

Christoph Schwarz

Comic-Transformationen

Ästhetische Umbrüche im Comic im Anschluss an Art Spiegelman und die
Comic-Avantgarde der 1980er Jahre

Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades „Mag. art.“ (Magister artium) in den Studienrichtungen Kunst und kommunikative Praxis (Unterrichtsfach Bildnerische Erziehung) und Design, Architektur und Environment (Unterrichtsfach Technisches Werken). Eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung bei Univ.-Prof. Mag. Dr. Eva Kernbauer. Vorgelegt von Christoph Schwarz BA, Juni 2016, Wien.

Danksagungen

Mein besonderer Dank gilt meinem Vater Dieter und meiner Mutter Ulrike – ohne eure großzügige Unterstützung wäre diese Arbeit und das gesamte Studium nicht möglich gewesen.

Ich bedanke mich bei meiner Betreuerin Univ.-Prof. Mag. Dr. Eva Kernbauer für alle Diskussionen und Hilfestellungen. Für die Förderung während des Studiums möchte ich mich sehr herzlich bei Univ.-Prof. Mag. art. Barbara Putz-Plecko und Univ.-Prof. Mag. art. BSc Christoph Kaltenbrunner bedanken.

Für direkte und indirekte Unterstützung, zum Beispiel durch Ratschläge oder Plätzchen in Spinnenform, bedanke ich mich bei meiner Schwester Solveig und meiner Großmutter Marianne. Bei allen meinen Freund_innen, besonders bei Christiana und meiner langjährigen Wohngemeinschaft – Nana und Laura, Hanna und Madelaine, bedanke ich mich für Rat und Unterstützung. Ich freue mich schon auf das nächste gemeinsame Krügerl im RÜHo. Und abschließend danke ich Silvia für alles!

Kurzbeschreibung

Die Diplomarbeit untersucht die Umbrüche im Comic, welche in den 1980er und 1990er Jahren das Erscheinungsbild des Mediums verändert haben. Ausgehend vom Gesamtwerk Art Spiegelman's und anderen Schlüsselwerken können die Parameter der Transformationen nachvollzogen werden. Die Arbeit identifiziert und analysiert entscheidende Themenbereiche dieser Veränderungen. Dies beinhaltet neue Publikationsformate, Erzählweisen und ästhetische Experimente. Auf ihre jeweils spezifische Art wirken sich diese Veränderungen auf die Text-Bild-Relation, das grundlegende Element des Comics, aus. Die neuen Veröffentlichungsstrategien übertragen das Prinzip der Topografie der Comic-Seite auf das Layout-format der Publikationen. Durch eine neue Selbstwahrnehmung der Zeichner_innen als Autor_innen ihrer eigenen Geschichten entstehen neue Erzählweisen, wie die Autobiografie und die Reportage. Die ästhetischen Experimente der Comic-Avantgarde(n) interpretieren die Form des Comics neu. Dies führt zur aktuellen Pluralität innerhalb des Comics; diese reicht vom fotokopierten Heft bis zur fünfhundertseitigen *Graphic Novel*.

Abstract

The diploma thesis analyses the radical changes in comic books in the 1980s and 1990s that altered the medium's appearance. The thesis explains the parameters of transformation starting from Art Spiegelman's oeuvre and other key works. It identifies and analyses decisive subject areas of this transformation. This includes new publication formats, narratives and aesthetic experiments. In their own particular ways, each of these transformations have an impact on the relation between text and image, the central element of comics. New publication strategies transfer the topography principle of a comic page on the layout format of the publications. A new self-awareness of the illustrators as authors of their own stories leads to the development of new narrative styles such as the autobiography and the reportage. Aesthetic experiments of the comic avantgarde reinterpret the design of the comic. This is precisely what leads to the contemporary plurality within the comic, that ranges from the photocopied booklet to a five-hundred pages *Graphic Novel*.

Inhaltsverzeichnis

09 Einleitung

- 09 Einführung zum Thema
- 10 Aufbau der Arbeit

12 1. Eine kurze Geschichte des Comic

- 12 Die erste ‚stehende Figur‘
- 15 Comic: Eine Text-Bild-Relation
- 17 Experimente im Untergrund und Einbruch des Mainstream –
Comic in den 1970er und 1980er Jahren in den USA und Europa

21 2. Comic: Darstellung und Narration

- 23 Übergänge – ‚Transitions‘ und ‚Closure‘ als zentrale Elemente von Scott
McClouds Comic-Theorie
- 25 ‚Spatio-Topical System‘ – Die Seite als zentrales visuelles und narratives
Element im Comic
- 29 *Breakdowns*/Umbrüche
- 36 Narrationsanalyse *MAUS*
- 44 *Time flies...* when your having fun!

48 3. Size matters! Eine Frage des Formats

- 48 Format (allgemein)
- 53 Formatwechsel: Breakdowns, RAW und Maus
- 57 Format und Erzähldynamik im neuen Comic
- 61 Das Buch: Neues Format, neue Themen, neue Verlage.
- 62 Small Press, Künstler_innenbücher und Comic Anthologien
- 63 Neue Comicmagazine - Nähverhältnis zwischen Ausbildung und Comic-
Anthologien

66 4. Neue Themen und Erzählweisen im Comic – Autobiografie und Reportage

- 66 Selbstporträt und Autobiografie: Kennzeichen eines neuen Verständnis der
Autor_innenschaft im Comic
- 69 Der autobiografische Pakt
- 72 Der Reportage-Comic
- 75 Mediale Selbstreflexion
- 78 Zwischenresümee neue Erzählweisen

83 5. Die Comic-Avantgarde(n)

83 Neue Materialität und Visualität: Eine grenzübergreifende Comic-Avantgarde

84 Comic Avantgarde im deutschsprachigen Raum

90 Oubapo - Die narrative Avantgarde

92 Die Auswirkungen der Avantgarde(n)

93 6. Zusammenfassende Schlussfolgerung

96 Bibliographie

100 Abbildungsnachweis

103 Eidesstattliche Erklärung

Einleitung

Hinführung zum Thema

Der Comic hat in den vergangenen Jahren, zumindest seit der Einführung des Begriffs *Graphic Novel*, eine Aufwertung erfahren. Anders als im nordamerikanischen und frankophonen Raum, in denen der Comic als Medium auch vor der *Graphic Novel* bereits weit verbreitet war, ist im deutschsprachigen Raum die Aufwertung eng mit diesem Begriff verknüpft. Der Begriff selbst geht auf den amerikanischen Comic-Zeichner Will Eisner zurück und wurde bereits 1978 geprägt.¹ In Deutschland und Österreich wird die neue Form des Comics sehr stark mit neuen Themen wie den Reportage-Comics von Joe Sacco oder der autobiografischen Erzählung *Persepolis*² von Marjane Satrapi verbunden. Aus diesem Grund scheint es im deutschsprachigen Raum, dass sich die Veränderungen im Comic ausschließlich auf das Erscheinen der *Graphic Novel* beziehen. Ole Frahm³ und Thomas Hausmanninger⁴ betonen, dass durch die Fokussierung auf die *Graphic Novel* ein eingeschränkter Blick auf das Medium Comic zum Ausdruck kommt.

Aus diesem Grund möchte ich in meiner Arbeit einen Schritt in der Geschichte des Comics zurückgehen. Die Umbrüche im Comic, die zu den heutigen Formen geführt haben – wovon die *Graphic Novel* meines Erachtens nur einen Teil darstellt – haben sich über einen längeren Zeitraum vom Ende der 1970er bis in die Mitte der 1990er Jahre abgespielt. Beispielhaft für die Entwicklung der differenzierten Zugänge zum Medium Comic möchte ich die Arbeiten von Art Spiegelman betrachten. Zur Analyse möchte ich nicht nur *Maus* – das bekannteste Werk der jüngeren Comic-Geschichte – sondern auch seine experimentellen Arbeiten *Breakdowns* heranziehen.

Am Beispiel von Spiegelman's Arbeiten möchte ich erstens eine Analyse der Grundelemente des Comics vornehmen und zweitens Topoi identifizieren, welche entscheidend für die Entwicklung des Comics zu seiner aktuellen Form sind. Im zweiten Teil der Arbeit werden die Auswirkungen dieser neuen Elemente im Comic innerhalb der Comic-Avantgarde(n) der 1990er Jahre identifiziert.

Was ich zeigen möchte ist, dass der Comic vielfältiger ist als der Begriff *Graphic Novel* vermuten lässt. Die neuen Entwicklungen sind erstens, dem neuen

¹ Vgl. Hausmanninger, „Die Hochkulturspaltung“, S. 18.

² Satrapi, *Persepolis*.

³ Vgl. Frahm, „Die Fiktion des Graphischen Romans“.

⁴ Vgl. Hausmanninger, „Die Hochkulturspaltung“, S. 23, f.

Selbstbewusstsein der Zeichner_innen/Autor_innen ihre eigenen Geschichten zu erzählen und zweitens, dem medienreflexiven Zugang der Avantgarde(n) zu verdanken. Diese Entwicklungen setzten sich bis heute fort und sind auch weiterhin der Motor für die Transformation(en) des Comics.

Aufbau der Arbeit

Im ersten Teil der Arbeit, der die ersten beiden Kapitel umfasst, befasste ich mich mit der Geschichte des Comics und der Analyse narrativer und ästhetischer Prinzipien des Comics im Allgemeinen und den spezifischen Ausprägungen der Form in den Arbeiten von Art Spiegelman. Das erste Kapitel stellt den Comic als Medium und dessen frühe Entwicklung vor. Darüberhinaus führt es in die noch nicht abgeschlossene Diskussion über das Ursprungsdatum des Comics und die damit verbundene Frage ein, was gegeben sein muss, damit wir von Comic sprechen. Um die medialen Parameter des Mediums wird es vertiefend im zweiten Kapitel gehen, anhand von Art Spiegelman's *Maus* und seinen Frühwerken in *Breakdowns*. Durch die Gegenüberstellung des von der Wissenschaft bereits vielbesprochenen⁵ *Maus* mit den weniger bekannten Frühwerken, möchte ich auf die Bedeutung dieser Werke für das Medium Comic und das daran anschließende Comicschaffen eingehen.

Im zweiten Teil der Arbeit werde ich die Frage des Formats, der Autor_innenschaft und der medialen Selbstreflexion in einzelnen Kapiteln ausführen. Im dritten Kapitel werde ich genauer auf die Konzeption der Comicseite und deren Bedeutung für das Buch als Veröffentlichungsformat eingehen. Der Analysegegenstand wird desweiteren auch Comics der europäischen, besonders des französischen Verlags L'Association, beinhalten. Dieses Kapitel soll die ab den 1990er Jahren aufbrechende Vielfalt der Formen in den Comic-Publikationen nachzeichnen und erklären. Im vierten Kapitel steht die/der Comic-Zeichner_in als Autor_in im Mittelpunkt. Ich möchte zeigen, inwiefern besonders die neuen autobiografischen Erzählformen die Veränderungen des Mediums und die veränderte Sicht auf das Medium zeigen. Im fünften Kapitel wird der medienreflexive Zugang der Comic-Avantgarde(n) dargestellt und wie sich der Comic durch diese heterogenen Zugänge, auch anderen künstlerischen Positionen gegenüber öffnet und transformiert. Wichtig wird auch hier sein, eine differenzierte Wahrnehmung zu

⁵ Vgl. Frahm, *Genealogie des Holocaust*.

unterstützen, die erkennen lässt, dass auch die Comic-Avantgarde keine – weder in Frankreich und Belgien, noch im deutschen Sprachraum und in anderen europäischen Ländern – homogene Gruppe mit gleichen ästhetischen Zielen ist.

1. Eine kurze Geschichte des Comic

In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Comic gibt es unterschiedliche Einschätzungen zum Beginn der Comic-Geschichte, deren Vorläufer und Vorgänger. Nach dem Philosophen Tristan Garcia ist dies vor allem auf den Umstand zurück zu führen, dass die Erfindung des Comics auf keiner technischen Entwicklung als Voraussetzung beruht.⁶ Wie Jens Balzer zeigt wird die Sensation der ersten Comicfigur in der Comichistoriografie jedoch sehr wohl auf die technische Innovation des Vierfarbenrotationsdrucks zurückgeführt.⁷ Wie bei der Entwicklung des Kinematographen ging es den Zeitgenoss_innen primär um die neuen, sensationellen Eindrücke. Diese Sensation wurde von den großen Boulevard-Zeitungen verwendet, um ihre Auflage zu steigern. In diesem Kontext ist die erste, wöchentlich wiederkehrende Comic-Figur entstanden. Ab 1896 zeichnet Richard Felton Outcault für die New York World die Figur des *Yellow Kid*, in der Bilder-Serie *Hogan's Alley*. Obwohl es in *Hogan's Alley* noch keine Panels oder Sprechblasen gibt und die ‚stehende Figur‘ in diesem ästhetischen Dreiklang des Comic scheinbar die einzige Innovation von Outcault's *Hogan's Alley* ist, gilt das *Yellow Kid* als tradierter Ausgangspunkt des Comic innerhalb der Comicgeschichtsschreibung.

Die erste ‚stehende Figur‘

Als *Hogan's Alley* erstmalig erscheint, ist das Konzept einer seriell jeden Sonntag erscheinenden Bilderfolge sehr ungewöhnlich. Nach Balzer ist das *Yellow Kid* demnach eine der ersten wöchentlich wiederkehrenden Figuren mit einer feststehenden Identität.⁸ Alle anderen Figuren, die sich in der *Hogan's Alley* herumtreiben, haben keine eindeutige Identität. Sie bevölkern einfach die Szene ohne näher identifiziert zu werden. Das *Yellow Kid* bekommt mit seiner Identitätszuweisung zwei Funktionen: Die erste Funktion ist die des Verbindungsglieds und Wiedererkennungsmerkmals für die seriell erscheinenden Bilder und die zweite Funktion ist die des Erzählers, der Blickkontakt zu den Zeitungslesenden aufnimmt und die dargestellte Szene kommentiert.

