustrie ist das Bestreben mit einfachen Mitteln und möglichst geringem Risiko Gewinne zu erlangen. Daraus ergibt sich ein System das bemüht ist, die Nachfrage an das Angebot anzugleichen. Dabei werden die künstlerischen Innovationen zurückgedrängt und Konventionen stabilisiert, wie Adorno in seinem "Résumé über Kulturindustrie" festhält: "In all ihren [der Kulturindustrie] Sparten werden Produkte mehr oder minder planvoll hergestellt, die auf den Konsum durch Massen zugeschnitten sind und in weitem Maß diesen Konsum von sich aus bestimmen."⁹⁹ Dieser Vorgang ist wirtschaftlich gesehen zwar nachvollziehbar, nach Adorno aber, gesellschaftlich und kulturell hingegen verheerend. Zwar zeugen seine Aussagen häufig von einem extremen Pessimismus, gänzlich abzuweisen sind sie dennoch nicht. Vor allem der lähmende Einfluss der Kulturindustrie sollte nie verharmlost werden, da nur durch permanente Innovation kultureller Fortschritt bestehen kann, wie u.a. auch Guy Debord festhält:

The struggle between tradition and innovation, which is the principle of internal cultural development in historical societies, can be carried on through the permanent victory of innovation. Yet cultural innovation is carried by nothing other than the total historical movement which, by becoming conscious of its totality, tends to supersede its own cultural presuppositions and moves toward the suppression of all separation.¹⁰⁰

Vor allem, wenn man Kultur dahingehend auffasst, dass sie "dem eigenen Sinn nach nicht bloß den Menschen zu Willen war, sondern immer auch Einspruch erhob gegen

98 Ebd. S. 403

99 Adorno, Theodor W.: "Résumé über Kulturindustrie". In: Pias, Claus; Vogl, Joseph; u.a. [Hrsg.]: *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. München: Deutsche Verlagsanstalt, 1999. S. 202-208, hier

100 Debord, Guy: *Society of the spectacle*. Detroit: Black & Red, 2005. [*La société du spectacle*. Paris: Buchet-Castel, 1967]. O.S. 181

die verhärteten Verhältnisse, unter denen sie leben". Daher besteht die eigentliche Perversion der Kulturindustrie nicht darin, dass sie "das Profitmotiv blank auf [die] geistigen Gebilde" überträgt, sondern die Menschen "in die verhärteten Verhältnisse eingliedert und entwürdigt" hat: "An den Mann gebracht wird allgemeines unkritisches Einverständnis"¹⁰¹. Dieses Einverständnis erreicht sie, indem sie "ihre als gegeben und unabänderlich vorausgesetzte Mentalität zu verdoppeln, zu befestigen, zu verstärken" versucht, weshalb sie "Altgewohntes zu einer neuen Qualität zusammen"¹⁰² setzt. Dies geschieht allerdings nicht nur, um nicht vorhandene Innovation vorzutäuschen. Vielmehr stecken weitere ökonomische und normierende Interessen dahinter: "Emphatische Differenzierungen wie die von A- und B-Filmen oder von Geschichten in Magazinen verschiedener Preislagen gehen nicht sowohl aus der Sache hervor, als daß sie der Klassifikation, Organisation und Erfassung der Konsumenten dienen."¹⁰³ Tatsächlich geht Adorno davon aus, dass die Kulturindustrie ihr Interesse an kultureller Stagnation aber erst gar nicht zu verheimlichen versucht: "Die Wahrheit, daß sie nichts sind als Geschäft, verwenden sie als Ideologie, die den Schund legitimieren soll, den sie vorsätzlich herstellen." Doch worin liegt das gesellschaftliche Problem, wenn die Masse ausschließlich Blockbuster, Schlager, Krimis "von der Stange" etc. konsumieren würde? Die *Dialektik der Aufklärung* entstand 1944, noch während des Zweiten Weltkrieges, einer Zeit also, in der deutlich wurde, in welche Extreme eine unreflektierte Gesellschaft abgleiten kann. Aber genau diese unkritische Akzeptanz ist es, die die Kulturindustrie fördert und den *status quo* erhält, indem sie der Kunst die Autonomie entzieht. Ihr Einfluss geht dabei jedoch über den Bereich der Kunst hinaus, wodurch sie sich zu einer Gefährdung der demokratischen Gesellschaft entwickelt, denn "der Boden, auf dem die Technik Macht über die Gesellschaft gewinnt, [ist] die Macht der ökonomisch Stärksten über die Gesellschaft"¹⁰⁴. Daher gilt es die Konsumenten so zu "erziehen", dass sie nicht nur die kulturindustriellen Produkte widerstandslos akzeptieren, sondern sich mit den aktuellen Herrschaftsverhältnissen erst gar nicht kritisch auseinandersetzen. Vereinfacht formuliert bedeutet dies nichts anderes, als

101 Adorno: "Résumé über Kulturindustrie", S. 203

102 Ebd. S. 202

103 Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: S.Fischer Verlag GmbH, 2011. S. 131

104 Ebd.. S. 129

dass "[d]as Individuum [...] seinen allgemeinen Überdruß als Triebkraft verwerten" und "sich an die kollektive Macht auf[...]geben [soll], deren es überdrüssig ist."¹⁰⁵ Die Kulturindustrie entmündigt somit nicht nur das Kunstwerk, indem sie es dem Kommerz unterwirft, sondern darüber hinaus "verhindert [sie] die Bildung autonomer, selbstständiger, bewußt urteilender und sich entscheidender Individuen. Die aber wären die Voraussetzung einer demokratischen Gesellschaft, die nur in Mündigen sich erhalten und und entfalten kann."¹⁰⁶

2.2.3.2 Sind Comics entpolitisiert?

Sowohl die Diskussion um die Beinhaltung von Gewalt als auch die Ansätze der Kritischen Theorie gehen von einem erzieherischen Potenzial der Medien aus. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen wird scheinbar davon ausgegangen, dass ihre Fähigkeit einer kritischen Reflexion der Inhalte sich noch nicht genügend ausgebildet hat. Die Diskussion um die Gefährdung durch Comics nahm nun eine Richtung an, die sich insbesondere auf die in ihnen vermittelten Gesellschaftsbilder konzentrierte. Auch wenn sich ein Großteil der kritischen Stimmen in den 1970er Jahren erneut auf die Gefährdung von Kindern beruft, soll im Folgenden versucht werden, daraus allgemeine Rückschlüsse zu ziehen, die sich anschließend auch auf Erwachsenen-Comics anwenden lassen.

Da auch Anfang der 1970er Jahren Comics noch immer vorwiegend von einem jüngeren Publikum gelesen wurden, lag - und liegt auch heute noch - es durchaus nahe, deren Inhalte einer kritischen Betrachtung zu unterziehen. Selbst wenn man diesem Publikum eine höhere kritische Kompetenz bei ihrer Lektüre zugesteht, als es manche Comic-Gegner anscheinend tun, so ist nicht davon auszugehen, dass ihre Literatur auf ihre weitere Entwicklung keinerlei Einfluss hätte. Ein solcher Einfluss besteht m.E. durchaus, wenngleich vermutlich nicht so gezielt, wie sie etwa Adorno kulturindustriellen Produkten unterstellt. Daher sehe ich die Feststellung von Dieter Richter und Jochen Vogt, die sie in Bezug auf Kinderbücher ziehen, auch auf Comics übertragbar: "Sie bieten sich als Medien der Unterhaltung an und sind doch zugleich

¹⁰⁵Ebd. S. 161

¹⁰⁶Adorno: "Résumé über Kulturindustrie", S. 208

auch Mittel der Sozialisation. Sie wollen nur spannend oder lustig oder bunt sein und vermitteln doch zugleich eine bestimmte Weltanschauung und Welteinstellung. [...] Sie sind heimliche Erzieher."¹⁰⁷ Es sei hier, in Bezug auf die spätere Analyse in dieser Arbeit, noch angeführt, dass dieses Vermittlerpotenzial eine bedeutende Rolle spielt. Was Comics von Kinderbüchern unterscheidet ist, dass sie in der Regel keine explizite erzieherischen Absichten verfolgen. Während manche Kindergeschichten oft dazu eingesetzt werden, pädagogische Inhalte zu vermitteln, dienen die Kinder-Comics mehr der Unterhaltung. Dennoch muss man auch hier anführen: "Comics erziehen. Und daß sie dies nicht absichtlich tun, verstärkt eher ihre Wirkung."¹⁰⁸

In der Literatur, die sich vorwiegend positiv zu Comics äußert, wird oftmals auf die bereits angeführte Untersuchung von Baumgärtner Bezug genommen. Bisher fanden in dieser Arbeit vor allem dessen Anschuldigungen bezüglich des kommerziellen Charakters Erwähnung. An dieser Stelle soll nun einleitend auf das eigentliche Anliegen seiner Arbeit eingegangen werden, um anschließend weitere Punkte zu diskutieren, inwieweit die Inhalte der Comics als gefährdend für die Gesellschaft erachtet wurden. Wie bereits erwähnt, sehen Baumgärtner und seine kritischen Zeitgenossen die eigentliche Gefahr, die von Comics ausgeht, nicht darin, dass sie Kinder und Jugendliche in die Kriminalität führen oder deren Sprach- und Lesekompetenz beeinträchtigen würden. Vielmehr beziehen sie die oben dargelegten Ansätze der Kritischen Theorie auf Comics, wobei - wie auch bei Baumgärtner - fast ausschließlich auf Abenteuerhefte Bezug genommen wurde. Im Gegensatz zur Gewaltdebatte, fällt es in diesem neuen Diskurs schwer davon zu sprechen, die dargelegten Anschuldigungen würden letztlich von den wesentlichen Problemen der Gesellschaft ablenken.

Der Anlass für Baumgärtners Betrachtungen ergibt sich aus dem großen kommerziellen Erfolg von Comics, woraus für ihn die Erkenntnis folgt, dass diese eine recht genaue Wiedergabe der Leseerwartung darstellen müssen:

Wir glauben - um es ganz deutlich zu sagen -, daß zwischen der *Weltdarstellung* der Comics und der *Weltvorstellung* ihrer Leser eine tiefgehende Übereinstimmung besteht. Das geradezu lawinenartige

107Richter, Dieter; Vogt, Jochen im Vorwort zu: *Die Heimlichen Erzieher*. S. 9-10, hier S. 10

108Fischer, Arthur: "Haben oder verfolgen Comics eine Erziehungsfunktion?" In: *Massenmedium Comics*. S. 20-23, hier S. 23

Anschwellen der Comics-Produktion von den ersten tastenden Versuchen gegen Ende des vergangenen Jahrhunderts bis zur wohlgedachten, geplanten Massenerzeugung von heute berechtigt dazu, dieses literarische Phänomen als Dokument der Gesellschaft zu deuten, die es hervorgebracht hat. Als solches steht es gleichrangig neben den künstlerischen Hervorbringungen der Epoche. Mehr noch: Vielleicht können wir durch eine Auseinandersetzung mit der Massenlektüre mehr über den Zustand dieser Gesellschaft erfahren als durch eine Beschäftigung mit esoterischer Lyrik und komplizierten epischen Werken, die immer die Angelegenheit eines kleinen Kreises von Kennern bleiben.¹⁰⁹

Ein solcher Ansatz ist durchaus legitim und deckt sich im Prinzip mit der Motivation dieser Arbeit. Doch welche Inhalte machte nun Baumgärtner in den von ihm untersuchten Comic-Heften aus, die ihn letztlich zu Feststellungen wie der folgenden veranlassten: "Wenn es sich bei den Lesern der Comics um den Demos handeln sollte, auf dem die Demokratie ruht, dann steht sie nicht einmal auf tönernen Füßen; sie hängt in der Luft"¹¹⁰? Hierfür muss man sich nochmals den von ihm untersuchten Gegenstand in Erinnerung rufen, die Abenteuer-Comics. Wie bereits deutlich wurde, sind diese Geschichten inhaltlich und sprachlich vergleichsweise einfach gehalten. Ihre primäre Funktion dient der leichten Unterhaltung. Der geringe Anspruch erklärt den Erfolg jedoch nur zum Teil:

1929, das Jahr des Zusammenbruchs des internationalen Währungssystems und das Jahr der Depression, brachte den Abenteuer-Comic hervor. Zufällig kann diese Erscheinung wohl kaum genannt werden, jedenfalls füllt sie eine Marktlücke, die wohl als Folge der Lage von Millionen Menschen entstand. Die Abenteuer-Comics verhalfen den Menschen zur Flucht in eine Traumwelt, wo die Identifikation mit dem Helden vollzogen wurde.¹¹¹

Aus dieser Identifikation mit dem Comic-Helden, zog nun Baumgärtner den Schluss, dass sich das Publikum nach eben solchen Helden, die die gestörte Ordnung wieder herstellen, sehnt:

Hier zeichnet sich die Haltung ab, die das Auftreten von Diktatoren und Diktaturen überhaupt erst möglich macht. Die Besessenheit der Comics-Leser von der Figur des ungebrochenen, alle Probleme mit den einfachsten Mitteln lösenden Helden zeigt mit abschreckender

109Baumgärtner, S. 19ff. [Hervorhebungen im Original]

110Ebd. S.73

111Burgdorf, S. 20

Deutlichkeit, wie leicht es sein könnte, jenes Gespenst ins Leben zurückzurufen.¹¹²

Diese Feststellung, die den Kern von Baumgärtners Erkenntnissen ausmacht, erscheint mir jedoch widersprüchlich. Es gilt in diesem Falle vielmehr zu unterscheiden, ob die Beliebtheit der Abenteuer-Comics tatsächlich aus dem Wunsch nach einem Führer resultiert, der scheinbar sämtliche Probleme zu lösen vermag. Es ist zwar nicht abzuweisen, dass die Zeit der Großen Depression den Nationalsozialismus nach sich zog, doch der Vergleich mit den Abenteuer-Comics ist m.E. dennoch zu vage gehalten. Realistischer erscheint es mir, wie auch von Burgdorf angeführt, dass der Reiz dieser Geschichten von eben der Identifikation des Lesers mit dem Helden ausgeht. Wenn sich in der Realität manche Probleme nicht oder nur sehr schwer lösen lassen, so bieten diese Comics eine zumindest kurzfristige Flucht vor der harten Alltagswelt. Der Leser "kann Zuflucht in der Scheinwelt der Comics finden, und ob man dies gut findet oder nicht, durch die Identifizierung mit dem Comic-Helden befriedigt er seine Wünsche."¹¹³ Die Möglichkeit, dass sich die Leser danach sehnen, ihre Probleme mit der selben Leichtigkeit zu bewältigen, wie der Comic-Held, wäre hier von Baumgärtner genauso in Erwägung zu ziehen gewesen, wie diejenige, dass der Wunsch nach jemanden bestünde, der für sie diese Arbeit übernimmt. Eine weitere Erklärung bietet auch Grünewald. Für ihn ergibt sich die Beliebtheit der Abenteuer-Comics daraus, indem sie eine "Flucht in eine Anderswelt" bieten, die im Gegensatz zu der realen "durchschaubar ist, die im Handeln der Helden das miterleben lässt, was der Alltag verweigert."¹¹⁴ Dieser Aspekt gilt übrigens nicht erst seit dem Aufkommen der Abenteuercomics, sondern lässt sich bereits in den Comic-Strips der Tageszeitungen ausmachen, die ihre Daseinsberechtigung auch dadurch erfuhren, dass "ein abends müde von der Fabrik- oder Büroarbeit heimkehrender Familienvater sich über Comic-Helden amüsieren [sollte], in denen er sich und seinen Alltag wiedererkennen konnte."¹¹⁵

112Baumgärtner, S. 47

113Burgdorf, S. 48

114Grünewald: *Comics*, S. 82

115Knigge: *Comics*, S. 47

An dieser Stelle soll nun die Diskussion von Baumgärtners Kritik beendet werden. Auch wenn seine These vom Führer-Wunsch der Comic-Leser nicht als exemplarisch für die damalige Kritik stehen kann, war sie wiederholt Gegenstand späterer Auseinandersetzungen. Sein Ansatz hingegen, dass die Inhalte der Comics interessante Rückschlüsse auf den Zustand der Gesellschaft geben können, ist jedoch nicht zu unterschätzen. Weitere Kritiker gingen nach einem ähnlichen Prinzip vor, womit hier wieder der Bogen zur Kritischen Theorie gezogen werden soll. Die nun angeführten Punkte beziehen sich dabei ausschließlich auf die Comics, die zu den Massenmedien gezählt werden. In den 1970ern kamen daneben vermehrt sogenannte Underground-Comics auf, die keineswegs als besonders konform zu sehen sind. Diese bleiben hier weitgehend ausgenommen, da auf Comics außerhalb des "Mainstreams" in einem späteren Kapitel noch näher eingegangen wird.

Die hier dargelegten Relativierungen von Baumgärtners Thesen sollten nicht als eine Verharmlosung der Comics verstanden werden. Der Umstand, dass es sich hier um ein Massenmedium handelt, sollte stets kritisch mitbedacht werden. Da die Abenteuer-Geschichten eine Flucht aus der Alltagswelt darstellen, ist es durchaus von Belang, welche Inhalte für das Publikum so verführend erscheinen. Die Kritische Theorie verurteilt zunächst nicht den Wunsch nach Ablenkung an sich, vielmehr befürchten deren Vertreter eine Verkümmern des politischen Bewusstseins, woraus für Adorno eine Gefährdung der Demokratie resultiert. Allgemein, so Adorno, gehe von kulturindustriellen Gütern eine "Verdummung" der Konsumenten aus: "Jede logische Verbindung, die geistigen Atem voraussetzt, wird peinlich vermieden."¹¹⁶

Da Comics von Kritikern oft als seichte Unterhaltung verstanden wurden, lag es nahe, sie als "ein Mittel der Manipulation" zu verstehen, "das die Leser in eine passive Konsumentenhaltung bannt, kritische Denkanstöße ausklammert und eine law-and-order-Moral propagiert, alles in allem also anti-emanzipatorisch wirkt."¹¹⁷ Hier liegt das eigentliche Problem, welches Comics angreifbar macht. Wie später deutlich wird, gilt dies nicht für das Medium an sich, doch ließen sich tatsächlich einige Inhalte in Comics der 1970er Jahren ausmachen, die anti-emanzipatorisch aufgefasst werden können. Ein Großteil der damals erschienenen Comics ist

¹¹⁶Adorno; Horkheimer, S 145

¹¹⁷Wermke, S. 10

keineswegs faschistisch zugespitzt geprägt. Die auch in Deutschland beliebten franko-belgischen Comics, wie etwa *Tintin* oder *Spirou*, mieden dieses Thema sogar lange Zeit: "Faschismus geschieht immer nur woanders."¹¹⁸ Tatsächlich waren die meisten Comics außerordentlich gesellschaftskonform, insbesondere Superhelden-Comics, sowie diejenigen, die sich primär an Kinder richteten:

Allen Serien ist gemeinsam, daß die Lebensbedingungen, die Gesellschaftssysteme und die Normen, unter denen ihre Helden und Schurken agieren, als unveränderbar und sakrosant hingestellt werden, was sicher zum großen Teil auf den kommerziell bedingten Zwang zur Wiederholung und zur ständigen Konfrontation des Lesers mit Vertrautem zurückzuführen ist.¹¹⁹

Neben dem von Giffhorn angeführten "kommerziell bedingten Zwang", ist m.E. noch eine weitere Komponente als Ursache auszumachen: Nach den starken Anfeindungen wurde auf die Comic-Branche ein besonders strenges Augenmerk gelegt. Die Situation der Comics war somit in vielerlei Hinsicht kritisch, daher galt es in der Öffentlichkeit nicht unangenehm aufzufallen. In der Konsequenz schließlich führte dies zu der Einführung des Comic-Codes. Aus den oben zitierten Auszügen lässt sich neben der Vermeidung von Gewalt auch ablesen, dass man von nun an versuchte, neben den ästhetischen, auch den moralischen Ansprüchen der Gesellschaft gerecht zu werden. Dies ist insoweit interessant, da letztere Einschnitte anscheinend vorsorglich vollzogen worden waren, schließlich "führten die Comics der 40er und 50er Jahre nicht gerade einen so massiven Angriff auf den Bestand der bürgerlichen Gesellschaft"¹²⁰. Da die amerikanischen Comics auch auf den europäischen Markt großen Einfluss hatten, orientierten sich die hiesigen Comic-Produzenten ebenfalls an diesen Werten. Die Befürchtung von Eingriffen der Zensur, bei einem Verstoß gegen diese Werte, hatte gewiss ebenfalls einen nicht unerheblichen Einfluss. Wichtig ist dabei, dass diese Selbsteinschränkung zu einem

¹¹⁸Seeblen, Georg: "Klare Linien, dunkle Träume. Politik und Zeitgeschichte in den franko-belgischen Comics." In: Hausmanning, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994, S. 100-115, hier S. 106

¹¹⁹Giffhorn, S. 152

¹²⁰Hausmanning, Thomas: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein? Zur Frage nach der Fortschrittstfähigkeit politisch-zeitgeschichtlicher Diskurse in Unterhaltungsmedien." In: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. S. 13-43, hier S. 39

vergleichsweise geringen Teil politisch bedingt waren, wie Thomas Hausmanninger vermerkt:

Dieser Code nämlich kam bekanntlich nicht durch herrschaftsverflechtende und politisch-affirmative Bestrebungen der Produzenten zustande, sondern auf Druck eines erzürnten und mittels Selbstorganisation strukturwirksam werdenden Teils der Öffentlichkeit hin, der sich vor allem über einen 'Werteverfall' und bestimmte Gewaltappäsentationen in den Comics erregte.¹²¹

Im Übrigen sieht Hausmanninger gerade in dem Comic-Code einen Beleg für die Grenzen der Kritischen Theorie:

Unter den Paradigmen der Kritischen Theorie ist diese Genese des Codes kaum erklärbar, es sei denn, man nimmt seine Zuflucht zum Theorem eines in solchem Maß affirmationsbedürftigen Publikums, daß aus einer kollektiven Furcht vor Beunruhigung durch allzu kritische Medieninhalte der Ruf nach Stilllegung solcher Kritik aufsteigen mußte.¹²²

Auch wenn hierdurch die gesellschaftliche Konformität von Comics erklärt wird, so ergibt sich hieraus dennoch kein Grund, diese duldsam hinzunehmen. Letzten Endes spielt deren Ursprung nur eine zweitrangige Rolle. Von Bedeutung bleibt die Frage, inwiefern die vermittelten Inhalte von Comics sich tatsächlich kulturell hemmend oder fördernd auswirken können. Zunächst soll hier der hemmende Aspekt diskutiert werden, während auf die positiven Einflussmöglichkeiten in einem späteren Kapitel ausführlicher eingegangen werden soll.

Als Ursache dafür, dass die Produkte der Kulturindustrie - und somit auch Comics - einen so großen Anklang finden, wurde das von ihnen bereitete Vergnügen ausgemacht. Die Flucht in die unterhaltsamen Parallelwelten führen für Adorno allerdings nicht zu einer Katharsis, vielmehr "befördert [das Vergnügen] die Resignation, die sich in ihm vergessen will"¹²³. In der Konsequenz werden die Umstände, die zu der Realitätsflucht geführt haben, widerstandslos hingenommen und jegliche Ambitionen des Aufbegehrens verkümmern mit zunehmendem Amüsement.¹²⁴ Doch auf welche Weise können Comics überhaupt zu dieser angeblichen Bereitschaft zur Fügung erziehen?

121 Ebd. S. 38ff.

122 Ebd. S. 39

123 Adorno; Horkheimer, S. 150

124 Vgl. Hausmanninger: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 27

Der erste Kontakt mit Comics findet bei den meisten Menschen bereits in der Kindheit statt. Daher sollen nun einige Werte dargelegt werden, die in den Jugend-Comics vermittelt werden, welche in den 1970er Jahren von Anhängern der Kritischen Theorie als entpolitisierend ausgemacht wurden. Tatsächlich ist auffallend, dass in Comics, gerade bei denjenigen für jüngere Leser, eine starre Gesellschaftsordnung vorherrscht, in die es sich zu fügen und die es zu bewahren gilt. Eine solche lässt sich sowohl in den *Mickey Maus*-Geschichten, als auch in Superhelden-Comics vorfinden:

Unsere Superhelden dürfen zwar die größten Weltraumprobleme mit der linken Hand lösen, auf der Erde haben sie sich aber brav in das Erwerbsleben einzuordnen und eine relativ normale bürgerliche Karriere zu absolvieren. Nur die bösen Figuren (wie der große böse Wolf) und die liebenswürdigen, aber nicht ganz ernst zu nehmenden Tunichtgute (wie Onkel Donald) unterliegen nicht dieser Verpflichtung, kommen aber gerade deswegen ständig in Schwierigkeiten. Der Superheld sprengt nicht die Fesseln der Gesellschaft, er paßt sich ihr in seiner bürgerlichen Existenz brav an. Hier versagen seine Superkräfte.¹²⁵

Hier findet sich das Motiv der unveränderlichen Gesellschafts- bzw. Wirtschaftsordnung, wie sie von der Kulturindustrie dargestellt wird. Wenn sich der Superheld dieser unterordnet, wie sollte es einem normalen Menschen dann gelingen, sich ihr zu widersetzen? Diese Frage wurde in Comics oft noch nicht einmal gestellt. Helden ordnen sich gesellschaftlichen Regeln nicht widerwillig unter, vielmehr sehen sie in deren Wahrung ihre Bestimmung. Ihr Vorgehen orientiert sich dabei nach den Standards des Comic-Codes. Sie

setzen ihre Kräfte nur gegen das Böse ein - selbst dabei äußern sie häufig Skrupel - und folgen einem Sittengesetz, das zu beachten in der Tat übermenschliche Kräfte erfordert. Müssen unsere Superhelden wirklich einmal zuschlagen, dann rechtfertigen sie sich dem Leser gegenüber mit hehren Worten. Nichts ist ihnen verhaßter als die Anwendung von Gewalt.¹²⁶

Diese Charakterisierung der Superhelden, von Arthur Fischer, mag vielleicht etwas zu pauschal und polemisch formuliert sein, im Kern trifft sie allerdings durchaus das Wesen der zeitgenössischen Superhelden. In dieser Zeit schienen die Comic-Produzenten die Vorbildfunktion ihrer Helden durchaus ernst genommen zu haben.

¹²⁵Fischer, S. 21

¹²⁶Ebd. S. 23

So lernt *Spiderman* bereits in seinem ersten Abenteuer, dass er seine Superkräfte zum Schutz der Gesellschaft einsetzen muss. Um dies zu verdeutlichen, wurde sein Credo "With great power comes great responsibility" in den *Spiderman*-Heften vor Beginn der Handlung vorangestellt. Allgemein lässt sich sagen, dass in den damaligen Comics eine "mittelständisch-liberale Mentalität vor[herrschte]", doch kann man nicht zwangsläufig von gezielter Verbreitung von Ideologien sprechen, weil jeder Comic "in einem bestimmten gesellschaftlichen Rahmen erscheint, der die Comics-Macher in ihrer Weltanschauung und ihren Einstellungen geprägt hat."¹²⁷ Es ist aber in der Tat ein Unterschied, ob die politische Prägung eines bestimmten Comics aus dem sozialen Kontext heraus entstand, bzw. übernommen wurde oder ob diese mit Hilfe des Comics gezielt verbreitet wird. Auf der anderen Seite beteuern Produzenten häufig, ihre Werke seien explizit ohne jegliche politische Intentionen entstanden.¹²⁸ Gerade die Disney-Comics wurden oft als Vorbereitung der Kinder auf die kapitalistische Ordnung interpretiert.¹²⁹ Einen ähnlichen Standpunkt, wenn auch weniger auf Comics als auf Filme bezogen, vertreten auch Horkheimer und Adorno: "Donald Duck in den Cartoons wie die Unglücklichen in der Realität erhalten ihre Prügel, damit die Zuschauer sich an die eigenen gewöhnen. Der Spaß an der Gewalt, die dem Dargestellten widerfährt, geht über in Gewalt gegen den Zuschauer [...]."¹³⁰ Der Begriff der Gewalt ist hier symbolisch zu sehen und kann auch auf Umstände wie Ausbeutung von Arbeitern, Bürokratie etc. bezogen werden. Die Idee hinter dieser Art von Kritik ist, dass der Rezipient seine Freizeit nicht nutzt, um seine Situation zu hinterfragen, sondern aus dieser kurzzeitig zu entfliehen, wobei diese "Anderswelt" im Grunde keine bessere Alternative bietet, ja die eigene sogar bestätigt. Gerade das Beispiel der Gewalt, an die sich die Zuschauer gewöhnen sollen, trifft auf einige Donald Duck Geschichten von Carl Barks zu, die aus heutiger Sicht sogar ungewöhnlich gewalttätig gegenüber Kinder anmuten. Im Prinzip handelt es sich bei diesen Comics, um dessen Neffen Tick, Trick und Track, um

127Fuchs, Wolfgang, J.: "Comics und Politik". In: *Massenmedium Comics*. S. 46-50, hier S. 48

128Vgl. Von Hagen, Markus: "Barks contra Flix, oder: Politik, als es unvermeidbar war. 20 Jahre *Micky Maus* als Jugendzeitschrift (1956-1975). In: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. S. 70-85, hier S. 82

129Vgl. Burgdorf, S. 52

130Adorno; Horkheimer, S. 147

Lausbubengeschichten, die durchaus mit einer ordentlichen Tracht Prügel von Donald enden können. Dem Kind wird hier suggeriert, dass Prügel eine angemessene Bestrafung für Ungehorsam darstellt und somit das Handeln der Eltern nicht zu hinterfragen ist. Auf der anderen Seite ist jedoch zu beachten, dass solche Strafen in damaliger Zeit tatsächlich als legitim betrachtet wurden. Insofern ist es fraglich, ob Barks wirklich die Absicht hatte, mit seinen Comics die Kinder hierauf einzustellen. Wahrscheinlicher erscheint es mir, dass seine Comics eher als eine Momentaufnahme der Gesellschaft, denn als eine Verbreitung von Ideologien aufzufassen sind. Die oft anzutreffende Behauptung, *Mickey Maus*-Comics würden "fröhliche Anpassung"¹³¹ propagieren, ist nicht pauschal zu übernehmen. Die Comics von Barks zeigen den Lesern vor allem, dass ihr Handeln Konsequenzen hat. Sei es nun die Tracht Prügel von Tick, Trick und Track oder die Situation von Donald, der sich weigert zu arbeiten und sein Leben hauptsächlich über Schulden finanziert. Allerdings gilt es hier nochmals zu differenzieren, denn Anpassung wurde keineswegs so konsequent propagiert, wie oft behauptet. So kam es in *Mickey Maus*-Comics schon mal vor, dass Streiche keine Konsequenzen mit sich brachten.¹³² Manche Geschichten gingen sogar durchaus in Richtung Zivilisationskritik, etwa wenn Barks die Situation der amerikanischen Ureinwohner oder Themen wie Umweltzerstörung thematisierte.¹³³

Der Vorwurf, der vor allem in der damaligen Literatur vorzufinden ist, Comics würden gesellschaftliche Probleme schlichtweg ignorieren, gilt somit nur bedingt, auch wenn er nicht gänzlich zu widerlegen ist. Ein Beispiel wäre der Aspekt der Repräsentation von "rassischen Minoritäten":

Alles, was nicht den vorhandenen oder beim Leser erwarteten Vorurteilen entspricht und etwa zu einer neuen Sicht von Problemen zwingen könnte, wird vernachlässigt. [...] Man darf sie [rassische Minoritäten] nicht als "schlecht", will sie nicht als "gut" darstellen, wenn man nicht Leser oder bestehende Vorurteile verletzen will, also läßt man sie aus.¹³⁴

Solcherlei Feststellungen weisen zwar auf eine ernstzunehmende Problematik hin, blenden zugleich aber erneut positive Entwicklungen aus. So stellt beispielsweise

131 Vgl. Giffhorn, S. 151

132 Vgl. Von Hagen, S. 78

133 Vgl. ebd. S. 74

134 Vgl. Giffhorn, S. 149

Burgdorf zunächst ebenfalls fest, dass Rassismus zwar "in den früheren Comics selten" anzutreffen sei, "wenn auch von einem indirekten Rassismus gesprochen werden kann. Minderheiten wurden so dargestellt, wie die Mehrheit sie gerne sah. Neger traten als Dienstpersonal oder als Kulisse für Dschungelhelden auf."¹³⁵ Gleichzeitig erkennt er aber, dass sich auch in den 1970ern bereits zahlreiche Beispiele für eine gelungene Integration in Comics finden lassen. Eine Vorreiterrolle des "integrierten Negers" sieht er in der Figur Black Panther, die ab 1966 in der Serie *Fantastic Four* als erster farbiger Superheld in Mainstream-Comics auftrat. Daneben finden sich in weiteren Superhelden-Comics Beispiele, in denen z.B. kritisch über die Situation der Afroamerikaner reflektiert wird.¹³⁶ Dennoch ist festzuhalten, dass derlei Beispiele noch eher die Ausnahme darstellten, jedoch immerhin den Beginn einer andauernden Entwicklung markierten. Aus diesem Grund ist erneut auf die Problematik pauschaler Kritiken hinzuweisen, da diese es versäumen, begrüßenswerte Potenziale zu fördern und deren Entwicklung voranzutreiben. Dass diese nur langsam voranging, ist allerdings auch auf die Erwartungshaltung des Publikums zurückzuführen, wie man z.B. daran erkennt, dass "[f]rühere Versuche, z.B. von Will Eisner schon in den vierziger Jahren, [...] vor allem an der mangelnden Akzeptanz der Leser [scheiterten], die nur Weiße im Comic akzeptierten."¹³⁷

In diesem Zusammenhang ist es angebracht, auch auf die Rolle der Frau in Comics einzugehen. Sieht man von Beispielen wie die bekannte *Wonderwoman*-Serie, die Figur der *Catwoman* in den berühmten *Batman*-Comics oder später auch *Barbella* ab, so fanden - und finden sich noch immer - nur wenige weibliche Hauptcharaktere in Mainstream-Comics. Weibliche Figuren verharrten in der Regel in ihrer passiven Rolle. In den früheren Comics "durften sie entweder nur Mutter oder böse Ehefrau sein", bzw. bestand ihre Aufgabe darin, "sich von den Helden retten zu lassen."¹³⁸ Eine erste und zudem relativ frühe Ausnahme stellt die Figur Dian Belmont in *The Golden Age Sandman* dar, eine Reihe die ab 1941 bei DC erschien: "She didn't serve as a prop, a character who got into jams from which she could be rescued. Nor was she a super-heroine herself. She was a woman. Alongside the

¹³⁵Burgdorf, S. 55

¹³⁶Vgl. ebd. S. 55ff.

¹³⁷Fix, Marianne: "Politik und Zeitgeschichte im Comic". In: *Bibliothek. Forschung und Praxis*. Jahrgang 20, 1996, Nr. 2. S. 161–184, hier S. 179

¹³⁸Burgdorf, S. 53

Sandman, Dian acted, rarely independently but always as a kind of equal in terms of risk."¹³⁹ Derlei Experimente bildeten jedoch die Ausnahme. Auch diese Figur wurde recht bald ersetzt, überhaupt hielt sich die gesamte Serie nur wenige Jahre.¹⁴⁰ Vielmehr begann eine zunehmende Sexualisierung der Frau in Comics, vor allem während des Zweiten Weltkriegs, um den alliierten Soldaten die Trennung von der Familie zu erleichtern. Später dienten weibliche Figuren vor allem dazu, die voyeuristischen Neigungen der Leser zu erfüllen. Diese unverhüllten Darstellungen wurden allerdings ebenfalls mit der Einführung des Comic-Codes eingedämmt. Da der überwiegende Teil an Comic-Zeichnern aus Männern besteht, entspricht die Darstellung der Frau männlichen Idealvorstellungen. Vor allem in den Underground-Comics, die sich bewusst gegen den Comic-Code auflehnten, sind Frauen fast ausschließlich nackt, mit hervorstechenden Geschlechtsmerkmalen gezeichnet. Diese Problematik bildete in den meisten Comics jedoch die Ausnahme, auch wenn Kritiker oft ein anderes Bild verbreiteten.¹⁴¹ In den großen Comic-Serien wurden Frauen zwar ebenfalls häufig nach männlicher Sichtweise idealisiert dargestellt, doch war man hier, v.a. nach Einführung des Comic-Codes, mehr darauf bedacht, moralischen Vorstellungen zu entsprechen. Eine Ausnahme, die sich etablieren konnte, stellt hingegen die Figur Oma Duck dar, "die zwar Kuchen bäckt und für ihre Tiere sorgt, aber sich dafür auch nicht von Männern reinreden läßt."¹⁴² Zudem gab es auch von Seiten größerer Verlage Bemühungen, auf die Entwicklungen von Super-Heldinnen und auch auf die Förderung von Zeichnerinnen Wert zu legen, doch zeigten diese Ambitionen nur langsam Fortschritte.¹⁴³ Dies lag allerdings mitunter auch daran, dass Frauen lange Zeit nur einen sehr geringen Anteil der Leserschaft ausmachten, so dass sich derartige Entwicklungen nur bedingt als lukrativ erwiesen.

