

Master Thesis

im Rahmen des

**Universitätslehrganges
Library and Information Studies MSc**

an der

**Universität Wien in Kooperation mit der
Österreichischen Nationalbibliothek**

*Comics und die Bibliothek:
Zum Beginn einer späten Freundschaft?*

*Das Comic als Forschungsgegenstand und seine Stellung
innerhalb des wissenschaftlichen Bibliotheksbetriebs*

zur Erlangung des Grades Master of Science

eingereicht von

Beate Lang

bei

Dr. Wolfram Seidler

Wien, 2013



© Pierre Maurel: *Blackbird* 2011

Zusammenfassung

Aufgrund eines Mangels an institutioneller Akzeptanz werden Comics in wissenschaftlichen Bibliotheken so gut wie nicht gesammelt. Die Rezeption von Comics wurde jahrelang mit einem geringen Maß an Bildung und mit einem Verlust von Lesekompetenz in Verbindung gebracht. Obwohl visuelle Medien immer wichtiger werden, begann eine Akademisierung des Comics-Diskurses nur schleppend. In den letzten Jahren wurden Comics vom kulturellen wie wissenschaftlichen Betrieb verstärkt als ernstzunehmender Gegenstand wahrgenommen. Zum einen gewann das Lesen von Comics an Zustimmung, zum anderen begann die Wissenschaft – vorerst im angloamerikanischen Raum, später auch in Europa – sich in zahlreichen Disziplinen mit Comics zu beschäftigen. Comics gewinnen an Bedeutung als Quelle und als literarische Form.

Nun liegt es an den Bibliotheken, diesem Wissenschaftstrend entgegenzukommen und hinreichend Sekundär- und vor allem auch Primärliteratur zur Verfügung zu stellen. Eine Recherche nach Comics in entsprechenden Katalogen deckt allerdings die defizitäre Handhabung in wissenschaftlichen Bibliotheken auf. Bibliotheken werden dem rasant wachsenden Forschungsinteresse nicht gerecht. Es mangelt an Aufgeschlossenheit gegenüber Comics, an Erschließungsmöglichkeiten und vor allem an ausreichenden Beständen.

Diese Arbeit versucht, das Comic der wissenschaftlichen Bibliothek näherzubringen, indem sie es von verschiedenen Seiten beleuchtet und als wichtige zeitgenössische, stilistisch vielfältige, inhaltlich anspruchsvolle und herausfordernde Publikationsform vorstellt. Mainstreamcomics, sowie Publikationen jenseits des Massenmarkts wie Graphic Novels oder Comiczines aus dem alternativen Kulturbereich werden auf ihre Funktion als Quelle und im Bezug auf Erschließungspraktiken und Archivierungsmethoden analysiert und debattiert, die Dringlichkeit der Erhaltung dieser Quellen wird argumentativ belegt. Ressentiments seitens der Gesellschaft und der Wissenschaft gegenüber Comics als Massenmedien werden untersucht und als nicht haltbar bewertet.

Nicht zuletzt ist die Arbeit als ein Plädoyer für eine Freundschaft zwischen Comics und der wissenschaftlichen Bibliothek zu lesen.

Abstract

Due to a lack of institutional acceptance comics are hardly collected in academic libraries. For years the reception of comics was associated with a low level of education and a loss of reading skills. Although visual media gained more and more importance, the academic discourse on comics lacked behind. Only over the last years have comics improved their image: reading comics obtained approval and science began, initially in Anglo-America and later also in Europe, to deal with comics in numerous academic subjects. Comics are gaining importance as a source and as a literary form. Now it is up to the scientific libraries to come within reach of this trend in science and to provide enough scientific and especially primary literature. However, searching for comics in the relevant catalogues reveals the poor handling in academic libraries. And even if research interests and popularity of comics are growing fast in academia, the lack of openness towards comics remains. Library stocks are not adequate, cataloguing comics seems to be quite complex.

This master thesis brings the comic book closer to the library by providing different perspectives and explaining the history and diversity of comics. Mainstream comics as well as publications beyond mass market, such as graphic novels or subcultural comiczines, are being analysed as an important contemporary source worth being preserved and archived. Furthermore, cataloguing tools on comics are examined along with searching for innovative indexing methods. And by exploring the prejudice against comics, resentments towards comics as mass media are evaluated as unagreeable. Finally, this thesis is to be read as the plea for a friendship between comics and the scientific library.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Fragestellung	1
1.1	Methode	4
2	Comic: Geschichte und Begriff	6
2.1	Begriff und Bedeutung	6
2.2	Publikationsgeschichte von Comics	8
2.2.1	<i>Frühformen</i>	8
2.2.2	<i>Kommerzialisierung</i>	9
2.2.3	<i>Superheld_innen</i>	10
2.2.4	<i>Europäische Anknüpfungen</i>	12
2.2.5	<i>Zur Geschichte von Comics in Österreich</i>	15
2.2.6	<i>Comics als Massenware</i>	19
2.2.7	<i>Nachkriegs-Comickonsum in Deutschland</i>	20
2.2.8	<i>Vom Groschenheft zum Graphic Novel</i>	21
2.3	Aktuelle Debatten zu Comics	25
2.3.1	<i>Gattungsbegriff Graphic Novel</i>	25
2.3.2	<i>Massenware versus Independent-Produkt</i>	28
2.3.3	<i>Subkultur und alternative Öffentlichkeiten</i>	29
2.3.4	<i>Zur aktuellen Comicszene in Österreich</i>	30
2.3.5	<i>Digitale Comicwelten</i>	33
2.3.6	<i>Vorbehalte gegenüber elektronischen Comics</i>	35
2.4	Exkurs Manga	37
3	Comics und ihre Publikationsformen	40
3.1	Definitionsschwierigkeiten	40
3.2	Zur Typologie von Comics	43
3.2.1	<i>Comicstrip oder Streifen</i>	44
3.2.2	<i>Comic-Heft, Comic-Magazin, Comic-Book</i>	45
3.2.3	<i>Comic-Taschenbücher, Comic Alben, andere Formate</i>	46
3.2.4	<i>Graphic Novel, Autor_innen-Comic, Comic-Roman</i>	47
3.2.5	<i>Fanzines, Zines, Comiczines</i>	48
3.2.6	<i>Webcomics und E-Books</i>	51
3.3	Akteur_innen im Produktionsprozess	53
3.3.1	<i>Kollektive Verfasser_innenschaft</i>	55
3.4	Genres und Zielgruppen	56

4	Comics in der Wissenschaft	58
4.1	Comic als Forschungsgegenstand.....	58
4.1.1	<i>Die Entwicklung der Comicforschung.....</i>	58
4.1.2	<i>Der Zuwachs in der Comicforschung.....</i>	67
4.1.3	<i>Bibliothekswissenschaftliche Reflexionen.....</i>	69
4.2	Comics als Quelle	75
4.2.1	<i>Erinnerungskultur und populäre Quelle</i>	75
4.2.2	<i>Zur Archivfunktion von Comics.....</i>	77
4.2.3	<i>Die Quellenlage von Comics.....</i>	78
4.2.4	<i>Szenen und alternative Öffentlichkeiten - Quellenlage</i>	81
5	Comics und Zensur	85
5.1	Ressentiments gegenüber Comics.....	85
5.2	Frühe Zensur von Comics und spätes Stigma.....	86
5.3	Der Comic-Code in den USA.....	87
5.4	Schmutz und Schund in Österreich.....	88
5.5	Kulturpessimismus und Bilderflut	91
5.6	Zensur von Manga.....	93
5.7	Bibliothek.....	93
6	Comics als Herausforderung für die Bibliothek	94
6.1	Comics erwerben und erhalten	95
6.1.1	<i>Bestandsaufbau</i>	95
6.1.2	<i>Pflichtexemplarrecht.....</i>	97
6.1.3	<i>Bestandserhaltung</i>	99
6.2	Comics erschließen und bereitstellen	100
6.2.1	<i>Formalerschließung</i>	101
6.2.2	<i>Klassifikation / Inhaltliche Erschließung.....</i>	102
6.3	Innovative Konzepte.....	105
7	Resümee und Plädoyer	106
8	Literatur- und Quellenverzeichnis	109
8.1	Printmedien.....	109
8.2	Internetquellen.....	115
9	Anhang	118
9.1	Eidesstattliche Erklärung.....	118
9.2	Dank.....	119
9.3	Lebenslauf.....	120

1 Einleitung und Fragestellung

Comics waren und sind ein marginaler Bestand in österreichischen und deutschen wissenschaftlichen Bibliotheken. Historisch waren sie ein ungeliebtes Medium, das es besser nicht zu erwerben und schon gar nicht zu archivieren galt. Die Rezeption von Comics sollte nämlich bei jungen Leser_innen angeblich ein Verlernen von *richtiger* Lesekompetenz und gar Kriminalität zur Folge haben, bei Erwachsenen Ausdruck eines geringen Maßes an Intelligenz und Bildung sein. Obwohl visuelle Medien insgesamt an Bedeutung gewannen, begann eine Akademisierung des Comics-Diskurses nur schleppend, Freund_innen und Forschende rund um diese Literaturgattung wurden belächelt und mitunter sogar bemitleidet.

In den letzten Jahren hat sich die Akzeptanz gegenüber Comics um ein Vielfaches gebessert. Zum einen gelangte das Lesen von Comics zu mehr Zustimmung, zum anderen begann die Wissenschaft – vorerst im angloamerikanischen Raum, später auch in Europa – sich in unterschiedlichen Disziplinen mit Comics zu beschäftigen. Auseinandersetzungen mit Comicheften in der Pädagogik oder als Kulturprodukt in den Cultural Studies existieren schon etwa seit Mitte des 20. Jahrhunderts. Spätestens aber seit *Art Spiegelmann* die Lebensgeschichte seines Vaters, eines Überlebenden des Holocaust, in *Maus - A Survivor's Tale*¹ aufgezeichnet und damit 1992 den *Pulitzer Preis* erhalten hat, halten Comics Einzug in weitere Disziplinen der *Scientific Community*: Literatur- und Medienwissenschaften, Soziologie oder Gender/Queer Studies analysieren Narration, Struktur oder Genres und machen alternative Produktionsdiskurse in der *Do-It-yourself-Kultur (DIY)* sichtbar.

Nun liegt es an den Bibliotheken, diesem (Wissenschafts-)Trend entgegenzukommen und hinreichend sekundäre und vor allem auch Primärliteratur zur Verfügung zu stellen. Eine Recherche nach Comics im österreichischen Bibliotheksverbund legt die defizitäre Handhabung von Comics in wissenschaftlichen Bibliotheken offen. Es mangelt an

¹ Vorerst erschienen die Aufzeichnungen seit 1980 als Serie im Comic-Magazin *Raw*, in Buchform dann 1986 der erste Band *My Father Bleeds History*, der zweite Band *And Here My Troubles Began* 1991.

durchdachten Erschließungsmöglichkeiten im Katalog und am Willen, Comics zu erwerben. Zahlreiche Comics sind schlecht aufzufinden, weil sie als Bestände der Belletristik selten inhaltlich erschlossen werden. Die Beschäftigung mit dem Medium Comic fällt Forschenden und Studierenden nicht leicht, zumal sie, wenn sie Comics ausborgen möchten, schnell an Bestandsgrenzen stoßen und auf private Sammlungen, öffentliche Bibliotheken (so es hier ausreichend Bestände gibt) und die eigene Geldbörse zurückgreifen müssen.

In dieser Arbeit gilt es dem Mangel an institutioneller Akzeptanz und den Motiven für die defizitäre Behandlung von Comics in der wissenschaftlichen Bibliothek auf den Grund zu gehen. Eine (auch) für bibliothekarische Zwecke unzureichende Definition und formale Abgrenzung von Comics, sowie jahrelange Offensiven gegen einen massenhaften Comic-Konsum² begründeten den verspäteten Einzug des Mediums Comic in die Bibliotheken. Als Repräsentanten der Moderne wurden populäre Medien insgesamt stigmatisiert. Wie und warum Zensurmaßnahmen und Verunglimpfungen – folgenschwer – betrieben wurden, soll untersucht werden.

Seit wenigen Jahrzehnten gibt es eine neue Comic-Publikationsform, das *Graphic Novel*. Der im Unterschied zum Serienheft-Comic meist als Monografie erscheinende illustrierte Comic-Roman nimmt sich ernsthafte, anspruchsvolle, oft (auto)biografische Inhalte zum Thema und fokussiert auf ein erwachsenes Publikum. Am Hype um die Graphic Novels und am großen Echo im Feuilleton lässt sich eine Imagewende feststellen. In der Form von *seriösen* Romanen oder Sachdarstellungen jenseits eines humoristischen Anspruches erhalten Comics neuerdings Einlass in Bibliotheken, ihre Inhalte gelten als *anspruchsvoll* und *hochwertig*. Das Graphic Novel und sein bildungsbürgerliches Publikum haben Comics den Weg in die (wissenschaftliche) Bibliothek geebnet.

² Beispielhaft gelten hierfür der in den 1950er Jahren etablierte Comic Code in den USA oder die gleichzeitige zensurierende *Schmutz und Schund* – Kamapgne in Österreich.

Die Zunahme von Comics in der Wissenschaft eröffnet viele Fragen und lässt einen Paradigmenwechsel vermuten: Gibt es diesen und wenn ja, welche Faktoren haben ihn beeinflusst und wie äußert er sich? Wie hat sich der wissenschaftliche Diskurs um Comics verändert, welchen Fokus setzen die Disziplinen? Welchen Wert haben Comics für Didaktik oder als Quelle? Kommt die Bibliothek der Trendwende entgegen? Wie wirkt sich die jahrelange Vernachlässigung und das Negieren der Literaturgattung Comic auf die Sammlungspolitik von Bibliotheken aus? Kommt die wissenschaftliche Bibliothek ihrer Aufgabe nach, für die Comicforschung genügend Quellen bereitzustellen? Welche wissenschaftlichen Archive und Bibliotheken sammeln in Österreich Comics? Wie steht es um den Sammelauftrag von Comicproduktionen als Kulturgut (in Österreich als *Austriaca*)? Welche Probleme stellen sich bei Produktionen aus Klein-, Kleinst- und Eigenverlagen, werden diese gesammelt und wenn ja, in welcher Form? Gelangen die Produkte der *DIY*-Subkultur(en) als *Graue Literatur* überhaupt in Bibliotheken, werden sie von Bibliotheken mit *Pflichtexemplarrecht* eingefordert? Welche alternativen Möglichkeiten bieten sich für dies Publikationen von Szenen jenseits des Mainstreams (Stichwort Fanzine, Comiczine, Webcomic)? Wie bilden sich diese in elektronischen Netzwerken ab, wie innerhalb einer institutionellen Archivierung? Wie steht es mit der Geschichte von Comics, welche historische Entwicklung ist die Comicproduktion durchlaufen, haben Produktionsprozesse Inhalte und Formen beeinflusst? Gibt es Comics in österreichischen Bibliotheken? Gibt es eine inländische Comic-Szene? Wie steht es um deren Produktionen und um die Verlags-situation? Werden Comics und Graphic Novels in den Bibliothekskatalogen zur Genüge formal und inhaltlich erschlossen? Was sind die Problematiken und Herausforderungen hierbei? Welche Möglichkeiten und Methoden können einer Marginalisierung entgegentreten? Was kann die Bibliothek tun, um die Situation von Comics zu verbessern? Welche Möglichkeiten einer erweiterten Erschließung gibt es z.B. durch das Web 2.0 anhand von Tagging oder anderen offenen Erschließungsmodellen?

Die Ausgangslage, ein steigendes Forschungsinteresse am Themenbereich Comic und offensichtliche Probleme rund um eine hinlängliche Quellenlage haben für die Arbeit folgende Hypothese formulieren lassen:

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit Comics ist in den letzten Jahren erheblich gestiegen. Comics wie Graphic Novels aus dem Mainstream-Verlagswesen oder Comiczines aus subkulturellen Independent-Szenen gewinnen an Bedeutung als Quelle und als literarische Form. Wissenschaftliche Bibliotheken werden diesem wachsenden Interesse nicht gerecht. Es mangelt an Offenheit und Akzeptanz gegenüber Comics, an Erschließungsmöglichkeiten und vor allem an ausreichenden Comicbeständen.

Zur Themenwahl ist zu sagen, dass ich selbst eine leidenschaftliche Comicleserin bin. Den Zugang zu Comics fand ich immer schwierig, ich bevorzugte Produktionen aus Independent-Verlagen, tat mir aber als junge Leserin teils schwer, an diese zu gelangen. Mittlerweile ist der Buchmarkt gewachsen, viele (vor allem viele kleine) Buchhandlungen haben ihre Geschäfte mit einer Abteilung *Graphic Novels* bereichert, die Schwellenangst vor Comicshops als Nicht-Szene-Kennerin der früheren Jahre ist längst gewichen. Schwer gemacht wurde mir allerdings während meines Publizistik-Studiums die Auseinandersetzung mit Comics, da die Quellenlage an den Bibliotheken nicht nur schlecht war, sondern weil es einfach keine Comics und kaum *Graphic Novels* gab. Was blieb, war mein Interesse an Comics und ein großes Fragezeichen: Wo sind die Comics?

1.1 Methode

Die Arbeit stützt sich auf bislang vorhandene Literatur zu den Themenkomplexen *Comics in der Wissenschaft* und *Comics in der wissenschaftlichen Bibliothek* (vor allem aus dem deutschen und dem US-amerikanischen Bereich) und setzt diese in Beziehung. Die bibliothekarische Auseinandersetzung mit Comics ist in den USA und anderen Ländern bereits weit verbreitet, im deutschsprachigen Raum ist sie indes noch ein denkbar randständiges Thema.

Die Arbeit beleuchtet den Gegenstand Comics von unterschiedlichen Seiten: Für ein grundlegendes Verständnis werden Comics in *Kapitel 2: Comic – Geschichte und Begriff* in ihrer Entwicklungsgeschichte von ihren Frühformen bis zu den literarischen Bild-Romanen dieser Tage, den *Graphic Novels*, beschrieben. Diese Geschichte zeichne

ich anhand von zahlreichen Beispielen aber auch anhand von aktuellen Debatten wie *Comics als digitale Ressourcen* und Vorbehalten gegenüber Webcomics nach. Ein besonderes Augenmerk wird der Geschichte von Comics in Österreich und deren aktuellen Situation geschenkt. Die Szene ist relativ klein, aber aktiv, die Abbildung in der Bibliothek lässt zu Wünschen übrig.

Für die Klärung, mit welchen Medientypen, bzw. Publikationsformen wir es als Leser_innen, Forscher_innen und vor allem als Bibliothekar_innen bei dem breiten Spektrum an Comics faktisch zu tun haben, werden in *Kapitel 3: Comic und Publikationsform* sechs für Comics typische Klassen der Erscheinungsform gebildet und anhand von Beispielen beschrieben. Die ausführliche Darstellung der Entwicklung der Comicforschung und die Skizzierung der aktuellen Situation in *Kapitel 4: Comic in der Wissenschaft* stellen die Basis für die notwendigen Fragen nach den bibliothekswissenschaftlichen Übernahmen, nach tatsächlichen bibliothekarischen Comic-Praktiken, sowie nach der Lage der Comic-Primärquellen in wissenschaftlichen Bibliotheken. Insbesondere Publikationen jenseits des Massenmarkts (wie Graphic Novels) oder aus dem alternativen Kulturbereich (wie Comiczines) werden auf ihre Funktion als Quelle und im Bezug auf Archivierungsmethoden innerhalb und außerhalb der (institutionellen) Bibliothek analysiert und debattiert, die Dringlichkeit der Erhaltung dieser Quellen wird – trotz Widerstands von unterschiedlichen Seiten – argumentativ belegt.

Widerständen und Ressentiments, denen Comics als Massenmedien seitens der Gesellschaft, der Wissenschaft und nicht zuletzt seitens der Bibliotheken jahrelang ausgesetzt waren, wird im folgenden *Kapitel 5: Comic und Zensur* nachgegangen. Der Status Quo von Comics wurde bis dahin unterbreitet, die Vorbehalte dauern in vielen Bereichen noch an. Wie sich dies äußert und woher dieser Argwohn kommt, wird beschrieben. Das sechste Kapitel lenkt schließlich den Fokus auf das *Comic als Herausforderung für die Bibliothek*: Bestandsaufbau, und -erhaltung werden beurteilt, sowie Probleme um die bibliothekarische Erschließung aufgezeigt. Als Lösungsmodelle bieten sich innovative kooperative (Vernetzungs-)Methoden an.

Insgesamt betrachtet diese Arbeit Comics aus kulturwissenschaftlicher, medien-theoretischer und bibliothekswissenschaftlicher Sicht und bringt diese Sichtweisen für ein besseres Verständnis von Comics in Zusammenhang. Es wird versucht, aufzuzeigen, dass das Comic eine wichtige zeitgenössische Publikationsform ist und sich in vielfältigen Genres darbietet. Das abschließende *Resümee* kann als ein *Plädoyer für das Comic in der Wissenschaft und in der Bibliothek* gelesen werden.

2 Comic: Geschichte und Begriff

2.1 Begriff und Bedeutung

Die Frage der Definition von Comics ist eine schwierige. Die gestalterisch-ästhetische wie inhaltliche Vielfalt macht es nicht einfach, den Begriff Comic dahingehend zu schärfen, dass er in der Fülle seiner Facetten umfassend beschrieben werden kann. In der Diskussion, ob es sich bei Comics um ein Medium, um eine medienübergreifende (Kunst)form, eine Literaturgattung, ein Genre oder um eine Publikationsform handle, gehen die Ansichten auseinander. Für die Betrachtung von Comics im bibliothekarischen Kontext sollte es klare Vorstellungen geben, welche Eigenschaften sie charakterisieren, um sie *richtig* beschreiben und klassifizieren zu können. Für eine Annäherung wird der Begriff von mehreren Seiten beleuchtet.

Der Begriff *Comic* leitet sich vom englischen Begriff *comic* - *komisch* ab. Begründet wurde die Bezeichnung in England 1796 mit dem Erscheinen eines humoristischen Heftes, *The Comick Magazine*. Hefte dieser Art brachten bildreiche, humorvolle Inhalte. Die Form veränderte sich, der Name blieb erhalten. Das vor allem in Europa im 19. Jahrhundert auftretende Massenphänomen gedruckter lustiger Bildergeschichten wurde in Folge als *Comic Sheets* populär, im deutschen Sprachraum waren und sind sie als *Bilderbögen* bekannt. Als amerikanische Zeitungen um 1900 begannen, Bildergeschichten als Strips abzudrucken, wurde der Begriff (die Bezeichnung *Funnies* war hierfür anfangs ebenso in Verwendung) für die neue Form übernommen. Nach 1945 kam das Wort *Comic* auch in Deutschland (und Österreich) an und ersetzte den hier

noch verwendeten Begriff *Bild(er)geschichte*. In Ländern wie Frankreich, Belgien oder Italien weisen die Comic-Bezeichnungen aufgrund der ausgeprägten Comictraditionen keinen Humorbezug auf, die französischen, belgischen und französisch-schweizerischen *Bandes Desinées (BD)* heißen übersetzt *gezeichnete Streifen* und werden seit Beginn als ernsthaftes Bindeglied zwischen Kunst und Literatur angesehen. Italienische *Fumetti* führen als *Wölkchen* ihren Namen auf die Sprechblase zurück. Lediglich in Japan, wo Comics vielfältige Genres für alle Altersgruppen abdecken und zudem außerordentlich beliebt sind, ist den *Manga*³ der humorvolle Charakter in der Bezeichnung erhalten geblieben. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 14f.)

Scott McCloud (1994) erläutert Comics als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen“ (McCLOUD 2001[1994]: 28), er integriert damit jede Form medial verwandter bildorientierter (Kunst)Formen. Im Allgemeinen werden Comics jedoch klar von Cartoons, Karikaturen, Fotoromanen, Zeichentrickfilm, Animé, Film, Computerspiel und anderen visuellen Kommunikationsformen abgegrenzt. Die Einheit von Zeichnung und Text, kombiniert mit Schrift als elementarem und integrierten Bestandteil sequenzieller, narrativer Bildfolgen geben *McClouds* Beschreibung einen engeren Rahmen. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 116) Primärer Handlungsträger im Comic ist das Bild, die Verwendung von Text als Stilmittel ist fakultativ, erhöht aber die Komplexität der Narration. Oft sind bei der Schaffung von Comics mehrere Personen beteiligt (Autor_innen oder auch *Szenarist_innen*⁴, Zeichner_innen, Kolorist_innen, Lettering⁵ u.a.).

Comics lassen sich also durch die (zeitliche) Abfolge von mindestens zwei (stehenden) Bildern bestimmen (Rückblenden oder synchrone Bildfolge werden als Stilmittel eingesetzt.); weiters durch die Narration, den erzählenden Charakter der Motive sowie durch die Interpretationsarbeit der Rezipient_innen. Aufgrund ihrer Bildzentriertheit

³ Siehe dazu Kapitel 2.4. *Exkurs Manga*.

⁴ Szenarist_innen sind Personen, die das Skript oder Gesamtkonzept eines Comics entwerfen.

⁵ Lettering ist das Beschriften von (Sprechblasen-)Text im Comic. Diese Tätigkeit wird im Entstehungsprozess oder bei Übersetzungen eines Comics oft von speziellen Fachleuten, den Letterer_innen von Hand oder technikunterstützt durchgeführt.

wird Comics vereinzelt eine (allzu) einfache Verständlichkeit zugeschrieben – ein Gedanke, der aufgrund des nötigen Entschlüsselungsaktes der jeweiligen Kontexte jedoch in Frage zu stellen ist. Comics, als Zusammenbau von Visualisiertem und Nicht-Visualisiertem, verlangen ein aktives Herstellen von Sinnzusammenhang, die leeren Stellen zwischen den einzelnen Bildern, auch *Panels* genannt, müssen mit eigenen Vorstellungen aufgefüllt werden. Diese Leerstellen, auch *Gutter* genannt, gelten als integrale Bestandteile von Comicstrips (vgl. WENDT 2011: 15). Oft ist für die Bestimmung von Comics die serielle Erscheinungsform von Bedeutung: Serialität als innere Gliederung durch die Panels und als äußere mediale Struktur durch eine regelmäßige Herausgabe der Comic Strips in Zeitungen oder Serienbänden.

2.2 Publikationsgeschichte von Comics

2.2.1 Frühformen

Die Subsumierung aller Arten von Texten, die mittels Bildern erzählen, unter den Comic-Begriff ist ein gängiger Aufwertungsversuch. Dies geschieht etwa durch die geschichtliche Einbettung von Comics in traditionelle oder etablierte Künste, um vom Image der Trivilliteratur wegzukommen. So werden in der Comicgeschichtsschreibung Höhlenmalereien oder altägyptische Wandbilder als historische Wurzeln genannt. Früh- und hochmittelalterliche Handschriften samt Buchmalereien (illuminierte Handschriften) oder englische Karikaturen aus dem 18. Jahrhundert werden als richtungsweisende Vorläufer behandelt.

Die amüsanten Bildgeschichten des Schweizer *Rudolphe Toepffer* oder die populären und in hohen Auflagen vertriebenen europäischen Bilderbogen des ausgehenden 18. und frühen 19. Jahrhunderts gelten als große Vorbilder und Inspiration für die ersten amerikanischen Zeitungs-Strips. So fertigte auch *Wilhelm Busch* zahlreiche dieser (oft handkolorierten) satirischen Einblattdrucke: Eine erste Bildergeschichte war *Die kleinen Honigdiebe* (thematisch ein Vorläufer von *Max und Moritz*) für die von *Kaspar Braun* verlegten *Münchner Bilderbogen*. Diese Bilderbogenreihe erschien einmal im Monat, mitunter sogar zweiwöchentlich, insgesamt wurden bis 1898 rund 1200 Blätter

produziert, fortlaufend nummeriert und später sogar jahrgangsweise gebunden auf den Markt gebracht. (Vgl. KNIGGE 2004: 124f) Nachdem bei *Buschs* Bildergeschichten allerdings noch klar zwischen (erläuterndem) Text und Bild unterschieden wird, werden diese letztlich nicht als Comics klassifiziert. In der Bild-Unterschrift wird „das verschmelzende Verfahren der Comics, das die Trennung von Schrift und Bild aufhebt, noch verfehlt“ (PLATTHAUS 2008: 116). Bei der Berücksichtigung aller bildgeschichtlichen Einflussnahmen auf Comics müsse zu deren Darstellung der gesamte *Louvre* mit dem British Museum zusammengelegt werden, belustigt sich schon 1973 der Kunsthistoriker *David Kunzle* an den vielfältigen vermeintlichen Vorformen. (Vgl. Kunzle 1973, zitiert nach BECKER 2010a: 7)

2.2.2 Kommerzialisierung

Der eigentliche Beginn von Comics wird vielfach mit der Etablierung von Comic-Strips in amerikanischen Tages- und Wochenzeitungen festgesetzt. Der Strip *Yellow Kid* des Cartoonisten *Richard F. Outcault* gilt als erstes Comic, wobei parallel und auch zuvor zahlreiche andere frühe Strips entstanden: *Outcault* zeichnete für die humoristische Zeitschrift *Truth*, als der Verleger *Joseph Pulitzer* auf seine Geschichten rund um das Leben kahlgeschorener (weil verlauster) Straßenkinder aufmerksam wurde. *Pulitzer* holte den Zeichner mitsamt seinen Lausbuben in sein Tagesblatt *World*. Die Strips wurden ab etwa 1895 vorerst werktags in Schwarz-Weiß, später ganzseitig in der farbigen Sonntagsbeilage abgedruckt. Mit dem Farbdruck bekam die Hauptfigur, der erste Comic-Held und gleichzeitig seine Geschichte seinen Namen. (In einer Erstfassung hieß die Story *Hogan's Alley*.) Das Kind mit dem gelbgefärbten Kittel begann nach einigen Folgen auch zu sprechen: es redete allerdings noch nicht in Sprechblasen, sondern in Form von slanghaften Aussprüchen, die auf sein Hemd gelettert waren. Interessant ist die namensgebende Farbe des *Yellow Kid* im Zusammenhang mit der ansteigenden Kommerzialisierung der Zeitungsproduktion: Gelb als Druckfarbe konnte erstmals im Vierfarb-Massendruckverfahren der *World* in voller Brillanz eingesetzt werden, der Erfolg von *Yellow Kid* blieb auch aufgrund markanten neuen Farbgebung nicht aus. Im Wettbewerb um die bessere Präsenz am Markt mit ihren bunten Boulevardpresseerzeugnissen, der sich (vor allem) zwischen

Pulitzer und seinem Konkurrenten, dem Herausgeber des *New York Journal*, *William Randolph Hearst* abspielte, vorerst die Bezeichnung *Yellow Kid Journalism* und schließlich der Begriff *Yellow Press*. (Der Ausdruck *Regenbogenpresse* im Deutschen stammt gleichfalls vom frühen Massen-Farbdruck.) Als frühe Zeitungsstrips wurden unter anderen *Rudolph Dirks Katzenjammer Kids* und ab 1910 *George Herrimans Krazy Kat* populär. Die Strips waren bei Kindern und bei Erwachsenen gleichermaßen beliebt: *Herrimans* Protagonistin, die Maus *Ignatz* warf sogar über mehr als 30 Jahre hinweg bis 1944 ihren (gezeichneten) Ziegelstein nach der geliebten *Krazy Kat*. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 19ff, 41ff., BALZER/WIESING 2010: 14)

2.2.3 Superheld_innen

Ab 1933 wurden in den USA eigene *Comic Books* verlegt, vorerst allerdings als Nachdrucke der Zeitungsserien. Die Verlage begannen rasch mit der viel günstigeren Produktion eigener Bände, die Honorare für die Nachdrucke der Tagesstrips waren vergleichsweise teuer. Zumeist wurden sehr junge (weil ebenfalls billige) Zeichner_innen engagiert, die günstig und schnell Nachschub für die neuerdings vorrangig anvisierte Zielgruppe Kinder und Jugendliche anfertigen sollten.

So wurde auch eine der berühmtesten Comic-Figuren durch *Jerry Siegel* und *Joe Shuster* bereits im Teenageralter erdacht: Die beiden erfanden für ihr kleines selbsthergestelltes illustriertes Kurzgeschichten-Fanzine *Science Fiction* bereits zu Beginn der 1930er Jahre eine Figur. Der ursprüngliche Schurke mit übermenschlichen Fähigkeiten wandelte sich zu einem Heroen, der die Menschheit vor dem Bösen bewahren sollte. *Siegel* und *Shuster* entwickelten die Geschichten um ihren starken Protagonisten zu einem Comic weiter und bewarben sich – lange Zeit erfolglos – bei vielen Verlagen; Comics in Heftform waren noch eine Seltenheit. Endlich wurden sie etwa fünf Jahre später beim Verlag *National Publications* (später *DC*) angenommen und konnten ihren Held, den sie *Superman* nannten im *Action Comics*-Heft Nummer 1 erscheinen lassen. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 55) Die Rechte an der Figur verkauften sie übrigens etwas später um 130 US-Dollar an den Verlag. *Superman* wurde *Mainstream* und wohl eine der bislang bekanntesten Comic-Figuren.

Das Interesse an Action-, Abenteuer- und Family-*Comic Books* stieg und schaffte die Grundlage für das sogenannte *Goldene Zeitalter* der US-amerikanischen Action-Comics (vgl. KNIGGE 2009: 18). Während des Zweiten Weltkriegs fanden Superheld_innen-Hefte wie *Superman*- und *Batman*-Geschichten in den USA reißenden Absatz. Die Superkräfte der Held_innen kamen den jungen Leser_innen als Widerpart zur politischen Situation und der antidemokratischen Weltanschauung in Nazi-Deutschland gelegen (vgl. PLATTHAUS 2008: 55f). So kämpften viele amerikanische Comic-Serien-Stars gegen Nazis oder Kriegs-Saboteure, berühmt ist *Captain America*, der am Titelbild seines ersten Heftes *Adolf Hitler* einen Schlag versetzt (vgl. FIX 1996: 165). Mit dem Beginn des Kalten Krieges fanden die Superheld_innen ihre Gegnerschaft häufig im Kommunismus. Bemerkenswert ist, dass in den 1940er Jahren häufig weibliche Superheldinnen als Gegenspielerinnen des *Bösen* in Aktion traten. *Catwoman*, *Sheena*, *Wonder Woman* und andere Heroinnen des Comics waren zwar äußerst sexualisiert gezeichnet, ihre herausragenden Fähigkeiten als Protagonistinnen standen jedoch um Nichts denen ihrer männlichen Pedants nach (vgl. FUCHS 1978: 86). Die Superheldin *Miss Fury* wurde von der Zeichnerin *June Tarpé Mills* entwickelt. Wie andere weibliche Zeichnerinnen auch musste sie auf Druck ihres Verlegers ihre Identität hinter dem ungeschlechtlichen Namen *Tarpe Mills* verbergen. (So zeichnete auch ihre Zeitgenossin *Dalia Messick* die bekannte Stripserie um die Reporterin *Brenda Starr* unter dem männlichen Pseudonym *Dale Messick*.) *Miss Fury* kämpfte in den USA gegen geflohene Nationalsozialist_innen wie ihre adelige Erzfeindin *Baroness Erica von Kampf* oder den zwielichtigen deutschen General *Bruno*. Die Serie hielt sich bis 1951 und wurde dann eingestellt. Der Klassiker der feministischen Comic-Geschichte wurde 2011 und 2012 von Trina Robbins neu herausgebracht. Interessant ist hierbei, dass diese Neuzusammenstellung das Ergebnis einer aufwändigen Suche in Zeitungs- und Universitätsarchiven, Bibliotheken und privaten Sammlungen auf zwei Kontinenten ist, die annähernd vollständig gelingen konnte. (Vgl. ENGELMANN 2012)

Nach dem Ende des *Zweiten Weltkriegs* wurden Frauenfiguren auch in den Bild-Geschichten wieder in vermeintlich weibliche (Neben-)Rollen gedrängt. So Frauen weiterhin ins Bild gesetzt wurden, untermauerten deren Darstellungen konservative und

stereotype Rollenbilder. Superheldinnen tauchen als Hauptfiguren erst wieder mit der *Zweiten Frauenbewegung* in den 1960er und 1970er Jahren auf.

Mit dem stetigen Zuwachs an Abenteuer- und Adventure-Heftreihen verkommerzialisierte sich die Produktionsweise von *Comic Books*: Nicht mehr Einzelpersonen waren als Urheber_innen gleichzeitig Autor_in und Zeichner_in von Heft-Strips, sondern mehrere Angestellte gestalteten in einem standardisierten Massenproduktionsprozess gemeinsam oder abwechselnd die Geschichten. Eigene Zuständigkeiten für das Entwickeln der Szenen und Geschichten, das Formulieren der Texte, das Zeichnen, das Lettering, das Kolorieren sowie andere Aufgabenbereiche lösten die vorherige Personengebundenheit als genuine Autor_innen und den Werkcharakter der Erzeugnisse ab, die jeweiligen Mitarbeiter_innen verloren die Rechte an ihren Figuren und Geschichten und waren immer weniger an Ansehen und Gewinn beteiligt. Beispielsweise gilt *Walt Disney* als großer Comiczeichner, dabei hat er zwar viele Geschichten selbst entworfen, selbst aber nie einen Comic gezeichnet. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 62)

2.2.4 Europäische Anknüpfungen

„Kaum etwas von dem, was sich während der ersten drei Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts in den Sonntagsbeilagen der amerikanischen Zeitungen und in den täglichen Comic-Strips ereignete, fand auf der anderen Seite des Atlantiks Beachtung.“ *Andreas Knigge* (2004: 168) erklärt diesen Sachverhalt mit der ausgeprägten Eigenständigkeit der Entwicklung und mit den Traditionen der Bildkulturen in den jeweiligen europäischen Ländern, deshalb habe es in Europa auch „keine Notwendigkeit für den Comic“ gegeben habe. Die Erzähltechniken der amerikanischen Zeitungsserien wurden ab etwa Mitte der 1920er Jahre beispielsweise in Frankreich von *Georges Remi*, alias *Hergé* (Initialen RG französisch gesprochen) für Jugendschriften übernommen. Sein Comic *Tim und Struppi* (im Original *Tintin*) erschien ab 1929 als Jugendbeilage einer christlich-konservativen Tageszeitung. (Vgl. ebda: 173f.)

Der Beginn von Comics in Deutschland (und Österreich) wird in der Literatur zumeist erst mit dem Ende des NS-Regimes festgemacht. Dieser Faktor mag aber an nicht

Comic-konformen formalen Kriterien und der späten Übernahme der Bezeichnung *Comics* liegen. Da Bildgeschichten mit einem Erscheinungsdatum vor 1945 Bild und Text (oft in Reimen) meist getrennt untereinander positionieren und nicht als thematisch kompakte Hefte erscheinen, werden sie in der Wissenschaft nicht als Comics bezeichnet und demnach seltener in entsprechende historische Überlegungen eingebettet.