⁶ ‚Philosophie - Wie verändert der Comic das Denken‘, <http://www.arte.tv/guide/de/062929-002-A/philosophie?autoplay=1> (gesehen am: 3.2.2016).“

⁷ Vgl. Balzer und Wiesing, *Outcault. Die Erfindung des Comic*, S. 75.

⁸ Vgl. ebd., S. 17.

„Zum einen ist *in* ihm – in seiner auffälligen Erscheinung, [...] in seiner Bekanntheit über die Leserschaft der Zeitung hinaus – die Serialität des jeweiligen Bilds eingeschrieben. Zum anderen steht *auf* ihm aber auch eine zweite, über das Bild hinausgehende Deutung desselben geschrieben: als Inschrift auf seinem Körper.“⁹

Die erste über das beschriebene Nachthemd vermittelte ‚Ansprache‘ erscheint am 17. Mai 1896 auf dem Bild *Hogan's Alley Preparing for the Convention* (Abb. 1). Das *Yellow Kid* deutet in dieser ersten Rede auf sich und „sagt“: ‚Aint I de Maine Guy in dis parade?‘ Bill Blackbeard hat, laut Frahm, nachgewiesen, dass damit nicht nur er selbst – als Hauptfigur von *Hogan's Alley* – gemeint ist, sondern auch der Spitzenkandidat der Republikaner (GOP = Grand Old Party), der aus dem Bundesstaat *Maine* kommt und dem die Parade in der *Hogan's Alley* gilt.¹⁰



Abb. 1: *Hogan's Alley preparing for the Convention* (17. Mai 1896).

Die Entwicklung der Comicform realisiert sich noch nicht ganz in Outcaults *Hogan's Alley*. Zur Etablierung als eigenständige Form und seinen spezifischen Kommunikationsformen fehlen noch einige Schritte. Diese realisieren sich in anderen Zeitungscomics der gleichen Periode in den Arbeiten von Outcaults Zeichnerkollegen – auf die ich in Kürze weiter eingehen möchte. Der Mangel von Panels und der

⁹ Ebd., S. 24.

¹⁰ Frahm, *Die Sprache des Comics*, S. 331, f.

Sprechblase (als eigenständigen Zeichen) führt in der Comicgeschichtsschreibung zwar durchwegs nicht zum Weglassen der *Hogan's Alley* als Beispiel, allerdings wird die immer mit dem Hinweis auf ihre Unzulänglichkeiten genannt. Es scheint, als sei die Definition des Comics nur als Geschichte seiner Mängel möglich.¹¹

Darüberhinaus führt die Feststellung, dass *Hogan's Alley* kein, oder noch kein Comic ist zum Verweis auf ein Vorher, möglicher Vorgänger, oder ein Nachher der

tatsächlich Realisierung der Form.

Scott McCloud ist einer der Vertreter der Comic-Geschichtsschreibung, die sich auf die Suche nach den Vorgängern des Comics machen. Da der Beginn der Comic-Geschichte nicht klar definiert ist, führt dies zur Eingliederung allerlei Beispiele narrativer Darstellungen in die Comic-Geschichte. Scott McCloud nennt zum Beispiel den Teppich von Bayeux und ägyptische Hieroglyphen als Vorläufer des Comic.¹² Dadurch entsteht eine lange Comic-Geschichte, die mit den spezifischen ästhetischen

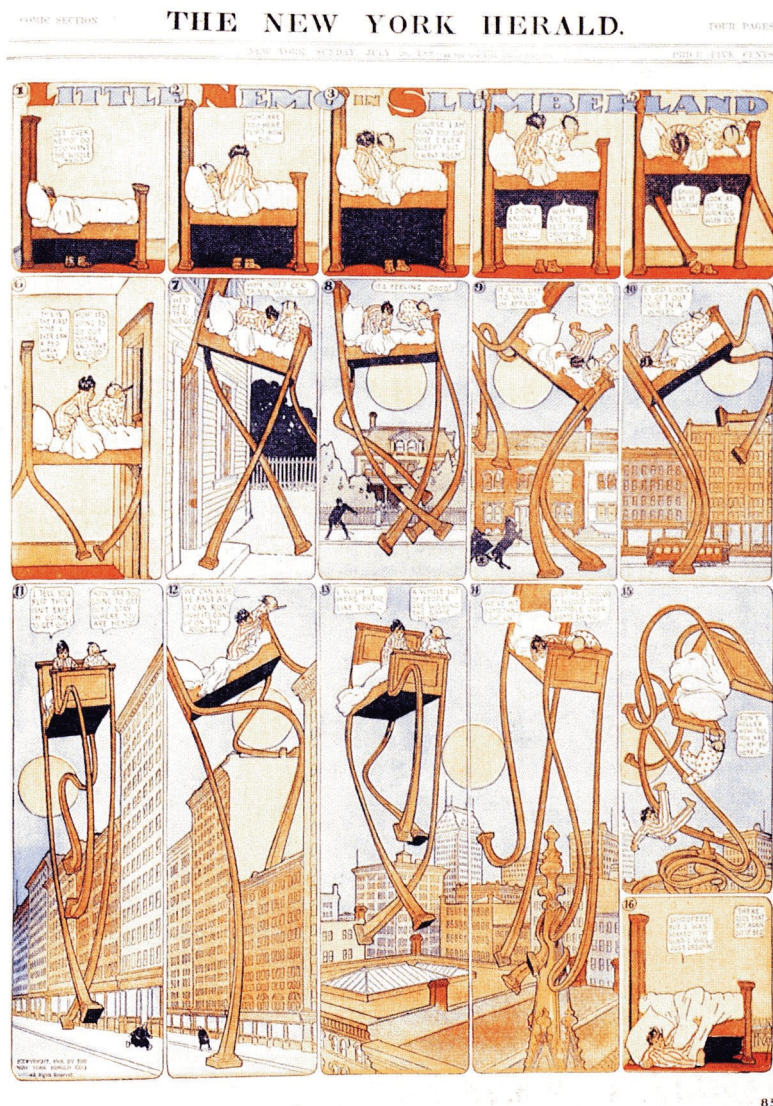


Abb. 2: Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, (New York Herald, 1908).

Formen des Comics nur noch wenig zu tun hat. Und die meines Erachtens nicht zur genau umrissenen Bestimmung der Form beiträgt. Gleichsam erscheint McClouds Comicgeschichte als Anerkennungs-versuch, durch eine lange und ehrwürdige

¹¹ Vgl. Balzer und Wiesing, *Outcault. Die Erfindung des Comic*, S. 76.

¹² Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 12, ff.

Geschichte narrativer Kunst, in die sich der Comic einreihen lässt. Ob und in wie fern sich der Comic seiner eigenen Nobilitierung widersetzt wird in einem späteren Teil dieser Arbeit behandelt werden. Ich möchte eher für eine kurze Geschichte des Comics argumentieren, in der die frühen Zeitungscomics als Beginn gewertet werden. Auch, oder besonders, wegen der allmählichen Entwicklung der Form.

Comic: Eine Text-Bild-Relation

Outcault und seine Kollegen arbeiten als Erste in einer spezifischen Art mit Text im Bild. Die kurze Geschichte des Comics beginnt

mit der ‚stehenden Figur‘ des *Yellow Kid*, das seriell in Outcaults *Hogan's Alley* erscheint und führt über Rudolf Dirks' *Katzenjammer Kids*, in der „erstmal mit der Reihung von Bildern gearbeitet wird, in die Sprache mit Hilfe von Sprechblasen integriert ist.“¹³ Allerdings realisiert sich nach Balzer und auch Frahm die Einheit von Text und Bild bereits bei Outcault. Frahm schreibt im Bezug zu den Arbeiten Outcaults, dass „[d]ie Schrift [...] mehr als gesprochen [wird], sie wird in ihrer Materialität im grafischen Raum ausgestellt. Das gilt für alle Comics.“¹⁴ Dirks verwendet die Panels alleine zum ordnen der Narration. Dafür nummeriert er jedes einzelne seiner Panels, damit die Abfolge tatsächlich jedem und jeder Leser_in klar ist. Darin wird die anfängliche Unsicherheit in das Vertrauen dieser neuen Erzähltechnik deutlich. Dass die Gestaltung des Panels und der Sprechblase selbst Bedeutung tragend sind, entdecken und testen die Zeichner Windsor McCay und Lionel Feininger in ihren Zeitungscomics: *Little Nemo in Slumberland*¹⁵ und *The Kin-der-Kids*¹⁶ (Abb. 2).



Abb. 3: Lyonel Feininger, *Kin-der-Kids*, (Chicago Sunday Tribune, 1906).

¹³ Balzer und Wiesing, *Outcault. Die Erfindung des Comic*, S. 78.

¹⁴ Frahm, *Die Sprache des Comics*, S. 336.

¹⁵ McCay, *Little Nemo*.

¹⁶ Blackbeard, *The Comic Strip Art of Lyonel Feininger*.

Die Geschichte der Entwicklung des Comic, die Jens Balzer schreibt, ist eine Geschichte der Entwicklung einer autonomen Form, die wir inzwischen Comic-Heft nennen.

„Diese comicspezifischen Zeichen [Panel und Sprechblase], in denen die Verschränkung von Bild und Schrift am deutlichsten zum (abstrakten) Zeichen gerinnt und die nach abgeschlossener Konventionalisierung exemplarisch für die Form stehen werden, erhalten ihren regelhaften Charakter und ihre darstellerische Dominanz letztlich erst in den Comic Books (Comicheften) [...]“, die sich in den 1930er Jahren etablieren.¹⁷

Diese Konventionalisierung der Zeichen kann auch als eine Standardisierung verstanden werden, aus der heraus der „Anschein erweckt [werden könnte], es handle sich bei den Comics um eine eigene ‚Sprache‘ mit einer eigenen ‚Grammatik‘.“¹⁸ Der Comic tritt als Erzähl- und Darstellungsform in unterschiedlichen Ausformulierungen auf die Comic-Strips oder auch Daily Strips (weil sie täglich erscheinen), die Funnies oder Sunday Pages der Yellow Press (weil sie am Wochenende – in Farbe – erscheinen) und den Comic-Books (dt. Comic-Hefte, fr. Bande dessinée) auf. Ab den 1930ern sind die unterschiedlichen Erscheinungsformen des Comic etabliert und existieren neben einander. Robert C. Harvey behauptet, dass die Comics erst ab den Comic Books (= Comic-Hefte) ihre endgültige Form als Sprache etablieren können. Er begründet dies mit ihrer abgeschlossenen Form und der medialen Autonomie, die sie im Comic Book gegenüber der Zeitung erhalten.¹⁹ Obwohl ich Harvey's Meinung über die Realisierung der Form nicht teile, ist die Argumentation interessant – besonders da sie uns bei der Etablierung der neuen, kleineren und abgeschlossen in Buchform veröffentlichten Comics als Graphic Novels wiederbegegnen wird. Dort allerdings mit umgekehrten Vorzeichen, weil sich die späteren Comiczeichner_innen mit ihrer neuen Form, gegen das verhärtete und unflexibel gewordene ästhetische Regime der Comic Books, Comic Alben und Bande dessinée richten werden.

¹⁷ Balzer und Wiesing, *Outcalt. Die Erfindung des Comic*, S. 81.

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Vgl. Harvey, „Round and round with Scott McCloud“, S. 79, f.

Für die Theorie des Comic wird es relevant sein die Comics in ihrer jeweils spezifischen Form – als Strips, Sunday Funnys, Comic-Books oder Graphic Novels – zu differenzieren und gleichzeitig ihre gemeinsames ästhetisches Programm zu identifizieren.

Experimente im Untergrund und Einbruch des Mainstream – Comic in den 1970er und 1980er Jahren in den USA und Europa

Innerhalb des Comic Book Formats etablieren sich dominante Themen – diese sind entweder lustigen oder Action-geladenen Inhalten zugewandt. Ab 1954 trat der sogenannte Comics Code in Kraft. Dieser „freiwillige Selbstkontrolle“ mussten sich alle großen Comic Verlage in den USA unterwerfen. Die Installation des Comics Code war eine Reaktion auf die Analyse *Seduction of the Innocent* des Psychologen Fredric Wertham.²⁰ Dieser hatte das Lesen von Comics (und anderen populärkulturelle Phänomene) als Ursache für die erhöhte Wahrscheinlichkeit von Kriminalität bei Jugendlichen in Verbindung gebracht. Obwohl das selbstverständlich Quatsch ist, haben sich die letzten Comic-Verlage, wie *Adventure Comics*, erst 2010 von der Einhaltung des Comics Code getrennt.

In den USA waren, ab den 60er Jahren, die Underground Comix eine direkte Reaktion, auf den Versuch die Comics zu zensurieren:

„[T]hese titels spoke to a counter-culture on its own terms, which meant dealing with subjects like drugs, anti-Vietnam protest, rock music and, above all, sex. For this reason, the new comics became known as ‚comix‘, both to set them apart, and to emphasize the ‚x‘ for X-rated.“²¹

Der weitläufig bekannteste Vertreter der amerikanischen Underground Comix ist Robert Crumb und seine diversen Publikationen die mit *ZAP Comix: The Comic that plugs*

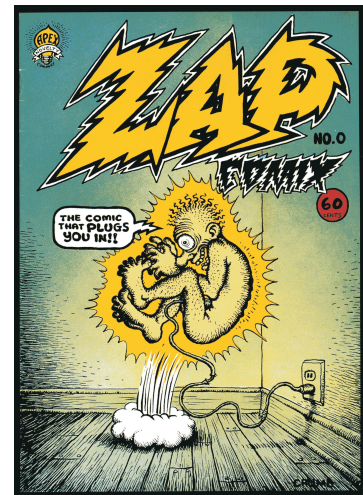


Abb. 4: ZAP Comix (1968).