Im Gegensatz zu der Gewalt-Debatte in den 1950er Jahren, fand die Kritik in den 1970ern nicht mehr vorrangig unter dem Vorwand des Jugendschutzes statt, sondern stellte einen gesamtgesellschaftlichen Kontext her. Doch ähnlich wie dort, lassen sich

¹³⁹Marsh, Dave "Introduction" in: Wagner, Matt; Davis, Guy: *Sandman Mystery Theatre: The Tarantula*. New York: DC Comics, 2004, S. 5-9, hier S. 5

¹⁴⁰Vgl. ebd. S. 7

¹⁴¹Vgl. Burgdorf, S. 108

¹⁴²Fix, S. 177

¹⁴³Vgl. Burgdorf, S. 53ff.

die unterstellten Folgen des Comic-Konsums nur schwerlich beweisen oder widerlegen. Ob Comics tatsächlich eine bewusste "Verschleierung von Herrschaft und Unterdrückung" und "Bereitstellung von Ablenkung und kompensativen Ersatzsignifikationen"¹⁴⁴ - wie Medien allgemein von der Kritischen Theorie verstanden werden - sind, ist fragwürdig. Ihre überwiegende Konformität lässt sich nicht leugnen und ist keineswegs positiv zu sehen. Auch Befürworter wie Burgdorf stellen fest, dass die meisten Comics "die bestehende Staatsform [bejahen]", im Gegensatz zu den meisten Kritikern, macht er aber darüber hinaus darauf aufmerksam, dass "[n]icht jeder Comic [...] reaktionär [ist], wenn auch die Zahl der sozialkritischen noch begrenzt ist." Diejenigen Pauschalkritiken der 1970er Jahren, die übersehen, dass auch zu ihrer Zeit der sozialkritische Inhalt von Comics wächst, auch in solchen, "die bis dahin nicht durch soziales Engagement auffielen", hemmen nach m.E. sogar die positive Entwicklung von Comics. Es ist somit eine bereits früh verpasste Chance, dass das emanzipatorische Potenzial "der ersten Comics", die "Übelstände anprangerten,"¹⁴⁵ nicht genügend ausgeschöpft, sondern viel zu lange geleugnet wurde. Es ist daher nicht überraschend, dass Comics zunächst primär im kommerziellen Sektor angekommen sind. Wie im Zusammenhang mit Bourdieus literarischem Feld klar geworden ist, benötigen Innovationen Fürsprecher, die diese mit symbolischen Kapital versorgen. Andernfalls zählt als einziges Kriterium der kommerzielle Erfolg. Für Verleger, die das Publikum in einer Weise einschätzen, es hätte sich "an einen Stil, an eine Gestaltungsweise gewöhnt", sind "Innovationen, ungewöhnliche Darstellungen" Hemmnisse, "die Erwartungshaltungen widersprechen und den Verkauf erschweren."¹⁴⁶ Dementsprechend fielen auch die in Comics vermittelten Moral- und Gesellschaftsvorstellungen aus: Der müde Arbeiter möchte sich anscheinend in seiner Freizeit nicht mit Inhalten auseinandersetzen, die seine Situation oder sein Umfeld kritisieren, daher greift er auf Gewohntes zurück. Ob diese Unterstellung jedoch haltbar ist, erscheint zweifelhaft. Würde diese zutreffen, so hätte der emanzipatorische Fortschritt in Comics, der sich rückblickend ausmachen lässt, nicht stattgefunden. Der qualitative Anspruch der unterhaltsamen Abenteuergeschichten war in der Tat nicht außerordentlich hoch und kreative

144Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 24ff.

145Burgdorf, S. 51

146Grünwald: *Comics*, S. 93

Innovationen nur selten vorzufinden. Ein solches Angebot mag zwar über einen gewissen Zeitraum kommerziell erfolgreich sein, doch mittlerweile sind nahezu alle diese Serien vom Markt verschwunden. Ob es der Kritik zu verdanken ist, dass sich die Qualität der Comics gebessert hat, sollte man nicht gänzlich ausschließen. Es ist sehr wohl der Fall, dass kreative Produzenten auf die kritisierten Punkte eingegangen sind und diese innovativ genutzt haben. Auf der anderen Seite wurden solche Vorstöße jedoch lange Zeit nur gering honoriert. Größere Tageszeitungen, wie etwa die *New York Times*, mieden Comics in der Regel. Gerade bei dieser Zeitung dauerte es immerhin bis 1986, bis erstmals eine Comic-Rezension erschien, in diesem Fall zu Art Spiegelmans *Maus*, einem Comic, der international große Beachtung erfuhr.¹⁴⁷ Doch auch heute noch bilden Comic-Rezensionen eher die Ausnahme. Die Rezension von *Maus* entstand allerdings vermutlich weniger aus einer Überzeugung von dem kulturellen Wert, als vielmehr daraus, dass man sich der Weiterentwicklung der Comics nicht weiter hätte verschließen können. Offenbar besteht auch in der breiteren Masse durchaus ein Bedarf an Werken, die nicht lediglich der seichten Unterhaltung dienen, sondern kritische Reflexionen beinhalten. Hätte eine solche Nachfrage nicht bereits im Vorherein bestanden, wäre der kommerzielle Markt solchen Experimenten vermutlich nicht aufgeschlossen gewesen, schließlich ist Spiegelmans *Maus* keineswegs der erste Comic, bei dem man von Innovation sprechen kann.

Kritiken, die den Massen mangelnde Autonomie unterstellen, erscheinen rückblickend als zu pessimistisch eingestellt. Die Unterstellung, *Mickey Maus*-Leser würden sich in der Folge als treue Kapitalismus-Anhänger erweisen, übersieht, dass auch Kinder und Jugendliche durchaus über ein wachsendes kritisches Bewusstsein verfügen und in Dagobert Duck keineswegs zwangsläufig eine Idealfigur sehen müssen. Darüber hinaus scheinen derlei Kritiken auch Erwachsenen jegliche Mündigkeit abzusprechen. Dabei ist es äußerst unwahrscheinlich, dass ihnen bei der Comic-Lektüre die gewonnene Scheinbefriedigung nicht als solche bewusst sein soll. Sie ist vielleicht ein Ventil, das den Alltag zwar nicht verbessert, aber zumindest kurzzeitig vereinfacht.¹⁴⁸

147Vgl. Knigge, Andreas C.: *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa Verlag GmbH, 2004. S. 146ff.

148Grünwald: *Comics*, S. 82ff.

Es liegt hier eine ähnliche Situation wie in den 1950er Jahren vor. Auch hier kann nicht davon ausgegangen werden, dass Horror- und Crime-Comics das brutale Verhalten der Rezipienten auslösten, sondern dass dieses das Resultat von zahlreichen und komplexen Umständen bezeichnet. Inwieweit Comics tatsächlich entpolitisiert wirken können, hängt ebenso mit zahlreichen Faktoren zusammen: "[V]om Rezipienten, seinem Rezeptionsvermögen, seinem individuellen und gesellschaftlichen Kontext"¹⁴⁹. Daher sollte man nicht übersehen, "daß die Öffentlichkeit keineswegs jene Bewußtlose [sic!] Masse leicht zu übertölpelnder Subjekte darstellt"¹⁵⁰, sondern den Einfluss von Comics - und von Medien allgemein - im Kontext mit weiteren Faktoren untersuchen. Die Gleichung, dass Amusements automatisch zu politischer Resignation führen würden, wurde im kritischen Diskurs vermutlich zu einfach hingenommen. Vielmehr scheint es mir, als dass eine stetige Anpassung von Angebot und Nachfrage erfolgt, die keineswegs in dem Ausmaß kontrolliert abläuft, wie oft behauptet. Schließlich besteht in modernen Demokratien ein weitgehend unabhängiges Medienangebot. Die vorhandenen entpolitisierenden Inhalte entstehen daher nicht, wie in Diktaturen, wo die Medien "die letzten Reste noch vorhandenen Widerspruchspotentials beseitigen und mit einer Mischung aus verdoppelnder Affirmation, Ablenkung, Ideologievermittlung und Vergnüglichkeit das Publikum geneigt"¹⁵¹ machen wollen, sondern vor allem aufgrund der Erwartungshaltung der Rezipienten, wie Bourdieu am Beispiel der Fernsehnachrichten aufzeigte:

Was auch immer in der Welt geschehen sein mag, die Fernsehnachrichten beginnen immer häufiger mit Fußballergebnissen [...] oder mit den Anekdotenhaftesten [sic!], ritualisiertesten Aspekten des politischen Lebens [...], ganz zu schweigen von Naturkatastrophen, Unfällen, Feuersbrünsten, kurz allem, was bloß die Neugier kitzelt und keinerlei spezifische Kompetenz voraussetzt, vor allem keine politische. Die "Vermischten Meldungen" [...] produzieren politische Leere; sie entpolitisieren und reduzieren die Welt auf Anekdoten und Klatsch [...], wobei man die Aufmerksamkeit auf Ereignisse ohne politische Konsequenzen lenkt und fixiert, die man dramatisiert, um "Lehren daraus zu ziehen" oder sie in "Probleme unserer Gesellschaft" zu verwandeln.¹⁵²

149Ebd. S. 83

150Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 38

151Ebd. S. 37

152Bourdieu, Pierre. *Über das Fernsehen*. Übers. von Russer, Achim. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998. [*Sur la télévision*. Veröffentlicht als Band I der Reihe Bourdieu, Pierre:

Dieser entpolitisierende Sensationscharakter ist auch auf Comics übertragbar, zumindest auf diejenigen, die ein Massenpublikum anstreben. Es ist richtig, auf solche Entwicklungen kritisch aufmerksam zu machen, doch sollte die Kritik weitergehen. Anstatt den Rezipienten von Comics die Fähigkeit zur Differenzierung abzusprechen, sollte man sich vielmehr fragen, wie diese gefördert werden könnte. Ein erster Schritt wäre eine unvoreingenommene Betrachtungsweise der Comics, wobei insbesondere ihr Potenzial hervorzuheben wäre, das kritische Bewusstsein positiv fördern zu können. Ebenso sollten erfolgreiche Innovationen nicht übergangen, sondern unterstützt werden. Nur auf diese Weise werden kreative und sozialkritische Experimente auch für weitere Produzenten interessant. Letztlich hängen aber alle Ergebnisse vom Rezipienten ab, denn "[w]ie politische Karikaturen verlangen auch politisch-satirische Comics [...] den informierten und sensibilisierten Leser."¹⁵³ Dies ist eine Herausforderung, der sich sowohl Comic-Produzenten als auch die Kritik zu stellen haben.

2.3 Problematik der kulturwissenschaftlichen Forschung

Es bleibt noch immer die Frage, warum Comics vom kulturwissenschaftlichen Diskurs häufig übergangen werden oder zumindest noch immer als eine Randerscheinung zu bezeichnen sind. Es ist anzunehmen, dass die teils heftigen Anschuldigungen an Comics, auch hier nicht spurlos vorübergegangen sind. Zumindest erklärt sich hierdurch, dass die Forschung erst langsam in den 1970er Jahren ihren Anfang nahm, als verschiedene Disziplinen begannen sich mit dem Medium auseinanderzusetzen und erste Beiträge in Fachzeitschriften erschienen. Dabei variieren die jeweiligen Methoden, die je nach Forschungsschwerpunkt, soziologisch, psychoanalytisch, ideologie-kritisch etc. motiviert sein können.¹⁵⁴ Zwar wurde im vorherigen Kapitel erläutert, dass Comics zu dieser Zeit noch immer Gegenstand kritischer Debatten waren, gleichzeitig nahm die kulturelle Akzeptanz dennoch stetig zu, so dass sie auch für die Wissenschaft zunehmend interessanter wurden. Dennoch muss man noch immer von einem akademischen Randphänomen sprechen, wofür sich mehrere Gründe ausmachen lassen. Die öffentlichen

"Liber - Raison d'agir", 1996] S. 72ff

153Grünewald: *Comics*, S. 83

154Vgl. ebd. S. 72ff.

Anfeindungen erreichten zeitweise zwar einen Rückgang der Auflagen, jedoch wurden Comics natürlich weiterhin gelesen. Allerdings hat "[d]ie ganze Auseinandersetzung um die Comics [...] dazu geführt, daß viele Comic-Leser von schlechtem Gewissen geplagt werden."¹⁵⁵ Dementsprechend zurückhaltend agierten vermutlich auch einige Wissenschaftler, die einen Verlust an seriösen Ansehen befürchten mussten, wenn sie sich in ihrer Forschung mit dem Bereich Comics auseinandersetzen,¹⁵⁶ schließlich spielen auch in der Forschung persönliche Interessen eine Rolle. Da Comics "gebrandmarkt" waren, liegt es nahe, dass sie für Intellektuelle nur geringen Anreiz boten. Greift man nochmals auf Bourdieus Feldtheorie zurück, so befanden sich Comics an einem Pol, der nur wenig symbolisches Kapital verspricht, also das Ansehen des Wissenschaftlers eher schädigt. Ähnlich fasste es Umberto Eco zusammen: "Ich las Comics und Kriminalromane, ich liebte die Filme von Fred Astaire und das Musiktheater des Broadway. Vielleicht schämte ich mich heimlich dafür, da viele berühmte Schriftsteller mir sagten, daß dies alles nichts taue."¹⁵⁷ Die Ächtung durch andere Intellektuelle hielt interessierte Kulturwissenschaftler davon ab, sich mit Comics zu befassen, denn die "wertende Behandlung der Comic-Forschung" hat "solche Untersuchungen nicht gerade ermutigt; wissenschaftliche Respektabilität war (und ist) mit ihnen nicht zu erreichen (gewesen)."¹⁵⁸ Es bestand somit für Intellektuelle ein doppeltes Hindernis: Zum einen hatten geneigte Wissenschaftler das Risiko einzugehen, dass ihre Arbeit keinerlei oder schlechte Resonanz erfährt, gleichzeitig minderte der Umstand, dass Comics zur Trivial- und Kinderliteratur zählten, wahrscheinlich auch die Aufgeschlossenheit sich privat für Comics zu interessieren. Man könnte hier von einem Wechselspiel von Scheu und einer "general ignorance of the variety of the topics and subjects comic books offer, which coincides with the belief that comics are the province of children and semi-alphabetized adults"¹⁵⁹ sprechen. Der Ausdruck Ignoranz vermittelt hier jedoch vielleicht einen zu polemischen Eindruck. Vergleicht man die Entwicklung

155Burgdorf, S. 69

156Natürlich sind hier Forschungen gemeint, die Comics nicht ausschließlich negativ und als schädlich auffassten.

157Eco, S. 9

158Hausmanning; Kagelmann im Vorwort zu: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. S. 7-9, hier S. 7

159Ahrens, Jörn; Meteling, Arno im Vorwort zu: dies.: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequenze*. New York: Continuum, 2010, S. 2ff.

der kulturellen Akzeptanz mit derjenigen des Films, der ungefähr in demselben Zeitraum entstand, so zeigt sich, dass zunächst zwar ebenfalls Vorbehalte entstanden, dieses Medium innerhalb weniger Jahrzehnte jedoch weitgehend etabliert war. Die Besprechung von Filmen sind Gegenstand in Feuilleton und Habilitationen. Zwar geraten einzelne Filme und Genres ebenfalls in die Kritik, jedoch bleibt das Medium an sich davon unberührt. Mittlerweile werden auch Comics differenzierter betrachtet, allerdings erstreckte sich diese Entwicklung über einen ungleich längeren Zeitraum. Thomas Becker erklärt dies dadurch, dass der Film, im Gegensatz zu Comics, eine tatsächliche Neuerung darstellte, weshalb man sich diesem Medium, unter Berücksichtigung seiner spezifischen Eigenschaften, annäherte:

Obwohl Comic und Film eine sehr enge Geschichte interkultureller Intermedialitätsbeziehungen aufweisen, hat der Comic bisher nicht die gleiche Legitimität erreicht, wie etwa der Film [...]. Der Film stellte einen wesentlich stärkeren Einschnitt in unserem Körpergefühl und dem damit zusammenhängenden Bewusstseinsstrom dar. [...]. Dagegen entstammte der Comic der Gutenberg-Galaxis, dem Medium des Drucks, an den sich das Publikum der Massenkommunikation schon mehrere hundert Jahre gewöhnt hatte, so dass er sich weniger für die Prophetie eines Neuanfangs modernster Technik eignete.¹⁶⁰

Die Kombination von Text und Bild stellte keineswegs eine kulturelle Neuerung dar, woraus die große Uneinigkeit entstand, seit wann überhaupt Comics existieren. Dieser Unterschied von Comics im Vergleich mit Bildbögen oder den Werken Rodolphe Töpffers besteht darin, dass hier Bild- und Textebene nicht mehr klar getrennt wurden. Dieses Prinzip stellt für Michel Foucault eines der wesentlichsten Merkmale der "abendländische[n] Malerei vom 15. Jahrhundert bis zum 20. Jahrhundert"¹⁶¹ dar. Doch die Bereiche wurden nicht nur lediglich optisch getrennt, sondern "[i]mmer werden sie durch eine Ordnung hierarchisiert, die entweder von der Form zum Diskurs oder vom Diskurs zur Form geht."¹⁶² Diese neue Form der Kombination allerdings, "goes against the 'ideology of purity' that has dominated the West's approach to aesthetics since Lessing."¹⁶³ In Kapitel 1.2.1 wurde festgestellt,

160Becker, Thomas: "Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers". In: ders. [Hrsg.]: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen und Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2011, S. 7-19, hier S. 9

161Foucault, Michel: *Dies ist keine Pfeife*. Übers. von Seitter, Walter. München: Carl Hanser Verlag, 1997. [*Ceci n'est pas une pipe*. Paris: fata morgana, 1973] S. 25

162Ebd. S. 25ff.

163Groensteen, S. 38

dass in Comics meist vergleichsweise wenig Text vorliegt, zumindest wird aber in der Regel das Bild zuerst wahrgenommen. Dies führte einerseits dazu, dass Comics als zu leichte Lektüre empfunden wurden, als dass man sich damit wissenschaftlich auseinandersetzen müsste, gleichzeitig erklärt dies auch die kulturelle Abwertung, denn Comics verstoßen gegen "die durch legitimes Kulturverständnis vorgegebene eindeutige Trennung von Bild- und Schriftraum"¹⁶⁴. Mit diesem Vorbehalt gegenüber dem Bild

erklärt [sich] unter anderem auch, dass umgekehrt der Comic einen wesentlich größeren Widerstand zu überwinden hatte, um seine soziale Stellung zu verbessern oder bei Intellektuellen Beachtung zu finden, als der weniger durch diese Tradition vorbelastete Film, der zudem ein neues mediales Zeitalter versprach.¹⁶⁵

Damit soll nicht behauptet werden, dass das Wechselspiel zwischen Text und Bild keine Betrachtung fand, nur wurden dabei Comics lange Zeit übergangen, wie u.a. Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelsen bemängeln:

Die geringe Beachtung und Wertschätzung des Comics durch die Wissenschaft mag erstaunen, wenn man etwa an die umfangreiche und verzweigte Filmforschung oder die in den letzten Jahren wachsende Aufmerksamkeit gegenüber dem Verhältnis von Schrift und Bild in der bildenden Kunst denkt. Der Bedeutung des Verbalen in der Kunst wurden Ausstellungen gewidmet, ohne den Comic dabei auch nur zu erwähnen. Ebenso fanden graphisch gestaltete Texte und 'konkrete Poesie' Beachtung, ohne die graphische Gestalt der Schrift in Comics zu berücksichtigen. Aber selbst theoretische Arbeiten, die sich der Beziehung von Schrift und Bild in der Moderne widmeten, sparten das offensichtlichste Beispiel - den Comic - aus und analysierten eher die Bilder und Zeichnungen eines René Magritte.¹⁶⁶

Solche Anschuldigungen wollen zwar Untersuchungen zu Magritte nicht abwerten, doch ist auch hierin eine gewisse Ignoranz enthalten. Schließlich kann von einem Intellektuellen nicht verlangt werden, an Comics Gefallen zu finden und sich damit näher zu befassen. Natürlich kann man es rückblickend als "unfair" betrachten, dass man Comics die aufgehobene Trennung von Text und Bild zu Lasten legte, während dieser Bruch mit der vorherrschenden Souveränität bei Klee als Innovation gefeiert

164Becker, S. 10

165Ebd. S. 11

166Hein, Michael; Hüners, Michael; Michaelsen, Torsten im Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2002. S. 9-16, hier S. 10ff.

wurde.¹⁶⁷ Man darf letztlich aber nicht vergessen, dass die "langjährige Abqualifizierung der Comics" nicht nur an "der vorherrschenden Einschätzung der Comics als Massenmedien (nicht als Kunstform) und ihrer pauschalen Zuordnung als Kinderliteratur," sondern "auch an dem weitgehend wenig verlockenden Comic-Material selbst (qualitative Comics, von Ausnahmen abgesehen, sind erst ab den 80er Jahren ins Bewusstsein getreten)"¹⁶⁸, lag. Selbst bekennende Comic-Liebhaber wie Andreas Platthaus geben zu, dass "meisterhafte Arbeiten inhaltlicher wie graphischer Natur", lediglich "einen verschwindend geringen Teil der unübersehbaren Massenproduktion von Comics"¹⁶⁹ ausmachen. Selbiges gilt für die Feststellung, dass Arbeiten über Comics nur wenig Ansehen brachten. Diese beschreibt einerseits die ungleichmäßige Honorierung, auf der anderen Seite übergeht sie aber, dass über einen großen Zeitraum hinweg "nur ein geringer Teil ernst zu nehmende wissenschaftliche Literatur"¹⁷⁰ darstellte. Tatsächlich "finden sich zahlreiche Beispiele, die von Comic-Liebhavern und -Sammlern oder im (werbewirksamen) Auftrag von Verlagen verfasst wurden und wissenschaftlichen Kriterien, insbesondere einer kritisch-distanzierten Sicht kaum standhalten."¹⁷¹ Es ist allerdings schwierig, die Grenzen zwischen Ursache und Wirkung eindeutig auszumachen. Aussagen, die dem überwiegenden Teil der Intellektuellen eine gewisse Ignoranz unterstellen, erklären den Umstand m.E. nur teilweise und ignorieren die Wechselwirkung, die in ähnlicher Form auch Autoren davon abhielt, Comics zu verfassen. Comics wurden als minderwertig bezeichnet und das Ausbleiben potenzieller Künstler erschwerte natürlich die Entwicklung, schließlich wollten diese ungern im Schund-Bereich gesehen werden. Selbiges gilt für Wissenschaftler, die sich ebenso aufgrund ihres Ansehens etablieren und sich - ganz im ökonomischen Sinne - lukrativeren Bereichen zuwenden. Wenn die Arbeiten von denjenigen, die sich dazu "überwunden" haben, sich trotz der Vorbehalte, näher mit Comics auseinanderzusetzen, am Ende wissenschaftlichen Kriterien nicht Stand hielten, so schreckte dies seriöse Intellektuelle nur noch weiter ab. Zugeständnisse, wie von

167Vgl. Foucault: *Dies ist keine Pfeife*, S. 26

168Grünwald: *Comics*, S. 76

169Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*. Frankfurt am Main und Leipzig: Insel Verlag, 2000. S. 19

170Grünwald: *Comics*, S. 75

171Ebd. S. 76

Steinbeck oder Eco, waren lange nur selten anzutreffen, oft begleitet von Einleitungen, warum man dieses Thema wählte:

Und vielleicht habe ich diese Aufsätze nur geschrieben, um mir selbst und den anderen zu beweisen, daß man von derlei Dingen [Comics und andere *low-art*] sehr wohl fasziniert sein konnte, ohne sie deshalb um jeden Preis rechtfertigen (oder zu entschuldigen).¹⁷²

Gerade aber Ecos Ansatz zeigt, warum es sich als lohnend erweist, sich mit Comics oder allgemein mit Massenmedien nicht nur kritisch negativ auseinanderzusetzen.

Inzwischen hat die Comic-Forschung eine weitaus höhere Akzeptanz erreicht als noch in den 1970er Jahren. Zwar scheint noch immer nicht die selbe Legitimität erreicht worden zu sein, wie sie beispielsweise literaturwissenschaftliche Untersuchungen besitzen, doch lässt sich eine stetige Steigerung beobachten. Es vollzog sich innerhalb der Kulturwissenschaften ein Wandel dahingehend, sich auch für Bereiche offen zu zeigen, die zuvor noch gemieden wurden. Diese wachsende Bereitschaft ist nicht zuletzt auch auf den Einfluss der Postmoderne zurückzuführen:

The postmodern perspective has challenged art as an institution and renders the possibility of 'anything' to be considered art. This perspective has opened the way for a series of analyses in which comics are considered as 'mass culture', but also as aesthetically interesting texts, capable of engendering on variety of levels.¹⁷³

Unter diesem Aspekt wurde es für Intellektuelle zunehmend interessanter - da akademisch nun legitimer - seriöse Untersuchungen zum Thema Comics durchzuführen. Da die Problematik der kulturellen Legitimität von Comics noch immer Gegenstand in Veröffentlichungen ist, muss man hier nach wie vor von einem akademischen Randphänomen sprechen.

Mit ein Grund ist aber nicht nur die fehlende Akzeptanz, die vielleicht nicht einmal in dem Ausmaß besteht, wie oftmals suggeriert wird. Ein weiteres Problem der Comic-Forschung liegt darin, dass noch kein Konsens darüber vorliegt, was Comics eigentlich sind. Comics besitzen eine nahe Verwandtschaft zu Literatur, genauso wie zu graphischen Künsten, aber es lassen sich auch Verwandtschaften mit dem Film ausmachen, die zu einer großen wechselseitigen Beeinflussung zwischen

¹⁷²Eco, S. 9

¹⁷³Christiansen; Magnussen, S.8

beiden Medien führen.¹⁷⁴ Zwar existieren mittlerweile vereinzelte Professuren für Comic-Forschung, eine eigene Disziplin blieb bislang jedoch aus, weshalb die meisten Veröffentlichungen noch immer aus anderen kulturwissenschaftlichen Bereichen stammen.¹⁷⁵ Michael Schüwer charakterisiert die gegenwärtige Situation daher weniger als ein "vernetzte[s] System", sondern spricht "eher von verstreuten Inseln von Aktivität."¹⁷⁶ Hier besteht allerdings die Gefahr, nicht über die Grenzen der eigenen Disziplin hinauszugehen, eine Bereitschaft die jedoch notwendig ist, um dem Medium gerecht zu werden:

[I]f a critic or researcher wants to have a closer look at comics and analyze them, as well as the interactions and mechanisms of this combination of codes, he runs into difficulties because he is in need of a comprehensive descriptive and analytical apparatus. Such an apparatus would have to contain concepts and information relating to the study of literature and graphic art.¹⁷⁷

Eine eigene Disziplin für Comic-Forschung würde der kulturellen Legitimität gewiss zu Gute kommen, doch ist offenbar noch nicht geklärt, wie diese aufgebaut sein müsste. Tatsächlich ergeben sich aufgrund der hybriden Form Zuordnungsprobleme. Die Forschung müsste daher sowohl die literarischen als auch die graphisch-ästhetischen Eigenschaften der Comics berücksichtigen. Derzeit finden Forschungen hauptsächlich unter dem semiotischen Aspekt statt, "ohne jegliche soziale Überlegung über Strategien und Machtspiele"¹⁷⁸, wodurch, nach Becker, der intermediale Charakter der Comics nur unzureichend erfasst werden kann. Gerade die literaturwissenschaftliche Dominanz auf diesem Gebiet schränkt für ihn die Forschung zu sehr ein:

Von einem literaturwissenschaftlichen Poststrukturalismus ist die Comicforschung inzwischen so stark infiltriert, dass selbst an theoretischen Diskursen interessierte Autoren ihre eigene Produktionen

174Vgl. z.B. Ahrens, Jörn: "Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Import in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers *Sin City*". In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. S. 77-90. Oder auch: Kainz, Barbara [Hrsg.]: *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009

175Vgl. Becker: "Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers", S. 14

176Schüwer, S. 13

177Ahrens; Meteling im Vorwort zu: *Comics and the City*, S. 3

178Becker: "Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers", S. 14

missverstehen müssen. [...] Comic als Zeichensystem aufzufassen, gehört inzwischen schon zur normalisierten Episteme in der Comicforschung. Jedes Zeichensystem aber verdankt seine soziale Bedingung der Möglichkeit einer Geschichte der Strategien und Gegenstrategien.¹⁷⁹

Derlei Uneinigkeiten sind einerseits disziplinären Ursprungs, können allerdings auch kulturell bedingt sein. Zwischen Amerika und Europa existieren unterschiedliche Comic-Traditionen, wobei sich innerhalb Europas die franko-belgische nochmals deutlich von derjenigen des deutschsprachigen Raums unterscheiden. Da aber insbesondere hier ein großer Teil aus fremdsprachigen Veröffentlichungen besteht, darf der interkulturelle Faktor nicht übergangen werden. Dieser muss infolge dessen auch in der Wissenschaft berücksichtigt werden, wie Jan Baetens am Beispiel der unterschiedlichen Auffassung des Begriffs *graphic novel* verdeutlicht:

In fact, the big issue which separates the American and the European efforts towards a transformation of the comics genre has to do with their different visions of the word and image problem. Indeed, the American graphic novel considers itself a literary genre: [...] In "graphic novel" the important word is 'novel', not "graphic",

während in "Europe, or at least in the French-speaking or French-influenced parts of Europe such as Belgium, the emphasis is put more on the word 'graphic'." Forschungen an Comics erfordern daher "a broad scope of interdisciplinary issues."¹⁸⁰

Eine umfassende Comic-Forschung müsste neben den kulturellen, auch soziologischen, sowie historischen Ansprüchen gerecht werden. Ob eine eigene Disziplin diesen Anforderungen gerecht werden kann, bleibt abzuwarten. Zwar gilt dieser Anspruch auch in anderen Disziplinen, führt hier in der Regel aber nicht zur derselben Problematik über den Gegenstand. Diese Uneinigkeit ist allerdings nicht ausschließlich negativ zu sehen. In der Forschung ist man sich den Anforderungen durchaus bewusst, weshalb häufig Ansätze aus verschiedenen Disziplinen angeboten werden.¹⁸¹ Comics können daher dazu beitragen, den interdisziplinären Diskurs zu fördern, ein Potenzial das durch die pauschale Betrachtung lange Zeit übergangen wurde. Für manche Wissenschaftler mag dies durchaus einen zusätzlichen Anreiz

179Ebd. S. 15

180Baetens, Jan: "Transatlantic Encounters of the Second Type". In: ders [Hrsg.]: *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press, 2001. S. 7-7, hier S. 8

181Zu nennen wären beispielsweise die bereits angeführte Konferenz Comics & Culture, 1998 in Copenhagen oder die 2000 an der Universität Leuven gehaltene Konferenz über den *graphic novel*.

bieten. Die Comic-Forschung ist noch im Wachsen begriffen und relativ überschaubar, was man darin erkennen kann, dass sich Beiträge von Grünewald, Groensteen, Platthaus, Frahm, Magnussen, Ditschke und zahlreichen anderen, auf die in dieser Arbeit zurückgegriffen wurde, auch in internationalen Veröffentlichungen und Konferenzen wiederfinden. Es sei hier allerdings - vorsichtig - angemerkt, dass die momentane Situation der Comic-Forschung auch die Verlockung mit sich bringt, sich insgeheim in einer "Vorreiterrolle" zu sehen. Hier eröffnete sich ein neuer Markt, der zunehmend die Möglichkeit des Erlangens von kulturellem Prestige mit sich bringt. Angesichts des Potenzials, das Comics besitzen, ist die wachsende akademische Legitimität gewiss zu begrüßen, allerdings ist darauf zu achten, dass die Etablierung der Forschung nicht aufgrund von Machtkämpfen um kulturelles Kapital in den Hintergrund gedrängt wird. So sehr Comics oft abgewertet wurden, so darf hier keine Überbewertung des Mediums erfolgen, um weiterhin eine unvoreingenommene wissenschaftliche Distanz zu gewährleisten.

2.4 Resümee

Um die Emanzipation von Comics veranschaulichen zu können, war es notwendig zunächst näher auf die verschiedenen "Kinderkrankheiten" des Mediums einzugehen. Die größte Problematik liegt m.E. darin, dass Comics sich sehr schnell zu einem kommerziellen Massenmedium entwickelten. Der überwiegende Teil der frühen Veröffentlichungen, die zunächst in Form von Sonntagsbeilagen erfolgten, zeichnete sich vor allem durch seinen Unterhaltungswert aus. Sozialkritische Elemente wie sie durchaus vorhanden waren, traten hinter diesem zurück, bzw. wurden von der Kritik nicht wahrgenommen. Daher ist es nicht überraschend, dass die meisten Comic-Produzenten sich auf Bewährtes besannen und sich vorrangig am Markt orientierten. Pauschale Kritiken, die sämtliche Comics als Schund, ohne ambitionierte Ausnahmen, bezeichneten, führten mit dazu, dass Werke wie beispielsweise Winsor McCays *Little Nemo*, übergangen wurden und sich nur selten als erfolgreich erwiesen. Immer mehr auf Spektakel ausgerichtete Inhalte schmälerten das ohnehin bereits geringe kulturelle Ansehen von Comics noch mehr. Dies führte einerseits zu einer Bestätigung der Vorurteile gegenüber Comics, gleichzeitig blieben kreative, innovative Künstler, die vielleicht die Entwicklung des Mediums künstlerisch hätten

fördern können, weitgehend fern, obwohl die Comic-Branche für einige ein finanziell durchaus lukratives Geschäft bedeutete.

Aufgrund der Kürze, der in Strips erzählten Geschichten und dem relativ geringen Text-Anteil, traten bereits erste Vorwürfe auf, Comics seien vulgär. Die Kritik war teilweise sogar einflussreich genug, dass manche Zeitungen die Comic-Strips einstellten, während andere, wie z.B. die *Chicago Tribune*, einflussreiche Zeichner einkaufte, um dem entgegen zu wirken.¹⁸² Diese marktorientierte Veröffentlichungspolitik steigerte sich nochmals, wie man begann Comics auch in selbstständiger Form zu veröffentlichen. Um das Interesse der Leser aufrecht zu erhalten, trat neben dem schon in den Zeitungs-Strips eingesetzten Cliffhanger, ein wachsendes Aufkommen von aktionsbetonten Inhalten hervor, die sich weitgehend mit denen der Pulp-Hefte deckten. Diese Entwicklung förderte in der Tat die Auflagen, allerdings meist zu Ungunsten der Qualität der Inhalte, schließlich brachte die serielle Veröffentlichung einen nicht unerheblichen Zeitdruck mit sich. Hinzu kam, dass durch den hohen Bedarf an Publikationen, Comics in fast schon inflationärer Weise produziert wurden, oft durch den Einsatz von Amateuren gedeckt, weshalb man von regelrechten Comic-Fabriken sprechen kann.¹⁸³ Besonders die Crime- und Horror-Comics, mit ihren expliziten Gewaltdarstellungen, verschlechterten das öffentliche Ansehen von Comics so weit, dass die Verlage gezwungen waren mit dem Comic-Code einen Regelkatalog aufzustellen. Diese Auflagen schränkten die Zeichner jedoch noch weiter ein, die, aufgrund der Anpassung an den Publikumsgeschmack und Veröffentlichungsdruck, ohnehin nur bedingt frei arbeiten konnten.

Als mit den Besatzungstruppen die amerikanischen Comics auch in Europa, insbesondere im deutschsprachigen Raum, eingeführt wurden, setzte sich die Kritik hier fort. Dabei wurden die Pauschalurteile, über die angeblich kriminalisierende Auswirkung bei jungen Lesern und über die gesteigerte Gewaltbereitschaft, weitgehend unreflektiert übernommen. Neben diesen, waren vor allem Anschuldigungen bzgl. der Beeinträchtigungen der Lese- und Sprachkompetenz von Bedeutung, die mit Hilfe von Studien belegt wurden. Die Tatsache, dass ebenso

¹⁸²Vgl. Kingge: *Comics*, S. 32

¹⁸³Vgl. ebd. S. 114

Studien existierten, welche eine positive Beeinflussung der Entwicklung der Lesefähigkeit und -bereitschaft, sowie über den erfolgreichen Einsatz im Unterricht bescheinigten, konnten kaum zu einer differenzierteren Betrachtungsweise von Comics anregen.

Diese Ansicht führte mitunter dazu, dass Comics von Intellektuellen, bis auf wenige Ausnahmen - genannt wurden hier Steinbeck und Eco -, weitgehend gemieden wurden. Nachdem sich die Anschuldigungen des negativen Einflusses auf Kinder und Jugendliche durch Comics als nicht mehr haltbar erwiesen hatten und Comics zunehmend auch von Erwachsenen gelesen wurden, traten nun vor allem Kulturkritiker in Erscheinung. Die hohen Auflagen und die Marktorientierung führten, nach Ansicht einiger Kritiker, dazu, dass Comics, ganz im Dienste der Kulturindustrie, unterhaltsame Vermittler von gesellschafts- und insbesondere kapitalismusfördernde Ideologien darstellten. Diese Ansichten schienen sich zu bewahrheiten, denn systemkritische Inhalte ließen sich in den damaligen Veröffentlichungen - von den Independent- oder Underground-Comics abgesehen - tatsächlich kaum ausmachen. Diese systemkritische Zurückhaltungen waren allerdings häufig weniger politisch, als gesellschaftlich bedingt, schließlich zogen ethische Verstöße in Comics rasch öffentliche Empörungen nach sich. Interessant ist allerdings dabei, dass es auch rechte Strömungen gab, die teilweise den selben Comics eine *systemstörende* Wirkung unterstellten.¹⁸⁴ Das Hauptproblem der damaligen Kritik waren erneut die überwiegend undifferenzierten Darstellungen, die weniger aus einer tatsächlichen Auseinandersetzung mit den Inhalten bestanden, sondern vielmehr versuchten bestehende Vorurteile zu bestätigen.¹⁸⁵ Da dieses Vorgehen, sowohl von linker als auch von rechter Seite, die negativen Erwartungen bestätigte, sind diese Ergebnisse dementsprechend mit Skepsis zu sehen. Vor allem unterstellen solche Untersuchungen den Lesern von Comics - oder Massenmedien - keinerlei eigene Reflexionsarbeit. Vielmehr wurden sie in einer Weise eingeschätzt, dass sie - ganz wie Don Quijote - bei regelmäßigen Comic-Konsum deren Inhalte und somit gesellschaftliche Normen, kritiklos übernehmen, wodurch sie jeglichen Emanzipationswillen freiwillig aufgeben würden.

¹⁸⁴Vgl. Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?" S. 16-22

¹⁸⁵Vgl. Hausmanning; Kagelmann: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. S. 7-9, hier S. 8

Darüber, wie Comics zu werten seien, besteht in der Öffentlichkeit bislang noch keine Einigkeit. Es ist inzwischen allerdings die Tendenz zu beobachten, dass Comics nur noch selten ins Visier von Kritik gelangen; der Eindruck sie seien leichte Unterhaltung haftet ihnen aber noch immer an. Anscheinend kostet es noch immer Überwindung Comics zunächst als eigenes, souveränes Medium und nicht mehr als literarisches Genre, zu betrachten und dementsprechend zu werten. Als erste Rezensionen zu Spiegelmans *Maus* erschienen, wurde die Frage gestellt, ob ein Comic über den Holocaust überhaupt legitim sei.¹⁸⁶ Derlei Diskussionen wären bei einer filmischen oder literarischen Aufarbeitung nicht zu erwarten. Doch auch aktuell zeigt man sich im Feuilleton immer wieder überrascht, welches Potenzial in Comics steckt. Diese Entwicklung ist nach Stephan Ditschke jedoch nicht ausschließlich positiv zu werten. Zwar ist die zunehmende kulturelle Legitimität zu befürworten, gleichzeitig zeugt die große Anzahl an Rezensionen, die fast ausschließlich "Meisterwerke" als Gegenstand haben und dementsprechend positiv ausfallen, davon, dass die Seriosität von Comics in der Öffentlichkeit noch nicht völlig angekommen ist. Stattdessen finden hier Abgrenzungsprozesse statt, die einzelne Comics aus dem "Mainstream" herausheben, für deren Lektüre man sich nicht "zu schämen" bräuchte, da diese im Grunde schon viel mehr wären, als "nur" Comics. Hier wird nochmals deutlich, dass eine allgemeine Anerkennung von Comics als eigenständiges Medium notwendig ist, die auch eine neutrale Bewertung von Comics ermöglicht. Bis dahin werden auch weiterhin Missverständnisse über das Medium andauern, die Comics als eine Form begreifen, die zunächst als trivial zu sehen ist, jedoch vereinzelte Ausnahmen hervorbringen kann.¹⁸⁷

¹⁸⁶Vgl. Fix, S. 161

¹⁸⁷Vgl. Ditschke, Stephan: "Die Stunde der Anerkennung des Comics? Zur Legitimierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton". In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. S. 21-44, hier S. 37ff.