Vor 1945 waren Comics und Bildgeschichten im deutschsprachigen Raum jedoch alles andere als unbekannt und auch nicht verboten. *Walt Disneys Micky Maus*, die bereits in frühen Trickfilmen in den 1920er Jahren aufgetaucht war und ab 1930 dann als Strip in amerikanischen Tageszeitungen erschien, war neben vielen anderen Figuren und Comicheften in Deutschland schon vor der NS-Zeit bekannt. Disney sprach sich freilich wie andere Verleger_innen gegen einen Import seiner Hefte nach Nazi-Deutschland aus. In der Schweiz gab es ab Jänner 1937 das *Micky Maus* Heft auf Deutsch unter dem Titel *Die Micky Maus Zeitung* zu kaufen. Die englischsprachige Heftnummer 36 wurde zur schweizerischen Nummer 1 und erschien zweiwöchentlich. (Vgl. CLAUS 2012)

Micky Maus und Freund_innen fanden allerdings auf anderen Wegen zur deutschen und österreichischen Leser_innenschaft. Disneys und andere ursprünglich amerikanische Comic-Protagonist_innen wie *Prinz Waldemar* (alias *Prinz Eisenherz*, orig. *Prince Valiant*) oder *Kater Felix* (*Felix the Cat*) fanden in farbigen deutschsprachigen Kinderzeitschriften Abdruck. Bereits seit den 1910er Jahren wurden Bildgeschichten vielfach in Kund_innen-Magazinen veröffentlicht. Bei den meisten importierten Geschichten wurden Sprechblasen vorerst noch wegretouchiert und die Texte in althergebrachter Reimform unter die Bilder gestellt. Der Fokus dieser Werbezeitschriften verlagerte sich zusehends auf ein kindliches Publikum: So trat *Donald Duck* als Ente *Emmerich* in der Zeitschrift *Schmetterling* auf, noch 1938 erschienen die *Drei kleinen Schweinchen* beinahe über ein Jahr hinweg in der Zeitschrift *Papagei*. Die Produktion der gratis Kinderhefte konnte trotz der knappen Ressourcen bis weit in den *Zweiten Weltkrieg* hinein fortgeführt werden, als Verlagsorte sind bei einigen Produktionen Orte in der Schweiz angeführt. Ab 1941 wurden die meisten der Zeitschriften wegen Papierknappheit eingestellt, manche sollen aber noch bis 1944

erschienen sein. (Vgl. KNIGGE 2004: 27, WOLFINGER 1999: 40, LUKASCH 2007-2012)

Trotz der großen Beliebtheit dieser Kinderausgaben, die den amerikanischen *Comic Books* schon sehr ähnlich waren, wurde (nicht werbenden) Comicheften im *Dritten Reich* kaum ein Markt geboten. Daran konnte auch die inzwischen gewachsene Comic-kultur in besetzten Gebieten wie Frankreich und Belgien wenig ändern. US-amerikanische Action- und Adventurecomics wurden durch das NS-Regime als etwas Primitives angesehen und nicht gehandelt, zusätzlich kamen sie aufgrund von Boykotts nicht in den Verkauf. Heimische Bildgeschichten gelangten hingegen mitunter zu großer Popularität. Natürlich bedienten sich auch nationalsozialistische Schriften der Bildgeschichten für den Transport kriegstreibender Propaganda und verfolgten damit oft antisemitische und rassistische Zwecke. So wurden in der Zeitschrift *Bilderbogen vom Kriege* kriegerische Einsätze wie das Versenken *feindlicher* Schlachtschiffe oder *heldenhafte Gefechte der Deutschen Armee* in farbiger Comic-Manier dargestellt (vgl. CLAUS 2012). Im besetzten Frankreich versuchte das Comicmagazin *Le Téméraire* (etwa: Der Verwegene, Kühne) nationalsozialistische Ideologien zu verbreiten. (Vgl. FIX 1996: 165, PALANDT 2011: 19)

Die nationalsozialistische Politik begegnete jedoch vielen Bildgeschichten-Zeichner_innen mit Repression, Vertreibung und Ermordung. Nicht in Vergessenheit geraten sollte beispielsweise *Erich Ohser* mit seinen textlosen Bildgeschichten *Vater und Sohn*, die unter seinem Pseudonym *o.e.plauen* unter anderem in der Wochenzeitschrift *Berliner Illustrierte Zeitung* [sic.] erschienen. Der Zeichner *Ohser* arbeitete zudem als Karikaturist für die nationalsozialistische Wochenzeitung *Das Reich*, wurde aber aufgrund seiner persönlichen Skepsis gegenüber der NS-Ideologie denunziert und verhaftet. *Ohser* nahm sich in der Gefangenschaft am Tag vor seiner Verhandlung das Leben, sein mit ihm inhaftierter Freund und Gesinnungsgenosse, der Journalist *Erich Knauf*, wurde zum Tode verurteilt. *Ohser's* Arbeiten erschienen nach seinem Tod weiterhin in Druckwerken des NS-Regimes. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 102ff., FUCHS 1978: 23ff.)

Neben *Erich Ohser* gab es in Deutschland und Österreich in den 1930er und 40er Jahren zahlreiche andere Zeichner_innen und Karikaturist_innen. Viele Künstler_innen wurden im Nationalsozialismus verfolgt, viele andere sympathisierten mit der NS-Ideologie. Ein Projektantrag von *Dieter Grünewald*, die *Deutsche Bildergeschichte von 1933 bis 1945* zu erforschen, wurde 2009 von der *Deutschen Forschungsgemeinschaft DFG* nicht angenommen. Einige Forscher_innen rund um die *Gesellschaft für Comicforschung ComFor* sind zumindest dabei, während der NS-Zeit entstandene Unterhaltungcomics bis hin zu rassistischen und antisemitischen Propaganda-Bildgeschichten aufzufinden und wissenschaftlich abzubilden. (Vgl. PALANDT 2011: 16f.) Diskurskritische Positionen zur nationalsozialistischen Vereinnahmung von Comics und zu Comics schlechthin fehlen allerdings noch weitgehend, sagt *Ole Frahm*: In der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Comics scheine in Deutschland „ein Neutralitätsgebot“ zu gelten, „das jede weiter greifende, folgenreiche Erkenntnis verhindert“ (FRAHM 2009b: 198).

2.2.5 Zur Geschichte von Comics in Österreich

Bildergeschichten entwickelten sich in Österreich seit der späten Monarchie und in der Ersten Republik angelehnt an Karikatur und satirische Darstellung als Möglichkeit der relativ zensurfreien Systemkritik. Die frühen Witzblätter und Karikaturzeitschriften wie *Kikeriki* (seit 1861), *Der Floh* (1868) oder die *Humoristischen Blätter von Karl Klic* waren an das städtische Bildungsbürger_innentum gerichtet. (Vgl. WOLFINGER 1999: 39f.)

Erste Comics wurden unter anderem in den oben erwähnten Kinderzeitschriften wie *Der Papagei*, *Kiebitz* und *Schmetterling* publiziert. Die Hefte wurden teilweise als Werbegeschenk, aber auch ohne werbende Absicht aufgelegt und zumeist im gesamten deutschsprachigen Raum vertrieben. Die Broschüren wurden auf den Titelseiten mit Schriftzug oder Stempel der vertreibenden Firmen versehen und gratis an Kinder verteilt; andere Hefte gab es im Abonnement oder am Zeitschriftenkiosk zu erwerben. Wie viele derartige Vierfarbdruck-Hefte im deutschsprachigen Raum erschienen sind und wie hoch die jeweiligen Auflagen waren, ist aufgrund von mangelnden Quellen

nicht mehr eindeutig feststellbar. Die Erstausgabe der zweiwöchentlich erscheinenden Zeitschrift *Schmetterling* aus 1927 weist beispielhaft den Vermerk über die Auflagenhöhe von 152.000 Exemplaren auf. Wird beachtet, dass der vertreibende Verlag *Hellmuth Mielke & Co* mit dem Eigentümer *Hans Steinsberg* zur selben Zeit noch zwei weitere Kinderzeitschriften für Österreich, Deutschland und die Schweiz herausgebracht hat, lässt sich auf eine beachtliche Anzahl an Heften schließen. Die Produktion der Kinderzeitschriften hielt sich meistens bis zum Beginn der 1940er Jahre. (Vgl. KNIGGE 2004: 26f, DRECHSEL/FUNHOFF/HOFFMANN 1975: 152, LUKASCH 2007-2012)

Comicserien, bzw. klassische Comicstrips für Erwachsene wurden in österreichischen (oder auch europäischen) Tages-, Wochen- und Monatszeitschriften eher selten abgedruckt. Als gelegentliche Ausnahmen boten humoristische Zeitschriften französische, oft erotische Zeichnungen oder auch Werke österreichischer Künstler_innen wie von *Franz Wacik* oder *Peter Pavlos* an. *Wacik* zeichnete für die *Muskete*, *Pavlos* entwarf die Fortsetzungsgeschichte *Onkel Adolar* für die *Leuchtrakete*. Ab 1924 erschienen in der sozialdemokratischen Satirezeitschrift *Götz von Berlichingen - Eine lustige Streitschrift gegen Alle* ganzseitige Sprechblasenbildergeschichten rund um die *Familie Riebeisel*. Unter dem Titel *Bilderbogen des kleinen Lebens* zeichnete zunächst *Fritz Gareis* den verrückten Alltag der *Familie Riebeisel* auf, nach dessen Tod 1925 wurde die Serie von *K. Th. Zelger* fortgesetzt, 1934 wurde der *Götz von Berlichingen* eingestellt. (Vgl. WOLFINGER 1999: 40, GAREIS/ZELGER o.J.) Tatsächlich erfüllen die *Riebeisel*-Geschichten schon alle Kriterien eines *Daily Strips*, dennoch wird der vom Karikaturisten *Ladislav Kmoch* (auch *Ludwig Kmoch*) ab 1930 für das sozialdemokratische *Kleine Blatt* gezeichnete *Tobias Seicherl* als erster Comicstrip in Österreich und selbst in ganz Europa gehandelt: *Tobias Seicherl* spricht innerhalb von vier Panels und in Sprechblasen im wienerischen Dialekt zu den anderen Figuren oder zu seinem Hund *Struppi*, Geräusche werden erstmals als *Onomatopöien*, also Geräuschworte visualisiert. *Kmoch* musste die ursprünglich stark politische und kritische Aussagekraft seiner Comics im austrofaschistischen Ständestaat und mehr noch seit der Machtübernahme durch die Nationalsozialisten abschwächen und die

Comics zu einem unpolitischen Gag-Strip reduzieren. Der Künstler versuchte in den späten 1950er Jahren an seinen frühen großen Erfolg anzuknüpfen und zeichnete von 1958 bis 1961 den *Seicherl* wieder für einige Wiener Bezirksblätter. (Vgl. HAVAS/HABARTA 1993: 38, DENSCHER 1983)

Nach 1945 war die Nachfrage nach Unterhaltungsliteratur in Österreich groß. Erste massenhafte Produktionen der vielen neu gegründeten Verlage waren billig hergestellte Heimat- und Liebesromane. Die konservative Autor_innenschaft verpackte in diese Geschichten oft oft patriotische Inhalte und Heimatideologie als Mittel der Re-Traditionalisierung der Gesellschaft und zur Manifestation einer *österreichischen Identität*. Einige Firmen führten für Kinder die Tradition der Werbehefte aus der Zwischenkriegszeit weiter, manche davon waren vorerst nur wenig illustriert und beinhalteten bei der Wiederaufnahme so gut wie keine Comicgeschichten. Richtiggehend populär hingegen wurden die neu herausgebrachten kommerziellen österreichischen *Kinderzeitungen*: Die drei auflagenstarken und marktbeherrschenden Zeitschriften *Die Kinderpost*, *Die Wunderwelt* und *Unsere Zeitung* brachten auch viele Bildergeschichten und Sprechblasencomics in die österreichischen Kinderzimmer. (Vgl. LUKASCH 2007 - 2012)

In der ab 1946 von der *Demokratischen Vereinigung Österreichs* für Kinder herausgegebenen und im *Verlag der Kommunistischen Partei Österreichs* verlegten *Unsere Zeitung* schrieben und zeichneten Autor_innen und Illustrator_innen wie *Lilli Weber-Wehle*, *Mira Lobe*, *Friedl Hofbauer* oder *Susi Weigel* teilweise österreich-patriotische Texte und Bilder zum Zwecke der politischen *Demokratisierung* und *Reeducation*. Ein ungewöhnlicher, allerdings stereotyp gezeichneter Held war beispielsweise der afrikanische Bub *Sambo* (Text *Franziska Novotny*, später *Weber-Wehle*, Zeichnungen *Weigel*), der mit Familie und Urwaldtieren die Welt bereist und dabei bis nach Tirol und Vorarlberg gelangt. (Vgl. BLUMESBERGER 2010: 49) *Sambo* erschien von 1949 bis 1952 regelmäßig als ganzseitige Bildgeschichte. Der beginnende *Kalte Krieg* bildete sich in der Comic-Hybridform-Serie *Max reist zum Mars* ab. *Max*, der als blinder Passagier zum Mond reist, spricht in Sprechblasen, gleichzeitig werden seine Erlebnisse in traditioneller Bildergeschichtenmanier mit unter

die Bilder gesetztem Text in Reimen untermalt. *Maxens* Abenteuer wurden allerdings später wieder als konventionelle Bildgeschichte und zuletzt als Textversion mit Illustrationen weitergeführt. (Vgl. LUKASCH 2007 – 2012)

Ein bekannter Zeichner der *Kinderpost* war *Hans Birnbauer*: Der Grafiker mit seinem comichaften Zeichenstil nach amerikanischem Vorbild prägte das Erscheinungsbild der Zeitung - zum Ärgernis vieler Bewahrer_innen der *österreichischen Jugendkultur*. Dabei spielte sein Protagonist *Adolar, der Fussballstar* bestimmt auch im Sinne der jungen, aufstrebenden *Sportnation Österreich*. Ein bekannter und geliebener Serienheld der *Wunderwelt* ist *Zwerg Bumsti*. Nicht der Zwerg, aber ein anderer Comicheld der *Wunderwelt*: *Willibald, der Zauberlehrling* trifft übrigens im Jahr 1949 auf eine zwischenzeitlich selten ins Bild gesetzte Figur: In Heft 10, 1949 begegnet er der *Micky Maus*, diese macht allerdings in dieser Geschichte erst einmal „gar keine gute Figur, doch am Ende gibt es eine Versöhnung zwischen *Willibald* und *Micky*.“ (GRIESHOFER o.J.: Digitale Wunderwelt) Ab 1951 erscheint das Comicheft *Micky Maus* im deutschen *Ehapa* Verlag und kommt auch in Österreich in hoher Auflage auf den Markt. Die nunmehr stark wachsende Comic-Heft-Lektüre lässt die österreichischen Kinderzeitungen sukzessive vom Markt verschwinden. (Vgl. LUKASCH 2007 – 2012)

Trotz des herausragenden Angebots an Heftserien für Kinder waren die meisten Verlage nicht allzu ambitioniert bei der Produktion literarischer Qualitätsprodukte, sondern bemühten sich trotz eklatanten Papiermangels um eine rasche Gewinnmaximierung. Kirchliche und staatliche Organisationen hingegen strengten die Verbreitung *wertvoller* Literatur an, insbesondere die Jugendliteratur lag im Fokus der pädagogischen Aufmerksamkeit. Aus dieser – bis auf die beliebten Kinderzeitschriften – verlegerisch und literarisch insgesamt wenig innovativen Situation heraus ist es nicht verwunderlich, dass die allmählich auch in Österreich auftauchenden amerikanischen Import-Comicserienhefte Interesse und Faszination auslösten. Die darin vermittelten Wertewelten entsprachen aber nicht dem für die österreichischen Kinder und Jugendlichen erwünschten traditionell-restaurativen Weltbild. Im Jahre 1947 wurde im österreichischen Unterrichtsministerium eine Kommission zur Sichtung aller in Druck

gehenden Jugendliteraturprodukte eingesetzt. 1948 gründete *Richard Bamberger* den *Österreichischen Buchklub der Jugend* mit dem Ziel der Förderung der Qualität der Jugendliteratur. Im gleichen Zuge war es die Aufgabe des Buchklubs, die neu aufkommenden Comic-Heftchen als *Schundliteratur* zu bekämpfen.⁶ (Vgl. SCHWARZ 2003: 56) Die Ankunft der amerikanischen Action-, Horror-, Fantasy-Comics wurde in Österreich aufs äußerste angefeindet und deren Verbreitung durch Importbeschränkungen und Verbote unterbunden. Die Comicproduktion österreichischer Autor_innen blieb lange Zeit auf Eis gelegt, das Angebot an original-deutschsprachigen Comics war insgesamt gering und hauptsächlich von Importen aus Deutschland bestimmt.

2.2.6 Comics als Massenware

Der Aufstieg der Massenkultur seit dem Beginn der Industrialisierung und das damit einhergehende veränderte Freizeitverhalten spiegelt sich im Konsum der vielen Unterhaltungszeitungen und -zeitschriften, sowie Serien- und *Groschenheften* mit einmal höherem, einmal niedrigerem Bildanteil wider. Lesen war die gefragteste Kunst- und Kulturaneignung vor der Jahrhundertwende zum 20. Jahrhundert, das steigende Interesse an Bilddarstellungen unbewegter (*stehender*) und bewegter Art ließ die Bilder vermehrt auch in die literarischen Produkte einziehen. Die steigende Nachfrage nach Bildern und Comics kann vielerorts belegt werden. Die Slapstick-Comicfigur *Ally Sloper*, von *C.H.Ross* und später von seiner Frau *Emilie de Tessier* für das britische Magazin *Judy* gezeichnet, war anscheinend schon in den 1890er Jahren derart populär, dass Merchandiseprodukte reichlich Absatz fanden. Neben Spielzeugen und Süßigkeiten wurden Pfeifen, Uhren und Schirme oder sogar eiserne Türstopper als *Ally-Figuren* vermarktet. (Vgl. MAASE 1997: 88) In Frankreich wurden bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts *Bandes Desinées* zielgruppenspezifisch – wie *L'espiègle lili* für Mädchen – aufgelegt. Das erste italienische periodische Comicheft, das *Fumetto: Corriere dei Piccoli* (etwa: Kurier für die Kleinen) erschien sogar von 1908 bis 1995 und erreichte bei seinem Höhepunkt eine Auflage von 700.000 Stück.

⁶ Siehe dazu Kapitel 5.4. *Schmutz und Schund in Österreich*.

Die Ausbreitung kostengünstiger Unterhaltungsprodukte aller Art wurde von vielen Seiten seit jeher kritisch beäugt: Bereits in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts bildeten sich in West- und Mitteleuropa Netze von (bürgerlichen) Vereinen, die das Leben der unteren Klassen zu reformieren versuchten und für eine *sinnvolle* Verwendung der Zeit, beispielsweise durch Arbeit plädierten. Im Zwischenspiel von einerseits bürgerlich-wertkonservativen Erziehungsmaßnahmen und andererseits emanzipatorischer Bildungspionierarbeit entstanden erste Volksbibliotheken. Die neuen Massenkünste fanden aber keinen Einzug, vielmehr lagen sogenannte *minderwertige* literarische Zeitschriften im Visier des vornehmlich argwöhnischen Interesses. Die explosionsartige Ausbreitung von massenmedialen Produkten ließ sich allerdings nicht mehr rückgängig machen. Die populärkulturellen modernen Künste und Medien erreichten als *Kultur für das Volk* ihre Rezipient_innen – einmal mehr und einmal weniger zensuriert. Die populäre Zuschreibung verknüpft Comics lange Zeit mit dem Begriff der Trivialität. Comicezeption, wie das Lesen von *Groschen- und Schundheften* insgesamt gilt als nicht intellektuelles Vergnügen im Gegensatz zum anerkannten Hochkulturgenuss.

2.2.7 Nachkriegs-Comickonsum in Deutschland

Die massenmediale Ausbreitung der Comic-Kultur wird oft als manifestes Kriterium für die Definition und historische Einordnung von Comics herangezogen. Comics als Massenware, in Amerika vor dem Zweiten Weltkrieg längst Standard, begannen ab den 1950er Jahren im deutschsprachigen Raum entgegen aller Widerstände die Märkte zu erobern. Das comicunkundige, bzw. unkundig gewordene Publikum erfreute sich wieder an den Tagesstrips, die teilweise importiert, teilweise von einheimischen Zeichner_innen produziert wurden. Auch in Deutschland entstanden Comichefte aus dem Nachdruck von Zeitungstrips; an die Bildgeschichtenkultur der Zwischenkriegszeit oder an die der Bilderbogenkultur vor der Jahrhundertwende konnte in der BRD allerdings nicht mehr angeknüpft werden. Neue, eher reaktionäre Charaktere wie *Nick Knatterton* oder *Mecki* eroberten die Gunst der Comic-Fans. Beim Import amerikanischer Superheld_innen-Geschichten oder französischer Comics wurden vorerst nicht nur die Namen der Handlungsträger_innen eingedeutscht, sondern sogar

der Handlungsrahmen nach Deutschland verlegt. *Asterix*, der in Frankreich 1959 von René Goscinny und Albert Uderzo geschaffen wurde, trat ab 1964 im deutschen Comicheft *Lupo* als *Siggi* mit seinem Freund *Babarras* (*Obelix*) noch als germanischer und nicht als gallischer Krieger in deuschtümelnder Übersetzung durch Rolf Kauka auf. Das gallische Dorf erhielt den Namen *Bonhalla* (eine Zusammensetzung aus *Bonn* und *Walhalla*) und lag am rechten Rheinufer. Die römischen Soldaten sprachen mit dem Slang der amerikanischen Alliierten. Goscinny und Uderzo entzogen Kauka im Streit die Lizenz, *Asterix* erschien in seiner originären Identität erstmals 1968 auf Deutsch in Albumform. Rolf Kauka ist vor allem für das auflagenstärkste deutsche Comicheft *Fix und Foxi* bekannt, nach dem Rechtsstreit ließ er es sich nicht nehmen, weitere *Asterix*-Plagiate wie *Fritze Blitz und Dunnerkiel* zu veröffentlichen.

Das Interesse an Comicheften stieg: Allein in der BRD deckten zwischen 1945 und 1974 ca. 16.000 verschiedene Hefte in etwa 300 unterschiedlichen Heftreihen den Bedarf an Comic-Unterhaltung. Der Zuwachs an Comicserien verlangte auch im deutschsprachigen Raum nach kostengünstigen Produktionsweisen. Die Namen von Zeichner_innen und Texter_innen blieben auch hier zugunsten der Fabrikation im Massenverfahren bisweilen hinter der Produktion oder dem Verlag verborgen. (Vgl. DRECHSEL/FUNHOFF/HOFFMANN 1975: 7, 152 ff.) Die politischen Strömungen der späten 1960er Jahre und der damit einhergehende Wertewandel ließ in der Gesellschaft eine wachsende Bereitschaft gegenüber außergewöhnlichen Inhalten und spezielleren Ausformungen von Comics entstehen.

2.2.8 Vom Groschenheft zum Graphic Novel

Mit der (er)neu(ert)en Akzeptanz von Comics seit den Protestbewegungen der 1960er Jahre begannen sich vor allem in den USA und Deutschland andere Inhalte und Formen von Comic-Druckwerken zu etablieren. Das *trivial* gewordene Medium – im Sinne von kommerziell und leicht für *die Masse* zugänglich – suchte sich vom Vorwurf der Trivialität – im Sinne von *seicht* und leicht verständlich – zu lösen und erprobte sich in neuen Interessens- und Themenkreisen. Nicht mehr vorrangig Kinder, sondern Leser_innen über Alters- und Bildungsgrenzen hinweg näherten sich wieder dem Comic

an. Comic-Zeichner_innen eroberten sich die Genres der Erwachsenenkultur (zurück) und schlugen Wege zu provokativen, oft subkulturellen Themen ein. Die klassische Heftform verlor an Bedeutung, neue Medientypen wie das Taschenbuch und das Comic-Album eröffneten den Autor_innen neue kreative Möglichkeiten. Fern der Heft-Massenproduktion personifizierten sich die Produzent_innen wieder als Autor_innen und traten als Urheber_innen in Erscheinung. Mit der Autonomisierung der Produktionsweisen jenseits jenseits des Zeitschriftenmarktes waren sie nicht mehr an Verlagsvorgaben oder an feststehende, wiederkehrende Protagonist_innen gebunden. Gesellschaftskritik, Satire, Sexualität, Science Fiction und Horror zählten zu den neuen oder wiedererweckten *erwachsenen* Themen. Die langjährigen politischen und gesellschaftlichen Ressentiments gegen Comics hatten viele Verleger_innen veranlasst, Heftreihen einzustellen und Produkte vom Markt zu nehmen. Als Reaktion auf diese Einschränkung wurden jetzt vielmehr kritische und satirische Comics produziert.

Robert Crumb oder *Gilbert Shelton* sind berühmte Namen der *Underground-Comix-Szene* in den USA, das erste *U-Comix*-Heft hieß *ZAP* und wurde in alternativer Manier selbst gedruckt, geheftet und in den Straßen der Hippie-Metropole *San Francisco* verteilt. Das *x* in *U-Comix* steht für die Abgrenzung zum Mainstream-Comic und dessen konservativen Inhalten. *Marianne Fix* sieht deren politische Relevanz in der Aufweichung bürgerlicher Normensysteme durch die Verbreitung tabuisierter Themen wie Gewalt, Sex und Drogen. *Fix* fasst das Widerständige von *U-Comix* kritisch zusammen: „Die meisten huldigen einem lustbetonten Anarchismus, der sich meist damit begnügt, Polizisten zu veralbern, Geld und Joints herbeizuschaffen“ (FIX 1996: 168). Das Label *Underground* stand ab Mitte der 1960er Jahre für all das, was sich vom bürgerlich-konservativen Kulturbegriff abgrenzen wollte und sich in alternativen Produktionsweisen und Distributionswegen versuchte. Am deutschsprachigen Markt erschien das erste *U-Comix*-Magazin 1969, ebenso die erste *MAD*-Ausgabe auf Deutsch. (Vgl. HAVAS/HABARTA 1993: 206, KNIGGE 2004: 291)

Die *Underground*-Szene war männerdominiert: Im Versuch der neuen Grenzüberschreitungen wurden zudem vielfach chauvinistische und sexistische Inhalte gezeichnet, die nicht kritiklos hingenommen wurden: Innerhalb der Bewegung wandten

sich Frauen gegen diese ausschließenden Mechanismen und gegen die allzu stereotype Karikierung weiblicher Körper, indem sie begannen, die eigene Sicht der Dinge aufzuzeichnen. „People – especially women people – who criticized this misogyny were not especially welcome in this alternative version of old boy’s club, and were not invited into the comix being produced”, beschreibt die feministische Comic-Künstlerin und Autorin *Trina Robbins* (1999: 85) die frauenfeindliche Situation.

Mit der neuen Frauenbewegung positionierten sich immer mehr Frauen am Comic-Markt und stellten ihre eigenen gegenkulturellen Sichtweisen anhand von Comics dar. *Robbins* selbst debütierte mit einer *women-only-Comic-Zeitschrift* im Jahre 1970, das Heft *It Ain't Me Babe* erschien zwar nur einmal, aber *Robbins* und andere Beteiligte dieser Nummer schritten weiter zur Gründung neuer Frauencomics-Anthologien: Die Zeitschrift *Wimmen's Comix* (später *Wimmin's Comix*) erschien von 1972 bis 1992 und wurde im Kollektiv herausgegeben. *Robbins* gezeichneter Beitrag in der ersten Nummer war das erste lesbische Comic *Sandy Comes Out*. Trotz des Erstarkens der neuen weiblichen Comic-Zeichnerinnen-Szene müssen sich Frauen heute am Comicmarkt oft immer noch behaupten.⁷ Markt und Frauenbild im Comic sind maßgeblich von Männern bestimmt: Eine kritische Auseinandersetzung mit Stereotypen und Produktions-verhältnissen, sowie das Sichtbarmachen von weiblichen Zeichnerinnen sind eine wichtiges Gebot an die aktuelle Comicforschung.

Das neue Selbstbewusstsein von Comic-Zeichner_innen und Autor_innen bewirkte eine große Euphorie auf allen Ebenen. „Die Zeit war reif für diese inhaltliche Befreiung des Comics,“ so *Andreas Platthaus* (2008: 31) zur Aufbruchsstimmung in der Comicszene. Die Zeichnungen wurden kritischer, die Ästhetiken variabler. Eine neue Fankultur entwickelte sich, Sammler_innen, Szenetreffen und die Gründung von Comicshops und Tausch- und Sammelbörsen kennzeichnen den Boom. (In der österreichischen Medienlandschaft spiegelte sich diese neue Kultur allerdings nur wenig wider, die Nähe

⁷ Trina Robbins gründete im Jahr 1997 die NPO *Friends of Lulu* (mit), die sich zum Ziel gesetzt hat, Frauen in der Comicindustrie zu unterstützen. Der künstlerische Preis *Lulu-Awards* wurde jährlich an Personen vergeben, die aktiv Frauen und Comics thematisieren.

zum deutschen Buchmarkt wirkte sich nicht immer positiv auf die Versuche der Entwicklung einer eigenständigen Szene aus.)

Parallel zu ökonomischen Veränderungen der Comic-Produktion verstärkte sich der Diskurs um die Klassifizierung von Comics als Kunst. In Frankreich etablierte sich bereits ab Beginn der 1970er Jahre ein *Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik des Comics* an der *Sorbonne*.⁸ Diese neue Comic-Avantgarde wollte sich nicht mehr ausschließlich an fixe Inhalte und an vorgegebene Seitenzahlen halten oder die Geschichten als Fortsetzungsreihen erscheinen lassen:

„Wir wollen eine andere Form von Comics anbieten, wirkliche Comic-Romane, die in Kapitel unterteilt sind (...) [W]eil wir uns abgrenzen wollen von der alten Struktur der Fortsetzungserzählung. Wo ist die Freiheit des Künstlers [und der Künstlerin, Anm. B.L.], wenn er [oder sie, Anm. B.L.] nach vierundvierzig oder zweiundsechzig Seiten das Wort ‚Ende‘ setzen muss, nur damit der Verlag aus seiner Geschichte später ein Album machen kann?“

So spricht der Chefredakteur eines französischen Comic-Magazins, *Paul Mougin* (1978, in: KNIGGE 2009: 28f) das neue Selbstverständnis rund um das Entstehen der neuen Comic-Roman-Kultur an. Der Grundstein für den neuen Medientyp *Graphic Novel* – oder franz. *roman BD* (= *Roman Bandes Dessinées*) – ist gelegt. Zeitgleich veröffentlicht *Will Eisner* sein Comic *A Contract with God* in Buchform, in dem er vom Leben in der Bronx während der amerikanischen Depression erzählt. Er untertitelt das Werk mit *A Graphic Novel* und prägt damit den neuen Begriff.

⁸ Vgl. dazu Kapitel 4.1. *Comic als Forschungsgegenstand*.

2.3 Aktuelle Debatten zu Comics

2.3.1 Gattungsbegriff Graphic Novel

Die Debatte um die Legitimation von Comics als Kunstprodukte⁹, vornehmlich als Zeugnisse der *Grafischen Literatur* mündete also in einem neuen literarischen Gattungsbegriff. Graphic Novels erscheinen zumeist einbändig in hochwertiger Aufmachung mit epischer und komplexer Erzählstruktur für ein erwachsenes Publikum. Aktuell boomt der Markt mit Graphic Novels. Renommiertere belletristische Verlage, die sich jahrelang dem *minderwertigen* Comicoutput verwehrt haben, besteigen den Zug der *Grafischen Literatur* und etablieren sogar eigene Buchreihen zum Thema. *Andreas Platthaus* (2008: 31) erzählt in seinem Band zu den *101 wichtigsten Fragen zu Comics und Manga*, dass er 2008 vom Verlag *Kiepenheuer & Witsch* um eine Rezension des Comics *Fun Home* von *Alison Bechdel* gebeten worden sei, obwohl es sich laut Verleger „dabei ja nicht um einen Comic, sondern eine Graphic Novel handele.“ Führe diese Begriffsverwirrung allerdings bei den Leser_innen zum Verlust der Scheu vor Comics, so „soll es recht sein“, so *Platthaus* weiter.

Bechdels autobiografische Graphic Novel *Fun Home* handelt übrigens von der Selbstanalyse ihrer familiären Beziehungen rund um das Coming Out ihres Vaters,

⁹ Bemerkenswert ist die Tatsache, dass der Legitimationsdiskurs zumindest im deutschsprachigen Raum noch lange nicht abgeschlossen ist, Erst vor kurzem, am 2. September 2013 wurde im Rahmen des *Internationalen Literaturfestival Berlin* von Zeichner_innen, Verleger_innen und Lektor_innen der Berliner Comic-Szene ein *Comic-Manifest* herausgegeben. Dieses Manifest fordert mehr Aufmerksamkeit für Comics, ihre wissenschaftliche Reflexion und vor allem eine adäquate Förderung durch die Kulturpolitik:

„[...]Der zeitgenössische Comic ist formal innovativ und inhaltlich anspruchsvoll. Sein Spektrum reicht vom Comicstrip zur Graphic Novel. Eindringliche Geschichten zu gesellschaftlich relevanten Themen prägen heute sein Bild in den Medien. Die stilistische Bandbreite und die fortwährende experimentelle Erneuerung des Comics stehen für die künstlerische Modernität eines Mediums, dessen vielfältige Möglichkeiten längst noch nicht ausgeschöpft sind. [...] Niemand bezweifelt heute, dass der Comic eine eigenständige Kunstform ist, der ein gleichberechtigter Platz neben Literatur, Theater, Film oder Oper zusteht. Es ist ein Skandal, dass dies noch immer nicht allgemeiner Konsens ist. [...] Wir fordern daher, dass der Comic dieselbe Anerkennung erfährt wie die Literatur und bildende Kunst und entsprechend gefördert wird. Der Comic ist — wie alle anderen Künste — auf staatliche und private Unterstützung angewiesen. [...] Noch immer fehlt eine eigene Comicprofessur in Deutschland[...] [...] Wir fordern daher die Schaffung eines deutschen Comicinstitutes, das Künstler_innen, Anm. B.L.] zusammenführt, ihre Arbeit wissenschaftlich reflektiert und der kulturellen Bildung dient. COMIC IST KUNST. [...]“ (COMIC-MANIFEST 2013)

dessen Selbstmord und ihrer eigenen Verortung als junge Lesbe. Das Buch wurde vielfach ausgezeichnet und ließ auch die deutschsprachige Kritik jubeln. *Bechdel* hat zwischenzeitlich eine weitere große Geschichte herausgebracht: Diesmal steht ihre Mutter im Fokus der Geschichte, *Bechdel* arbeitet – wie in einem Prozess therapeutischen Schreibens und Zeichnens – an ihren innerfamiliären Konflikten. Im Herbst 2013 erscheint die deutschsprachige Ausgabe von *Are you my Mother* wieder bei *Kiepenheuer & Witsch*.

Parallel zum Begriff *Graphic Novel* wird häufig die Bezeichnung *Autor_innencomic* verwendet. Diese Benennung beruht auf der Analogie zum Begriff *Autor_innenfilm* oder *-kino*, womit Produktionen bezeichnet werden, bei denen (fast) alle Entscheidungen bei der regieführenden Person liegen: Regie, Drehbuch, Schnitt etc. werden als künstlerisches Gesamtwerk einer ausführenden Person angesehen. Ein *Autor_innencomic* ist demnach ein Comic, das aus einer Hand (als Szenario) entworfen, gezeichnet, koloriert und vielleicht auch gelettert wird. Dies trifft bei den meisten *Graphic Novels*, die aktuell am Markt sind, zu, Geschichte und künstlerische Ausführung liegen bei dem oder der Comic-Künstler_in. Wie beim Film wandten sich die frühen *Comic-Roman-Autor_innen* gegen festgefahrene Traditionen und die medialen Industrialisierungsprozesse. Und, so der Germanist *Jan-Frederick Bandel* (2008) auf der Webseite des deutschen Goethe-Institutes,

„wie im Film verknüpfen sich mit dieser Vorstellung auch hier die eines höheren künstlerischen Anspruchs, einer individuelleren Erzählform und persönlicheren, oft autobiografischen Thematik, schließlich meist auch einer unabhängigen Ökonomie jenseits des Mainstreams“.

Die Marktorientiertheit und Massenproduktion großer amerikanischer oder japanischer Zeichenfabriken sei in Europa ein eher seltenes Phänomen, weshalb die Undergroundbewegung in der *Comic* Szene vor allem in den USA auf fruchtbaren Boden fiel. Das äußerte sich in neuen Zeichenstilen und Erzählformen. Ab den 1980er Jahren begannen weitere *Comic-Artist_innen* Geschichten in Romanlänge zu gestalten, wie etwa *Art Spiegelmann*, *Daniel Clowes* oder die *Broz Hernandez*. Für Europa, wo es die starke Trennung in den Produktionsweisen kaum gegeben habe, sei auch der Begriff *Autor_innencomic* nicht so bedeutungstragend, hier begann sich eher der Terminus

Erwachsenencomics durchzusetzen. Dass heutzutage Comic-Zeichner_innen üblicherweise im Alleingang Comics in Szene setzen, sei mittlerweile selbstverständlich. (Vgl. ebd.) *Autor_innencomics* oder *Graphic Novels* – als neuer Trend – ließen Comics in der gesellschaftlichen Anerkennung enorm steigen, gleichzeitig sind sie zu „Schlagwörtern der Klassifizierung und Vermarktung geworden, mit denen man sich vom einstigen Schundimage des Comics absetzt“ (ebd.).