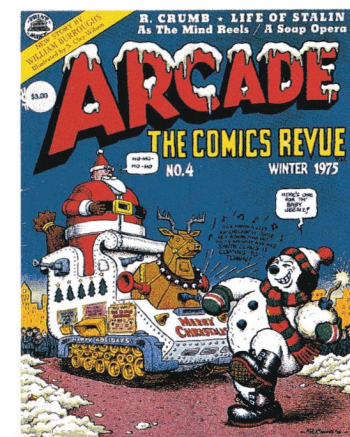


Abb. 5: Arcade, Nr. 4 (1975).

²⁰ Vgl. Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, S. 38, und S. 42, ff.

²¹ Ebd., S. 92.

you in!!²² beginnt. Die Underground Comix sind eine sehr starke Reaktion auf die Gesellschaftlichen Verhältnisse und innerhalb der Comic-Produktion, weshalb sie in Ihrer konsequentesten Form auf die USA beschränkt bleibt.²³ Innerhalb der Underground Comix gibt Art Spiegelman zusammen mit Bill Griffith eine Comic Book Serie namens *Arcade* heraus. „[T]he idea [behind *Arcade* was] to try to open up a market on the news-stands“,²⁴ um eine neue Leser_innenschicht zu erreichen. Dies sollte u.a. auch erreicht werden, in dem sie ihre Comics in einem größeren, magazinähnlichen Format und auf besserem Papier herausgebracht haben. „Unfortunately, despite of attracting the cream of artistic crop, [...] it confused newsagents, who did not know where to shelve it“,²⁵ wodurch nur sieben Ausgaben von *Arcade* gedruckt wurden.

Luc Boltanski stellt in einer Analyse des Kunstfeldes für den Comic der 1970er Jahre, fest, dass nach 1968 auch in diesem Feld Aufbrüche und Umbrüche stattgefunden haben. Allerdings identifizieren sich die Künstler_innen des Comics nicht in einem Zusammenhang mit angesehener ‚hoher‘ Kunst, sondern eher mit den neuen innerhalb der eigenen Peers angesehenen Kunstrichtungen – wie zum Beispiel Jazz oder experimentellem Film.²⁶ Wie man am Beispiel des Underground Comix beobachten kann werden neue Inhalte relevant, womit sich auch die Position als Zeichner_in/Autor_in – in Anlehnung an die neuen Strömungen im Film – verändert, gleichzeitig bleiben aber die Formate des amerikanischen Comic Book und des französisch-belgischen Comic Album bestehen.

Nichtsdestotrotz ist der Grundstein für eine Neuorientierung gelegt. Art Spiegelman berichtet im Vorwort zur Neuauflage von *Breakdowns* welchen Einfluss der Experimentalfilmemacher Ken Jacobs für seinen Blick auf die unterschiedlichen Bereiche der Kunst und auf sein eigenes Medium hatte. Überhaupt ist die Veröffentlichung von *Breakdowns*, die Themen und die Form der Veröffentlichung, auf diese Auseinandersetzung zurückzuführen. Im 2. Kapitel werde ich mich u.a. eingehende mit der ungewöhnlichen Narration und Zeichnung und den Themen in *Breakdowns* befassen.

²² Crumb, *The complete Zap Comix*.

²³ Vgl. Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, 94, ff.

²⁴ Ebd., S: 123.

²⁵ Ebd., S. 124.

²⁶ Vgl. Luc Boltanski: „La constitution du champ de la bande dessinée.“ In: Actes de la recherche en sciences sociales 1, S. 37-59.

In den 1980er Jahren stecken die französischen und belgischen Comicverlage – die größten ihrer Art in Europa – in einer Krise. Dies ist auf unterschiedliche Ursachen zurückzuführen. Unter anderen nennt Bart Beaty neue Medien, wie Computerspiele, die in dieser Zeit entstehen und durch die Teile des wichtigen Publikums der Jugendlichen von den Comics abgezogen werden.²⁷ Aus Platzmangel kann ich nicht genau auf die Ursachen dieser Entwicklung eingehen. Die Auswirkungen für den Comic in den 90er Jahren, die Bart Beaty in *Unpopular Culture* zusammengetragen hat, wird in zwei Kapiteln eingegangen werden, die sich zum einen mit den neuen Themen und zum anderen mit der neuen Formen der Comics befassen wird. Relevant sind die Folgen dieser Krise für junge Comic-Zeichner_innen. Um (finanzielles) Risiko zu minimieren, investierten die Verlage weniger in neue, junge Zugänge zum Medium Comic. Die ersten Opfer dieser Entwicklung waren, nach Beaty, die Comic-Magazine, die von diesen Verlagen herausgegeben wurden. Dadurch wurde die Position von noch nicht etablierten Zeichner_innen geschwächte, da diese Magazine in erster Linie dazu dienten, neue Geschichten, Figuren und Künstler_innen auszuprobieren. Der Fokus lag hier sicher auf dem Testen neuer Figuren, denn obwohl es auch im europäischen Comic Starzeichner wie Hergé, Goscinny und Uderzo gab, war deren Berühmtheit primär auf die Popularität ihrer Figuren, als auf ihre Anerkennung als Künstler, zurückzuführen.²⁸ Ohne die Struktur der Comic-Magazine und ohne risikofreudige Verlage hatten viele junge Zeichner_innen keine Möglichkeit ihre Arbeiten zu veröffentlichen. Veröffentlicht und gedruckt zu werden ist allerdings die primäre Comic-Existenzform. Aus diesen Gründen wird der Comic in den 1980er Jahren von der Produktion für den Mainstream-Markt dominiert. Und alle Experimentellen Ansätze werden aus dieser Comicproduktion verdrängt. Diese Verengung des Publikationsfeldes ist dann, laut Ann Miller, auch Auslöser für die Prozesse innerhalb des Comic in den 1990er Jahren:

„Bande dessinée destined for a mainstream public would dominate the 1980s at the expense of more experimental work, and the autonomous tendency would be all buried, only to reemerge with considerable brio in the 1990s.“²⁹

²⁷ Vgl. Beaty, *Unpopular Culture*, S. 26, ff.

²⁸ Vgl. ebd., S. 25.

²⁹ Ann Miller: *Reading Bande Dessinée. Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol: Intellect, 2007, S. 32.

Die Phalanx des Comic-Kleinverlags und des Selbstverlags bildet ab 1990 der von Zeichner_innen gegründete Verlag l'Association.

„1990 [...]

Mai: L'Association (à la Pulpe) est officiellement créée par JC Menu, Stanislas, Mattt Konture, Killoffer, Lewis Trondheim, David B. et Mokeït (qui part peu après).

Novembre: Logique de Guerre Comix, première publication de L'Association.“³⁰

Beaty Bart zitiert aus einer Presseaussendung das Selbstverständnis des Verlags. Sinngemäß heißt es dort: wir verstehen uns als ‚Auteur‘. Dieser Begriff ist sicher nicht zufällig gewählt, denn er lehnt sich an die Etablierungsstrategien der Filmregisseure der französischen Nouvelle Vague an! Gleichzeitig beziehen sie sich mit ihrem vollen Namen ‚l'Association a la pulpe‘ auf die Geschichte der Comics und der Entstehung des Mediums in den Zeitungen der Jahrhundertwende vom 19. zum 20. Jahrhundert. Wie ich an anderer Stelle erwähnt habe bezeichnet Pulpe den (billigen) Papierbrei aus dem das Zeitungspapier hergestellt wurde, und der auch für den Begriff Pulp Fiction, für billige, periodische Erzählungen Pate steht.

In einer weiteren Aussendung definieren L'Association ihr Verlagsprogramm als kleiner (im Format), als autobiografisch und experimentell – was sowohl inhaltlich, als auch formal der Arbeitsweise der meisten Mitglieder von l'Association entspricht.³¹

³⁰ Vgl. <http://www.lassociation.fr>, (gesehen am 12.2.2016).

³¹ Vgl. ebenda.

2 Comic: Darstellung und Narration

In folgendem Kapitel werde ich auf die Vielfalt in der Darstellung und Narration im Comic eingehen.

In *Understanding Comics* begibt sich Scott McCloud auf den Versuch eine wörterbuchfähige Definition der Comics vorzulegen. Er greift dabei auch den Begriff ‚Sequential Art‘, den Will Eisner geprägt hat zurück. Im Titel von *Comics & Sequential Art* Eisners „Instructional Book“³², in dem erläutert wird wie Comics funktionieren und wie man sie macht, sind die Begriffe Comics und Sequential Art noch getrennt. Scott McCloud führt beide Begriffe konsequent zusammen und grenzt ihn von anderen Bildmedien wie dem Film ab, um dann eine eigene Definition vorzuschlagen.³³ Laut McCloud sind Comics „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence.“³⁴ Diese Definition ist direkt von Eisners Begriff ‚Sequential Art‘ abgeleitet, und ‚Sequential Art‘ ist auch „the only definition we’re likely [...] need.“³⁵ Da McClouds Abhandlung über Comics allerdings *a/s* Comic verfasst ist, hat er die Möglichkeiten, neben der schriftlichen Definition, auch auf der visuellen Ebene Informationen über das Medium zu transportieren. Während seiner

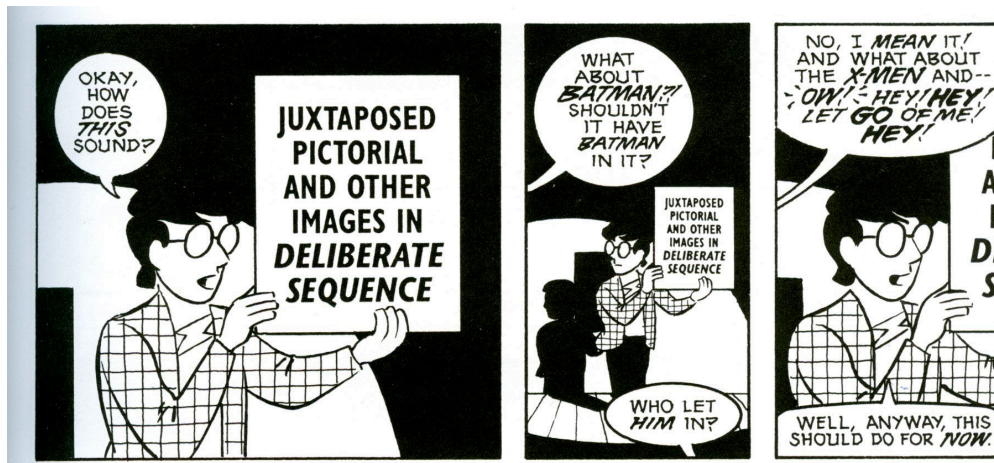


Abb. 6: McCloud, *Understanding Comics*, S. 9/1-3.

Definitionspräsentation auf einer Bühne im Kegel des Scheinwerferlichts gibt es Zwischenrufe aus dem Publikum, welches vehement fordert, dass *Batman* oder die *X-Men* in die präsentierte Definition aufgenommen werden sollten. Scott McCloud gelingt auf diese Weise die folgenden drei Argumente zu formulieren: Erstens seine

³² Eisner, *Comics and Sequential Art*, am Buchtitel.

³³ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, 6, ff.

³⁴ Ebd., S. 9/1.

³⁵ Ebd., S. 9/7.

Definition, zweitens nennt er die dominanten Sichtweisen eines (unsichtbar bleibenden) Publikums, welches glaubt Comics seien gleichbedeutend mit Superhelden-Comics, und drittens, indem er diese Ansicht ignoriert, formuliert er die Unabhängigkeit seiner Definition von den Inhalten möglicher Formen des Comic. Die Definition des Medium Comic als ‚Sequenzielle Kunst‘ zieht zwei Konsequenzen nach sich: Sie rückt einerseits **den Übergang** (= „transition“) von einem ins nächste Panel in den Vordergrund, andererseits drängt es auch die **Räumlichkeit der Seite** und das **Verhältnisse zwischen Textuellem und Visuellem**, das sowohl innerhalb eines Panels, als auch auf der ganzen Seite stattfindet, ein wenig in den Hintergrund. Um diesen drei Bereichen der Darstellungs- und Narrationsformen des Comic gerecht zu werden, werde ich mich im Folgenden mehreren unterschiedlichen Analysen des Mediums bedienen. Mit Hilfe von Scott McCloud möchte ich die Übergänge zwischen den Panels betrachten, besonders da sich mit seiner gewissenhafte Analyse dieser – vielleicht noch nicht entdeckte Aussagen – über die Dynamik von Comics formulieren lassen.

Die Seite, als zentrales narratives Element der Comics, steht in den Theorien von Thierry Groensteen und auf ihn folgend Ann Miller im Vordergrund. Groensteens Interpretation der Comic-Seite als ‚Spatio-Topical System‘ stellt eine sinnvolle Erweiterung zu McClouds Analyse dar, mit deren Hilfe die Interpretation von Comics detailliert besprochen werden kann. Ann Miller führt beide Ansätze ihrer Vorgänger zusammen und definiert den Comic folgendermaßen:

“As a visual narrative art, bande dessinée [= comic] produces meaning out of images which are in a sequential relationship, and which co-exist with each other spatially, with or without text.”³⁶

Inwiefern für eine die Betrachtung einzelner Zeichnerischer Ausdrücke wie dem Punkt oder der (Kontur-)Linie, wie dies Ole Frahm in seinem Buch *Die Sprache des Comic* benutzt, für eine Comicanalyse, die versucht sehr diverse Realisierungsformen des Comic zu betrachten hilfreich ist, muss ausprobiert werden. Ich werde mich in dieser Darstellung der Comic-Theorien auf die anderen Positionen konzentrieren und Ole Frahms Analysen in den konkreten Werkanalysen, je nach Relevanz, einfließen lassen.

³⁶ Miller, *Reading Bande Dessinée*, 75.