3. Wirkung, Emanzipation und Nutzen von Comics

Dieses Kapitel dient als Vorbereitung für die anschließende Analyse von Comic-Beispielen. Hierfür sollen im Folgenden einige Entwicklungen skizziert werden, wie sich Comics vom als Schundliteratur verschrienen hin zu einem Medium entwickelt haben, welches keineswegs dem bloßen Gesetz des Marktes unterworfen ist, sondern darüber hinaus ein gesellschaftskritisches und politisches, aber auch ästhetisches Potenzial besitzt, das einige Künstler entdeckt und auch zu nutzen gewusst haben. Daneben soll gezeigt werden, wie diese Inhalte transportiert werden können. Da bei Comics Innovationen der Form häufig mit denen des Inhaltes einhergehen, lassen sich bei den folgenden Schilderungen, insbesondere zwischen Kapitel 3.2 und 3.3, Vermischungen nicht immer vermeiden. Zudem ist gleich einzuräumen, dass es im Folgenden zu differenzieren gilt: Die skizzierten Aspekte lassen sich natürlich keineswegs auf sämtliche Comics übertragen. Ähnlich wie beim Film, wird es immer Werke geben, die ein möglichst großes Publikum erreichen wollen. Daneben gibt es aber auch solche, die sich vor allem durch Anspruch und Innovation auszeichnen, dafür allerdings nur von einem relativ kleinem Kreis rezipiert werden. Aber auch der Massencharakter eines Mediums ist nicht als ausschließlich negativ zu werten, sondern bietet, aufgrund der daraus erschlossenen Reichweite, ein nicht zu unterschätzendes Potenzial.

3.1 Comics, ein Medium der Partizipation

3.1.1 Partizipation des Rezipienten

Die bisherigen Ausarbeitungen in dieser Arbeit zeigen vor allem, dass die Gefahr von Comics gewiss nicht in dem Ausmaß gegeben ist, wie oft unterstellt. Gleichzeitig wurde darauf hingewiesen, dass dieses Medium keineswegs unterschätzt werden sollte. Es ist daher angebracht, an dieser Stelle auf einige Besonderheiten von Comics als Medium hinzuweisen, wenngleich eine umfassende theoretische Darstellung ausbleiben muss. Für die weitere Vertiefung sei daher bspw. auf Scott McClouds *Understanding Comics*¹⁸⁸ verwiesen. Diese Arbeit ist zwar in manchen Teilen nicht

¹⁸⁸McCloud, Scott: *Understanding comics. The invisible art*. New York: Harper Perennial, 2006

gänzlich unumstritten¹⁸⁹, bietet jedoch eine anschauliche Einführung der besonderen Sprache von Comics.

In Bezug auf die besondere Wirkungsweise von Comics wurde bisher der Begriff des Identifikationspotenzials benutzt. Der Einsatz von Identifikationsfiguren ist in nahezu allen Geschichten erforderlich, um den Lesern einen Einstieg in die Handlung zu ermöglichen und daher keineswegs spezifisch auf Comics zu beziehen. Aus diesem Grund kann dieser Begriff das Potenzial von Comics nur zum Teil erklären. Dieses liegt letztlich in der hybriden Form des Mediums, nämlich der Bild- und Textkombination, begründet, aber auch gerade in den Leerstellen zwischen den einzelnen Panels.

Es wurde bereits angesprochen, dass der Text-Anteil in Comics meist relativ gering ausfällt. Von einer leichten Lektüre zu sprechen ist dennoch unangebracht, denn tatsächlich stellt ein "richtiges" Lesen einige Anforderungen an die Leser. Die erste liegt darin begründet, dass hier die Wahrnehmung von Text und Bild nahezu simultan erfordern muss: "The reader still has to leaf through the medium and read it, while her gaze alternates constantly between fast cursory reading and stataric [sic!] viewing of pictures."¹⁹⁰ Während man der Handlung von Buschs *Max und Moritz* auch ohne die zugehörigen Illustrationen folgen kann¹⁹¹, liegt hier hingegen eine "gegenseitige Abhängigkeit und [...] Gleichwertigkeit von Wort und Bild"¹⁹² vor. Es liegt daher bei den Lesern, Text und Bild nach Informationen abzusuchen und zu verknüpfen. Dabei kommen die Eigenheiten beider Elemente zum Tragen:

Während der Text vom (abstrakten) Begriff zur Imagination führt, bietet das Bild ein repräsentantes Zeichensystem [...], dessen Anschaulichkeit als Impuls für die Konstruktion von Vorstellungsbildern dient, die in Korrespondenz mit dem erworbenen, im Gedächtnis präsenten Bildrepertoire des Betrachters vorgenommen wird und (tendenzhaft) zum (vergewissernden) Begriff strebt. Wir nehmen bei Text wie Bild nicht nur Oberflächen wahr, sondern setzen das Gebotene mit von ihm

189Vgl. z.B. Becker, S. 13: "Hat man McCloud gelesen, weiß man, wie ein Comic gemacht werden kann, nicht aber, was etwa die innovativen Science Fictions eines Enki Bilal oder Moebius von der Massenproduktion unterscheidet."

190Ahrens; Meteling, S. 3

191Vgl. Knigge: *Alles über Comics*, S. 14

192Platthaus, S. 8

angestoßenen Assoziationen in Verbindung, verspüren Emotionen, deuten, werten.¹⁹³

Im Gegensatz zu dem audiovisuellen Medium Film, bestimmen die Leser die Rezeptionszeit selbst: "Man kann ein Bild so lange betrachten, wie man will, während es im Kino der Regisseur ist, der den zeitlichen Rahmen vorgibt, in dem ein Zuschauer die Informationen eines Films aufzunehmen hat."¹⁹⁴ Diese Freiheit ist mitunter auch notwendig, da das mögliche Spektrum der Bildinhalte äußerst reichhaltig sein kann und gezieltes Absuchen nach Informationen erfordert. Diesen Vorzug teilen sich Comics mit der Literatur, bieten darüber hinaus aber eine höhere Anschaulichkeit, was Comics bekanntlich oft zum Nachteil ausgelegt wurde:

Ein durchschnittlicher Comic lässt sich mit weniger Konzentration lesen. Die Meisterwerke des Genres erfordern jedoch eher höhere Aufmerksamkeit als ein literarisches Werk, weil sie dessen Komplexität in ihrem Text zu erhalten und zugleich um eine graphische Darstellung, die die Worte unterstützen oder auch anfechten kann, zu ergänzen haben.¹⁹⁵

Zeit spielt in Comics eine noch wichtigere Rolle. Es ist nicht unbedingt selbstverständlich, dass man die einzelnen Panels nicht automatisch als Momentaufnahmen begreift. Dies wird vor allem in Dialogen von Figuren deutlich, denn "[d]ie Figur im Comic [...] bleibt während des 'Sprechens' starr [...]. Unser Blick bewegt sich über das Bild, erst während der Lektüre entsteht der Eindruck eines zeitlichen Ablaufs. Der Comic stellt also Zeit räumlich dar."¹⁹⁶ Hieraus erschließt sich die Bedeutung der wahrscheinlich größten Anforderung an die Rezipienten, nämlich das Füllen der Leerstellen zwischen den Panels. Zur näheren Veranschaulichung soll eine kurze Szene aus Alan Moores und Dave Gibbons' *Watchmen* dienen (Abb. 1):

Hier wird bewusst mit den Zwischenräumen und der Zeit in Comics gespielt. Für sich genommen ist diese kurze Panel-Folge völlig verwirrend. Es erfolgt keine Andeutung, beide Figuren verharren in nahezu der selben Pose wie im vorherigen Panel. Wie die Leser aber zuvor in der Geschichte erfahren haben, besitzt Dr. Manhattan (links) übermenschliche Kräfte, mit deren Hilfe er den unerwünschten Rorschach völlig unvermittelt hinaus teleportiert. Diesen Zusammenhang gilt es aber

193Grünewald, S. 38

194Platthaus, S. 13

195Ebd. S. 14

196Knigge, *Alles über Comics*, S. 15

selbst herzustellen, auch wenn sich dies, mit Hilfe der zuvor gelieferten Informationen, nicht sonderlich schwer gestaltet. Es ist jedoch eine Arbeit, die der Rezipient während der gesamten Lektüre leisten muss und so ist er mit aktiv am Prozess der fortlaufenden Handlung beteiligt: "Er muss die leblosen Einzelbilder 'verlebendigen', muss sie inhaltlich verbinden. Das fordert - will man die Geschichte verstehen - ein aktives, deutendes, fantasievoll kombinierendes Lesen."¹⁹⁷



Abb. 1: *Kombinierendes Lesen* (Moore, Alan; Gibbons, Dave: *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986/1987. S. 22)

Diese Szene bietet zudem einen Ausblick auf die erzählerischen Möglichkeiten des Mediums. Zwar wäre sie auch im Film umsetzbar, jedoch würde der unvermittelte Szenewechsel zu einem Bruch im Fluss des Gezeigten führen. Bei Comics besteht der Lesefluss aus genau solchen Brüchen, die es zu füllen gilt. Dabei kann die vergangene Zeit zwischen den Panels prinzipiell beliebig gewählt werden. Da Rorschach seinen Satz erst im dritten Panel beendet, stellen die beiden letzten Panels den selben Zeitpunkt dar. Es wären aber auch Fälle denkbar, in denen ein Haus zu sehen ist, das im nächsten Bild von Schnee bedeckt ist oder zerfallen. Es können zudem Beispiele auftreten, bei denen es völlig der Phantasie der Leser überlassen bleibt, was zwischen den Panels geschehen ist. In jedem Fall wird "Vorwissen (je nach Geschichte Alltagserfahrung oder spezielles Wissen) und Leseübung voraus[gesetzt]" und "ein mitempfindendes, miterlebendes, mithandelndes Sehen" gefordert, um "im schlussfolgernden Erfassen des Verhältnisses von redundanten und

197Grünewald, S. 40

innovativen Informationen der Bildfolge die Leerstelle zwischen den Panelen (Szenen) zu füllen."¹⁹⁸

In dieser Mitarbeit der Rezipienten liegt die eigentliche Stärke von Comics, die bis hier hin vorläufig als Identifikationspotenzial bezeichnet wurde. Dieses Potenzial ist in dieser Form nur in Comics vorhanden und geht in diesem Fall über andere Medien hinaus, wo die Ellipse zwar ebenfalls eingesetzt werden kann, doch tritt sie dort als bewusstes Stilmittel auf, während sie in Comics weit häufiger eingesetzt werden muss.¹⁹⁹ Natürlich bieten literarische oder filmische Werke ebenfalls ein Identifikationspotenzial, jedoch wird dies in der Regel auf eine passive Weise hergestellt. In Comics sind es nicht nur charismatische Figuren, eine gute Handlung oder Aussage, mit der sich die Rezipienten identifizieren können, sondern sie können darüber hinaus "ihre" Geschichte zu einem gewissen Teil mitgestalten, wengleich dieser Vorgang meist unbewusst abläuft. Es entsteht hier eine Partizipation an der Handlung, die McCloud als "*a powerful force in any medium*"²⁰⁰ beschreibt. Aus diesem Grund wurde in 2.2.2 bzgl. der Zensurmaßnahmen Skepsis geäußert, wenn die Leser die zuvor wegretuschierte Pistole nun in ihrer Imagination wiederherstellen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der richtige Einsatz der Leerstellen ein wichtiges Mittel bei der Schaffung von Comics darstellt, denn

[e]rst ihre Begrenzung macht den Charakter einer Zeichnung aus, und als Umrahmung der Comicbilder, der Panels, hat sie zu einer Ausdrucksstärke gefunden, die zuvor von keiner Form der Zeichnung erzielt werden konnte, einfach deshalb, weil die Randlinien im Comic den Faktor Zeit in die bildende Kunst eingeführt haben.²⁰¹

Es soll damit jedoch nicht behauptet werden, dass diese Ausdrucksstärke und Partizipation der Leser, deren reflexives Vermögen zwangsläufig beeinträchtigen würden und zur unkritischen Übernahme von in Comics enthaltenen Ideologien führen. Es ist sogar "zu vermuten, dass ihr Unterhaltungswert [der von Comics] die ideologischen Implikate überlagert."²⁰² Wie im vorherigen Kapitel bereits festgestellt, spielen hier noch eine Anzahl an weiteren Faktoren eine Rolle. Dennoch sollte deutlich geworden sein, dass Comics ein Medium darstellen, das keineswegs als

198Ebd. S. 45

199Vgl. McCloud, S. 69

200Ebd. S. 69 [Hervorgehoben im Original]

201Platthaus, S. 11

202Grünewald, S. 83

leichte Unterhaltung zu bewerten ist, sondern ein Potenzial besitzen, das sie in mehrfacher Hinsicht äußerst interessant macht. Natürlich kann - und wird - dieses Potenzial genutzt, um politische und ideologische Inhalte zu transportieren, wofür noch Beispiele folgen werden. Genauso können Comics aber auch dazu beitragen, das kritische Bewusstsein der Leser anzuregen. In künstlerischer Hinsicht sollten Comics ebenfalls Beachtung finden, der kreative Umgang mit den Leerstellen ist schließlich nur eine der zahlreichen Möglichkeiten, die dieses Medium bietet. Tatsächlich halten Comics "komplexe Erzähltechniken bereit, mit denen jede Geschichte erzählt werden kann und ermöglicht einen sinnlichen, emotionalen Zugang."²⁰³ So suchen Comics oft den Anschluss an avancierte Techniken in anderen Künsten. Dieses "Potenzial von Comics hinsichtlich (inter-)medialer Wechselbeziehungen, im speziellen mit dem Film, [ist, B.S.] und [war, B.S.] auch in ihrem bisherigen Entwicklungsprozess beachtenswert."²⁰⁴ Dabei ist es keineswegs der Fall, dass dieser Prozess vorrangig einseitig verläuft: "Der Comic bringt einerseits bestimmte Stilformen in Umlauf, er ist nicht nur ein ästhetisches Phänomen, sondern auch eine Instanz der Veränderung des Gebräuchlichen [...]."²⁰⁵

Die Partizipation des Comic-Publikums findet allerdings noch auf einer weiteren Ebene, abseits der Lektüre statt. Wenn in Kapitel 2 ausführlich auf den Massencharakter von Comics eingegangen wurde, so geschah dies, um möglichst deutlich machen zu können, wie Comics auf Publikumswünsche mitunter äußerst sensibel reagieren. Bereits durch die Verwendung von Comic-Strips in Zeitungen zeigte sich, wie die Leserbindung gesteigert werden konnte. Seit Comics auch selbstständig veröffentlicht wurden, wurde dieses Vorgehen von vielen Verlagen beibehalten. Ebenso wurde vermerkt, dass diese Entwicklung nicht ausschließlich negativ zu werten sei, denn letztlich führte sie mitunter auch dazu, dass "[d]er Comic [...] die demokratischste aller Kunstformen [ist], weil jeder ihn lesen und verstehen kann. Seine Zielgruppe war immer die Masse."²⁰⁶ Natürlich sind die Verlage an einem möglichst großen Absatz interessiert, jedoch "nehmen Comicserien immer

203Semel, Stefan: "Reportage und Comics". In: *Reddition* 49/50 (2009). S. 80-87, hier S. 80

204Kainz, Barbara: Vorwort zu: *Comic. Film. Helden*, S. 7-15, hier S. 8ff.

205Eco, S. 133

206Platthaus, S. 11

noch Rücksicht auf einzelne Lesegruppen."²⁰⁷ Dies führte letztlich mit dazu, dass Comics, entgegen der anfänglichen gesellschaftlichen und kulturellen Geringschätzung, weiterbestehen konnten, da sie hierdurch ihre Beliebtheit steigern und sich somit ein äußerst treues Publikum erschließen konnten.²⁰⁸ Bei einem der größten Comic-Verlage, DC, ging man sogar soweit, die Leser per Telefon darüber abstimmen zu lassen, ob *Batmans* Sidekick Robin sterben sollte oder nicht. Doch auch ansonsten bietet sich für Anhänger immer wieder die Möglichkeit Vorschläge bzgl. Helden, Plots etc. einzubringen.²⁰⁹ Mit einer solchen Interaktion zwischen Produzenten und Publikum lässt sich einerseits eine hohe Treue herstellen, darüber hinaus erhöht das Medium auch den, von Platthaus festgestellten, demokratischen Faktor, der dementsprechend nicht nur auf allgemeiner Verständlichkeit basiert. McCloud vertritt sogar die Ansicht, dass Comics in der Lage seien, den Individuen in der Masse eine Stimme zu geben: "Today, comics is one of the very few forms of *mass communication* in which *individual voices* still have a chance to be *heard*."²¹⁰ Auch wenn diese Aussage einen eventuell überzogenen Optimismus suggeriert, so zeigt dies dennoch erneut, wie wichtig es ist, dass Comics nicht verkannt, sondern als Form der Kommunikation verstanden werden sollten, die sich nicht nur auf die vermittelte Inhalte beschränkt, sondern sich darüber hinaus auch durch die Wechselwirkung mit den Rezipienten auszeichnet.

3.1.2 Anforderungen an Comic-Künstler

Nach diesen Einblicken in die Rezeptionsarbeit der Leser, stellt sich nun die Frage, mit welchen Mitteln Comic-Künstler überhaupt erst deren Interesse erreichen können. Aufgrund der Vielseitigkeit, die das Medium Comics bietet, muss in diesem Rahmen auf eine umfassende Darstellung ebenfalls verzichtet werden, jedoch sollten für das bessere Verständnis zumindest - auf Grundlage von Dietrich Grünewalds *Comics* - ein paar wesentliche Einblicke dargelegt werden. Prinzipiell lässt sich diese Frage nicht eindeutig beantworten, schon alleine aus dem Grund, "daß mit dem Wandel der geschichtlichen Konstellation oder des Publikums auch die

207Dibiasi, Alexander: *Wolverine wird Abgeordneter. Zum politischen Potential von Comicverfilmungen*. Wien: Lit Verlag, 2012, S. 81

208Vgl. Grünewald: *Comics*, S. 67

209Vgl. Dibiasi, S. 82

210McCloud, S. 197 [Hervorhebungen im Original]

Physiognomie des Werkes sich ändert: das Wahrgenommene, nicht lediglich die Wahrnehmung."²¹¹ Eine *Superman*-Geschichte aus den 1950ern, mag in der damaligen Zeit vielleicht für viele aufregend gewesen sein, im heutigen Angebot würde sie vermutlich kaum als herausragend registriert werden. Dieser Vergleich gibt allerdings keine Rückschlüsse auf die Qualität früherer Veröffentlichungen wieder, tatsächlich werden diese auch heute noch geschätzt²¹² und immer wieder neu aufgelegt. Ein erheblicher Reiz von Comics liegt jedoch darin begründet, dass dieses Medium in einer ständigen Weiterentwicklung begriffen ist. Das Sprachsystem von Comics wird durch kreative Innovationen stets erweitert und verändert. Grünewald vergleicht sie aus diesem Grund mit der Metapher: Müssen neu geschaffene Metaphern zunächst interpretiert werden, so können sie durch häufige Verwendungen schließlich in den Sprachgebrauch übergehen. Durch ihre Lexikalisierung kann jedoch ein großer Teil ihrer ursprünglichen Ausdruckskraft abgeschwächt werden und verblassen. Ähnlich verhält es sich mit der Verwendung von Zeichen in Comics, ein Umstand der durch den Seriencharakter häufig gegeben ist, wodurch auch hier von einer Lexikalisierung zu sprechen ist.²¹³ Techniken, die sich bewährt haben, können infolge auch von weiteren Künstlern angewendet werden, so dass diese in die Sprache der Comics übergehen und von den Lesern als "normal" angenommen werden. Dieser Prozess ist als wesentliches Merkmal von Comics zu charakterisieren und auch als Notwendigkeit für das Verständnis von Comics zu sehen. Im Idealfall werden diese Neuerungen zwar von Lesern als Innovation erkannt, hemmen aber nicht den Lesevorgang: "[W]ir [müssen] das Vokabular des Comics nicht mühsam erlernen wie das einer Sprache. Wir können Comics nicht etwa deshalb lesen, weil wir ihr bildsprachliches System verstehen, sondern wir verstehen das System, weil wir den Comic verstehen."²¹⁴ Auf der anderen Seite stellt dies eine erhebliche Anforderung an die Comic-Produzenten dar, die Qualität der Geschichten "durch die Verwendung vertrauter, trivialer Muster" nicht zu mindern. Diese Gefahr der

²¹¹Eco, S. 146

²¹²Vgl. z.B. Interview mit Alan Moore: "There's still been very little done that's ever matched the work of people like Winsor McCay". Zugriff am 10.11.2012 unter: <http://www.honestpublishing.com/news/the-honest-alan-moore-interview-part-3-on-comics-how-to-break-into-comics-and-modern-culture/>

²¹³Vgl. Grünewald: *Comics*, S. 39

²¹⁴Knigge: *Alles über Comics*, S. 19

Qualitätsminderung ist insbesondere "bei einem Massenprodukt, das auf Seriencharakter angelegt ist, das rasch und kostensparend produziert werden soll und bei dem ökonomische Faktoren dem künstlerischen Anspruch übergeordnet werden", gegeben. Daher stellen "[d]ie Entdeckung, der Reiz des fremden Blicks, das innovative und originelle Bildangebot, die unerwartete Entwicklung der Handlung, die Interpretationsarbeit im Leseprozess"²¹⁵, sowie deren Vermittlung an die Leser, eine besondere Herausforderung bei der Herstellung von Comics dar.

Beim Lesen wird naturgemäß als allererstes das Bild registriert, daher ist die Qualität des Comics wesentlich von dem jeweiligen Zeichenstil abhängig. Dabei lässt sich kein Pauschalurteil darüber geben, was einen guten Comic-Stil ausmacht. Ein minimalistischer oder konservativer Stil kann der Handlung manchmal ebenso angemessen sein, wie ein eindrucksvoll detaillierter, unkonventioneller oder besonders opulenter. Dave Gibbons etwa, orientierte sich bei seinen Zeichnungen in *Watchmen* an dem Stil der frühen Superheldencomics (vgl. Abb. 1), wodurch deren Dekonstruktion nochmals eine zusätzliche Wirkung gewinnt. Die Leser befinden sich auf bildlicher Ebene in den 1950er Jahren, während die Handlung völlig konträr zu den damaligen Stoffen verläuft. Die Zeichnungen von Vince Locke hingegen, unterstreichen mit ihrem klaustrophobischen Stil die düstere Handlung von John Wagners *A History Of Violence*, ein Comic der das Hereinbrechen der Gewalt in die amerikanische Kleinstadtidylle thematisiert (Abb. 2). Der Comic *Yellowtown* des Österreichers Krups Gruber zeichnet sich wiederum durch seine einfach gehaltenen und bunten, ja kindlichen Zeichnungen aus (Abb. 3). Dieser geringe zeichnerische Anspruch ist dabei dem Charakter der Handlung geschuldet, die als Satire auf die naive Legalisierung von Waffen und deren Gebrauch zu sehen ist. Der in der Optik surrealistische, verstörende Comic *Stray Toasters* von Bill Sienkiewicz, macht sich die Suche nach neuen Stilen und Experimenten sogar zur Hauptaufgabe. Hier finden sich so zahlreiche Variationen von Techniken und Stilen, Anleihen bei Künsten wie Fotografie oder Malerei, dass kaum eine Seite der anderen gleicht; oft finden auf der selben Seite gleich mehrere Wechsel statt (Abb.4).

²¹⁵Grünewald: *Comics*, S. 92

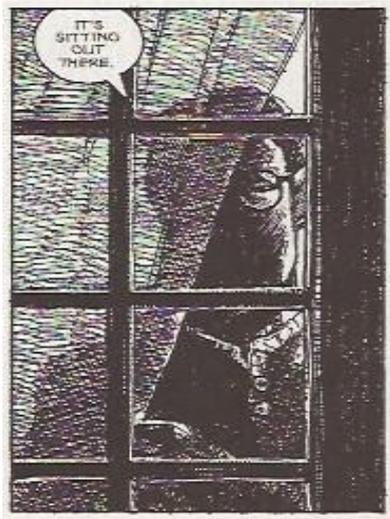


Abb. 2: Verstörende Zeichnungen (Wagner, John; Locke, Vince: A History Of Violence. New York: DC Comics, 1997. S. 37)



Abb. 3: Stark vereinfachter Stil (Krups Gruber: Yellowtown. Wien: Viza, 2006. O.S.)



Abb. 4: Wechselnder, experimenteller Stil (Sienkiewicz, Bill: Stray Toasters. Berkely: Image Comics, 2008. O.S.)

Eine anspruchsvolle Gestaltung der Bilder vermag sogar manch konventionelle Handlung aufwerten, jedoch birgt sich auch hier die Gefahr der Abnutzung. Ein Beispiel für einen solchen Fall, wäre die von Todd McFarlane geschaffene Serie *Spawn* (ab 1992): "Die spektakuläre *splash page*-Optik, von Video-Clips übernommene Schnittechniken und ein Erzähltempo, das sich dem der Mangas

annähert"²¹⁶, ließen die Reihe bereits nach drei Jahren zur erfolgreichsten in Amerika werden. Dieses Erfolgskonzept konnte sich allerdings nicht auf Dauer bewähren, die aktuellen Auflagen liegen mittlerweile weit hinter denen der Anfangsjahren, vor allem aber hinter denen der weiteren großen Serien.²¹⁷ Fälle wie diese zeigen, dass auf Sensation ausgerichtete Comics zwar zu Beginn durchaus beträchtlichen Erfolg haben können, doch ebenso, dass sich das Publikum auf Dauer daran satt sieht. Ähnliches ließe sich über das Schicksal der Abenteuer-Comics sagen, deren Bedeutung für den Markt bereits seit Jahrzehnten abgenommen hat. Um ein Publikum erhalten zu können, dessen "Appetit auf Neues" zu groß ist, als dass es "sich einfach nur mit etwas ästhetischem Lack abspeisen"²¹⁸ ließe, ist eine stetige Veränderung und Innovation notwendig. Man kann hier sogar davon sprechen, dass die kommerzielle Ausrichtung am Publikum, neben einem ertragreichen Absatz, auch kreative Neuerungen mit sich bringen kann.

Hierfür ist eine ansprechende Stoffbearbeitung ebenso relevant, wie deren graphische Umsetzung. Der Erfolg der Comics von Carl Barks begründete sich vor allem darin, dass er sein Publikum - und seien es "nur" Kinder - ernst genommen hatte, was sich vor allem daran zeigte, dass diesem sofort auffiel, wenn einmal ein anderer Zeichner die Duck-Geschichten zeitweise übernommen hatte, obwohl solche Wechsel damals noch nicht namentlich gekennzeichnet wurden.²¹⁹ Die Notwendigkeit bei den Lesern Partizipation zu erreichen hängt zu einem großen Teil davon ab, inwieweit es dem Comic gelingt, "Emotionen nicht nur dar[zu]stellen, sondern [...] sie im Rezipienten [zu] erzeugen." Für dieses Gelingen ist es notwendig, dass "die Akteure in ihrer Rolle glaubhaft präsentiert werden," dass "die das Spiel tragenden Emotionen nicht erst von bewusster, konstruierender Wahrnehmung abgeleitet werden müssen, sondern unmittelbar empfangen werden"²²⁰. Besonders erkennbar wird diese Anforderung im Zusammenhang mit der Umsetzung sexueller und erotischer Szenen.

²¹⁶Knigge: *Alles über Comics*, S. 347

²¹⁷Vgl. [comichron.com](http://www.comichron.com). Zugriff am 11.11.2012 unter:
<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012/2012-09.html>

²¹⁸Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 37

²¹⁹Vgl. Knigge, S. 133ff.

²²⁰Grünewald: *Comics*, S. 86

Explizite Darstellungen können hier schnell in die Pornographie abgleiten und der Anspruch an die Zeichner verlagert sich auf rein handwerkliches Können. Als Beispiel einer gelungenen Umsetzung führt Grünewald Dave McKeans *Cages* an. Hier ist es McKean gelungen, die Erotik einer Beischlafsszene vor allem durch die Imagination der Lesers entstehen zu lassen. Sie wirkt daher "weder peinlich, noch vulgär oder pornographisch", sondern "[e]inem Tanz gleich, in immer dichterem, rahmenlosen Zeichnungen, deren Strich skizzenhafter wird"²²¹ (Abb. 5).

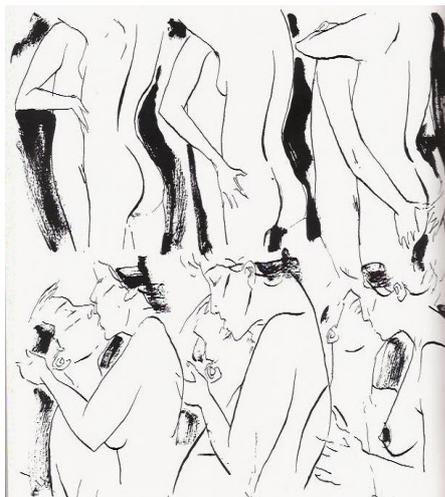


Abb. 5: Erotisches Potenzial (McKean, Dave: *Cages*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2010. S. 472)

Neben erotischen Inhalten war auch die explizite Darstellung von Gewalt in Comics lange Zeit ein Streitpunkt. Diesbezüglich wurde bereits in Kapitel 2 darauf hingewiesen, dass diese nicht per se zu verurteilen sei, sofern der Einsatz nicht alleine als Effekthascherei erfolgt. Richtig eingesetzt, können brutale Szenen "nicht Selbstzweck, sondern [ein] reflektiertes Thema"²²² bilden. Brutale Bilder fördern beim Rezipienten zudem nicht zwangsläufig deren Akzeptanz, sondern können vielmehr sogar dessen Abneigung dagegen unterstützen. Es ist zumindest zu erwarten, dass der inflationäre Einsatz von Gewalt sich nicht langfristig bewähren wird. Hierauf weist auch Georg Seeßlen, in Bezug auf Kazuo Koikes Manga, *Lady Snowblood* (1972), hin. Dass Mangas traditionell einen weitaus höheren Gewaltgrad aufweisen, als westliche Comics, deutet gleichzeitig darauf, dass die Akzeptanz oder Ablehnung solcher Darstellungen vor allem kulturell bedingt ist: "Bilder der Gewalt, die durch ihre ästhetische Überhöhung nichts von ihrer Kraft verlieren. Nein, man gewöhnt sich nicht daran. Nie wirkt das harmlos oder abstrakt. Kid Stuff ist das nicht."²²³ Der letzte Teil dieser Aussage macht nochmals deutlich, warum Gewalt in

²²¹Ebd. S. 88

²²²Ebd. S. 79

²²³Seeßlen, Georg: "Lady Snowblood mon amour". In: Koike, Kazuo; Kamimura, Kazuo: *Lady Snowblood Vol.1. Kind der Rache*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006. S. 5-8, hier S. 8

Comics ein stetig wiederkehrendes Thema darstellt. Neben der Erotik war auch Brutalität ein Mittel für Comic-Künstler, sich von der Zuordnung zur Jugendliteratur abzugrenzen. Kritisch-reflexive Inhalte fallen oft erst beim Lesen auf. Hier kann man hingegen schon beim einfachen Durchblättern erkennen, dass es sich um einen Comic handelt, der sich explizit an ein erwachsenes Publikum richtet. Dieses sollte man diesbezüglich nicht falsch einschätzen. Zwar können gewalttätige Inhalte - das gilt für alle Medien - das Interesse an einem Comic durchaus fördern, doch muss man bedenken, dass bei den meisten Lesern aber auch eine gewisse Toleranzgrenze bezüglich der Aufnahmebereitschaft existiert. Überschreitet man diese, kann der ästhetische Genuss sich schnell in sein Gegenteil wenden und große Abneigung auslösen. Deshalb ist es auch hier wichtig, es Carl Barks gleichzutun und sein Publikum ernst zu nehmen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass mit der Ausrichtung auf ein erwachsenes Publikum auch der Anspruch an die zu behandelnde Themenwahl und deren Umsetzung gewachsen ist. Zwar interessieren sich auch Erwachsene nach wie vor für Superhelden-Comics, doch lässt sich auch in diesem Genre eine stetig wachsende Tiefgründigkeit erkennen. Daneben findet man vor allem "Stoffe, die Unterhaltung mit kritischer, problematisierender, antizipierender, Erkenntnis bietender Sicht verbinden"²²⁴, vermehrt in Comics, die sich der Herausforderung des wachsenden Anspruchs stellen. Die Auswahl der gebotenen Themen umfasst mittlerweile ein ausgesprochen großes Spektrum, bspw. soziale Fragen, Geschlechterrollen, Massendiskriminierung, Krieg, Umweltzerstörung. Aber auch historische Ereignisse, Literaturadaptionen, sowie die Bearbeitung von Mythen und Sagen finden immer wieder Einzug in Comics.²²⁵ Doch auch das differenzierteste Stoffangebot kann letztlich zur Banalität verkommen, denn letztlich hängt eine gelungene Umsetzung "von der inhaltlichen und künstlerischen Qualität"²²⁶ ab.

224Grünewald: *Comics*, S. 84

225Vgl. ebd. S. 84

226Ebd. S. 45

3.2 Emanzipation der Comics

Angesichts der im vorigen Kapitel angedeuteten Möglichkeiten liegt es nahe, Comics nicht nur als eine Medien-, sondern auch als eine Kunstform zu begreifen, wofür Befürworter, wie Thierry Groensteen, vehement plädieren ("comic art, has nothing left to prove."²²⁷), was teilweise, vor allem in Frankreich, sogar schon der Fall ist.²²⁸ Letztlich fehlt Comics aber noch immer die endgültige "Weihe" der legitimierenden Institutionen (Museen, Universitäten etc.)²²⁹, allerdings kann sich dieser Legitimierungsprozess auch förderlich auf die Ambitionen von Comic-Produzenten und kulturellen Befürwortern auswirken. Kulturelle Legitimation ist schließlich auch als ein Diskurs zu begreifen, innerhalb dessen Positionen und kulturelle Güter in Relation und Konkurrenz mit bestehenden Konventionen gesetzt werden²³⁰, wodurch die kulturelle Weiterentwicklung gewährleistet bleibt. Sollen Comics allerdings, wie von McCloud behauptet, tatsächlich den Individuen in der Masse die Chance bieten, gehört zu werden, so ist, nach dem französischen Philosophen Jacques Rancière, eine Legitimation als Kunst unumgänglich: Für technisch reproduzierbare Künste - von denen Comics nicht gänzlich zu trennen sind, wenn man bedenkt, dass einige Innovationen bspw. erst durch neue Drucktechniken ermöglicht wurden - stellt Rancière fest: "Damit die technisch reproduzierbaren Künste den Massen, oder genauer dem anonymen Individuum, zur Sichtbarkeit verhelfen können, müssen sie erst einmal als Künste anerkannt werden. Das heißt, dass sie erst einmal als etwas anderes ausgeübt und anerkannt werden müssen, denn als Techniken der Reproduktion und massenhaften Verbreitung."²³¹

3.2.1 Der Begriff *graphic novel*

Zwar gleichen die Produktionstechniken von Comics selbstverständlich mehr derer von Büchern. Die Aussage über die "massenhafte Verbreitung" ist, in Anbetracht der

²²⁷Groensteen, S. 29

²²⁸Vgl. Grünewald: *Comics*, S. 2

²²⁹Vgl. Groensteen, S. 29

²³⁰Vgl. Locke, Simon: "Considering comics as medium, art, and culture – the case of From Hell." In: *Scan. Journal of media arts culture* 6.1 (2009). O.S.