Der Kulturwissenschaftler *Thomas Becker* betont in seinem Artikel *Genealogie der autobiografischen Graphic Novel*, „dass es von Art Spiegelmann (...) bis Lewis Trondheim ein dafür bevorzugtes Genre gäbe: die Autobiografie oder zumindest die autobiografische Fiktion“ (BECKER 2009: 240). Er sieht *Graphic Novels* und deren Wegbereiter wie *Crumbs Underground-Comix* „mit einer autobiografischen Reflexivität angereichert“ (ebd.: 258), die als emanzipierte, autonome Ästhetik in der Abgrenzung zum Massenmarkt zutage treten und den Kampf gegen die kulturelle Normalisierung von Comics mittragen (vgl. ebd.: 259, 261). *Graphic Novels* wenden sich also gegen eine Gleichschaltung im Comic-Segment und plädieren gleichzeitig für eine Aufwertung von Comics, der Begriff selbst sei „nicht neutral, sondern bereits ein strategischer Einsatz eines Adelstitel im Kampf um die kulturelle Anerkennung von jenen Comicautoren [und -autorinnen, Anm. B.L.], die nicht den Massenmarkt bedienen“, so *Becker* (2010b: 167) in einem Artikel über die *Ilegitimität* von *Graphic Novels*. Mittlerweile benennt der Begriff als Qualitätsmerkmal jedoch nicht mehr nur (auto)biografische Geschichten oder fiktionale Biografien, sondern sehr Vieles, was am Comic-Sektor erscheint: So wird mittlerweile unter dem Deckmäntelchen *Graphic Novel* einfach alles verkauft, was sich zur Absatzsteigerung zwischen Buchdeckel pressen lässt, beispielsweise Reproduktionen alter Science-Fiction oder Horro-Heftreihen. Der Begriff verweise „fälschlicherweise stärker auf das Produkt- als auf die Erzählform“, bestätigt *Andreas Knigge* (1996: 168) diese Tendenz. Der Begriff müsse für alles herhalten, „was vom Umfang her eher einem Buch als einem Heft ähnelt.“ Die zumeist hochwertige Verarbeitung von *Graphic Novels* durch bessere Bindung und aufwändige Kolorierung lässt Leser_innen zudem auf einen qualitativ *hochwertigen*

Inhalt der Comics schließen, gleichzeitig unterscheiden sie sich aber auch preislich bei weitem von ihren Vorgängern, den Comic-(Groschen)Heften

2.3.2 Massenware versus Independent-Produkt

Seit es das *Graphic Novel* gibt, können in der Öffentlichkeit vorbehaltlos Comics gelesen werden. Comics wandern nicht mehr unter dem Ladentisch zu ihren Interessent_innen, Comiclesen gilt als Kulturtechnik. Die Rezipient_innen fühlen sich in ihrer neuentdeckten literarischen Nische, die über den massehaften Mainstreammarkt erhaben gehalten wird, angenehm wohl. Comics gibt es in der Kunst- und Graphicabteilung zu kaufen und nicht mehr in der populärkulturellen Trash- und Trivialabteilung. Die neue künstlerische Zuordnung bestimmt den Comic-Diskurs seit den 1960er Jahren. Theoretiker_innen und Produzent_innen stellen sich die Frage, ob die Popularität von Comics mit ihrer Qualität im Widerspruch stehe, oder ob und wie eine Comic-Avantgarde auszusehen habe. Die Existenz einer Comic-Avantgarde ist vielfach erwünscht. „Was Avantgarde ist, ist neu, was neu ist, bleibt interessant. In einer warenförmigen Gesellschaft eine einfache und seit zweihundert Jahren halbwegs verlässliche Gesinnung,“ belustigt sich jedoch *Ole Frahm* (2009: 181) in einem Aufsatz über die Idealisierungsversuche von Comics. Frahm sieht den Warencharakter von Comics verschleiert, indem er in künstlerische Kontexte gesetzt wird. Er deckt auf, dass Comics seit den 1960er Jahren mit bürgerlichen Begriffen belegt werden, um sie im „Drang nach Anerkennung innerhalb einer politischen Ökonomie, die sich über einen Kunstbegriff herstellt, der Avantgarde, Original, Werk und Genie einschließt“, legitimieren zu können (ebd.: 183). Durch ihre serielle Ästhetik verweigern sich Comics allerdings immer wieder einer Festmachung durch die Kunst: Das so kulturell Erhöhte werde „Panel für Panel, Zeichen für Zeichen abgeschnitten, verteilt und entzieht sich auf diese Weise der Kontrolle“ (ebd.). Comics existieren in ihrer Bilderflut eben nicht als Original, sondern würden sich nötigenfalls als pornografische Parodie wieder unter dem Ladentisch vervielfältigen. (ebd.: 185).

2.3.3 Subkultur und alternative Öffentlichkeiten

Die Suche nach einer Abgrenzung von Massenkultur und Mainstreamkonsum beschäftigt auch subkulturelle Bewegungen und ihre Medien.. Im Zentrum des Interesses steht hier nicht die künstlerische Legitimation, Perfektion oder Markterfolg, sondern die selbstbestimmte, freie und kritische Mediengestaltung für spezielle Zielgruppen. Dies geschieht im Vertrieb selbstverlegter Fanzines und Informationsmaterialien. Politische Aktivist_innen oder Fan-Szenen versuchen sich bewusst jenseits von Hochkultur und hegemonialer Kultur zu verorten, auf differenten Wegen entstehen exklusive, vielleicht innovative, selbstkritische Produkte, die vielmehr als Avantgarde betrachtet werden können als diejenigen, die sich selbst als solche bezeichnen. Dass nämlich im Protest gegen den Mainstream laufend neue und spannende Projekte entstehen, steht außer Zweifel. (Manche suchen dann doch den Erfolg und finden ihn nicht, andere suchen ihn nicht und finden ihn.) Comicproduktion ist als alternativer Ausdruck in Jugendkulturen und als Mittel der Gesellschaftskritik in emanzipatorischen wie feministischen Kontexten, Fanszenen und Clubkulturen allgegenwärtig. Comics und Cartoons illustrieren Print- und WebZines der DIY-Community¹⁰ oder bewegen sich als *Streetart* weg von herkömmlichen Informationsträgern.

Umberto Eco 1967 angestellte Überlegungen zu Nutzung und Konsum von (technologischen) Medien und den Produkten der Kulturindustrie nehmen eine kritische Aneignung durch eine „semiologische Guerilla“ (ECO [1967] 1985: 153ff.) vorweg. Entgegen der Vorstellungen der von ihm beschriebenen *Apokalyptiker_innen* würden sich kritische Bewegungen der Mittel der manifesten Massenkommunikation bedienen, diese ständig überprüfen und einen Widerpart zum passiven Rezeptionsverhalten darstellen. In Sinne der Cultural Studies nutzen beispielsweise auch polit-bewegte Comiczeichner_innen als Protagonist_innen *von unten* die Produkte der Kulturindustrie und werfen die klassischen Anwendungen, Interpretationen und Professionalitäten über Bord. Die Professionalität, ein oberstes Gebot der Hochkultur, verliert an Wichtigkeit

¹⁰ *DIY= Do-it-yourself*. Die seit den 1960er Jahren DIY-Bewegung propagiert das selbstbestimmte Fertigen von Dingen jenseits von Kulturindustrie, Expert_innentum und kommerziellen Absichten. Zentrale Komponenten des Selbermachens sind die Lust an der Kreativität und die Losgelöstheit von angeordneten Handlungsweisen.

zu Gunsten von Partizipation und der Herstellung von Gegenöffentlichkeit. Die Teilhabe am populärkulturellen Medienprodukten kann als Akt des Widerstandes gelesen werden, hegemoniale Strukturen werden durchbrochen. Zeichnen soll, wer will und nicht wer kann. Kreative Potentiale sind hier nicht (nur) an künstlerisches Können gebunden. Interessanterweise scheinen in der Ablehnung oder Neuverortung normativer künstlerischer Vorgaben auch die Namen der zeichnenden Personen wieder zu verschwinden, in der Kritik der traditionellen Autor_innenschaft gewinnen Pseudonyme oder Kollektive an Popularität.

Im Wechselspiel zwischen künstlerischen Legitimationsversuchen und der Verdammung der Massenmedien, zwischen Pop- und Populärkultur, als subkulturelles und als akademisches Phänomen verortet sich das Comic als ein Medienprodukt für zahlreiche Szenen und Interessen. Andreas Platthaus geht sogar soweit zu sagen, dass das Comic die demokratischste aller Kunstformen sei, weil es gleichsam von allen Menschen gelesen und verstanden werden könne, die Zielgruppe von Comics ist „immer die Masse“ (PLATTHAUS 1998: 11).

2.3.4 Zur aktuellen Comicszene in Österreich

Die vielgesichtige österreichische Comicgeschichte wurde bereits beleuchtet. Die humoristischen Blätter der späten K.u.K.-Monarchie, die ersten Comicstrips der *Familie Riebeisel* oder die *politische Wendigkeit* von *Tobias Seicherl* kennzeichnen das Karikatur- und Comicangebot für Erwachsene, die Popularität der Zwischenkriegs-Kinderzeitungen konnte nach 1945 mit dem großen Interesse an Wunderwelt oder Kinderpost fortgeführt werden. Mit dem Import von ins Deutsche übersetzten amerikanischen Serienheften und der steigenden Anzahl an Comics aus Deutschland, – das Zielpublikum waren jeweils Kinder – verschwand die eigenständige österreichische Comicproduktion, zensorische Maßnahmen und institutionelle Vorbehalte taten das ihrige.

Die Rückkehr des (Erwachsenen-)Comics war umso schwieriger, da es keinen Markt und nur wenige Zeichner_innen, deren Ambitionen aber kaum auf Widerhall und Interesse stießen, gab. Die Nähe zum deutschen Verlagsmarkt, der auch den

österreichischen zum großen Teil abdeckt, machte und macht die Entwicklung einer eigenen Comickultur zudem um Vieles schwieriger. Das Comicsegment war und ist am heimischen Buchmarkt völlig unterrepräsentiert, aktuelle österreichische Comic-künstler_innen suchen ihren Erfolg zunächst in Deutschland, nur wenige Kleinverlage zeigen hierzulande Ambitionen, Comics und Graphic Novels zu verlegen. *Horst Grabensberger* macht die ökonomischen Ursachen für die schlechte Marktsituation von Comics daran fest, dass die wenigen großen Verlage in Österreich staatlich, kirchlich oder anderweitig institutionell verortet seien, und dass deren Interesse sich dem Comic noch nicht geöffnet habe. Die Ressourcen bei Kleinverlagen hingegen seien oft einfach zu knapp. Außerdem würden Comickünstler_innen kaum oder nicht an Verlagsförderungen gelangen. (Vgl. GRABENSBERGER 2000: 92 und 102, CICHON 2008: 28) Bis in die 1990er Jahre gab es noch einige wenige österreichische Comic-Verlage: den *Pollischansky* und den *Alber-Verlag*, die *Comicothek* oder den Verlag *Fanz Virt*. Diese Verlage waren aber nicht ausschließlich auf österreichische Titel spezialisiert, sondern verlegten meist aus den USA stammendes Lizenzmaterial (vgl. GRABENSBERGER 2000: 97, CICHON 2008: 129). Eine Bibliografie von *Harald Havas*, die die österreichische Comicpublikation in den Jahren von 1945 bis 1987 belegt, führt die traurige Zahl von 108 Titeln auf, annähernd die Hälfte davon sind lizenzierte Nachdrucke (vgl. HAVAS 1987, CICHON 2008: ebd.).

Das Angebot von Comics österreichischer Zeichner_innen, die zudem in Österreich verlegt werden, ist aktuell (leider) überschaubar klein. Bekannte Comic-Künstler_innen wie *Nicolas Mahler* oder *Ulli Lust* publizieren nicht oder nur selten in Österreich. *Mahler* hat bereits bis 2005 20 Comicbücher herausgebracht, allerdings den geringsten Teil davon hierzulande. Lediglich beim kleinen engagierten Wiener *Luftschacht-Verlag* erscheint *Mahler* neben einigen weiteren Comic-Autor_innen.

Die inländische Szene sucht und eröffnet sich aus der Not heraus kreative Nischen und publiziert mangels Verlagsangeboten im Eigenverlag. Künstler_innen und Interessierte schließen sich zu Labels und Comic-Kollektiven zusammen und verbreiten unregelmäßig Comic-Magazine in eher geringen Auflagen. Aber genau diese Szene ist trotz der schlechten Voraussetzungen aktiv und lebendig, die Aufmerksamkeit der

Leser_innenschaft richtet sich immer gezielter auf die Produkte der österreichischen Comicakteur_innen, österreichische Comic-Festivals und Ausstellungen.

Die wachsende Wiener Szene trifft sich laufend zum Stammtisch in einem Wiener Lokal, der *Tisch 14* (so lautet die Nummer des Tisches im Wiener Rüdigerhof) erscheint seit 2012 auch als Comic-Anthologie in der eigenen Hefreihe, im September 2013 erscheint das aktuelle Heft *Alles für die Katz*. Labels und Kollektive wie *Murmel-Comics*, *Mixer* oder *Prequel*, sowie das Grazer Label *Tonto* haben alternative, oft außergewöhnliche Wege gefunden, um auch in Österreich Comics unters Volk zu bringen: *Murmel-Comics*¹¹ erscheinen seit 1999 etwa zwei- bis dreimal im Jahr, jeweils als neues Themenheft, und werden in Wien bei Releasepartys der Öffentlichkeit präsentiert. Im Sinne eines partizipativen Systems werden die Arbeiten nicht ästhetisch bewertet und alle eingereichten Comics abgedruckt. Die kleinen *Mixer Minicomics* rund um *Nina Dietrich*, *Martin Kriebaum* und andere werden in Wien und Berlin im Comic-Automaten vertrieben. „Mixer, das ist eine Gruppe von Wiener Zeichnern und Zeichnerinnen“, ist auf der Webseite¹² zu lesen. „Nebenberuflich vertreiben wir Comics in Form von Mini-Leporellos aus dem Automaten. Eigene, und gelegentlich auch die von anderen.“ (MIXERCOMICS) Aus einem Linz09-Kulturhauptstadtprojekt und dem Linzer Comiczine *Unkraut* hat sich mittlerweile ein wichtiges deutschsprachiges Comic-Event, das jährlich stattfindende *Nextcomic*-Festival etabliert. Der Leiter des Festivals *Gottfried Gusenbauer* ist gleichzeitig Direktor des *Karikaturmuseums* in Krems. Das *Ars Electronica Center* in Linz kooperiert mit *Nextcomic*, rund um das Festival finden ganzjährig Ausstellungen statt.

Gewiss hat auch in Österreich das Comic Einzug in museale und künstlerische Hochschulkontexte gehalten. Die langjährige Abwehr vonseiten der Kunsthochschulen in Österreich scheint aufzubrechen, das Zeichnen von Comics wird zusehends als künstlerische Praxis bemerkt. Von Comic-Lehrstühlen, wie es sie in Japan bereits gibt,

¹¹ <http://www.murmel-comics.org/>

¹² <http://mixercomics.at/>

sind die Hochschulen noch weit entfernt¹³, nicht nur *Nicolas Mahler* weiß davon ein Lied zu singen: Mehrmals bewarb er sich an der Akademie der Bildenden Künste und an der Angewandten, wurde aber mit dem Vorwurf, er betreibe *Low-Art*, abgewiesen (vgl. CICHON 2008: 151). *Mahler* ist mittlerweile wohl der bekannteste Österreich-export, was Comics anbelangt.

Ausstellungen von Comics finden aber auch an anderen institutionellen Orten wie an Bibliotheken statt: Der Illustrator Thomas Fatzinek erarbeitet seine zeitgeschichtlichen Comics im Linoldruckverfahren. Seine 2004 entstandene Arbeit *Als die Nacht begann* über die Februarkämpfe in Wien 1934 stellte er in Originalen an der Wiener Arbeiterkammerbibliothek und an anderen Einrichtungen aus. Wie die meisten österreichischen Comiczeichner_innen auch, musste er dieses Werk allerdings mangels eines Verlages im Eigenverlag veröffentlichen. Ausschnitte des Comics sind auf seiner Webseite¹⁴ zugänglich

2.3.5 Digitale Comicwelten

Im Jahre 1985 kreuzte sich die Comic-Welt zum ersten Mal mit der digitalen: Es entstanden am Computer entworfene Printprodukte in schlechtaufgelöster Pixelmanier. Ein erstes am Computer gezeichnetes Heft, *Shatter*, war ein grobes und holpriges Experiment in den USA: Das Szenario schildert eine natur- und trostlose Endzeitfiktion. Amüsant der Grund für die dystopische Szenerie: Die grafisch unausgegorenen Mittel schränkten die Macher *Peter B. Gillis* und *Mike Saenz* im Kreativitätsprozess ein, sie konnten und wollten deshalb einfach am Computer noch keine glaubhaften Zeichnungen von Bäumen oder Vögeln gestalten. (Vgl. KNIGGE 2004: 406)

Die Computergrafik, Software und Rechnerleistungen verbesserten sich: Weitere Comics erschienen in digitaler Form, bisweilen in gedruckter Form und parallel dazu als CD-ROM. Zwischenzeitlich hat sich die digitale Bildbearbeitung revolutionär verändert, trotzdem werden die meisten Comics in klassischer Manier handgezeichnet.

¹³ An außeruniversitäre Kunstschulen gibt es mittlerweile auch in Österreich die Möglichkeit, das Fach Comic zu studieren.

¹⁴ <http://www.tomfatz.net/works/als-die-nacht-begann/>

Lediglich das Kolorieren, das Setzen von Effekten und das Lettering laufen sehr häufig, die Druckvorbereitung in den meisten Fällen über rechnerbasierte Systeme. Die neuen Medien wurden allerdings vom Gros der Comicproduzent_innen anfangs nur zögerlich begrüßt. *Scott Adams* verbreitete als einer der Ersten den seit 1989 in Print erschienenen Zeitungsstrip *Dilbert* über das World Wide Web: Im April 1993 ging *Dilbert* online – und gewann dadurch ungemein an Popularität. Seither erscheinen zahlreiche Comics auf elektronischem Weg – meistens noch als kurze Gagstrips oder Sprechblasen-Cartoons, vielfach aber auch als epische Stories und Fortsetzungsserien. Mit *Walter Benjamin* gedacht, passen sich die Künste der Veränderung der jeweiligen technischen Gegebenheiten an und orientieren sich auch in der Distribution an aktuellen Standards (vgl. ebd.: 407f.). Der Verlust des Auratischen, wie ihn *Walter Benjamin* für die Reproduktion von Kunstwerken beschreibt, dürfte für Comics erst gar nicht zutreffen: Nicht das gezeichnete Original, sondern erst das massenmedial verbreitete ist nämlich das letztlich erwünschte Produkt in der Comic-Herstellung. Knigge bezeichnet die neuen Möglichkeiten durch die digitalen Medien als eine Emanzipation des Comics vom Papier, denn „sie befreien ihn aus den Zwängen der Gutenberg-Galaxis“. Der Übergang zur Multimedialität, frei von Formaten und Umfängen erlaube es dem Comic, dass er „jede nur denkbare Gestalt annimmt und seine Grammatik neu erfindet“. (Ebd.: 408)

Mittlerweile hat sich das Thema *Digitales Publizieren* beim Comic verankert: Aktuell erscheinen unüberschaubar viele Comics vom Papierzwang befreit und für eine potentiell ungemein größere Netz-Öffentlichkeit. Der gängige Begriff für *digital born* Comics, die ausschließlich über ein Netzwerk wie das Internet veröffentlicht werden, lautet nunmehr *Webcomics*. *Webcomics* bieten der kreativen Community neue Möglichkeiten der Autonomisierung und schaffen eine Situation der Losgelöstheit von Verlagsabhängigkeiten. Obwohl das Ansehen von Comics zuletzt auch in renommierten Verlagshäusern stark angewachsen ist, ist es für Zeichner_innen meist schwierig, eine Verlags-Zusage zu bekommen. Comics über das Netz zu publizieren ist demnach auch für unbekannte Künstler_innen – so Netz-Verfügbarkeit und Serverplatz gegeben sind – ein gangbarer Weg, zur eigenen Öffentlichkeit und vielleicht auch zu Popularität zu

gelangen. Die Grenzen und Hürden von Verlagen können somit außer Acht gelassen und neue Direktmarketingmethoden angewendet werden. Lukrativ ist diese Art der Veröffentlichung in den meisten Fällen aber (noch) nicht.

Angemessen bezahlt wurden allerdings Zeichner_innen und Zeichner, die in den Jahren 2000-2005 einen Webcomic-Strip auf ORF.AT veröffentlichen konnten. Der österreichische Rundfunk publizierte damals täglich neue Comics und Strips auf einer eigenen Seite. Dieser außergewöhnliche Channel musste allerdings zum einen aus Kostengründen eingestellt werden, zum anderen waren zahlreiche Klagen wegen Wettbewerbsverzerrung bei der EU eingegangen. Die österreichischen Zeitungsherausgeber_innen klagten auf Unterlassung, da hier mit Steuergeldern etwas finanziert worden sei, was nicht dem Sendeauftrag eines staatlichen Mediums entsprochen habe. (Vgl. CICHON 2011: 63)

2.3.6 Vorbehalte gegenüber elektronischen Comics

Auch Liebhaber_innen des gedruckten Buches fassen das computergestützte Lesen von Comics kritisch auf. Das Erkennen von detailreichen Zeichnungen oder das Lesen der Texte in Sprechblasen könnte durch eine schlechte Auflösung erschwert, der visuelle Eindruck durch das Fehlen der Kolorierung oder die Verkleinerung der Bilder im E-Book Reader geschmälert sein. In manchen Fällen ist es fraglich, ob die künstlerische Gesamtkomposition der ganzen Comic-Seite als tragende Einheiten der Comic-Syntax digital vermittelt werden kann. Nicht zuletzt fehlt etlichen E-Comic-Kritiker_innen auch bei der elektronischen Comiclektüre das haptische Erlebnis von Papier und Tinte. E-Book-affine Comic-Fans erachten diese Argumente jedoch als unbegründet, die Darstellung auf Readern oder Tablets sei zumeist einwandfrei. Sollte doch einmal ein Text oder eine Graphic zu klein sein, gibt es schließlich noch als Lösung die Zoom-Funktion. Zudem können eigene Comic-Lese- und Verwaltungssoftwareangebote wie das für *Linux*-Distributionen erhältliche *Comix* verwendet werden: Dieses Programm bietet unterschiedliche Lesemodi beispielsweise für Manga oder Doppelseiten. Bei besonders kleinen Texten kann die integrierte Lupe verwendet werden. Die

Comiczeichnerin und Hosterin eines Webcomic-Verzeichnisses *Ulli Lust* klärt auf ihrer E-Comic-Webseite *Electrocomics* zum Thema auf:

„In ästhetischer Hinsicht steht ein Electrocomic einem gedruckten Buch nicht nach. Die hypnotisch leuchtende Oberfläche des Bildschirms gleicht die fehlenden haptischen Qualitäten von Papier aus. Der elektronische [sic] Comic im gut bearbeiteten Pdf-Format soll nicht als Konkurrenz zum allseits geschätzten Printprodukt verstanden werden, sondern als ein weiteres eigenständiges Medium.“ (LUST: Elektrocomics)

Wie groß derzeit die tatsächliche Nachfrage nach Comics in E-Book-Form ist, wird aufgrund der Unüberschaubarkeit des Angebots an dieser Stelle nicht beantwortet. Die Vermutung liegt nahe, dass der Handel aufgrund grundsätzlicher Fragen rund um E-Publikationen oder Digitalisierung von Comics erst am Anfang steht, dass vor allem jüngere Nutzer_innen auf freie Webcomics und digitale Mangas zugreifen, vornehmlich ältere Leser_innen aber noch das gedruckte Graphic Novel oder Album bevorzugen.

Gestalter_innen elektronischer Comics machen sich die neuen multimedialen Optionen und Formatfreiheiten der Webpublikation zunutze und nähern sich mit der Verwendung von Ton und bewegten (3D-)Bildern der Ästhetik von Computerspielen und Animationsfilmen an. Die Grenzen der Zweidimensionalität können durchbrochen werden, Leser_innen in die Historie der Geschichte verlinkt oder interaktiv in unterschiedliche, weil selbst auswählbare Handlungsstränge geschickt werden. Vermutlich verlangen die zusätzlichen Möglichkeiten im Narrationsverlauf und die Aufhebung der dimensional Grenzen nach einer aktuellen Definition von digitalen Comics in Abgrenzung zum klassischen Printcomic, die Bildung neuer Interessens- und Zielgruppen zum Beispiel durch angepasste Barrierefreiheit kann erwartet werden.

Durch die Möglichkeit der Webpublikation kann beispielsweise auch für *Fanzines* wie E-Comic-*Zines* ein einfacherer und kostengünstigerer Zugang zu den selbstproduzierten Inhalten geschaffen werden. Der Großteil politischer oder künstlerischer Akteur_innen hat längst die mediale (vormals Print-) Kommunikation auf Onlineplattformen – beispielsweise auf *Weblogs/Blogs* ins WWW – verlagert, Web 2.0-Applikationen eröffnen den Rezipient_innen, also der *Fangemeinschaft*, die Möglichkeit aktiver Kritik

und Beteiligung; für Gestalter_innen eröffnet die Verbreitung über ein Netzwerk zudem kollaborative Gestaltungsmöglichkeiten und interaktive Herstellungsprozesse.

Interessanterweise erfährt das klassische Print-Zine als Teil einer *Independent Publishing* Bewegung aktuell einen ungeahnten Hype: Gedruckte Comic-Zines und Art-Zines werden nunmehr als (Retro)Kunstprojekte hergestellt und in ausgewählten Pop- und Clubkulturkreisen verteilt oder auf künstlerisch-subkulturellen Zine-Messen ausgestellt. Die Vermutung liegt nahe, dass dieses Print-DIY-Revival eine (gegenkulturelle) Antwort auf den für große Verlage oder den Wissenschaftsbetrieb mittlerweile unbedingten Zwang zur E-Publikation darstellt.

Für Bibliotheken werfen sich natürlich im Hinblick auf die Webpublikation von E-Comics oder lizenzpflichtige Online-Services rund um grafische und multimediale Künste neue Fragen nach geeigneten Nutzungsmodalitäten und der gesicherten (Langzeit-)Archivierung auf. Die Digitalisierung gemeinfreier Comicstrips sollte gleichfalls Thema werden.¹⁵

2.4 Exkurs Manga

Die massenkulturelle Ausbreitung von Comics ist ein Ereignis, das insbesondere in Japan auf großen Widerhall in der Bevölkerung stieß. Japan gilt als *das* Land der grafischen Bild- und Schriftkulturtradition, Konsum und Rezeption japanischer Manga zeichnen sich durch eine manifeste gesellschaftliche Einbettung aus. Die Popularität von Manga erwirkte zudem einen großen Einfluss auf europäische (und andere westliche) Comic-Szenen. Seit mittlerweile 20 Jahren positionieren sich Manga auch am deutschsprachigen Comic-Markt und sind hier bei weitem keine Randerscheinung mehr. Dem Manga widerfahren wie in Amerika oder Europa vielfach zensurierende Maßnahmen und Einschränkungen, dennoch kann gesagt werden, dass Manga in Japan von der großen Tragweite der Ignoranz und Feindlichkeit gegenüber visuell-narrativer Massenkultur verschont geblieben sind und seit Beginn als allgegenwärtige Kunstform

¹⁵ Beispielsweise bietet das *Digital Comic Museum* unter <http://digitalcomicmuseum.com/> gescannte, nicht mehr urheberrechtlich geschützte Comics zum Download an. Das ähnlich einem Webforum aufgebaute Projekt läuft seit 2010 auf Basis interaktiver Uploads und wird durch Spenden finanziert.

eine hohe Anerkennung genießen, heutzutage machen nach Dittmar (2008: 23) Manga aller Genres gar 40% des japanischen Zeitschriften- und Buchmarktes aus.

Das moderne Manga, wie wir es heute kennen, ist wiederum ein Comic-Phänomen, das nach dem Zweiten Weltkrieg aufkam und seither die Leser_innenschaft in Japan über alle Generationen hinweg begeistert. Ähnlich wie in Deutschland oder Österreich hatte man sich in Japan „aus einem kulturellen Dünkel heraus lange gegen die als spezifisch amerikanisch verstandene Erzählform gestäubt“ (PLATTHAUS 2008: 90). Mit dem jungen Comic-Künstler *Osamu Tezuka* hatte Japan allerdings gleich nach dem Zweiten Weltkrieg einen eigenen, einheimischen Star, der Import an amerikanischen Disney-Produkten oder Superheld_innen Comics blieb gering. Tezuka verhalf Japan zur eigentümlichen Sonderstellung in der Comicwelt, ohne das bemerkenswerte Werk des 1928 geborenen und 1989 verstorbenen Künstlers wäre Manga in Japan nicht zu dem geworden, was es jetzt ist. (Vgl. KOYAMA-RICHARD 2008: 147)

Die Bezeichnung Manga¹⁶ für frühe japanische Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts bedeutet etwa *spontanes* oder *freies* (man-) *Bild* (-ga) und taucht erstmals als Betitelung einer ab 1814 publizierten Skizzenbuchreihe des bekanntesten japanischen Holzschnittkünstlers *Hokusai* auf (vgl. PLATTHAUS 2008: 89 f., KNIGGE 2004: 240). Japan besitzt eine außergewöhnliche Comic-Tradition, basierend auf unterschiedlichen grafisch-visuellen Entwicklungsströmungen, die je nach Forschungsposition bis zur sequentiellen Bildrollen-Kunst des 11./12. Jahrhunderts reichen. Die bis zu 15 Meter langen facettenreichen Bildstreifen *Emakimono* gelten - ähnlich dem *Teppich von Bayeux* in der westlichen Kultur - als Frühform der sequentiellen Bild-Textkunst: Die einzelnen Sequenzen mit narrativem Charakter und zumeist humoristischen Tendenzen kombinieren gemalte Szenen mit kalligrafiertem Text und werden von rechts nach links abgerollt rezipiert (vgl. KOYAMA-RICHARD 2008: 9). Die späteren *Ukiyoe*-Holzschnitte und Bilderbücher der *Edo-Ära* (Tokio-Zeit von 1603 bis 1868) wurden bereits massenhaft für ein städtisches bürgerlich-intellektuelles Publikum produziert und werden als weitere populäre Manga-Vorläufer gehandelt. Die steigende Nachfrage

¹⁶ Auch die Mehrzahl auf -s ist im Deutschen gebräuchlich, diese Pluralform existiert allerdings im Japanischen nicht.

nach den (übersetzt etwa) *Bildern der vergänglichen, fließenden Welt* stellte die traditionellen Tokioter Verlagshäuser vor neue Herausforderungen, es entstanden in Folge autonome Buchproduktionsbetriebe und Verlage (vgl. KÖHN 2005: 157). Im Westen bekannte Ukiyoe-Bilder sind beispielsweise humoristische Theaterillustrationen oder *Katsushika Hokusais* Farb-Holzchnitt *Die große Welle* aus ca. 1830.

Aktuelle Auffassungen zur Entstehung des Manga stellen die historisierenden und traditionalisierenden Zuweisungen allerdings in Frage und vermuten darin zum einen Strategien zur Aufwertung des Gegenstands Manga in der Forschung und für das Publikum, zum anderen die bewusste Festigung von Manga als originär japanische Kulturtradition durch die japanische Regierung. (Vgl. BRUNNER 2010: 15 ff.) Bernd Dolle-Weinkauff (2010: 91) sieht im aktuellen Manga allerdings ein Konglomerat an Einflüssen aus Motiven und Stilen verschiedener Kulturen und Literaturen, sogar die als für japanische Manga typisch geltenden großen Augen beziehen in Wirklichkeit ihre Referenz aus Disney-Darstellungen.

Im frühen 20. Jahrhundert entstanden erste vierbildrige Manga-Strips gemäß der japanischen Bildtradition in vertikaler Form. Diese erschienen vorerst in Jugendzeitschriften. In den 1930er Jahren wurde dazu übergegangen, Strips gesammelt in Buchform herauszugeben. Laut Knigge fanden diese ersten Alben damals großen Anklang bei der Leser_innenschaft japanischer Leihbüchereien. Das Jahr 1947 schließlich datiert mit der Erscheinung des ersten Manga-Magazins den Beginn der modernen Manga-Kultur (vgl. KNIGGE 2004: 240).

In Japan umfasst der Begriff Manga alle Arten von Comics, außerhalb Japans werden als Manga vor allem Comic-Produktionen aus Japan bezeichnet. Insbesondere das Taschenbuchformat *Tankobon* wird hierzulande mit Manga assoziiert. Allerdings steigt der Trend auch anderswo, sich als (nicht-japanische_r) *Manga-ka* zu betätigen, also Comics im klassischen Manga-Stil zu zeichnen. Vor allem jüngere Zeichner_innen, hier vermehrt Frauen, sind in der Szene aktiv. Eine Besonderheit für die westliche Leser_innenschaft von Manga, so diese nicht in eine westliche Form gebracht werden, ist die Leserichtung von rechts nach links. Die westlichen Manga-Leser_innen sind

zumeist Kinder und Jugendliche, der parallele Konsum von japanischen Animé-Fernsehserien und Computerspielen macht die Rezipient_innen mit der Ästhetik und den kulturellen Hintergründen von Manga vertraut.

Aufgrund der Tatsache, dass Kinder die primäre westliche Manga-Zielgruppe sind, wird außerhalb Japans vielfach davon ausgegangen, dass Manga – wie oftmals Comics überhaupt – immer Kinderliteratur darstelle. Dabei erscheinen Manga in einer ungewöhnlichen Genrevielfalt für alle Altersstufen und für unterschiedlichste Interessenskreise.

Ein bemerkenswertes Manga-Beispiel für ein erwachsenes Publikum ist die autobiografische Geschichte *Hadashi no Gen*, auf Deutsch *Barfuss durch Hiroshima*. In mehreren Bänden erzählt *Keiji Nakazawa* seine eigenen Erfahrungen mit dem Atombombenabwurf auf Hiroshima als sechsjähriges Kind und beschreibt die Verluste und Ausgrenzungen, die ihm und seiner Familie anschließend widerfuhren. Nakazawa zeichnete die Geschichte 30 Jahre später auf und veröffentlichte sie als Fortsetzungsserie in japanischen Magazinen. Auf deutsch erschien ein erster Band des Manga bereits 1982 im *Rowohlt* Verlag, er erreichte allerdings nur geringe Absatzzahlen, erst die Neuauflage in vier Bänden ab 2004 bei *Carlsen* mit einem Vorwort von *Art Spiegelmann* verlieh dem Comicroman die ihm gebührende Aufmerksamkeit.

3 Comics und ihre Publikationsformen

3.1 Definitionsschwierigkeiten

Comics erscheinen als Kombination von Bild und (zumeist) Text. Die Dekodierung ihrer Inhalte geschieht über die Entschlüsselung von optischen Zeichen, für das Lesen von Comics bedarf es (außer bei Webcomics) keinerlei technischer Geräte, allerdings müssen sie individuell gelesen werden, können also nicht vorgelesen werden. Comics erscheinen auf unterschiedlichen Trägermedien. So sie massenmediale Verbreitung mit kommerziellen Absichten finden, zeichnet sie oft eine serielle Erscheinungsweise aus, sie können aber auch als kleines Nischenprodukt für eine überschaubare Zielgruppe

jenseits des Buch- oder Zeitschriftenmarktes mit künstlerischen oder politisch-gesellschaftskritischen Intentionen herausgebracht werden. Comics werden oft inhaltlich als Fortsetzungen geführt und erscheinen entsprechend in periodischen Werken oder selbstständig periodisch. Seit etwa zwei Jahrzehnten werden aufgrund der Autonomisierung des Formats Comic von der seriellen Herausgabe zunehmend monografische Titel auf den Markt gebracht. Comics werden in gedruckter Form, manchmal in Eigenkopie und zunehmend elektronisch herausgebracht. Die Ausdrucksform von Comics äußert sich anhand von unterschiedlichen künstlerischen Techniken. Das Original wird reproduziert und einer Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Häufig werden Comics per se als Medien titulierte, allerdings meint ein Medium konkret den Träger und Vermittler von Botschaften, bzw. Vermittlungsprozesse zur Weitergabe und Verbreitung von Information. Das können *Book-Materialien* wie Bücher und andere Printmedien, oder *Non-Books* wie audiovisuelle oder elektronische Medien sein, letztere in Form von physischen Datenträgern oder als servergespeicherte Daten, die über ein Datennetz (zumeist das Internet) zugänglich gemacht werden. (Vgl. GANTERT/HACKER 2008: 12f.) Comics erscheinen also in Medien.

Als narrative Bild-Textsorten können Comics nach *Bernd Dolle-Weinkauff* (1990: 14f) als (Medien-)Gattung bezeichnet werden: Der Literaturwissenschaftler vermeidet die Benennung als Medium und unterscheidet zwischen der „Literaturform der gezeichneten Bildfolge und ihren jeweiligen Trägermedien“, also beispielsweise dem Buch oder der Broschüre. Auch *Eckart Sackmann* (vgl. SACKMANN 2008: 7) sieht das Comic selbst vom Medium losgelöst als „literarisch-künstlerische Ausdrucksform“, erst die Präsentationsform definiere die Gattung (z.B. die Gattung Streifen, Comic Strips). Der Prozess des Zeichnens und Schreibens als kreativer Ausdruck lässt also ein Comic entstehen, einerlei in welchem Veröffentlichungszustand es sich eben befindet oder ob es sich als Original oder bereits in Vervielfältigung zeigt. (Allerdings sind sich Expert_innen auch in dieser Frage uneins, was denn nun das *echte* Original des Comics sei, die Zeichnung oder die Reproduktion derselben.) Wird allerdings rein die literarisch-künstlerische Ausdrucksform von Comics bezeichnet, könne die

Bezeichnung Medium analog zum Medium Film oder zum Medium Schriftliteratur durchaus verwendet werden (ebd.).

Differenzierungs- und Abgrenzungsversuche werden in der Comicforschung auf der Suche nach einer einheitlich gültigen Definition von Comics immer wieder gestartet. Die Wissenschaft ist aber dabei, sich von der Manifestation eines Regelwerkes des Comics zu verabschieden: Zu vielfältig sind die Darstellungsweisen und Spielarten von Comics. *Dietrich Grünewald* bestätigt diese Erkenntnis mit dem aktuellen Fokus auf kritische Lesarten von Comics. Aufgabe sei es,

„auf existente Phänomene zu reagieren, nicht etwa, Regeln vorzuschreiben. Die Möglichkeiten des Prinzips Bildgeschichte sind längst nicht erschöpft, umso wichtiger wird es weiterhin sein, sich detailliert und genau mit konkreten Einzelbeispielen auseinanderzusetzen.“ (GRÜNEWALD 2010b: 29)

Die letztgültige Sinnhaftigkeit einer eindeutigen Definition von Comics sei also in Frage gestellt. In unserem Zusammenhang erweist sich die Entstehungsgeschichte von Comics und die Schärfung der Definitionen für ein grundsätzliches Verständnis von Comics und für die Literatúrauswahl als angebracht. Für die bibliothekarische Klassifizierung sind Bildsprache, künstlerische Techniken und Dramaturgie, sowie die Anordnung der Panels, die Verwendung von Sprechblasen und Onomatopöien (zumeist) jedoch nicht ausschlaggebend. Es ist aber für den Erwerb und die bibliothekarische Erschließung von Comics umso wichtiger zu wissen, welche Ordnungskriterien hinsichtlich der Publikationsform, der Ziel-/Benutzer_innengruppen und der Genres zu erfassen sind – und welche Regeln daher angewendet werden müssen.

Wovon in jedem Fall ausgegangen werden kann, ist dass es sich beim Comic nicht per se um ein Genre handelt. Comics verkörpern ein Format, aber nicht ein Genre. Das Comic oder Graphic Novel stellt also ein Medium dar, durch welches unterschiedliche (literarische oder Sach-)Genres hervorgebracht werden.