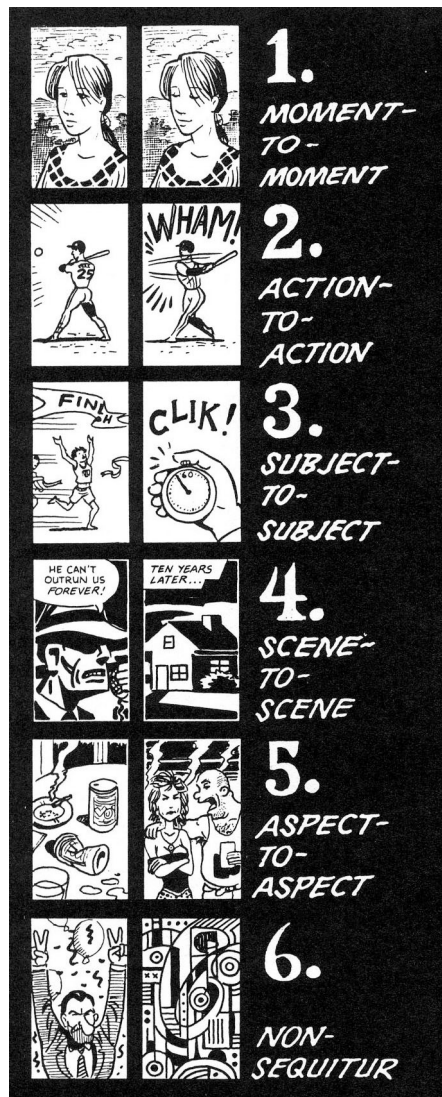


Abb. 7: Übergangskala; aus McCloud, *Understanding Comics*, S. 47/1.

Übergänge – ‚Transitions‘ und ‚Closure‘ als zentrale Elemente von Scott McClouds Comic-Theorie

Ein zentrales Element der narrativen Qualität des Medium Comic liegt in der nicht-auflösbaren sequenziellen Verbindung der Panels. Zentrales Wahrnehmungsphänomen für die Verbindung fragmentierter Sinneseindrücke ist ‚Closure‘. Wie Scott McCloud darstellt ist das Verbinden fragmentierter Eindrücke zu einem zusammenhängenden Ganzen ein Grundphänomen unserer alltäglichen Wahrnehmung und wird in unterschiedlichen Formen in allen Medien verwendet.³⁷ Wie dieses Phänomen im spezifischen Fall des Comic verwendet wird, hat McCloud in *Understanding Comics* herausgearbeitet. Er identifiziert für die ‚Closure‘ sechs verschiedene Formen von Übergängen (‚transitions‘) von einem Panel zum nächsten. Die Übergänge werden durch die räumliche und zeitliche Dimension, die sie überbrücken kategorisiert. Durch die Differenz der beiden aufeinanderfolgenden Bilder imaginiert die

Betrachterin/Leserin eine Entwicklung. Der Ort für diese imaginative Synthese wird von McCloud im Gutter³⁸ gesehen.³⁹ Meines Erachtens spielt der Gutter als Zeichen dabei eine untergeordnete Rolle. Auch wenn es zwischen den einzelnen Panel-Bildern nur eine Linie oder sogar gar kein spezifisches Zeichen der Trennung verwendet wird, bleibt die Funktion der Übergänge bleibt, trotz der ästhetisch-qualitativen Weiterentwicklung, bestehen.

³⁷ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S: 62, ff.

³⁸ Anm.: *Gutter* müsste man im Deutschen mit Rinnstein übersetzen. Der Begriff meint den weißen Raum zwischen den Panel-Rahmen. Da es sich um einen Begriff der Comic-Grammatik handelt – und zwar einem der in seiner ästhetischen Ausformung, als tatsächliche Grenze zwischen den Panels, an Bedeutung verliert, möchte ich den historischen, englischen Begriff beibehalten.

³⁹ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 66.

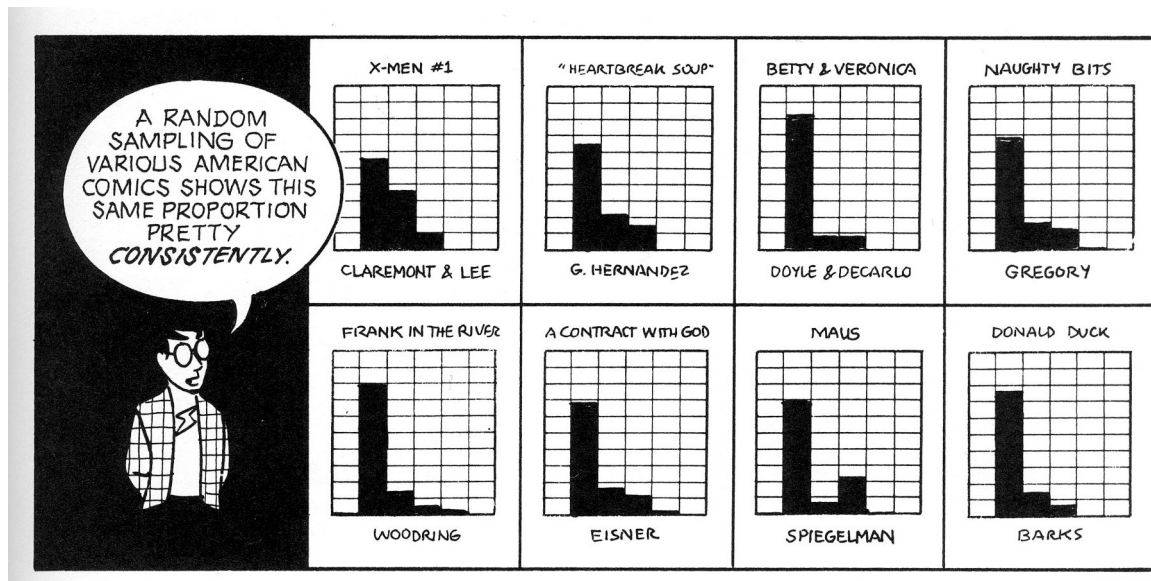


Abb. 8: McCloud, *Understanding Comics*, S. 75/3.

Scott McCloud trifft die Einteilung: 1) *Moment to Moment*: Ein Übergang von Panel zu Panel in dem der Bildausschnitt und die Zeit sich nur minimal verändern.⁴⁰ 2) *Action to Action*: Hier werden meist die entscheidenden Momente einer Bewegung gezeigt. 3) *Subject to Subject*: Die Bilder in diesem Übergang sind der gleichen Idee oder Szene verhaftet, zeigen aber unterschiedliche „Subjekte“ dieser. Zur Illustration zeigt McCloud wie jemand von hinten mit einer Axt angegriffen wird und im nächsten Bild sieht man eine städtische Skyline mit einem onomatopoetischen Schrei. Die Bezeichnung als *Subject to Subject* zeigt auch an, dass dieser Übergang sehr gut für Dialoge geeignet ist – die Figuren im Bild wechseln sich ab, das Gespräch, und damit Ort und Zeit, bleibt das selbe. 4) *Scene to Scene*: Mit diesem Übergang werden größere Distanzen in Raum und Zeit überschritten, oft unterstützt durch eine Zeitangabe im oder über dem Bild. 5) *Aspect to Aspect*: Für diesen Übergang ist die Angabe von Zeit relativ irrelevant, übergeordnet ist eine Idee, unter der verschieden Bilder gesammelt werden. Diese Übergänge erzeugen eher eine kontemplative Beobachtung, anstatt einer sukzessiven Fortsetzung der Narration. 6) *Non-Sequitur*: Diese Übergänge eröffnen der Leserin keine logische Erklärung für die Aneinanderreihung einzelner Panels.⁴¹

Mit Hilfe dieser Übergänge-Definitionen analysiert McCloud unterschiedliche Comics. Sowohl in den amerikanischen Superhelden, als auch in europäischen Abenteuer Comics kommen eigentlich nur die Übergänge 2-4 vor. Also *Action to Action*, *Subject*

⁴⁰ Anm.: Die Ambient Comics von Nadine Redlich arbeiten ausschließlich mit dieser Art Übergang in einer Sammlung einseitiger Comics in denen *fast* nichts passiert: Redlich, *Ambient Comics*.

⁴¹ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 70, ff.

to Subject und Scene to Scene.⁴² Dies erscheint nicht verwunderlich, weil in diesen Comic-Genres der Fokus auf dem Vorantreiben der Erzählung liegt. Je mehr ‚westliche‘ Comics McCloud betrachtet, desto mehr scheint sich ein dominantes Erzählschema herauszubilden. Besonders im Hinblick auf die Erzähldynamik im japanischen Manga scheinen sich sehr unterschiedliche Erzähl-Regime herausgebildet zu haben. Die japanischen Manga-Zeichner_innen nutzen für ihre Erzählungen, **erstens** eine größerer Breite an Übergängen – nämlich 1 bis 5, sie verlassen sich **zweitens** weniger auf den Übergang *Action to Action* und **drittens** kommt dem Übergang 5) Aspect to Aspect – der in den ‚westlichen‘ Comics gar keine Rolle zu spielen scheint – im japanischen Manga eine sehr große Bedeutung zu.⁴³

‚Spatio-Topical System‘ – Die Seite als zentrales visuelles und narratives Element im Comic

Mit seinem Fokus auf das Phänomen des sequenziellen Übergangs von Panel zu Panel tritt Scott McCloud ein wenig selbst in die von ihm entdeckte Zielorientiertheit und dem Vorantreiben der Erzählung.⁴⁴ Die reine Sequenzialität orientiert sich sehr stark an der Linearität des Lesevorgangs. Auf der Suche nach einer genauen Beschreibung des Vorgang des Lesens und oder Betrachtens von Comic stößt man immer wieder – besonders in älterer Literatur - auf den Vergleich mit dem Film:

„Comics, Cartoons, Graphic Novels funktionieren weder über pures Lesen, noch über pures Ansehen der Bilder. Obwohl Comics vordergründig einen Stillstand der Bilder und der Schrift zeigen, bieten sie dennoch Bewegung; obwohl sie stumm sind, bieten sie dennoch Geräusche; obwohl sie statisch sind, sind sie dennoch filmähnlich.“⁴⁵

Allerdings sind im Comic – anders als im Film – die Bilder nicht ausschließlich zeitlich sondern zusätzlich auch räumlich angeordnet. In den unterschiedlichen Formen des Comics – als Strip, einzelnen Zeitungsseiten oder mehreren Seiten in Heften und Büchern – wird die Gestaltung der Seite sehr unterschiedlich eingesetzt. Dies ist auf

⁴² Vgl. ebd., S. 75.

⁴³ Vgl. ebd., S. 80, f.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 83.

⁴⁵ Bernd Scheffer, „Schrift als Tonfilm. Zur Intermedialität und Emotionalität von Schrift.“, in *Ästhetische Erfahrung der Intermedialität. Zum Transfer künstlerischer Avantgarden und „illegitimer“ Kunst im Zeitalter von Massenkommunikation und Internet.*, hg. von Thomas Becker (Bielefeld: transcript Verlag, 2011), S. 116.

die jeweils unterschiedlichen Erzähldynamiken zurückzuführen. Auf jeden Fall muss der Begriff des Lesens um den des Betrachtens einer Comicseite erweitert werden, denn „[a] page of comics is offered at first to a synthetic global vision“ und das von Panel-zu-Panel-Lesen wird durch den Eindruck „of the totality of the panoptic field that constitutes the page (or the double page)“ ergänzt.⁴⁶

Es gibt drei verschiedene visuelle Parameter die ein Panel definieren. Die ersten beiden Parameter hängen direkt mit einander zusammen, dies ist *erstens* die Form des Rahmens – rund, rechteckig oder quadratisch –, *zweitens* die Größe der Fläche, die sich innerhalb des Rahmens ergibt und *drittens* die Position des Panels auf der Seite.⁴⁷



Abb. 9: Auster, Karasik, Mazzuchelli: Stadt aus Glas, S. 39.

Eine Comicseite besteht aus einem Raster aus mehreren Panels, dieses Raster nennt Thierry Groensteen „Multiframe“.

Alle drei visuell-räumlichen Parameter eines Panels haben eine Auswirkung auf die

Bedeutungskonstruktion der Comic Narration.

Große Panel können wichtiger sein als kleine und bieten auf jeden Fall Platz um viele Details zu

zeigen, aus diesem Grund sind das erste Panel einer neuen Erzählung oder eines neuen Kapitel oft größer und erstrecken sich über die ganze Breite der Seite. Ihre Funktion ist mit einem „establishing shot“ im Film vergleichbar. Sie zeigen im Detail die Welt in die wir gerade einzutreten begriffen sind.

Auch durch den Ort auf der Seite kann ein Panel betont werden. Die wichtigsten Positionen sind das

erste Panel links oben, das letzte Panel rechts unten und das Panel im geometrischen Zentrum. Ein gleichmäßiger, sich auf vielen Seiten wiederholender, Raster an Panels, bildet eine starke Grundstruktur, die sehr starke Bedeutungsakzentuierungen produzieren kann, sobald gegen die etablierte Struktur verstoßen wird. Ein oft verwendetes Raster ist eines mit neun gleichgroßen Panels –

⁴⁶ Thierry Groensteen, *The System of Comics*, übers. von Bart Beaty und Nick Nguyen (Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 2007), S. 19.

⁴⁷ Vgl. ebd., S. 28, f.