²³¹Rancière, Jacques: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*. Übers. von Muhle, Maria; Leeb, Susanne; Link, Jürgen. Berlin: b_books Verlag, 2008. [*Le partage du sensible. Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique Éditions, 2000], S. 51ff.

geschilderten Problematik der kommerziellen Ausrichtung, für Comics ebenso gültig, wie für Film und Fotografie. Obwohl die ersten eigenständigen Veröffentlichungen von Comics zunächst lediglich gesammelte Nachdrucke der Comic-Strips waren, bedeutete diese Entwicklung einen wichtigen Schritt der beginnenden Autonomie von Comics. Wenngleich die hierfür gängigen Konventionen lange auch für die Comic-Hefte übernommen wurden, erkannte man bald, dass in dieser Form der Seriencharakter überwunden werden konnte und es entstanden erste abgeschlossene Episoden, die neue Formen der Stoffbearbeitungen und komplexere Handlungen boten.²³² Diese Entwicklung machte das Medium nun auch für Autoren und Zeichner interessant, die "sich weniger als Entertainer und Zulieferer der (Jugend-)Unterhaltungsindustrie und mehr als Künstler, bzw. unabhängige[...] Schriftsteller"²³³ verstanden. In diesem Zusammenhang entstand schließlich der Begriff der *graphic novel*, der suggerieren sollte, dass diese Comics keine Inhalte mehr für Kinder und Jugendliche aufweisen, sondern sich an ein weitaus anspruchsvolleres Publikum richten. Allerdings ist dieser Begriff nicht mehr ganz unkritisch zu betrachten. Neben der oben von Baetens geschilderten Problematik der Zuordnung im wissenschaftlichen Bereich, kommt nun hinzu, dass der Begriff zwar ursprünglich als Genre-Bezeichnung - "um zu betonen, dass der betreffende Comic ähnlich umfangreich wie ein Roman ist"²³⁴ - verwendet wurde. Mittlerweile zeichnet sich allerdings ab, dass die Bezeichnung *graphic novel* vor allem im deutschsprachigen Raum zusehends als Marketing-Strategie verwendet wird. Dies ist aus der Sicht der Verlage natürlich verständlich, schließlich suggerieren Comics, die das Prädikat "*graphic novel*" tragen, einen gehobenen Anspruch. Dies ist insofern problematisch, dass Comics hierdurch automatisch aufgewertet werden, obwohl sich daraus auf die eigentliche Qualität des Inhaltes keinesfalls Rückschlüsse ziehen lassen. Zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang die vom Verlag Reppert gestaltete Internetseite www.graphic-novel.info, auf der sich Informationen zu Neuerscheinungen und Rezensionen finden. Ditschke vermutet jedoch, dass diese

232 Vgl. Dolle-Weinkauff, Bernd: "Vom Autoren-Comic zum Comic-Roman. Zur Entwicklung der epischen Formen im Comic der 60er Jahre". In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. S. 45-61, hier S. 47

233 Ebd. S. 49

234 Ditschke, Stephan: "Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im Feuilleton seit 2003". In: *Reddition* 49/50 2009, S. 92-98, hier S. 98

Internetseite nicht zuletzt konzipiert wurde, damit der Buchhandel aufgrund der allgemeinen Informationen zum Thema Graphic Novels und der hier gebündelt einsehbaren medialen Reaktionen auf neue Veröffentlichungen diese ebenfalls stärker wahrnimmt und die betreffenden Comics vielleicht sogar an prominenterer Stelle in den Buchhandel präsentiert oder in höherer Stückzahl einkauft.²³⁵

Für diese Vermutung spricht zumindest, dass der Begriff *graphic novel* hauptsächlich von Verlagen und im Feuilleton, in der aktuellen wissenschaftlichen Literatur hingegen nur selten verwendet wird²³⁶ und sich manche Autoren und Zeichner, wie etwa Alan Moore, von diesem Begriff sogar distanzieren. Für die Unvoreingenommenheit bei der Untersuchung von Comics erscheint mir dieser Begriff, aufgrund seiner Uneindeutigkeit als Genrebezeichnung und der verlorenen Wertneutralität, ungeeignet. Dass sich der Begriff in der Allgemeinheit dennoch wachsender Beliebtheit erfreuen kann,

hat wenig mit der Spezifik des Gegenstands selbst und sehr viel mehr mit einer verbreiteten apologetischen Einstellung zu tun, die aus dem Trauma des Schmutz- und Schundkampfs herrührt und die moderne Bildgeschichte bis in die Gegenwart eines unterbewerteten, diskriminierten Kulturprodukts wäht.²³⁷

3.2.2 Künstlerische Innovationen

Zwar ist die Bezeichnung *graphic novel* inzwischen nicht gänzlich unproblematisch, jedoch markiert sie eine wichtige Entwicklung bei der Emanzipation der Comics und somit auch deren kulturellen Legitimierung. Durch den Wegfall des wöchentlichen Abgabetermins und der Beschränkung auf festgelegte Seitenzahlen, gewannen die Comic-Produzenten neue Freiheiten, die sich spürbar auf die Qualität der Comics auswirkten. Es sollen daher ein paar Einblicke in die wachsende Qualität der Comics gegeben werden, wenngleich dieser Bereich nur angerissen werden kann. Ein Anfang wurde bereits mit dem Hinweis auf die Bedeutung der Leerstellen in Kapitel 3.1 gemacht. Darüber hinaus soll hier versucht werden zu skizzieren, wie sich einige Comics immer mehr vom Status als Unterhaltungsmedium emanzipieren konnten.

235Ebd. S. 98

236Diese Feststellung trifft zumindest für den Großteil der für diese Arbeit untersuchte Literatur zu.

237Dolle-Weinkauff, S. 49

Obwohl die serielle Veröffentlichungspolitik der Zeitungs-Strips für Autoren und Zeichner oft künstlerisch einengend wirkte, lassen sich bereits hier erste Ansätze einer künstlerischen Entwicklung feststellen. Als erstes Beispiel wurde oben bereits McCays Comic *Little Nemo* angeführt, der die Reise des kleinen Nemo ins Slumberland erzählt. Für Knigge war McCay "der erste Zeichner, der sich von den ästhetischen Konventionen der Karikatur löste und Wirklichkeit nicht nur überzeichnet abbildete, sondern diese mit jeder Seite neu erfand."²³⁸ Dem Szenario eines Traumlandes entsprechend, war der Stil der Zeichnungen äußerst kreativ und verspielt, und die "feine, ornamentierende Linienführung orientiert sich eher an den Prinzipien aristokratisch-idyllischer Kunst als am groben, holzschnittartigen Stil der frühen Pioniere der Comics."²³⁹ Wie bereits erwähnt, wurde McCays Überschreitung der gängigen Konventionen sowohl vom Publikum, als auch von akademischer Seite erst spät honoriert. Von den Comic- Kritikern der 1950er und 1970er Jahren wurde *Little Nemo* ebenfalls übergangen, dabei hätte sich hier ein herausragendes Beispiel ergeben, dass Comics keineswegs nur auf einfache Weise konsumiert werden, sondern durchaus eine anspruchsvolle Lektüre darstellen können: "Um den Comic zu verstehen, werden genaue Beobachtungen und echte Auseinandersetzung von dem Leser verlangt."²⁴⁰

Als zweites Beispiel soll die ebenfalls bereits erwähnte *The Spirit*-Reihe von Will Eisner angeführt werden, die sowohl in Heft-Form, als auch als Zeitungsbeilage veröffentlicht wurde. Bei dieser Reihe handelt es sich um eine Superhelden-Serie, stellt allerdings gleichzeitig eine Parodie auf dieses Genre dar, mit dem Will Eisner im Grunde nie etwas anzufangen wusste²⁴¹. Dies beginnt bereits mit der Gestaltung der Hauptfigur Denny Colt, bzw. der *Spirit*: "Der *Spirit* trägt die normale Straßenkleidung eines Gentleman des Jahres 1940: dunkler Hut und Anzug [...]; nur Maske und Handschuhe machen ihn zum *Costumed Charakter*."²⁴² Will Eisners *The Spirit* enthält zudem erste Ansätze, die sich mit McClouds Aussage, den Individuen eine Stimme geben, vereinbaren lassen. Das Drängen von Eisners Verleger, der Figur

²³⁸Knigge, *Comics*, S. 29

²³⁹Ebd. S. 27

²⁴⁰Burgdorf, S. 109

²⁴¹Vgl. Krenn, Günter: "Hat er ein Kostüm?" Quintesse/n/que/ntielles zu *The Spirit*". In: *Reddition* 53 2010, S.26-31, hier S. 26

²⁴²Ebd. S. 26

ein Kostüm zu verleihen - was Eisner durch einfaches Hinzufügen einer dezenten Augenmaske löste - verdeutlicht zwar, dass der Ursprung der Serie im Zuge der großen Beliebtheit der Superhelden in den 1940er Jahren entstand. Doch setzte sich die Reihe rasch über die gängigen Konventionen des Superhelden-Genres - etwa dem Fehlen von Superkräften oder der (gescheiterte) Versuch einen farbigen Assistenten einzuführen - hinweg und Eisner beginnt früh sich mit den menschlichen Aspekten seiner Figuren auseinanderzusetzen, "etwas über seine Figuren [zu] erzählen" und "auch Durchschnittstypen und deren Schicksale zentral in die Handlung" einzubauen, um "so seinen Haupthelden hinter die Geschichte mancher Episodenfigur zurücktreten lassen [zu] können."²⁴³ Als kurzes Beispiel sei hier die Episode "The Story Of Gerhard Shnobble" (1948) angeführt: In dieser kämpft der *Spirit* zwar wie üblich gegen Verbrecher, jedoch dreht sich die eigentliche Handlung um den namensgebenden Gerhard Shnobble. Dieser besitzt die Gabe zu fliegen - eine wahre Superkraft -, doch wurde ihm dies schon in der Kindheit von den Eltern verboten - nachdem sie ihn geprügelt hatten -, da er gefälligst normal zu sein hat und so vergaß er sein besonderes Talent. Nachdem er, nach einem Einbruch, seine Arbeit als Nachtwächter bei einer Bank verliert, erinnert er sich endlich wieder daran, dass er fliegen kann und beschließt dies der Welt zu zeigen, indem er von einem Hochhaus springt, auf dem der *Spirit* sich zeitgleich mit den Bankräubern prügelt. Doch der *Spirit* und die Gangster sind viel zu beschäftigt, als dass sie den fliegenden Gerhard bemerken würden (Abb.6), selbst nachdem einer der Ganoven ihn aus Versehen erschießt. Eisners Schlussworte sind daher als ein Plädoyer dafür aufzufassen, dass in Comics auch andere Inhalte als Verbrecherjagden möglich sind:

*And so... lifeless... Gerhard Shnobble fluttered earthward. But do not weep for Shnobble...Rather shed a tear for all mankind...For not one person in the entire crowd that watched his body being carted away...knew or even suspected that on this day Gerhard Shnobble had flown.*²⁴⁴

243Ebd. S. 27

244Eisner: *The Best Of The Spirit*, S.89 [Hervorgeboren Original]

Obwohl diese kurze Episode, von 7 Seiten Umfang, typische Elemente der damaligen Helden-Comics aufweist, treten diese letztlich völlig in den Hintergrund. Hier gelingt es Eisner auf zweierlei Arten Kritik zu üben: Zu Beginn zeigt er, durch Shnobbles Flugverbot, die Problematik des zwanghaften Eingliedern in die bestehende Ordnung ("They [Shnobbles Eltern] did not want him to go through life pointed out as a strange creature"²⁴⁵), schließlich wurde sein Talent bereits im Keim erstickt und er fühlt sich nach seiner Entlassung



Abb. 6: *Das unsichtbare Individuum* (Eisner: *The Best Of The Spirit*, S. 87)

als unfähiger Versager. Zum zweiten kritisiert Eisner die Problematik des auf Effekte ausgerichtete Superhelden-Genres: "Auch in dieser Episode kann der *Spirit* mit seiner Körperkraft Gegner in den Schwebezustand versetzen, doch die wahren Besonderheiten, so Eisner, die wirklich wichtigen Versuche vom Boden der 'Normalität' abzuheben, spielen sich in anderen Bereichen ab."²⁴⁶

Es bleibt allerdings zu sagen, dass Ambitionen, wie sie bei Eisner oder McCay anzutreffen sind, lange die Ausnahme blieben. Jedoch besondere Beachtung, sowohl bei Publikum als auch bei Intellektuellen, erfuhr vor allem Charles M. Schulz mit seiner *Peanuts*-Serie, obwohl sich auch hier kommerzielle Zwänge aufzeigen ließen²⁴⁷. Eco bspw. bemängelt am Fall von Steinbecks Vorschlag, Al Capp für den Nobelpreis zu nominieren, dass dessen Arbeiten sich zwar durch eine sarkastische Satire und Kritik des amerikanischen Alltags auszeichnen, allerdings nie die letzte Grenze der Gesellschaft zu überschreiten vermögen. Die Lösungen der angesprochenen Probleme seien demnach immer in den vorgegebenen Strukturen zu suchen, eine "Abschaffung des Gewohnten"²⁴⁸ wird nie in Erwägung gezogen, wodurch Capps Kritik letztlich wieder verharmlosend wirkt.²⁴⁹ Anders hingegen bei Schulz: Trotz der kindlich anmutenden Zeichnungen, herrscht hier stets eine

²⁴⁵Ebd. S- 85

²⁴⁶Krenn, S. 30

²⁴⁷Vgl. Burgdorf, S. 18

²⁴⁸Eco, S. 152

²⁴⁹Vgl. ebd. S. 147-152

Hoffnungslosigkeit vor, die dadurch entsteht, dass Schulz die Grenzen der vom *status quo* gebotenen Ansätzen, das Glück oder Bildung zu finden, aufzeigt. Snoopy kann sich so sehr bemühen wie er mag - tatsächlich hat er innerlich schon resigniert -, er wird immer ein Hund bleiben: Der gesellschaftliche Aufstieg bleibt ihm verwehrt.²⁵⁰

Erst mit der zunehmenden Autonomie und der Entdeckung ernsterer Inhalte gelang es, neue Ansprüche zu verwirklichen. Einen spürbaren Schub gewann diese Entwicklung ab den 1960er Jahren, die Zeit, die Bernd Dolle-Weinkauff als den Beginn des Autoren-Comics beschreibt. Dieser Begriff bezieht sich jedoch nicht auf die Nennung des Autors, sondern auf die, vor allem in Westeuropa beginnende "Überwindung einer oft arbeitsteiligen Produktion und die Einengung von Themen und Darstellungsformen durch das Serienprinzip und die besonderen Anforderungen an die weitgehend kinder- und jugendliterarische Ausrichtung des Comic-Angebots."²⁵¹ In Amerika entstand dieses Phänomen mit dem Aufkommen der Underground-Comics. Autoren wie Robert Crumb oder Art Spiegelman nutzten ebenfalls die Möglichkeiten der abgeschlossenen Erzählungen und ihre Arbeiten "were produced by creators who deliberately set out to challenge the prevailing cultural prejudices that, so the argument runs, restricted the artistic possibilities of comics."²⁵² Doch nicht nur die Vorurteile gegenüber Comics, sondern insbesondere auch der Comic-Code führten lange Zeit zu einer Stagnation. So richteten sich die Underground-Comics gegen dessen Konventionen und schockten mit "Gewalt, Sex und Drogenkonsum aufgreifenden Inhalten und einem grotesken, unbändigen Zeichenstil"²⁵³.

Eine ähnliche Abgrenzung fand auch in Europa statt, wie man begann, bisherige Themen aufzugreifen, die bis dahin als Tabu galten. Vor allem die Bearbeitung sexueller Inhalte machte Dolle-Weinkauff als hervorstechenden Emanzipations- und Abgrenzungsprozess aus.²⁵⁴ Autoren wie Dino Buzzati, Guido Crepax oder Hugo Pratt zeichneten sich durch Stilmittel aus, die in einer seriellen Veröffentlichung weitaus schwerer umsetzbar wären. So experimentierte Crepax in

²⁵⁰Vgl. ebd. S. 228-231

²⁵¹Dolle-Weinkauff, S. 50

²⁵²Locke, O.S.

²⁵³Grünwald: *Comics*, S. 93

²⁵⁴Vgl. Dolle-Weinkauff, S. 50 u. 57

seinen *Valentina*-Geschichten (1968) mit "Ausschnittechnik[en] in der Bildfolge", dem "virtuosen Einsatz filmischer Perspektiven", die "sich durch die ursprüngliche Publikation als Fortsetzungsserie kaum in die geordneten Bahnen zwingen" liessen. Zudem war Crepax einer der ersten Autoren, die sich "der Psychologisierung des Erzählens und dem Hintanstellen der äußeren Aktion, dem Verzicht auf eine daraus resultierende Erzählspannung"²⁵⁵ zuwendeten. Auch Buzzati konzentrierte sich mit seiner Adaption des Orpheus-Mythos, *Poema a fumetti* (1969), auf komplexere Erzählstrukturen und Illustrationen. Hierdurch kreierte er "einen lyrisch zu nennenden Bilderreigen, der sich aus vielfachen Literatur-, Kunst- und Filmzitatzen, erotischen Obsessionen sowie Anspielungen auf zeitgenössische gesellschaftliche Phänomene speist."²⁵⁶

Diese Abgrenzungsprozesse waren allerdings nur durch eine gleichzeitige Veränderung der Verlagspolitik möglich. Im Falle von Guido Crepax erwiesen sich die neuen Ansätze sogar auch finanziell als lukrativ²⁵⁷, so dass sich "Verleger und Entscheidungsträger in den Redaktionen der Magazine" offener zeigten. Gänzlich reibungslos liefen diese Prozesse dennoch nicht ab. In manchen Fällen führte dies auch zu "Auseinandersetzungen zwischen ambitionierten Produzenten und ihren Distributeuren", die letztlich in der "Gründung eines neuen Verlags oder eines neuen Publikationsorgans"²⁵⁸ endeten.

Eine letzte bedeutende Veränderung, auf die noch hinzuweisen ist, spielte sich im "klassischen" Bereich der Comics, dem Superhelden-Genre, ab. Bereits in den 1960er Jahren begann das Publikum der "moralisch einwandfreien, unfehlbaren Heldengestalten" müde zu werden. Dies lag einerseits daran, dass diese "dadurch immer unerreichbar" blieben, zum anderen wirkten sie "unauthentisch, zu wirklichkeitsfremd. Sie sind idealisierte Verkörperungen von Utopien. In dieser Form taugen sie zu Vorbildern, zu Leitfiguren. Als glaubwürdige Identifikationsfiguren scheitern sie."²⁵⁹ Vor allem der Marvel-Konzern begann zu erkennen, "dass

255Vgl. ebd. S. 56

256Ebd. S. 55

257Vgl. ebd. S. 59

258Ebd. S. 59

259Ofenloch, Simon: "Antihelden als Superhelden, Superhelden als Antihelden. Die Pseudo-Comicfilme der *Darkman*-Reihe und *Hancock*". In: *Comic. Film. Helden*. S. 17-33, hier

Superhelden dauerhaft am interessantesten sind, wenn sie nicht unfehlbar sind, wenn sie Ecken und Kanten und persönliche Probleme haben."²⁶⁰ Zugleich wagte man häufiger die kreative Umgehung, bzw. Aufweichung des Comic-Codes und so hatten Superhelden nicht nur gegen Verbrecher zu kämpfen, sondern sich auch, wie bspw. *Spiderman*, mit der bis dahin tabuisierten Drogenproblematik auseinanderzusetzen.²⁶¹

Der Bruch mit den "klassischen" Superhelden erreichte schließlich in den 1980er Jahren seinen Höhepunkt. Vor allem Frank Millers Bearbeitung des *Batman*-Stoffes, *The Dark Knight Returns* (1986), sowie der bereits angesprochene *Watchmen*-Comic von Alan Moore und Dave Gibbons, markieren hier anhaltende Einschnitte. Wurden Superhelden bis dahin immer menschlicher charakterisiert, so thematisieren diese beiden Werke deren Scheitern. Die Handlung von *The Dark Knight Returns* findet in einer nahen Zukunft statt und Bruce Wayne hatte seine zweite Identität, *Batman*, schon einige Jahre aufgegeben. Damit verschwand jedoch für ihn ein wichtiger Inhalt seines Lebens und so sucht er nach neuen Herausforderungen, etwa gefährliche Autorennen, bei denen er sein Leben riskiert. Als eine neue Generation brutaler Verbrecher - die *Mutants* - in Gotham City auftaucht, entschließt er sich jedoch, trotz beginnender Altersschwäche, dazu wieder die Identität als *Batman* anzunehmen. Dabei fällt auf, wie er zusehends die Kontrolle über sich selbst verliert, seine alten Tugenden verwirft und schließlich die Brutalität seiner Gegner annimmt. Da er abseits des Gesetzes handelt, wird er selbst als Bedrohung wahrgenommen. Des Weiteren illustriert Miller, wie *Batman* zu einem großen Teil selbst die Verantwortung für das Aufkommen von psychopathischen Schurken, wie den Joker oder Two Face, trägt und sich im Grunde nicht wesentlich von ihnen unterscheidet (Abb. 7). Erwähnenswert ist hierbei auch die Charakterisierung von *Superman*, der sich inzwischen völlig der Regierung unterstellt hat und in einem fiktiven Kriegsszenario gegen die Sowjetunion kämpft. Es ist daher unvermeidlich, dass es am Ende zu einem Kampf gegen *Batman* kommt, der hierzu das Gegenstück bildet, ein Held, der sich nicht vereinnahmen lassen will.

S. 20

260Ebd. S. 21

261 Vgl. Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 39



Abb. 7: Der Held, das Monster (Miller, Frank: *The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002. S. 55)

Einen ähnlichen Ansatz verfolgte auch Alan Moore in *Watchmen*. In diesem Szenario sind Superhelden gescheiterte und ausrangierte Existenzen, die nur noch optisch an die idealisierten Heldenfiguren der Anfänge erinnern.²⁶² Nite Owl resignierte nach der Abschaffung der einstigen Superheldentruppe und verlor seine sexuelle Potenz; der zynische Rorschach geht mit kompromissloser Brutalität vor, während er hingegen ohne seine Maske einem Obdachlosen gleicht. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Comedian, für den das menschliche Dasein ein einziger Witz ist, woraus er die Konsequenz zieht, dass alles erlaubt sei. So genießt er regelrecht das Töten seiner Feinde und vergewaltigt Frauen ohne Reue. Der einzige Held mit echten Superkräften, Dr. Manhattan, ist hingegen völlig emotionslos und sieht keinerlei Sinn darin, gegen den drohenden Atomkrieg zwischen den USA und der Sowjetunion vorzugehen, sondern würde die Menschheit ihrem Schicksal überlassen. Ozymandias hingegen versucht genau diesen Krieg zu verhindern, indem er fast ganz New York auslöscht, nur um dies wie einen Alienangriff aussehen zu lassen und auf diese Weise eine Allianz der beiden Supermächte zu erreichen. Moore bietet hier den Lesern keinerlei Identifikationsmöglichkeit, sondern fordert sie auf, sich mit der Frage auseinanderzusetzen, "wie die Welt mit solchen Superwesen aussehen würde". Als Schlussfolgerung "plädiert er für eigenverantwortliches Handeln und gegen das Abgeben der Verantwortung an wie auch immer geartete Führer"²⁶³, einem zentralen Thema, dass sich in seinen Werken immer wieder findet.

²⁶²Vgl. Fix, S. 169

²⁶³Ebd. S. 170

3.3. Nutzen von Comics

Trotz der Tatsache, dass Comics häufig ernste Themen ansprechen und zu kritischen Auseinandersetzungen anregen, werden sie noch immer vorrangig als Unterhaltungsmedium aufgefasst. Dieser Umstand wird aber von Comic-Künstlern oft auch bewusst eingesetzt, ebenso wie von Institutionen, die Comics für ihre Zwecke instrumentalisieren: Durch den Unterhaltungswert werden die Leser dazu angeregt, sich mit der entsprechenden Thematik des Comics weiter auseinanderzusetzen. Dies kann einerseits ihre kritisch-reflexive Haltung unterstützen oder Sympathie für die Institution wecken, die den Comic für die Verbreitung ihrer Inhalte oder Ideologien produziert hat. Dabei wurde das Potenzial der Bild- und Textkombination bereits lange vor den ersten Comics entdeckt und von Künstlern und Karikaturisten genutzt. Zu nennen wären die gesellschaftskritischen Bilderserien des englischen Kupferstechers William Hogarth (1697-1764) oder die Radierungen von Francisco de Goya (1746-1828), der "mehrere Folgen von unvertitelten Radierungen [schuf], die sich mit der politischen Situation Spaniens am Ende des 18. Jhd. auseinandersetzen"²⁶⁴. Auch einer der Urväter der Comics, Rodolphe Töpffer (1799-1846), nutzte die Bildgeschichte, jedoch entsprachen seine Vorstellungen eher denen eines konservativen Mittelmaßes.²⁶⁵ In den nächsten beiden Unterkapiteln sollen Beispiele gebracht werden, welche gesellschaftliche oder politische Funktionen, bzw. Potenziale Comics besitzen. Hierfür soll zunächst erläutert werden, welche Voraussetzungen Comics schaffen müssen, damit sie beim Publikum nicht nur als Zerstreuung konsumiert, sondern als Kunst wahrgenommen werden.

3.3.1 Der Kunst-Charakter von Comics

Scott McClouds Begründung für die Relevanz von Comics, sie wären eines der letzten Medien, in dem jeder in der Masse eine Stimme erhalten kann, wirkt angesichts der Möglichkeiten, die inzwischen das Internet bietet, fast schon etwas überholt. Ein zeitloseres und anschaulicheres Argument findet sich hingegen im Prolog zu Enki Bilals und Pierre Christins *La croisière des oubliés*. Dieser Comic ist Teil des *Légendes d'aujourd'hui*-Zyklus und wird in diesem Kontext noch in

²⁶⁴Fix, S. 164

²⁶⁵Vgl. ebd. S. 164

Kapitel 4 ausführlicher analysiert. Der Prolog spielt in einer Villa in Paris, über die gesagt wird, sie habe eine unheimliche Geschichte ("il a été construit sur l'emplacement d'une ancienne demeure d'alchimiste"²⁶⁶). Hier treffen sich verschiedene Obrigkeiten (der Premierminister, ein General, ein Mitarbeiter des Geheimdienstes etc.), um den Fall 50/22 B zu diskutieren. Es stellt sich heraus, dass 50/22 B ein Mann von unbekannter Identität ist, der weltweit mit verschiedenen Protestbewegungen in Verbindung gebracht und daher als staatsfeindlich eingestuft wird. Während der Versammlung führt der Hausmeister - der sich als eben dieser 50/22 B herausstellt - die Teilnehmer nacheinander aus verschiedenen Gründen, wie vermeintlichen Telefonanrufen, in den Keller. Dort angekommen, werden diese von riesigen Monstern gefressen oder lösen sich in Luft auf (Abb. 8)²⁶⁷. Diese kurze Episode

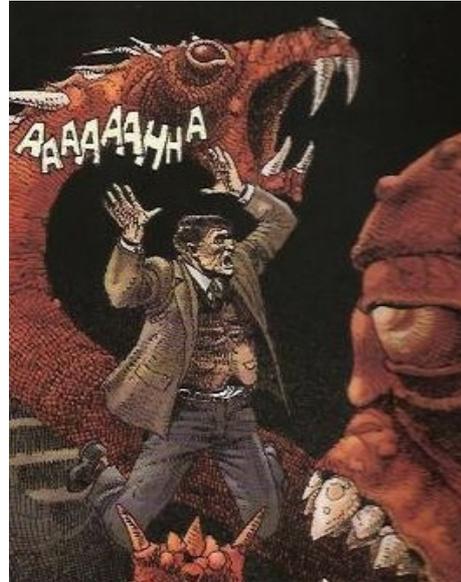


Abb. 8: *Die Macht des Comics* (La croisière des oubliés, S. 10)

illustriert sehr schön das Potenzial der Comics: Hier können gesellschaftliche und politische Probleme nicht nur angesprochen, sondern auch gelöst werden. Zwar ist den Autoren bewusst, dass sich in der Realität staatliche Unterdrückung nicht einfach wegzaubern lässt, jedoch sprechen sie sich für die revolutionäre Kraft der Fantasie aus und verdeutlichen ihren Glauben an das Medium: Im Comic ist alles möglich!

Um wieder den Bogen zu McClouds Aussage schlagen zu können, soll nochmals auf Rancières Auffassung von Kunst und deren Potenzial, die anonymen Individuen sichtbar zu machen, zurückgekommen werden. In seinem Text über das Verhältnis von Kunst und Politik werden zwar Comics nicht explizit erwähnt²⁶⁸, sondern er geht vor allem auf Film und Fotografie ein. Er weist in diesem Kontext darauf hin, dass diese Medien dadurch Künste geworden sind, "weil das anonyme Individuum zu

²⁶⁶Bilal, Enki; Christin, Pierre: *La croisière des oubliés* in: dies.: *Légendes d'aujourd'hui*. O.O.: Casterman: 2007, S. 5-58, hier S. 8

²⁶⁷Vgl. ebd. S. 7-15

²⁶⁸Vgl. Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen*, S. 50-55

einem Gegenstand der Kunst geworden ist" und daher "auch seine 'Aufzeichnung' eine Kunst sein"²⁶⁹ kann. Diese Entwicklung fand jedoch bereits vor dem Aufkommen dieser Medien statt, nämlich in der Literatur, angefangen bei Balzac und später Hugo, Flaubert oder Proust.²⁷⁰ Diese Autoren brachen mit der bisherigen Konvention des Romans, "[v]on den großen Ereignissen und Persönlichkeiten" zu erzählen und gingen dazu über, in dem "Leben der anonymen Individuen, die Symptome einer Epoche, einer Gesellschaft oder einer Kultur in den winzigen Details des Alltagslebens zu entdecken"²⁷¹. Dieser Ansatz findet sich ebenfalls in Eisners "The Story Of Gerhard Shnobble" wieder. Jedoch veranschaulicht dieser hier gleichzeitig das Scheitern dieses Versuchs, denn die Tragik und das Wunderbare der normalen Menschen bleibt in einer Welt, die ihre Unterhaltung lediglich im Spektakel sucht, ungesehen. Als ersten Schritt um den Blick der Leser diesbezüglich zu schärfen, macht Eisner gleich zu Beginn klar, dass dies, trotz der an sich spannenden Handlung um den *Spirit*, keine Geschichte zum Lachen ist, indem er sie mit den Worten "*This is not a funny story!!* [...] Please...no laughter..."²⁷² eröffnet.

Damit Comics zu einem kritischen, künstlerischen Medium werden konnten, galt es also, nicht nur vom kommerziellen Markt unabhängig zu werden, sondern dem Publikum auch bewusst zu machen, dass die Inhalte nicht zum bloßen kurzweiligen Konsum erdacht wurden. Nur auf diese Weise können die Leser dazu motiviert werden, ihre persönliche Auseinandersetzung über die einfache Lektüre hinaus fortzusetzen. Doch es ist nicht nur eine gewonnene Seriosität, die aus diesem Prozess hervorgeht, sondern, folgt man der Kunsttheorie von Rancière, können Comics erst hierdurch zu einer Kunst werden. Ein wesentliches Merkmal - und gleichzeitig ein Paradox - der Kunst ist es, dass sie "zur gleichen Zeit die Kraft dessen" sein muss, "was interveniert, um genau die Ordnung zu ändern, die seine eigene 'Konsistenz' sichert"²⁷³. Es ist somit nicht nur ein besonderer Reiz von Comics, dass sie mit den ihnen entgegengebrachten Vorurteilen und eigenen Konventionen

269Ebd. S. 52

270Vgl. ebd. S. 52ff.

271Ebd. S. 53

272Eisner: *The Best Of The Spirit*, S. 83 [Hervorhebungen im Original]

273Rancière, Jacques: *Ist Kunst widerständig?* [Vortrag, *Si l'art résiste à quelque chose?*, gehalten auf dem 5. Internationalen Philosophischen Symposium Nietzsche und Deleuze: Kunst und Widerstand, Fortaleza, Brasilien, 2004]. Hrsg. u. übers.. von Frank Ruda u. Jan Völker. Berlin: Merve, 2008, S. 9

brechen, sondern gleichzeitig ein wesentlicher Prozess ihrer Legitimierung. Erst ein kulturell akzeptiertes und autonomes Medium ist in der Lage, sich kritisch über die Politik und Gesellschaft zu äußern und dabei auch wahrgenommen zu werden. Für Ole Frahm ist es insbesondere der eigenen Ästhetik zu verdanken, dass sich Comics stets einen letzten Rest an Autonomie bewahren können:

Mit jedem Panel ist der Fortgang unterbrochen, jedes Panel hält die Zeit auch an und eröffnet den Raum der Lektüre. So selbstvergessen Comics gelesen werden können, so wenig die Struktur in die bewusste Wahrnehmung durchschlägt, so deutlich zeichnet sich in ihnen eine Ästhetik ab, die von der bürgerlichen Ästhetik und ihren Verteidigern nicht vollständig eingehegt werden kann.²⁷⁴

Neben der Autonomie und kulturellen Akzeptanz, bedeutet dies gleichzeitig, dass darüber hinaus Themen aufgegriffen werden müssen, die von gesellschaftlicher und zeitgenössischer Relevanz sind. Die Beachtung, die Moores *Watchmen* erfährt, ist nicht ausschließlich auf die Dekonstruktion des Super-Heldenmythos zurückzuführen, sondern vor allem wie dieser Comic sich kritisch mit der Zeit des Kalten Krieges auseinandersetzt. Ähnliches lässt sich auch über Enki Bilals *Nikopol*-Trilogie sagen: Oberflächlich betrachtet handelt es sich hier um ein dystopisches Sciencefiction-Szenario, das in Wahrheit auf äußerst präzise Weise den Zeitgeist der 1980er Jahre abbildet. Hier bietet Bilal keine Lösungsvorschläge, sondern setzt vielmehr das zeittypische permanente Krisenbewusstsein um.²⁷⁵ Es ist auch erwähnenswert, wie sich, im Laufe der Entwicklung, die Botschaften in Comics immer mehr nach außen, hin zum Publikum verlagert haben. Dies lässt sich beispielsweise schon daran erkennen, dass man in *Superman* begonnen hatte, sich den Vorwürfen, die Figur würde sich dem kapitalistischen System unterwerfen, zu stellen und die Leser vermehrt zur Eigeninitiative aufzufordern, anstatt auf die Hilfe eines Übermenschen zu warten.²⁷⁶ Zu erwähnen wären auch die *Sigurd*-Geschichten von Hansrudi Wäscher (ab 1953), in denen Baumgärtner die Vorbereitung für einen neuen Führerkult zu erkennen glaubte. Tatsächlich finden sich hier Fälle, in denen Wäscher seine Comics für die nationalsozialistische Vergangenheitsbewältigung gebrauchte. Insbesondere im *Werwolf*-Zyklus tritt dies sehr deutlich hervor, wie

²⁷⁴Frahm, Ole: "Mehr als graphische Romane: Comics! Anmerkungen zu einem Missverständnis". In: *Reddition* 49/50 2009, S. 64-67, hier S. 67

²⁷⁵Vgl. Knigge: *Comics*, S. 269ff.

²⁷⁶Vgl. Lehmann, S. 8

Thomas Hausmanninger aufzeigt, wenngleich Wäscher dies zwar nicht abstritt, jedoch dazu anmerkte, dass dies keine bewusste Entscheidung war.²⁷⁷ Eine genaue Inhaltsangabe soll hier übergangen werden. Festzuhalten bleibt, dass sich in dieser Ritter-Geschichte einige Parallelen zum Hitlerreich finden, vor allem die Mythenbildung, die die Gruppe der "Werwölfe" um sich herum aufbaute. Wäscher fordert hier seine Leser dazu auf, solche Gruppierungen skeptisch zu betrachten, denn hinter konstruierten Mythen sind oft "handfeste Interessen am Werk"²⁷⁸, deren Entlarvung durch Vernunft und Aufklärung erforderlich ist²⁷⁹ und fordert am Ende dazu auf, aus dem Vergangenen für die Zukunft zu lernen.²⁸⁰ In einem ähnlichen Zusammenhang ist auch der 1991 erschienene Sammelband "Die Menschenrechte", nach der Menschenrechtsdeklaration der Vereinten Nationen zu sehen, in dem verschiedene Autoren die Notwendigkeit von Rechten illustrieren.²⁸¹ Mit Hilfe dieser Kurzgeschichten können Leser dazu angeregt werden, sich mit dem Privileg ihrer Rechte und der selbstverständlichen Hinnahme auseinanderzusetzen. Gleichzeitig dienen sie als deren Vermittlung. Auch Umwelt- oder Menschenrechts-Organisationen wie *Amnesty International* veröffentlichen gelegentlich Comics um bspw. gegen Atomkraft oder Verschärfungen des Asylrechts zu protestieren.²⁸²

Eine weitere bedeutende Veränderung betrifft die Rolle der Frau in Comics, die im wesentlichen stark von der männlichen Majorität der Comic-Produzenten und -Leser geprägt wurde. Es war daher nur folgerichtig, dass ab den 1970er Jahren Feministinnen begannen, sich dieser Problematik anzunehmen und Gegenentwürfe zu schaffen. Zu den bekanntesten Zeichnerinnen zählen hier Trina Robbins, Claire Bretécher oder, im deutschsprachigen Raum, Franziska Becker. Dabei ergab sich ein weitläufiges Spektrum, das von der bewussten Überzeichnung der bestehenden Konventionen über das Frauenbild in Comics, bis zur feministischen Adaption bekannter Serien, wie z.B. *Asterix* reicht. Es finden sich aber auch Comics, die Themen wie Beruf und Schwangerschaft oder der weiblichen Erziehung

²⁷⁷Vgl. Hausmanninger, Thomas: "Sigurd gegen die Nazis. Beobachtungen zur Vergangenheitsbewältigung bei Hansrudi Wäscher". In: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*, S.47-69, hier S. 52

²⁷⁸Ebd. S. 65

²⁷⁹Vgl. ebd. S. 65

²⁸⁰Vgl. ebd. S. 56ff.

²⁸¹Vgl. Fix, S. 172ff.

²⁸²Vgl. ebd. S. 183

problematisieren. Neben der Stoffbearbeitung, entfernte sich auch die Gestaltung der Figuren von der männlichen Idealvorstellung und konnte hier tatsächlich eine Veränderung bewirken.²⁸³

Die Notwendigkeit der Seriosität tritt insbesondere dann hervor, wenn man auf das Genre der Comic-Reportagen blickt. Hier sieht Stefan Semel ein enormes Potenzial: In Zeiten, in denen "[v]iele Redaktionen [...] inzwischen auf teure Rechercharbeit [verzichteten] und [...] fertig produzierte Berichte [übernehmen]", wird "[d]er stille Beobachter mit Zeichenstift und Papier [...] in diesem Zusammenhang sympathisch und vertrauenswürdig."²⁸⁴ Der Nachteil des hohen Zeitaufwandes wird dabei durch eine durchdachte Struktur und hohe Sorgfalt kompensiert und lädt zur tieferen Auseinandersetzung mit dem Thema ein.²⁸⁵ Dies sieht man insbesondere an den Arbeiten *Palestine* oder *Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995* von Joe Sacco. Diese dokumentieren zwar bewusst subjektiv seine Reisen nach Palästina und Bosnien, nehmen sich aber dabei die Zeit für Details und Hintergründe.²⁸⁶ Auf diese Weise erhalten die Leser - allerdings wieder abhängig von der persönlichen Bereitschaft - die Möglichkeit Saccos einseitige Schilderungen nochmals selbst zu reflektieren und eine eigene Position zu beziehen.

3.3.2 Gesellschaftlicher und politischer "Einsatz" und Nutzen von Comics

Wie alle Künste und Medien, können auch Comics nicht nur zur Bildung eines kritischen Bewusstseins fungieren, sondern auch gezielt für die Stabilisierung einer bestehenden Ordnung instrumentalisiert werden. Dabei wird hier vor allem auf den Unterhaltungswert des Mediums gesetzt. Bereits 1841, also schon vor dem Aufkommen der populären Zeitungs-Strips, warb Henry Harrison mit einfachen Bildgeschichten um die US-Präsidentschaft, in denen er sich selbst parodierte.²⁸⁷ Die Eignung von Comics als politisches Werbemittel findet noch immer Verwendung. So haben auch

²⁸³Vgl. ebd. S. 177ff.