3.2 Zur Typologie von Comics

Im Folgenden werden Comics sechs erscheinungstypischen Klassen zugeordnet und anhand von Beispielen beschrieben. Aufgrund der komplexen Vielfalt ihrer Erscheinungsformen muss diese Einteilung als Versuch der Abstraktion aus der Fülle angesehen werden. Nicht alle Comicsorten finden Eingang, dennoch schafft die Einteilung in quantitative Kategorien Klarheit für die bibliothekarische Erschließung. Die jeweils typischen Erscheinungsformen werden näher betrachtet und äußere, formale Merkmale der Publikations-/Veröffentlichungsarten aufgeführt. So es nötig ist, erfahren die jeweiligen Klassen eine Begriffsbestimmung und zusätzliche Beschreibungen.

Comics erscheinen zum einen unselbstständig als Teile eines selbständig erschienenen Werkes (Bücher, Zeitschriften). Damit kommen sie Aufsätzen oder Artikeln in Büchern, Sammelwerken und Zeitschriften gleich. Zum anderen werden sie als bibliografisch selbstständige Publikationen aufgelegt, also in Form einer eigenständigen (inhaltlich und physisch abgeschlossenen) Veröffentlichung. In dem Falle ist das Comic nicht in eine andere Publikation, wie Zeitschrift oder Sammelwerk (Anthologie) eingebunden. In dieser Form kann ein Comic ein- oder mehrbändig erscheinen, mehrbändige Comics können nacheinander in unregelmäßigen Abständen erscheinen oder aber zu einem gemeinsamen Zeitpunkt. Comics werden mittlerweile häufig zusätzlich zur Print-Version als (periodisches oder monografisches) E-Book herausgebracht, andere erscheinen überhaupt ausschließlich online als Webcomic oder als E-Book.

Für die digitale parallele Erscheinungsweise gelten die typologischen Unterscheidungen analog zur Printversion, allerdings wird aufgrund neuer Möglichkeiten in der digitalen Publikation auf zusätzliche Besonderheiten hingewiesen.

3.2.1 Comicstrip oder Streifen

Ein Comicstrip¹⁷ ist der unselbstständige Teil einer Sammlung oder eines Sammelbandes, eines Fortsetzungswerkes oder eines (fortlaufenden) Sammelwerkes.

Erscheinungsweise des Strips: Unselbstständig, d.h. die einzelnen Strips werden im Katalog nicht erschlossen, erfasst werden die Comichefte oder Sammelbände.

Format: Strip = Streifenformat.

Medien: Printmedium oder Online. Zeitung, Zeitschrift, sonstige Sammelwerke.

Merkmale: Epische Kleinform, Gag-Strips, abschließende Pointe oder Fortsetzungsgeschichte, Strips erscheinen entweder als *Daily Strip* oder an einem Tag, z.B. am Sonntag als *Sunday Strip*, *Sonntagsseiten*, manchmal nur ein Bild, oft auch ganzseitig oder in eigenen (farbigen) *Supplements*.

Material: Zeitungspapier, Archivierungsprobleme wegen Papierqualität.

Besonderheiten: Begrenztes, wiederkehrendes Figureninventar (stehende Figuren), Spannungsbogen mit Fortsetzungscharakter.

Strips erscheinen oft in gesammelter Form als Nachdruck in Heft- oder Buchausgaben.

Genres: Humor (*funnies*), Satire, Krimi, Kinder, Familie (*family-strips*) ...

Beispiele (Titel, Erstveröffentlichung in einer Zeitung/Zeitschrift; Autor_in):

- * *Little Nemo in Slumberland* (1905) von *Windsor McCay*
- * *Krazy Kat* (1913) von *Georges Herriman*
- * *Blondie* (1930) von *Chic Young*
- * *Tobias Seicherl* (1930) von *Ladislav (Ludwig) Kmoch*
- * *Hägar, der Schreckliche* (1973) von *Dik Brown*,
- * *Dykes to Watch Out For* (1983) von *Alison Bechdel*
- * *Calvin and Hobbes* (1985) von *Bill Wattersons*
- * *Dilbert* (1989) von *Scott Adams* (erscheint auch ab 1993 als Webcomic)
- * Die Monatszeitung für internationale Politik *Le Monde diplomatique* führt die letzte Seite als Comic-Seite: in jeder Ausgabe erscheint ein Strip zeitgenössischer Comic-Künstler_innen.

¹⁷ Im Deutschen ist für Zeitungsstrips auch der Begriff Cartoon gebräuchlich.

3.2.2 Comic-Heft, Comic-Magazin, Comic-Book¹⁸

Zeitschrift oder anderes fortlaufendes Sammelwerk = Heftreihen.

Umfang: Oft geregelte Seitenanzahl (meist 32, 48 oder 64 Seiten, Druckbogen mit 16 Seiten) Seiten, heute eher geringe Seitenanzahl.

Ausprägungen in der Erscheinungsweise:

* *Erscheinung als Sammelwerk:* Enthalten mehrere (Fortsetzungs-) Geschichten von unterschiedlichen Autor_innen. Erscheinen meist periodisch, wöchentlich oder monatlich. Gängige Vertriebsform vieler Comics, meist Herausgeber_innenwerk.

* *Eine (Fortsetzungs-) Geschichte, Erscheinung als Fortsetzungswerk oder Serie, Verfasser_in oder namensgebende_r Szenarist_in = bekannt:* Hefte werden unter dem Namen der Person in unregelmäßigen Abständen herausgebracht (Verfasser_innenwerk).

* *Eine (Fortsetzungs-) Geschichte. Erscheinung als Fortsetzungswerk oder Serie, Verfasser_in = anonym, weil abwechselnd:* Hefte werden unter dem Namen des Verlages in unregelmäßigen Abständen herausgebracht (Herausgeber_innenwerk).

Besonderheiten: Zeichner_innen werden im industriellen Produktionsprozess oft nicht mehr namentlich genannt, Szenarist_in, also die Person die das gesamte Skript des Comics entwirft, wird als erste Person namensgebend (vgl. *Mickey Mouse* Hefte: *Walt Disney*). Bei Namensnennung sind Comic-Magazine oft Einstieg und Talenteschmiede für Nachwuchs-Zeichner_innen und -texter_innen.

Medien: Print: Hefte und Broschüren, später bessere Bindungen, Online.

Material: In der ursprünglichen, amerikanischen und später auch in Europa verbreiteten Form wurde das Comic-Book als Massenware auf billigem Zeitungspapier hergestellt. Der Druck war zu Beginn schwarz-weiß mit farbigem Einband, heute meist als Ganzes in Farbe.

Genres: Abenteuer (*adventure*), Superheld_innen, Horror, Science Fiction, Western, Kinder, Kriminalgeschichten (*crime*), Sozialkritik, Satire, Erotik ...

¹⁸ Das *comic book* (Englisch) ist also kein Buch, sondern ein Heft.

Unterarten: Comic-Magazin oder Comic-Journal: Heftreihe in Zeitschriftenform.
Enthalten Comics und rein textbasierende Beiträge.

Beispiele (Titel, Erstveröffentlichung, ev. Zeichner_innen, erster Verlag):

- * *Superman* (Original 1932 von Joe Shuster und Jerry Siegel: DC)
- * *Spirou* (ursprünglich Journal de Spirou, seit 1938, immer noch am Markt) Dubuis
- * *U-Comix* (1969) Volksverlag
- * *Wimmins Comix* (1972) Last Gasp
- * *YPS* (1975) Gruner + Jahr¹⁹
- * *Love & Rockets* (1981 von Gilbert Hernandez und Jaime Hernandez)
erstes Heft im Eigenverlag, später bei Fantagraphics
- * *Eightball* (1989 von Daniel Clowes) Fantagraphics²⁰
- * *Dirty Plotte* (1991 von Joulie Doucet) Drawn and Quarterly
- * *Stray Bullets* (1995 von David Lapham) eigener Verlag El Capitan Books
- * *Berlin* (1998 von Jason Lutes) Drawn and Quarterly

3.2.3 Comic-Taschenbücher, Comic Alben, andere Formate

Andere Print-Formate wie das Album, das Comic-Taschenbuch, das Piccolo-Heft sind gängig und je nach Jahrzehnt und Stilen unterschiedlich gebräuchlich. Das vor allem durch die *LTB Lustige Taschenbuchreihe* bekannte Taschenbuchformat wird meist auf günstigem Zeitungspapier gedruckt und ist broschiert. Der Druck ist farbig, aber auch schwarz-weiß mit farbigem Einband. Comic-Alben waren und sind vor allem im europäischen Raum, insbesondere in Frankreich und Belgien, aber auch als deutschsprachige Übersetzungen eine gängige Präsentationsform für Comics. Alben sind als Mischformen dem Graphic Novel nahe, unterscheiden lassen sie sich durch ihren seriellen Charakter oder die Mehrbändigkeit, oft finden Comicserien als Sammlung entweder mit dem originalen seriellen Spannungsaufbau oder in abgewandelter, gestraffter Form ins Album. Für die großformatigen sehr häufig in DIN A4 aufgelegten durchgehend farbigen Alben wird höherwertigeres Material verwendet, Alben sind zumeist als Hardcover gebunden.

¹⁹ Bei der Kindercomicheftreihe *YPS* gab es die Besonderheit der kleinen Sachbeigaben, Gimmicks. Bei der Archivierung stellt sich natürlich auch die Frage, ob und vor allem wie diese kleinen Spielsachen am besten aufbewahrt werden sollten/können.

²⁰ Daniele Clowes *Eightball* wurde gesammelt als *Ghost World* herausgebracht.

Beispiele für Comic-Album (Autor_in, Titel, Erscheinungszeitraum, Bände):

- * *Jacques Tardi: Le Cri du peuple*. nach dem Roman von *Jean Vautrin* (2001-04) *Casterman*
Deutsche Ausgabe: *Die Macht des Volkes* (2002-05) *Ed. Moderne*: erschienen in 4 Bänden:
Die Kanonen des 18. März (2002)
Die zerstörte Hoffnung (2003)
Zeit des Schreckens (2004)
Das Vermächtnis der Ruinen (2005)
- * *Enki Bilal*, Text *Pierre Christin: Légendes d'aujourd'hui* (1975 -1988), 6 Bände

3.2.4 Graphic Novel, Autor_innen-Comic, Comic-Roman

Graphic Novels als Produkte grafischer Literatur beinhalten eine einzige Geschichte einer Autorin oder eines Autors in Bücherlänge. Der Begriff *Graphic Novel* findet am Comicmarkt aus absatzfördernden Gründen oft inflationäre Verwendung. Laufend werden Serien(hefte) in einer *Collection* als *Graphic Novel* oder Strips als Anthologien neuaufgelegt, nicht selten entsteht dabei auch eine *runde* Geschichte mit (auto-)biografischem Charakter. Sammelwerke mehrerer Autor_innen werden hier für *Graphic Novels* ausgeschlossen. Durch diese formale Abgrenzung können wir die *Graphic Novel* als *Monografie* bezeichnen. Erscheint die Geschichte in mehreren Teilen, so handelt es sich um ein mehrbändiges abgeschlossenes Fortsetzungswerk, nicht um die Stücktitel einer Serie.

Medien: Printmedium oder E-Book.

Merkmale: Epische, komplexe Geschichte, abgeschlossen (ggfalls. mehrbändig).

Eine Person ist zugleich Autor_in und Zeichner_in.

Material: Hochwertig, meist Vierfarbdruck, aufwändige Verarbeitung, oft Hardcoverbindung.

Genres: Zumeist Erwachsenenliteratur, oft (auto)biografischer Charakter oder biografische Fiktion, zunehmend Literaturadaptionen.

Beispiele (Titel, Jahr der Erstveröffentlichung, Autor_in, Verlag):

- * *A Contract with God* (1978) von *Will Eisner*, *Baronet Books*
- * *Shenzen* (2000) von *Guy Delisle*, *L'Association*
- * *Persepolis* (2000) von *Marjane Satrapi*, *L'Association*

- * *Blankets* (2003) von Craig Thompson, Top Shelf Productions
- * *Aya* (2005) von Marguerite Abouet, Gallimard
- * *Fun Home. A Family Tragicomic* (2006) von Alison Bechdel, Houghton Mifflin
- * *Liebe schaut weg* (2007) von Line Hoven, Reprodukt

3.2.5 Fanzines, Zines, Comiczines

Der Begriff *Fanzine* ist ein Neologismus aus *Fan* und *Magazine* und stellt ein publizistisches subkulturelles Nischenprodukt dar, das meist ohne kommerzielle Absichten und oft unabhängig, also ohne Verlag, für eine gewisse Zielgruppe/Szene hergestellt wird. Szenen sind vergemeinschaftete Orte der (Sub-)Kultur mit einem thematischen Fokus und partizipativem Charakter. Hinter der Produktion von Fanzines steckt die Absicht, alternative Medien für diese alternativen Öffentlichkeiten jenseits des profitorientierten Marktes zu schaffen und auf einfachem Wege (oft mangels anderer Mittel) Informationen für abgesteckte Interessenskreise zu verbreiten. Oft wird der Begriff in der verkürzten Form *Zine* verwendet, um nicht das *Fantum* als vorrangige Motivation erscheinen zu lassen, sondern vielmehr die gestalterische Freiheit und die Autonomie durch die Selbst-Produktion. Abwandlungen des Begriffes zeigen auf, für welche Interessenskreise Fanzines hergestellt werden. Einige zwischenzeitlich renommierte Magazine oder auch Verlage rühren aus einer DIY-Zine-Vergangenheit. Beispielsweise sind die österreichischen Musikmagazine *Chelsea Chronicle*, *Skug* oder *Flex-Digest* in klassischer DIY-Schnipsel-Manier entstanden. *Ilse Kilic* und *Fritz Widhalm*s alternativer Kunst- und Literaturverlag *Das Fröhliche Wohnzimmer*²¹ ist gleichfalls aus frühen handgeklebten und verteilten Zine-Experimenten hervorgegangen. Bibliotheken sammeln trotz ihres oft avantgardistischen Inhalts üblicherweise keine oder kaum Fanzines, weil sie als Graue Literatur nicht über den konventionellen Markt erscheinen.

Meist werden für Fanzines unterschiedliche Inhalte zusammengetragen und redigiert oder aber auch subjektive Inhalte allein verfasst, bzw. gezeichnet (=EgoZine). Tendenziell können Fanzines den *fortlaufenden Sammelwerken* zugeordnet werden,

²¹ Beispiele von *Ilse Kilic* und *Fritz Widhalm* in ihrer Wiener Edition *Das fröhliche Wohnzimmer*: Ein kleiner Schnitt. Unser Krebsjahr, 2005; Das Geländer aus Begleiterinnen und Begleitern, 2013.

obwohl in vielen Fällen nach der ersten oder *Null*-Nummer keine weitere folgt. Die hier aufgelisteten typischen Merkmale gelten nicht für Fanzines, die auf konventionelle Weise am Buchmarkt erhältlich sind, also ISBN oder ISSN aufweisen.

Medien: Print (und Webzines oder E-Zines).

Formate: Magazine, Zeitschriften (Journale), Sonderform Minicomic.

Material: Meist selbstkopierte oder -gedruckte und geheftete Broschüren und Hefte, eher selten im Farbdruck (weil kostensparend).

Auflagen: Unterschiedlich, mitunter verschwindend klein.

Erscheinungsweise: Fanzines erscheinen (als Serie) zumeist in unregelmäßigen Intervallen, meist dann, wenn ausreichend Material zusammengetragen wurde oder aus aktuellem Anlass; andere erscheinen (als Periodika, Zeitschriften) in regelmäßigen Abständen.

Zielgruppen: Interessenskreise je nach Genre oder Szene.

Genres: Musik, Film, Politik, Science Fiction, Literatur, Satire, Girl-Zines für Frauen und Mädchen, und nicht zuletzt Comics.

Produktion und Vertrieb: Entweder Personalunion von Autor_in, Verleger_in und Vertrieb. Oder Produktionskollektive, der Name des Kollektivs oder der Gruppe wird oft zum Namen des Eigenverlages: Manchmal ist die Abgrenzung zu Kleinverlagen schwierig, wenn diese ebenfalls nicht auf herkömmlichen Wegen produzieren und vertreiben. Fanzines werden oft selbst entworfen²², im Eigendruck- oder Kopierverfahren hergestellt und persönlich verteilt oder gratis in Lokalen, Vereinen, Szeneorten wie Infoläden aufgelegt.²³

Preis: Selbstkosten oder gratis.

²² Problematisch kann sich auch bei der Veröffentlichung von Fanzines die Nicht-Beachtung des Urheber_innenrechts erweisen. In vielen Fällen wurde beim Basteln von Fanzines Material aus anderen Zeitschriften und Heften, also urheberrechtlich geschützte Texte und Bilder zusammengetragen und in collagenhafter Form neu arrangiert.

²³ Insbesondere gegen Ende der 1970er Jahre gab es einen regelrechten Boom an Punk-Fanzines. Nicht nur die neue Lust am gegenkulturellen Publizieren war ein Grund dafür, sondern vor allem die weite Verbreitung einer neuen einfachen technischen Möglichkeit für die Vervielfältigung: der Kopierer.

Beispiele Comiczines:

* Das erste im deutschsprachigen Raum erschienene Comiczine ist das von 1974 bis 1984 von *Andreas C. Knigge* mitherausgebrachte *Comixene*. Nach mehreren Unterbrechungen und Re-launches als Fachmagazin (teilweise auch nur als Newsletter) durch verschiedene Verlage wurde es 2012 eingestellt.

* *NO Politcomix* ist ein Polit-Comiczine der Künstlerin *Linda Bilda*²⁴. 1996 und 1997 ist jeweils ein Heft erschienen. Bilda vereint in ihren selbstproduzierten Print-Fanzines gesellschaftskritische und feministische Inhalte, neben Comics finden sich kritische Textpassagen.

* Das Linzer Comiczine *Unkraut* wurde 1997 von *Christian Wellmann* gegründet. Unkraut definiert sich als „ein selbst organisiertes (& finanziertes) Medium, das aus eben diesem Selbstverständnis seine Kraft bezieht (UNKRAUT COMIC MAGAZIN)“.

* Das Wiener Comiczine *Suppenheldinnen* wurde von *Verena Weißenböck* und *Julia Kläring* (alias *jukl*²⁵) von 2004 bis 2006 jährlich herausgebracht. Die Anthologien zeigen vor allem Zeichnungen von weiblichen Künstlerinnen wie *elfriede*, *Ilse Kilic*, *LAAS* und anderen.

* Die oben bereits erwähnten *Murmel-Comics* erscheinen als DIN-A5-Hefte dreimal im Jahr. Zu Beginn wurden sie fotokopiert, mittlerweile werden sie im Digitaldruck gefertigt. Heft #38 mit dem Titel *Brille* kam im Frühling dieses Jahres heraus, Heft #39 zum Thema *Disco* erscheint im Oktober 2013.

Beispiel Minicomics:

Die Comiczeichner *Rudi Klein*, *Nicolaus Mahler* und *Heinz Wolf* bespielen seit 2007 im Wiener Museumsquartier einen *offenen* (weil im Durchgang befindlichen) Miniatur-Kunstraum, *die Kabinett-passage*²⁶. Im „Ort für Comics und Artverwandtes“ finden Ausstellungen zu verschiedensten Ausformungen der Wort/Bild-Kombination (im Volksmund: Comic)“ (KABINETTPASSAGE) statt. Die Passage beherbergt außerdem einen Automat, in dem passend zur jeweiligen Ausstellung Minicomics österreichischer und internationaler Zeichner_innen angeboten werden. Die *Kabinett-Hefte* erscheinen im Format 13x18 cm mit einem Umfang von 16 - 24 Seiten und können um je 2,- Euro erworben werden. Trotz des Charmes des Automatenverkaufs spiegelt diese Miniaturcomicwelt im großen Wiener Kulturpalast die eher zögerliche österreichische Haltung gegenüber Comics wider.

²⁴ <http://www.thegoldenworld.com/>

²⁵ <http://www.med-user.net/~jukl-kommix/>

²⁶ Bereits 2003 hatten die drei Comickünstler den Ausstellungsraum Kabinett für Wort und Bild gegründet. Bis 2006 fanden dort 25 Ausstellungen statt, ab 2007 wanderten diese Ausstellungen in die Passage: <http://www.kabinett-passage.at>

Beispiel Kleinverlage/Eigenedition:

Arbeiten von *Ilse Kilic* und *Fritz Widhalm* in ihrer Wiener Edition *Das fröhliche Wohnzimmer:*

Ein kleiner Schnitt. Unser Krebsjahr. 2005

Das Gelände aus Begleiterinnen und Begleitern. 2013

3.2.6 Webcomics und E-Books

Comics, die ausschließlich oder zumindest vorrangig im Netz publiziert werden, werden Webcomics genannt. Im Unterschied zum E-Book können sie meist direkt am Bildschirm – zumeist kostenfrei – gelesen werden. Freie Websoftware und Web 2.0-Applikationen erleichtern Macher_innen und Fans den Zugang. Webseitenbetreiber_innen oder Autor_innen hegen mit der Veröffentlichung oft keine kommerziellen Absichten oder versuchen über andere Wege Einnahmen zu erwirtschaften: Nicht selten finden sich auf Webcomic-Seiten Spenden- und Unterstützungsaufrufe, in den meisten Fällen aber Werbeschaltungen. Viele Autor_innen veröffentlichen Sequenzen ihrer Produkte zu Werbezwecken auf der eigenen Website. Einige Firmen bieten (auch im Abo) kostenpflichtige Webcomics an.

Webcomics, die das Internet vorrangig als Datenspeicher oder Medienarchiv nutzen, erscheinen oft zusätzlich zur Printversion als E-Book. Diese orientieren sich meist am Bild und Aufbau von Printprodukten und benutzen nicht die Möglichkeiten einer Netz-Architektur. Sie tragen die Konzeptionen der Print-Buchkultur fort, in der Leser_innen in ihrer klassischen Rezeptionsrolle fungieren und nicht interaktiv in die Geschehnisse eingreifen können. Ein großer Vorteil dieser Webarchivierung ist die freie Zugänglichkeit: Zahlreiche Comics werden über Internet-Plattformen gratis zum Download angeboten oder können online eingesehen werden. Gewerbliche E-Book-Anbieter oder Verlage verkaufen Comics in unterschiedlichen Formaten (Epub, Mobipocket, Kindle, CBR, CBZ, XPS, Pdf ..), häufig werden ältere Hefte von Serien zum kostenlosen Download angepriesen, aktuelle Hefte sind käuflich zu erwerben. Die Übergänge zwischen reinen Webcomics und E-Books sind oft fließend und nicht eindeutig.

Beispiele (Titel, Jahr Erstveröff. online, Autor_in, Erscheinungsweise, URL):

- * *Dilbert* (1993) von *Scott Adam*, erscheint täglich: <http://dilbert.com/>
- * *PhD – Piled Higher and Deeper* (1997) von *Jorge Cham*, erscheint mehrmals wöchentlich: <http://www.phdcomics.com>
- * *Unshelved* (2002) von *Gene Ambaum* und *Bill Barnes*, erscheint täglich: <http://www.unshelved.com/>
- * *Bibcomic – bibliothek-comic: aus dem Leben des Bibliotheksdirektors B.D* (2009) von *Herwig Jobst*²⁷, erscheint wöchentlich: <http://bibcomic.blogspot.it/>

Beispiele Webcomic-Verzeichnisse:

- * *Webcomic-Verzeichnis: Katalog deutschsprachiger Webcomics*
<http://www.webcomic-verzeichnis.de/>
- * *The Webcomic List*: <http://www.thewebcomiclist.com/> (internationales Verzeichnis)
- * *The Webcomic Overlook*: <http://webcomicoverlook.com/> (internationales Verzeichnis)
- * *Verlag für Bildschirmcomics / Ulli Lust*: <http://www.electrocomics.com> (Verzeichnis europäischer Alternativcomics): Die Comic-Künstlerin *Ulli Lust* bietet auf der oben bereits erwähnten Webseite ausgewählte und freie Comics der alternativen europäischen Comic-Szene im PDF-Format zum Download an. *Lust* hostet diese Seite seit 2005 als Plattform auch für unbekannte Zeichner_innen, gleichzeitig bewirbt sie deren käuflich zu erwerbende Produkte.

Beispiele Web-Sachcomics als Bibliotheksguides:

Der US-amerikanische Bibliothekar *Matt Upson* hat gemeinsam mit zwei Grafikern mehrere *Comic-Guides* in E-Comic-Form herausgebracht. *Upson* entwickelt als Experte die mehrseitigen Geschichten und lässt sie für sein junges Bibliothekspublikum in Horror oder andere Comic-Genres einbinden. Über die ästhetische Qualität soll hier nicht geurteilt werden, für Bibliotheksbenutzer_innen mögen sie allerdings eine nette Abwechslung sein. Als Anregung für Bibliothekar_innen, Informationsvermittlung auch mit ungewöhnlichen Methoden zu versuchen²⁸ und als Beispiele für freie Webcomics sind folgend drei Bibliotheks-Einführungen als Sach-Webcomic verlinkt:

²⁷ *Herwig Jobst* war bis 2012 Leiter der Arbeiterkammerbibliothek in Wien. Seine Webstrips zeichnen auf geniale Weise mit trockener und treffender Satire das Leben und die Dramen des (bibliothekarischen) Alltags des *Bibliotheksdirektors B.D.* auf.

²⁸ Der Einsatz von Bildern und Comics als Infografiken ist für Bibliotheken nicht neu: In der Informationsvermittlung werden Anleitungen und Hinweise niederschwellig im abstrahierten, dem Comic verwandten Stil ausgeführt. Beispielsweise erklären Piktogramme die Bedienung von Scannern oder instruieren Verhaltensverbote und -gebote. Die Visualisierung von Information schafft bekannterweise Vorteile, sofern die jeweiligen Icons leicht entschlüsselt werden können. Zudem wirken Serviceangebote oder Hinweise in Bildform oft zuvorkommender als Textform. Ein großer

* *Supreme Librarians in Monster Space:*

http://slim.emporia.edu/docs/slim_comic.pdf

* *Sundown at the Library: Guide to the Graham Library:*

http://www.coffeyville.edu/library/documents/guide_to_graham_library_comic.pdf

* *Library of the Living Dead. Your Guide to Miller Library at MCPerson College:*

<http://blogs.mcpherson.edu/library/wp-content/uploads/2011/03/Library-of-the-Living-Dead-Online-Edition.pdf>

3.3 Akteur_innen im Produktionsprozess

Je nach Produktionsweise sind bei der Herstellung von Comics unterschiedlich viele Menschen beteiligt. Entgegen der klassischen Urheber_innenschaft durch Autor_innen bei belletristischer oder wissenschaftlicher Literatur werden die Aufgaben für die Entstehung des Gesamtwerkes Comic oder Comicheft vielfach aufgeteilt. Wer sind die Akteur_innen im Comic-Produktionsprozess – auch im Hinblick auf die korrekte Anführung im Katalogisat? Die Frage, wer denn eigentlich Autor_in eines Comics sei, Szenarist_in oder Zeichner_in, stellt auch *Andreas Platthaus* und gibt folgende Antwort: „Beide sind es, denn der Begriff des Autors [oder der Autorin, Anmerkung B.L.] ist längst über das Verständnis hinaus, das in ihm nur eine[_]n Schriftsteller[_]n sah“ (PLATTHAUS 2008: 28). Der/die Szenarist_in schreibe die Vorlage, ohne die nicht gezeichnet werden könne, gleichzeitig benötige das Manuskript die Bilder. „Comics“, so Platthaus weiter, „sind also Produkte, die keine Trennung zwischen Schreiben und Zeichnen zulassen, weil beides elementar für die Erzählung ist“ (ebd.). Es sei schwierig, den oder die alleinige_n Autor_in zu benennen, weil die Aufmerksamkeit meist bei der zeichnenden Person liege. Beide als Autor_innen zu bezeichnen wäre aber auch nicht sinnvoll, da dadurch die Trennung der Aufgaben nicht mehr ersichtlich bleibt. Eine eindeutige Bezeichnung Autor_in gibt es also nur dann,

Vorreiter der Popularisierung und damit einhergehender Demokratisierung von Information war der 1882 in Wien geborene *Otto Neurath*. Dieser suchte bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts nach Möglichkeiten, Wissen auf visuelle, weil einfach verständliche Weise standardisiert zu vermitteln und entwickelte aus diesem Ansinnen heraus die *Wiener Methode der Bildstatistik* oder *Isotype* (*International System Of Typographic Picture Education*).

Für das ausgehende 20. Jahrhundert beschreibt der Kunsthistoriker *W.J.T. Mitchell* (2008) einen *Pictural Turn*, eine Hinwendung zum Visuellen in der Gesellschaft. Diese spiegelt sich in der Zunahme der Visualisierung von Information in der Alltagswelt der letzten Jahrzehnte wider.

wenn Schreiben und Zeichnen von einer Person geleistet wird (vgl. ebd.), wie es beim Graphic Novel oder dem Autor_innencomic zumeist der Fall ist.

Ein erfolgreiches Beispiel für das Zusammenspiel von Szenarist und Zeichner ist die französische Comicserie *Asterix*. René Goscinny schrieb die Geschichten rund um den Gallier *Asterix* und seinen Freund *Obelix*, Albert Uderzo setzte diese Skripte um. Der Szenarist Goscinny verstarb früh 1977 im 51. Lebensjahr (nach 22 gemeinsamen *Asterix*-Bänden), worauf Uderzo weitere Alben im Alleingang herausbrachte. Allerdings erreichte dieser trotz der Beständigkeit seiner Zeichnung nicht mehr die satirische (wiewohl chauvinistische) Aussagekraft der gemeinsamen Bände. Albert Uderzo hat den Zeichenstift mittlerweile niedergelegt, allerdings begleitet er aktuell als Berater noch die Herausgabe eines weiteren *Asterix*albums, welches von dem neuen Duo Jean-Yves Ferri und Didier Conrad produziert wird. *Asterix bei den Pikten* erscheint am 24. Oktober 2013.

Szenarist_innen oder Texter_innen (engl. *writer*) entwerfen also das Szenario eines Comics, analog zum Drehbuch im Film. Oft skizzieren sie vorab zum Verfassen der Texte auch die Szenen, die von der zeichnenden Person dann aufgenommen werden. Eine Arbeitsteilung im Entstehungsprozess gibt es aber erst seit der Massenproduktion von Comics, *Outcault* oder *Herriman* etwa zeichneten und schrieben zuvor noch in Personalunion. Mit den Rationalisierungsmechanismen in der amerikanischen Zeitungsproduktion wurde auch die Herstellung der Forsetzungsstrips auf unterschiedliche Personen aufgeteilt. Neue Tätigkeiten waren die des Vorzeichnens (*penciller*), Tuschens (*inker*), Kolorierens und des Lettering, also die Sprechblasen-Beschriftung. Eine weitere Aufgabe kann in der Redaktion und Recherche von Stoffen und Inhalten für die Geschichten liegen. Einen Bekanntheitsgrad erlangen bei US-Comic-Serien oft die *pencillers*, in den meisten Fällen vor allem aber die *writers*: Dass *Walt Disney* zwar seine Figuren entworfen, selbst aber nie ein Comic gezeichnet hat, wurde bereits im Kapitel über Superheld_innen erwähnt. (Vgl. PLATTHAUS 2008: 29f.)

Japanische *Manga*-Autor_innen werden (auch im Deutschen) *Mangaka* genannt, wenn sie nur schreiben und nicht zeichnen, heißen sie (*Manga*-) *Gensaku-sha*. Die aktuell

erfolgreicheren Comics werden jedoch von Mangaka im Alleingang hergestellt: *Osamo Tezuka* etwa hat seinen *Astro Boy* in den 1950er Jahren allein erfunden und gezeichnet. *Jiro Taniguchi* ist bei der erwachsenen Leser_innenschaft auch hierzulande sehr beliebt, dieser holt sich bisweilen Unterstützung für das Zeichnen seiner Manga-Romane. (Vgl ebd.: 30)

Eine aktuelle Herausforderung an die Autor_innenschaft von Comics sind kollaborative Herstellungsprozesse in Netzwerken, außerdem werden im Sinne einer Neuverortung oder Verwerfung von Urheber_innenrechten traditionelle Konzepte geistigen Eigentums kritisch hinterfragt und neue Ideen jenseits von Copyright und Rechtsordnungen diskutiert (Copyleft-Debatten).

3.3.1 Kollektive Verfasser_innenschaft

Für die formale Erschließung industriell hergestellter Comic-Massenproduktionen ist eindeutig, dass nicht alle beteiligten Personen in einem Katalogisat angeführt werden können. Jedoch werden bei *gemeinschaftlich verfassten* Werken von zwei oder drei Akteur_innen alle angeführt, in unserem Fall finden also beide *Verfasser_innen*, Szenarist_in und Zeichner_in, Eingang in den Katalog, die erstgenannte Person erhält die Haupteintragung, die weiteren werden, wenn möglich unter der Berücksichtigung ihrer Funktionsbezeichnung als Nebeneintragung erfasst. Diese Vorgangsweise trifft auch zu, wenn bereits bestehende literarische Texte in einer Comic-Version adaptiert werden.

*Beispiel – Verfasser_innen: Aufnahmen in unterschiedlichen Katalogen*²⁹:

Ulli Lust: Flughunde. Graphic Novel (2013)

Der zugrunde liegende Roman erschien 1995, Ulli Lust zeichnete 2013 die Comicadaption. Das vorliegende Beispiel zeigt die unterschiedliche Handhabung in unterschiedlichen Bibliotheks-Verbänden auf: Aufgrund der fehlenden Funktionsbezeichnungen ist es oft nicht ersichtlich, wer den Text verfasst und wer gezeichnet hat.

²⁹ Im Datenaustauschformat *MAB2* nach dem *Regelwerk RAK*.

ACCo1:

100 Lust, Ulli

104b Beyer, Marcel

359 Ulli Lust. [Nach dem Roman von] Marcel Beyer

→ Haupteintragung unter der Zeichnerin,

aus Kat. 359 ist ersichtlich, dass der Roman von Beyer verfasst wurde.

Autor erhält eine Nebeneintragung als sonstige beteiligte Person.

BVB:

100 Lust, Ulli

104b Beyer, Marcel

108b Platthaus, Andreas

359 Ulli Lust ; Marcel Beyer. [Hrsg. von Andreas Platthaus]

→ Haupteintragung unter der Zeichnerin,

allerdings ist im Katalogisat nicht ersichtlich, wer schreibt und wer zeichnet.

Herausgeberschaft Platthaus ersichtlich in der Verfasserangabe 359.

DDB:

100 Lust, Ulli

104b Lust, Ulli [Ill.]

108b Platthaus, Andreas [Red.]

359 Ulli Lust

→ Autor des Romans Beyer fehlt.

HBZ:

100 Lust, Ulli

104a Beyer, Marcel

359 Ulli Lust; Marcel Beyer

→ keine Unterscheidung der Zeichnerin und des Autors.

Zweiteilige Nebeneintragung Beyer als zweiter Verfasser.

3.4 Genres und Zielgruppen

Die Genres von Comics sind vielfältig. Über einige wurde schon gesprochen, manche blieben noch unerwähnt. Dass Comicliteratur aber bei weitem nicht bei Serienheften für Kinder endet, konnte bislang dargestellt werden. Die jeweiligen Gattungen für unterschiedliche Zielgruppen und Menschen jedes Alters sollen hier nicht im Detail beschrieben werden, einen Hinweis darauf, aus welcher Fülle an Stoffen Manga und

Comics schöpfen, gibt folgende (unvollständige) Auflistung: Abenteuer, Action, Crime/Thriller/Detektiv, Drama, Erotik, Feminismus, Fantasy, Geschichte, Horror, Grusel, Humor/Satire, Kindercomic, Literatur(klassiker), Politik, Religion, Sach- und Wissenschaftscomic, Science Fiction, Sozialkritik, Sport, Superheld_innen, Underground, Western, Zeitgeschichte, uvm.

Insgesamt ist in der jüngeren Comicproduktion ein Trend zur Ernsthaftigkeit, zu realistischen Inhalten und zur historischen Korrektheit abzulesen. Comics und Graphic Novels behandeln zunehmend biografische und zeitgenössisch-kritische Themen. Bereits seit vielen Jahren gängig, aber aktuell ein regelrechter Boom, sind die Adaptionen von (klassischer) Literatur und die Herausgaben von dokumentarischen Comics im Sach- und Wissenschaftsgenre, sogenannter Sach- oder *Educational Comics*. Der Trend zur populären Sachliteratur in Comicform ist als eine Reaktion auf die wachsende Bildkultur und -kompetenz in der Gesellschaft zu verstehen. Die gezeichneten Darstellungen erleichtern – visuell einladend, oftmals mit humoristischem Charakter – den Zugang zu trockenen, komplexen Thematiken. Die durchaus auch vorbildlich recherchierten Comicbände stellen Philosoph_innen und ihre Erkenntnisse, Methoden oder naturwissenschaftliche Einführungen wie in die Relativitätstheorie dar. Wie sich der Trend zur grafisch-satirischen Umsetzung von Wissenschaft und Information entwickelt, ob sich das Bild in diesem Zusammenhang zur reinen Illustration von Text zurückbewegt, sei dahingestellt. Die ästhetische Aufbereitung mag gelungen sein, manchen Bänden fehlt es freilich an erzählerischer Idee und Spritzigkeit. Ob sich sämtliche Themen wie Theorien oder naturwissenschaftliche Experimente für die ökonomische Verwertung durch Comics eignen, kann bezweifelt werden. Den Unterricht an Schulen dürften Sachcomics – so sie kritisch ausgewählt werden – als moderne Lehrbücher auf alle Fälle bereichern.

In Lateinamerika sind Comics in der Bevölkerung sehr beliebt, Comics gelten zudem als wichtige Ideologieträger. Der mexikanische Intellektuelle und politische Cartoonist *Eduardo del Rio*, bekannt als *Rius*, war dann auch einer der ersten, der Sachcomicbooks herausbrachte: 1966 veröffentlichte er *Cuba para Principiantes*, 1970 erschien die englische Ausgabe *Cuba for Beginners* und wurde zum Bestseller in den USA. 1979

erschien mit *Marx für Anfänger* die erste deutsche Übersetzung von *Rius* bei Rowohlt. (Vgl. FIX 1996: 171) Der *VSA Verlag für das Studium der Arbeiterbewegung* versuchte sich gleichfalls ab den späten 1970er Jahren mit Sachcomics zu politischer Theorie: So wurde 1981 *Das Kapital - für Anfänger und Anfängerinnen*, etwas holprig gezeichnet von *Jari Pekka Cuypers*, herausgebracht. *F.K. Wächter* illustrierte 1982 das *Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland*.