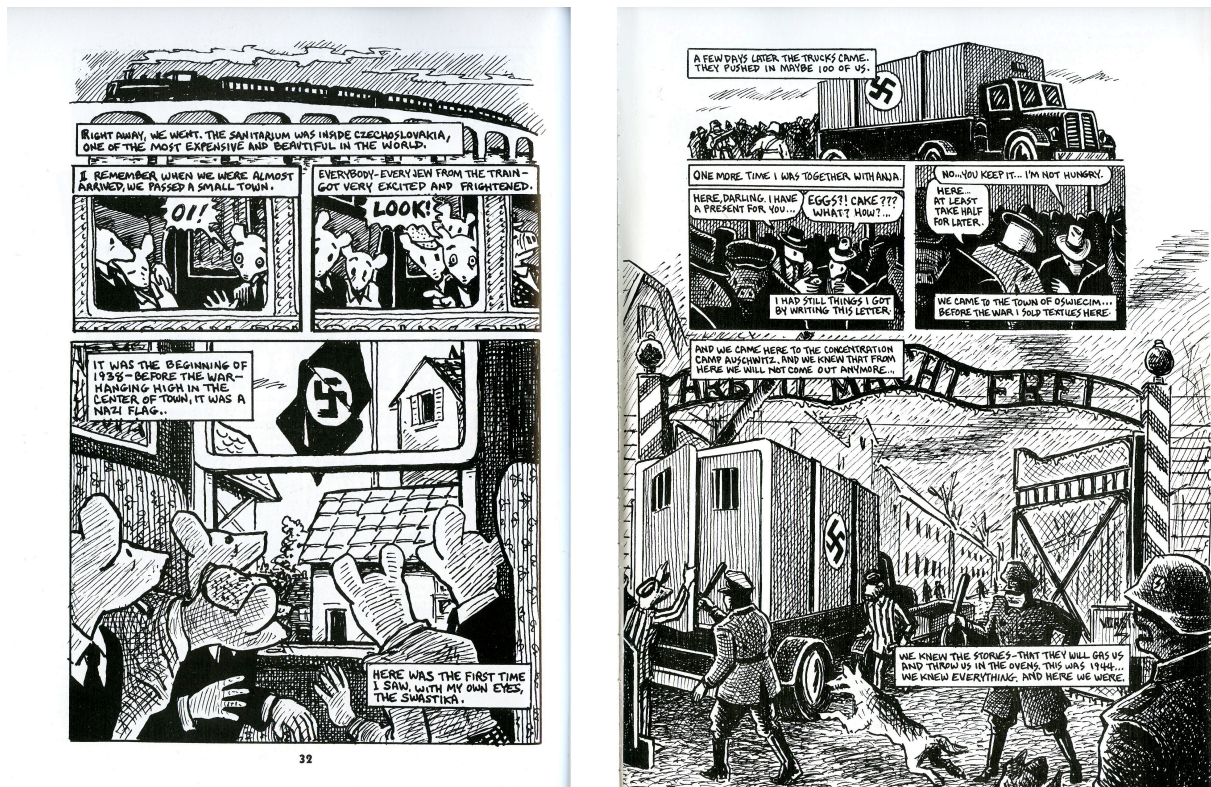


Abb. 10/11: Maus I, S. 32 und S. 157: 'Reimender' Bildaufbau.

zum Beispiel in *Watchmen*⁴⁸ oder *Stadt aus Glas*⁴⁹ – da die wichtigsten Positionen hier von einzelnen Panels eindeutig besetzt sind. In *Maus*⁵⁰, was wir später noch genauer betrachten werden, besteht der Multiframe zu Beginn der Erzählung aus 6 gleichgroßen Panels, ab dem dritten Kapitel aus 8 Panels. In beiden Fällen entstehen zwei Spalten von Panels und gleichzeitig bleibt das bedeutungsschwere Zentrum der Seite im Normalfall ‚frei‘. Sobald nun ein Panel oder eine Seite auf das Zentrum der Seite ausgerichtet werden, wird diesem eine zentrale Bedeutung für die ganze Erzählung zugewiesen! Seiten mit großer Bedeutung, die ähnlich strukturiert sind, beziehen sich damit auch immer auf einander. Dadurch können sich mehrere Seiten eines Comics ‚reimen‘, auch wenn sie nicht direkt aufeinander folgen.⁵¹ Beispiele für dieses Prinzip sind die Seiten 32 und 157 in *Maus I*: Seite 32 zeigt in der unteren Hälfte der Seite ein einzelnes großes Panel. Es ist ein wenig nach oben ausgedehnt, so dass es über den Äquator der Seite hinausreicht. In diesem Panel sehen Vladek und Nadja, und mit ihnen die Leserinnen, zum ersten Mal in der

⁴⁸ Alan Moore, Dave Gibbons, und Higgins, John, *Watchmen* (New York, NY: DC Comics, 2008). Anmerkung: Ich habe hier alle Beteiligten als ‚Autoren‘ angegeben, obwohl sich ihre Funktion in der Entstehung dieses Comics in der „klassischen“ Weise unterscheidet. Alan Moore ist der Autor, Dave Gibbons der Zeichner/Kalligraph und John Higgins der Kolorist.

⁴⁹ Auster, Karasik, und Mazzuchelli, *Stadt aus Glas*.

⁵⁰ Spiegelman, *Maus*.

⁵¹ Vgl. Groensteen, *The System of Comics*, S. 30.

Erzählung eine Hakenkreuzfahne. Im Hinblick auf die Geometrie der Seite ist das Hakenkreuz im runden Kreis genau in der Mitte der ganzen Seite. Der Fokus richtet sich auf einen Punkt, die Narration scheint zu stoppen und gleichzeitig ist es die Ankündigung für all die schrecklichen Dinge, die noch passieren werden. Auf S. 157 wird die Zentralität dieser ersten Seite wiederholt, das Bild zeigt das Eingangstor des Konzentrationslagers Auschwitz. Im Zentrum der Seite prangt die Aufschrift auf dem Tor „Arbeit macht frei“. Um die Bedeutung der Seite noch weiter zu steigern, ist sie abfallend gedruckt, d.h. das Bild hat keine Grenze innerhalb der Seite, sondern ragt über diese hinaus. Im Englischen wird dies als „*bleed*“ bezeichnet: das Bild „blutet“ aus.

Rhythmus und Dynamik – sowohl auf der visuellen als auch auf der narrativen Ebene sind von der Anordnung des Dargestellten auf der Seite abhängig. Durch die Sichtbarkeit der Doppelseite wird die Möglichkeit eines umherschweifenden Blicks der Leserin gegeben. Diese Möglichkeit ist eine Erweiterung des Comics gegen über reinem Text, der strikt linear ist.

„Im Comic sind die Zeichen als Zeichen ausgestellt [...]. Die Schrift ist zu lesen und zugleich Element im Bildraum. Das Bild ist zu sehen, aber nur in seiner – an Schrift angelehnten – Reihung in Panels zu verstehen. So bleiben Schrift und Bild Zeichen getrennt, beziehen sich auf einander und werden untrennbar voneinander.“⁵²

Dieses Ausgestellt-Sein *der Zeichen als Zeichen* ist eines der Grundelemente des Comic und der Grund, weshalb Comics für Frahm „immer schon selbstreferenziell“ sind. Dass dem Comic damit allerdings die grundsätzliche Wirklichkeitskritik eines totalitären Wahrheitswunsches strukturell eingeschrieben ist, wage ich in der von Frahm vorgetragenen Stringenz zu bezweifeln. Besonders wenn man dies mit der Definition von Intermedialität von Joachim Paech in *Warum Medien?* vergleicht, die dieser mit ihrer Netz-Struktur begründet: „Die Wahrnehmung der Kunst ist wie das Medium, das sie darstellt, netzförmig, ihre gemeinsame Struktur ist der Text, ihr Material sind Zeichenrelationen.“⁵³

⁵² Frahm, *Die Sprache des Comics*, S. 326.

⁵³ Joachim Paech, „Das Medium formuliert, die Form figuriert Medium, Form und Figur im intermedialen Verfahren.“, in *Ästhetische Erfahrung der Intermedialität. Zum Transfer künstlerischer Avantgarden und „illegitimer“ Kunst im Zeitalter von Massenkommunikation und Internet*, hg. von Thomas Becker (Bielefeld: transcript Verlag, 2011), S. 60.

Comics reflektieren ihre eigene Selbstreferenzialität – und anderer medialer Darstellung, in dem sie diese ausstellen.

„Das Unfassbare ist beklemmend wahr. [...] Das ist das Grauen [und auch] das Komische der Comics. Sie lachen über die Vorstellung eines Ursprungs, eines Originals, das durch so unterschiedliche Zeichen gezeigt werden soll. Sie lachen darüber, in dem sie das Unwahrscheinlichste doppelt bestätigen.“⁵⁴

Daraus könnte man nun schließen, dass gerade ein Projekt wie *Maus*, dass versucht sich einer historischen Wahrheit zu nähern, diese (wieder) sichtbar zu machen, durch diese Auflösung des Referenzpunkts zum Scheitern verurteilt sei, doch Ole Frahm kommt zum gegenteiligen Schluss: „Comic sind, gerade weil sie kein Original bezeichnen, streng datiert, in den Konstellationen ihrer Zeichen immanent historisch.“⁵⁵

***Breakdowns*/Umbrüche**

Mit *Breakdowns* veröffentlicht Art Spiegelman 1978 seine Comics in neuer Form. Das Softcover-Heft enthält ausschließlich Arbeiten von Spiegelman. Diese sind bereits in anderen Underground Comics, u.a. *Funny Animals*⁵⁶ und *Arcade*⁵⁷, erschienen – dort allerdings in dem für amerikanische ‚Comic Books‘ üblichen Format (17 x 26 cm). Eine quasi-monografische Anthologie ein- bis achtseitiger Comics herauszugeben ist ungewöhnlich. Ebenso ungewöhnlich ist zur damaligen Zeit das übergroße Format von 26 cm Breite x 36,6 cm Höhe. Dieses große Format unterscheidet *Breakdowns* von den Underground Comics, die dem Standardmaß der amerikanischen ‚Comic Books‘ treu bleiben, in denen die Comics erstveröffentlicht worden sind. Durch die Wahl des Formats nähert sich das Druckformat an das Format der Originalzeichnung und einem der Vorbilder von Art Spiegelman, den ganzseitigen Zeitungscomics der frühen Comicgeschichte, an. Damit ist auch schon ein wichtiges Bezugssystem für Spiegelmans Comics genannt. In *Breakdowns* setzt sich Spiegelman durch Comics mit deren Geschichte und mit den Prinzipien der Narration auseinander. Diese werden in Spiegelmans Arbeiten oft an die Grenzen

⁵⁴ Frahm, *Die Sprache des Comics*, S. 329.

⁵⁵ Ebd., 330.

⁵⁶ Crumb, *Funny animals*.

⁵⁷ Spiegelman und Griffith, *Arcade*.

des Stillstands der Narration getrieben. Im Folgenden möchte ich die zentrale Themen, in *Breakdowns* herausarbeiten.

Viele Comics in *Breakdowns* beruhen auf einem Grundraster aus 3 x 5, also 15, gleichgroßen, quadratischen Panels. Variationen finden besonders in den ersten Panels statt, die den Titel oder das erste Bild – das die gesamte Szene, in der die Comichandlung spielt – etablieren. Im Detail möchte ich im folgenden Text auf die Comics *Skinless Perkins*, *Don't Get Around Much Anymore*, *Day At The Circuits* und *Real Dream: ‚A Hand Job‘*. Die ersten beiden halten sich sehr streng an das Grundschema, in *Day At The Circuits* und *Real Dream* wird die Panelaufteilung variiert und gegenüber dem Grundschema reduziert, dennoch beruht die Aufteilung der Seite (= der sogenannte ‚page breakdown‘) auf dem genannten Grundschema. Die einzigen beiden Comics in *Breakdowns*, die nicht mit diesem Seiten-Layout

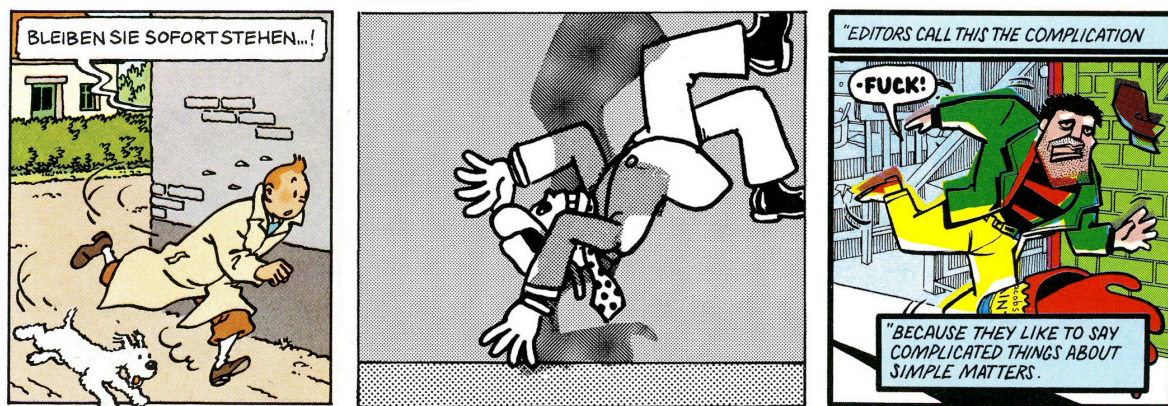


Abb. 12: Tim und Struppi - Die Schwarze Insel, S.7/7; Breakdowns - Skinless Perkins, S.1/8; und Little Signs of Passion, S. 3/5.

arbeiten, sind der dreiseitige Comic *Maus* und der Comic *Prisoner On The Hell Planet*. Diese beiden Geschichten stechen auch auf Grund der Ästhetik der Zeichnung heraus. *Prisoner On The Hell Planet* lehnt sich an den Zeichenstil des Expressionismus an und wurde mit Hilfe von Schabkartons hergestellt, dadurch erscheint die Zeichnung invertiert, d.h. die Zeichnung selber ist weiß und der Hintergrund schwarz.