²⁸⁴Semel, S. 87

²⁸⁵Vgl. ebd. S. 87

²⁸⁶Vgl. ebd. S. 83

²⁸⁷Vgl. Fuchs, S. 46

Parteien und Interessenvereinigungen [...] in der Bundesrepublik Deutschland das Massenmedium Comics bereits als Werbemittel eingesetzt. Auch in Informationsbroschüren der Bundesregierung wurden Versuche gemacht, mit Comics komplizierte politische Zusammenhänge auf einfache Weise zu erklären.²⁸⁸

Ein aktuelles Beispiel wäre der - auf Grund seiner strittigen Inhalte äußerst kontrovers diskutierte²⁸⁹ - Comic *Der blaue Planet*, den die österreichische FPÖ anlässlich der EU-Wahl 2009 gestaltete und an Haushalte verteilte. In diesen Zusammenhängen setzt man auf die leichte Zugänglichkeit, die in Comics zwar nicht zwingend vorhanden sein muss, aber sehr wohl erreicht werden kann. Insbesondere *Der blaue Planet* zeichnet sich durch einen hohen Unterhaltungsfaktor aus: Frauen sind sehr anzüglich gekleidet und geben zweideutige Andeutungen von sich und es wird häufig unter großen Bierkonsum gefeiert. Daran und an den Fußnoten, die politische Begriffe erklären, erkennt man, dass dieser Comic sich vorrangig an ein jugendliches Publikum mit einer eher geringen politischen Bildung richtet.

Es bleibt allerdings zu sagen, dass in kommerziellen Comics nur selten reale Politiker auftreten. Sie können jedoch durchaus gelegentlich eingesetzt werden, um der Handlung Authentizität zu verleihen.²⁹⁰ Der größte Propaganda-Einsatz fand bekanntlich während des Zweiten Weltkrieges, vor allem in den USA, statt. Bereits während des Ersten Weltkrieges wurden 1914 Dirks *Katzenjammer Kids* explizit als Holländer ausgewiesen²⁹¹, um nicht mit dem feindlichen Deutschland in Verbindung gebracht zu werden. Im zweiten Weltkrieg fanden Comics auf verschiedene Weise Verwendung. In Kapitel 2.2.3.2 wurde bereits darauf aufmerksam gemacht, dass erotische Comics bei Soldaten einen ähnlichen Status genossen, wie später der *Playboy*. Des Weiteren wurden auch Comic-Zeichner, wie Will Eisner, einberufen und man machte sich deren Talente zu Nutze, um einerseits den Alltag beim Militär aufzulockern, aber auch um den Soldaten den korrekten Umgang mit Ausrüstung und Sicherheitsvorschriften nahezubringen.²⁹² Die hervorstechendste Mobilisierung fand aber im Bereich der kommerziellen Comics statt und so kämpften bekannte

288Ebd. S. 48

289Vgl. z.B. "Strafanzeige gegen die FPÖ", Zugriff am 15.11.2012 unter:

http://www.asyl-in-not.org/php/strafanzeige_gegen_die_fpoe,17595,20027.html.

290Vgl. Fuchs, S. 48ff.

291Vgl. Knigge: *Comics*, S. 23

292Vgl. Czerwionka, Marcus: "Will Eisner". In: *Reddition* 53 2010. S. 6-25, hier S. 14ff.

Superhelden nicht mehr ausschließlich gegen Verbrecher, sondern auch gegen die Achsen-Mächte. Hier wurde die allgemeine Sympathie für Helden wie *Superman*, *Batman* oder *Daredevil*, sowie der daraus resultierende Mobilisierungsfaktor²⁹³ genutzt, um die Bevölkerung von der Notwendigkeit des Militäreinsatzes zu überzeugen. Die zuvor teilweise abseits des Gesetzes operierenden Heldenfiguren waren nun zu einer "nationalen Institution" geworden und es wurden Geschichten verfasst, in denen "Superman aktiv in das Kriegsgeschehen eingriff und [...] Goebbels, Hitler, Mussolini und Hirohito am Kragen packte". Auch diejenigen, die nicht unmittelbar am Kriegsgeschehen beteiligt waren, wurden bedacht, wenn *Superman* "für den Kauf von Kriegsanleihen und für Spenden an das Rote Kreuz"²⁹⁴ warb. Die markanteste Propaganda-Figur war aber der eigens aus Anlass des Zweiten Weltkriegs geschaffene *Captain America*. Diese Figur verkörperte den perfekten US-Patriotismus bereits in der Gestaltung, die der amerikanischen Nationalflagge nachempfunden war: "Als wandelndes Sternenbanner verkörperte er in reiner Form die amerikanische Ideologie und das systemhaltende Prinzip aller Superhelden."²⁹⁵ Inhaltlich zeichneten sich Kriegs-Comics durch ihr konsequentes Gut-Böse-Schema und eine äußerst starke Idealisierung des Heldentums, das keineswegs lediglich auf die Superhelden-Comics beschränkt blieb, sondern auch in realistischeren Militär-Comics vermittelt wurde.²⁹⁶ Nach Kriegsende blieben die Helden weiterhin in ihrer staatsstreuen Rolle bestehen, vor allem im Kampf gegen den Kommunismus.²⁹⁷ Noch in den 1980er Jahren, mit Amtsantritt von Ronald Reagan, begann man wieder Superhelden - insbesondere *Superman* - zu mobilisieren, diesmal mit dem Kreml als Feindbild.²⁹⁸ Erwähnenswert sind noch die, teilweise durchaus subtilen, Instrumentalisierungen von Helden in Bezug auf das Atomprogramm: Hier wurde nicht ausschließlich gekämpft, sondern es finden sich auch Episoden, in denen etwa *Superman* mit einer Kamera einen Atomtest dokumentiert, um diesen der Bevölkerung zugänglich zu machen. Neben der Überzeugung der Richtigkeit von Atomprogrammen und -tests, wird den Bürgern hierdurch vermittelt, dass die US-

293 Zum Mobilisierungsfaktor vgl. Ofenloch, S. 19

294 Knigge: *Comics*, S. 116

295 Fuchs, S. 46

296 Vgl. Fix, S. 173

297 Vgl. Fuch, S. 49

298 Vgl. Knigge: *Comics*, S. 117

Regierung, aus ihrem demokratischen Verständnis heraus, sie an diesen Entwicklungen teilhaben lässt.²⁹⁹

Interessanterweise waren Comics in Nazi-Deutschland nicht Teil des umfassenden Propaganda-Programms. Dies mag einerseits daran liegen, dass die Produktionsbedingungen der klassischen Druckerpresse nicht mit dem technischen Fortschrittsglauben vereinbar waren³⁰⁰, andererseits ist dies gewiss auch auf die hiesige fehlende Tradition des "Fremdprodukts" und der daraus resultierenden geringen Relevanz, bzw. vielleicht sogar Abneigung, zurückzuführen. Etwas interessierter war man hingegen in der ehemaligen DDR: Hier stellt Gerd Lettkemann fest, dass mit Ende der 1950er Jahren der Wert von kulturellen Gütern unmittelbar nach deren "ideologischen Gebrauchswert"³⁰¹ bemessen wurde. Die größte Bedeutung von Comics lag vor allem darin, dass diese als Gegenentwurf zu den westlichen Pendanten, fungieren sollten. Dementsprechend streng fielen die Produktionsbedingungen aus, wie Lettkemann am Beispiel der Zeitschrift *Mosaik* beschreibt: "Einsetzende Zensur, erzwungene Inhaltsänderung und letztlich die drohende Einstellung wurden die Etappen einer Krise von zunehmender Brisanz."³⁰² Anhand von Hannes Hegens *Digedags* - eine der wenigen Comic-Reihen der DDR - zeigte er, wie sich der sozialistische Bildungsplan auch in Comics niederschlug: In diesen Abenteuergeschichten finden sich zahlreiche Anspielungen auf den Ost-West-Konflikt, sowie die suggerierte Überlegenheit der sozialistischen Staaten, vor allem in Bezug auf das Raumfahrtprogramm, aber auch in der Kunst.³⁰³ Es ist allerdings anzufügen, dass diese Inhalte nicht alleine auf die Überzeugung Hegens zurückzuführen sind, sondern auch aus Gründen der Selbstzensur mitentstanden, wie aus seiner - allerdings nur bedingt erfolgreichen - Ablehnung des Bildungsplans hervorgeht.³⁰⁴

299Vgl. Murray, Chris: "Popaganda: Superhero Comics and Propaganda in World War Two". In: *Comics&Culture*, S. 141-155, hier S. 147ff.

300Vgl. Becker, S. 8

301Lettkemann, Gerd: "Die Digedags. Chronologie eines DDR-Comics zwischen Anpassung und Widerstand im zeitgeschichtlichen Kontext der Jahre 1955-1964". In: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. S. 86-99, hier S. 90

302Ebd. S. 91

303Vgl. ebd. S. 93-96

304Vgl. ebd. S. 98ff.

Die Verwendung von Comics um eine nationale Identität zu schaffen bleibt allerdings keineswegs auf Diktaturen beschränkt, wie man am Fall von *Captain America* sehen konnte, der nach wie vor veröffentlicht wird. Aber auch in der alten Bundesrepublik Deutschland versuchte man über Comics das Nationalgefühl zu bestärken oder aber zumindest nicht zu stören: Die ersten Veröffentlichungen der französischen *Asterix*-Comics erschienen hier zunächst im Kauka-Verlag, wo man sich bemühte, die französischen Stoffe einzudeutschen. So wurde Asterix in Sigg, nach Siegfried aus den Nibelungen, umbenannt und einige weitere Anspielungen auf den politischen Alltag in Deutschland eingearbeitet. Diese Änderungen gingen den französischen Erfindern, Goscinny und Uderzo, allerdings zu weit und entzogen dem Verlag wieder die Rechte.³⁰⁵

Als kein direktes staatliches Propagandamittel, wenngleich aber als konservativ identitätsstiftend anzusehen, ist die franko-belgische Tradition der *ligne claire*, wie Seeßlen bemerkt. Die ersten Comics in Europa waren besonders darauf bedacht, als Instanzen der Moralvermittlung für die Jugend zu fungieren und verknüpften die Abenteuergeschichten - oft von Pfadfindern - "mit einer sozialen, religiösen und kulturellen Rückbindung"³⁰⁶. Es wurden zwar keine direkten staatlichen Eingriffe in die Produktion unternommen, allerdings waren diese in der Nachkriegszeit kaum notwendig, denn "das Verlagswesen" war so sehr vom Einfluss des "konservativen Bürgertums" geprägt, "daß es für Gegenbewegungen keine nennenswerte ökonomische Basis gab."³⁰⁷ Dieser Einfluss spiegelte sich schließlich in der, vor allem von Hergé geprägten, klaren Strichführung der *ligne claire* wieder:

Die *ligne claire* zeigt eine geordnete Welt, die von konservativen Kräften beherrscht und beschützt wird. Dem entspricht eine Phantasie von sozialer Harmonie. Genauer besehen bestehen die Welten des Guten in den *ligne claire*-Comics fast stets aus Allianzen zwischen dem "Alten", dem Großbürgertum oder dem Adel und dem "Neuen", dem zumindest technisch und kulturell progressiven Bürgertum. [...]. Die sozialen Architekturen sind in den *ligne claire*-Comics nicht weniger klar als die Architekturen und die Personen, die sozusagen nur aus Konturen bestehen. Und mindestens ebenso viel Liebe und Sorgfalt wie für die

305Vgl. Fix, S. 167

306Seeßlen: "Klare Linie, dunkle Träume", S. 101

307Ebd. S. 103

Objekte und Bauten wird auf die Zuordnung der Helden zu ihrem gesellschaftlichen Raum verwendet.³⁰⁸

Auch der Kalte Krieg wurde häufig thematisiert, allerdings unterschied sich das Vorgehen von demjenigen der siegreichen amerikanischen Helden: "Das paradoxe Ziel der Agenten, Piloten und Offiziere der franko-belgischen Comics ist nicht der Sieg über den Gegner, sondern die Erhaltung der Voraussetzungen für die eigene Hochrüstung. Das Rüstungsgut selbst ist es, was verteidigt werden muß"³⁰⁹ - ein Thema, das in mehreren Serien anzutreffen war. Allgemein war man, vor allem in Frankreich, anfangs darauf bedacht, möglichst wenig fremde kulturelle Einflüsse zuzulassen. So wurde 1949 ein Jugendschutzgesetz verabschiedet, das die Verbreitung amerikanischer Importe oder Comics mit amerikanischer Prägung, unterbinden sollte.³¹⁰

Der konkrete Nachweis einer gezielten Propaganda-Funktion gestaltet sich allerdings oft nicht so eindeutig, wie man angesichts der Darlegungen zunächst vermuten könnte, zumindest wenn man darunter explizit staatliche Eingriffe versteht. Gerade der zeitweise stark ausgeprägte Patriotismus in Comics ist mitunter den zeitlichen Umständen geschuldet: In Zeiten großer Unsicherheit steigt das Bedürfnis nach Halt und Erlösung. Konformismus, besonders in Bezug auf Kriege, bleibt stets strittig und ist m.E. abzulehnen, doch kann man die Zwänge des Marktes bei einer solchen Betrachtung nicht außer Acht lassen, die eine staatliche Beeinflussung manchmal gar nicht erst nötig machen. Phänomene wie sie hier gezeigt wurden³¹¹, erklären sich meist weniger aus "einer bewußten Absicht der Autoren", sondern "von ihrer Anpassung an eine Auffassung von 'Ordnung', die das kulturelle Modell durchdringt, innerhalb dessen sie leben und von dem sie 'Spielzeugmodelle' mit *Wiederspiegelungsfunktionen* herstellen."³¹² Hier gilt es erneut auf Rancière hinzuweisen, wenn er ausspricht, "dass die Künstler weder mehr noch weniger

308Ebd. S. 105

309Ebd. S. 108

310Vgl. Knigge: *Comics*, S. 183ff.

311Dies gilt vor allem für Comics aus der Nachkriegszeit, als eine große Mobilisierung der Bevölkerung nicht mehr notwendig war, dessen ungeachtet sich allerdings weiterhin ein hoher gesellschaftlicher und ideologischer Konformismus ausmachen lässt.

312Eco, S. 217 [Hervorhebungen im Original]

rebellisch sind als die anderen Teile der Bevölkerung."³¹³ Tatsächlich ist es schließlich so, dass in einer demokratischen Gesellschaft, wie der westlichen, "derartige Versuche höchst sensibel registriert und als Skandal gewertet"³¹⁴ werden. Es bleibt an dieser Stelle nochmals auf die Eigenverantwortung der Rezipienten hinzuweisen, die Inhalte von Comics kritisch zu hinterfragen. Besonders Comics, die ein klares Gut-Böse-Schema besitzen, offenbaren die eigentliche Problematik "in dem Augenblick, in dem man die Frage stellt, *was denn das Gute sei*."³¹⁵

3.4. Resümee

Betrachtet man die eben geschilderten Vorgänge und Entwicklungen, so erkennt man mit Hilfe von Bourdieus Theorie des Literarischen Feldes, dass sich die Position der Comics mittlerweile stark verändert hat. Die bewusste Abgrenzung und Erschließung von neuen Inhalten abseits des "Mainstreams" kann zwar den akademischen und kulturellen Status des Mediums anheben, stellt aber natürlich ein erhebliches finanzielles Risiko dar: "These changes are negative for the financial future of the comics industry, but if they lead to a general change in the comics' cultural status, a change in academic interest could follow as well."³¹⁶ Dem gilt jedoch hinzuzufügen, dass die sinkenden Auflagenzahlen nicht nur auf die künstlerischen Experimente der Autoren zurückzuführen sind, sondern auch darauf, dass die Konkurrenz - allen voran der Film und später das Internet - einen großen Teil des Publikums absorbierten.³¹⁷ Vom einstigen Massenmarkt kann heute nur noch bedingt die Rede sein. Dennoch scheinen die gewagten Risiken allmählich Erfolg zu versprechen. Es werden zwar nicht mehr die selben Umsätze wie vor 50 Jahren erzielt, doch lässt sich mittlerweile wieder ein leichtes, aber anhaltendes Wachstum verzeichnen.³¹⁸ Kulturell ist diese

313Rancière: *Ist Kunst widerständig?*, S. 8

314Hausmanning: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein?", S. 38

315Eco, S. 216 [Hervorhebungen im Original]

316Christiansen; Magnussen, S. 8

317Vgl. ebd. S. 8, sowie Knigge: *Alles über Comics*, S. 398

318Nach persönlicher Anfrage bei Pictopia, einem österreichischen Verlagsauslieferer für Comics, ließen sich 2012 die bisher größten Umsätze, zumindest auf dem österreichischen Markt verzeichnen. Da die Comic-Branche in Österreich relativ klein ist (ein eigener Comic-Verlag existiert bisher noch nicht), darf man dies durchaus dahingehend interpretieren, dass das Interesse an Comics in nächster Zeit wohl noch wachsen wird, da mit steigender Nachfrage auch mehr Veröffentlichungen zu erwarten sind.

Entwicklung auch positiv zu sehen, denn Marktnischen zeigen sich im Allgemeinen innovationsoffener. Während bei finanziellen Großprojekten, wie dem Film, inhaltliche Risiken sich viel stärker auswirken können, so ist im Falle der Comics "der Misserfolg einer einzelnen Ausgabe zwar finanziell suboptimal aber nicht zwangsläufig verheerend". Dieser Umstand erhöht neben dem kulturellen, gleichzeitig das politische Potenzial von Comics, "da explizit politische Themen angesprochen oder politische Meinungen wiedergegeben werden können, ohne einen finanziellen Ruin befürchten zu müssen."³¹⁹ Für die höhere Bereitschaft zum Risiko scheint zu sprechen, dass die *Batman*-Verfilmungen von Christopher Nolan (2005, 2008 und 2012), den *Batman*-Stoffen³²⁰ der 1980er Jahren, geistig weitaus näher stehen, als die relativ zeitnahen Verfilmungen von Tim Burton (1989 und 1992), wengleich nicht unterschlagen werden soll, dass sich auch bei diesen innovative Ansätze finden. Oft lässt sich beobachten, dass Comics, aufgrund einer größeren Bereitschaft für neue Ansätze, Entwicklungen des "großen" Mediums, Film, gelegentlich vorwegnahmen. So werden in Comics Superhelden bereits seit Längerem dekonstruiert, während Nolans *Batman*-Triologie heute im Kino als Neuanatz gewürdigt wird. Ähnlich kann man auch die Weiterentwicklung der neuen *James Bond*-Filme betrachten: Hier dauerte es bis 2006, bis sich mit Martin Campbell, ein Regisseur an die Dekonstruktion des britischen Geheimagenten heranwagte. Hier soll nicht behauptet werden, dass derlei Charakterisierungen im Kino nicht schon früher stattfanden. In Hinblick auf Figuren, wie eben *Batman* oder *James Bond*, stellen derlei Wagnisse jedoch ein erhebliches Risiko potenzieller Ablehnung dar, schließlich wird hier eine äußerst populäre Figur in einer Weise charakterisiert, die mitunter gegen die bisherigen Vorstellungen gerichtet sein kann. Interessanterweise beeinflussen auch finanziell äußerst erfolgreiche Comic-Verfilmungen den eigentlichen Comic-Umsatz nur gering. Nicht jeder Besucher eines *Batman*-Filmes ist gleichzeitig Leser der Vorlage: "Längst wird das Comic-Geschäft als 'business of nickels and dimes' belächelt, verdient wird in der Unterhaltungsindustrie anderswo"³²¹. Wengleich nicht immer finanziell, so

319Dibiasi, S. 83

320Hervorzuheben sind hierbei vor allem Frank Millers *The Dark Knight Returns*, sowie *Batman. Year One*, Alan Moores *The Killing Joke* und Grant Morrisons *Arkham Asylum*.

321Knigge: Alles über Comics, S. 398

profitieren Comics allerdings aufgrund der gegenseitigen intermedialen Bereicherung. Robert Rodriguez' *Sin City* etwa, hebt sich vor allem durch seine comic-nahe Optik hervor.³²² Auf der anderen Seite kann die Vorlage durch die Verfilmung auch in wesentlicher Hinsicht erweitert werden.³²³ Gleiches gilt für die Adaption von Romanvorlagen. Als Beispiel soll die Umsetzung von Paul Austers *City of Glass* durch Paul Karasik und den Zeichner David Mazzucchelli dienen: Auster zeigte sich sehr offen für das Projekt, "da er der Meinung war, dass der Comic dem Buch eine weitere Ebene hinzufügt, die durch die Sprache selbst nicht zu erreichen war."³²⁴ Angesichts des Umstandes, dass die Umsätze von Kinofilmen oder Romanen diejenigen von Comics in der Regel weit übertreffen, ist zu vermuten, dass nach wie vor dem Medium eine gewisse Skepsis entgegengebracht wird. Gerade Nolans Adaptionen zeichnen sich durch ihre sehr ernsthaften und politischen Inhalte aus, die sich aber auch in den entsprechenden Comics finden. Ungeachtet der Richtigkeit dieser Vermutung bleibt festzuhalten, dass ein Bewusstsein der Seriosität von Comics erforderlich ist.

322 Vgl. z.B. Ahrens: "Übersetzungsprobleme"

323 Vgl. z.B. Ahrens, Jörn: "*A history of Violence*: David Cronenberg, die Graphic Novel und die Repräsentation der Gewalt". In: *Comic. Film. Helden*. S. 125-137

324 Schikowski, Klaus: "Eine neue Sprache erfinden. Über Literaturadaptionen und die Sprache des Comics." In *Reddition* 49/50 2009, S. 88-91, hier S. 89

4. Analyse

Comics bewiesen ihre Eignung als ein Medium für Erwachsene letztlich nicht dadurch, dass sie Formen von Gewalt oder Sexualität beinhalten, die für Kinder ungeeignet sind, sondern vor allem durch die inzwischen äußerst ambitionierte und ernste Themenbearbeitung. Nachdem bereits einige Beispiele angerissen wurden, soll nun auf zwei Arbeiten genauer eingegangen werden, die sich m.E. besonders eignen um aufzuzeigen, wie weit sich Comics inzwischen von ihrer ursprünglich vorrangig konformen und kommerziell-unterhaltsamen Form, hin zu einem Medium entwickelt haben, das sich für eine kritische Auseinandersetzung mit politischen und sozialen Themen eignet.

Zunächst wird sich die Analyse mit *V for Vendetta*³²⁵, der beiden Briten Alan Moore und David Lloyd befassen. Aufgrund der stark anarchistischen Ausrichtung dieses Comics, die durchaus als Propaganda aufgefasst werden kann, kann hier kaum noch von gesellschaftlichem Konformismus gesprochen werden. Darüber hinaus finden sich in *V for Vendetta* zahlreiche Brüche mit bis dahin gängigen Konventionen in Comics, wodurch sich dieses Beispiel besonders für eine Diskussion der in dieser Arbeit besprochenen Problematik eignet. Im zweiten Teil wurde mit den *Légendes d'aujourd'hui*, bzw. *Fins de siècles*, des Autors Pierre Christin und des Zeichners Enki Bilal, eine französische Auswahl getroffen, die sich ebenfalls für ein politisches Engagement ausspricht und sich gleichzeitig auch durch eine Abbildung des Zeitgeistes der 1970er Jahren, sowie dessen späteren Wandel auszeichnet. In beiden Fällen soll untersucht werden, welche Botschaften den Lesern vermittelt werden und auf welche Weise diese zu einer persönlichen Auseinandersetzung damit anregen sollen. Darüber hinaus wird versucht zu zeigen, inwieweit diese Comics den hier dargelegten Anschuldigungen widersprechen, wo Innovationen vorhanden sind oder wie mit kritischen Themen, bspw. Gewalt in Comics, umgegangen wird.

4.1. *V for Vendetta*

Eine erste Besonderheit dieses Comics zeigt sich schon in seiner Veröffentlichung im *Warrior*-Magazin. Dieses Magazin, von Dez Skinn gegründet, erschien von 1982 bis 1985. Das Ziel des Magazins war:

³²⁵Moore, Alan; Lloyd, David: *V for Vendetta*. New York: DC Comics, 2005

[R]evitalizing British comics through innovative newsagent titles aimed at a wide audience, in competition with mainstream publishers. However, this was combined with a shared commitment to creative independence, social commentary, and exploration of adult themes, distinctly evocative of comix [sic!] and self-publishing practices.³²⁶

Besonders hervorzuheben ist vor allem die hohe Autonomie, die sich vor allem darin zeigt, dass die Rechte den Autoren und Zeichnern überlassen wurden (eine recht seltene Praxis in der Comic-Branche). Trotz der hohen Achtung bei den Lesern konnte das Magazin allerdings nur drei Jahre bestehen. Dies lag zum Teil an den Abwanderungen der Künstler, hin zu größeren amerikanischen Verlagen, die Skinns liberale Verlagspolitik registriert hatten und begannen, den Künstlern ebenfalls mehr Zugeständnisse zu machen.³²⁷ Im Fall von *V for Vendetta* bedeutete dies, dass der Comic erst später, ab 1988, bei Vertigo/DC wieder neu aufgelegt und abgeschlossen wurde.

Es ist zu vermuten, dass die eingeräumte Autonomie die Veröffentlichung von *V for Vendetta* erst möglich machte, setzt sich dieser Comic doch sehr kritisch mit der damaligen Situation der Thatcher-Ära auseinander:

It's 1988 now. Margaret Thatcher is entering her third term of office and talking confidently of an unbroken Conservative leadership well into the next century. My youngest daughter is seven and the tabloid press are circulating the idea of concentration camps for persons with AIDS. The new riot police wear black visors, as do their horses, and their vans have rotating video cameras mounted on top. The government has expressed a desire to eradicate homosexuality, even as an abstract concept, and one can only speculate as to which minority will be next legislated against.³²⁸

Aufgrund Thatchers Befürchtung der kulturellen Überfremdung, der zunehmenden öffentlichen Überwachung³²⁹ und den eben zitierten Sanktionen gegen Minderheiten, bezeichnete Moore ihre Politik als "soft-whipped fascism"³³⁰. Im Comic führte er das Vorgehen dieser Politik konsequent ins Extrem weiter und entwarf, unter zahlreichen

326Gray, Maggie Gray: "'A fistful of dead roses...'. Comics as cultural resistance: Alan Moore and David Lloyd's *V for Vendetta*. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1:1 2010, S. 31-49, hier S. 32

327Vgl. ebd. S. 34

328Moore im Vorwort zu *V for Vendetta*, S. 6

329Vgl. Gray, S. 36

330Ebd. S. 37

Anleihen bei Orwell, Huxley, aber auch Nazi-Deutschland, ein alternatives Szenario der Jahrtausendwende, in dem England nach einem atomaren Krieg zu einem faschistischen Überwachungsstaat geworden ist. Aus dieser Themenwahl lässt sich bereits ableiten, dass der Comic keine einfache Unterhaltung bieten möchte, sondern sich an ein politisch interessiertes Publikum richtet, wie Lloyd später im Vorwort ausdrückt: "There aren't many cheeky, cheery characters in *V for Vendetta* either; and it's for people who don't switch off the news."³³¹

Bereits die ersten fünf Panels veranschaulichen die beklemmende Atmosphäre des Comics, die dem dystopischen Szenario entspricht (Abb. 9):



Abb. 9: Filmische noir-Ästhetik (*V for Vendetta*, S. 9)

Lloyds Zeichnungen drücken bereits einiges an Stimmung des faschistischen Englands aus, ohne dass eine vorherige Einleitung notwendig ist. Durch die Froschperspektive im ersten Panel scheint der Jordan Tower - der Sitz des staatlichen Radios, *voice of fate* - bedrohlich auf die Bevölkerung herab zu blicken. Sicherheitskameras, Stacheldraht, sowie eine Polizeikontrolle machen deutlich, dass es sich hier um kein wünschenswertes Szenario handelt. Dieses wird nochmals durch einen "dramatic contrast of harsh light and deep shadow" unterstrichen, der den

³³¹Lloyd, David im Vorwort zu *V for Vendetta*, S. 5

Zeichnungen eine *noir*-Ästhetik verleiht. Ebenfalls fällt das "experimental refusal of captions, thought balloons and sound effects" auf. Nahezu sämtliche Informationen werden direkt über Dialoge vermittelt, wodurch die Ästhetik eine "(heavily stylized) cinematic quality"³³² erhält. Dementsprechend ist *V for Vendetta* für einen Comic sogar recht textlastig. Die ersten Texte des Comics geben eine Radiosendung wieder, die sich über die ersten eineinhalb Seiten erstreckt und die Situation nochmals verdeutlichen: Neben der einleitenden Wettervorhersage wird berichtet, dass Teile Londons unter Quarantäne gestellt wurden und die Leser erfahren von der Lebensmittelknappheit in der Bevölkerung.

Die Figur im letzten Panel von Abb. 9 ist die 16 jährige Evey, der zweiten Hauptfigur, neben dem maskierten V. An ihr veranschaulicht der Comic die negativen Seiten des Regimes: Ihre Eltern wurden als Staatsfeinde in Lager verschleppt, während sie selbst sich prostituieren muss, um überleben zu können. Als die Männer, die sie auf der Straße anspricht, beschließen sie zu vergewaltigen und umzubringen, taucht unvermittelt ein Unbekannter - V - in einer Guy-Fawkes-Maske auf und rettet schließlich Evey. Bis hierhin entspricht die Geschichte noch einem klassischen Superhelden-Comic, in dem der Held das Mädchen rettet und die Ordnung wieder herstellt. Diese Konvention wird in *V for Vendetta* nun aber umgedreht: Eveys Angreifer entpuppen sich als Angehörige der Polizei, sogenannte *fingermen*, die ihre Überlegenheit skrupellos ausnutzen. Es sind jedoch nicht nur korrupte Polizisten, gegen die V vorzugehen hat, sondern das gesamte Regime fungiert in dieser Handlung als Antagonist. Die Aufgabe des Helden ist daher nicht die Rettung, sondern die Störung der staatlichen Ordnung. Eine solche Umkehrung entspricht der innovativen Ausrichtung und Abgrenzung vom "Mainstream", wie sie das *Warrior*-Magazin vertrat. Wie später deutlich wird, geht der Comic aber noch weiter und stellt auch das Superhelden-Genre in Frage. Diese erste Szene ist zudem politisch gesehen von hoher Bedeutung, gerade wenn man den Kontext der frühen 1980er Jahre und den wachsenden Sicherheitsmaßnahmen bedenkt. Suggestiert das Schild unter der Kamera in Panel 2 und 3 noch, dass die Überwachung zum Schutz der Bevölkerung dient, so zeigt der Überfall der Polizisten, dass dieser *de facto* nicht gegeben ist. Dadurch wird auf die Gefahr hingewiesen, die sich darin verbirgt, wenn

332Gray, S. 37

man, aus Furcht um die eigene Sicherheit, seine Rechte allzu bereitwillig an den Staat abgibt: "[S]uch concessions may ultimately necessitate protection from the protectors."³³³ Diese Position bezieht sich hier keineswegs ausschließlich auf den Zustand einer Diktatur, sondern vielmehr auf eine zeitgenössische Demokratie, die beginnt die Grundrechte der Bevölkerung langsam, aber stetig zu beschneiden. In *V for Vendetta* ist dieser Bezug natürlich vor allem auf die Thatcher-Ära zurückzuführen, bleibt jedoch keineswegs auf diese Zeit beschränkt. Bedenkt man aktuelle Entwicklungen zum Schutz vor Terror, die nach dem 11. September aufkamen - etwa die Vorratsdatenspeicherung oder Guantanamo - so erkennt man, dass ein kritisches, politisches Bewusstsein zu jeder Zeit erforderlich ist, wenn in Demokratien die Macht weiterhin vom Volk ausgehen soll.

4.1.1 Der Faschismus in *V for Vendetta*

In *V for Vendetta* haben diese Maßnahmen, die als Schutz der Bevölkerung ausgegeben wurden, bereits in die Diktatur geführt. Dies unterscheidet den Comic bspw. von den früheren franko-belgischen Comics, in denen Faschismus "immer woanders"³³⁴ geschieht, sondern es wird ein konkreter Bezug auf das eigene Land hergestellt. Das Szenario des Comics ist daher als eine Warnung zu verstehen, politische Entwicklungen aufmerksam zu verfolgen und nicht bei den Nachrichten weg zu schalten. Damit die Leser diese Warnung aber auch als eine solche verstehen, genügt es nicht, lediglich ein dystopisches Szenario zu entwerfen. Betrachtet man im Vergleich ähnliche Szenarien, etwa diejenigen von Orwell oder Huxley, so könnte man ihnen vorhalten, dass die darin enthaltenen Extreme beim Rezipienten möglicherweise einen abschwächenden Effekt auslösen könnten, d.h. die Dystopie wird als so abwegig aufgefasst, dass das darin enthaltene kritische Potential letztlich verkümmert. Selbstverständlich handelt es sich bei diesem Comic ebenfalls um ein extremes Szenario, allerdings legte Moore Wert auf eine möglichst weitgehende Realitätsnähe, wenngleich diese natürlich nicht zu jedem Zeitpunkt erreicht werden kann. In Kapitel 4 des zweiten Buches ("This Vicious Cabaret") wendet sich V in einer Fernsehansprache an die Bevölkerung des faschistischen Englands. In dieser

³³³Keller, James R.: *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*. North Carolina: McFarland, 2008. S. 21ff.

³³⁴Vgl. Kapitel 2.2.3.2 dieser Arbeit

resümiert er über die Neigung der Menschheit, Verantwortung, vor allem in Krisenzeiten, freiwillig an politische Führer abzugeben:

We've had a string of embezzlers, frauds, liars and lunatics making a string of catastrophic decisions. This is plain fact. But who elected them? It was you! You who appointed these people! You gave them the power to make your decisions for you! [...] You could have *stopped* them. All you had to say was 'No'.³³⁵

Diese Aussage behält auch ohne den Kontext des Comics ihre Gültigkeit und kann daher als direkt an die Leser gerichtet verstanden werden. Diktaturen sind keine bloßen Gespenster der Vergangenheit, sondern können auch in modernen Demokratien wieder auftreten. Zwar ist die Vorgeschichte in *V for Vendetta* - ein Atomkrieg, der nahezu sämtliche Staaten vernichtete und ein verunsichertes England hinterließ - fiktiv, die Machtergreifung durch die Faschisten erfolgte hingegen legitim durch Wahlen, wie auch in vielen realen Diktaturen. Dabei stellt *V for Vendetta*, nach Fix, keineswegs einen Sonderfall dar:

Bezieht man noch andere Comics, die von einer ähnlichen Gesellschaftsstruktur ausgehen in die Betrachtung ein [...], fällt auf, daß die Faschisten in keinem Comic durch Gewalt, sondern immer durch freie Wahlen an die Macht kommen.³³⁶

V for Vendetta zeigt hierdurch, dass Baumgärtners Vorwürfe, der Vorbereitung eines neuen Führerkults durch Comics, endgültig als nicht mehr zeitgemäß zu begreifen sind.