Bekannt und zum Teil in zahlreiche andere Sprachen übersetzt ist die erfolgreiche japanische Reihe *Manga de Dokuha* im *East Press Verlag*, mit der der Verleger *Kasuke Maruo* der japanischen Jugend klassische Werke näherzubringen sucht. Die Themenpalette reicht von *Karl Marx' Kapital* über *Sigmund Freuds Traumdeutung* oder die *Bibel* bis zu *Hitlers Mein Kampf*, wobei letzteres natürlich nicht am deutschen oder österreichischen Markt erschienen ist. Die Zeichnungen stammen nicht von namentlich genannten Künstler_innen, sondern werden im Zeichenstudio *Variety Artworks* gefertigt.

4 Comics in der Wissenschaft

4.1 Comic als Forschungsgegenstand

4.1.1 Die Entwicklung der Comicforschung

Die Wissenschaft beschäftigt sich etwa seit den 1940er/1950er Jahren eingehend mit den Produkten der Populärkultur und infolgedessen auch mit (der Massenware) Comics. Das partielle Heraustreten der Publikationsform aus dem Schatten der Kinderliteratur ging mit dem gleichzeitigen Anwachsen konservativ-pädagogischer Widerstände gegen Inhalte und Darstellungsformen von Comics einher. Gesellschaft und Forschung kritisierten Comics auf vielen Ebenen, die frühe wissenschaftliche Beschäftigungen mit Comic-Strips und Comic Books war größtenteils von Negativismus geprägt. Zu Beginn der Comicforschung lenkte vor allem die Pädagogik ihr Augenmerk auf die Massen an billigen Comicheften und die Auswirkungen der Comic-Rezeption. Auf Basis von mehr als fragwürdigen Ergebnissen der frühen Wirkungsforschung entstanden polemisierende

Studien und es wurden zahlreiche Argumente gegen den Konsum von Comics formuliert.

Wenige Ausnahmen wie das bereits 1947 publizierte illustrierte historische Standardwerk des Zeichners und Autors *Coulton Waugh The Comics* näherten sich dem Gegenstand wohlgesonnen. *Waugh* beginnt das abschließende Kapitel seiner epochalen Studie mit dem Satz: „We had better add comic books to the list of important discoveries made in the world in the last ten years.” (WAUGH 1947: 333) Ähnliches ist im vorab erschienenen Dezemberheft 1944 der Zeitschrift *Journal of Educational Sociology*, herausgegeben von der *American Sociological Association*, zu lesen. Das ganze Heft widmet sich dem Comic „as an Educational Medium“, eingangs argumentiert Herausgeber *Harvey Zorbaugh*, Bildungssoziologe und großer Verfechter von Comics wie folgt:

„Despite opposition, comic books and their readers multiplied. More than 20,000,000 copies are now sold monthly, to be read by more than 70,000,000 children and adults. In a recent national poll of opinion on the comics, 75 per cent of the adults questioned expressed the opinion that comic books are ‘good, clean fun.’ It is time the amazing cultural phenomenon of the growth of the comics is subjected to dispassionate scrutiny. Somewhere between vituperation and complacency must be found a road to the understanding and use of this great new medium of communication and social influence. For the comics are here to stay.” (ZORBAUGH 1944: 194)

Insgesamt jedoch wurden allerorts Stimmen *für den Schutz* der Gesellschaft, vor allem der Kinder und Jugendlichen vor den zerstörerischen Comicgeschichten laut: „Unless we want a coming generation even more ferocious than the present one, parents and teachers throughout America must band together to break the ‚comic‘ magazine“, zitiert *Zorbaugh* einen kritischen Rezensenten (*Sterling North* 1940 in: ebd.).

Als wohl bekanntestes und in diesem Zusammenhang stets zitiertes Beispiel gilt das Werk des Psychiaters *Frederic Wertham* aus 1954: *Seduction of the Innocent*. Darin werden Comics als schwer jugendgefährdend und als Anstifter zu kriminellen Handlungen dargestellt (vgl. KNIGGE 1996: 141, STEIN et al. 2009: 9). Die Herausgabe des Buches bewirkte die Entwicklung des *Comic Codes*, einer Liste an Anforderungen für die Selbstzensur US-amerikanischer Comicverlage. Sogenannte

Schmutz und Schund Kampagnen waren auch in Deutschland und Österreich Grundlage für Gesetzgebungen gegen den vermeintlich schädigenden Einfluss von Populärmedien wie Kriminal-, Horror- und Comic-Heftreihen. Öffentliche und Schulbibliotheken waren an der Durchführung dieser Gesetzgebungen und Diffamierung von Comics wesentlich beteiligt. Mit Beginn der 1970er Jahre vollzog sich ein Wandel vom moralisch wertenden Comic-Diskurs (vgl. STEIN et al. 2009: 9) hin zur Kritik von Comics als Medium „zur Unterwerfung unter die herrschenden Verhältnisse“ (RIHA 1970: 24). Im Zuge der Betrachtung von Comics als *Produkte der Kulturindustrie* (durch die Cultural Studies, Kritische Theorie) wurde nach der sozio-kulturellen Funktion und dem Ideologietransport durch Comics gefragt. In weiterer Folge diversifizierte sich der Forschungsdiskurs und verlagerte sich hin zur deskriptiven Darstellung von Comics in ihrer historischen Entwicklung sowie zur Untersuchung medienspezifischer Aspekte von Comics wie Struktur, Narration, Ikonografie und Textualität. Die Pädagogik versuchte nunmehr in einem gemäßigeren Ton, sich Comics zur didaktischen Verwertung (z.B. in Schulen und Lehrbüchern) zunutze zu machen. Stein et al. merken hierzu in ihrem Artikel *Birth of a Notion* an:

„Trotz oder wegen dieser unter dem Einfluss der Kritischen Theorie entstandenen Ansätze, die v.a. soziologischer und pädagogischer Provenienz waren, (...) entstanden in den 1970er Jahren erste rein deskriptive, systematische Forschungsbeiträge, die im Feld der Wissenschaft gleichsam eine Gegenbewegung zur gesellschaftskritischen Comic-Forschung vollzogen und zumeist strukturalistisch orientiert waren.“ (STEIN et al. 2009: 10)

Im Zuge der jungen Analyse der Gestaltungselemente und Stilmittel des Comic stellte sich erstmals die Frage, ob Comics als Kunst zu definieren seien. Das Aufgreifen von Themen der Alltagskultur in der Kunst - wie die Reproduktion von Comic-Szenen in der *Pop-Art* durch *Roy Liechtenstein* - verschaffte dem Medium vermehrt Popularität in künstlerischen Kontexten. In Frankreich konnte durch die hohe kulturelle Akzeptanz von Comics und die früh einsetzende akademische Rezeption bereits ein weiterer Schritt gegangen werden: Der Journalist und Schriftsteller *Francis Lacassin* besetzte 1971 den ersten *Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik des Comics* an der *Sorbonne* in *Paris*, in dieser Position gelang es *Lacassin*, seine im Essay *Pour un neuvième art: La bande dessinée* (1971) formulierte Einordnung des Comics in den Kanon der Bildenden

Künste als *Neunte Kunst* zu vollziehen und zu festigen (vgl. BECKER 2010a: 321). Zur Frage, ob Comics als Kunst zu bezeichnen seien, gibt es allerdings gegensätzliche Meinungen, Comic-Produzent_innen sehen sich vielleicht als Künstler_innen, ihre Produkte aber oft nicht als Kunst. Der Comic-Experte Eckard Sackmann erklärt, dass die grafische Komponente von Comics nämlich anders als in der Bildenden Kunst nie Selbstzweck sei, sondern (wie erwähnt) Handlungsträger: „Die Mode, den Comic als ‚Neunte Kunst‘ zu bezeichnen, ist daher irreführend“ (SACKMANN 2008: 6)

Die Phase der Ausweitung des Comic-Diskurses ab den 1980er Jahren zeichnete sich durch einen Zuwachs an Forschungsarbeiten aus. Beachtung errangen *Will Eisner* (1985) mit *Comics & Sequential Art* und später *Scott McCloud* (1993) mit *Understanding Comics* auf außergewöhnliche Art: Die mittlerweile zu Klassikern avancierten Werke der Comic-Theorie erschienen selbst (*Eisner* teilweise) in Comicform. Die Vielzahl weiterer Arbeiten ließen nun auch erste Comic-Bibliografien entstehen: Manche davon bewerten und systematisieren kritisch die aktuelle Comic-Forschung.

Die internationale Comicforschung hat gegenwärtig ihren Zugang zu unterschiedlichen Disziplinen gefestigt und ein breites Spektrum an wissenschaftlichen Zugriffen ausgebildet. Ästhetik, Intermedialität und Adaptionprozesse des Mediums gelten als Basis und bieten die Möglichkeit für die aktuelle Vielfalt an Betrachtungsebenen vonseiten der Cultural Studies, Medienwissenschaften, Geschichtswissenschaften, der Soziologie, Kunstgeschichte, Queer- und Genderstudies und anderen Disziplinen. Gleichzeitig wird diese Richtungsvielfalt aber auch als Schwäche definiert, es fehle an einer verallgemeinerbaren Forschung, jenseits von Einzelfallanalysen und -aussagen. (Vgl. HERBERS 2011: 74f.)

Seit den späten 1980er Jahren ist die intellektuelle Anerkennung von Comics endlich auch in deutschsprachige Universitäten und Hochschulen eingezogen. Manche Forscher_innen und Comic-Begeisterte bemühen sich über die Jahre in Deutschland um die Professionalisierung und Institutionalisierung des Forschungsbereiches. Dies geschieht unter anderem im Zusammenschluss zu außeruniversitären

Interessensverbänden oder Forschungsgemeinschaften. Etliche Zeitschriften rund um Comics und deren Szene entstehen, manche verschwinden jedoch rasch wieder. 2005 schließlich wird die *Gesellschaft für Comicforschung, ComFor* gegründet. „Sie verfolgt das Ziel, die wissenschaftliche Erforschung von Comics im deutschsprachigen Raum koordinieren und vernetzen zu helfen. Die ComFor ist für jedwede interdisziplinäre und internationale Art von Comicforschung offen“ (COMFOR 2013). *Eckart Sackmann* richtet mit der Herausgabe des Jahrbuchs *Deutsche Comicforschung* sein Augenmerk speziell auf Geschichte und Spezifika der *deutschsprachigen* Comicproduktion, es erscheint seit 2004 als „kontinuierliche Publikation[...], die viele der verstreuten Comic-Wissenschaftlerinnen und -Wissenschaftler zusammengeführt“ hat. (GRÜNEWALD 2010a: 9)

Eine weitere institutionelle Verankerung findet die Comicforschung seit 1992 in der *Arbeitsstelle für graphische Literatur (ArGL)* an der *Universität Hamburg*, die Arbeitsstelle hat zudem über die Jahre eine beachtliche Comicbibliothek aufgebaut. Das *Institut für Jugendbuchforschung* an der *Universität Frankfurt* rund um *Bernd Doller-Weinkauff* bietet ebenso eine Plattform zur vertiefenden Beschäftigung mit Comics in Deutschland.

Ob die deutschsprachige Comicforschung jetzt an dem Punkt angelangt ist, sich als Wissenschaft nicht mehr behaupten und legitimieren zu müssen, kann nicht schlüssig beantwortet werden. Immer noch gibt es reichliche Debatten um die Heterogenität der Forschungsbereiche und die Perspektiven disziplinärer Zuordnungen. So zögerten in den Literaturwissenschaften manche Wissenschaftler_innen lange, Comics als legitimen Forschungsgegenstand zu betrachten. Mit der Definition von Comics als etwas explizit Literarisches (vgl. DITSCHKE 2009: 277) sollte – begleitet durch die Etablierung des neuen literarischen *Gattungsbegriffes Graphic Novel* – auch dieser Schritt gegangen sein. Mit *Stephan Ditschke* gelesen leistet die Akzeptanz des gezeichneten Romans im deutschsprachigen Feuilleton dahingehend Vorschub:

„So werden Comic-Erzählungen als ‚Roman‘ oder als ‚Kurzgeschichte‘ kategorisiert, der Fokus einer Rezension häufig auf abstraktere narrative Verfahren und weniger auf die Bildsprache eines Comics gelegt, außerdem auf Wertmaßstäbe und Begrifflichkeiten rekurriert, die auch der

Beurteilung von belletristischen Texten zugrunde liegen. (...) Genres wie die Comic-Autobiografie oder die Comic-Reportage [werden] in Relation zu belletristischer Literatur im Feld der literarischen Produktion positioniert“ (Ebd.: 277)

Die comicforschende Literaturwissenschaftlerin *Monika Schmitz-Emans* plädiert allerdings gegen eine gefestigte Zuschreibung von Comics zu einem Gattungsbegriff, sie entlarvt in ihren Thesen Gattungen per se als „diskursive Konstrukte“, stellt vermeintliche Vorteile einer Gegenüberstellung der Begriffe Comic und Literatur in Frage und weist als ergänzende Möglichkeit auf die Erweiterung des Literatur-Begriffs um den der Comic-Literatur hin. (Vgl. SCHMITZ-EMANS 2012: 5ff.) „Es könnte sich herausstellen, dass beide Ansätze ihre Vorteile haben; dann sind auch beide berechtigt.“ (Ebd.: 7)

Mit diesen und zahlreichen anderen Debatten um Comics als aufstrebendes Medium, Genre oder Kunstwerk schwimme Deutschland zurzeit auf einer „Welle der Monografien und Sammelbände“ zur Comicforschung und erwache aus dem „Dornröschenschlaf“, so *Jan Roidner* (2011: 1), Mitarbeiter der *Arbeitsstelle für Graphische Literatur ArGL in Hamburg*. Die Diskussion löse sich in der Fülle der aktuellen Publikationen „endgültig vom evaluativen Diskurs über das Medium, in dem sie in den 1950er Jahren ihre Anfänge genommen hat.“ Ausstellungen und Sammlungspräsentationen von Originalzeichnungen tragen „dazu bei, Comics im öffentlichen und akademischen Bewusstsein zu verankern“, bestätigt diese Tendenz *Daniel Stein* (2009: 9), Mitglied der *ComFor*. Dabei verneint *Ole Frahm* noch 2010 die Existenz einer Comicwissenschaft, er kritisiert die bestehende Forschung und räumt ein, dass Comics noch kein genügend gleichberechtigter Platz neben anderen künstlerischen Genres wie der Literatur, der bildenden Kunst oder dem Film zugestanden werde (vgl. FRAHM 2010: 31). Nichtsdestotrotz hat sich der wissenschaftliche Diskurs über die Grenzen der Disziplinen hinweg stetig weiterbewegt.

In Österreich nimmt das Forschungsinteresse gegenüber Comics analog zur Situation in Deutschland zu, von einer gefestigten Verankerung des Forschungsbereiches ist aber auch hier bei weitem (noch) nicht zu sprechen. Beachtenswert ist der 2011 von *Barbara*

Eder, Elisabeth Klar und Ramon Reichert herausgebrachte Sammelband *Theorien des Comics. Ein Reader*, er findet unter anderem durch *Daniel Stein* Anerkennung:

„Die Tatsache, dass ein solcher Reader überhaupt existiert, zeigt ein Interesse an der disziplinären Fassung comicwissenschaftlicher Arbeit. Dabei ist dieser Reader besonders wichtig, da er u.a. ein Kapitel über “queere Sichtbarkeiten und dissidente Praktiken” beinhaltet und damit einen eng gefassten Kanonbegriff ablehnt, was [...] gerade im Bereich eines so umfangreichen und facettenreichen Mediums wie dem Comic sehr wichtig erscheint. Des Weiteren stellt der Reader Essays von Autoren [und Autorinnen, Anmerkung B.L.] vieler Länder und Sprachkreise bereit und rückt damit ein wichtiges Verständnis von Comicwissenschaft als internationalem Unterfangen in den Vordergrund“ (STEIN 2012: 2).

Eine breitere Internationalisierung von *Comic Studies* sei insgesamt wünschenswert, meint Stein außerdem. Er verortet in Deutschland aber Defizite in der (Wissenschafts-)Sprache und daraus folgend den Mangel an internationaler Anschlussfähigkeit. Bezüglich der Comicforschung im Allgemeinen bliebe er allerdings „vorsichtig“ hoffnungsfroh, dass Forscher_innen auf Basis ihrer eigentlichen Disziplinen über den eigenen Tellerrand hinausschauend Netzwerke und „Herangehensweisen entwickeln, die mehr leisten, als Comics in bereits bekannte Konzepte und Paradigmen zu zwängen“ (ebd.: 1 und 5 f.).³⁰

International gesehen ist die Forschungsszenerie bunt und divergierend verortet: Die *Kyoto Seika-Universität* in Japan mit angeschlossenem *International Manga Research Center (imrc)* dürfte als weltweit einzige Universität an ihrer Manga-Fakultät neben künstlerischen³¹ auch exklusiv theoretisch orientierte Master- und Ph.D. Manga-Studiengänge anbieten. (Vgl. GIESA 2010)³²

Die Comicforschung der beiden großen europäischen Comic-Nationen Belgien und Frankreich findet ihren Niederschlag zum Teil auf künstlerischen Hochschulen oder

³⁰ Stein hat dazu aktuell als Ergebnis einer internationalen Kooperation den Sammelband *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads* mitherausgegeben, der Band ist im März dieses Jahres bei Bloomsbury in London erschienen.

³¹ Künstlerische Comic-Studienrichtungen gibt es auch in anderen Ländern, z.B. in Belgien.

³² Die deutsche Manga Expertin *Jaqueline Berndt* ist Professorin für Comic-Theorie an der Manga-Fakultät; unter der Quellenabgabe GIESA 2010 findet sich ein Interview über ihre Arbeit, geführt von *Felix Giesa*.

aber auch außeruniversitär. Das im französischen *Angoulême* gelegene *CNBDI, Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image* ist gleichzeitig Museum und Forschungsarchiv und veranstaltet jährlich das in Europa wohl bekannteste Comic-festival *Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême*. Das belgische Comic-Museum *Centre belge de la bande dessinée CBBD* rühmt sich, die „zweifelloso größte Comic-Bibliothek der Welt“ (CBBD 2013) eingerichtet zu haben.³³

Zu erwähnen seien im Zusammenhang mit Comicfestivals alternative (Comic-)Szenen und deren alternative Arten der Comic- oder (Fan)Zineproduktion: Comics werden häufig auf unkonventionelle Weise, jenseits der klassischen Verlags- und Vertriebswege hergestellt und an ihre Leser_innenschaft gebracht: Die damit befasste Forschung betrachtet alternative Szenen (der Popkultur), politische Bewegungen und die dazugehörigen (subkulturellen) Publikationen. *Stephen Duncombe*³⁴ beschäftigt sich mit medialen Produkten aus dem Independent- und Subkulturbereich jenseits der Massenproduktion. In Österreich erforscht *Elke Zobl* den Bereich (queer-)feministischer (*Fan*)Zines und Comics³⁵. Innerhalb der DIY-Kultur werden schreibend und natürlich auch (comics-)zeichnend eigene Öffentlichkeiten geschaffen – oft als Antwort auf die Erzeugnisse der Mainstream-Medien. Es entstehen Comics oder Cartoons, die im Blickpunkt queer-feministischer Forschungen stehen. Gerade Frauen sind in der Comicszene vor allem als Akteur_innen immer noch unterrepräsentiert oder nicht sichtbar. Die Comic-Zeichnerin und Autorin *Trina Robbins* (1999) hat mit *From Girls to Grrrlz* eine *herstory* von Comics jenseits von stereotypen Zuordnungen verfasst. Einen breiteren kulturwissenschaftlichen Zugang zum Thema *Frauen und alternative mediale Öffentlichkeit(en)* bieten u.a. die Sammelbände *Feministische Medien. Öffentlichkeiten jenseits des Malestream*, 2008 herausgegeben von *Lea Susemichel* (u.a.), *The Gender and Media Reader*, herausgegeben 2012 von *Mary Celeste Kearney* oder *Feminist media. Participatory spaces, networks and cultural citizenship*, 2012

³³ Was angesichts der ausgewiesenen Anzahl an mehr als 250.000 Bänden durch die Comic-Sammlung der *MSU Michigan State University Library* (MSU) übertroffen werden dürfte.

³⁴ *Duncombe, Stephen* (1997): *Notes from underground: Zines and the politics of alternative culture*. Microcosm Publishing, London.

³⁵ *Zobl, Elke/Reitsamer, Rosa* (2011): *Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur*.

herausgegeben von *Elke Zobl* und *Ricarda Drücke*. Letzterer Band diskutiert unter anderem alternative Produktionsweisen und feministische Ökonomien in den Kapiteln *Archiving Femists Grassroots Media* von *Brigitte Geiger* und *Margit Hauser* oder *Hand Made Memories: remediating Cultural Memory in DIY Feminist Networks* von *Red Chidgey*.

Um die explizit österreichische Comic-Szene abzustecken, wurde für diese Arbeit die ausführliche Diplomarbeit von *Melina Cichon* aus dem Jahre 2008 mit dem Titel *Die kulturelle Akzeptanz der Comics in Österreich. Eine Untersuchung der österreichischen Comic-Kultur* herangezogen. Cichon begibt sich auf vielen Wegen auf die Suche nach den Akteur_innen der österreichischen Comicszene: nach den Zeichner_innen und Autor_innen, nach den Markt- und Meinungsaustauschplätzen sowie nach den Rezipient_innen. Und sie findet eine überschaubare, weil sehr kleine, aber vielschichtige und bunte, sich stetig in Bewegung befindliche Szene vor, es gibt offensichtlich reichlich Comic-Eigenproduktionen, allerdings entsprechend wenig Akzeptanz und Übernahme durch österreichische (oder ausländische) Verlage. (Vgl. CICHON 2008)

Zusammenfassend zu den unterschiedlich gelagerten Herangehensweisen, Comics zu erforschen, kommt *Thomas Becker* zu Wort. Er kritisiert die unbedingten Legitimationsversuche der Comic-Theorie abgelöst von der eigenen kämpferischen Natur und stellt sich gegen die Suche eines „transzendentalen Comics an sich“: Die Theorie zu Comics schwanke noch immer

„zwischen einer Fankultur, welche die Konstruktion einer lang andauernden historischen Kontinuität unter Beweis zu stellen versucht, und der Theorie, die sich besonders besorgt um die legitime Anerkennung ihres Forschungsstandes von der historischen Darstellung abgrenzt, indem sie in übertriebener Adaption seriös klingender Gelehrsamkeit den Comic als semiotisches Zeichensystem jenseits jeglicher sozialer und historischer Kämpfe analysiert.“ (BECKER 2009: 261)

Becker bezieht sich in diesem Zusammenhang auf die comiceigenen autonomisierenden Tendenzen gegen einen Massenproduktionsprozess, wie er Ende der 1960er Jahre

begonnen hat. Die Forschung täte sich mit dieser Differenzierung allerdings nichts Gutes, denn

„[d]amit aber können beide Diskursarten ausgerechnet ihre historische Stellung innerhalb der Kämpfe der Feldgeschichte nicht mehr erfassen und verlieren an Schlagkraft gegen die immer wieder drohende entdifferenzierende Normalisierung eines durch akademische Institutionen bisher nur gering gestützten Comic-Feldes.“ (Ebd.)

Die Unterstützung durch akademische Institutionen (wie auch durch wissenschaftliche Bibliotheken) ist also (noch) gering, die Comicforschung – historisch orientiert oder aber davon abgelöst – boomt jedoch auf allen Ebenen.

4.1.2 Der Zuwachs in der Comicforschung

Die rege Forschungstätigkeit zu Comics und der entsprechende Output an Forschungsarbeiten bildet sich in einem rasanten Zuwachs an (internationalen) Zeitschriften, Monografien und Sammelbänden zum Thema ab. Ausschließlich der wissenschaftlichen Comicforschung gewidmet sind beispielsweise das seit 1999 in Pennsylvania erscheinende *International journal of comic art – IJOCA*³⁶ oder das 2004 an der *University of Florida* gegründete Open-Access-Journal *ImageText*³⁷. Für den deutschsprachigen Bereich bietet vor allem die am *Institut für Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft* der *Universität Bonn* verortete freie *Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung* eine wichtige und interessante Übersicht zum Forschungsbereich, sie sammelt und erschließt die bibliografischen Daten (teilweise mit Volltext) von „wissenschaftliche[r] Literatur zu Comics, Graphic Novels, Manga und verwandten Gebieten“ und sieht sich „als Komplement und Ergänzung zu ähnlichen Unternehmungen, die einen abweichenden (umfassenderen oder engeren) Ansatz haben, wie ComicsResearch.org oder die comics research bibliography.“³⁸ (Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung)³⁹ Die beiden

³⁶ Die Zeitschrift erscheint zweimal im Jahr in einem Ausmaß von 500 bis 700 Seiten und bietet neben wissenschaftlichen Texten eine Fülle an Illustrationen.

³⁷ <http://www.english.ufl.edu/imagetext/>

³⁸ www.comicsresearch.org/ und „comic research bibliography“:
<http://homepages.rpi.edu/~bulloj/comxbib.html>

letzten genannten Datenbanken bedienen vor allem den US-amerikanischen Raum, erwähnenswert ist das für Bibliotheken relevante Service auf *Gene Kannenbergs ComicsResearch.org*, eine eigene Seite fokussiert auf *Library Resources*.

Zur Veranschaulichung des rasanten Zuwachses an wissenschaftlichen (Abschluss-) Arbeiten zum Themenkomplex *Comics* wurden in den von der UB Wien lizenzierten *ProQuest*-Datenbanken⁴⁰ dahingehend Abfragen durchgeführt. Die Suchergebnisse erfassen vor allem englischsprachige bibliografische Angaben und werden grafisch nach Publikationsdatum dargestellt.

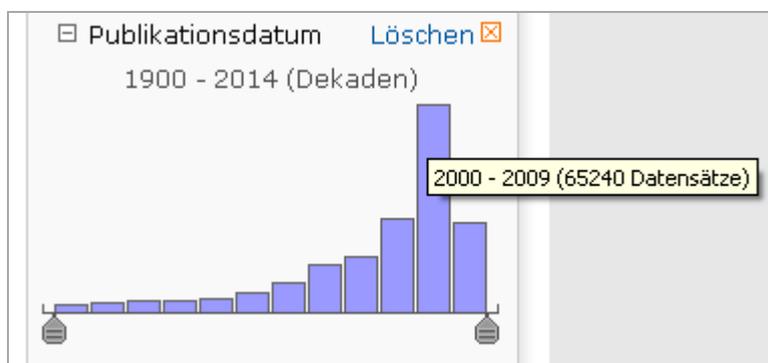


Abb. 1: Suchergebnisse zum Suchbegriff: „comics“: 169568.⁴¹
Einschränkung Dekaden 1910 – 2014. (Ergebnisse wurden auf wissenschaftliche Publikationstypen eingegrenzt.)
Gelber Kasten: Anzahl der Ergebnisse aus 2000 – 2009 = 65240 Ergebnisse, im Vergleich dazu das Jahrzehnt davor (1990 -1999) ergibt weniger als die Hälfte an Suchergebnissen.

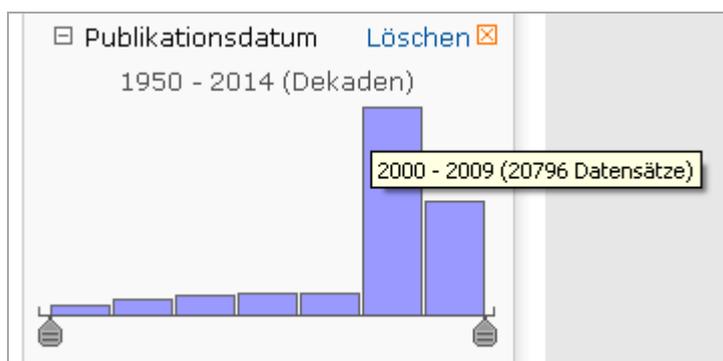


Abb. 2: Obige Suchergebnisse wurden gefiltert nach Quellentyp „Dissertationen und Abschlussarbeiten“⁴²
Einschränkung: Zeitraum 1950 – 2014 in Dekaden. Anzahl der Suchergebnisse: 37500.

³⁹ www.comicforschung.uni-bonn.de, Projektverantwortlicher der Bibliografie ist *Joachim Trinkwitz*.

⁴⁰ Laut Datenbankservice der UB Wien sind das mit Stand vom 8. Juli 2013 54 Datenbanken aus unterschiedlichen Disziplinen.

⁴¹ Bildquelle Abb. 1 und 2: <http://search.proquest.com>. Die Visualisierung der Suchergebnisse nach *Publikationsdatum* ist ein integriertes Service in den Filteroptionen der *ProQuest*-Suchmaschine.

Im Zeitraum seit der Jahrtausendwende hat sich die Beschäftigung mit dem Thema Comics in wissenschaftlichen Publikationen ungemein erhöht, zunehmend werden Abschlussarbeiten, selbständige und unselbständige Texte rund um Comics verfasst. Die Grafiken zeigen einen enormen Zuwachs seit dem Jahr 2000. Der höchste Balken bildet jeweils die Jahre 2000 – 2009 ab und zeigt bei Abbildung 2 20796 Datensätze. Der Balken rechts davon verweist auf die aktuelle Dekade: Bis zur Jahresmitte 2013 (8. Juli 2013) wird in den ausgewählten ProQuest-Datenbanken bereits auf mehr als die Hälfte der Anzahl an Abschlussarbeiten des vorherigen Jahrzehnts zum Thema „Comic“ verwiesen. Zu beachten ist hier natürlich der insgesamten Zuwachs an elektronischen (bibliografischen) Daten, dennoch erachte ich die Darstellungen als relevant für die Visualisierung des steigenden wissenschaftlichen Interesses an Comics.

4.1.3 Bibliothekswissenschaftliche Reflexionen

Die oben erörterte wissenschaftliche Umtriebigkeit in Sachen Comics kann und darf der Aufmerksamkeit durch die *Library and Information Studies* nicht entgehen. Schließlich sind es Bibliotheken und Archive, die Forscher_innen in ihrer wissenschaftlichen Betätigung mit kritischer Auswahl, Erschließung und der Zurverfügungstellung der entsprechenden Ressourcen effektiv unterstützen sollten. Medien und Quellenlage, strukturelle und qualitative Veränderungen innerhalb der Comicproduktion, sowie die Erwerbungsmodalitäten von Bibliotheken müssen analysiert, geprüft und kritisch beurteilt werden.

Der bibliothekswissenschaftliche Blick auf das Comic ist jedoch zumindest im deutschsprachigen Raum parallel zur Marginalisierung von Comicbeständen nicht übermäßig ausgeprägt. Eine frühe Auseinandersetzung leistete *Sabine Eilers* mit ihrer Diplomarbeit im Studiengang Bibliothekswesen an der FH Hannover im Jahr 1991. Darin untersucht sie als eine der wenigen den damaligen Stand der „Behandlung von Comics in Bibliotheken“ (EILERS 1991: 8) anhand einer Gegenüberstellung dreier

⁴² Enthalten sind hier vor allem die bibliografischen Angaben von Abschlussarbeiten an US-amerikanischen und kanadischen Unis (Dissertationen teilweise bereits seit dem Ende des 19. Jahrhunderts, Diplom- und Masterarbeiten seit 1962), zudem von 50 britischen Hochschulen (seit 1988).

öffentlicher Bibliotheken, der Comicsammlung *Bédétheek* am *Institut für Jugendbuchforschung* der Universität Frankfurt am Main, sowie der Aktivitäten des Projekts *ArGL Arbeitsstelle für Graphische Literatur* in Hamburg. Zudem betrachtet sie die Auswahlverfahren der *ekz – Einkaufszentrale für öffentliche Büchereien* (Der ekz-Dienst wird auch von österreichischen Büchereien in Anspruch genommen.). Eilers macht das negative Image von Comics in Deutschland an der Ablehnung trivialer Unterhaltung schlechthin fest und attestiert der Comic-Fanszene selbst eine Abgeschlossenheit und Unzugänglichkeit, die den Wissenschaften und dem Kulturbetrieb außerhalb der Comic-Community suspekt sei und somit ein Abbilden in der Bibliothekswelt schwierig mache. Die Essenz ihrer Arbeit lautet: „Um die Comics in deutschen Bibliotheken ist es schlecht bestellt.“ (Ebd.: 108)

Auf Basis dieser Erkenntnis beleuchtet *Matthias Harbeck* 17 Jahre später erneut die Beschaffenheit des Bestandes von Comics, sowie deren Sammlungs- und Erschließungspraxen in deutschen Bibliotheken. Harbeck analysiert,

„ob das Massenmedium Comic immer noch ein ‚Schattendasein‘ führt und einen Marginalbestand in den Bibliotheken – d.h. eine vernachlässigte, unbedeutende Bestandsgruppe – darstellt, oder ob sich die Sammlungs- und Erschließungspraktiken der deutschen Bibliotheken verändert haben und man als Leser[_in] oder Forscher[_in, Anm. B.L.] eine mittlerweile zufriedenstellend aufbereitete Anzahl an Comics vorfindet.“ (HARBECK 2009: 17)

Zu diesem Zwecke befragt Harbeck in *Das Massenmedium Comic als Marginalbestand im deutschen Bibliothekssystem?* deutsche Bibliotheken und führt Gespräche mit Expert_innen zur institutionellen Einbettung von Comic-Sammlungen in Deutschland, aber auch in den USA. Die Arbeit wird 2008 als (preisgekrönte) Masterarbeit an der HU Berlin verfasst und 2009 online als Band 253 der *Berliner Handreichungen zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft* veröffentlicht. Harbecks Ergebnisse sind wiederum ernüchternd: Einen zusammenfassenden Artikel publiziert er etwas später unter dem Titel *Comics in deutschen Bibliotheken – Ressourcen für Forschung und Fans* in der Zeitschrift *Bibliothek. Forschung und Praxis*, worin er seine These bestätigt sieht, „dass wichtige Entwicklungen zu einem Großteil an den deutschen Bibliotheken - öffentlich wie wissenschaftlich - vorbeigegangen sind“; er verzeichnet einen

„Aufholbedarf des deutschen Bibliothekswesens für den Sammlungsgegenstand Comic.“(HARBECK 2010: 282)

Harbeck macht einen existierenden, gut sortierten Comicbestand in einzelnen Bibliotheken an der Aktivität von bestimmten Personen fest: Meist sind private, aber auch wissenschaftliche Interessen von einzelnen Comicbegeisterten die Grundlage für die Bildung bestehender Sammlungen. *Harbeck* sieht eine Gefahr für derartige Bestände durch das Ausscheiden der betreffenden Personen aus den jeweiligen Bibliotheken und Institutionen. Die Erwerbung geschehe bisweilen unstrukturiert und oftmals durch Schenkungen und Stiftungen, ein sukzessiver Bestandsaufbau sei demnach zumeist nicht gewährleistet. (Vgl. HARBECK 2009: 65 ff.) Als großes Problem benennt *Harbeck* die schlechte Sichtbarkeit und Auffindbarkeit der Bestände aufgrund unzureichender Benutzungskonzepte und mangelnder Erschließungsmodalitäten (vgl. ebd.: 69 ff.), insgesamt macht er ein (Weiter-)Betreiben einer umfassenden Erwerbungsarbeit von Comics in Bibliotheken an verbesserungswürdigen Strukturen, Regelwerken und Definitionen fest.

Einen interessanten Überblick über Genres und Inhalte, insbesondere von politischen Thematiken im Comic gibt aber zuvor noch *Marianne Fix* 1996 in ihrem *Artikel Politik und Zeitgeschichte im Comic*. Im Anschluss an die aufschlussreiche Arbeit bietet sie eine annotierte Bibliografie politischer Comics für öffentliche Bibliotheken. Sie untersucht formale Kriterien und Wesen, vor allem aber Vereinnahmungen und Metaphoriken des Comic und beleuchtet kritisch die Darstellung politischer Ideologien oder Mechanismen in Comic-Serien und frühen Graphic Novels.

Anders als im deutschsprachigen Raum ist in den USA die Auseinandersetzung mit dem Medium Comic in und vor allem *für* wissenschaftliche und öffentliche Bibliotheken um einiges größer. Fragen um die Sammlung und Aufbereitung von Comics für Leser_innen und Forschung sowie die Möglichkeiten einer angemessenen institutionellen Archivierung beschäftigen US-amerikanische Bibliothekar_innen schon seit längerem.

Randall „Randy“ Scott gilt als der Pionier der *Comic-Librarianship* in den USA. Er leitet die *MSU- Michigan State University Libraries' Comic Art Collection*, die mit ca. 250.000 Bänden und 6 Millionen Comic-Strips aus Zeitungen und Zeitschriften weltweit vielleicht größte Comicsammlung. Die Sammlung entstand aus einer Schenkung durch den *Cultural Studies* Professor und Autor Russel Nye. Der exzessive Comic-Liebhaber Scott betätigt sich seit Mitte der 1970er Jahre als *special collection - comic librarian* und katalogisiert und bibliografiert⁴³ laufend die Bestände der *MSU Library*. Zudem hat Scott mehrere Bücher und Aufsätze zum Verhältnis von Bibliotheken/Bibliothekar_innen und Comics verfasst. Sein Band *Comic Librarianship* aus dem Jahr 1990 gilt als ein frühes Aufbegehren zugunsten des Eingangs von Comics in wissenschaftliche Sammlungen und als Handbuch zur Katalogisierung von Comics. *Randy Scotts* humorvoll aufbereitetes Standardwerk soll zahlreiche Bibliothekar_innen (im amerikanischen Raum) überzeugt haben.