Mit der Analyse der Übergänge von einem Panel zum nächsten hat McCloud festgestellt, dass das Schema dieser Übergänge zum einen in vielen Comic Ähnlichkeit aufweist und zweitens die Comics in *Breakdowns* insgesamt betrachtet zum Teil sehr stark von diesem üblichen Schema abweichen. Im Detail betrachtet kann man auch eine große Variation zwischen den Comics in *Breakdowns* feststellen. Wenn man in der nebenstehenden Skala die Comics *Don't Get Around*

Much Anymore, *Skinless Perkins* und *Maus* vergleicht, dann scheinen alle drei Comics jeweils eine unterschiedliche Panel-Übergangsform zu bevorzugen: ‚Moment to Moment‘ in *Skinless Perkins*, ‚Aspect to Aspect‘ in *Don’t Get Around Much Anymore* und ‚Scene to Scene‘ in *Maus*.

Im einseitigen und schwarzweißen Comic ***Skinless Perkins*** macht ein Skelett in Anzug, Hut und Krawatte einen Handstandüberschlag. Das erste Panel ist der Titel der Geschichte, die als „Zip-a-Tunes and Moiré Melodies“ angekündigt wird. In den Panels 2 bis 5 passiert nichts Ungewöhnliches (wenn man von der Tatsache absieht, dass ein grinsendes Skelett einen Überschlag macht). Die Darstellung der Figur und des Panels besteht aus den schwarzen Konturlinien, der weißen Hand und dem Gesicht und grauen Flächen unterschiedlicher Helligkeit für Hintergrund und Anzug. Die Abstufung der Helligkeiten wird durch Rasterpunkte in diesen Flächen erreicht. Am dunkelsten ist der Anzug, gleichmäßig grau ist der Hintergrund und der Boden besteht aus größeren Punkten mit größeren Zwischenräumen. Dadurch ergibt sich ein Bild mit Grauabstufungen. Im siebten Panel driften die graugepunktete Fläche, die zuvor die Fläche des Anzugs gebildet hat und die konturierte Figur auseinander. Genauer gesagt, bleibt die Anzugfläche des Panels 6 genau die Selbe in Panel 7 – doch die Figur bewegt sich weiter. Dadurch wird ein Teil des Anzugs des Skeletts weiß und die vormalige Anzugfläche überschneidet sich partiell mit dem Hintergrund. Die Fläche des Anzugs des Panels 6 bleibt bis zum Panel 11 gleich und damit bewegungslos eingefroren. In Panel 11 verlässt die Konturierte Figur des Skeletts das Bild. Erst dann bewegt sich die Fläche weiter, mit einer Verzögerung um diese 4 Panels. Durch die Überschneidung mit dem Hintergrundmuster ergeben sich unterschiedliche Moiré-Muster. Eigentlich sind diese Muster ein Druckfehler. Art Spiegelman stellt diesen Fehler aus und macht damit die unterschiedlichen Ebenen der Zeichnung und des Drucks – die Kontur und die Fläche – zum eigentlichen Thema seiner Arbeit. Die Arbeit enthält keinen Text und nur einfache ‚Moment to Moment‘-Übergänge. Doch in dem Spiegelman die Mit-Bewegung der Fläche anhält, entsteht Spannung *zwischen* den einzelnen Panels.

Spiegelmans Versuch erscheint als Gegengestus zur ‚Action‘-Gebundenheit vieler amerikanischer und europäischer Comics, wie McCloud mit seiner Analyse bestätigt hat.⁵⁸ Auch in *Little Signs of Passion* (S. 3/5) verrutscht die Registrierung der

⁵⁸ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 75, ff.

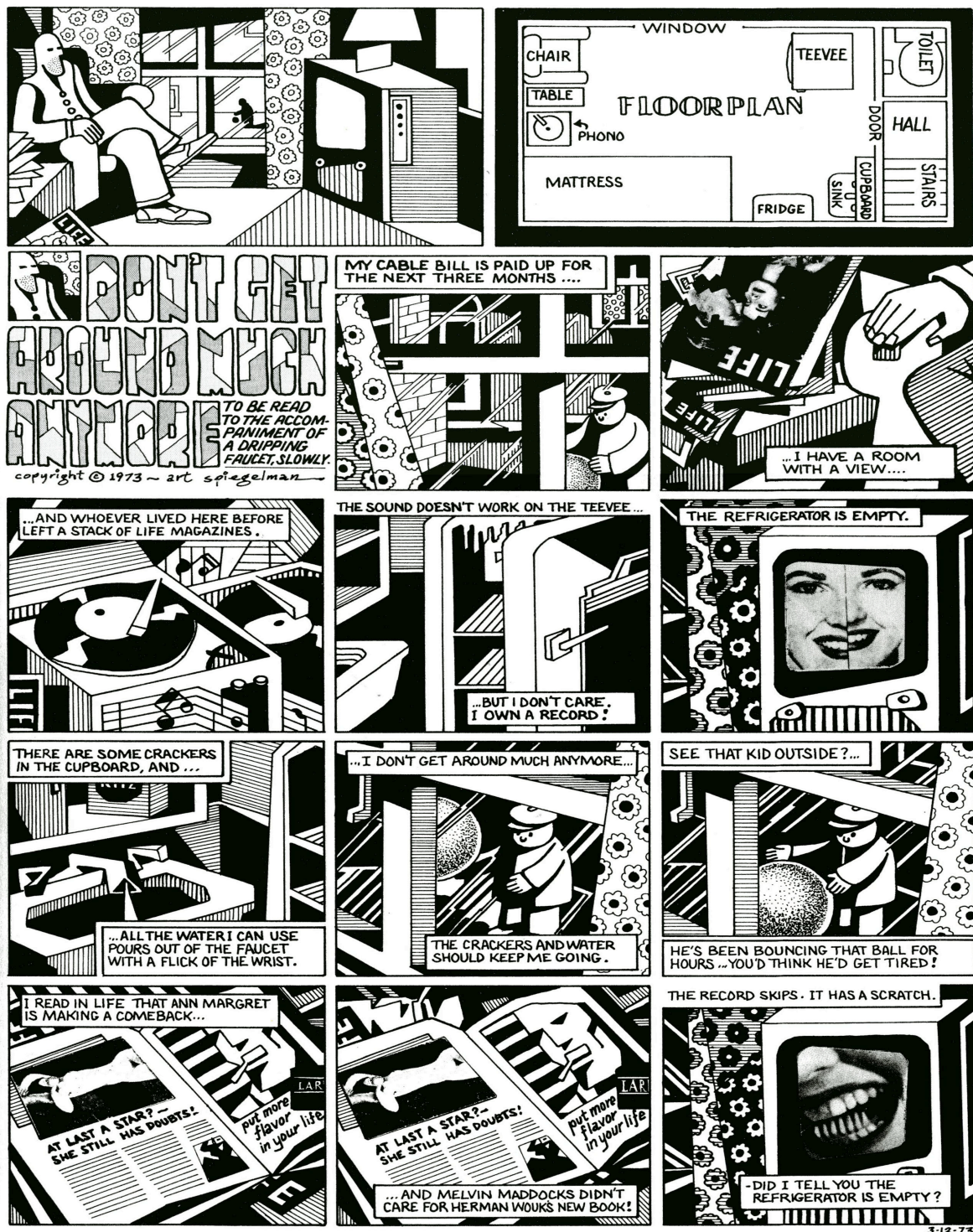


Abb. 13: Spiegelman, *Breakdowns - Don't get around much anymore* (orig. 1973).

Farbflächen. Die Figur stolpert über einen Farbeimer, dadurch wird nicht nur die Farbe im Eimer verschüttet sondern auch die Farben aus denen die Flächen der Figur bestehen.

Im ebenfalls einseitigen und schwarzweißen Comic *Don't Get Around Much Anymore* verwendet Spiegelman fast ausschließlich ‚Aspect to Aspect‘ Übergänge. Das einzige Moment to Moment Übergang findet von Panel 10 zu Panel 11 statt, in

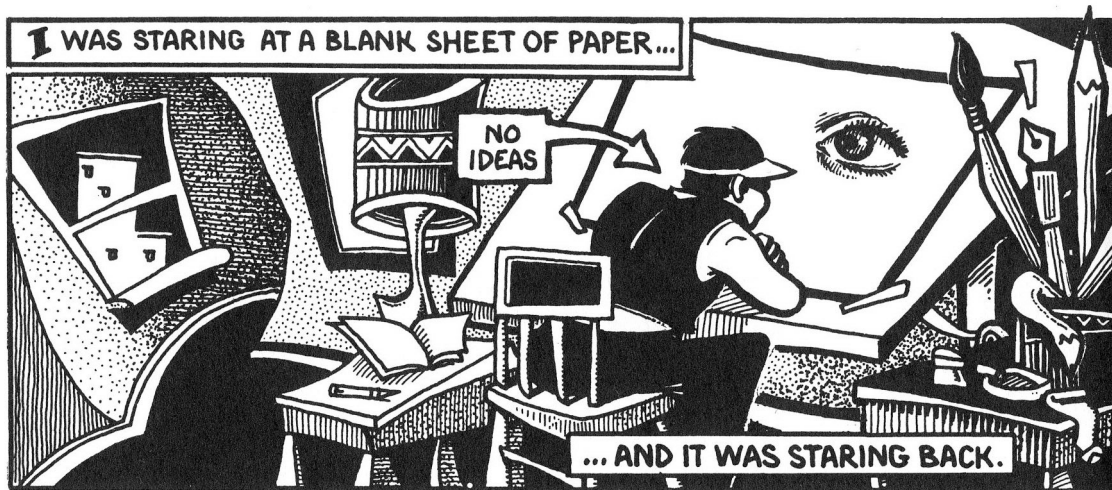


Abb. 14: Real Dream - A Hand Job (Orig. 1975), Panel 2

denen sich die Position des Balls mit dem der Junge vor dem Fenster spielt verändert. Die einzigen anderen Panels in denen verstreichende Zeit angezeigt wird sind die Panels 8 und 14, in denen jeweils der Fernseher mit einem anderen Bild zu sehen ist. In allen anderen Panels wird zwar auf einen anderen Aspekt des Raums, also des Orts, fokussiert, die Zeit scheint in den Bildern eingefroren. Diese Ortgebundenheit wird in den ersten beiden Panels – die vor dem eigentlichen Titel der Geschichte gezeigt werden – verdeutlicht: Sie widersprechen dem Grundraster von 3 Panels in einer Zeile. Das erste Panel zeigt in einem Bild den Raum, in dem sich die Handlung der Geschichte abspielt. Und das zweite Panel zeigt uns einen „Floorplan“, der uns bestätigt, dass die ganze Wohnung tatsächlich nur aus diesem einen Raum besteht. Das heißt der Protagonist kann sich kaum bewegen. Nur der Fokus innerhalb der Panelrahmen verändert sich.

Zu diesen visuellen Parametern kommt noch ein Erzähltext in Kästchen inner-, über- oder unterhalb der Panels hinzu. Im Untertitel wird der Leser darauf hingewiesen wie die Geschichte gelesen werden soll: „To be read to the accompaniment of a dripping faucet, slowly.“ Der Erzähltext gibt uns zusätzliche Informationen zu den dargestellten Gegenständen – der Ton des Fernsehers funktioniert nicht und der Kühlschrank ist leer. Dieser wäre im Film ein klassisches Voice-over oder die Voice of God, da wir den Erzähler nicht sehen können. Es gibt aber einen großen Unterschied zum Film, denn der Erzähltext passt oft nicht mit dem Bild zusammen. In Panel 5 sehen wir einen Stapel Life-Magazine und einen Teil einer Person, der Text erzählt uns „...I have a room with a view“ – um diesen Ausblick zu sehen müssen die Leser_innen *zurückschauen* in Panel 4, dort können wir diesen Blick aus dem

Zimmer sehen. Der Text ist immer sonderbar zu früh oder zu spät. In Panel 7 muss man sogar in beiden Richtungen schauen – der Fernseher dessen Ton nicht funktioniert befindet sich im Panel 8 und der



Abb. 15: Spiegelman, *Real Dream - A Hand Job* (orig. 1975), Panel 9 + 10.

Plattenspieler, der diese Tonfunktion übernimmt, ist im Panel 6 abgebildet. Das einzige Panel in dem Bild und Text zusammen passen ist Panel 11, über dem der Erzähler direkt fragt: „See the Kid outside?...“ – die wir als Leser_innen dann mit „ja“ beantworten können, weil unter dieser Frage überraschender Weise tatsächlich das Kind da draußen abgebildet ist. Durch unsere Erfahrungen in der Geschichte davor, in der das Weiterlesen immer durch den umherschweifenden, suchenden Blick aufgehalten und sehr stark verlangsamt wurde, werden wir durch die Parallelität von Text und Bild überrascht. Diese Erfahrung zeigt und erschüttert gleichzeitig unser Grundannahme, das Bild und Text im Comic immer parallel verlaufen. Auch in diesem Comic erreicht Spiegelman eine Verschiebung und Verlangsamung der Lesedynamik. Das Aufhalten einfachen Weiterlesens und Umblätterns benutzt Art Spiegelman in *Maus I* und *II* immer wieder, um den Lesefluss und den Lauf der Geschichte zu unterbrechen.

Das Comic ***Real Dream – A Hand Job*** (orig. 1975), das eher einer „klassischen“ Erzähldynamik folgt, ist eine Selbstreflexion auf mehreren Ebenen: Erstens ist der Protagonist ein Comic-Zeichner (der keine Ideen hat), zweitens werden seine Finger zu seinen Figuren (engl.: character) die Aspekte seines eigenen Charakters darstellen und drittens gibt es durch das Bett im letzten Panel einen formalen Bezug zu Winsor McCay's *Little Nemo in Slumberland*.