Doch nicht nur die realistische Machtergreifung ist in diesem Zusammenhang interessant. Moore nimmt zahlreiche Anleihen bei realen Diktaturen, tatsächlich ist nur verhältnismäßig wenig erfunden; die Beschreibung der Lager, wohin die Feinde des Systems verschleppt werden, mutet im Vergleich mit den Geschehnissen in realen KZs oder Gulags sogar etwas abgeschwächt an. Besonders hervorzuheben ist dabei auch der Alltagsbezug, der durch den Wechsel zwischen "iconography of classical fascism – including the Nazi salute, military uniforms, and goose-stepping – and more familiar scenes of contemporary quotidian life, for example with visual reference to the tabloid *Daily Mirror* as a mouthpiece of the fascist state"³³⁷ erreicht

wird. Die wahre Besonderheit findet sich jedoch in der Darstellung des faschistischen

335Moore; Lloyd, S. 116ff. [Hervorhebungen im Original]

336Fix, S. 182

337Gray, S. 39

Systems "in aller Grausamkeit, aber nicht als plattes Schreckgespenst"³³⁸. Sämtliche staatlichen Organe, wie Polizei, Propaganda etc. wurden nach Körperteilen benannt (*eye, ear, finger, nose* und *mouth*), die Bürokratie wird durch den Supercomputer, Fate, zentralisiert, den Präsident Susan bedient. Durch diese metaphorische Namensgebung nimmt der Staat die Rolle des Antagonisten ein: Das Regime im Comic wird nicht als ein anonymes System gezeigt, sondern regelrecht vermenschlicht. Dementsprechend nahmen sich Moore und Lloyd die Zeit, ausführlich auf die Gegenseite einzugehen und den Faschismus, vor allem aber die Menschen dahinter, greifbar zu machen.³³⁹ Dabei werden diese zwar größtenteils als korrupt und opportunistisch charakterisiert, jedoch nicht zwangsläufig als ausschließlich böse: "In this way Moore and Lloyd assert the insidiousness of fascist ideology, and the ways in which ordinary people are made complicit through the mechanism of authoritarianism."³⁴⁰ Am auffälligsten zeigt sich dies in der Figur Delia, einst Ärztin im Lager Larkhill, wo sie an den Gefangenen Experimente verübte, die bei allen, bis auf V, zu deren Tod führte. Obwohl sie nach der Schließung des Lagers weiterhin im Dienst des Regimes arbeitet, reflektiert sie ihre Taten - sie stellt bspw. Verbindungen zum Milgram Experiment her³⁴¹ - und leidet fortan darunter. Im Gegensatz zu den anderen ehemaligen Wärtern des Lagers stellt Vs Rache an ihr für sie eine Befreiung dar. Ihre Ermordung durch V, mit einer Giftspritze, wird von Lloyd sogar versöhnlich, ja fast zärtlich illustriert.³⁴²

Selbst die Figur des Präsidenten Susan, wird differenziert und nicht einfach als ein herrschsüchtiger Tyrann charakterisiert, sondern als ein Mann, der sich im Dienst des Volkes sieht. Für ihn sind allerdings Werte wie Einigkeit und Stärke höher zu werten als Freiheit und Individualismus, die seiner Ansicht nach für die Probleme der Menschheit verantwortlich sind:

I am a man, like any other man. I lead the country that I love out of the wilderness of the twentieth century. I believe in survival. In the destiny of the Nordic Race. I believe in fascism. [...] One twig could be broken. A bundle would prevail. Fascism... Strength in unity. [...] And if that strength, that unity of purpose, demands a uniformity of thought, word

338Fix, S. 182

339Vgl. Gray, S. 39

340Ebd. S. 39

341Vgl. Moore; Lloyd, S. 73

342Vgl. ebd., S. 75

and deed then so be it. I will not hear talk of freedom. I will not hear talk of individual liberty. They are luxuries. [...]. The war put paid to luxury. The war put paid to freedom.³⁴³

Hierdurch wird die Figur zwar nicht sympathischer, zumindest aber können ihre Beweggründe besser nachvollzogen, vor allem aber hinterfragt werden. Beide Beispiele zeigen, wie verführerisch der Faschismus sein kann, aber sie zeigen auch dessen Problematik auf. Innerhalb des faschistischen Diskurses hat Delia keinerlei Gräueltaten verbrochen. Die wissenschaftlichen Freiheiten, die sie durch ihre Teilnahme am Regime gewonnen hatte, könnten von manchen durchaus als nachvollziehbares Motiv verstanden werden. Sie erkannte jedoch, dass der Wert des menschlichen Lebens nicht von Ideologien festgemacht werden kann/darf. Allerdings fand sie diese Erkenntnis erst zu spät und leidet nun selbst unter ihren Vergehen, woran auch deren Legalität innerhalb des Faschismus nichts ändern kann. Susans Ideologie, eine "world of pure math"³⁴⁴, stellt nach Moore deshalb keine Lösung dar, da diese strenge Ordnung den menschlichen Faktor übergeht. So liegt die Fehlbarkeit des Systems nicht darin, dass der Zentralverwaltungscomputer gehackt werden kann, sondern im Problem der zentralisierten Machtverteilung. Im Laufe der Handlung stellen sich Susans hehre Ziele als regelrechter Ordnungsfetisch im wahrsten Sinn heraus. Immer mehr entfernt er sich von der Realität und sitzt fast ausschließlich vor Fate: Der Computer - und somit das System - wird zu einem Fetisch. Susans Besessenheit vom Faschismus steigert sich soweit, dass er zu Fate spricht, verzweifelte Liebeserklärungen macht und sogar vor dem Computer masturbiert.³⁴⁵

Neben diesen persönlichen Beispielen wird die Gefahr und Problematik in *V for Vendetta* auch theoretisch erläutert. Diese Problematik bleibt allerdings nicht auf den Faschismus bezogen, wenngleich sie hier am deutlichsten hervortritt, sondern lässt sich auf jede staatliche Organisationsform die auf Autorität basiert anwenden: "Authority allows *two* roles: The *torturer* and the *tortured*; twists people into joyless mannequins that *fear* and *hate*, while *culture* plunges into the abyss. Authority deforms the rearing of their children, makes a *cockfight* of their love..."³⁴⁶ Diese Aussage lässt sich ebenfalls auf den Kapitalismus beziehen: Sowie ein

343Moore; Lloyd, *V for Vendetta*, S. 37

344Ebd. S. 196

345Vgl. ebd. S. 196

346Ebd. S. 199 [Hervorhebungen im Original]

kapitalistisches System Reichtum immer nur auf Kosten anderer erbringen kann, so entstehen in einem autoritären System - und somit in jedem, das auf irgendeiner Form von Gesetz oder Staat beruht - nur Unterdrücker und Unterdrückte. Die Gefahren einer solchen Machtverteilung wurden bereits im Zusammenhang mit den *fingermen* erläutert, die ihre Position gegenüber Evey ungehindert auszuspielen glaubten. Moore vertritt in *V for Vendetta* ebenfalls die Auffassung, dass jede Natürlichkeit einer staatlichen Ordnung in Wahrheit eine mit Hilfe von Gesetzen konstruierte ist, die Ursache und Wirkung verwischt³⁴⁷ und ihre Legitimation ausschließlich durch Beharrlichkeit erfährt: "Authority, when first detecting chaos at its heels, will entertain the vilest schemes to save its orderly facade... But always without *justice*, without *love* or *liberty*, which cannot long postpone their world's descent to pandemonium."³⁴⁸ Um bestehen zu können, muss der autoritäre Staat allumfassend werden, die Autorität auf Kosten von Freiheit und Gleichheit wachsen: "Authority's collapse sends cracks through bedroom, boardroom, church and school alike. All is misrule. Equality and freedom are not luxuries to lightly cast aside. Without them, order cannot long endure, before approaching depths beyond *imagining*."³⁴⁹ Da Moore ein gespaltenes Verhältnis zu Demokratie und Sozialismus besitzt³⁵⁰, schlägt er die Anarchie als alternative Gesellschaftsform vor, die als einzige nicht auf erzwungener, sondern der wahren natürlichen Ordnung basiert: "Anarchy means 'without leaders'. Not 'without order.' With anarchy comes an age of *ordnung*³⁵¹, of *true* order which is to say *voluntary* order."³⁵² Diese Ansicht wird den Lesern vor allem durch den Protagonisten V vermittelt. Eine ausführliche, politische Diskussion dieses Vorschlages soll hier jedoch weitgehend ausgespart bleiben, nicht zuletzt deshalb, weil es, im Sinne Moores, letztlich am Publikum liegt, hierzu Position zu beziehen.

347Zur Vermischung von Natur und Ordnung vgl. Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übers. von Seitter, Walter. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1994, S. 392ff..

348Moore; Lloyd, S. 198 [Hervorhebungen im Original]

349Ebd. S. 199 [Hervorhebungen im Original]

350Vgl. Fix, S. 170

351Im Original deutsch.

352Moore, Lloyd, S. 195 [Hervorhebungen im Original]

4.1.2 Der Protagonist V

Der Protagonist V in *V for Vendetta* ist nicht die erste Comic-Figur, die den Kampf gegen staatliche Gewalt oder eine Ideologie aufnahm; man denke hierbei an *Captain America*, der gegen den Nationalsozialismus kämpfte oder an *Supermans* Einsatz gegen den Kommunismus. Doch gerade in diesem Kontext weist V mehrere Besonderheiten auf, die in dieser Weise nur selten in Comics anzutreffen sind. Äußerlich besitzt diese Figur sämtliche Merkmale eines Superhelden, allen voran das Kostüm, bestehend aus einer Guy-Fawkes-Maske und Umhang (Abb. 10 und 11). Auch sein erster Auftritt im Comic entspricht - wie bereits angeführt - einem klassischen Rettungseinsatz einer Unschuldigen.



Abb. 10 (*V for Vendetta*, S. 10)



Abb. 11 (*V for Vendetta*, S. 20)

Hier enden jedoch die meisten Gemeinsamkeiten mit dem klassischen Superhelden-Genre, denn Moore bricht hiermit gleich auf mehreren Ebenen. Dies beginnt bereits mit dem Verweis auf Guy Fawkes, der 1605 einen Sprengstoffanschlag auf das britische Parlament verüben wollte und dessen Vereitlung noch heute in England gefeiert wird. Moore und Lloyd scheinen in Fawkes allerdings keinen Terroristen zu sehen und gestalteten die Figur V ganz bewusst als eine Hommage an den Gunpowder Plot: "[I]t [die Figur V] would give Guy Fawkes the image he's deserved all these years. We shouldn't burn the chap every Nov. 5th but celebrate his attempt to blow the Parliament!"³⁵³ Dieser Verweis "allows the idea of the Powder Treason [...] to stand generically for the revolutionary ambitions of a populace combating

³⁵³Moore: "Behind the painted smile". In ebd. 267-278, hier S. 274

tyranny."³⁵⁴ Über diese Figur ist allgemein festzuhalten, dass sie durch einen hohen Symbolgehalt geprägt ist. Die Maske bedeutet hier nicht einfach eine Verhüllung der Identität. Tatsächlich wird Vs wahre Identität in der gesamten Handlung nicht enthüllt. Die Leser erfahren zwar, dass er als einziger aus dem Gefangenenlager Larkhill fliehen konnte und dass sein Gesicht während seiner Flucht bei einem Brand entstellt wurde, ansonsten werden sie jedoch bewusst im Unklaren gelassen: "The only real hint I can give is that V isn't Evey's father, Whistler's mother or Charley's aunt. Beyond that, I'm afraid you're on your own."³⁵⁵ Dies unterscheidet V von anderen Superhelden, über die die Leser in der Regel ausführliche Informationen vermittelt bekommen. V hingegen bewahrt sich einen letzten Rest seines Mysteriums. Vor allem unterstreicht dies nochmals den Symbolcharakter: Anstatt auf einen Helden zu warten, sollte sich jeder selbst gegen Unterdrückung und Ungerechtigkeit auflehnen, also selbst zu V werden: "V is an idea, a symbol and more powerful as such"³⁵⁶. Die wichtigste Unterscheidung zum Helden-Genre liegt allerdings darin, dass er sich nicht für die Wiederherstellung, sondern für die Zerstörung der gesellschaftlichen Werte einsetzt. Man kann hier von einer Umkehrung des Helden-Schemas sprechen und V als Superschurken begreifen³⁵⁷, worauf auch der Name V anspielt: "I'm the king of the twentieth century. I'm the bogeyman. The villain."³⁵⁸

Die offensichtlichste Bedeutung des Vs steckt bereits im Titel des Comics, *Vendetta*. Tatsächlich ist Vs Motivation, das faschistische Regime zu vernichten, nicht idealistisch oder ethisch begründet, sondern resultiert in erster Linie aus Rachedgedanken: Einerseits aufgrund seiner Gefangenschaft und Misshandlung in Larkhill, vor allem aber aus Enttäuschung über die Korrumpierung der Gerechtigkeit. Ursprünglich war V ein gesetzestreuer Einwohner Englands, der an die Gerechtigkeit von Gesetzen bzw. der Justiz glaubte. Seine Desillusionierung nach der

354Keller, S. 17

355Moore: "Behind th painted smile", S. 278

356Gray, S. 40

357Vgl. ebd. S. 40

358Moore; Lloyd, S. 13. Das V besitzt allerdings noch einige weitere Bedeutungen. Es spielt auf das Datum des Gunpowder Plots (5. November 1605), aber auch auf Vs Zellennummer 5 in Larkhill. Mit einem Kreis umrundet, verweist es zudem auf das Zeichen der Anarchisten. Weitere Bedeutungen ergeben sich aus den Kapitelüberschriften, die ebenfalls mit V beginnen (Vulture, *Verwirrung*, The Veil, Vox Populi etc.)

Machtübernahme durch Präsident Susan beschreibt er als eine tragische Liebesgeschichte:

It is a tangled and unhappy tale of hearts betrayed and loyalties misplaced. It was not I that strayed. My love was *Justice*, and infatuated with her *truth* and *loveliness*, I worshipped her...Until, behind my back, she took up with a man [Präsident Susan] who violated and abused her [...]. He changed her. She acquired a taste for leather, chains and whips. The justice that I loved was gone [...]. Imagine when I learned of her affair... My anger and shame to think how they'd made mock of all that I loved. My justice and her bestial swain, cavorting in their bloodstained sheets.³⁵⁹

Bevor er aktiv gegen das Regime vorgeht, beginnt er einen Rachefeldzug gegen seine Peiniger aus Larkhill,³⁶⁰ wobei im Comic nur die Morde an denjenigen Wärtern geschildert werden, die später hohe Positionen innerhalb des Regimes erhielten. So tötet V einen Priester, die Ärztin Delia, während er den Propagandasprecher Prothero zwar am Leben lässt, ihn psychisch aber völlig zerstört. Diese Morde sind ebenfalls mit einem hohen Symbolgehalt aufgeladen. Zum einen schwächt er den Staat an entscheidenden Stellen (bspw. Propaganda, Kirche), doch auch die Art der Tötung ist teilweise geradezu theatralisch inszeniert: Prothero wird gezwungen seine geliebten Puppen - die für ihn einen höheren Wert besitzen als die Gefangenen des Lagers - zu verbrennen, wie er einst im Lager Menschen verbrannte.³⁶¹ Der korrupte Priester, der sich an Kindern vergeht, wird mit einer Hostie vergiftet³⁶², die Versöhnung mit der reuigen Ärztin Delia erfolgt durch einen für sie sanften Tod.³⁶³

Ähnlich skrupellos gestaltet sich auch sein Vorgehen gegen das Regime, das neben der Ermordung von Staatsorganen vor allem aus einer Anschlagsserie auf Regierungsgebäude besteht. Dies macht V zu keinem edlen Helden, sondern man muss hier eindeutig von einen anarchistischen Terroristen sprechen:

V's campaign mirrors that of figures such as French anarchist, Ravachol, but also interestingly aligns with the ideals of one of the most rejected anarchist figures, Sergei Nechayev. V's vendetta (his campaign of

359Ebd. S. 201 [Hervorhebungen im Original]

360Keller vergleicht dieses Sujet mit Dumas *Le Comte de Monte-Cristo*. Vgl. hierzu Keller, S. 78-89

361Vgl. Moore; Lloyd, S. 34

362Vgl. ebd. S. 61ff.

363Vgl. Kapitel 4.1.1 dieser Arbeit

assassinations of those involved in the Larkhill concentration camp) is reminiscent of Nechayev's programme for the ideal revolutionary [...].³⁶⁴

Hierbei fällt wieder der Gegensatz zum Helden-Genre auf. Bei einem Comic-Helden wie *Batman*, der gelegentlich ebenfalls abseits des Gesetzes operiert, wäre es nicht denkbar, dass er Gebäude in die Luft sprengt und dabei das Leben von Unschuldigen in Kauf nimmt. V hingegen tötet auch Wachmänner die sich ihm in den Weg stellen, obwohl ihre Rolle im Regime nur gering bedeutend ist.³⁶⁵ Es gilt allerdings anzumerken, dass derlei Methoden nicht mit der anarchistischen Vorstellung der Revolution vereinbar sind und von den meisten Anarchisten explizit abgelehnt werden.³⁶⁶ Es wäre aber falsch anzunehmen, dass die Autoren von *V for Vendetta* den Terror, sei es auch für einen höheren Zweck, befürworten würden:

I actually don't think it's right to kill people. So I made it very, very morally ambiguous. And the central question is, is this guy right? Or is he mad? What do you, the reader, think about this? Which struck me as a properly anarchist solution. I didn't want to tell people what to think, I just wanted to tell people to think, and consider some of these admittedly extreme little elements, which nevertheless do recur fairly regularly throughout human history.³⁶⁷

Dennoch bleibt dieser Aspekt des Comics kritisch, vor allem, wenn man die zeitliche Nähe zum Linken Terrorismus in den 1970er Jahren mit bedenkt. Allerdings sollte man dies nicht als Gewaltverherrlichung auffassen, sondern vor allem als Bruch mit den Konventionen des Superhelden-Genres verstehen. Dieser geht dabei weit über reine Provokation hinaus und will die Leser zur Reflexion anregen. Auch imaginäre Helden müssen stets kritisch hinterfragt werden. Nur weil es sich um einen Helden handelt, sollte dies nicht bedeuten, dass er die Entscheidungsmacht über Leben und Tod besitzt. Im Falle von *V for Vendetta* führte dies tatsächlich dazu, dass Leser diesen Aspekt kritisch hinterfragten und diskutierten, wie sich an den Zusendungen an das *Warrior*-Magazin zeigt.³⁶⁸ Auf der anderen Seite gilt es aber noch anzuführen,

364 Gray, S. 42

365 Vgl. Moore, S. 52

366 Vgl. Gray, S. 42

367 Interview mit Alan Moore. Zugriff am 29.11.2012 unter http://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html

368 Vgl. Gray, S. 42

dass Moore später anmerkte, dass er die Thematik im Nachhinein anders bearbeitet hätte, da die Figur V die Aussage des Comics letztlich etwas relativiert.³⁶⁹

Neben dem moralischen Konflikt, mit dem sich die Leser auseinandersetzen müssen, ist der Appell an das politische Bewusstsein von besonderer Bedeutung, welcher ebenfalls durch V vermittelt wird. Sein Protest besteht nicht ausschließlich aus Gewaltakten, sondern auch in politischer Aufklärung, etwa durch die o.g. Fernsehansprache. Darin klärt er die Bevölkerung darüber auf, dass sie ihre Unterdrückung selbst verschuldet haben³⁷⁰, da das Regime erst durch ihre Zustimmung entstehen konnte. Hier stellt sich die Frage, ob das Bedürfnis nach Sicherheit tatsächlich von höherer Relevanz ist als die Menschenwürde. Im Comic hat dieses Bedürfnis zu Maßnahmen wie Überwachungskameras, Ausgangssperren, Diskriminierung und Auslöschung "unerwünschter" Minderheiten, wie Homosexuellen oder AIDS-Kranken, geführt. Letzter Punkt spielt, von der Diskriminierung abgesehen, in westlichen Demokratien zwar glücklicherweise kaum eine Rolle. Dennoch gilt es wachsam zu sein, insbesondere in Hinblick auf die genannten Maßnahmen gegen den Terrorismus. Lager wie Guantanamo sind nicht mit der demokratischen Idee vereinbar. Auch gemäßigte Maßnahmen, in Form von biometrischen Reisepässen oder Telefonüberwachungen, stellen Eingriffe in Privatsphäre und Menschenwürde dar und es ist nicht davon auszugehen, dass dies die letzten bleiben werden. In *V for Vendetta* plädiert Moore daher für die Verweigerung staatlicher Unterdrückung im Namen der Sicherheit und für eigenverantwortliches Handeln.

Der Comic liest sich daher an einigen Stellen beinahe wie ein anarchistisches Manifest, wenn er suggeriert, dass wahres Glück erst in der Anarchie, also in absoluter Freiheit möglich ist. Gesetzliche und somit unfreiwillige Ordnung hingegen gewährleistet keine Freiheit und somit kann sich auch keine Zufriedenheit einstellen: "Involuntary order breeds *dissatisfaction*, mother of *disorder*; parent of the *guillotine*."³⁷¹ Um diese Theorie zu beweisen und die Bevölkerung aufzuwecken, setzt V für einige Tage das staatliche Überwachungssystem außer Kraft. In dieser

369Vgl. Fix, S. 182

370S.o.: "You could have *stopped* them. All you had to say was 'No'."

371Moore; Lloyd, S. 197 [Hervorhebungen im Original]

Zeit erhält die Bevölkerung völlige Freiheit, ohne Konsequenzen für ihr Handeln befürchten zu müssen. Überwachungssysteme, wie Sicherheitskameras, folgen dem Prinzip des Panopticons: Der Aufseher ist nicht mehr in physischer Form präsent, stattdessen werden "Gewalt und Zwang durch die sanfte Wirksamkeit einer bruchlosen Überwachung"³⁷² ersetzt. Durch diese Störung des Systems und dem

Bewusstsein der eigenen Freiheit, beginnen die Menschen sich zu erheben. Am anschaulichsten wird dies in Kapitel 2 des dritten Buches ("The Land Of Do-As-You-Please") illustriert. Hier entdeckt ein Mädchen, dass die Überwachungskameras abgeschaltet sind und es kann seinen Unmut über Präsident Susan, Fate und ihre Lehrerin laut verkünden. Am Ende sprüht sie Vs Symbol, ein umkreistes V, an die Wand, wodurch der Beginn ihrer Auflehnung markiert wird: "[A] small but autonomous act of creative self-expression"³⁷³ (Abb. 12).



Abb. 12: Ziviler Protest (V for Vendetta, S. 189)

Hierdurch erklären Moore und Lloyd

ihre Überzeugung, dass die heile Ordnung die der Faschismus verspricht in Wahrheit nur eine Illusion ist. Nur weil die persönliche Unzufriedenheit nicht mehr nach außen getragen werden darf, bedeutet dies nicht, dass sie nicht existent wäre. Man kann hier von einer rein symptomatischen Behandlung sprechen, die die eigentlichen Ursachen von Problemen nur kaschiert, anstatt sie zu behandeln³⁷⁴.

Es wäre naiv, die Folgen der absoluten Freiheit ausschließlich friedlich zu schildern und so kommt es erwartungsgemäß zu Unruhen und heftigen

372Foucault: *Überwachen und Strafen*, S. 320. Zum Begriff des Panopticons, vgl. ebd., v.a. S. 319-324

373Gray, S. 43

374Hier sei nochmals auf Moores Erwähnung des Vorschlags, AIDS-Kranke in spezielle Lager zu bringen, hingewiesen (s. Kapitel 4.1 dieser Arbeit).

Ausschreitungen gegen die Bevölkerung.³⁷⁵ V ist jedoch davon überzeugt, dass es sich hierbei lediglich um die chaotische Übergangszeit handele, die sich zwangsläufig einstellt, letztlich aber friedlich und solidarisch endet: "This age of ordnung³⁷⁶ will begin when the mad and incoherent cycle of *verwirrung*³⁷⁷ that these bulletins reveal has run its course. *This is not anarchy* [...]. *This is chaos.*"³⁷⁸ Der Comic endet folglich damit, dass die Menschen die Furcht vor der Freiheit überwinden, sich dem Regime verweigern und ihm somit dessen Grundlage des Machterhalts entziehen. Diese Lösung ist insofern nochmals interessant, da hier nicht der Held die Menschen befreit, sondern sie lediglich an ihre Eigenständigkeit erinnert. Hierzu zählt auch die Sabotage der Überwachung, die letztlich nur den Anstoß gab. "Besiegt" wird der Antagonist am Ende somit nicht durch den Comic-Helden, sondern durch eben diese Erkenntnis des eigenverantwortlichen Handelns.

Als letzte Ebene von Vs Widerstand soll hier abschließend die kulturelle angeführt werden. Auf eine gewisse Weise zählen zwar auch seine Anschläge auf Regierungsgebäude, wie das Parlament oder die Downing Street, dazu, da diese eine Repräsentation der Macht nach außen hin darstellen. Vor allem aber wird der kulturelle Protest durch Vs Unterschlupf, der "Shadow Gallery" veranschaulicht:

V's Shadow Gallery [...] is an amalgamation of cultural fragments suppressed by the fascist regime, 'culture. . .tossed away like a fistful of dead roses', including famous paintings rescued from the National Gallery, including Michelangelo's *The Entombment*, Van Gogh's *Sunflowers*, and Antonio del Pollaiuolo's *Martyrdom of Saint Sebastian*. Crucially, the Shadow Gallery also includes a juke box and numerous film posters and music hall bills, including the lowbrow within the construction of radical dissident culture.³⁷⁹

Diese Art des Protestes zeugt einerseits von Vs kulturellem Interesse, schädigt darüber hinaus auch das Regime, denn die geretteten Güter "would verify and validate an alternative past, one contrary to that constructed by the ruling party."³⁸⁰

Maggie Gray sieht hier eine Verbindung zu kulturellen Veranstaltungen der

375Vgl Moore; Lloyd, S. 195

376Im Original deutsch

377Im Original deutsch.

378Ebd. S. 195 [Hervorhebungen im Original]

379Gray, S. 43. Die Aufzählung bezieht sich auf Moor; Lloyd, S. 18

380Keller, S. 95

politischen Mobilisierungen antifaschistischer Bewegungen, wie Rock Against Racism (RAR), an denen sich Moore selbst beteiligte.³⁸¹ Da nicht nur Vs Widerstand, sondern auch die Figur selbst, symbolisch zu begreifen ist, ist seine Sprache ebenfalls von kulturellen Zitaten durchdrungen: "V's very dialogue is an eclectic mix of quotations from Milton, Blake, Shakespeare, Shelley, The Rolling Stones and The Velvet Underground, often in couplets and iambic pentameter."³⁸² Dieser hohe Symbolgehalt der Figur verdeutlicht, dass politischer Widerstand nicht durch Bombenattentate erfolgen kann. Letztlich bestünde weiterhin die Gefahr, dass das bestehende Regime durch ein neues abgelöst wird. Daher ist die Bewahrung der Idee von großer Bedeutung. Nachdem der *fingerman* Finch auf V geschossen hatte, stirbt dieser nicht - zumindest wird dies zunächst so dargestellt. Dem erstaunten Finch hält er anschließend entgegen: "Did you think to *kill* me? There's no flesh or blood within this cloak to kill. There's only an *idea*. Ideas are *bulletproof*."³⁸³

Die kulturellen Verweise kann man aber auch als Anregung für die Leser verstehen. Galten Comics die meiste Zeit als kulturell wenig relevant, so zeigt Moore hier, wie diese sich durchaus für die kulturelle Vermittlung eignen können. Wenngleich es nicht der Realität entspricht, dass Jugendliche ausschließlich Comics lesen, so zählen die genannten Werke gewiss nicht zu deren Hauptlektüre. Insofern stellt *V for Vendetta* auch einen Hinweis für Leser dar, dass auch abseits von Comics Werke existieren, die sie eventuell ansprechen könnten. In Hinblick auf Comics im allgemeinen ist dies von besonderer Relevanz, vor allem hinsichtlich der angeführten kritischen Stimmen, die davon ausgehen, dass Comics das Leseverhalten zu Ungunsten der sprachlichen Kompetenz beeinträchtigen.

4.1.3. Die Figur Evey

Aufgrund des ambivalenten und oft fragwürdigen Handelns, eignet sich V nicht als positive Identifikationsfigur, sondern sollte stets hinterfragt werden. Anders hingegen verhält es sich mit der zweiten Hauptfigur, Evey, die nach ihrer Rettung durch V von ihm aufgenommen wird. Die Handlung folgt hier erneut dem typischen Schema aus Superhelden-Comics, in denen der Held einen Jugendlichen Sidekick aufnimmt und

381 Vgl. Gray, S. 43

382 Ebd. S. 43

383 Moore; Lloyd, S. 236 [Hervorhebungen im Original]

zum Helden ausbildet; man denke hier vor allem an Robin in den *Batman*-Comics oder *Captain Americas* Partner Bucky. Auch in *V for Vendetta* entwickelt sich zunächst eine Schüler-Mentor-Beziehung und Evey bietet V ihre Hilfe bei seinem Kampf gegen das faschistische Regime an. Bis dahin ahnte sie jedoch nicht, dass dieser die Ermordung von Menschen bedeutet. Nachdem er mit ihrer Beteiligung den Bischof ermordet hatte, indem er dessen pädophile Neigungen und Evey als Köder ausnutzte, stellt sie ihn zur Rede: "V, it's me as well! I'm involved. You involved me. V, I didn't know you were going to kill him! Killing's wrong."³⁸⁴ Sie vertritt somit die Rolle der Leser, die das Handeln des Helden beobachten, hinterfragen und ihm auch widersprechen sollten. So bleibt sie, ähnlich wie die Leser bei der Lektüre, während der Handlung weitgehend passiv. Nach ihrer Weigerung, weiterhin Menschen zu töten, lebt sie noch eine Weile bei ihm in der Shadow Gallery, bis V sie am Ende des ersten Buchs völlig unvermittelt nach draußen lockt und auf sich allein gestellt auf der Straße zurück lässt.³⁸⁵ Sie findet allerdings bald bei dem älteren Gordon Unterkunft, mit dem sie auch eine Beziehung eingeht.³⁸⁶ Hier gilt es wieder einen Vergleich mit den Lesern zu ziehen, will man *V for Vendetta* als eine Aufforderung an deren politisches Bewusstsein verstehen. Evey glaubt hier das Glück gefunden zu haben und arrangiert sich schließlich mit den Umständen, die das Leben ihrer Eltern kostete und sie in die Prostitution trieb. Es scheint, dass ihr die Schattenseiten des Regimes nur bewusst werden, wenn sie bei dem Helden ist. Genauso könnten auch die Leser den Comic beiseite legen, ohne dass sich ihre Einstellung geändert hätte. Eveys Glück hält jedoch nicht lange an: Wie zuvor ihre Familie, wird auch Gordon von Beamten des Regimes ermordet. Als einzigen Ausweg sieht sie nur Rache. Sie handelt also genau wie V, dessen Motivation, bei allem Idealismus, in erster Linie durch das Verlangen nach Vergeltung begründet ist. Im Gegensatz zu V ist sie - und die Leser - aber ein gewöhnlicher Mensch, so dass ihr Versuch, Gordons Mörder zu erschießen, misslingt und sie gefangen genommen wird.³⁸⁷ Moore weist hier die Leser wieder auf eine Problematik von Comics hin: Das Handeln der Comic-Figuren ist schlicht nicht auf die Realität übertragbar.

384Ebd. S. 64 [Hervorhebungen im Original]

385Vgl. ebd. S. 98ff.

386Vgl. ebd. S. 132-134

387Vgl. ebd. S. 139

Genau wie V zuvor, wird Evey in ein Lager verschleppt und erleidet dort Folterungen und Demütigungen. Da sie den Verhören aber stand hält und ihrem Peiniger nichts über V erzählt, gibt er sich als dieser zu erkennen. In Wahrheit befand sich Evey die ganze Zeit über in der Shadow Gallery und ihre Gefangenschaft gehörte zu Vs Plan, sie über die Schrecken des Regimes aufzuklären.³⁸⁸ Nur dadurch, dass sie die gleichen Qualen erlitten hatte, wie V, ist sie in der Lage seine Beweggründe völlig zu begreifen. Als sie schließlich aus ihrem Gefängnis entlassen wird und die Demütigungen enden, erkennt Evey den tatsächlichen Wert von Freiheit. Ohne diese Erkenntnis wäre sie nie in der Lage gewesen, die Blendung durch die Ordnung des Regimes zu durchschauen, sondern wäre überzeugt, sie hätte die Möglichkeit gehabt, trotz allem glücklich leben zu können. Dabei ist es gerade diese Furcht um das eigene Glück, die zu wahrer Unfreiheit führt und schließlich politischen Führern die Kontrolle über ihr Leben ermöglicht:

Happiness is a prison, Evey. Happiness is the most insidious prison of all. [...]. Your Lover lived in the penitentiary that we are all born into, and was forced to rake the dregs of that world for his living. [...]. Eventually, one of the other inmates stabbed him with a cutlass and he drowned upon his own blood. Is that it, Evey? Is that the happiness worth more than freedom?³⁸⁹

Ab diesem Punkt verändert sich Eveys Haltung von einer passiven, die stets den äußeren Umständen ausgeliefert war, in eine aktive. Im Gegensatz zu V, nutzt sie ihre Freiheit allerdings nicht, um Rache zu üben. Als er ihr anbietet, Gordons Mörder für sie zu töten, lehnt sie dies daher ab.³⁹⁰ Hierdurch überwindet sie ihre Rolle als "Sidekick" und sogar den Helden V. Es stellt ein durchaus übliches Sujet in Superhelden-Comics dar, dass der Sidekick die Rolle des Helden übernimmt. Evey gelingt es jedoch, sich darüber hinaus, von ihrem Mentor zu emanzipieren.³⁹¹ Tatsächlich hat V sie nie darüber aufgeklärt, was sie zu tun hat, um die Unterdrückung zu beenden. Sie erkennt von selbst, dass es nicht darum geht, in V

388Vgl. ebd. S. 148-172

389Ebd. S. 169. Vgl. dazu auch Gray, S. 39: "As the narrative development of V for Vendetta arguably demonstrates, maintenance of a more subtle hegemonic control through the mechanisms of civil society, rather than overt state compulsion, is more conducive to the stability and endurance of governmental power."

390Moore, Lloyd. S. 176ff.

391Vgl. Gray, S. 44

eine Führerfigur oder Mentor zu sehen, sondern selbst zu V zu werden, seine Ideale zu begreifen und zu leben: "...And at last I know. I know who V must be."³⁹²

Nachdem Evey nun den Wert der wahren Freiheit begriffen hat, ist sie nun in der Lage Vs Arbeit nach dessen Tod zu beenden. In seinem Kostüm wendet sie sich an seiner Stelle an die Bevölkerung, die sich im Zustand des Chaos befindet und klärt sie auf, wie sie selbst aufgeklärt wurde:

With anarchy, from rubble comes new life, hope reinstated. They say anarchy's dead, but see... Reports of my death were... exaggerated. Tomorrow, Downing Street will be destroyed, the head reduced to ruins, an end to what has gone before. Tonight you must choose what comes next. Lives of our *own*, or a return to *chains*. Choose carefully.³⁹³

Durch Eveys öffentliches Auftreten an Vs Stelle zeigt Moore den Lesern, dass es nicht darum geht, sich einem charismatischen Führer anzuvertrauen, sondern er verdeutlicht die Notwendigkeit des eigenständigen Handelns. Erst auf diese Weise kann die Revolution nicht mehr durch das Ausschalten von Führungspersonen verhindert werden, sondern wird "kugelsicher". Durch Evey findet die anarchistische Revolution in *V for Vendetta* ihre Vollendung: Sie entspricht Vs Wunsch und zerstört mit der Downing Street, die letzte Bastion des Regimes, und kann die Bevölkerung davon überzeugen, sich nicht mehr von der Regierung einschüchtern zu lassen (Abb. 13). Davon abgesehen bietet sie den Lesern die eigentliche Identifikationsfigur. Durch sie lernen diese, aus ihrer passiven Haltung herauszutreten und selbst die Rolle des Helden zu übernehmen.



Abb. 13: *Aufstand des Volkes (V for Vendetta, S. 259)*

392Ebd. S. 250 [Hervorhebungen im Original]

393Ebd. S. 258 [Hervorhebungen im Original]

4.1.4 Resümee

Die Theorie des Anarchismus wurde hier ganz bewusst und nur im Zusammenhang mit der politischen Aufklärung im Comic angerissen, wenngleich sie einen wesentlichen Bestandteil in *V for Vendetta* ausmacht. In Bezug auf die Problematik von Comics, war es vor allem von Bedeutung aufzuzeigen, wie Moore und Lloyd sich über Konventionen, vor allem denen des Superhelden-Genres, hinwegsetzten und einen Comic kreierten, der sich an das kritische und vor allem politische Bewusstsein der Leser richtet. Ihre Arbeit ist daher ein wichtiger Schritt der Emanzipation des Mediums. Wenngleich der Comic durchaus auch unterhaltsame Elemente, wie aktionsbetonte Szenen, aufweist, so liegt der eigentliche Reiz in dessen Aufklärungsarbeit. Obwohl diese eindeutig anarchistisch motiviert ist, bieten Moore und Lloyd lediglich Angebote, keine Antworten.³⁹⁴ Die Leser werden aufgefordert, ihre eigenen Lösungen zu finden und zu reflektieren. Hierbei ist der Protagonist V keine Hilfe, denn dessen höheres Ziel ist letztlich seinem Trieb nach Rache unterworfen. Aufgrund seines nachvollziehbaren Motivs werden die Leser aber gezwungen sich mit ihm zumindest zu solidarisieren: "Die Gründe für Vs Verbitterung lassen sich zwar nachvollziehen, können aber nicht wirklich akzeptiert werden."³⁹⁵ Er geht skrupellos vor und würde auch den Tod von Unschuldigen in Kauf nehmen. Gleichzeitig weist *V for Vendetta* darauf hin, dass in Comics andere Regeln gelten. Evey versucht Vs gewaltsames Handeln zu kopieren, scheitert aber an der Realität. Diese Zerstörung der Illusion stellt ein wichtiges Merkmal des Comics dar:

In many ways the fundamental political assertion of *V for Vendetta* relates to the way in which V's cultural and aestheticized struggle corresponds to the notion of the comic itself participating in a similar libertarian cultural struggle on an ideological level in the real world. This parallel is achieved through an extraordinary level of self-reflexivity and intertextuality in the narrative, as well as the subversion of conventional comics signification already identified.³⁹⁶

Dies trifft auch für die Figuren zu, die insgeheim zu wissen scheinen, dass sie eine fiktive Rolle spielen. Einen ersten Hinweis hierfür findet sich, neben der allgemein

394Vgl. Gray, S. 43

395Rauscher, Andreas: "Von Gotham nach Sin City. (Anti-)Heldenkonzpte in Graphic Novel-Verfilmungen". In: *Comic.Film.Helden*, S. 35-51, hier S. 46

396Gray, S. 44

sehr theatralischen Inszenierung von V, gleich zu Beginn. Nachdem V das Parlament sprengt, verkündet er Evey: "There. The overture is finished. Come. We must prepare for the *first act*..."³⁹⁷

Ähnliches gilt auch für Vs brutales Vorgehen. Er scheint zu wissen, dass ein solches in der anarchistischen Gesellschaft die er anstrebt nicht bestehen darf. Sein Tod wirkt daher, als wäre er von vornherein von ihm geplant gewesen. Die Auswirkungen seiner Arbeit wird er nie erfahren. Damit teilen er und seine Schöpfer das Schicksal, das Roland Barthes für Künstler und Schriftsteller feststellte, die eine Veränderung bewirken wollen:

Das ist das Kennzeichen unsres (historischen) Widerspruchs, daß die Signifikanz [...] sich ganz auf eine exzessive Alternative zurückgezogen hat: entweder auf eine Mandarinatspraxis (den Ausweg einer *Zermürbung* der bürgerlichen Kultur) oder auf eine utopische Idee (einer zukünftigen Kultur, die hervorgeht aus einer *radikalen, noch nie dagewesenen, unvorhersehbaren* Revolution, von der jeder, der heute schreibt, nur eines weiß: wie Moses wird er dieses Land nicht betreten).³⁹⁸

4.2 *Légendes d'aujourd'hui/ Fins de siècle*

Im Gegensatz zu der Situation des deutschsprachigen Raums, besitzen Comics in Frankreich und Belgien ein vergleichsweise hohes Ansehen. Diese Achtung ermöglichte es, erfolgreich Projekte, wie das (*A Suivre*)-Magazin, des belgischen Verlages Casterman, zu betreiben. Ähnlich, wie im Falle des *Warrior*-Magazins, war auch hier der Gedanke, die Grenzen des Mediums Comics zu erweitern und umfangreichere und komplexere Handlungen zu ermöglichen. Man verwarf das Konzept einer vorgegebenen Seitenzahl, wodurch die Autoren mehr Raum für kreative Freiheiten erhielten.³⁹⁹ Als besonders erfolgreich erwiesen sich die Arbeiten des Szenaristen Pierre Christin und des serbischen Zeichners Enki Bilal, die hier vorgestellt werden. Im Gegensatz zu *V for Vendetta* handelt es sich hier allerdings nicht um nur einen einzelnen Comic, sondern um mehrere, abgeschlossene Episoden, die lose unter dem Titel *Légendes d'aujourd'hui*, bzw. *Fins des siècle* zusammengefasst wurden. Vor seiner Arbeit mit Bilal entwarf Christin, gemeinsam

397 *V for Vendetta*, S. 14 [Hervorhebungen im Original]

398 Barthes, Roland: *Die Lust am Text*. Übers. von König, Traugott. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974 [*Le Plaisir du Texte*. Edition du Seuil: 1973]. S. 58ff [Hervorhebungen im Original]

399 Vgl. Knigge: *Alles über Comics*, S. 314

mit dem französischen Zeichner Jacques Tardi, in *Rumeurs sur le Rouergue* (1972), bereits das Szenario für die späteren *Légendes*.⁴⁰⁰ Diese Analyse konzentriert sich allerdings lediglich auf die Werke, die gemeinsam mit Bilal entstanden. Zu den *Légends* zählen, neben dem schon angesprochenen *La Croisière des oubliés* (1975), auch *Le Vaisseau de pierre* (1976)⁴⁰¹, sowie *La Ville qui n'existait pas* (1977)⁴⁰². Diese Episoden zeichnen sich einerseits durch ihre zeitgenössischen politischen Themen aus, auf der anderen Seite fließen auch einige *fantasy*- und *science-fiction*-Elemente mit ein. Die Reihe der *Fins de siècle*, bestehend aus *Les Phalanges de l'ordre noir* (1979)⁴⁰³ und *Partie de chasse* (1983)⁴⁰⁴, ist hingegen auch im Szenario äußerst realistisch gehalten. In dieser Analyse soll versucht werden, die beiden Zyklen in einen Gesamtkontext zu setzen und relevante Themen, Ansätze und Entwicklungen herauszuarbeiten, wobei einzuräumen ist, dass die einzelnen Episoden, dem Thema dieser Arbeit entsprechend, unterschiedlich gewichtet sein werden.