Die Hinführung zum Comicbestand durch *Randy Scott* spiegelt sich in zahlreichen wissenschaftlichen Artikeln und Monografien über Comics, zuletzt vermehrt über Graphic Novels wider. Beispielhaft erwähnt sei der 2006 in der Zeitschrift *The Journal of Academic Librarianship JAL* erschienene Artikel von Lorena O' English (et al.), Referentin der Sozialwissenschaften an der *Washington State University Library – Graphic Novels in Academic Libraries. From Maus to Manga and Beyond*, in dem sie neben der wachsenden Popularität von Comics die Komplexität der Klassifikation und Katalogisierung von Comics ins Auge fasst. Außerdem versucht sie, wie viele andere Autor_innen auch, Marketingstrategien für Comics zu entwickeln. Interessant ist die in diesem Zusammenhang formulierte Funktion von Graphic Novels, sie spielen „an important role in supporting the recreational reading mission of academic libraries.“ Anhand von literarischen Comics könne Lesen als Genuss, Entspannung und Erholungsmöglichkeit propagiert werden: „Graphic novels can perhaps be a mechanism for the return to the humanistic ideal that reading should both educate and delight.“ (O'ENGLISH et al. 2006: 173 und 180)

⁴³ Scotts Bibliografie ist online zugänglich unter: <http://comics.lib.msu.edu/index.htm>

Zahlreiche Artikel fungieren also als bibliothekarische Empfehlungen und als Hilfestellung in der Comic-Auswahl, beziehungsweise in der Formal- und Sacherschließung. Manche Bibliothekar_innen versuchen sich an einem Kanon der wichtigsten Graphic Novels und rezensieren aktuelle Bände für die Kolleg_innenschaft. Ein anderer Artikel – *Bam! Pow! Graphic Novels Fight. Stereotypes in Academic Libraries: Supporting, Collecting, Promoting* – von *Beth Jane Toren* “courage librarians to counter stereotypes and therefore bring more people, including other librarians, to view graphic novels as literature” (TOREN 2010: 55). Toren befragt in einer Studie Lehrende und Studierende unterschiedlicher Fakultäten nach der Verwendung von Graphic Novels im Unterricht. Sie erhält unvermutete Ergebnisse: Vor allem in den englischen Literaturfächern, in der Frauenforschung und den Bildungswissenschaften ist der Einsatz von Graphic Novels als literarische Quelle mehr als ausgeprägt. Toren misst parallel dazu ein Anwachsen von Graphic Novel-Beständen in Universitätsbibliotheken, sie unterscheidet Graphic Novels von herkömmlichen Comics als erwachsene literarische Buchform und verweist auf ihre Funktion zur Förderung der „visual literacy“ (ebd.: 56ff.). Einen pointierten Wunsch an Bibliotheken formuliert *Francisca Goldsmith* in ihrem bei der *American Library Association ALA* herausgegebenen Titel *Graphic novels now. Building, managing, and marketing a dynamic collection*: “My professional hope for comics (...) is that libraries come to normalize them.” (GOLDSMITH 2005: V)

Martha Cornog (2009) hat einen übersichtlichen, praxisnahen Sammelband mit dem Titel *Graphic novels beyond the basics. Insights and issues for libraries* (mit)herausgegeben, die oben erwähnten Autorinnen *Goldsmith, English* und *Robbins* schreiben hier neben anderen Verfasser_innen Kapitel zu Comicgenres wie japanische Manga und amerikanische Comics, zu Comics als Bestand von und für Mädchen/Frauen, zur geeigneten Platzierung in Bibliotheken, aber auch zu Zensurmaßnahmen durch Bibliotheken.

Der im Jahr darauf aufgelegte, für Bibliothekar_innen wiederum aufschlussreiche Sammelband *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives* von *Robert G. Weiner* beleuchtet in *Essays on Readers, Research, History and Cataloging* weitere

Komponenten der Comic-Bibliothek: von Erwerbungsproblematiken über die Leser_innenschaft bis hin zu neuen Herausforderungen wie *Webcomics*. (Vgl. WEINER 2010)

Elektronisch publizierte Comics, Comics der Subkultur(en) jenseits von Mainstreamverlagen oder Szenen und (soziale) Bewegungen und deren alternative Medien stehen noch selten im Interesse der bibliothekarischen Wissenschaften, und wenn, dann vor allem in den USA. Etliche Artikel in bibliothekswissenschaftlichen Zeitschriften beschäftigen sich mit Fankultur, Zines und Szenen im Zusammenhang mit (deren Verfügbarkeit in) öffentlichen Bibliotheken. Die Autor_innen plädieren zumeist auch für eine Öffnung der Wissenschaft und ihrer Archive und Bibliotheken für die medialen Produkte bislang marginalisierter Gegenöffentlichkeiten. Artikel wie *Marta L. Magnusons Electronic Women's grey literature in academic libraries* oder *Jenna Freedmans*⁴⁴ *Grrrl Zines in the Library* (beide 2009), sowie auf Deutsch *Karsten Schulds Moderne Subkulturen und der kulturelle Auftrag Öffentlicher Bibliotheken* weisen den Weg zu den Medien der Subkultur, sowie zur elektronischen Veröffentlichung von Comics und der Bearbeitung von Grauer (Comic-)Literatur.

Viele der aufgezählten Debatten rund um Erwerbung, Erschließung und Benutzungsmodalitäten werden die Bibliotheken noch tiefergehend beschäftigen. Der Boom an Comicpublikationen und die Konjunktur der Comicwissenschaft kann nicht unbeachtet an der wissenschaftlichen Bibliothek vorbeigehen, sondern wird sie herausfordern, die Quellenlage anzupassen und entsprechend aufzubereiten. Treffend dazu kommt der bibliothekarische Aktivist und *radical librarian* *Sanford „Sandy“ Berman* zu Wort. Im Vorwort zum Buch *Intellectual Freedom and Social Responsibility in American Librarianship: 1967-1974* seiner Kollegin *Toni Samek* sagt er:

“Self-censorship is librarianship’s ‘dirty little secret’. Put another way, it’s the fact of seldom acknowledged and hard-to-justify boundaries or exclusions. As examples, most libraries don’t collect comics or many graphic novels. Few get any zines whatever, even though that’s arguably the hottest contemporary publishing scene. Recent surveys show that small press fiction and poetry, together with many other well-reviewed freethought, labor, and alternative press titles, are

⁴⁴ *Jeena Freedman* ist Leiterin der *Barnard Zine Library*, vgl. dazu Kapitel 4.2.4. und 6.1.

woefully underrepresented in both public and academic libraries.” (BERMAN: Vorwort zu SAMEK: 2001, XV)

Berman wurde (vor allem in den USA) durch seine kritischen Ansichten zum Mainstream-Bibliothekswesen bekannt, er plädiert für benutzer_innenfreundlichere Kataloge und engagiert sich für eine (sozial) gerechte (Sach-)Erschließung, die Ausschlüsse und Diskriminierungen zu vermeiden versucht. Nicht zuletzt ist *Berman* ein Verfechter der Aufnahme von alternativen Materialien in (wissenschaftliche) Bibliotheken. (Vgl. STELZER 2010: 1, Abstract) Einleitend zu *Randy Scotts Comic Librarianship* meint *Sandy Berman* zudem: “Comics are both worth getting and worth treating right.” (Vorwort zu SCOTT 1990: 4)

4.2 Comics als Quelle

4.2.1 Erinnerungskultur und populäre Quelle

Comics repräsentieren wie andere populärwissenschaftliche Dokumente auch die gesellschaftlichen Themen ihrer Zeit, sie äußern sich über die Epoche, Kultur und Gesellschaft, in der sie entstanden sind. Als Teil von Alltags- und von Subkulturen veranschaulichen sie Werthaltungen und Stereotype und fangen in großer Genrevielfalt, oft auf ironische Weise fiktive und non-fiktive Phänomene der Geschichte ein. Der Trend zur Erinnerungskultur im Comic verschafft diesem einen neuen hochqualitativen Anspruch als semidokumentarische Narration. Die Mehrdimensionalität durch die Kombination von Text und Bild, die bildliche Veranschaulichung von realen Erlebnissen (z.B. in der autobiografischen Graphic Novel) verleiht der Darstellung geschichtlicher Ereignisse oder Sachthemen im Comic eine zusätzliche eindruckliche Komponente: Reale Erlebnisse werden den Leser_innen „auf diese Weise zum einen näher an der Wirklichkeit, zum anderen auch weitaus emotionaler vermittelt“ (MELBER 2011: 147). Allerdings müssen auch Comics als Quelle in einen kontextuellen Rahmen eingebettet werden. Der Entstehungskontext der jeweiligen Geschichten, so sie auf wahren Begebenheiten basieren und als sehr persönliche (meist

retrospektive) Erfahrungen ins Bild gesetzt werden, bedarf einer zusätzlichen Betrachtung, die Quelle insgesamt einer kritischen Analyse.

Takuma Melber beschreibt in seinem Aufsatz über das Manga *Barfuß durch Hiroshima*, welchen Mehrwert dieses autobiografische *Ego-Dokument* als zusätzliche Quelle in der Geschichtswissenschaft liefere: Die oben bereits erwähnte Comic-Reihe, die die Erlebnisse des Autors *Keiji Nakazawa* nach dem Bombenabwurf von Hiroshima sehr direkt und hautnah beschreibt, ist durch die „hintergründige Darstellungsweise [...] ein der historischen Realität näher stehendes, vollständigeres Bild des tatsächlich Geschehenen, wie es kein Fließtext [...] liefern kann.“ Historiker_innen können zusätzlich zu jenen aus anderen Quellen wertvolle Erkenntnisse aus Comics ziehen, da gerade beim (teil)autobiografischen Manga (und anderen Comics, Anm. B.L.) „dessen fiktive Elemente nicht fingiert, sondern an real Geschehenem orientiert sind“. Ergebnisse der Forschung könnten „somit ergänzt und angereichert, bekräftigt oder aber korrigiert werden“, erläutert Melber. (Ebd.: 148) Er richtet in seiner Analyse den Blick auf eine in der üblichen Lesart (mit Fokus auf den Atombombenabwurf) weniger beachtete Komponente: nämlich auf den „Kriegsalltag und die Sozialstruktur der Kriegsgesellschaft Japans im Zweiten Weltkrieg, die wesentlich von Rassismus, Nationalismus und Militarismus geprägt waren“. (Ebd.: 135) Melber setzt die rassistischen Darstellungen in Nakazawas Manga – die anglo-amerikanischen Gegner Japans werden vielfach als *dämonische Teufel* stilisiert – in Relation zur Geschichtsschreibung und entdeckt eine ungewöhnliche Dokumentation des damals gängigen Antiamerikanismus in Japan. Historische Comics verlangen also oft eine gründliche Lesart über den gewohnten Blick hinaus, gerade deshalb liefern sie eine lohnende Sicht auf Geschichte und Gesellschaft und verbildlichen Verhältnisse, die durch andere Quellen allein vielleicht nicht aufgedeckt werden können.

Wissenschaftler_innen plädieren für eine ganzheitliche Betrachtung von Geschichte durch den Einbezug von Bildquellen wie Comics und Graphic Novels. Nichtsdestotrotz ist es auch in der wissenschaftlichen Analyse oft nicht eindeutig, ob und wieweit stereotype Darstellungen durch den selbstreflexiv satirischen Charakter von Comics

aufgehoben und als Gesellschaftskritik entschlüsselt werden können, hierfür bedarf es jeweils einer differenzierten Betrachtung.

Comics, Graphic Novels und Fanzines stellen außerdem in ihrer Masse wichtige Quellen populärer Kultur dar. Welche Topoi werden in der Geschichte bearbeitet und welche Aussagen können ermittelt werden? Welche Gründe bewirken etwa die Entstehung publizistischer Klein- und Eigeninitiativen, welche soziokulturellen Felder werden bei der Herausgabe von Fanzines durch die jeweiligen subkulturellen/popkulturellen/clubkulturellen Bewegungen erschlossen? Wie verändern sich Inhalte und Darstellungen von humoristischen oder ernsthaften Comics, wie Stereotypen? Welche ästhetischen Komponenten und Entwicklungen lassen sich untersuchen? Diese, ähnliche und zahlreiche ganz anders gelagerte Fragen lassen sich zum umfangreichen Bereich der sequentiellen Kunst/Populärmedien stellen, problematisch ist aber oft die Quellenlage.⁴⁵

4.2.2 Zur Archivfunktion von Comics

Mathis Bicker stellt sich in seinem Artikel *Museumslektionen* (2011: 17ff.) die Frage zur Archivfunktion von Comics und zur Archivierung derselben in musealen Kontexten. Mit *Urs Stähli* sieht er eine Paradoxie in der *Archivierung des Populären*, da hierbei etwas archiviert und mit einer archivarischen Ordnung belegt werden würde, was ohnehin allgemein zugänglich sei. Die Archivierung entziehe dem Populären das Populäre, weshalb das kulturelle Artefakt im Museum oder Archiv nicht mehr es selbst sein könne. (Vgl. ebd. 20f.) *Bicker* kritisiert in diesem Zusammenhang allerdings nicht die Archivierung per se, sondern den Moment, wenn das Populäre zum Besonderen erhoben wird und plädiert für einen sensiblen Umgang mit Comics im akademischen Kontext. Das Einschreiben des Comics in die Wissenschaft und das damit verbundene Herauslösen aus seinem populären Umfeld müsse das Comic dort belassen, wo es letztendlich hingehöre:

⁴⁵ Vgl. Kapitel 4.2.3. *Die Quellenlage von Comics*.

„Die von den ‚akademischen Fans‘ so oft als Verunglimpfung wahrgenommene Stigmatisierung als Produkt der Populärkultur sollte nicht einfach ignoriert, sondern anerkannt werden. Man kann den ‚Geist des Populären‘ nicht nur als eine durch autoritäre Kräfte im Kulturdiskurs aufoktroierte Repression betrachten, die den Glanz einer ‚Neunten Kunst‘ bisher verdeckte und der es entgegenzuwirken gilt, sondern ebenso als eine Spur des historischen Ursprungs von Comics, als einen Funktions- und Kommunikationszusammenhang, der in ihnen repräsentiert und reproduziert wird.“ (Ebd.: 21)

Die von *Bicker* angesprochene, dem Comic eigentümliche Archivfunktion äußert sich dadurch, dass es Reproduziertes repräsentiere, das Populäre speichere und durch sich selbst ausstelle. Das Comic bedürfe infolgedessen keines Museums oder Archivs:

„Comics zitieren und transformieren Gesammeltes und stiften darin auch Popularität. So schreiben sie nicht nur sich selbst ihre eigene Geschichte und sich die Geschichte der Populärkultur insgesamt ein, sondern in der gleichen Bewegung schreiben sie auch sich und das Populäre in die Geschichte.“ (Ebd.)

Trotz *Bickers* kritischer Überlegungen zur Archivierung von Comics kann dies nicht als Plädoyer gegen das Sammeln gelesen werden, sondern gegen ein Herausreißen und Entheben von Comics aus ihren ursprünglichen Funktionen durch die Wissenschaft. Die Bibliothek kann dieser Entpopularisierung entgegenarbeiten, indem sie Comics als Primärliteratur thematisch breitgefächert zur Verfügung stellt. Immerhin ist das Comic per se schon ein aufschlussreiches Archiv des Populären.

4.2.3 Die Quellenlage von Comics

„Wissenschaftliche Bibliotheken erwerben Comics im Allgemeinen nur kraft Pflichtexemplarrecht. Forschung über Comics ist in Deutschland nahezu nicht etabliert, so dass Comics als Quelle nicht benötigt werden,“ so *Konrad Umlauf* in seinem Band *Moderne Buchkunde* (2005: 152) zur Handhabung von Comics. Mehrere Versuche der (damals) aktuellen Comicforschung, Jahrbücher zu etablieren, seien gescheitert, insgesamt also der Bedarf klein. Dieser Beobachtung kann ich mich – acht Jahre später – nicht anschließen: Die Vielfalt der Disziplinen, die sich mit Comics beschäftigen ist groß, die Forschungssituation hat sich seit dem Jahre 2005 stark verändert. Der Projektleiter der *Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung Joachim Trinkwitz*

fasst 2011 in seinem *Erfahrungsbericht aus vier Jahren akademischer Lehre zum Thema [Comic]* zusammen: „Auch im akademischen Umfeld scheint [...] der endgültige Aufstieg einer Comicforschung angebrochen, die sich ohne die ideologische Polemik der 1970er Jahre ihrem Thema mit Respekt und Zuneigung nähert (TRINKWITZ 2011: 65)“. *Trinkwitz* verortet allerdings einen noch nicht beendeten Legitimationskampf von Comics in der akademischen Community und sieht die Gründe dafür neben der historisch gelagerten Missbilligung von Comics im

„Problem mangelhafter Quellenerschließungs- und -beschaffungsmöglichkeiten. Nicht einmal die Deutsche Nationalbibliothek, die den Auftrag hat, alle deutschsprachigen Druckschriften zu sammeln, hat einen auch nur annähernd vollständigen Comic-Bestand, eine Universitätsbibliothek mit einem entsprechenden Sammelauftrag gibt es nicht.“ (Ebd.: 65f.)

Im Gegensatz zu Österreich, wo Comics in institutionellen Bibliotheken so gut wie gar nicht erfasst sind, gibt es in Deutschland zumindest drei institutionell verankerte Comic-Bibliotheken, deren Weiterführung (wie bereits bei *Harbeck* erwähnt) allerdings fraglich und von der Initiative von Einzelpersonen abhängig ist. Zudem sind die Bestände dieser Bibliotheken zum großen Teil nicht in OPACs abrufbar und schon gar nicht in Bibliotheksverbünde eingearbeitet. Auch *Ralf Palandt* bestätigt auf der Webseite der Gesellschaft für Comicforschung das Fehlen von Primärliteratur an (wissenschaftlichen) Bibliotheken im deutschsprachigen Raum:

„Wer Comicforschung betreibt, braucht für seine wissenschaftliche Arbeit nicht nur die Comic-Sekundärliteratur, sondern vor allem auch Comics, denn sie sind ja der Forschungsgegenstand. Doch während etliche Werke der Forschungsliteratur in Universitäts- und Stadtbibliotheken zu finden sind, sieht es dort mit der Primärliteratur, den Comics selbst, sehr düster aus.“ (PALANDT: Comic-Bibliotheken)

Insbesondere die in den frühen Jahren in Zeitungen erschienenen Comic-Strips seien kaum archiviert und aufgrund der „ephemerer Natur der Trägermedien“ oft nicht überliefert: „Vieles muss als verloren oder in Privatsammlungen versteckt gelten,“ bedauert *Trinkwitz* (2011: 68), ebenso wie *Andreas Platthaus* (2008: 133). Die Frage „Gibt es verlorene Comics?“, beantwortet er mit: „Massenhaft“ und führt an, dass selbst bei Berühmtheiten wie *George Herriman* dies der Fall sei. Dessen Frühwerk und

zahlreiche Folgen von *Krazy Kat* seien heutzutage immer noch verschollen. So Zeitungen in Bibliotheken gesammelt wurden, fehlen häufig die (bunten) Sonntagsseiten mit den Strips. Comichefte seien besser archiviert und dokumentiert, da sich früh eine Sammler_innenszene herausgebildet habe, allerdings gelten auch hier zahlreiche Hefte als verloren, da sie wegen schlechter Papierqualität nicht aufbewahrt werden konnten. *Platthaus* kritisiert in diesem Zusammenhang die Mikroverfilmung alter Zeitungsbestände: Nach dem Verfahren wurden die alten Zeitungen meist vernichtet, um Platz zu sparen, dadurch werde „die Chance, noch gute Vorlagen für originalgetreue Nachdrucke zu finden, immer geringer“ (PLATTHAUS 2008: 133f.). Zudem können Nachdrucke in Sammelbänden den großen Verlust von Zeitungsstrips nicht wettmachen, da eine kontextuale Bearbeitung und rezeptionelle Studien dadurch verunmöglicht werden (vgl. TRINKWITZ 2011: 68).

Die prekäre Markt- und Verlags-Situation mache zudem die Lehre mit *aktuellen* Graphic Novels schwierig: Vielfach sind Texte für die Diskussionsgrundlage in Lehrveranstaltungen nicht greifbar, da die niedrige Auflagenhöhe durch das Erscheinen bei Klein(st)verlagen die Titel rasch nicht mehr lieferbar mache. Durch die aufwändige Bearbeitung von Graphic-Novels zugunsten einer höheren kulturellen Legitimation kommen diese meist hochpreisig auf den Markt. Ein Comicseminar könne sich somit zur „Veranstaltung für Besserverdienende“ (ebd.: 69) entwickeln.

Für die Forschung waren und sind die Comic-Fan- und Sammler_innenszenen von großer Bedeutung, ohne die zahlreichen akribischen Sammlungen aufgrund privater Comicleidenschaft würde sich die Wissenschaft noch immer jenseits irgendeiner Fachkundigkeit bewegen, die Notwendigkeit der Institutionalisierung des Sammelns und der Erschließung von Comics steht außer Frage.

Problematisch für die Suche nach geeigneten Ressourcen primärer und sekundärer Art ist zudem die Tatsache, dass vielfach davon ausgegangen wird, vorhandene Bestände in (institutionellen) Bibliotheken oder Archiven seien ein Abbild der tatsächlichen historischen oder zeitgenössischen Produktion. Ein solches Abbild kann natürlich keine Bibliothek jemals leisten. Der Auswahlprozess ist immer gleichzeitig eine subjektive

Selektion und ein Eingrenzen des Vorhandenen. Ein bewusster und aktiver Bestandsaufbau, die koordinierte Einbettung der Erwerbung von Comics und Graphic Novels in Erwerbungsprofile, kann aber in jedem Fall einen besseren Ein- und Überblick in die Materie bieten als er es bislang tut.

Zur speziellen Situation in Österreich ist zu sagen, dass die exemplarische Suche im österreichischen Verbundkatalog mehr als zu wünschen übrig lässt. Die Unterscheidung einer Suche nach primären und sekundären Quellen erweist sich als nicht einfach. Primäre Quellen sind aufgrund ihrer Einordnung als Belletristik nur in manchen Fällen inhaltlich erschlossen.

4.2.4 Szenen und alternative Öffentlichkeiten - Quellenlage

Fanzines und Comiczines, wie sie in alternativen Szenen als Graue Literatur hergestellt werden, werden so gut wie nicht in konventionellen Bibliotheken gesammelt. Spezialarchive wie das deutsche *Archiv der Jugendkulturen*, feministische Archive oder Archive sozialer Bewegungen, aber auch private Vereine und Sammler_innen versuchen, dieses Versäumnis zu kompensieren⁴⁶. Fanzines werden gesammelt und archiviert, damit sie als Zeugnisse von Geschichte jenseits des herrschenden Mainstreams für Leser_innen und für die Forschung erhalten bleiben.⁴⁷

Prinzipiell fallen auch diese Druckwerke unter die Ablieferungspflicht laut Mediengesetz. Vielen Produzent_innen ist diese Pflicht allerdings nicht bekannt, daher schicken sie auch keine Exemplare an die Pflichtbibliotheken. Die Bibliotheken erfahren im Gegenzug häufig nichts von der Publikation und können deshalb die entsprechenden Titel nicht anfordern.

Zudem sind vor allem wissenschaftliche Bibliotheken oder Archive oft nicht gewillt oder es mangelt ihnen an personellen und finanziellen Ressourcen, Produkte der Sub-

⁴⁶ Das Archiv mit dem umfangreichsten Bestand an deutschsprachigen Alternativmedien ist das ID-Archiv am Internationalen Institut für Sozialgeschichte (IISG) in Amsterdam.

⁴⁷ Ein gelungenes Beispiel für die Verortung einer Zinesammlung an einer akademischen Einrichtung ist *Jeena Freedmans* Barnard Zine Collection am Barnard College in New York.
<http://zines.barnard.edu/>

oder Gegenkultur zu sammeln. Vielfach aber ist es das Widerstreben der Produzierenden selbst, Teil eines Archivs zu werden. Beispielsweise Fanzines sind oft für ganz bestimmte Öffentlichkeiten gedacht und gemacht, und wollen sich demnach nicht oder nur ungern von konventionellen institutionellen Einrichtungen *vereinnahmen* lassen. Traditionelle Konzepte des medialen Diskurses werden in Frage gestellt und neue Möglichkeiten der Kommunikation und Vernetzung praktiziert. Beispielsweise „Grrrl Zines können jedes erdenkliche Thema behandeln – persönliche Anliegen und Interessen; Kritik am herrschenden Gesellschaftssystem, den Massenmedien, der täglichen Diskriminierung und Sexismus – abseits von redaktioneller und institutioneller Kontrolle und Zensur“ (ZOBL 2008: 46). Wie also sollte etwas gesammelt werden, was gar nicht gesammelt werden will? Produzent_innen von DIY-Comicfanzines und anderen kreativen Produkten der Alternativkultur(en) nehmen im Sinne ihrer Autonomie nicht nur Abstand von bürgerlichen Kunstbegriffen, sondern auch von einem Zugriff auf ihre Produkte durch eine *offizielle* Zensurstelle Bibliothek: Bisweilen werden in selbst gebastelten Collagen in (Comic-)Zines nicht urheber_innenrechtsfreie Bilder eingearbeitet und sollten auch deshalb nicht an größere Öffentlichkeiten gelangen.

Der Artikel von *Julie Herrada* illustriert diese Abneigung gegenüber einer institutionellen Vereinnahmung: Sie lässt in ihrem bereits 1995 erschienen Artikel *Zines in Libraries: A Culture Preserved* den Herausgeber eines Punk-Fanzines *Andy ‚Sunfrog‘ Smith* zu Wort kommen. Er ist zu diesem Zeitpunkt bereits mit der bibliothekarischen Sammlung seiner Zines ausgesöhnt, für die Frühzeit seines alternativen Schaffens findet er dahingehend keine guten Gründe:

„Why would a library want to store the intentionally sloppy, in-ye-face-style of a punk fanzine? [...] Giving our zine to a library at that time might have seemed antithetical to our purpose. How could we smash the state, create anarchy, increase peace, and play our music loud with our name and address composted into some square’s computer database along with the names of other deviant scribes? What if the library gave our name and address to the cops? We should burn down the libraries, not be in them!“ (*Andy ‚Sunfrog‘ Smith* in HERRADA 1995: 83)

Nikola Staritz nimmt dieses Problem in ihrer Masterarbeit *Bewahren und (Auf)Begehren. Geschichte, Konzeptionen und Herausforderungen feministischer*

Archive im deutschsprachigen Raum auf und entdeckt Motive und Erfordernisse. „Es kann als Verdienst der Cultural Studies gelten, dass ab den 1960ern der akademische Blick vermehrt auf die Alltagsgeschichte, bzw. Geschichte von unten gerückt wurde“ (STARITZ 2013: 13), beschreibt sie den *Cultural Turn* hin zur Einschreibung von marginalisierten sozialen Gruppen jenseits des herrschaftlichen Mainstreams in die (Geschichts-)Wissenschaften. Staritz verweist auf die „Notwendigkeit“, die Geschichte und Geschichten „von bisher Ausgegrenzten zu schreiben“ (ebd.: 14): Mit *Joan Nestle* benennt sie den Grund, weshalb speziell Archive der (historischen) Frauenbewegung und feministischen Bewegungen entstanden sind, mit der Wichtigkeit einer Betrachtung von sich selbst als Individuum und Teil der Geschichte und damit als „archivierenswert“ (*Joan Nestle* in STARITZ 2013: 14). Das Bewahren von Dokumenten, wie auch von kleinen Zines⁴⁸ und Informationsschriften ist demnach auch für die Geschichtsschreibung von sozialen und feministischen Bewegungen unerlässlich. Bisläng geschieht diese Dokumentation – ungeachtet der Pflichtablieferungsverordnung – meist nur in ausgewählten Archiven, viele Publikationen, die nur kurze Zeit erschienen sind, sind auch hier nicht gesammelt.

Beispielhafte Projekte zur Sammlung und Sichtbarmachung feministischer Alternativmedien sind das *QZAP – The Queer Zine Archive Projekt*⁴⁹ oder das in Salzburg verortete transnationale *Projekt Grassroots feminism*⁵⁰ von *Elke Zobl* und *Rosa Reitsamer* (u.a). Das Mission Statement des *QZAP* erläutert die Ambitionen zur Dokumentation *lebender Geschichte* auf Basis von freier Verfügbarkeit und dem Ziel der Diversifizierung von Öffentlichkeiten:

"The mission of the Queer Zine Archive Project (QZAP) is to establish a "living history" archive of past and present queer zines and to encourage current and emerging zine publishers to continue to create. In curating such a unique aspect of culture, we value a collectivist approach that respects the diversity of experiences that fall under the heading 'queer.' The primary function of QZAP is to provide a free on-line searchable database of the collection with links allowing users to download electronic copies of zines. By providing access to the historical canon of queer zines we

⁴⁸ Mit Comics oder in ComicZine-Form wie beispielsweise die oben erwähnten *NO Politcomix* von *Linda Bilda*.

⁴⁹ <http://qzap.org>

⁵⁰ <http://www.grassrootsfeminism.net>

hope to make them more accessible to diverse communities and reach wider audiences." (QZAP 2008)

Nikola Staritz diskutiert in ihrer Arbeit über feministische Archive deren Sammlungs- und Erschließungspraktiken und plädiert in diesem Zusammenhang für ein paralleles Einbinden bestehender Datensätze autonomer Datenbanken und Archive in größere, konventionelle „androzentrische“ Netzwerke und Bibliotheksverbünde, und das trotz der hier verwendeten ausschließenden und kategorisch-defizitären Kategorien: Die Herausforderung für bibliothekarische Mainstream-Netzwerke bei der Einspeisung dieser Daten bestünde darin, die Dokumente bislang marginalisierter Personen und Gruppen endlich angemessen und gendergerecht kategorisierbar und sichtbar zu machen. (Vgl. STARITZ: 66)

Im Zuge des Einflusses elektronischer Informations- und Kommunikationstechnologien auf politische und soziale Bewegungen und deren Medienpraxen wirft Staritz auch das Problem des Verlustes von Dokumenten des digitalen Protestes auf. Zahlreiche alternative Publikationen, die über Netzwerke wie das WorldWideWeb an ihre Öffentlichkeiten gelangen, gehen durch das Nicht-Sammeln und/oder eine mangelnde Erschließung verloren. Erwerbung, Sicherung und Bestandsvermittlung bedarf deshalb neuer Dokumentationsmethoden und -technologien. Das Web-Harvesting und Speichern österreichischer Webseiten durch die Österreichische Nationalbibliothek im staatlichen Auftrag der Sammlung von Onlinepublikationen wird allerdings bislang nur bei Seiten vollzogen, die auch eine .at – Domain aufweisen, viele kritische Seiten fallen durch die Verwendung einer .net oder .org-Domain aus diesem Datenrahmen hinaus. (Vgl. ebd.: 74ff.) Die Erzeugnisse vieler Jahre netzaktiver Praxen sind aus diesem Grund längst verschwunden.

Und das, obwohl „Subkulturen auch immer Vorreiter kultureller Veränderungen sind“, kritisiert auch *Karsten Schuldt* (2008: 19) in seinem Artikel *Moderne Subkulturen und der kulturelle Auftrag Öffentlicher Bibliotheken*. Schuldt betrachtet in diesem Zusammenhang zwar insbesondere die Musikproduktion innerhalb der Hip-Hop-Szene, seine Empfehlung an Bibliotheken, auch für Menschen außerhalb der jeweiligen Szene

Zugang zu einem derartigen „feldspezifischen Wissensschatz“ (ebd.: 20) zu schaffen, kann freilich für alle subkulturellen Zeugnisse gelesen werden und macht auch nicht vor den Toren akademischer Bibliotheken halt: Aufgrund der wachsenden Verbreitung subkultureller Produkte in digitalen Netzen würden sich neue Herausforderungen an den Sammelauftrag von Bibliotheken ergeben. Außerdem sei es

„nicht einzusehen, warum Medienformen, welche den Medien- und Kommunikationsalltag eines relevanten Teils der Bevölkerung prägen, nicht von Bibliotheken in ihrem Bestand abgebildet werden sollten. Diese Medien werden allerdings, obwohl sie für die Entwicklung der Gesellschaft relevant sind und ihre Erwerbung relativ kostengünstig möglich wäre, bei der Bestandsentwicklung zumeist ignoriert.“ (Ebd.: 19)

Das Hinwegsetzen über das Copyright innerhalb von Subkulturen wird auch von Schuldt thematisiert: Er rechtfertigt diesen Weg der gesetzlichen Überschreitungen als einzig kreativ gangbaren, die Übernahme von Originalen ohne die Einholung von Verwertungsrechten seien ein Definitionsmerkmal von Szenen. (Vgl. ebd.: 23)

5 Comics und Zensur

5.1 Ressentiments gegenüber Comics

Dass Comics als wichtige Quellen der Populärkultur gelten, wurde bislang in dieser Arbeit festgestellt. Dass aber trotz der vielen Argumente, die für die Aufnahme von Comics in die Wissenschaft und somit auch in wissenschaftliche Bibliotheken sprechen, noch immer Vorurteile gegenüber Comics und Graphic Novels vorherrschen, hat viele Gründe. *Joachim Trinkwitz* berichtet über seinen Lehrbetrieb, dass „[n]icht wenige Kolleginnen und Kollegen“ den Plan, im Fachbereich Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft Seminare zu Comics anzubieten, mit einem Ausdruck zur Kenntnis nehmen würden, „der zwischen herablassendem Amüsement, Mitleid und Entsetzen schwankt“ (TRINKWITZ 2011: 65). Die inhaltliche und formale Vielfalt sei zumeist unbekannt, ebenso das Innovationspotential und die Komplexität von Comics. Nicht nur Trinkwitz sieht dieses Problem tief verwurzelt, denn Ursachen für Ressentiments gegenüber Comics gibt es viele. Vor allem ab der Mitte des 20.

Jahrhunderts waren große Teile der Bevölkerung, der Jugendschutz und nicht zuletzt die Wissenschaft über viele Länder hinweg und vor allem auch im deutschsprachigen Raum gegenüber populären Medien wie Hefromanen, illustrierten Zeitschriften oder Kinofilmen und demgemäß auch gegenüber Comics höchst feindselig eingestellt. Comics entwickelten sich zu *den* großen Aufregern der Gesellschaft und wurden verdächtigt, insbesondere Kinder und Jugendliche aufs Schlechteste zu beeinflussen. Durch ihre Bildlastigkeit sollten Comics die Lesekompetenz schwächen und die reduzierten Sprechblasentexte den Wortschatz einschränken. Comics standen zudem im Verdacht, ideologisch negative Werthaltungen direkt auf die junge Leser_innenschaft zu übertragen.

5.2 Frühe Zensur von Comics und spätes Stigma

In den frühen Jahren ihrer Popularität zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden populäre Medien wie Hefromane (oder Comics in den USA) überwiegend vonseiten des Bildungsbürger_innentums als ablehnenswert betrachtet. Konsumstreben, Unterhaltungs- und Massenkultur (im Sinne von Arbeiter_innenkultur) hielten Einzug in die westlichen Gesellschaften, *Jugend* als gesellschaftlich anerkannte Gruppe verankerte sich im öffentlichen Bewusstsein (vgl. BLASCHITZ 2008: 137). Comicstrips verhalfen in den USA einer breiteren Leser_innenschaft zu einem neuen Interesse an Tages- und Wochenzeitungen, was Kritik an deren massenmedialer Ausbreitung hervorrief. Die humoristischen Darstellungen der Strips wurden als primitiv, derb und als moralische Gefährdung verunglimpft, insgesamt aber blieben die Beanstandungen in den USA dahingehend noch relativ gering. Die deutsche Massenkulturkritik war von chauvinistischen und reaktionären Meinungen durchzogen. Hier zogen schon früh Lehrer_innen und Bibliothekar_innen „mit Brandreden wie mit Scheiterhaufen“ (MAASE 1997: 173) gegen *Schmutz und Schund* ins Feld: 1920 wurde in der Verfassung zum Schutz der Jugend vor *geistiger und moralischer Gefährdung* die Filmzensur verankert, Billigromane und Groschenhefte wurden gesammelt und zerstört. Gegenstimmen wie solche des Psychologen *Siegfried Bernfeld* oder von *Heinrich Mann* blieben ungehört. Noch vor der systematischen Jagd der Nationalsozialisten auf

moderne Literatur und jüdische Autor_innen wurden im Frühjahr 1933 von Bibliothekar_innen *Schundlisten* erstellt und öffentliche Büchereien von diesen Werken *gesäubert*. (Vgl. ebd.: 173f., 177)

Durch die politische Vereinnahmung von Comics während und nach dem Zweiten Weltkrieg in den USA durch die Superheld_innenserien wurden diese – wie politische Karikaturen und populäre Heftserien zuvor schon in Europa – (teilweise) als Propagandainstrument entlarvt und schließlich von Jugendschützer_innen⁵¹ als gewaltverherrlichend beanstandet. (Vgl. KRICHMAYR 2004: 73) Mit dem sich wandelnden Feindbild im Comic vom Nationalsozialismus zum Kommunismus anlässlich des Kalten Krieges verändern sich die Comics und ihre Protagonist_innen. Die Genres differenzieren sich: Crime-, Science-Fiction- und Horrorstories begannen sich den Markt zu erobern. Aber der gattungsspezifischen Vielfalt sollte bald wieder Einhalt geboten werden: Weltweit äußern sich in den 1950ern Vorbehalte gegen Comics.

5.3 Der Comic-Code in den USA

Der Versuch der Verlage sich mit neuen Thematiken wie *Horror* oder *Crime-Stories* das erwachsene Publikum zu erschließen, mündete in einen strengen Sittenkampf und in der hysterischen Verunglimpfung von Comicbooks. Der Kampf gegen den Kommunismus, gegen (vermeintliche) Gewalt und (politische) Verbrechen waren während der *McCarthy-Ära* in den USA tonangebend. Die Medien und die Medienwirkungsforschung entdeckten spätestens seit dem Erscheinen von *Frederic Werthams Seduction of the Innocent* 1954 Comics als die *wahren* Verursacher von Kriminalität. Die Verlage kamen allerdings den angekündigten gesetzlichen Maßnahmen zuvor und eilten institutionellen Einschränkungen mit Selbstzensur voraus: So wurde 1954 die *Comics Magazine Association of Amerika (CMAA)* gegründet und mit dem *Comic-Code* ein Regelwerk zur Selbstzensur vorgelegt. Die Mitglieder des

⁵¹ In Frankreich wurden bereits 1949 gesetzliche Maßnahmen gegen jugendgefährdende Schriften erlassen, Hauptzweck war hier ursprünglich, ausländische, vor allem amerikanische Comicserien vom Markt zu drängen. In zahlreichen weiteren europäischen Ländern wurden ähnliche Gesetze zugunsten des Jugendschutzes verabschiedet. (Vgl. FUCHS 1978: 157)

Verbandes – das waren beinahe alle großen US-amerikanischen Comicbookverlage – setzten sich eigene Richtlinien gegen eine idealisierende Darstellung von Gewalt und Kriminalität oder beschränkten die Thematisierung von Sexualität, „Wollust“ und Nacktheit. Bilder, die nicht hetero-normativen Gesellschaftsvorstellungen entsprachen, durften nicht veröffentlicht werden, zudem verbot der Kodex Flüche und Obszönitäten, den übermäßigen Gebrauch von Umgangssprache oder grammatikalische Fehler. (Vgl. *Comic Code der CMAA* in FUCHS 1978: 286ff.) Die Geschichten wurden stattdessen mit harmlosen, stereotypenreichen Inhalten gefüllt, eingebettet in die bekannten Superheld_innen-, traditionelle Normfamilien- und Unterhaltungsumgebungen. Comicbooks wurden, bevor sie auf den Markt kamen, der *CMAA* zur Prüfung vorgelegt und – so es keine Beanstandungen (mehr) gab – mit einem Gütesiegel ausgezeichnet. Das Kennzeichen *Approved by the Comic Code Authority* wurde am Titelblatt neben dem Header platziert. Hefte, die ohne Siegel herauskamen, wollten vom Handel erst gar nicht in Umlauf gebracht werden, der Verkauf wurde in manchen Bundesstaaten sogar bestraft.