Die Geschichte beginnt als die Figuren/ Charakter an seiner Hand die Kontrolle übernehmen und den Zeichner vor die Tür treiben. Dort kommt es zu einem rassistischen Konflikt mit mehreren Männern in einem „rough afro-american neighbourhood“. Die rassistische Beleidigung „JEW!“ endet allerdings in einer selbst-

bzw. autoreflexiven Spirale, die erst mit dem anscheinenden Erwachen aus dem Albtraum beendet wird. Der Zeichner erinnert durch seine Darstellung – durch das Zeichenpult, die Schirmmütze und der schwarzen Weste – an die Zeit der frühen Zeitungscomics und damit dem Entstehungszeitraums des Mediums Comic. Auch durch den Verweis zu Winsor McCay's *Littel Nemo in Slumberland* ist der Comic dieser Periode der frühen Comics verbunden. Das letzte Panel von *Real Dream – A Hand Job* übernimmt die Darstellung des Betts, in dem Nemo am Ende jedes Traums erwacht. Spiegelman übernimmt sogar einen Teil der Unterschrift von Winsor McCay, der immer in diesem Panel seiner Geschichten signiert. Spiegelman modifiziert diese zu Winsor McSpiegelman. Außerdem führt Spiegelman die Szene

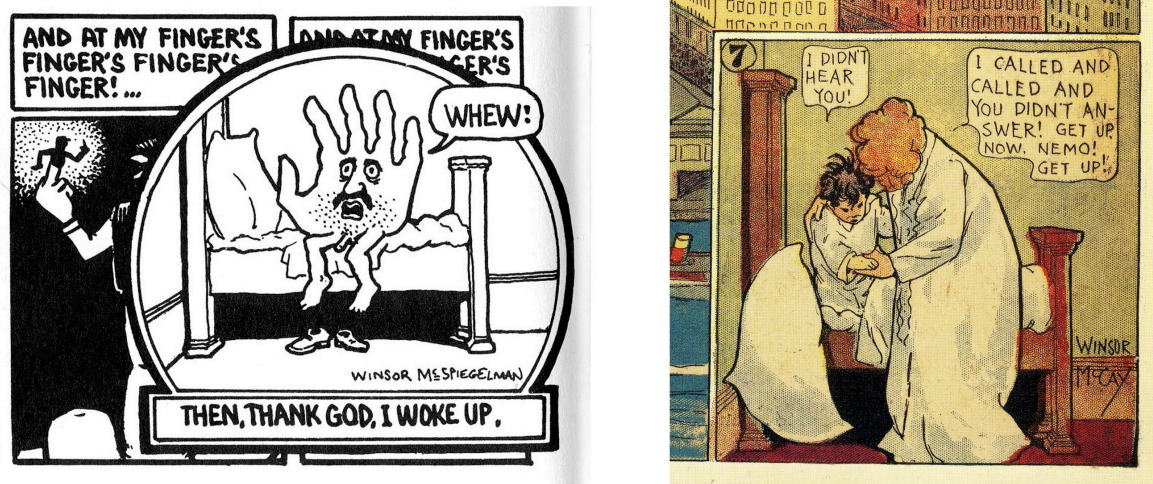


Abb. 16: Spiegelman, *Real Dream - A Hand Job*, (orig. 1975), Panel 13. Und Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, Panel 7 (veröffentlicht in: Art Spiegelman, *In the Shadow of no Towers*, Anhang: Plate VI, 2004.)

und das Zitat ad absurdum, in dem er seinen Protagonisten als anthropomorphe Hand erwachen lässt: „Then, thank God, I woke up.“

In *Breakdowns* sind auch zwei Arbeiten die das Thema in *Maus I* und *Maus II* vorausnehmen. Der dreiseitige Comic *Maus* nimmt das Thema der ‚langen‘ *Maus*, die Darstellung der Protagonisten als anthropomorphe Tiere und auch die Erzählsituation voraus – ein Vater erzählt seinem Sohn eine (Gute-Nacht-) Geschichte, Erzähler des Comics ist der Sohn: „My poppa used to tell me bedtime storries about life in the old country during the war...“⁵⁹ Im Unterschied zum ‚langen‘ Comic *Maus* trägt die Hauptfigur des Sohns noch nicht den selben Namen wie der Zeichner und Erzähler, sondern Mickey. Viele der „Geschichten“ die der Vater in

⁵⁹ Siegelman, *Breakdowns*, S. 1/2.

Maus erzählt, werden in *Maus I* und *II* länger und besser kontextualisiert dargestellt. Auf Seite 2 im Panel 3 stellt Spiegelman ein Versteck seiner Eltern als Schema dar, dieses Schema wird in *Maus I* auf Seite 2/1 abgebildet, die Mutter ist dort auch als Zeichnung auf einem Block dargestellt.

Der zweite Comic, der eine direkte Verbindung zu *Maus I* und *II* darstellt ist *Prisoner on the Hell Planet*. Dieser Comic ist der Erste in dem Art Spiegelman autobiografisch erzählt. Thema ist der Selbstmord seiner Mutter. In *Maus I* ist der Comic *Prisoner on the Hell Planet* auf den Seiten 100 bis 103 abgedruckt. Er sticht aus der Narration von *Maus* heraus, weil er keine anthropomorphen Tiere darstellt und die Ästhetik der Zeichnungen sich an expressionistischen Holzschnitten orientiert. *Prisoner on the Hell Planet* ist als weiße Zeichnungen auf schwarzem Grund gestaltet, im Vergleich zur gängigen Darstellung in *Maus* sind die Zeichnungen also invertiert.

Die Comics, die in *Breakdowns* wiederveröffentlicht werden, stellen nicht nur eine Sammlung dar, sie können als inhaltliches und ästhetisches Programm Art Spiegelmans verstanden werden. Sie versammeln sowohl die narrativen Experimente, als auch die Themen und Ausdrucksweisen, die dann auch für die Narration und Darstellung in *Maus* konstitutiv sein werden. Durch die gemeinsame Veröffentlichung wird dem Ausdruck verliehen. Darüberhinaus werde ich im Kapitel 3 ‚Size Matters!‘ auf die Frage des Veröffentlichungsformats, nicht nur bei *Breakdowns*, sondern auch bei *Maus* und den Entwicklungen im neuen Comic eingehen.

Narrationsanalyse MAUS

In diesem Teil meiner Arbeit beschreibe und analysiere ich die unterschiedlichen Zeitebenen und die Konstellation, in der sie ineinander verflochten sind, anhand von exemplarischen Bildbeispielen aus dem Comic *Maus*, um die komplexe Struktur der Erzählung in *Maus* darzustellen. Am Ende des Kapitels über *Maus*⁶⁰ werde ich noch einmal speziell den Fokus auf das Kapitel *Time flies!* in *Maus II* legen. Dort verlässt Spiegelman auf mehreren Seiten das zeitliche Kontinuum, welches in *Maus I* etabliert wurde. Dieser Abschnitt hat nicht nur Relevanz für die Positionierung der Leser_innen - Art Spiegelman überträgt die Bedingungen der Nacherinnerung (=

⁶⁰ Anmerk.: In dem zweiten Teil liegt der Fokus auf den Art Spiegelman, *Maus II. A Survivor's Tale.*, Bd. 1. *My Father Bleeds History* (New York: Pantheon, 1986).

„postmemory“)⁶¹ auf die Leser_innen. Gleichzeitig positioniert er sich selbst als autobiographischer Comic-Autor/Zeichner.

Die Notwendigkeit der Rekonstruktion ist im Medium Comic grundsätzlich durch die Spannung zwischen Darstellung und Entfremdung gegeben, da es auf Zeichnungen beruht. Comic-Bilder sind eben nicht, wie zum Beispiel Bilder in der Fotografie, indexikalisch an einen Referenten gebunden, sondern beruhen auf der Imagination der Comic-Autor_in/Comic-Zeichner_in. Für die Betrachtung von *Maus* ist das besonders dann interessant, wenn wir die visuelle Repräsentation der Zeitebenen

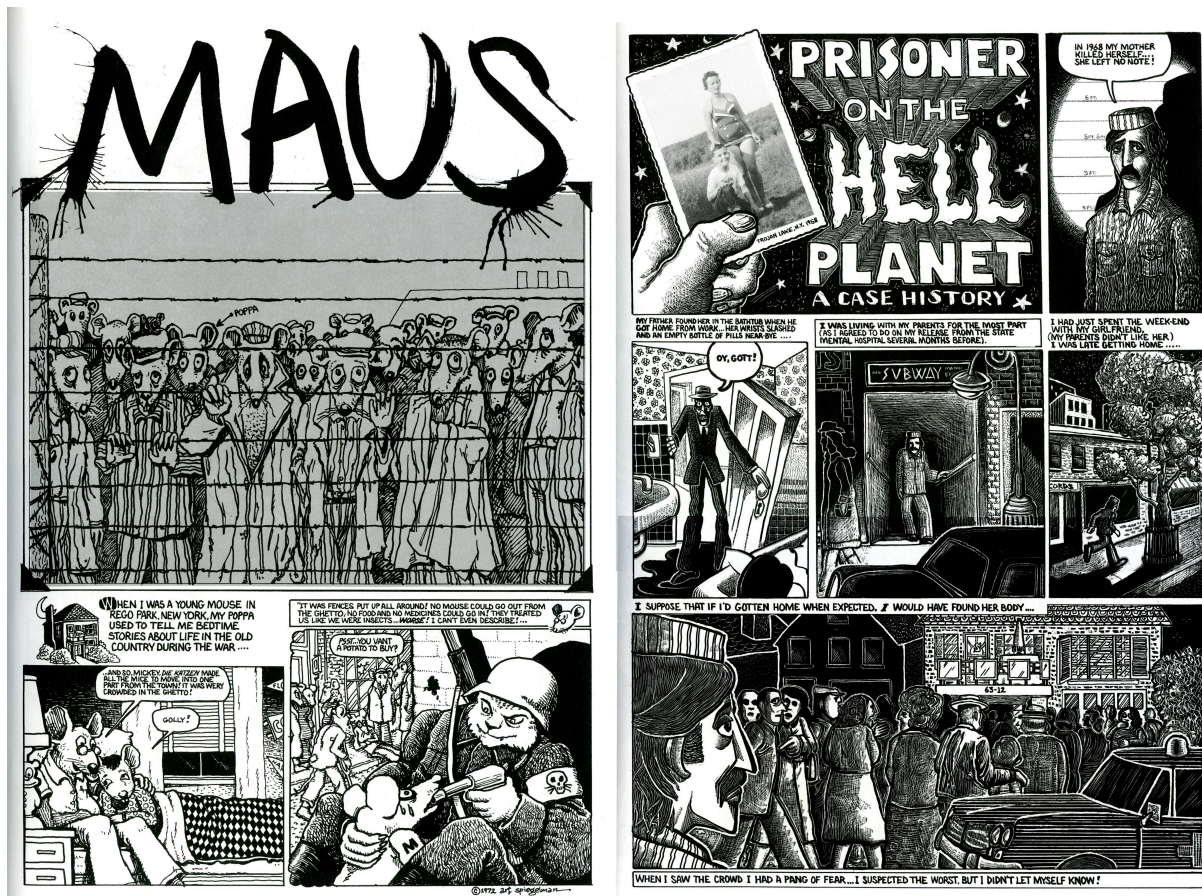


Abb. 17/18: Spiegelman, *Breakdowns – Maus*, S. 1 (orig. 1972), und *Prisoner on the Hell Planet*, S. 1 (orig. 1972).

betrachten. Die Ebene der Erzählung, das Zeugnis des Vaters, und die Illustrationen, primär Imaginationen des Autors, stehen getrennt nebeneinander. Dies wird erst durch eine genaue Betrachtung der Konstruktion der visuellen Mittel, denen sich Spiegelman bedient, deutlich. Erst durch den Vorgang des Lesens „verschmelzen“ die beiden Ebenen miteinander.

⁶¹ Anmerk.: *Postmemory* ist eine Begriff den Marianne Hirsch geprägt hat, der das Verhältnis von Kindern zum Erinnern der Erlebnisse ihrer Eltern beschreibt. Dieser hat besonders in der Beschreibung des Verhältnisses von Kindern von Holocaust-Überlebenden zu ihren Eltern Bedeutung erlangt.

Um dies argumentieren zu können, habe ich es als notwendig erachtet, einen genauen Blick auf die Konstellation der Erzählung zu werfen. Deshalb setzte ich mich zuerst mit den Zeitebenen und im zweiten Teil mit den Elementen der Nacherinnerung („postmemory“) im Comic auseinander, da ich glaube, dass sich dieser Begriff nicht nur auf die Fotografien in *Maus*, sondern auch auf andere Mittel der Repräsentation von Erinnerung und Geschichte ausdehnen lässt.

Die Erzählung *Maus* beinhaltet drei zeitliche Ebenen: Die **erste (innerste) Ebene** beinhaltet Vladeks Erlebnisse während des Holocaust. Die **zweite (mittlere) Ebene** beinhaltet zum einen den Dialogprozess des Erzählens, der ersten Ebene, und zum anderen die alltägliche, problematische Beziehung zwischen Vater und Sohn - und auch den anderen Figuren, wobei die Beziehung der erstgenannten zentral ist. Die Gegenwart ist die Zeit und der Ort des Zeugnisses und dessen Bezeugens. Art ist der Zeuge der Erzählung Vladeks. Die Dialoge in den Sprechblasen bestimmen diese Ebene. Während sich die Erzählung in der innersten Ebene kontinuierlich entwickelt, verharrt die zweite Ebene in der Gegenwart, deren Entwicklung sich parallel zur inneren Erzählung, also nur von einer zur nächsten Erzählsituation zwischen Vater und Sohn entwickelt.

Die **dritte (äußere) Ebene** der Erzählung beinhaltet den Beginn des Kapitels *Auschwitz (Time flies)* (II, S. 39-47) als zusammenhängenden, sich über mehrere Seiten erstreckenden Monolog von Art und dem Dialog zwischen Art und Pavel, seinem Psychiater. Dies ist die einzige Episode, in der die Buchstaben des Textes in den Sprechblasen groß- und kleingeschrieben wird. Besonders wegen dieser speziellen Schreibweise ist die Ich-Erzählung, die im Prolog, immer am Beginn der Kapitel und in den sporadisch eingestreuten Zeitangaben stattfindet, mit diesem hier sichtbaren „Autor“, der über sein Werk und dessen Folgen reflektiert, assoziiert.