4.2.1 Die Figur 50/22 B

Im Gegensatz zu *V for Vendetta* fallen die Verweise auf Superhelden-Comics bei Bilal und Christin eher gering aus. Mit ein Grund dürfte dafür sein, dass Veröffentlichungen dieses Genres bei den europäischen Comics nicht die selbe Präsenz besitzen, wie im englischsprachigen Raum. Dennoch bietet sich durch die Figur 50/22 B ein Vergleich mit V an. Diese wurde von Christin schon in *Rumeurs sur le Rouergue* eingeführt und fungiert auch innerhalb der *Légends* und *Fins de siècle* als Bindeglied, wenngleich nicht unbedingt als zentraler Charakter.

Sowohl V als auch 50/22 B sind weniger als reale Persönlichkeiten, denn als Symbole zu begreifen. Im bereits angesprochenen Prolog zu *La Croisière des oubliés* haben auch Christin und Bilal einen Auftritt, in dem sie die Figur charakterisieren:

400Vgl. ebd. S. 304

401Bilal, Enki; Christin, Pierre: "Le Vaisseau de pierre". In: dies.: *Légendes d'aujourd'hui*. O.O.: Casterman: 2007, S. 61-115

402Bilal, Enki; Christin, Pierre: "La Ville qui n'existait pas". In: dies.: *Légendes d'aujourd'hui*. O.O.: Casterman: 2007, S. 119-174

403Bilal, Enki; Christin, Pierre: "Les Phalanges de l'ordre noir". In: dies.: *Fins de siècle*. O.O.: Casterman, 2008, S. 3-84

404Bilal, Enki; Christin, Pierre: "Partie de chasse". In: dies.: *Fins de siècle*. O.O.: Casterman, 2008, S. 99-196

Un être mystérieux, aux pouvoirs immenses, venu d'ailleurs et n'allant nulle part... Un solitaire marqué du sceau de l'étrange, mal à l'aise dans un monde qui se désagrège et... [...] Une absence, un non-héros, un produit parmi d'autres de la société à laquelle il appartient... Un simple avatar du devenir historique, un figurant qui n'est que l'expression de forces sociales en lutte, lutte de classes bien sûr, où l'idéologie dominante se voit bafouée par...⁴⁰⁵

Ähnlich wie V, bezeichnet auch 50/22 B ein Symbol des zivilen Widerstandes und setzt sich für die Rechte der Menschen ein, unterscheidet sich allerdings in manchen Aspekten drastisch. Während V für sein Vorhaben den Terror als legitimes Mittel ansieht, besteht 50/22 Bs Einsatz vor allem

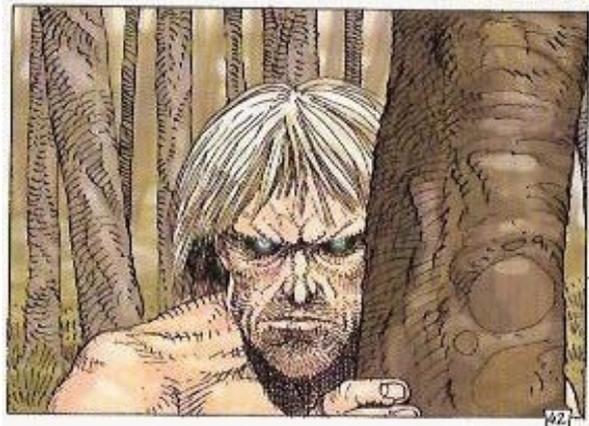


Abb. 14: 50/22 B (*La croisière des oubliés*, S. 57)

darin, die Menschen zu motivieren, auf friedliche Weise, selbst für ihre Rechte einzustehen. Ein Held der sämtliche Probleme zu lösen vermag ist er keineswegs. Er ist verletzlich und mit Fortdauer der Handlung stößt er immer mehr an die Grenzen des für ihn Möglichen. Dies zeigt sich bereits in der Gestaltung der Figur, die optisch kaum Besonderheiten aufweist. Lediglich die schwarzen Augen, aus denen ein helles Blau herausleuchtet, deuten auf seine übernatürlichen Fähigkeiten hin (Abb. 15). Diese treten zudem lediglich in den beiden ersten Episoden der *Légendes*, sowie im Vorgänger, *Rumeurs sur le Rouergue*, in Erscheinung; in den letzten drei kommen sie überhaupt nicht mehr vor.

Doch auch die Figur selbst tritt zunehmend in den Hintergrund. Ist sie während der *Légendes* noch aktiv an der Handlung beteiligt, so tritt sie innerhalb des *Fins de siècle*-Zyklus nur mehr sporadisch auf. Ihre Funktion liegt darin, die Menschen aufzuwecken und politischen Widerstand zu leisten. Es wurde bereits angeführt, dass 50/22 B sich weltweit verschiedenen politischen Bewegungen angeschlossen hatte. Seine Motive erinnern daher entfernt an diejenigen der Abenteuer-Geschichten. Er bereist die ganze Welt und versucht den Menschen zu helfen, sie aufzuwecken, wobei

⁴⁰⁵Bilal; Christin: *La croisière des oubliés*, S. 14

er in manchen Episoden, bspw. in *Le Vaisseau de pierre*, lediglich zufällig am Ort der Handlung einzutreffen scheint. Wie im Prolog erläutert wird, ist über die Geschichte von 50/22 B, abgesehen von seinem politischen Engagement, nichts bekannt. Auch die Ursachen für seine Motivation bleiben ungewiss, weshalb die Figur verglichen mit V nochmals geheimnisvoller bleibt.

Die abnehmende Bedeutung der Figur verläuft, nach Fix, parallel zu dem abnehmenden Optimismus innerhalb der Geschichten.⁴⁰⁶ In der ersten Episode der *Légendes*, *La croisière des oubliés*, führt das Militär nahe eines kleinen Dorfes Experimente mit einem Antischwerkraft-Generator durch. Dies führt allerdings dazu, dass die Häuser des Dorfes ebenfalls zu schweben beginnen. Hierdurch gewinnen die Dorfbewohner, die ansonsten sehr zurückgezogen leben, eine unvermittelte Machtposition. Die Militärbasis empfanden sie von Beginn an als störend, ihre Einsprüche wurden von der Regierung allerdings übergangen. Mit Hilfe seiner magischen Kräfte verstärkt nun 50/22 B das Antischwerkraft-Feld und das gesamte Dorf erhebt sich zu einem Protestflug in Richtung Ozean. Da die Experimente geheim bleiben sollen, bleibt dem Militär nichts anderes übrig, als auf die Forderungen der Dorfbewohner⁴⁰⁷ einzugehen. Die zweite Episode verläuft bereits weniger erfolgreich: Auch hier ist der friedliche Alltag eines Fischerdorfes, in der Bretagne, durch den Bau eines Touristenzentrums bedroht. Die Proteste bleiben hier allerdings erfolglos. Als einzige Möglichkeit sieht 50/22 B, das gesamte Dorf abzutragen und fernab der Heimat, in Feuerland, eine neue Existenz für die Bewohner aufzubauen. Hierdurch erlangen diese zwar ebenfalls Zufriedenheit, allerdings suggeriert der Comic, im Gegensatz zum Vorgänger, nicht mehr, dass politischer Protest auch zum Erfolg führt. Im letzten Teil der *Légendes*, *La Ville qui n'existait pas*, greift 50/22 B nicht mehr direkt in die Handlung ein. Seine Rolle beschränkt sich fast ausschließlich auf eine dezente Funktion als Kommentator. In einer Kleinstadt verstirbt der führende Großkapitalist während eines Arbeiterstreiks. Die Erbin beschließt, angeblich durch einen Rat von 50/22 B veranlasst, die Sünden ihrer Familie wieder gut zu machen und den Einwohnern ein unbeschwertes Leben zu ermöglichen. Sie verwendet das Vermögen ihrer Familie und schafft für sie ein

⁴⁰⁶Vgl. Fix, S. 169

⁴⁰⁷Vgl. Bilal; Christin: *La croisière des oubliés*, S. 51ff.: Behebung der Schäden an der Natur, Schließung der Militärbasis, Yachthafen und Fabriken, die die Flüsse vergiften.

soziales Utopia, "une cité à l'abri du vent et du soleil, à l'abri des autres hommes et de leurs cris des autres villes et de leur crasse"⁴⁰⁸. Der Erfolg dieses Unternehmens hält sich allerdings in Grenzen:

Die künstliche Insel der Gerechtigkeit kann doch nur materielle Bedürfnisse befriedigen und wird deshalb auch nur von denen akzeptiert, die keine Träume haben. Letztlich ist sie ein Spielzeug für die Reichen und Intellektuellen, die damit ihr soziales Gewissen beruhigen⁴⁰⁹.

Auch 50/22 B ist von dieser Lösung nicht völlig überzeugt. Als die Erbin ihm erklärt, dass die Idee für diese Stadt von ihm stamme, antwortet er lediglich mit einem knappen "peut-être"⁴¹⁰, wodurch der Eindruck entsteht, ob ihm mittlerweile nicht Zweifel an seinem Engagement aufkommen. Dies lässt sich als Verweis auf die vorigen Episoden verstehen, in denen er den Menschen noch explizite Ratschläge gab. Mittlerweile begann er jedoch sich von seiner Führer-Rolle zu distanzieren und die Menschen müssen begreifen, dass sie ihre Situation selbstständig bewältigen müssen. Bei seinem Abschied greift er ein einziges Mal aktiv in die Handlung ein und hilft zwei Einwohnern, die mit dem perfekten Leben in der Idealstadt nicht mehr zurechtkommen, sich an der Stadtwache vorbei, nach draußen zu schleichen. Das letzte Panel hinterlässt einen dementsprechend unklaren Eindruck: 50/22 B blickt ein letztes Mal auf die von einer Kuppel geschützte Stadt, doch bleibt es offen, ob er mit diesem Anblick zufrieden ist (Abb. 15).

408Bilal; Christin: *La Ville qui n'existait pas*, S. 167

409Fix, S. 177

410Bilal; Christin: *La Ville qui n'existait pas*, S. 165

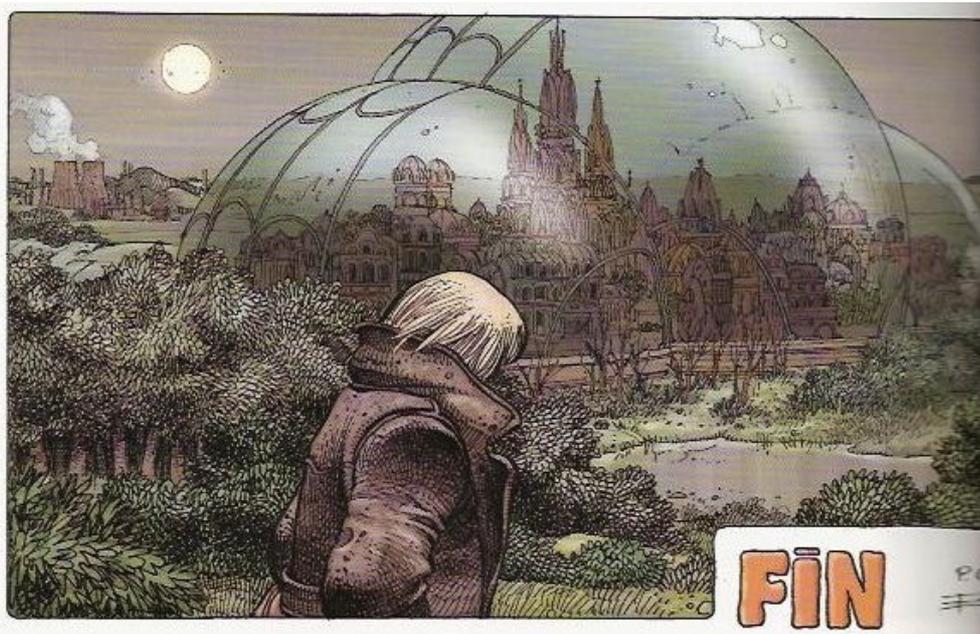


Abb. 15: Idealstadt (La Ville qui n'existait pas, S. 174)

Die sich hier abzeichnende Tragik der Figur findet in den *Fins de siècle* schließlich ihren Höhepunkt. Im ersten Teil, *Les Phalanges de l'ordre noir*, steht er auf der Seite einiger gealterter Kriegsveteranen, die sich auf einer fragwürdigen Mission gegen eine rechte Terrorgruppe befinden. Hier ist es unklar, ob er hinter deren ebenfalls brutalen Vorgehen steht oder ob er ihnen lediglich aufgrund des "guten Ziels" beisteht. 50/22 B hat allerdings nur noch kurze Auftritte, die kaum für die Handlung von Bedeutung sind und beschränken sich im Wesentlichen darauf, den eigentlichen Handlungsträgern aus kritischen Situationen zu helfen. Seine sinkende Relevanz ist ihm hier voll bewusst. Bei einem überraschenden Wiedersehen mit der Veteranentruppe gestehen sie ihm, dass sie ihn fast vergessen hätten, worauf er gelassen antwortet: "Ca ne fait rien, j'ai l'habitude..."⁴¹¹ Am Ende deutet sich an, dass sein Engagement für die Menschen verblasst. Zwar rettet er nach einem Gefecht den einzigen Überlebenden der Veteranen, allerdings nur, weil er zufällig noch nicht weit genug von dem Ort der Kampfhandlung fliehen konnte. Die halbnackte, hilflose Frau, die sich ebenfalls auf der Flucht befindet, lässt er hingegen auf der Straße zurück.⁴¹² Sein tragischer Abschied findet innerhalb der *Partie de chasse* statt: Bevor er überhaupt in die Handlung eingreifen kann, wird er bereits von den polnischen Grenzbeamten festgenommen, was von den eigentlichen Protagonisten lediglich am

411Bilal; Christin: *Les Phalanges de l'ordre noir*, S. 74

412Vgl. ebd. S. 83

Rande registriert wird ("Un soi-disant touriste"⁴¹³). Am Ende des Comics tritt er noch ein letztes Mal auf, wobei er schließlich aus Polen ausgewiesen wird. Der Kommentar "Il n'a rien compri"⁴¹⁴ verdeutlicht hierbei, wie sehr die anfängliche Euphorie, die noch im Prolog von *La croisière des oubliés* auszumachen war, ihr Ende gefunden hat.

Anhand dieser Darlegungen zeigt sich, dass die Comics von Bilal und Christin, vor allem im Kontext mit Superhelden-Comics, nochmals eine zusätzliche Relevanz erhalten. Obwohl die *Légendes* und *Fins de siècle* nicht explizit auf dieses Genre verweisen, wie *V for Vendetta*, so sollte dieser Aspekt nicht unterschlagen werden. 50/22 B ist ein Held, der lediglich Anstöße oder Unterstützung bietet, letztlich hängt das Gelingen aber von seinen Mitmenschen ab. Genau in diesem Punkt zeigt sich das Scheitern der Helden: Zwar konnte er in *La croisière des oubliés* und *Le Vaisseau de pierre* seine Aufgaben noch relativ problemlos, mit Hilfe seiner magischen Kräfte, bewältigen. In späteren Episoden zeigen die beiden Autoren hingegen, dass gesellschaftliche und politische Probleme sich nicht so leicht lösen lassen, wie oft in Comics dargestellt. Denkt man an Comics zurück, in denen *Superman* gegen die Sowjetunion kämpft, so wird dieser Aspekt besonders in *Partie de chasse* deutlich. Man ist sich der Ernsthaftigkeit der Verhältnisse jenseits des Eisernen Vorhanges bewusst und selbst ein Comic-Held vermag diese nicht zu lösen. Ähnlich wie Evey scheitert 50/22 B letztlich an der Realität. Dennoch wäre es übereilt, die Aussage des Prologs zu *La croisière des oubliés*, im Comic wäre alles möglich, nachträglich als lediglich naiv zu relativieren. Vielmehr wendet sich die letzte Episode an die Leser, indem sie die Rolle eines Kommentars einnimmt, die Situation des Ostblocks dokumentiert und somit eine aufklärerische Funktion übernehmen kann. Gleichzeitig wird hier deutlich, dass Comics nicht nur ein flüchtiges Freizeitvergnügen sein können, das Trost vor der grausamen Realität bietet.

413Bilal; Christin: *Partie de chasse*, S. 119

414Ebd. S. 180

4.2.2 *Légendes d'aujourd'hui*

Um die Inhalte dieses Kapitels nicht zu sehr vorweg zu nehmen, wurde bei der vorangegangenen Charakterisierung von 50/22 B auf die einzelnen Episoden bewusst nur oberflächlich eingegangen, allerdings wurden bereits einige Themen angerissen, die nun etwas ausführlicher besprochen werden.

Man kann getrost behaupten, dass vor allem die *Légendes d'aujourd'hui* aus dem Geist der 1970er Jahre heraus entstanden sind und daher "sich heute wie eine Chronik der gesellschaftlich relevanten Themen der siebziger Jahre lesen"⁴¹⁵. Ähnlich, wie *V for Vendetta*, wenden sich auch Bilal und Christin an das politische Bewusstsein der Leser, allerdings auf eine wesentlich gemäßigtere Weise. Im Zusammenhang des zivilen Widerstands ist vor allem *La croisière des oubliés* hervorzuheben. Oberflächlich betrachtet handelt es sich hier um eine schon beinahe absurde *science-fiction*-Handlung, die sich allerdings schon rasch als Metapher einer Protestbewegung herausstellt. Hier zeigt sich die Absicht der Autoren, das System von innen heraus zu unterlaufen m.E. am deutlichsten. 50/22 B verwendet hier die geheimen Techniken des Militärs, um den "vergessenen" Dorfbewohnern die notwendige Aufmerksamkeit zu verschaffen. Anfangs schenkt die Öffentlichkeit der Geschichte eines fliegenden Dorfes allerdings keine Beachtung, bzw. erachtet andere Themen, wie "une inauguration officielle de quatre kilomètres d'autoroute"⁴¹⁶, für relevanter. Je weiter das Dorf über das Land fliegt, umso mehr Zustimmung erfahren sie aber von Seiten der Bevölkerung, die daraufhin ebenfalls ihren Unmut über Militär- oder Tourismusprojekte aussprechen und die Dorfbewohner sogar mit Lebensmitteln versorgen. Von nun an kann ihr Protest auch von den Medien nicht mehr ignoriert werden, weshalb schließlich die Regierung gezwungen ist, auf ihre Forderungen einzugehen.⁴¹⁷ Im Gegensatz zu *V for Vendetta* läuft dieser Protest völlig friedlich ab. Hier wird vielmehr die Überzeugung vermittelt, man müsse Missstände nur lange genug aufzeigen, bis man schließlich die Öffentlichkeit erreicht. Ab diesem Punkt hat keine demokratische Regierung mehr die Möglichkeit die Bewegung zu ignorieren. Der Comic erinnert daher an die Zeit der Studentenbewegung von 1968, als es gelang, bei der Öffentlichkeit Solidarität zu erreichen. Ähnlich zu der

⁴¹⁵Knigge: *Comics*, S. 268

⁴¹⁶Bilal, Christin: *La croisière des oubliés*, S. 38

⁴¹⁷Vgl. ebd. S. 42ff.

damaligen Situation, ist diese auch im Comic nicht völlig uneingeschränkt, was die Autoren in der Figur des Ortsvorstehers - dem einzigen Regierungsbeamten des Dorfes - in satirischer Weise illustrieren. Dieser nimmt nur unfreiwillig am Protestflug teil und verkündet bei jeder Gelegenheit seine Abneigung, die dabei oft ins Lächerliche abdriftet: "C'est un complot gauchiste international, manipulé par des éléments extérieurs...incontrôlés...apatrides...et...et drogués..."⁴¹⁸ Konsequentermaßen ignoriert er, dass der Protest letztlich auch ihm zu Gute käme, doch bleibt er zu sehr in der alten Ordnung verankert, vermutlich da er als einziger im Dorf davon profitierte. Selbst nach Einlenken der Regierung versucht er die alte Ordnung wiederherzustellen, erreicht aber nur seinen Ausschluss aus der Gemeinschaft.⁴¹⁹ Als zweites Beispiel kreierten die Autoren die Figur des Gelähmten. Seine Abneigung entsteht jedoch daraus, dass er von seinem Krankenbett aus den Wandel erst gar nicht registriert. Selbst als das Dorf über das Meer fliegt und eine Welle durch sein Fenster hereinbricht, weigert er sich die außergewöhnliche Situation anzuerkennen.⁴²⁰ Seine körperliche Lähmung ist somit gleichzeitig als Metapher für den Konservatismus aufzufassen. Die Figur wurde zwar sehr überzeichnet gestaltet, allerdings werden auch die Gefahren einer solchen Haltung deutlich. Da der Gelähmte den Flug des Dorfes nicht bemerkt, will er sich weigern, seine Tiere in Sicherheit zu bringen.⁴²¹ Da diese von ihm abhängig sind, ist es umso wichtiger, dass Menschen sich von konservativen Führungspersonen emanzipieren. Zeiten der Veränderung müssen sie selbstständig erkennen und nutzen, vor allem aber sich gegenüber falschen Kursen durchsetzen. Dieses Leugnen von Veränderungen findet sich auch bei den Militärs wieder. Infolge von Nebenwirkungen, ausgelöst durch die Experimente, mutieren diese zusehends zu Monstern. Obwohl ihre optische Veränderung gravierend verläuft, bemerken sie sie zunächst nur bei anderen. Diese Mutation stellt ebenfalls eine Metapher dar: Sie bemerken nicht, zu welchen Kreaturen sie sich selbst gemacht haben, da sie offenbar nur Befehle befolgen können. Selbstständige Erkenntnis scheinen sie nicht erlangen zu können.

418Ebd. S. 40

419Vgl. ebd S. 56

420Vgl. ebd. S. 45

421Vgl. ebd. S. 21

Eine wesentliche Thematik, die ebenfalls behandelt wird, ist die Umweltzerstörung. Besonders die Landbevölkerung hat in diesen Comics unter den Eingriffen in die Natur zu leiden. In *La croisière des oubliés* wird dies bereits angerissen⁴²², in dem Nachfolger, *Le Vaisseau de pierre*, stellt dies sogar ein zentrales Thema dar. Hierbei handelt es sich um eine ähnliche Situation, allerdings ist es hier nicht das Militär, sondern ein Tourismusprojekt, das in Begriff ist, die Lebensgrundlage eines Fischerdorfes zu gefährden. Gleich zu Beginn illustrieren dies Bilal und Christin dadurch, dass die Luxusjacht der Entscheidungsträger beinahe ein kleines Fischerboot rammt, ohne dass sie den Vorfall bemerken würden.⁴²³ Die Verletzung, die 50/22 B dabei davon trägt, deutet bereits an, dass hier die Lösung nicht mehr so einfach herbei gezaubert werden kann, wie noch in der ersten Episode. Tatsächlich herrscht bis zu seinem Eintreffen im Dorf Unmut, vor allem aber Resignation: "Ça me plaît l'aventure, moi...Attendre de crever ici sans rien faire, au fond c'est pas gai."⁴²⁴ Der Einfluss der Investoren, die sich mit Hilfe eines Sonderkommandos durchsetzen, scheint auch für ihn zu groß, das Umweltbewusstsein der Mehrheit hingegen zu gering, so dass er als einzige Lösung die Flucht zu sehen scheint. Er verbündet sich mit einem Druiden, der in einer alten Ruine - ein Symbol für die Vergangenheit - lebt. Gemeinsam gelingt es ihnen, die Geister der Vorfahren zu beschwören und mit deren Hilfe das gesamte Dorf nach Feuerland zu bringen, wo die Bewohner eine neue Existenz finden. Trotz einiger Parallelen zu *La croisière des oubliés*, wird hier lediglich ein Kompromiss getroffen. Das Tourismusprojekt kommt zwar nicht zu Stande, dafür wird an Stelle des Dorfes ein weiteres AKW errichtet.⁴²⁵ Neben den Schäden an der Umwelt thematisiert der Comic eine weitere Problematik, die die Erschließung des Landes für den Tourismus mit sich bringt. Am Ende ist nicht nur das alte Dorf verschwunden, sondern auch die Geschichte des Landes fiel letztlich der kapitalistischen Ausbeutung zum Opfer.

Ebenfalls keine optimale Lösung bietet auch der dritte Teil der *Légendes*. Im vorigen Kapitel wurde bereits angedeutet, dass das Ende von *La Ville qui n'existait pas* nur bedingt als glücklich zu bezeichnen ist. Durch das Engagement der reichen

422Vgl. ebd. S. 36

423Vgl. Bilal; Christin: *Le Vaisseau de pierre*, S. 67ff.

424Ebd. S. 90

425Vgl. ebd. S. 114

Erbin für die Dorfbewohner entsteht zwar zunächst ein durchaus optimistischer Eindruck: Auf der Beerdigung verkündet sie, dass es für die Streikenden keine Konsequenzen geben und sie die Löhne erhöhen wird.⁴²⁶ Die nötige Zustimmung der weiteren Entscheidungsträger - die selbst am Totenbett über Geschäftliches sprechen⁴²⁷ - erreicht sie vor allem durch finanzielle Zusagen.⁴²⁸ Wie in 4.2.1 aber bereits gezeigt wurde, sind nicht alle menschlichen Bedürfnisse materialistischer Natur. Das Glück, das die erbaute Idealstadt zu versprechen scheint, ist lediglich ein oberflächliches: "In den Bildern Bilals drückt sich all die Phantasie und Künstlichkeit aus, die dem Unternehmen eigen ist. Die Stadt versinkt unter einer Glaskuppel, und die Ausstattung entspricht den Traumwelten den [sic!] Kinder. Doch gerade die Kinder langweilen sich als erste darin."⁴²⁹ Daher verlassen einige Bewohner die Stadt und entscheiden sich für ein bescheideneres Leben. In diesem sind sie wieder selbst für ihr Glück verantwortlich, wenngleich dies nicht immer einfach zu erreichen ist: "Tout le monde fait semblant que ça marche au poil, et tout le monde se fait chier, cloîtré sous ce foutu dôme..."⁴³⁰

4.2.3 *Fins de siècle*

Die beiden Comics *Les Phalanges de l'ordre noir* und *Partie de chasse*, die unter *Fins de siècle* zusammengefasst wurden, lassen sich zwar inhaltlich mit den *Légendes* in Zusammenhang bringen, allerdings weisen beide einige Unterschiede auf. Hier wurden die gesellschaftlichen und politischen Themen in teils sehr humor- und fantasievoller Weise abgehandelt, ohne den Ernst der Problematik zu vernachlässigen. Hierzu bedienten sich Bilal und Christin an den erzählerischen Freiheiten, die das Medium Comics bietet. In *Fins de siècle* hingegen wäre dies aufgrund der ernsteren Thematik jedoch unangebracht. Dementsprechend umfangreicher und komplexer fallen beide Comics aus. Insbesondere für die Charakterisierung der Figuren wurde mehr Raum verwendet, während diejenigen der *Légendes* vergleichsweise oberflächlich blieben. Die Unterschiede fallen aber vor allem in der gewählten Thematik auf. Es steht nicht mehr das gesellschaftliche

⁴²⁶Vgl. ebd. S. 150

⁴²⁷Vgl. ebd. S. 139

⁴²⁸Vgl. ebd. S. 152-158

⁴²⁹Fix, S. 177

⁴³⁰Bilal; Christin: *Le Vaisseau de pierre*, S. 172

Individuum - meist durch die arbeitende Landbevölkerung, die in der Regel namenlos bleibt, illustriert - und die Aufforderung zum politischen Widerstand im Mittelpunkt, sondern die Problematik des Linken Terrorismus, bzw. des realen Sozialismus während der Zeit des Ostblocks. Beide Comics stehen daher *V for Vendetta* thematisch näher.

Der Beginn von *Les Phalanges de l'ordre noir* zeigt bereits die ernsthaftere Herangehensweise der beiden Autoren. Eine rechte Terroristengruppe, die Phalanges de l'ordre noir, allesamt ehemalige Soldaten, fällt in ein spanisches Dorf ein, das während des Spanischen Bürgerkriegs als Symbol des Widerstands gegen den Faschismus galt. Sie töten alle Einwohner und brennen schließlich das Dorf nieder (Abb. 16).



Abb. 16: Rechter Terror (*Les Phalanges de l'ordre noir*, S. 9)

Der einzige, der sich für diesen Vorfall interessiert, ist der ehemalige Brigadist Jefferson B. Pritchard, der das Dorf während des Krieges gegen die Faschisten verteidigte. Gemeinsam mit seinen alten Kriegskameraden beschließt er, den Terrorismus seiner alten Gegner aufzuhalten. Hierdurch entsteht für die Leser eine vergleichbare Situation, wie in *V for Vendetta*: Sie werden gezwungen, mit den gealterten Widerstandskämpfern zu sympathisieren, da ihre Motive außer Frage stehen. Gerade durch ihr Alter, das ihnen während der Handlung zunehmend Beschwerden bereitet, sie aber nicht davon abhält, ihr Ziel zu verfolgen, während die Welt dem Rechten Terror zusieht, gewinnen sie an Sympathie. Im Laufe der

Handlung stellt sich aber heraus, dass sie bei ihrem Unternehmen ähnlich skrupellos vorgehen, wie V. Während V allerdings von der Richtigkeit seiner Taten überzeugt ist und die kritische Reflexion von Evey übernommen wird, kommen ihnen von selbst eigene Zweifel an der ethischen Richtigkeit.⁴³¹ Es zieht allerdings nur eine Figur - Maria Wizniewsk - daraus auch Konsequenzen und verlässt die Gruppe. Dies ist jedoch nicht als Resignation zu verstehen, sondern vielmehr als Erkenntnis, dass der Kampf der Veteranen gegen die Terroristen im Grunde nur dazu dient, ihrem sinnentleerten Leben wieder ein Ziel zu verleihen und somit zum Selbstzweck verkommt.⁴³² Alle anderen hingegen wollen sich nicht von ihrer Mission lösen, wobei sie gegen ihre eigenen Überzeugungen verstoßen: Sie schließen Allianzen mit linken Terrorgruppen, wie der RAF; Barsac, der Gewalt ablehnt, tötet bei einem Sabotageakt zwei unschuldige Matrosen, da er dies als Pflicht gegenüber seinen Kameraden ansieht.⁴³³ Der Richter Gian Carlo Di Manno verbündet sich mit der Mafia, deren größter Feind er bislang war.⁴³⁴ Auch 50/22 B macht sich durch seine Beteiligung mitverantwortlich. Es ist nicht ganz klar, warum er sie unterstützt, obwohl derlei Methoden seinen gewohnten Mitteln des Protests widersprechen. Es ist zu vermuten, dass er dies aus einem Pflichtgefühl gegenüber seinem Freund Felipe Castejon - ein Geistlicher, der ironischer Weise als einziger keine Skrupel zu haben scheint - heraus zu tun. Sein einstiger friedlicher Widerstand wurde somit in dieser Episode ohne sein Wollen pervertiert. Wenngleich er selbst niemanden tötet, so wurde der finale "Showdown", der zu einem regelrechten Gemetzel ausartet, erst durch seine Unterstützung möglich, indem er zuvor die Terroristen ablenkte (Abb. 17).

431 Vgl. Bilal, Enki: *Les Phalanges de l'ordre noir*, S. 32

432 Ebd. S. 53

433 Vgl. ebd. S. 33ff.

434 Vgl. ebd. S. 38ff.



Abb. 17: Linker Terrorismus (Les Phalanges de l'ordre noir, S. 81)

Während dieser letzten Konfrontation erkennen sie alle, dass sie letztlich zu den selben Monstern geworden sind, von denen sie eigentlich die Welt befreien wollten: "Vieillards infâmes observés par d'autres vieillards peut-être tout aussi infâmes... Sans doute méritaient-ils l'enfer et sans doute le méritions-nous autant qu'eux..."⁴³⁵ Diese Angleichung setzte Bilal auch in seinen Zeichnungen um. Als die alten Brigadisten vor ihrem Angriff die Mitglieder der Phalange beobachten, stellt sich heraus, dass jede Figur ihr optisches Äquivalent besitzt. Auch sie sind in Wahrheit längst resigniert und sehen in ihrer faschistisch-terroristischen Überzeugung ihren einzigen Lebenszweck.⁴³⁶ Der einzige Überlebende ist der Initiator des Unternehmens, Pritchard. Doch obwohl er sein Ziel erreicht hat, stellt sich bei ihm keine Befriedigung ein. Er muss fortan mit dem Tod seiner Freunde auf dem Gewissen leben:

Vivant? Je me le demande parfois. Oui, de la maison de pêcheur des Îls Hébrides où j'écris cette histoire, face à cette mer glacée, je me demande si je ne suis pas mort aussi... Ou alors c'est le monde qui est mort pour moi. Parce-que je suis devenu trop vieux pour lui. Moi, Jefferson B. Pritchard qui ai fait tuer tous mes amis pour une raison dont je n'arrive plus vraiment à me souvenir...⁴³⁷

435Ebd. S. 80

436Vgl. ebd. S. 80

437Ebd. S. 84

Die an sich guten Absichten wurden in ihr Gegenteil verkehrt und der Zweck heiligt keineswegs die Mittel. Es spielt keine Rolle, ob die Motivation dahinter rechter oder linker Natur ist, denn wie das dem Comic vorangestellte Zitat von Goya bereits verdeutlicht: "Le sommeil de la raison engendre des monstres."⁴³⁸

Die letzte Episode, die hier besprochen werden soll, *Partie de chasse*, stellt für viele Kritiker den Höhepunkt der Zusammenarbeit von Bilal und Christin dar.⁴³⁹ Während *V for Vendetta* sich mit einem fiktiven faschistischen Staat auseinandersetzt, betrachten die Autoren hier den realen Sozialismus der Sowjetunion, allerdings finden sich einige gemeinsame Aspekte. Im Gegensatz zu ihren vorherigen Arbeiten steht hier nicht mehr die Bevölkerung im Mittelpunkt der Handlung, vielmehr werden die Mechanismen innerhalb der Führungsstrukturen durchleuchtet. Die Geschichte wird anhand des Generals Wassili Alexandrowitsch erzählt, der fast von Anbeginn der Union in deren Diensten stand. Es werden zu Beginn des Comics seine Begegnung mit Lenin, sein Beitrag bei der Aufstellung der ersten Regimenter der Roten Armee, sein Einsatz für die Industrialisierung des Landes etc. aufgezählt. Diese heroischen Schilderungen werden jedoch gleich wieder zerstört, indem auf die Schattenseiten des Systems hingewiesen wird: Die gewaltsame Eingliederung Georgiens, die stalinistischen Säuberungsaktionen, die Erschießungen der widerständischen Muschiks oder die Schauprozesse, bei denen einstige Mitstreiter während der Revolution verurteilt wurden.⁴⁴⁰ Man erkennt, dass Geschichte immer vom jeweiligen Standpunkt abhängt: "Hier wenden sich die Autoren endgültig gegen die marxistische Geschichtsschreibung, die den Einfluß von Individuen auf den Lauf der Welt nicht wahrhaben will."⁴⁴¹

Inzwischen ist Alexandrowitsch alt geworden und leidet unter einer Gesichtslähmung. Ähnlich wie der Gelähmte in *La croisière des oubliés*, der sich gegen Veränderungen widersetzt, stellt dies eine Metapher für die erstarrten

438Vgl. ebd. S. 6. Dieses Zitat verlieh der deutschen Übersetzung auch den Titel *Der Schlaf der Vernunft*.

439Vgl. Knigge: Alles über Comics, S. 304

440Vgl. Bilal; Christin: *Partie de chasse*, S. 103-108

441Fix, S. 180

Machtstrukturen der Sowjetunion dar: "Einmal an der Macht, ist Machterhalt das einzige Ziel."⁴⁴² Diese Erkenntnis ist auch in der graphischen Umsetzung präsent:

Die verkrusteten Strukturen einer erstarrten Macht, längst zum Selbstzweck geworden und ohne Bezug zur Realität, hat Bilal in düsteren Farben eingefroren. Selbst in Szenen, die Bewegung und Aktion darstellen, bleiben die Bilder statisch und wirken tonnenschwer: [...] [D]ie Gesichter der Charaktere bleiben merkwürdig artifiziell und wie versteinert, selbst, wenn sie starke Emotionen ausdrücken sollen.⁴⁴³

Der Ort der Handlung ist ein verschneites Hotel in Polen. Hier treffen sich führende Parteifunktionäre zu einer gemeinsamen Jagd. Im Laufe der Handlung werden die Hintergründe der einzelnen Charaktere geschildert, wobei sich herausstellt, dass sie alle ihre Position durch Alexandrowitsch erhalten haben. Der Anlass ist in Wahrheit allerdings nicht die Jagd. Diese stellt lediglich einen Vorwand dar, um Alexandrowitschs designierten Nachfolger, der nach seiner Übernahme eine Kursänderung anstreben will, zu ermorden und dies wie einen Jagdunfall aussehen zu lassen. Dabei entwickelt sich eine ausgesprochen komplexe Symbolik. Nicht zufällig erinnert das versteinerte Gesicht Alexandrowitschs, mit seiner großen Hakennase an das eines Jagdfalken (Abb. 18, rechts), ebenso wie die Halskrause, die er aufgrund seiner Lähmung auf Reisen tragen muss, an die Hauben erinnern, die die Falken tragen, wenn sie nicht jagen.