Die Maßnahmen des *Comic-Code* blieben nicht ohne Wirkung: Innerhalb eines Jahres reduzierte sich in den USA der Comicserien-Output um die Hälfte, viele Titel verschwanden. Wenige große Verlage, wie der von *Walt Disney* wurden hingegen nicht als jugendgefährdend eingeschätzt und setzten sich als Marktführer durch. Die bis in die 1970er Jahre restriktiven Selbst-Einschränkungen in den USA wirkten sich, obwohl der *Comic-Code* als restriktives Mittel immer mehr an Bedeutung verlor, noch lange auf das Image und die Themenwelten von Comics aus und beeinflussten auch die steigenden Ressentiments gegen Comics in ganz Europa und in Japan. (Vgl. KNIGGE 2009: 19f., BRUNNER 2010: 86f.)

5.4 Schmutz und Schund in Österreich

In Österreich (und Deutschland) fielen kulturpessimistische Stimmen gegenüber Comics auf fruchtbaren Boden. Nicht der Unmut gegen Themen wie Gewalt oder Sexualität bestimmten hier den Argwohn, sondern eine Skepsis gegenüber Comics als trivialem Medium per se. Der Gesellschaft waren seit den 1930er Jahren

Modernisierungsprozesse fern geblieben, Faschismus und Nationalsozialismus hatten das Ausdifferenzieren kultureller Strömungen und Weltbilder verhindert. Mit der Befreiung durch die alliierten Mächte kamen endlich populäre Medien, Literatur und neue Musik ins Land. (Vgl. BLASCHITZ 2008: 137) Der Import von Produkten der neuen Populärkultur wurde allerdings mit argwöhnischer Haltung und einer „irrationale[n] Angst vor kultureller Überfremdung“ (GRÜNEWALD 2000: 77) empfangen. Als das noch unbekannte US-amerikanische Comic in seiner klassischen Heft- und Sprechblasenform den Weg in den deutschsprachigen Raum sucht, stößt es im bis dahin kulturell retardierten Österreich auf Widerstände in der Pädagogik und in der Politik, über alle politischen Lager hinweg. Im Sinne der wertkonservativen Stabilisierung der Nachkriegsgesellschaft wurde die Einfuhr amerikanischer Comics als nicht zielführend angesehen. Stattdessen galten klassische Hochkultur-Traditionen und bildungselitäre *E-Medien* (im Sinne von *ernsten* Medien) als identitätsstiftend, alles vermeintlich Banale wie die *niedere Bilderflut* der Groschenhefte sollte nicht zur Formung eines *Neuen Österreich* beitragen. Aufgrund ihrer Bildzentriertheit, aber vor allem wegen des vermeintlichen Gefährdungspotentials durch die Rezeption mobilisierten zudem kirchliche Institutionen und Bildungseinrichtungen gegen Comics. 1947 wurde vom Unterrichtsministerium die *Jugendschriftenkommission* etabliert, Bücher sollten nach moralisch förderlichen Kriterien begutachtet und beurteilt werden. 1950 trat das sogenannte *Schmutz- und Schundgesetz* zur Bekämpfung der sittlichen Gefährdung der Jugend in Kraft.

Der *Kampf gegen den Schmutz* (vermeintliche Pornografie) und *Schund* (wie Comics) fand in Österreich einen großen medialen Widerhall und wurde von Schulen, kirchlichen Einrichtungen und Bibliotheken getragen. 1948 schließlich wurde der *Österreichische Buchklub der Jugend* gegründet: Als zentrale Figur der Bekämpfung von *minderwertiger* Trivilliteratur betätigte sich *Richard Bamberger*. In seiner Funktion als Leiter des *Buchklubs* trat er aktiv gegen *Schundhefte* und für das *gute Buch* auf den Plan: *Bamberger* hielt zahlreiche Vorträge vor Eltern und Pädagog_innen, um ihnen (im Rahmen von Diashows) die *schädliche Gefahr* von Groschenheften und

Seriencomics vor Augen zu führen. Seinen Feldzug gegen Comics begründete *Bamberger* so:

„Die Comics sind eine Quelle allgemeinen Analphabetentums; Sie [sic!] schaffen eine Atmosphäre der Grausamkeit und des Abwegigen; Sie vermitteln verbrecherische oder sexuell abnormale Ideen; Sie schwächen die natürlichen Kräfte, ein gesundes und anständiges Leben zu führen.“ (Richard Bamberger 1958 in BLASCHITZ 2008: 140)

Der SPÖ-nahe Lobbyist verschaffte sich im großen Stil Zugang und Gehör in den österreichischen Schulen durch die Zusammenarbeit mit dem Unterrichtsministerium. Durch Sammel- und Tauschaktionen konnte er – offensichtlich erfolgreich – gegen Comics intervenieren. Schüler_innen gaben ihre vermeintliche Schundliteratur her und erhielten dafür *wertvolle* Jugendbücher: In der Aktion *Das große Reinemachen* konnten je drei *Schundhefte* gegen ein *gutes* Buch oder Heft getauscht werden.⁵² Der *Buchklub* verantwortete zudem eine beharrliche Anzeigenflut gegen Comicverlage, 1954 verkündete *Bamberger* stolz, 120 Serien aus dem Verkehr gezogen zu haben. Aufgrund der Lockerung von Einfuhrbeschränkungen für *Bildstreifen*, sammelten *Bamberger* und sein rigider Stellvertreter *Walter Jambor* 1956 Unterschriften zur Novellierung und damit zur Verschärfung des *Schmutz- und Schundgesetzes*: Nach eigenen Angaben unterschrieben eine Million Menschen seine medienwirksame Petition. Daraufhin intervenierte der *Walt-Disney*-Konzern, der von bevorstehenden Gesetzesänderungen schwer betroffen gewesen wäre: Die Gesetzesänderung verlief im Sand, die öffentliche Meinung zum Comic begann sich langsam zu verändern. In den folgenden Jahren öffnete sich die restriktive Kulturpolitik in Österreich und damit einhergehend lockerten sich die Importbeschränkungen für Comics. *Bamberger* und *Jambor* hielten zwar noch Jahre an ihrem Kampf gegen die Comics fest, ihre Verbotsgesuche konnten sie aber nie durchsetzen. (Vgl. BLASCHITZ 2009: 98f., KRICHMAYR 2004: 93f., SCHWARZ 2003: 56f., VASOLD 2004: 81ff.) Allerdings kamen zahlreiche amerikanische

⁵² *Gerhard Habarta* berichtet aus seiner Zeit als jugendlicher sozialdemokratischer Anti-Comicmissionar: „Schon die äußere Form war verdächtig [...]. Mit Lastwagen führen wir von Schule zu Schule und sammelten Liebesromane, Wildwest-Heflein, läppische Dr.Faustus-Pornos und die spärliche Comic-Produktion ein, fein durchmischt mit Werbecomics wie dem Lurchi, ein. Listig verteilten wir Werbung für gute Literatur, um junge Menschen vor der Verblödung und der totalen Gehirnerweichung durch Sprechblasentexte und vor der Brutalisierung durch Strichmännchen zu retten.“ (Habarta in HAVAS/HABARTA 1993: 6).

Lizenztitel und Hefte aus Deutschland (selbst-)zensuriert auf den Markt, Themen wie Gewalt und Erotik wurden wegretuschiert oder von Herstellerseite erst gar nicht verlegt. Innovationsversuche kleiner Verleger_innen blieben zugunsten weniger großer marktbeherrschender Verlage auf der Strecke.

5.5 Kulturpessimismus und Bilderflut

Der Kulturpessimismus und die polemische Haltung gegenüber Comics fand nicht nur in Kreisen staatlicher und pädagogischer Einrichtungen statt, Comics gerieten als Teil einer neu definierten Jugendkultur, als breit rezipiertes Massenmedium auch jenseits von psychologisch-pädagogischen Reiz-Reaktions-Mechanismen⁵³ in den Fokus der Kritik. Insbesondere die literarischen Künste und die Schriftlichkeit wurden durch die *Bilderflut* als gefährdet angesehen. Die Angst vor Modernisierungsprozessen und vor dem Verlust dessen, was Europa (vor dem Zweiten Weltkrieg) ausgemacht habe, spiegelte sich in der akademischen Diskussion und im Entwurf kulturpessimistischer Szenarien wider. Die Beeinflussung durch die Massenkultur stand nach dem Nationalsozialismus im Zentrum vieler Debatten. Mit der fortgesetzten Ausdifferenzierung von Hoch- und Populärkultur warnten kulturkritische Stimmen vor dem massenhaften (Medien-)Konsum und gleichzeitigem Verfall der Hochkultur. Mit *Adorno* und *Horkheimer* gelesen würde sich die Masse mittels der populären Medien selber betrügen, Massenkultur könne zudem in verdeckter Form als Instrument politischer Unterdrückung und sozialer Kontrolle eingesetzt werden. (Vgl. HORAK 2004: 16ff.) Jedenfalls sollte der moderne Mensch idealerweise im Zuge der postfaschistischen Demokratisierungsanstrengungen den hochkulturellen Kulturgenuss bevorzugen.⁵⁴

⁵³ Wie die von *Frederic Wertham*.

⁵⁴ Die postmoderne Debatte des späten 20. Jahrhunderts vermeinte schließlich die manifeste Trennung des Kulturbereichs in Hoch- und Massenkultur als aufgehoben, mittlerweile wird dahingehend eher von Verschiebungen und parallelen sozialen Differenzierungen gesprochen. Der Begriff Massenkultur als solches verliert an Bedeutung. Gender, Ethnizität und neue Kulturbegriffe wie der der Clubkultur entwickeln sich zu zweckmäßigeren Kategorien. (Vgl. HORAK 2011: 7ff.)

Die wachsende Bildkultur wie der (Kino-)Film, illustrierte Zeitschriften und insbesondere Comichefte standen in der kulturpessimistischen Nachkriegsgesellschaft im Zentrum der Kritik. Das Bild sollte als Medium *primitiver* Gesellschaften den Niedergang der Schrift, welche als Implikation der Hochkultur galt, verursachen. Für die Entschlüsselung von Bildern bedürfe es eines geringeren geistigen Aufwandes als für den zur Dekodierung von literarischem Text. Die Wissenschaft glaubt seit der Aufklärung und spätestens seit den bildungsbürgerlichen Diskursen um die Schriftlichkeit gegen Ende des 19. Jahrhunderts, dass wahre, hohe Kultur an Schrift gebunden sei. Der übermäßige Genuss von Bildern wurde demnach eher der *niedereren Klasse* zugeordnet, bzw. mit einer geringen Bildung in Zusammenhang gebracht. Der Philosoph *Günther Anders* warnte in seinem Hauptwerk, der *Antiquiertheit des Menschen* im Jahre 1956 vor einem „post-literarischen Analphabetentum“ und einer ansteigenden *Bildsucht*, die er als „Ikonomanie“ bezeichnete (*Günther Anders* 1956 in BLASCHITZ 2008: 143). Besonders bedroht galt jetzt wiederum die Jugend, die – beobachtet von der reaktionären Nachkriegsgesellschaft – unter dem Einfluss der aufsteigenden Freizeitkultur als soziologische Zielgruppe entdeckt wurde.

Ab Mitte der 1960er Jahre verbesserte sich das Ansehen der Bildmedien, die Cultural Studies erlaubten einen differenzierten Blick auf die Populärkultur. Die Teilhabe an populären Prozessen wurde mit John Fiske nicht mehr als niedrig, sondern – aufgewertet – als Vergnügen und als etwas Lustvolles verstanden. Rezeption von Populärkultur galt nunmehr als sozialer Akt und – wider die hegemoniale Elitenkultur – als Kultur des Widerstands. (Vgl. LUTTER [2001] 2005: 67)

Allerdings stürzten sich im deutschsprachigen Raum die Kritiker_innen noch des Öfteren auf Comics, seien es die subversiven Comics ab den späten 1960er Jahren, die sich mit ihrer neuen Themenpalette von Erotik bis zum Drogenkonsum ein erwachsenes Publikum eröffneten. Oder die Übersetzungsvorhaben von italienischen *fumetti neri*, die sich in ihrer Spielart aus Erotik, Verbrechen und Horror in Italien zu Millionen absetzen ließen, in Deutschland aber nicht oder nur stark zensuriert auf den Markt kommen konnten. Oder es betraf noch Mitte der 1990er Jahre die Produktionen ganzer Verlage, die beschlagnahmt und/oder zensuriert wurden. Insbesondere der *Alpha Comics*

Verlag/Edition Kunst, ein Kleinverlag in Thüringen war nach *Krichmayr* von diesen Repressalien schwer betroffen. Bekannt sind die Comics von *Ralf König* oder *Walter Moers* (*Das kleine Arschloch*), sowie das Comicmagazin *Schwermetall*, welche allesamt bei Hausdurchsuchungen (in Verlagen und Buchhandlungen) beschlagnahmt und auf pornografische und gewaltverherrlichende Inhalte untersucht wurden. (Vgl. KRICHMAYR 2004: 103 und 108)

Trotz aller Repressionen machte das Comic einen Wandel zum Alltags- und zum kritischen Zeitgeistmedium durch. Die monopolistische Verlagssituation veränderten sich, kleine Independentverlage richteten sich mit innovativen Produkten am Markt ein und zielten auf das neue erwachsene Publikum. Der Geburt der Graphic Novels stand nichts mehr im Wege. Allein die Vorurteile gegenüber Comics sind auf vielen Ebenen geblieben.

5.6 Zensur von Manga

Zeitgleich zu dieser späteren Welle der Zensur gegen Comics wurde auch in Japan begonnen, Comics stark zu kritisieren. Trotz der manifesten Akzeptanz von Bildkultur entwickelte sich ab den 1970er Jahren Widerstand gegen die Zunahme sexualisierter und gewalttätiger Inhalte von Manga. In den 80er Jahren geriet die Manga-Szene gar durch eine Mordserie eines begeisterten Manga-Fans in Verruf, die japanische Regierung reagierte schließlich mit (Darstellungs-)Verboten und sogar Verhaftungen, der Handel antwortete mit der Ausdifferenzierung von Zielgruppen durch die Kennzeichnung als Erwachsenenliteratur. (Vgl. BRUNNER 2009: 48f. und 2010: 86f.)

5.7 Bibliothek

Natürlich waren und sind Bibliotheken nicht vor Ressentiments gegenüber Comics gefeit. Comics, von *tugendhaften* und *gestrengen* Bibliothekar_innen vor den Leser_innen im bibliothekarischen *Giftschrank* versteckt sind zwar Geschichte, allerdings greift die moderne, passive Art der Zensur durch den Nicht-Erwerb von Comics genauso weit. Die bewusste (und auch die unbewusste) Aussparung von Comics

in wissenschaftlichen Bibliotheken kann und muss als zensorische Maßnahme angesehen werden, das Nicht-Sammeln von Subkulturprodukten rückt deren Produzent_innen und Autor_innen ins (bibliothekarische) Abseits und stellt ihre Medienproduktion als nicht vorhanden dar.

Konrad Umlauf sieht die Abwehr von Bibliothekar_innen gegenüber Comics in der Vereinnahmung von Comics durch die Werbung (mit)begründet. Die „Verflechtung in kommerzielle Zusammenhänge löst bei manchen Bibliothekar[_inn]en, auch Bibliotheksbenutzer[_inne]n (...) ablehnende Affekte aus; sie schwanken zwischen konservativer Kulturkritik und gefühligem Antikapitalismus.“ (UMLAUF 2005: 150f.) Ein kritisches Bewusstsein und ein sensibler Umgang mit Comics ist für die bibliothekarische Betrachtung und Handhabung von Comics unbedingt erforderlich. Sei es durch die Auswahl, sei es durch die Erschließung – insgesamt stellen sich für Comicbibliothekar_innen viele Herausforderungen.

6 Comics als Herausforderung für die Bibliothek

Die Vorteile eines aktiven Bestandsaufbaus von Comics in wissenschaftlichen Bibliotheken sind nicht von der Hand zu weisen. Neben dem wachsenden Interesse an populären Quellen in der Wissenschaft verweist *Richard Graham* in seinem Artikel *The Spinner Rack in the Big Red and Ivory Tower* auf steigende Benutzer_innenzahlen, das Ansteigen von „verbal literacy and visual literacy“ und einen zunehmenden Anreiz für visuelle Lerntypen. (GRAHAM 2010: 112) *Lorena O’English* konstatiert: „[C]omics fit into academic learning in a variety of ways: as a subject of study themselves, to support the curriculum across subject boundaries (including foreign language study), on a ‚how-to‘ basis for personal and professional development, and for leisure reading.“ (O’ENGLISH 2009: 164) Die Implementierung einer Comic-Sammlung soll also (entgegen der gängigen Praxis) nicht leichtfertig oder nebenbei betrieben werden, sondern bedarf einer ernsthaften, bewussten Beschäftigung und einer planvollen Bestandsentwicklung. Interessant ist im Zusammenhang mit der Bestandsauswahl das Ergebnis einer von *O’English* erwähnten Masterthesis: *Jessica Zellers* fand in ihrer

Arbeit mit dem Fokus auf Sex und Gewalt in Graphic Novels heraus, dass eine nicht-inhaltsorientierte Bestandspolitik tendenziell auf männliche Leser ausgerichtet sei: „[G]raphic novel collection-development policies that focus on criteria such as awards versus content end up privileging sex and violence and lead to collections more likely to be of interest to men.“ Auch in Bezug auf „issues of race and class as well as gender“ bedarf es einer bewussten und sensiblen Literatúrauswahl. (Ebd.: 173)

Graham bemerkt im Erwerb von Comics einen erstaunlichen Zusatzeffekt: „At a time when most academic libraries are busy responding to the electronic research needs of their patrons, comics and graphic novels are a resilient reminder of print culture.“ (GRAHAM 2010: 118) Ungeachtet dieser Befunde vermuten manche Bibliothekar_innen hinter dem wachsenden Interesse an Comics und Graphic Novels einen bald überwundenen Trend. Entlehnzahlen⁵⁵ und Vorlesungsverzeichnisse sprechen laut *Laurel Tarulli* jedoch eine andere Sprache und vor allem dafür, sich den Herausforderungen der Sammlung und Erschließung sequentieller Kunst zu stellen, denn „graphic novels are here to stay.“ (TARULLI 2010: 214)

6.1 Comics erwerben und erhalten

6.1.1 Bestandsaufbau

Der Bestandsaufbau von Comics in und für wissenschaftliche Bibliotheken ist alles andere als gesichert. Selbst spezielle Comicbibliotheken, die aus Forschungsprojekten oder aus Privatinitiativen entstanden sind – wie beispielsweise das *Comic-Archiv am Institut für Jugendbuchforschung* in Deutschland oder die größte Comicbibliothek der USA, die *Comic Art Collection der MSU* – weisen zwar meist umfangreiche Bestände auf, deren Fortbestand und die weitere Finanzierung sind aber auch hier nicht geklärt. *Mathias Harbeck* hat in seiner Masterarbeit herausgearbeitet, dass die Fortführung umfangreicher institutioneller Comicbibliotheken oft nicht gesichert ist, wenn

⁵⁵ Die Rede ist hier von Entlehnzahlen in den USA, Benutzungszahlen in Österreich können hier aufgrund mangelhafter Bestände (noch) nicht ähnlich bewertet werden. Stichproben im Katalog der UB Wien ergaben, dass die wenigen in den Bestand aufgenommenen Comics/Graphic Novels gleichfalls überdurchschnittlich oft entlehnt werden. Die fehlende Auswahl lässt meines Erachtens Benutzer_innen noch selten im Universitätsbibliotheks-Katalog nach Comics suchen.

Einzelpersonen die Initiator_innen, Verantwortungsträger_innen und Betreiber_innen solcher Sammlungen sind. Mit dem Ausscheiden der zuständigen Personen gehen die Initiativen zum weiteren Bestandsaufbau verloren. (Vgl. HARBECK 2009: 67f.) In regulären Universalbibliotheken fehlt es an entsprechenden Sammlungsprofilen und dazugehörigem Referat, an der nötigen Fachkompetenz und an Budgetmitteln für die stetige Aufnahme von (populärer Literatur wie) Comics in den Bestand. Comics finden eher per Zufall als auf strukturiertem Weg in die Bibliothek.

So eine gezielte Auswahl von Comicbeständen stattfindet, geschieht dies meist klassisch durch die Sichtung von Bibliografien oder Rezensionen (Feuilleton), sowie anhand von Wunschlisten und aktueller Marktbeobachtung. *Harbeck* findet in seiner Comic-Studie – er befragte vor allem Bibliotheken in Deutschland zur Handhabung von Comics – heraus, dass zahlreiche Bibliotheken Comics von Leser_innen, aber auch von Verlagen und teilweise von Autor_innen als Geschenke erhalten und diese Erwerbungsart ein wichtiges Fundament für den Bestandsaufbau darstellt. (Vgl. ebd.: 54) Der Leiter der bestandsreichen *MSU* Comicbibliothek⁵⁶ *Randy Scott* erläutert die Erwerbungspolitik seiner Bibliothek in einem Interview: “I’m always begging, “ so *Scott*. „I beg people for donations, and I beg my bosses for more money. Sometimes it works, sometimes it doesn’t. Mostly, it works.” Annähernd 90 % seiner Bestände wurden bislang als Geschenk erfasst, die restlichen 10 % finanziert *Scott* durch sein Budget. (*Randy Scott* im Interview mit SANKOFA 2013)

An Universitätsbibliotheken werden Comics (vor allem in Originalsprachen) in philologischen Fachbereichen, bei den (Vergleichenden) Literaturwissenschaften oder an den Hauptbibliotheken angekauft. Comics und Comicsekundärliteratur werden also nach thematischen und nicht nach formalen Gesichtspunkten ausgewählt. Für Österreich konnten in keiner wissenschaftlichen Bibliothek Sammelschwerpunkte zu Comics ausgemacht werden. Eine Ausnahme bilden die öffentlichen Büchereien, diese bieten oft einen attraktiven Bestand an Comics für unterschiedliche Zielgruppen, in Wien Hernals gibt es zudem eine Zweigstellenbücherei mit dem Sammlungsfokus auf

⁵⁶ *Randy Scott* schätzt seinen Bestand auf etwa 280.000 Titel. (Vgl. SANKOFA 2013)

Comics. Die Bestände öffentlicher Bibliotheken sind jedoch für den Gebrauch gedacht, die manchmal minderwertige Papier-Qualität von Comicheften würde außerdem keine Archivierung nach der Benutzung erlauben. Comichefte und Graphic Novels werden aus Aktualitätsgründen makuliert und durch Neuerscheinungen ersetzt, erst wenige finden Eingang in einen Literaturkanon für Büchereien.

6.1.2. Pflichtexemplarrecht

„Die Ablieferung von sogenannten ‚Bibliotheksstücken‘ dient auch heute noch einem kulturpolitischen Erfordernis. Ziel der Regelung ist eine möglichst lückenlose Dokumentation des publizistischen Schaffens in Österreich“, so ist auf der Webseite der *Österreichischen Nationalbibliothek* (ÖNB 2013) zur Pflichtablieferung von in Österreich verlegten oder erscheinenden Medienwerken zu lesen. Comics und subkulturelle Publikationen stellen als grafisch-literarische Zeugnisse ebenso einen wichtigen Teil der kulturellen (und politischen) Entwicklung eines Landes, einer Gesellschaft, oder von Szenen dar. Diese Werke sollten auch jenseits vom klassischen Kanon des *kulturellen Erbes* gleichwertig für eine interessierte Leser_innenschaft, für die Wissenschaft und für die Zukunft (auf)bewahrt werden.

Nach dem *Mediengesetz* sind Comics aus österreichischen Verlagen anbieter- bzw. ablieferungspflichtig. Die *Österreichische Nationalbibliothek*, die Landes- und die jeweiligen Universitätsbibliotheken erhalten laut *Pflichtablieferungsverordnung – PflAV* (Stand März 2010) je 1 – 3 periodische oder sonstige Druckwerke (vgl. Verordnungen BGBl. II Nr. 271/2009 und BGBl. II Nr. 95/2010). §5 der *Pflichtablieferungsverordnung* besagt, dass auch sogenannte *Kleindruckwerke*, also *graue Literatur* wie Fanzines und selbstverlegte Comiczines ablieferungspflichtig sind. In diesem Falle muss aber nur die *Österreichische Nationalbibliothek ÖNB* beliefert werden.

Laut Auskunft der *ÖNB* erhalten Antragsteller_innen beim Beantragen einer ISBN beim *Hauptverband des Österreichischen Buchhandels* ein Merkblatt zur Ablieferungspflicht. Produzent_innen von Kleinauflagen, bzw. Eigenverleger_innen sind aber oft nicht bekannt und somit nur schlecht erreichbar. Die *ÖNB* versucht diesem Manko mit

Informationsarbeit und aktiven Recherchen im Gesamtkatalog des Österreichischen Bibliotheksverbundes entgegenzukommen: „Oft kommen Bibliotheken in den Bundesländern leichter an lokale Kleinverleger [und -verlegerinnen, Anm.] heran. Aufgrund der eingebrachten Katalogisate kann die ÖNB gezielt reklamieren“, erklärt *Wolf-Dieter Lang* (2013), Teamleiter der Abteilung *Pflicht - Legal Deposit - Dépôt Légal* an der ÖNB. Trotz eines dreistufigen Mahnverfahrens blieben zahlreiche Anschreiben unbeantwortet, Kleinauflagen werden zudem oft als *vergriffen* gemeldet. Trotz dieser Bemühungen sei das „Sammeln österreichischer Comics sicher ein Desiderat für die ÖNB“, so *Lang* zur aktuellen Situation, das Wegfallen der wenigen Comicverlage wie *Pollischansky*⁵⁷ oder die Einstellung des *Comic Forum* 1994 hätten leider Nachweislücken zur Folge gehabt. (LANG 2013: persönliche Email-Korrespondenz)

Publikationen, die nicht am konventionellen Verlagsmarkt erscheinen, finden also kaum einen Weg in die institutionelle Bibliothek. Trotz der Ablieferungspflicht gelangen graue Publikationen der Subkultur wie Fan- und Comiczines nur selten an die Pflichtbibliotheken und so gut wie gar nicht an andere Einrichtungen. Spezielle (Bewegungs-)Archive leisten hier wichtige Erhaltungsarbeit, sind aber aufgrund fehlender finanzieller Ressourcen zumeist nicht Teil von Bibliotheksverbänden und somit von breiteren Recherchemöglichkeiten ausgeschlossen. In Einzelfällen suchen institutionelle Bibliotheken nach Lösungen, die archivalische Präsenz grauer, subkultureller Veröffentlichungen zu fördern. Gezielte Sammlungsaufträge zu Comics oder (Comic-) Zines gibt es in Österreich aber keine. Auf internationaler Ebene wurden die deutschen Comicbibliotheken und die *MSU-Comic Art Collection* angeführt, gleichfalls wurde die beachtliche *Frauen*-Zinecollection* am *Barnard College* in *New York* erwähnt: Seit 2003 sammelt *Zinelibrarian Jeena Freedman* auf universitärer Ebene Zines „on activism, anarchism, body image, third wave feminism, gender, parenting, queer community, riot grrrl, sexual assault, trans experience, and other topics“ für die Forschung und für die interessierte Öffentlichkeit (*Barnard Zine Library* 2013).

⁵⁷ Vgl. dazu *Kapitel 2.3.4 Zur aktuellen Comicszene in Österreich*.

Probleme bei der Archivierung und Speicherung von digitalen Daten im Rahmen des Webharvestings wie durch die *Österreichische Nationalbibliothek* wurden diskutiert. Die ausschließliche Sammlung von Webseiten mit *.at*-Domains schließt zahlreiche Seiten mit anderen Domains wie *.org* oder *.net* aus. Initiativen der Subkultur favorisieren oft Domains jenseits von Staatlichkeit und nationaler Zuordnung und bleiben dadurch bei der Archivierung ausgespart.⁵⁸

6.1.3 Bestandserhaltung

Fragen der geeigneten Bestandserhaltung und der Archivierung stellen sich natürlich auch für Comics und Comicserien. Formate und schlechte (Säure-)Papierqualität sind Gefährdungsquellen für ganze Heftreihen. Comicheftserien erscheinen oft auf minderwertigem Papier und müssen in Schubern oder in gebundener Form aufbewahrt werden. Bei der Sammlung von Comicheften sind oft fehlende Bestände zu verzeichnen, weswegen die Bindung nach Jahrgängen oder Monaten nicht stattfinden kann. Innerhalb der Sammler_innenszene wird laufend auf Verluste und nicht mehr auffindbare Bestände verwiesen.

Eine Lösung für den bestandschonenden und benutzer_innenfreundlichen Erhalt stellt natürlich auch im Comic-Kontext die Digitalisierung und Langzeitarchivierung dar. Institutionelle Digitalisierungsprojekte von Comics sind zumindest in Österreich noch keine zu verzeichnen. Auf internationaler Ebene leisten comicinteressierte Privatpersonen und Fanclubs Vorschub: Vielfach werden ältere gemeinfreie Heftserien aus den eigenen Sammlungen, die aus Leidenschaft oder auch aus wissenschaftlichem Interesse aufgebaut wurden, gescannt und auf privaten Web-Plattformen der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Grund für dieses Engagement ist oft die ökonomische Verwertbarkeit, der Verkauf von Heften in Sammler_innenkreisen, dennoch sind gerade diese Plattformen auch für Wissenschaftler_innen aufschlussreich. Die urheberrechtlichen Verhältnisse mögen hier freilich manchmal unklar sein, zudem kann nicht von einem gesicherten Datenerhalt ausgegangen werden. Die Suche nach diesen

⁵⁸ Vgl. Kapitel 4.2.4.

Ressourcen im Netz gestaltet sich unstrukturiert und zufällig. Für ein gezieltes Information Retrieval bedarf es einer Beschlagwortung und Einbindung in Netzwerke.

Zunehmend beteiligen sich Bibliotheken an der Digitalisierung von Comicbeständen. Ein sichtlich gelungenes Beispiel findet sich an der *Universitätsbibliothek Oldenburg* in Deutschland: Seit den 1980er Jahren ist die Bibliothek laut eigenen Angaben im Besitz der größten Sammlung britischer Comics aus den Jahren 1837 bis 1939 außerhalb Großbritanniens. Ca. 5.000 Originalblätter und Hefte wurden auf die Initiative des Anglisten *Kevin Carpenter* erworben. Von März bis Mai 2013 wurden ausgewählte Bestände im Rahmen einer Ausstellung mit dem Titel *Wonderfully Vulgar* im Bibliotheksfoyer präsentiert. Die Bibliothek stellte die Comics allerdings nicht nur im Original aus, sondern fertigte für eine permanente virtuelle Ausstellung von einem Großteil der Sammlung hochaufgelöste Digitalisate an. Die Ausstellung kann unter ihrer Webadresse besucht werden.⁵⁹ (Vgl. *Wonderfully Vulgar* 2013)

Ein alternatives Online-Digitalisierungsprojekt ist beispielsweise die *Zinelibrary*⁶⁰, zahlreiche Zines aus unterschiedlichsten Zusammenhängen werden kooperativ gescannt und öffentlich zugänglich gemacht, Comiczines können als PDF heruntergeladen werden.

6.2 Comics erschließen und bereitstellen

Eine strategische formale und inhaltliche Erschließung ist für das Auffinden von Beständen bei der Literatursuche unbedingt notwendig. Bestände, die im (Online-) Katalog nicht auffindbar sind, werden als nicht vorhanden angenommen. Leider mangelt es gerade bei Comics, Graphic Novels und Fanzines aber viel zu oft an präzisen Erschließungsmöglichkeiten und differenzierten klassifikatorischen Kategorien.

⁵⁹ www.wonderfullyvulgar.de

⁶⁰ <http://zinelibrary.info>

Unzureichende Kriterien erschweren die Recherche⁶¹, Bestände werden nicht oder nur über Umwege gefunden. Einigen dieser Problemfelder gilt es sich hier zu nähern.

6.2.1 Formalerschließung

Problematiken bei der Bearbeitung von Comics in der Formalerschließung wurden in Kapitel 3.3. - *Akteur_innen* bereits thematisiert. Das (in Österreich) für wissenschaftliche Bibliotheken (derzeit noch) maßgebliche Regelwerk für die formale Erschließung *RAK-WB – Regeln für die Alphabetische Katalogisierung in wissenschaftlichen Bibliotheken*, ausgeführt im *Maschinellen Austauschformat für Bibliotheken MAB2*, ermöglicht für Comics kaum eine Differenzierung der beteiligten Personen. Die Publikationsform Comic kann in den veröffentlichungsspezifischen Angaben (MAB-Felder 051 und 052, oder 050 für den Datenträger) nicht abgebildet werden. Der Literaturtyp kann als *populärwissenschaftlich* definiert werden, was aber nichts über die Erscheinungsform aussagt. Die Erfassung als Bildband erlaubt eine Funktionsbezeichnung für *Illustrator_innen*, bzw. *Zeichner_innen*. Durch die formale Erschließung allein kann ein Comic nicht im Katalog identifiziert werden.

Verfasser_innen und beteiligte Personen

Bei der Erfassung der Urheber_innen ergeben sich dadurch Schwierigkeiten, dass bei der Schaffung von Comics mehrere Personen mit unterschiedliche Aufgaben beteiligt sind. Es gibt Comicautor_innen, die zeichnen und schreiben, solche die nur schreiben oder zeichnen, andere die ein Skript entwerfen, lettern, kolorieren usw. Grundsätzlich werden Comics nach der *RAK-WB* (und gegebenenfalls nach den ergänzenden Bestimmungen für Nichtbuch-Materialien *RAK-NBM*) formal erfasst.⁶² § 612 der *RAK-WB* – „Textverfasser[_in] / Bildautor[_in] bei Bildbänden und Bilderbüchern“ – besagt, dass ein Werk, wenn es größtenteils aus Bildern besteht, im allgemeinen wie ein

⁶¹ *O'English* erwähnt hierzu, das Benutzer_innen auf der Suche nach Graphic Novels meist eine unspezifische Suche absetzen, „without having a particular title in mind“ (*O'ENGLISH* 2009: 175); diese Tatsache gestaltet das Auffinden von Comicromanen schwierig.

⁶² Das bibliografische Metadatenmodell *Functional Requirements for Bibliographic Records FRBR* und Katalogisierungs-Standards auf *FRBR-Basis* wie *RDA (Resource Description and Access)* versprechen laut *William T. Fee* zumindest eine Verbesserung für die Katalogisierung von Comicserien (*FEE* 2008: 178).

anonymes Werk, also wie ein Sachtitelwerk behandelt wird. Bildautor_in und Textverfasser_in erhalten in diesem Fall eine Nebeneintragung. Gibt es mehrere Urheber_innen, werden diese auch als Nebeneintragung erfasst. Stammen allerdings Bilder und Text von einer Person, so erhält diese die Haupteintragung. (Vgl. RAK-WB – Regeln für die alphabetische Katalogisierung [2006] 2007: 282) Nur *sonstige beteiligte Personen* erhalten unter ihrem Namen auch eine Funktionsbezeichnung in eckiger Klammer (ebd. [§185]: 84).⁶³

6.2.2 Klassifikation / Inhaltliche Erschließung

Klassifikation

Schwierigkeiten ergeben sich bei der Klassifikation von Comics durch die gleichzeitige Behandlung als Format und als Genre. Eine formale Kennzeichnung als Comic ist natürlich unerlässlich, stellt sich allerdings oft vor die inhaltliche Erschließung. Comics werden demnach oft unter einer *Klasse Comics* subsummiert – beispielsweise in der *Dewey Dezimalklassifikation DDC* unter der Systemstelle 741.5 - *Comics, Cartoons, Karikaturen* – und nicht zusätzlich oder stattdessen in das jeweilige Genre eingeordnet. Für die Aufstellung in Freihandbibliotheken muss eine Entscheidung getroffen werden, ob Comics nach Format oder nach Inhalt angeordnet werden. Für manche Benutzer_innen mag eine gemeinsame Aufstellung von Vorteil sein, wenn sie gezielt nach Comics Ausschau halten. Andere werden Comic-Bestände innerhalb einer literarischen Genre-Klasse suchen.

Im Österreichischen Verbundkatalog wird die *Basisklassifikation BK* vergeben, diese Klassifikation kennt allerdings keine Systemstelle für Comics: So erhalten diese zumeist die Ordnungsklasse 21.39 für *Graphik: Sonstiges* (Unterklasse von 21 - *Einzelne Kunstformen*).

Die Regensburger Verbundklassifikation RVK erlaubt Notationen für Zeitschriften, Zeitungen und Zeitungsteile (z. B. Comics) Comic/Presse/Zeitschrift - MS 7950, außerdem stehen unter DX -Jugendliteratur die Stellen Klasse DX 4090 und DX 4091

⁶³ Vgl. Kapitel 3.3 *Akteur_innen im Produktionsprozess*.

zur Auswahl, jeweils eine für Primärliteratur und eine für Sekundärliteratur. Die Einordnung unter dem Begriff Jugendliteratur dürfte nur in manchen Fällen die geeignete sein. Weitere Comic-Notationen stehen unter dem Oberbegriff Literaturgeschichte (EC 7120 Comic), sowie unter Allgemeine und vergleichende Sprach- und Literaturwissenschaft (ED 4120 Comic) zur Auswahl.

Comicserien und nur Comicmagazine⁶⁴ erscheinen in Österreich nur wenige, weshalb auch nur wenige, die der Pflichtabgabe unterliegen, im Österreichischen Verbundkatalog verzeichnet sind. In der deutschen *Zeitschriftendatenbank ZDB* sind Comicserien zumeist mit *DNB-Sachgruppen (Systematik der Deutschen Nationalbibliographie)* versehen und in *ZDB-Gruppen* eingeteilt, an der *Österreichischen Nationalbibliothek* wird die Standardnummer der *Österreichischen Bibliographie* vergeben, in diesem Fall wieder (nach der *DDC*) die 741.5. Mathias Harbeck verweist in diesem Zusammenhang auf die Problematik der fehlenden Erschließung von Comicheften und –magazinen. Für eine wissenschaftliche Recherche wäre eine Indexierung der einzelnen Beiträge wichtig, allerdings gibt es kaum Datenbanken, die diese Aufgabe leisten. (Vgl. HARBECK 2009: 29) Eine Ausnahme stellt die *Underground and Independent Comics, Comix, and Graphic Novels Database* dar, die Datenbank wird weiter unten vorgestellt.

Problematisch erweist sich also die gleichzeitige Unterbringung von primären und sekundären Werken unter eine Klasse, sowie die teilweise Subsummierung unterschiedlicher Formate (z.B. Karikatur und Comics) unter eine Notation. Außerdem fehlt es für die Aufstellung unter einer Systematik oft an geeigneter Tiefe für Comicbestände. (Um dieses Problem zu lösen, werden Comics vor allem in öffentlichen Bibliotheken nach hauseigenen Systematiken aufgestellt.)

Ein interessantes Problem wirft Harbeck in seiner Masterarbeit zur unterschiedlichen Behandlung von Graphic Novels und Comics auf: Kritisch vermutet er, dass die Differenzierung der Medientypen „alte Vorbehalte gegen den Comic wieder aufzunehmen

⁶⁴ Wie z.B. *Die Sprechblase - die wunderbare Welt klassischer Comics*: Der Verlagsort war von 1978 bis 2007 nicht in Österreich, seit 2008 wird das Magazin in Wien verlegt und ist entsprechend in der ÖNB und in der Wienbibliothek im Rathaus verzeichnet.

und die angeseheneren Werke daher unter einem – auch verkaufsfördernden – ‚Euphemismus‘ zu subsummieren“ scheine. Ein zusätzlicher Grund für die Trennung ist die monografische Gestalt von Graphic Novels, im Gegensatz zu seriellen Comics sind sie bibliothekarisch einfacher zu handhaben. (Ebd.: 25)

Comicdatenbank

Die *Underground and Independent Comics, Comix, and Graphic Novels Database*⁶⁵ des Verlags *Alexander Street Press* gilt als erste wissenschaftliche Datenbank von in Klein- und Selbstverlagen erschienenen Erwachsenen-Comics für Forscher_innen und Studierende. Von den Underground-Comics der 1960er bis zur aktuellen Independent-Comicproduktion dokumentiert die Sammlung ein breites Spektrum nordamerikanischer und europäischer Comics und Graphic Novels anhand von bislang über 100.000 Einträgen. Zusätzlich zu den Seiten-Scans werden sekundäre Quellen wie Comic-Zeitschriften, Reviews oder Autor_inneninterviews angezeigt, (maschinell) ausgewertet und indexiert, was eine breite Suchstrategie ermöglicht. (Vgl. *Underground and Independent Comics* 2013)

Sacherschließung

Comics werden laut *Regelwerk RSWK*⁶⁶ aufgrund ihrer Zugehörigkeit zur *Schönen Literatur / Belletristik* im Grunde nicht verbal erschlossen. Das Sachschlagwort *Comic* kann also nur zur inhaltlichen Beschreibung von Sekundärliteratur verwendet werden. Dennoch werden auch Comics als Primärliteratur inhaltlich erschlossen und mit einem Formalschlagwort *Comic* versehen, was ihnen eine höhere Auffindbarkeit und eine genauere und gewichtigere Beschreibung im Katalog verschafft, zudem erleichtern Kataloganreicherungen die Recherche. *Harbeck* erklärt die Tatsache, dass Comics beschlagwortet werden damit, dass in wissenschaftlichen Bibliotheken meist nur eine geringe Anzahl von Comics vorhanden und diese deshalb von größerer Bedeutung sind. (Vgl. ebd.: 60) Die breite Verwendungsmöglichkeit von Klassen und die manchmal unsaubere Vergabe von Notationen und Schlagwörtern verhindert in vielen Katalogen das Herausfiltern von Comics. (Vgl. ebd.: 25) Comicserien werden in (österreichischen)

⁶⁵ <http://comx.alexanderstreet.com/>

⁶⁶ *RSWK - Regeln für den Schlagwortkatalog*

wissenschaftlichen Bibliotheken, so sie kein Pflichtrecht besitzen, kaum gesammelt und auch nicht inhaltlich erschlossen.

6.3 Innovative Konzepte

Die zuletzt erwähnten Probleme der bibliothekarischen Erfassung von Comics stellen Bibliotheken und Leser_innen vor neue Herausforderungen. Die Verwendung von Datennetzen wie dem Internet und verbesserte Interaktionsmöglichkeiten lassen neue Ideen zur Aufhebung dieser Mankos entstehen.

Manche Bibliotheken greifen aufgrund der Schwachstellen bei der Erschließung zu ungewöhnlichen Methoden. Bemerkenswert, aber aus einer Notwendigkeit heraus entstanden ist beispielsweise der Einbezug von Nutzer_innen in die Erschließungspraxis der wichtigsten deutschen Comicbibliotheken: Nicht der Wunsch zur Innovation ist der Grund dafür, dass Leser_innen ihre eigenen Schlagwörter für Bestände vergeben, sondern die fehlende Einbindung in einen Bibliotheksverbund. Auch Fachartikel und Comicstrips aus Zeitungen werden für die eigenständigen Datenbanken ausgewertet und verschlagwortet. Natürlich wäre die Anbindung an ein Verbundnetz oberstes Ziel. (Vgl. HARBECK: 69)

User generated content

Freie gemeinnützige Projekte wie die *Grand Comic Database*⁶⁷ oder *The Comic Database*⁶⁸ sammeln und erfassen Daten zu Comics auf einer breiten kollaborativen Ebene und stellen diese im Netz zur Verfügung. Der Schwerpunkt liegt hier bei amerikanischen Comics, allerdings werden zunehmend europäische Titel erfasst. Die *Grand Comic Database* unterscheidet bei der Nennung von beteiligten Personen zwischen *script*, *pencils*, *inks*, *colors* und *letters*, zusätzlich werden Informationen zum Inhalt erfasst und laufend Titelbilder eingescannt.

Jacob Voss stellt in einem Blogeintrag und dazugehörigen Kommentaren Überlegungen zur besseren Sichtbarkeit von Comics an, er kritisiert die marginale Behandlung

⁶⁷ <http://www.comics.org/>

⁶⁸ <http://www.comicbookdb.com>

innerhalb des Bibliotheksbetriebes aufgrund einer fehlenden Lobby für Comics und bemisst die Situation folgender Maßen,

„dass Comicforschung und bibliothekarische Beschäftigung mit Comics wie bisher zu einem großen Teil von außerhalb der Bibliothekswelt kommen wird. Eine wissenschaftliche Bibliothek, die mit Comics einen Schwerpunkt setzen möchte, sollte deshalb nicht nur dem Medium gegenüber aufgeschlossen sein, sondern auch der Beteiligung von Nicht-Bibliothekar[-in]en.“ (VOSS 2011).

Die Konzepte von *Social Cataloging*⁶⁹ und *Linked Open Data*⁷⁰, sowie die Vernetzung mit freien und kollaborativen Comic-Datenbanken ist vielversprechend: Harbeck schlägt vor, Daten aus Comic- und Rezensionen Datenbanken wie die des *ekz* - Bibliotheksservice⁷¹ über Schnittstellen zugunsten eines zentralen Einstiegs⁷² in Bibliothekskataloge einzubinden. Diese Vernetzung sollte allerdings nicht nur auf Datenebene stattfinden: Harbeck befürwortet eine bessere Vernetzung von Bibliotheken und Comicszene, unterstützend dazu bedarf es einer Ausbildungsschiene zu Comics in der bibliothekarischen Agenda. (Vgl. HARBECK 2009: 78)

7 Resümee und Plädoyer

Comics haben es also nicht leicht in der wissenschaftlichen Bibliothek. Und das, obwohl gezeigt werden konnte, dass das Comic einen hohen Stellenwert als Forschungsgegenstand in der Wissenschaft einnimmt. Über viele Fächer hinweg beschäftigen sich Forscher_innen, Lehrende und Studierende mit Comics. Sie werden als Primärliteratur und als aussagekräftige Quellen herangezogen, als didaktische Mittel in der Lehre eingesetzt – der Konsum von Comics fördert die *visual literacy* von Leser_innen – und veranschaulichen auf eingängliche Weise Geschichte, Gesellschaft

⁶⁹ Hinter dem Konzept von *Social Cataloging* steht die kollaborative offene Katalogisierung durch Benutzer_innen auf der Basis von webbasierten Daten-(Literatur-)verwaltungsprogrammen.

⁷⁰ Hinter *Linked Open Data* liegt die Idee von offenen frei im WWW verfügbaren und verwertbaren, maschinell erstellten Daten.

⁷¹ vornehmlich für öffentliche Bibliotheken, vgl. oben

⁷² natürlich unter der Berücksichtigung und Diskussion der geeigneten Austauschformate

und Zeitgeist. Die zu Beginn gestellte Frage nach einem paradigmatischen Wechsel im Umgang mit Comics in der Wissenschaft kann tendenziell positiv beantwortet werden: Comics gelten im akademischen Diskurs zu großen Teilen als *rehabilitiert*, dennoch unterliegen sie einer stetigen Diskussion um ihre eigene Nobilitierung. Die Etablierung des Comicromans in Buchform als *Graphic Novel* ebnet Comics den Weg in die Wissenschaft und hebt sie aus der Sphäre des *Trivialen*. Aufgrund dessen beginnen Bibliotheken – zögerlich – einzelne Titel in ihre Bestände aufzunehmen.

Dass es aber der Rehabilitierung des Comics nicht wirklich bedarf und das Comic als populäres, als triviales, als sogenanntes *hochkulturelles* und als subkulturelles Medium gleichermaßen rezipiert, erforscht, gesammelt und archiviert werden sollte, wurde in dieser Arbeit dargelegt. Die Bild- und Textkultur einer Gesellschaft verändert sich permanent; satirische und ernste Comics sind es unbedingt wert, nicht nur für den momentanen hedonistischen Nutzen, die Lust am Lesen, sondern für eine spätere forschende Analyse und als Zeugnisse ihrer selbst erhalten zu werden.

Comics erscheinen in formaler und inhaltlicher Vielfalt. Für das Erfassen der Fülle an historischen Vorformen, an Publikationstypen, an Genres, an Zielgruppendifferenzierung, an ästhetischen Gesichtspunkten und an Stoffen von Comics wurde – nicht zuletzt für die bibliothekarischen Leser_innen meiner Masterarbeit – ein geschichtlicher und definitorischer Überblick erarbeitet. Dieser belegt, welchen Stellenwert narrative Comicbildkultur für unterschiedliche Länder, Szenen oder (soziale) Bewegungen einnimmt. Die Sicherstellung der Werkvielfalt und Breite innerhalb der visuell-narrativen Medienlandschaft kann durch ein bewusstes Sammeln, Bewahren und Zurverfügungstellen durch die wissenschaftliche Bibliothek gewährleistet werden. Bibliotheken haben ihre Verantwortung gegenüber Comics wahrzunehmen und dafür Sorge zu tragen, dass die bildmediale Comicvielfalt nicht in die Altpapiercontainer, sondern in die Archive der Gesellschaften wandert. Für die geeignete Archivierung von Comics als Quelle oder als (sub-)kulturelles Erbe braucht es letztlich nicht den *Mantel der Hochkultur*, sondern eine planvolle, sorgfältige und nutzer_innenorientierte Erwerbungspolitik.

Es ist verständlich, dass nicht jedes einzelne Heft, Album und Graphic Novel erworben werden kann, die Grenzen räumlicher und finanzieller Ressourcen wären nur allzu schnell erreicht. Der koordinierte Erwerb von Comics und gezielte Sammlungsschwerpunkte können Abhilfe schaffen. Insbesondere institutionelle Archivbibliotheken wie Pflichtexemplarbibliotheken sind gefragt, ihre wichtige Aufgabe des Bewahrens der narrativen Bildliteratur als Teil des kulturellen Erbes aktiv wahrzunehmen. Zudem sollte von Universitäts- und anderen institutionellen Bibliotheken jeweils eine repräsentative Auswahl an Comics gemäß der Forschungsschwerpunkte angeschafft und erschlossen werden. Der Zugang zu Comics als Quellen muss in Universitäten gewährleistet sein.

Die Suche nach den wenigen in (österreichischen) Katalogen bereits erfassten Comicbeständen fällt nicht leicht. Zu selten sind Comichefte oder Graphic Novels in wissenschaftlichen Bibliotheken zu finden. Was vorhanden ist, bleibt aufgrund von unzureichenden Erschließungsnormen und unklaren bibliothekarischen Handhabungen verborgen. Diesen Defiziten gilt es entgegenzutreten: Comics werden mehr als andere Medien – jenseits von klassischen bibliothekarischen Praktiken – innerhalb von Szenen archiviert, erschlossen und öffentlich zugänglich gemacht. Die Kooperation von Bibliotheken mit den Spezialist_innen dieser Sammler_innenszene, sowie die Nutzung kollaborativer Erschließungsmethoden bieten sich als innovative Konzepte an.

Abschließend kann gesagt werden, dass die wissenschaftliche Bibliothek sich ihrer Aufgabe stellen sollte, die Bestandsauswahl auf die wachsende Comicforschung abzustimmen und Comics als Primärquellen, sowie die entsprechende Sekundärliteratur bereitzustellen. Comics sind formal und stilistisch vielfältig, inhaltlich anspruchsvoll und herausfordernd. Comics sind aber auch aufregend, schön, traurig, lustig, lehrreich und interessant. Es ist an der Zeit, dass die Bibliothek und Comics – spät aber doch – Freund_innen werden.



8 Literatur- und Quellenverzeichnis

8.1 Printmedien

- Balzer, Jens/Wiesing, Lambert** (2010): *Outcault. Die Erfindung des Comic*.
Bochum: Bachmann.
- Bechdel, Alison** (2007): *Fun home. A family tragicomic*.
Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Bechdel, Alison** (2012): *Are You My Mother? A Comic Drama*.
Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Becker, Thomas** (2009): *Genealogie der Autobiografischen Graphic Novel. Zur feldsoziologischen Analyse intermedialer Strategien gegen ästhetische Normalisierungen*. In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel [Hg_innen]: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript (239–264).
- Becker, Thomas** (2010a): *Comic – Eine illegitime Kunst? Sozioanalyse der Lust an einem hybriden Medium*. In: Grünewald, Dietrich [Hg.]: *Struktur und Geschichte der Comics*. Bochum: Bachmann (309–326).
- Becker, Thomas** (2010b): *Graphic Novel – eine „illegitime“ Medienkombination?*
In: Degner, Uta/Wolf, Norbert Christian [Hg_innen]: *Der neue Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität*. Bielefeld: transcript (167–185).
- Becker, Thomas** (2011): *Einführung. Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers*. In: Ders. [Hg.]: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Bochum: Bachmann (7–19).
- Bicker, Mathis** (2011): *Museumslektionen. Comic und Archiv, ein Versuch*.
In: Bicker, Mathis/Friederich, Ute/Trinkwitz, Joachim [Hg_innen]: *Prinzip Synthese. Der Comic*. Bonn: Weidle (17–24).
- Blaschitz, Edith** (2008): *Kampf gegen „Schmutz und Schund“. Medienrezeption in Österreich (1945–1965)*. In: Blaschitz, Edith/Seibt, Martin [Hg_innen]: *Medienbildung in Österreich. Historische und aktuelle Entwicklungen, theoretische Positionen und Medienpraxis*. Wien: LIT (136–147).
- Blaschitz, Edith** (2009): *Populärer Film und der „Kampf gegen Schmutz und Schund“. Filmrezeption in Österreich zwischen Kontrolle, Identitätsfindung und Bildungsbemühen (1946 - 1970)*. Wien: Dissertation.

- Brunner, Miriam** (2009): *Manga – Die Faszination der Bilder. Darstellungsmittel und Motive*. München: Fink.
- Brunner, Miriam** (2010): *Manga*. München: Fink.
- Cichon, Melina** (2008): *Die kulturelle Akzeptanz der Comics in Österreich. Eine Untersuchung der österreichischen Comic-Kultur*. Wien: Diplomarbeit.
- Cichon, Melina** (2011): *Comics in Österreich – Das weite (unbekannte) Land*. In: Bicker, Mathis/Friederich, Ute/Trinkwitz, Joachim [Hg_innen]: *Prinzip Sythese. Der Comic*. Bonn: Weidle (61-65).
- Cornog, Martha** [Hg.in] (2009): *Graphic novels beyond the basics. Insights and issues for libraries*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Denscher, Bernhard** (1983): *Humor vor dem Untergang. Tobias Seicherl - Comics zur Zeitgeschichte 1930 bis 1933*. Wien: Österr. Bundesverlag.
- Ditschke, Stephan** (2009): *Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003*. In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel [Hg_innen]: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript (265–280).
- Dittmar, Jakob** (2008): *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.
- Dolle-Weinkauff, Bernd** (1990): *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*. Weinheim: Beltz.
- Dolle-Weinkauff, Bernd** (2010): *Comics und kulturelle Globalisierung. Manga als transkulturelles Phänomen und die Legende vom „östlichen Erzählen in Bildern“*. In: Grünewald, Dietrich [Hg.]: *Struktur und Geschichte der Comics*. Bochum: Bachmann (85–97).
- Dolle-Weinkauff, Bernd** (2011): *Vom Autoren-Comic zum Comic-Roman. Zur Entwicklung der epischen Formen im Comic der 60er Jahre*. In: Becker, Thomas [Hg.]: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Bochum: Bachmann (45–61).
- Drechsel, Wiltrud Ulrike/Funhoff, Jörg/Hoffmann, Michael** (1975): *Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Eco, Umberto** [1967]: *Für eine semiologische Guerilla*. In: Umberto Eco (1985): *Über Gott und die Welt*. 3. Auflage. München: Hanser (146–156).
- Eilers, Sabine** (1991): *Das Medium Comics in Bibliotheken*. Hannover: Diplomarbeit.
- Fee, William T.** (2008): *Do You Have Any Ditko? Comic Books, MARC, FRBR and Findability*. In: *Serials Review*, Volume 34, Issue 3 (175–189).

- Fix, Marianne** (1996): *Politik und Zeitgeschichte im Comic. Mit einer annotierten Bibliographie für Öffentliche Bibliotheken.*
In: Bibliothek. Forschung und Praxis. Jg. 20, Heft 2 (161–190).
- Frahm, Ole** (2009): *Enthauptung. Independent Comics und ihre Unabhängigkeit von bürgerlichen Kunstbegriffen.* In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel [Hg_innen]: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums.* Bielefeld: transcript (179–200).
- Frahm, Ole** (2009b): *Unsäglich. Zum Stand der deutschen Comic-Forschung 2009.*
In: *Kultur & Gespenster* 9 (197–202).
- Frahm, Ole** (2010): *Die Sprache des Comics.* Hamburg: Philo Fine Arts.
- Fuchs, Wolfgang J.** (1978): *Comics-Handbuch.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Gantert, Klaus/Hacker, Rupert** (2008): *Bibliothekarisches Grundwissen.* München: Saur.
- Goldsmith, Francisca** (2005): *Graphic novels now. Building, managing, and marketing a dynamic collection.* Chicago: American Library Association.
- Grabensberger, Horst** (2000): „Ächz! Stöhn! Grunz!“. *Soziokulturelle und ökonomische Interdependenzen, die zur Marginalisierung des Mediums Comic in Österreich führten.* St. Pölten: Diplomarbeit.
- Graham, Richard** (2010): *The spinner rack in the big red and ivory tower. Establishing a comics and graphic novels collection at the University of Nebraska – Lincoln.*
In: Weiner, Robert [Hg.]: *Graphic novels and comics in libraries and archives. Essays on readers, research, history and cataloging.* Jefferson, N.C.: McFarland (111–125).
- Grünewald, Dietrich** (2000): *Comics.* Tübingen: Niemeyer.
- Grünewald, Dietrich** (2001): *Comics und das Prinzip Bildgeschichte. Zur Theorie der Bildgeschichte als eigenständiger Kunstform.* In: *Medien & Zeit.* Jg. 16, Heft 3 (4–13).
- Grünewald, Dietrich** (2010a): *Vorwort.* In: Ders. [Hg.]: *Struktur und Geschichte der Comics.* Bochum: Bachmann (7-10).
- Grünewald, Dietrich** (2010b): *Das Prinzip Bildgeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform.* In: Ders. [Hg.]: *Struktur und Geschichte der Comics.* Bochum: Bachmann (11–31).
- Harbeck, Matthias** (2010): *Comics in deutschen Bibliotheken – Ressourcen für Forschung und Fans.* In: *Bibliothek. Forschung und Praxis.* Jg. 34, Heft 3 (282–292).
- Havas, Harald** (1987): *Comics aus Österreich 1945-1987. Eine kommentierte Bibliographie.* Wien: Selbstverlag.
- Havas, Harald/Habarta, Gerhard** (1993): *Comic-Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst.* Wien: Edition Comic Forum.

- Herbers, Martin R.** (2011): *Comicanalyse: Bilder, Wörter und Sequenzen*. In: Petersen, Thomas/Schwender, Clemens [Hg.]: *Die Entschlüsselung der Bilder. Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation. Ein Handbuch*. Köln: Halem (72–86).
- Herrada, Julie** (1995): *Zines in libraries: A culture preserved*. In: *Serials Review*, Volume 21, Issue 2 (79–88).
- Horak, Roman** (2004): *Über die nicht ganz so schönen Künste. Massenkulturdebatte vs. Arbeit am Kulturbegriff*. In: Horak, Roman/Maderthaner, Wolfgang/Mattl, Siegfried/Muser, Lutz/Penz, Otto [Hg.]: *Randzone. Zur Theorie und Archäologie von Massenkultur in Wien 1950-1970*. Wien: Turia + Kant (15–27).
- Horak, Roman** (2011): *Vorwort*. In: Reitsamer, Rosa/Fichna, Wolfgang [Hg_innen]: „They say I’m different ...“. *Populärmusik, Szenen und ihre Akteur_innen*. Wien: Löcker (7–13).
- Knigge, Andreas C.** (1996): *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Knigge, Andreas C.** (2004): *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa Verlag.
- Knigge, Andreas C.** (2009): *Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics*. In: Arnold, Heinz Ludwig/Knigge, Andreas [Hg.]: *Comics, Mangas, Graphic Novels*. München: Ed. Text + Kritik (5–34).
- Köhn, Stephan** (2005): *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Koyama-Richard, Brigitte** (2008): *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion.
- Krichmayr, Karin** (2004): *Bilderstürme ohne Ende. Kritik und Zensur von populären visuellen Medien am Beispiel von Comics*. Wien: Diplomarbeit.
- Lutter, Christina/Reisenleitner, Markus** (2005 [2001]): *Cultural Studies. Eine Einführung*. Wien: Löcker.
- Maase, Kapar** (1997): *Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850–1970*. Frankfurt am Main: Fischer.
- McCloud, Scott** (2007 [1994]): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- Melber, Takuma** (2011): *Mangas als Inmpulsgeber für die Geschichtswissenschaft?! – Das Beispiel Barfuß durch Hiroshima*. In: Palandt, Ralf [Hg.]: *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag (135–148).
- Mitchell, William John Thomas** (2008): *Bildtheorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Nakazawa, Keiji** (2004 – 2005 [1973–1985]): *Barfuß durch Hiroshima*. Band 1–4. Hamburg: Carlsen.

- O'English, Lorena/Matthews, J. Gregory/Lindsay, Elizabeth Blakesley** (2006): *Graphic Novels in Academic Libraries. From Maus to Manga and Beyond*.
In: The Journal of Academic Librarianship. Volume 32, Issue 2 (173–182).
- O'English, Lorena** (2009): *Comics and Graphic Novels in the Academic Library Collection*.
In: Cornog, Martha [Hg.in]: *Graphic novels beyond the basics. Insights and issues for libraries*. Santa Barbara: Libraries Unlimited (163–191).
- Palandt, Ralf** (2011): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*.
In: Ders. [Hg.]: *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*.
Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag (6–60).
- Platthaus, Andreas** (1998): *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*.
Berlin: Alexander Fest Verlag.
- Platthaus, Andreas** (2008): *Die 101 wichtigsten Fragen - Comics und Manga*. München: Beck.
- Reichert, Ramon** (2011): *Die Medienästhetik der Webcomics*.
In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramon [Hg_innen]: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: transcript (121–141).
- Riha, Karl** (1970): *Zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*. Steinbach: Anabas.
- Robbins, Trina** (1999): *From Girls to Grrrlz*. San Francisco: Chronicle Books.
- Samek, Toni** (2001): *Intellectual freedom and social responsibility in American librarianship. 1967-1974*. [With a foreword by Sanford Berman]. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Schmitz-Emans, Monika** (2012): *Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung*.
In: Dies. [Hg.in]: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Berlin: de Gruyter (1–13).
- Schwarz, Ursula** (2003): *Das Wiener Verlagswesen der Nachkriegszeit. Eine Untersuchung der Rolle der öffentlichen Verwalter bei der Entnazifizierung und bei der Rückstellung arisierter Verlage und Buchhandlungen*. Wien: Diplomarbeit.
- Scott, Randall W.** (1990): *Comics librarianship. A handbook*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Staritz, Nikola** (2013): *Bewahren und (Auf)Begehren. Geschichte, Konzeptionen und Herausforderungen feministischer Archive im deutschsprachigen Raum*.
Wien: Masterarbeit.
- Stein, Danie/Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina** (2009): *Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium*. In: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel [Hg_innen]: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript (7–27).
- Steltzer, Rainer** (2010): *Sanford Berman*. Wien: Master-Thesis.
- Tarulli, Laurel** (2010): *Cataloging and problems with Dewey. Creative collaboration and compromise*. In: Weiner, Robert [Hg.]: *Graphic novels and comics in libraries and*

- archives. Essays on readers, research, history and cataloging.
Jefferson, N.C.: McFarland (213–221).
- Toren, Beth Jane** (2010): *Bam! Pow! Graphic Novels Fight Stereotypes in Academic Libraries. Supporting, Collecting, Promoting.*
In: Technical Services Quarterly. Volume 28, Issue 1 (55-69).
- Trinkwitz, Joachim** (2011): *Zwischen Fantum und Forschung: Comics an der Universität. Ein Erfahrungsbericht aus vier Jahren akademischer Lehre zum Thema.*
In: Bicker, Mathis/Friederich, Ute/Trinkwitz, Joachim [Hg_innen]: Prinzip Sythese. Der Comic. Bonn: Weidle (65–71).
- Umlauf, Konrad** (2005): *Moderne Buchkunde. Bücher in Bibliotheken und im Buchhandel heute.* Wiesbaden: Harrassowitz.
- Vasold, Georg** (2004): „Zentralproblem Bild“. *Zur Geschichte der Comics in Österreich.*
In: Horak, Roman/Maderthaler, Wolfgang/Mattl, Siegfried/Muser, Lutz/Penz, Otto [Hg.]: Randzone. Zur Theorie und Archäologie von Massenkultur in Wien 1950-1970. Wien: Turia + Kant (81-102).
- Waugh, Coulton** (1947): *The Comics.* New York: Macmillan.
- Weiner, Robert** [Hg.] (2010): *Graphic novels and comics in libraries and archives. Essays on readers, research, history and cataloging.* Jefferson, N.C.: McFarland.
- Wendt, Holger** (2011): *Was sehen wir, wenn wir nichts sehen?*
In: Bicker, Mathis/Friederich, Ute/Trinkwitz, Joachim [Hg_innen]: Prinzip Sythese. Der Comic. Bonn: Weidle (12–15).
- Wolfinger, Stefan** (1999): *Von Karl Marx bis Carl Barks. Comics und Geschichte.*
Wien: Österr. Kunst- u. Kulturverlag.
- Zobl, Elke** (2008): *Pockets of Resistance. Grrrl Zines im Spannungsfeld von Selbstbestimmung und Ermächtigung.* In: Susemichel, Lea/Rudigier, Saskya/Horak, Gabi [Hg_innen]: Feministische Medien. Öffentlichkeiten jenseits des Malestream. Königstein/Taunus: Ulrike Helmer Verlag (43–55).
- Zobl, Elke/Reitsamer, Rosa** (2011): *Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur.* In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramon [Hg_innen]: Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: transcript (365–381).
- Zorbaugh, Harvey** (1944): *Editorial.* In: Journal of Educational Sociology. Volume 18, No. 4: The Comics as an Educational Medium (193-194).

8.2 Internetquellen

Bandel, Jan-Frederik (2008): *Autoren-Comics*.

In: Webseite des Goethe-Institut e. V.: Deutschsprachige Comics.

<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cfc/> (30.7.2013).

Barnard Zine Library (2013): *About Zines at Barnard*.

<http://zines.barnard.edu/about-zines-at-barnard> (5.9.2013).

Blumesberger, Susanne (2010): *Opfer des Nationalsozialismus auf den zweiten Blick*.

Am Beispiel der Biografie von Lilli Weber-Wehle und ihrer Familie. Wien:

Projektbericht. <https://fedora.phaidra.univie.ac.at/fedora/get/o:63388/bdef:Content/get>
(23.7.2013).

Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung.

<http://www.comicforschung.uni-bonn.de/> (13.7.2013).

CBBB – Centre belge de la bande dessinée: Die Studienbibliothek.

<http://www.cbbd.be/de/bibliothek/die-studienbibliothek> (13.7.2013).

Claus, P. [Medieninhaber] (zuletzt aktualisiert am 13.9.2012):

Deutschsprachige Comics und Romanhefte vor 1945.

<http://home.arcor.de/vorkriegscomics/> und <http://dideldum.gmxhome.de/comichefte.htm>
(beide 24.7.2013).

Comic-Manifest (2013): <http://www.literaturfestival.com/comic/manifest> (2.9.2013).

COMFOR – Gesellschaft für Comicforschung: Was ist die ComFor?

http://www.comicgesellschaft.de/?page_id=4 (13.7.2013).

Engelmann, Jonas (2012): *Feministischer Klassiker*.

In: Strapazin. Heft No.106, März 2012.

http://www.strapazin.ch/magazin/heft106/txt_magazin.html (30.08.2013).

Gareis/Zelger: Bilderbogen des kleinen Lebens.

<http://www.comicforschung.de/platinum/riebeisl.html> (22.7.2013).

Giesa, Felix (2010): *Akademische Comicforschung und -ausbildung in Japan*

[Interview mit Jaqueline Berndt].

<http://www.comicgesellschaft.de/?p=490> (13.7.2013).

Grand Comics Database: <http://www.comics.org> (5.09.2013).

Grieshofer, Werner: *Digitale Wunderwelt 1948-1986*.

Die lange, spannende Geschichte einer Kinderzeitung.

<http://wunderwelt.atSPACE.com/> (23.7.20013).

Harbeck, Matthias (2009): *Das Massenmedium Comic als Marginalbestand im deutschen*

Bibliothekssystem? – Analyse der Sammlungsstrategien und -absprachen in

wissenschaftlichen und öffentlichen Bibliotheken. Berliner Handreichungen zur

- Bibliotheks- und Informationswissenschaft.
<http://edoc.hu-berlin.de/series/berliner-handreichungen/2009-253/PDF/253.pdf>,
 URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:11-10099165> (beide 13.7. 2013).
- Kabinettpassage:** <http://www.kabinettpassage.at/> (25.8.2013).
- Lang, Wolf-Dieter** (2013): *AW:Fragen zur Ablieferungspflicht von Kleindruckwerken.*
 Persönliche Email-Korrespondenz (16.9.2013)
- Lukasch, Peter** [Medieninhaber] (2007-2012): *Kinder- und Jugendliteratur zwischen 1900 und 1960.* Seiten:
Der Verlag Hellmuth Mielke & Co, Hans Steinsberg, Wien. Die Kinderzeitungen: Papagei, Schmetterling, Kiebitz. <http://www.zeitlupe.co.at/steinsberg1.html>
Die Kinderpost. <http://www.zeitlupe.co.at/kinderpost.html>
Unsere Zeitung. <http://www.zeitlupe.co.at/uz.html>
Die Wunderwelt. <http://www.zeitlupe.co.at/wunderwelt.html> (alle 23.7.2013).
- Lust, Ulli:** *Electrocomics.* Verlag für Bildschirmcomics.
<http://electrocomics.com/info.htm> (24.8.2013).
- Mixercomics:** <http://mixercomics.at/> (1.9.2013).
- MSU Michigan State University Library - Comic Art Collection:**
http://specialcollections.lib.msu.edu/html/materials/collections/comicart_coll.jsp bzw.
<http://comics.lib.msu.edu/index.htm> (13.7.2013).
- [ÖNB - Österreichische Nationalbibliothek]** (2013): *Pflichtablieferung – Legal deposit – Dépôt légal.* [Informationen für Bibliotheken und Verlage].
<http://www.onb.ac.at/bibliothek/pflichtablieferung.htm> (5.9.2013).
- Palandt, Ralf:** *Comic-Bibliotheken in Deutschland.*
http://www.comicgesellschaft.de/?page_id=1264 (13.7.2013).
- QZAP – The Queer Zine Archive Projekt** (2008): *About QZAP.*
http://qzap.org/v5/index.php?option=com_content&task=view&id=12&Itemid=34
 (5.9.2013).
- RAK-WB – Regeln für die alphabetische Katalogisierung in wissenschaftlichen Bibliotheken.** 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Stand: April 2006 (einschließlich der Aktualisierungen nach der 4.Ergänzungslieferung). Elektronische Ausgabe aus 2007. http://files.d-nb.de/pdf/rak_wb_netz.pdf (5.9.2013).
- Roidner, Jan** (2011): *Ole Frahm: Die Sprache des Comics.* [Rezension].
<http://www.comicgesellschaft.de/wp-content/uploads/2011/08/Rezension007.pdf>
 (13.7.2013).
- Sackmann, Eckart** (2008): *Comic. Kommentierte Definition.*
http://www.comicforschung.de/pdf/dc10_6-9.pdf (20.7.2013).

- Sankofa, Omari** (2013): *Collection of Dedication. One man's dedication has taken MSU comic books into one of the world's largest collections.* In: The State News. Michigan State University's Independent Voice Since 1909, East Lansing, MI.
<http://statenews.com/article/2013/04/collection-of-dedication> (13.7.2013)
- Schuldt, Karsten** (2008): *Moderne Subkulturen und der kulturelle Auftrag Öffentlicher Bibliotheken.* In: Libreas. Library Ideas Nr. 13, 2/2008 (13-25).
<http://edoc.hu-berlin.de/libreas/13/schuldt-karsten-13/PDF/schuldt.pdf>,
 URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:11-10091553> (13.7.2013).
- Stein, Daniel** (2012): *Comicwissenschaft in Deutschland. Ein Einschätzungsversuch.*
<http://www.comicgesellschaft.de/wp-content/uploads/2012/01/Comicwissenschaft-in-Deut.pdf> (13.7.2013).
- Underground & Independent Comics** (2013): *Underground and Independent Comics, Comix, and Graphic Novels.* [Comicdatenbank]
<http://comx.alexanderstreet.com/> (5.9.2013).
- Unkraut Comic Magazin:** <http://www.unkraut-comics.at/> (1.9.2013).
- Verordnung des Bundeskanzlers über die Anlieferungs- und Ablieferungspflicht von Druckwerken, sonstigen Medienwerken und periodischen elektronischen Medien nach dem Mediengesetz (Pflichtablieferungsverordnung – PflAV) BGBl. II Nr. 271/2009,** ausgegeben am 26. August 2009. Online unter:
http://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2009_II_271/BGBLA_2009_II_271.pdf (1.9.2013)
- Verordnung des Bundeskanzlers, mit der die Pflichtablieferungsverordnung geändert wird (Änderung der Pflichtablieferungsverordnung) BGBl. II Nr. 95/2010,** ausgegeben am 26. März 2010. Online unter:
http://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2010_II_95/BGBLA_2010_II_95.pdf (1.9.2013).
- Voß, Jakob** (2011): [Kommentar zu:] *Comics in Bibliotheken – ohne Social Cataloging?*
 In: Jakoblog - Das Weblog von Jakob Voß.
<http://jakoblog.de/2011/03/20/comics-in-bibliotheken-ohne-social-cataloging/#comment-280503> (1.9.2013).
- [„Wonderfully Vulgar“]: Ausstellung vom 14. März bis 10. Mai: „Wonderfully Vulgar“ – Britische Comics von 1873 bis 1939 (2013).** [Webseite des BIS - Bibliotheks- und Informationssystem der Universität Oldenburg].
<http://www.bis.uni-oldenburg.de/ueber-uns/ausstellungen-und-veranstaltungen/artikelansicht-archiv/art/ausstellung-vom-14-maerz-bis-10-mai-wonderfully-vulgar-britische-comics-von-1873-bis-19/> (5.9.2013).

9 Anhang

9.1 Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre, dass ich die vorliegende Master Thesis / Masterarbeit selbst und selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Darüber hinaus erkläre ich, dass ich diese Master Thesis / Masterarbeit bisher weder im In- noch im Ausland in wie auch immer gearteter Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Wien, Oktober 2013

Ort, Datum

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke at the end, positioned above a horizontal line.

Unterschrift

9.2 Dank

an *Wolfram Seidler* für die Betreuung dieser Arbeit.

an *Nikola Staritz* für Korrekturen und Anregungen.

an *Florian Haderer* für Korrekturen und Sarajevo-Helpchat.

an *Tobias Neuburger* für Formatsupport.

an *Gerhard Bauernfeind* für viel Zeit und Unterstützung.

an *Stani* fürs Geduldigsein.

an *meine Eltern* für alles.

an *meine Freundinnen* für Motivation und Geduld.

an *Eva Sibitz* und die *beste Bibliothek der Welt*, die *FB Sozpol*

mit *Martina Dopler, Michael Domes, Anna Spitta* und den weiteren Kolleg_innen.

9.3 BEATE LANG LEBENS LAUF

* 1973, OÖ beate.lang@univie.ac.at

BILDUNGSWEG

- seit 10.2010 *Aufbaulehrgang Universitätslehrgang
Library and Information Studies (MSc)*
Universitätsbibliothek Wien/Österreichische Nationalbibliothek
- 2009 – 2010 *Grundlehrgang Universitätslehrgang
Library and Information Studies*
Universitätsbibliothek Wien
(Akad. Bibliotheks- und Informationsexpertin)
- 2009 – 2010 *Studium Publizistik und Kommunikationswissenschaft*
Universität Wien (Bakk.a phil.)
- 1995 – 2009 *Studium Publizistik und Kommunikationswissenschaft,
Fächerkombination Politikwissenschaft/Philosophie*
Universität Wien (Diplomstudium: 1. und 2. Studienabschnitt)
- 1994 – 1995 Meisterklasse *Grafik und Design* HTL1 Bau und Design Linz
- 1992 – 1994 Speziallehrgang *Grafik und Design* HTL1 Bau und Design Linz
- 1991 – 1992 Speziallehrgang *Umwelt- und Energieberatung* Linz
- 1983 – 1991 Bundesgymnasium Ried im Innkreis (Matura 06.1991)

TÄTIGKEITEN

- seit 02.2012 Lehrtätigkeit *Lehrlingsausbildung
Archiv-, Bibliotheks- und Informationsassistentz*
- seit 06.2006 Angestellte *Universitätsbibliothek Wien
Fachbereichsbibliothek für Soziologie und Politikwissenschaft*
- 2006 – 2007 Projekt *Mosaik an Wiener Gemeindebauten -
Kunst am Bau im Wien der Nachkriegszeit*
gemeinsam mit Elisabeth Corazza und Frank M. Weber
(Veröffentlicht 2009, Wien: Edition Volkshochschule)
- 2003 – 2006 Studienassistentin Institut für Politikwissenschaft
Fachbereichsbibliothek für Soziologie und Politikwissenschaft
- 1999 – 2003 Tutorin *Institut für Politikwissenschaft/Institutsbibliothek*