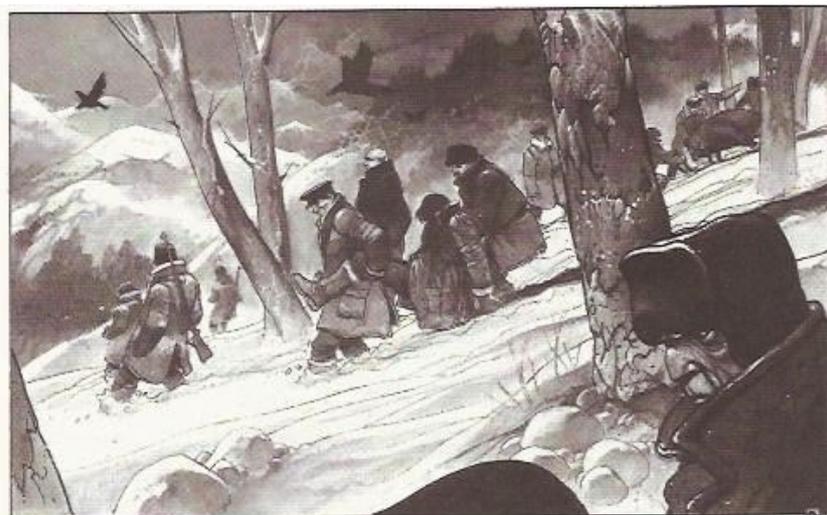


Abb. 18: Wassili Alexandrowitsch (Partie de chasse, S. 175)

442Fix, S. 180

443Knigge: *Comics*, S. 269

Die Jagdfalken selbst symbolisieren die Grausamkeit des Systems; zwei - die gefährlichsten - sind sogar nach Stalin und Marx benannt.⁴⁴⁴ Die Charakterisierung der Falken "Un grand prédateur avec les oiseux qu'il n'aime pas" gilt hier ebenso für Alexandrowitsch und somit auch für totalitäre Systeme.

Obwohl es sich bei *Partie de chasse* um ein äußerst realistisch gehaltenes Szenario handelt, werden die Bilder immer wieder von surrealen Elementen durchbrochen. Diese symbolisieren die grausame Vergangenheit des Aufstiegs der Machthaber und die durch ihre Art der Geschichtsschreibung geleugnet wird. Doch "[u]nter der ausgelassenen Oberfläche brodelte die Grausamkeit der Vergangenheit."⁴⁴⁵ Am deutlichsten tritt dies in einer Szene hervor, in der erzählt wird, wie Alexandrowitsch, während eines Thermenbesuchs in Budapest, einen treuen Gefolgsmann absetzt, da er sich nicht Chruschtschows Richtungswechsel anschließend wollte. In den darauf folgenden Panels verwandelt sich das Wasser allmählich in Blut. Dies verdeutlicht die Kämpfe, die innerhalb der Machtstrukturen stattfinden und vor denen auch Freundschaft nicht schützen kann. Genau wie die Falken, vernichten die Machthaber auch Menschen, sobald sie sie nicht mehr "mögen", sie baden regelrecht in dem Blut, das an ihren Händen klebt (Abb. 19)⁴⁴⁶.

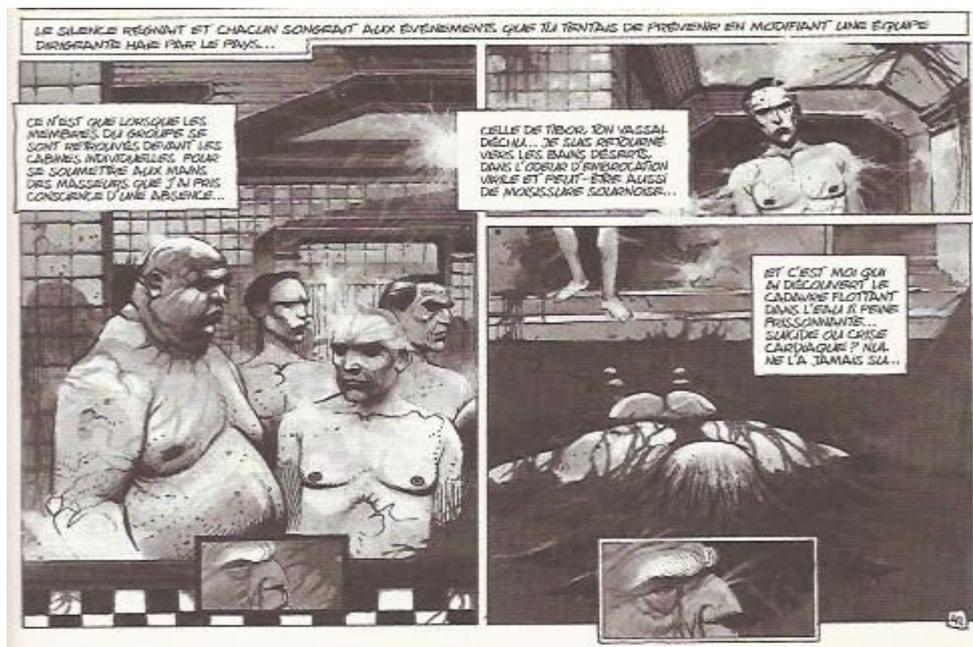


Abb. 19: Blutbad (Partie de chasse, S. 140)

444Vgl. Bilal; Christin: *Partie de chasse*, S. 124-126

445Knigge, *Comics*, S. 269

446Vgl. Bilal; Christin: *Partie de chasse*, S. 1140-142

Doch auch Alexandrowitsch lässt die Vergangenheit nicht mehr los. Seinem Aufstieg zur Macht fiel auch seine Geliebte während der Säuberungsaktionen zum Opfer. Ähnlich wie Pritchard in *Les Phalanges de l'ordre noir*, scheint er nach Ausschalten seines Nachfolgers keine Befriedigung erlangen zu können und begeht Selbstmord.⁴⁴⁷

4.2.4 Resümee

In ihren *Légendes d'aujourd'hui* zeigen Bilal und Christin sehr deutlich, wie sich politische und gesellschaftliche Themen mit Unterhaltung verbinden lassen, ohne dabei zu trivialisieren. Zwar besteht bei solchen Unternehmen stets die Gefahr, dass der Unterhaltungsaspekt die kritischen Inhalte überlagert. Die Autoren machen den Lesern aber während der gesamten Handlung die Relevanz der Themen deutlich. Ständig tritt ein Charakter auf, der die gesellschaftlichen Zustände anprangert oder man sieht in einer idyllischen Landschaft ein Kraftwerk oder eine Fabrik im Hintergrund. Der Umstand, dass hier die Probleme mit Hilfe von Zauberei, bzw. dem Bau einer unrealistischen Idealstadt gelöst werden, sollte darüber nicht hinwegtäuschen. In den *Légendes d'aujourd'hui* geht es nicht darum, Lösungsvorschläge zu bieten, sondern, ähnlich wie bei Moore und Lloyd, in erster Linie für seine Rechte einzustehen. Dabei sind sich die Autoren durchaus bewusst, dass dies nicht immer gelingen kann. Mit Thomas Bernhard ausgedrückt, kann man auch sagen: "Auf den Versuch kommt es an."⁴⁴⁸ Es ist dennoch einzuräumen, dass mit jeder Episode deutlicher wird, wie die anfängliche Euphorie in den Comics nachlässt. Vermutlich waren die Autoren anfangs noch von den zeitgenössischen Protestbewegungen mitgerissen und später über deren schwindenden Erfolg enttäuscht: "So drückt sich in der Präsenz, bzw. Abwesenheit von 50/22B [sic!], die von Band zu Band schwindet, der Optimismus der Autoren aus, durch einen politisch handelnden Menschen die gesellschaftliche Entwicklung noch beeinflussen zu können."⁴⁴⁹ Gleichzeitig drückt dies aber, genau wie *V for Vendetta*, aus, wie Comics letztlich an der Realität scheitern müssen. Es ist sinnlos, wenn nicht gar gefährlich, auf einen (Comic-)Helden zu warten, der die Probleme wegzaubert. Glück kann man

447Vgl. ebd. S. 181ff.

448Bernhard, Thomas: "Am Ziel". In: ders.: *Stücke 3*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1988, S. 285-387, hier S. 355

449Fix, S. 179

auch nicht von anderen geschenkt bekommen, wie *La Ville qui n'existait pas* gezeigt hat. Rückblickend bleiben diese Comics weiterhin interessant. Einerseits sind die darin behandelten Themen noch heute von Bedeutung, darüber hinaus vermitteln sie auch ein Bild "von den zeitgenössischen Widerstandsbewegungen in Frankreich gegen die autoritäre Zentralgewalt der Konzerne und der Politiker und deren technokratische Bestrebungen."⁴⁵⁰

Mit *Fins de siècle*, tritt das anfangs noch fantastische Szenario schließlich völlig hinter einer realistischen Erzählweise zurück. Gleichzeitig ändert sich auch die Position der Leser: Wurden sie innerhalb der *Légendes* noch angesprochen und zum politischen Handeln motiviert, so finden sie sich in diesen Comics vor allem in einer Beobachterrolle wieder. Hierfür wurde auch das Erzähltempo reduziert, das aufgrund der kürzeren Episoden des ersten Zyklus noch relativ hoch war. Bei *Les Phalanges de l'ordre noir* und *Partie de chasse* bleibt mehr Zeit, sich näher mit den Charakteren und deren Hintergründe auseinanderzusetzen, vor allem aber, um ihr Handeln zu hinterfragen. Dabei machen es Bilal und Christin den Lesern eine Spur leichter, den Figuren nicht zu viel Sympathie zu schenken. Nahezu alle Charaktere, selbst der skrupellose General Alexandrowitsch, entwickeln im Laufe der Handlung Zweifel über die Richtigkeit ihres Handelns, während V von seinen bis zuletzt überzeugt bleibt und die Zweifel durch Evey gehegt werden. Wenngleich die Figur V Abneigung hervorrufen soll, so bleibt die Entscheidung zwischen zwei Positionen letztlich den Lesern überlassen. Im Falle von *Fins de siècle* ist die Botschaft hingegen eindeutiger. Pritchard und Alexandrowitsch sterben nicht, wie V, den Heldentod, sondern enden einsam und verbittert über ihr Schicksal, das sie, mit ihrer Gier nach Macht, bzw. Vergeltung, selbst verschuldet haben. Man kann in diesem Fall also von einer katharsischen Wirkung der Comics sprechen.

450Dolle-Weinkauf, S. 59

5. Conclusio

In unserer heutigen freien Medienlandschaft ist eine stetige kritische Beobachtung der verbreiteten Inhalte unumgänglich. Vor allem den Medien, die vorgeben, vorrangig Unterhaltung bieten, sollte besondere Aufmerksamkeit erbracht werden. Wenngleich bestimmte Produkte kulturell von höherer Relevanz sind, so bleiben diese oft einem kleinem Kreis von Eingeweihten vorenthalten. Die breite Masse vermag mit ihnen in der Regel weniger anzufangen. Letztlich ist diese es aber, die auf die Gesellschaft den prägendsten Einfluss ausübt. Selbst wenn ihre Medienrezeption tatsächlich vorrangig auf leichte Unterhaltung ausgelegt sein soll - was fraglich ist -, so bedeutet dies nicht, dass auch innerhalb dieses Bereiches Kunstwerke entstehen können. Das Beispiel Comics beweist diese Möglichkeit m.E. sehr deutlich.

Die kritische Auseinandersetzung mit diesem Medium verlief anfangs in einer Weise, wie sie fälschlicher kaum hätte sein können. Die Anfeindungen, für die unterschiedliche Gründe immer wieder neu gefunden wurden, lenkten die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Gegenstand, anstatt sich zu bemühen, die allgemeine Problematik zu erfassen. Wenngleich Comics nicht uneingeschränkt als harmlos zu bezeichnen sind, so lassen sie sich gewiss nicht alleine für gesellschaftliche Probleme verantwortlich machen. Natürlich sollte man aufmerksam werden, wenn jugendliche Straftäter bekennen, sie hätten in Comics Anleitungen für Verbrechen gefunden. Genauso muss man sich aber auch fragen, warum diese gerade bei den betreffenden Personen ein kriminelles Handeln hervorgerufen haben. In den 1950er Jahren wurden große Kampagnen gegen die Crime- und Horror-Comics geführt, die einfache Zugänglichkeit zu Waffen jedoch kaum hinterfragt. Es wurde bemängelt, dass die Menschen angeblich Flucht in Abenteuergeschichten suchten, nicht aber, warum dieser offensichtlich nötige Halt in der Gesellschaft nicht gefunden werden kann.

Am Medium Comics selbst hat sich durch die Kritik zunächst kaum etwas gebessert. Die - man muss sie m. E. nach so nennen - beachtenswerte Qualitätssteigerung ist vor allem Künstlern zu verdanken, denen die Problematik zwar ebenso bewusst war, wie den Kritikern. Im Gegensatz zu diesen erkannten sie jedoch das Potenzial von Comics und begannen das Medium von innen heraus weiterzuentwickeln. Dass

qualitativ hochwertige Comics schließlich ebenfalls große Beachtung finden zeigt, dass für solche Inhalte bei den Menschen offenbar ein Bedarf vorliegt. Wenn die Kritik die Aufmerksamkeit aber ausschließlich auf fragliche Inhalte lenkt, so geht dieses Potenzial letztlich verloren. In einem so großen und weitreichenden Medienangebot wie heute, ist es daher umso wichtiger, dass die Kritik solche positiven Beiträge fördert. Vor allem aber sollte man sich überlegen, wie die Rezipienten dazu angeregt werden können, Medien nicht unkritisch zu konsumieren, sondern sie hinsichtlich ihrer möglicherweise kritischen Botschaften hin zu hinterfragen.

Dies ist eine Aufgabe, deren Schwierigkeit ich mir sehr wohl bewusst bin. Gerade die in der Analyse dargelegten Beispiele von Moore, Lloyd, Christin und Bilal zeigen aber, wie notwendig eine kritische Haltung bei den Rezipienten ist. Mit der falschen Leseweise könnte man *V for Vendetta* tatsächlich als eine Aufforderung zum terroristischen Widerstand interpretieren, *Partie de chasse* als Legitimation für gewaltsames Vorgehen gegen rechte Gruppierungen. Die Urheber vertrauten aber auf ihr Publikum, eines, das Comics nicht lediglich konsumieren, sondern sich mit den angebotenen Inhalten auch abseits der Lektüre, reflexiv auseinandersetzen möchte. Hier zeigt sich, wie eine "Erziehung" der Medienrezeption von innen heraus erfolgen kann. Im Idealfall führt dies dazu, dass die Reflexionsarbeit nicht nur bei Comics erfolgt, die diese explizit erfordern, sondern darüber hinaus auch bei denjenigen, die vorrangig zu einer leichten Lektüre einladen wollen.

Am Beispiel des Mediums Comics fällt jedoch auf, dass solche Fälle nicht nur häufig die Ausnahme bilden, sondern auch, dass diese zudem oft übergangen wurden oder nur schwer zugänglich waren. So erkannte Marianne Fix, dass, obwohl Comics Anfang der 1990er Jahren ein breites Spektrum für unterschiedliche Leserschaften aufwiesen, in Bibliotheken trotzdem kaum eigene Comic-Abteilungen vorhanden waren. Dies resultierte einerseits aus der als gering erachteten kulturellen Relevanz von Comics, ist aber teilweise auch auf die Verlage selbst zurückzuführen,

da ein Großteil der Comics nicht über den Buchhandel vertrieben wird und somit nicht in Bibliotheken gelangt. Größere Bestände sind in kaum einer Bibliothek vorhanden. Die Pflichtabgabe-Exemplare werden von den Verlagen nicht immer abgeliefert, und sind sie tatsächlich in

wissenschaftliche Bibliotheken gelangt, ist es möglich, daß sie aus „organisatorischen“ Gründen nur teilweise erschlossen sind.⁴⁵¹

Diese Umstände dürften mit dafür verantwortlich sein, dass Comics in den Kultur- und Geisteswissenschaften lange übergangen wurden und hier auch noch heute ein Randphänomen darstellen. Jedoch ist inzwischen nicht nur die öffentliche, sondern auch die akademische Akzeptanz gestiegen, weshalb sich immer mehr Wissenschaftler verschiedener Disziplinen für diesen Bereich interessieren. Die Forschung befindet sich allerdings nach wie vor in der Entwicklung, von einer eigenen Disziplin ist noch nicht zu sprechen. Daher ist die Situation der Comic-Forschung auch oft Gegenstand der Konferenzen und Veröffentlichungen, wobei versucht wird, Ansätze und Anstöße für die weitere Entwicklung zu bieten.⁴⁵²

Mit der steigenden Qualität von Comics und einer differenzierten akademischen Auseinandersetzung, wuchs auch die öffentliche Beachtung. Gerade *V for Vendetta* ist längst nicht mehr als "Geheimtipp" zu bezeichnen. So besitzt die Figur V mittlerweile schon fast eine ikonische Bedeutung, vor allem für Widerstandsbewegungen wie *Anonymus* oder *Occupy*. Die Bezeichnung von Comics als Randphänomen soll auch nicht darüber hinwegtäuschen, dass mittlerweile einige Werke entsprechende Aufmerksamkeit erfahren, allerdings geschieht dies nur selten in demselben Ausmaß, wie es Filme oder Literatur erfahren. Auch zeugt die Tatsache, dass vereinzelte Comics im Feuilleton als Meisterwerke "geadelt" werden, ebenfalls davon, dass hier ein Entwicklungsprozess, hin zu mehr Offenheit besteht. Gleichzeitig scheint diese aber vor allem denjenigen zuzukommen, die dem Begriff *graphic novel* zugeordnet werden. Es bleibt aber festzuhalten, dass die Anerkennung von "Meisterwerken" auch ein Signal setzt, dass experimentelle, innovative und anspruchsvolle Comics mittlerweile auch finanziell lukrativ sein können, da diese in der Öffentlichkeit zunehmendes Interesse erfahren. Das pauschale Argument des Massenschunds besitzt heute gewiss keine fundierte Grundlage mehr. Eine pauschale Lobpreisung des Mediums ist hingegen ebenfalls unangebracht. Man darf nicht

⁴⁵¹Fix, S. 162

⁴⁵²Aktuelle Beispiele von Veröffentlichungen wären Eder, Barbara; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramón [Hrsg.]: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2011 oder Grünewald, Dietrich [Hrsg.]: *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum und Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2010

übergehen, dass Comics, von Ausnahmen abgesehen, vorrangig ein Massenmedium sind. Daher bleibt eine kritische Auseinandersetzung angebracht. Gerade in Anbetracht dessen, dass die gesellschaftliche Relevanz von Comics in Zukunft vermutlich steigen wird - das wachsende Interesse in Wissenschaft und Feuilleton können hierfür Anzeichen sein - ist es erforderlich, den Gegenstand der Kritik wirklich zu kennen und nicht aus einer Distanz heraus zu urteilen.⁴⁵³

Obwohl Comics nicht die gleiche Verbreitung aufweisen können, wie viele andere Medien, so weisen sie dennoch zahlreiche Merkmale auf, die sie gesellschaftlich relevant machen. So sehr Comics aufgrund ihrer meist erhöhten Zugänglichkeit instrumentalisiert wurden und werden, so sind sie stets auf der Höhe der Zeit. Es ist daher davon auszugehen, dass sich Comics auch in den kommenden Jahren weiterhin als "Vermittlerinstanzen für den gesellschaftlichen Diskurs"⁴⁵⁴ und somit als "gesellschaftlicher Seismograph"⁴⁵⁵ eignen werden. Ihre Bedeutung sollte deshalb nicht unterschätzt werden, sowohl in ihrer Eigenschaft als Kommunikationsmedium, als auch in ihren Instrumentalisierungen. Gerade in diesem Kontext trifft Kracauers Feststellung über die idealisierte Gesellschaft im Film, auch auf Comics zu: "[J]e unrichtiger sie die Oberfläche darstellen, desto richtiger werden sie, desto deutlicher scheint in ihnen der geheime Mechanismus der Gesellschaft wider."⁴⁵⁶

453 Vgl. Eco, S. 139: "[S]tatt es [das Produkt] einem Urteil zu unterziehen, weigert er [der Apokalyptiker - ein Kritiker, der den Gegenstand seiner Kritik ausschließlich negativ bewertet, B.S.] sich, es zu beurteilen, und ordnet es in eine vermeintliche 'Totalität' ein, die es von vornherein zu etwas Minderwertigem stempelt".

454 Hausmanning; Kagelmann, S. 7

455 Grünwald: *Comics*, S. 84

456 Kracauer, Siegfried: "Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino". In: *Das Ornament der Masse*. S. 279-310, hier S. 280

Bibliographie

Primärliteratur

- Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: S.Fischer Verlag, 2011
- Auster, Paul; Karasik, Paul; Mazzucchelli, David: *City of Glass*. London: Faber and Faber, 2005
- Ballhausen, Thomas: *Kontext und Prozess. Eine Einführung in die medienübergreifende Quellenkunde*. Wien: Löcker, 2005
- Barthes, Roland: *Die Lust am Text*. Übers. von König, Traugott. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974 [*Le Plaisir du Texte*. Edition du Seuil: 1973]
- Baumgärtner, Alfred Clemens: *Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform*. Bochum: Verlag F. Kamp, 1965
- Bilal, Enki: *La Trilogie Nikopol*. O.O.: Casterman, 2005
- Bilal, Enki; Christin, Pierre: *Fins de siècle*. O.O.: Casterman, 2008
- Bilal, Enki; Christin, Pierre: *Légendes d'aujourd'hui*. O.O.: Casterman: 2007
- Bolland, Brian; Moore, Alan: *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2008
- Borges, Jorge Luis: *Das Handwerk des Dichters*. Übers. von Gisbert Haefs. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 2008
- Bourdieu, Pierre. *Die Regeln der Kunst. Genese und Struktur des literarischen Feldes*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2001 [*Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Paris: Éditions du Seuil 1992]
- Bourdieu, Pierre. *Über das Fernsehen*. Übers. von Russer, Achim. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998. [*Sur la télévision*. Veröffentlicht als Band I der Reihe Bourdieu, Pierre: "Liber - Raison d'agir", 1996]
- Burgdorf, Paul: *Comics im Unterricht*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 1976
- Busemann, Adolf: *Stil und Charakter. Untersuchungen zur Psychologie der individuellen Redeform*. Meisenheim/Glan: Westkulturverlag Hain, 1948.
- Christin, Pierre; Tardi, Jacques: *Rumeurs sur le Rouergue*. Paris: Futuropolis, 1986
- Davis, Guy; Wagner, Matt: *Sandman Mystery Theatre: The Tarantula*. New York: DC Comics, 2004
- Debord, Guy: *Society of the spectacle*. Detroit: Black & Red, 2005. [*La société du spectacle*. Paris: Buchet-Castel, 1967]. O.S. 181

- Dibiassi, Alexander: *Wolverine wird Abgeordneter. Zum politischen Potential von Comicverfilmungen*. Wien: Lit Verlag, 2012
- Dirks, Richard: *Katzenjammer Kids*. Ab 1897 (*New York Journal*)
- Eco, Umberto: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Übers. von Looser, Max. Frankfurt am Main: S.Fischer Verlag, 1986 [*Apocalittici e integrati*. Milano: Fabri-Bompiani, 1964]
- Eder, Barbara; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramón [Hrsg.]: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2011
- Eisner, Will: *The Best of The Spirit*. New York: DC Comics, 2005
- Eisner, Will: *The Contract With God Trilogy*. New York: W.W. Norton & Company, 2006
- Foucault, Michel: *Dies ist keine Pfeife*. Übers. von Seitter, Walter. München: Carl Hanser Verlag, 1997. [*Ceci n'est pas une pipe*. Paris: fata morgana, 1973]
- Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übers. von Seitter, Walter. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1994
- Gibbons, Dave; Moore, Alan: *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986, 1987
- Gould, Chester: *Dick Tracy*. Ab 1931 (*Chicago Tribune*)
- Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2000
- Grünewald, Dietrich [Hrsg.]: *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum und Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2010
- Hegen, Hannes: *Digedags*. Berlin: Verlag Neues Leben, 1955-1975
- Keller, James R.: *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*. North Carolina: McFarland, 2008
- Kirby, Jack; Lee, Stan: *Fantastic Four*. New York: Marvel Comics (ab 1961)
- Knigge, Andreas C.: *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa Verlag, 2004
- Knigge, Andreas C.: *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1996
- Koike, Kazuo; Kamimura, Kazuo: *Lady Snowblood Vol.1. Kind der Rache*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006
- Krups Gruber: *Yellowtown*. Wien: Viza, 2006
- Lee, Stan: *Spiderman*. New York: Marvel Comics (ab 1962)

- Lloyd, David; Moore, Alan: *V for Vendetta*. New York: DC Comics, 2005
- Locke, Vince; Wagner, John: *A History Of Violence*. New York: DC Comics, 1997
- McCay, Winsor: *Little Nemo*. 1905-1914 (*New York Herald*)
- McCloud, Scott: *Understanding comics. The invisible art*. New York: Harper Perennial, 2006
- McFarlane, Todd: *Spawn*. Berkely: Image Comics (ab 1992)
- McKean, Dave: *Cages*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2010
- McKean, Dave; Morrisson, Grant: *Batman: Arkham Asylum*, New York: DC Comics, 2004
- Miller, Frank: *The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002
- Miller, Frank; Mazzucchelli, David: *Batman. Year One*. New York: DC Comics, 2005
- Outcault, Richard F.: *Yellow Kid*. Ab 1895 (*New York World*)
- Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*. Frankfurt am Main und Leipzig: Insel Verlag, 2000
- Rancière, Jacques: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*. Übers. von Muhle, Maria; Leeb, Susanne; Link, Jürgen. Berlin: b books Verlag, 2008. [*Le partage du sensible. Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique Éditions, 2000]
- Rancière, Jacques: *Ist Kunst widerständig?* [Vortrag, gehalten auf dem 5. Internationalen Philosophischen Symposium Nietzsche und Deleuze: Kunst und Widerstand, Fortaleza, Brasilien, 2004]. Hrsg. u. übers.. von Frank Ruda u. Jan Völker. Berlin: Merve, 2008
- Sacco, Joe: *Palestine*. London: Cape, 2003
- Sacco, Joe: *Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995*. Seattle: Fantagraphics Books, 1997
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008
- Schulz, Charles M.: *Peanuts*. Ab 1950
- Siegel, Jerry; Shuster, Joe: *Superman*. New York: DC Comics, ab 1938
- Sienkiewicz, Bill: *Stray Toasters*. Berkely: Image Comics, 2008
- Spiegelman, Art: *Maus: a survivor's tale*. London: Penguin Books, 2003
- Wäscher, Hansrudi: *Sigurd*. Hannover: Walter Lehning Verlag, ab 1953

Welke, Manfred: *Die Sprache der Comics*. Frankfurt am Main: dipa-Verlag, 1958

O.A.: *Der blaue Planet*. Quelle: www.fpoe.at, 2009

Sekundärliteratur

Adorno, Theodor W.: "Résumé über Kulturindustrie". In: Pias, Claus; Vogl, Joseph; u.a. [Hrsg.]: *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. München: Deutsche Verlagsanstalt, 1999. S. 202-208

Ahrens, Jörn: "*A history of Violence*: David Cronenberg, die Graphic Novel und die Repräsentation der Gewalt". In: Kainz, Barbara: [Hrsg.]: *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009. S. 125-137

Ahrens, Jörn: "Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Import in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers *Sin City*". In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen und Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2011. S. 77-90

Ahrens, Jörn; Meteling, Arno: Vorwort zu: dies.: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequenze*. New York: Continuum, 2010, S. 1-16

Beatens, Jan: "Transatlantic Encounters of the Second Type". In: ders [Hrsg.]: *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press, 2001. S. 7-7

Becker, Thomas: "Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers". In: ders. [Hrsg.]: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen und Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2011, S. 7-19

Benjamin, Walter: "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung (1935/36)". In: ders.: *Aura und Reflexion. Schriften zur Kunsttheorie und Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2007. S. 378-416

Bernhard, Thomas: "Am Ziel". In: ders.: *Stücke 3*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1988, S. 285-387

Best, Otto F.: *Handbuch literarischer Fachbegriffe. Definitionen und Beispiele*. Frankfurt am Main: S. Fischer Taschenbuchverlag, 2004.

Christiansen, Hans-Christian; Magnussen, Anne: Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Comics&Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. S. 7-27

Czerwionka, Marcus: "Will Eisner". In: *Reddition 53* 2010. S. 6-25

Ditschke, Stephan: "Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im Feuilleton seit 2003". In: *Reddition 49/50* 2009, S. 92-98

Ditschke, Stephan: "Die Stunde der Anerkennung des Comics? Zur Legitimierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton". In: Becker, Thomas [Hrsg.]: *Comic*.

- Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen und Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2011, S. 21-44
- Dolle-Weinkauff, Bernd: "Vom Autoren-Comic zum Comic-Roman. Zur Entwicklung der epischen Formen im Comic der 60er Jahre ". In: Becker, Thomas [Hrsg.]: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen und Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2011 S. 45-61
- Eßbach, Wolfgang: "Der schmutzige Kampf gegen Schmutz und Schund. Massenkultur und Literaturpädagogik." In: Richter, Dieter; Vogt, Jochen [Hrsg.]: *Die Heimlichen Erzieher. Kinderbücher und politisches Lernen*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1974. S. 108-128
- Fischer, Arthur: "Haben oder verfolgen Comics eine Erziehungsfunktion?" In: Golombek, Dieter [Hrsg.]: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 20-23
- Fix, Marianne: "Politik und Zeitgeschichte im Comic". In: *Bibliothek. Forschung und Praxis*. Nr. 2 1996, S. 161–184
- Fuchs, Wolfgang, J.: "Comics und Politik. Wenn Superheldin Batgirl sich entschließt, Politiker zu werden". In: Golombek, Dieter [Hrsg.]: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 46-50
- Giffhorn, Hans: "Comics als Lesestoff von Kindern und als Gegenstand politischer Erziehung". In: Richter, Dieter; Vogt, Jochen [Hrsg.]: *Die heimlichen Erzieher. Kinderbücher und politisches Lernen*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1974. S. 142-160
- Gray, Maggie Gray: "'A fistful of dead roses...'. Comics as cultural resistance: Alan Moore and David Lloyd's *V for Vendetta*". In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1:1 2010, S. 31-49
- Groensteen, Thierry: "Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?" In: Magnussen, Anne; Christiansen, Hans-Christian [Hrsg.]: *Comics&Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. S. 29-41
- Hausmanninger, Thomas: "Können populär-visuelle Medien emanzipativ sein? Zur Frage nach der Fortschrittsfähigkeit politisch-zeitgeschichtlicher Diskurse in Unterhaltungsmedien." In: Hausmanninger, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S. 13-43
- Hausmanninger, Thomas: "Sigurd gegen die Nazis. Beobachtungen zur Vergangenheitsbewältigung bei Hansrudi Wäscher". In: Hausmanninger, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S.47-69
- Hausmanninger, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen: Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S 7-9

- Hein, Michael; Hüners, Michael; Michaelsen, Torsten: Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, 2002. S. 9-16
- Hesse, Kurt-Werner: Vorwort zu: Welke, Manfred: *Die Sprache der Comics*. Frankfurt am Main: dipa-Verlag, 1958, S. 5-6
- Kainz, Barbara: Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009, S. 7-15
- Kracauer, Siegfried: "Das Ornament der Masse". In: ders. *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977. S. 50-63
- Kracauer, Siegfried: "Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino". In: ders. *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977. S. 279-310
- Kracauer, Siegfried: "Über Erfolgsbücher und ihr Publikum". In: ders. *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977. S.64-74
- Krenn, Günter: "'Hat er ein Kostüm?'" Quintesse/n/que/ntielles zu *The Spirit*". In: *Reddition* 53 2010, S.26-31
- Lehmann, Reinhold: "Eine Welt mit festen Spielregeln und Gags". In: Golombek, Dieter [Hrsg.]: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 3-8
- Lettkemann, Gerd: "Die Digidags. Chronologie eines DDR-Comics zwischen Anpassung und Widerstand im zeitgeschichtlichen Kontext der Jahre 1955-1964". In: Hausmanning, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S. 86-99
- Lloyd, David: Vorwort zu: Moore, Alan; Lloyd, David: *V for Vendetta*. New York: DC Comics, 2005, S. 5
- Locke, Simon: "Considering comics as medium, art, and culture – the case of From Hell." In: *Scan. Journal of media arts culture* 6.1 2009. O.S.
- Marcel, René: "Comics auf der Anklagebank". In: Golombek, Dieter: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 24-29
- Marsh, Dave "Introduction" zu: Wagner, Matt; Davis, Guy: *Sandman Mystery Theatre: The Tarantula*. New York: DC Comics, 2004. S. 5-9
- Moore, Alan: "Behind the painted smile". In Moore, Alan; Lloyd, David: *V for Vendetta*. New York: DC Comics, 2005. S. 267-278
- Moore, Alan: Vorwort zu: Moore, Alan; Lloyd, David: *V for Vendetta*. New York: DC Comics, 2005, S. 6
- Murray, Chris: "Popaganda: Superheroe Comics and Propaganda in World War Two". In: Magnussen, Anne; Christiansen, Hans-Christian [Hrsg.]: *Comics&Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. S. 141-156

- Ofenloch, Simon: "Antihelden als Superhelden, Superhelden als Antihelden. Die Pseudo-Comicfilme der *Darkman*-Reihe und *Hancock*". In: Kainz, Barbara: [Hrsg.]: *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009. S. 17-33
- Preuss, Matthias: "Bloody Pulp and Four Color. Zur Verbindung von Pulp und Comics". In: *Reddition* 49/50 2009. S. 48-51
- Rauscher, Andreas: "Von Gotham nach Sin City. (Anti-)Heldenkonzepte in Graphic Novel-Verfilmungen". In: Kainz, Barbara: [Hrsg.]: *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009. S. 35-51
- Richter, Dieter; Vogt, Jochen: Vorwort zu: dies. [Hrsg.]: *Die heimlichen Erzieher. Kinderbücher und politisches Lernen*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1974. S. 9-10
- Schikowski, Klaus: "Eine neue Sprache erfinden. Über Literaturadaptionen und die Sprache des Comics." In *Reddition* 49/50 2009, S. 88-91
- Seeßlen, Georg: "Klare Linien, dunkle Träume. Politik und Zeitgeschichte in den franko-belgischen Comics." In: Hausmanninger, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S. 100-115
- Seeßlen, Georg: "Lady Snowblood mon amour". In: Koike, Kazuo; Kamimura, Kazuo: *Lady Snowblood Vol.1. Kind der Rache*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006. S. 5-8
- Semel, Stefan: "Reportage und Comics". In: *Reddition* 49/50 2009. S. 80-87
- Von Hagen, Markus: "Barks contra Flix, oder: Politik, als es unvermeidbar war. 20 Jahre *Micky Maus* als Jugendzeitschrift (1956-1975). In: Hausmanninger, Thomas; Kagelmann, H. Jürgen [Hrsg.]: *Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik*. München und Wien: Profil-Verlag, 1994. S. 70-85
- Wermke, Jutta: "Comics im Kreuzfeuer der Kritik". In: Golombek, Dieter [Hrsg.]: *Massenmedium Comics*. Bundeszentrale für Politische Bildung, ca. 1978. S. 9-13

Internetquellen

- Deutsche Informationsseite über *graphic novels*. Zugriff am 15.11. 2012 unter:
<http://www.graphic-novel.info>
- Informationsseite comichron.com über Umsatzzahlen von US-Comics. Zugriff am 11.11.2012 unter:
<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012/2012-09.html>
- Interview mit Alan Moore. Zugriff am 10.11.2012 unter:
<http://www.honestpublishing.com/news/the-honest-alan-moore-interview-part-3-on-comics-how-to-break-into-comics-and-modern-culture/>

Interview mit Alan Moore. Zugriff am 29.11.2012 unter:

http://web.archive.org/web/20070305213808/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html

Kögler, Nicole Franziska: "*Counterstrike* im Bundestag". In *zeit.de*. Zugriff 30.10.2012 unter:

<http://www.zeit.de/digital/games/2011-02/LAN-Party-Politiker-Bundestag>

"Strafanzeige gegen die FPÖ". Zugriff am 15.11.2012 unter: http://www.asyl-in-not.org/php/strafanzeige_gegen_die_fpoe,17595,20027.html.

Abstract

Die Entwicklung des Mediums Comics war lange Zeit von Skepsis und Anfeindungen begleitet. Obwohl Comics als Massenmedium eine weite Verbreitung aufweisen, erreicht ihre gesellschaftliche und kulturelle Akzeptanz nicht dieselben Ausmaße, wie etwa diejenige des Films, allerdings lässt sich inzwischen von einer wachsenden Steigerung sprechen. In dieser Arbeit soll daher zunächst die Geschichte des Mediums, als eine Geschichte seiner Problematik nachskizziert werden. Dabei werden problematische Aspekte (kommerzielle Ausrichtung, kritische Inhalte, wie Gewalt, aber auch gesellschaftlicher Konformismus, sowie die geringe Beachtung von kulturwissenschaftlicher Seite aus) dargelegt und diskutiert. Diese Arbeit schließt sich hier Arbeit einem Ansatz an, wie er z.B. von Siegfried Kracauer oder Umberto Eco verfolgt wird, nämlich, dass nicht ausschließlich die Inhalte von Massenmedien kritisiert, sondern vielmehr zu einer differenzierten Kritik und vor allem kritischen Rezeption angeregt werden sollte.

Die Problematik des Mediums war auch einigen Künstlern bewusst, allerdings fanden sie Mittel und Wege, eine Veränderung von innen heraus zu bewirken. Das folgende Kapitel widmet sich daher der Emanzipation von Comics. Hier wird ein Einblick in das künstlerische, sowie das kritische Potenzial von Comics gegeben.

Aufbauend auf diesen beiden theoretischen Teil, erfolgt abschließend eine vergleichende Analyse von Alan Moores und David Lloyds *V for Vendetta*, sowie den *Légendes d'aujourd'hui*, bzw. *Fins de siècles*, des Autors Pierre Christin und des Zeichners Enki Bilal. In beiden Fällen soll untersucht werden, welche Botschaften den Lesern vermittelt werden und auf welche Weise diese zu einer persönlichen Auseinandersetzung damit anregen können. Darüber hinaus wird versucht zu zeigen, inwieweit diese Comics den hier dargelegten Anschuldigungen widersprechen, wo Innovationen vorhanden sind oder wie mit kritischen Themen, bspw. Gewalt in Comics, umgegangen wird.

Lebenslauf

Name: Benjamin Schanz

Geburtsdatum: 29. 09. 1982

Geburtsort: Calw (Deutschland)

Schulische Ausbildung

1989: Einschulung in Grundschule Wildberg (Deutschland)

1989- 1993: Besuch der Grundschule Wildberg

1999: Praktikum bei HP in Sindelfingen (Deutschland)

2002: Abitur am Otto- Hahn- Gymnasium, Nagold

Akademischer Werdegang

2003: Beginn des Studiengangs "Technische Kybernetik" an der Universität Stuttgart
(Deutschland)

2005: Wechsel zum Studiengang "Technologiemanagement", ebenfalls an der
Universität Stuttgart

2007: Wechsel zum Studiengang „Theater- Film- und Medienwissenschaft“ an der
Universität Wien

2007: Hinzunahme des Studiengangs „Vergleichende Literaturwissenschaft“

2009: Praktikum Luftschacht Verlag in Wien (bis Februar 2010)

2010: März - Juni, Praktikum im Studienzentrum des Filmarchivs Austria