Ebene Eins – Die erzählte Zeit

Die Erzählung der Vergangenheit in *Maus* ist auf zwei Ursprünge zurückzuführen, die beide innerhalb der Erzählung gezeigt und reflektiert werden: Der erste Ursprung ist die Stimme des alten Vladek, welche ihren Ort in den **Sprechblasen** in der Gegenwart und den **Erzählkästen** über den Bildern der Vergangenheit finden. Die Sprechblasen (Gegenwart) und die Erzählkästen (Vergangenheit) enthalten das gesprochene Wort, also den Bericht Vladeks.



Abb. 20: Maus I, S. 108/8+9.

Der zweite Ursprung der Vergangenheit ist der Zeichentisch Arts, den wir immer wieder im Kapitel *Auschwitz (Time flies)* sehen. Die erzählte Zeit ist das gemeinsame Produkt der beiden (Geschichten-)Erzähler Vladek und Art. Spiegelman drückt dies in der Form aus, indem die erzählte Zeit aus zwei streng von einander getrennten Bereichen besteht: Zum einen den Kästen, die Vladeks Bericht enthalten, und zum anderen die Bilder, die aus Arts Hand stammen.

Sprechblasen innerhalb der Bilder der Vergangenheit, die Dialoge enthalten, die in der Vergangenheit stattgefunden haben, überschreiten niemals die Grenzen der Zeit, und bleiben daher immer innerhalb der Bilder. Die **Erzählkästen** die sich **über** den jeweiligen Bildern befinden sind in ihrer Bedeutung oft deckungsgleich mit den Bildern darunter und erfüllen damit eine beschreibende Funktion. Eine weitere Funktion ist es die Erzählung voran zutreiben. Sie erzählen, was vor dem darunter liegendem Bild passiert ist, was aber nicht im Panel davor gezeigt wurde. Sie dienen also dem Vorantreiben und Verkürzen der Handlung.

Die Erzählkästen, die sich **innerhalb** der Bilder befinden, vermitteln zusätzliche Information und Kommentare, die nicht im Bild selbst gezeigt werden. Platzierung und Inhalt dieser Erzählkästen sind ein zentrales Instrument des Erzählens im Comic. Es ist grundsätzlich wichtig festzuhalten, dass Spiegelman uns zeigt, was Vladek erzählt. Erst durch diese strikte Trennung zwischen Vladeks Worten und den Bildern kann uns Spiegelman auch Geschehen vor Augen führen, das Vladek nicht gesehen hat, aber von dem er trotzdem berichten kann, weil es ihm selbst berichtet worden ist.

Durch die strikte Trennung von Erzählung, in den Kästen, und den Illustrationen Spiegelmanns wird ein Raum geöffnet, der es möglich macht 1.) Gerüchte, 2.) ein kollektives Schicksal oder 3.) historische Wahrheiten zu zeigen und diese gleichzeitig auch in Frage und damit den Leser_innen zur Disposition zu stellen, die dadurch aktives Element in der Konstruktion der Ereignisse werden.

Ein Beispiel für diesen Umgang mit dem Erzählten Vladeks ist Mandelbaums Tod (II, 35/1-3): Nach dem Art Vladek fragt ob er weiß, was mit Mandelbaum passiert ist, sagt Vladek zuerst, was er weiß: „[...] I KNOW THEY FINISHED HIM.“ Da Vladek aber nicht weiß, wie Mandelbaum wirklich gestorben ist, erzählte er, wie er vielleicht gestorben sein könnte. Im Panel 3 verdeckt ein Erzählkasten einen toten, auf dem Boden liegenden Gefangenen. Wir sehen die Einschüsse im Rücken über und die Blutlache unter dem Erzählkasten. Was verdeckt bleibt, ist das Gesicht des Toten, damit wird er durch die Mittel des Comics anonymisiert. Das Bild erhebt den Anspruch eine allgemeine Wahrheit darzustellen, parallel zu Vladeks Aussage im verdeckenden Kasten: „I DON'T KNOW IF THIS WAS HOW IT WAS WITH

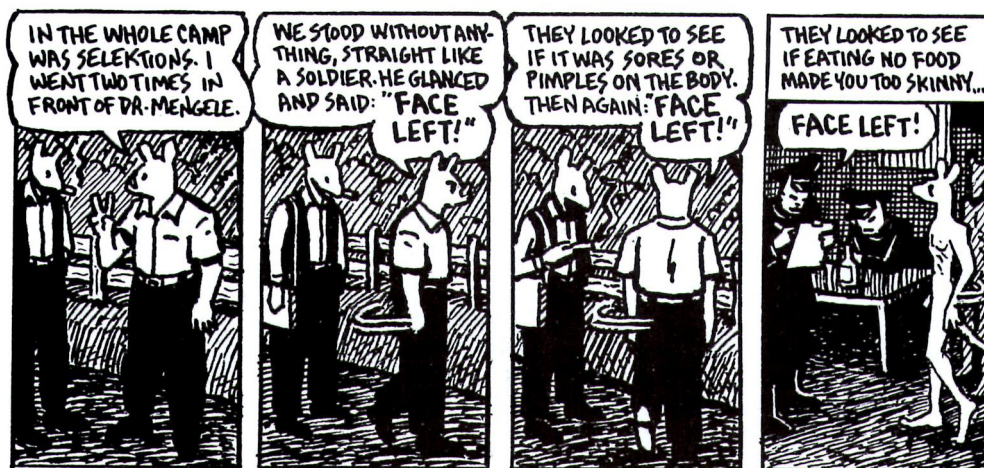


Abb. 19: Maus II, S. 58/4-7.

MANDELBAUM – ONLY THAT VERY OFTEN THEY DID SO...“ (II, 5/3).

Auf diese spezielle Form der Erzählung und der visuellen Markierung des „Nicht-Gesehene“ werde ich nochmals, mit Bildbeispielen, im gleichnamigen Kapitel im zweiten Teil meiner Arbeit eingehen.

Ebene Zwei – Der Zeitzeugenbericht

Hier müssen drei Kategorien unterschieden werden: Die Gegenwart (ohne Erzählung), die Übergänge in die Erzählung, und das Zeigen der Gesprächskonstellation innerhalb des Erzählten.

In der „**reine**“ **Gegenwart** ist der Alltag der Figuren dargestellt. Ein wichtiges Element dieser Gegenwart ist die Struktur der Panels: In diesem zeitlichen Modus, in dem das Erzählen keine oder zumindest eine untergeordnete Rolle spielt, hält sich Spiegelman am strengsten an sein Panel-Grundsystem. Es gibt wenige Variationen, die das Gleichgewicht der Komposition gefährden würden.

Die **Übergänge** in die Erzählung werden durch visuelle und strukturelle Parallelen oder Überschneidungen zwischen der Gegenwart und der Erzählung der Vergangenheit angezeigt. Ich möchte dies anhand von ausgewählten Bildbeispielen aus dem Comic verdeutlichen. Ein sehr gutes Beispiel hierfür ist der Beginn der Erzählung (Maus I, 12/7 und 8): Das Panel 7 zeigt Vladeks Fuss, der auf das Pedal seines Fitness-Rades tritt und setzt mit den Worten „BUT, IF YOU WANT TO, I CAN TELL YOU [...]“ die Erzählung in Gang. Wir sehen das sich drehende Rad, welches sich in der Zeichnung der runden Rahmung des Panels 8 strukturell wiederholt, in diesem sehen wir Vladek als jungen Mann.

Ein weiteres Beispiel ist die Drehbewegung mit der Vladek, in der Gegenwart des Erzählens, die Selektion verdeutlicht (II, 58/4-6) und die dann in der dargestellten Vergangenheit im letzten Panel derselben Reihe vervollständigt wird (II, 58/7).

Innerhalb oder parallel zur Erzählung sind immer wieder Panels eingefügt, welche ohne Umrahmung gezeichnet sind. Diese zeigen Vladek und Art beim Vorgang des Erzählens und auch Nachfragens. Die rahmenlosen Panels sind nicht von der weißen Seite getrennt, und bilden so die Grundlage für die Erzählung, die mit umrandeten Panels dargestellt wird. Die Zeit der Gegenwart wird somit als ein Ort der Schöpfung der Geschichte dargestellt. Der Betroffenenbericht wird als dialogische Form dargestellt: Für den Bericht wird nicht nur der Erzählende, sondern auch der Zuhörende, der die Geschichte rekonstruiert, benötigt. Diese Rolle sehe ich als primäre Funktion der Figur Arts/Arties an. Als Beispiel möchte ich wiederum auf die bereits zitierte Seite verweisen, in der Vladek von Mandelbaums Tod erzählt (II, 35). Abwechselnd werden dort die Gegenwart und die Vergangenheit gezeigt. Die Panels der Gegenwart, oder auch nur Teile davon, können auch „vor“ (der erzählten Zeit) der Vergangenheit gezeichnet sein, wo durch sie Zweifel am

Erzählten oder auch die Unmöglichkeit des Beweisens darstellen. Ein Beispiel ist Maus I, S. 108/ Panel 8 und 9. Panel 9 besteht aus Vladek und Art im Gespräch und Vladeks Sprechblase, die sich vor dem Panel 8 befindet und dieses somit teilweise verdeckt. Das Panel 9 wird durch den Unterstrich, der die Figuren von der weißen Seite trennt, als eigenständiges Panel angezeigt.

Ebene Drei – Die „Super Present“

Die „Super Present“, wie Spiegelman sie selbst bezeichnet, bezeichnet ein Außerhalb der zentralen Erzählung in *Maus*. Sie ist eine Zeitebene, in der es keine Entwicklung der Erzählung, also der mündlichen Überlieferung von Vladek an Art, gibt. Der einzige Abschnitt der sich in dieser Zeit abspielt ist der Beginn des Kapitels *Auschwitz (Time flies...)* (II, S. 41-47). Die Handlung in der „Super Present“ ist eng mit dem Ort des Zeichentischs, also dem Zeichnen (und Erzählen) der Geschichte selbst, und damit mit der Figur des Autors, verbunden (II, S. 41). Der zweite Teil des Titels des Kapitels, *(Time flies...)*, kann sowohl ironisch als auch strukturell verstanden werden, denn die acht Seiten der „Super Present“ befinden sich außerhalb der Narration der beiden anderen Zeitebenen, weshalb keine Zeit verstreicht. Der Titel könnte zu dem Satz vervollständigt werden: ‚Time flies when you are having fun‘. Auch das zeugt von einem – zugegebenermaßen – schwarzen Humor, da die Seiten die Problematik der Repräsentation von Auschwitz im Speziellen und dem Holocaust im Allgemeinen thematisieren.

Zwei wichtige stilistische Mittel, um den Modus des Außerhalb anzuzeigen, also das von der eigentlichen Handlung entfernt seins, ist das Verwenden von Groß- und Kleinbuchstaben und das Darstellen der Tiergesichter als Masken, die mit einem Band am Kopf festgebunden sind. Auf der ersten Seite stellt Art, den wir an seiner Kleidung und der Zigarette erkennen, in einem Monolog unterschiedliche Fakten und Ereignisse nebeneinander. Er nennt zum Beispiel die Geburt seiner Tochter und die Ermordung der ungarischen Juden in Auschwitz innerhalb derselben Sprechblase (II, 41/3). Zwei weitere Fakten, die er innerhalb einer Sprechblase nennt sind der Selbstmord seiner Mutter und seine eigenen, depressiven Gefühle (II, 41/5). Innerhalb dieses Monologs



Abb. 21: Maus I, S. 43/1.

listet Spiegelman Ereignisse auf, die ihn beschäftigen. Er nennt abwechselnd Vergangenes und Gegenwärtiges – die zeitliche Zuordnung der Ereignisse ist aufgehoben. Sein gegenwärtiges Leben und die schreckliche Vergangenheit der Eltern sind durch seine kreative Arbeit mit einander verbunden. Die Verschränkung der Vergangenheit mit der Gegenwart, d.h. die Art und Weise wie sie sich gegenseitig beeinflussen, ist das Hauptthema der Seiten 41-47.

Als Schlüssel für diese Verschränkung sehe ich die Panels 1-4 auf Seite 47 an. Dort sitzt Art an seinem Zeichentisch, also in der „Super Present“. Art hält einen



Abb. 22: Maus I, S. 12/1.

Kassettenrecorder, das Medium der mündlichen Überlieferung, in den Händen.

Nachdem er das Gerät eingeschaltet hat („klik“ – II, 47/1), „hören“ wir Vladek, der über seine damaligen Alltagsprobleme redet. Vladek spricht über die vergangene Gegenwart. Außerdem hört Art sich selbst, wie er Vladek bittet und drängt über die Vergangenheit zu sprechen. In der Super Present ist Art mit der vergangenen Gegenwart und der Vergangenheit seiner Eltern konfrontiert. Er selbst schreibt die Vergangenheit weiter und belebt die Erinnerung daran. Als Art hört welche Gewalt dazu nötig war seinen Vater dazu zu bringen die Ereignisse zu erzählen, schrumpft er auf seinem Stuhl auf zwergenhaft zusammen. Das Schrumpfen und damit das Ohnmächtig-Sein betrifft ihn selbst. Im Panel 5 folgt dann der Sprung **direkt** „zurück“ in Vladeks Erzählung.

Es gibt noch andere Abschnitte im Comic die das stilistische Mittel der Groß- und Kleinbuchstaben in der Schrift aufweisen. Das sind zum einen der Prolog und die Eröffnungspanels (= Prolog-Panles) der einzelnen Kapitel. In den Erzählkästen spricht ein Ich-Erzähler, dieser ist mit Art assoziiert. Meine Bildbeispiele zeigen: 1.) das erste Panel der Seite I, S. 12, in dem der Übergang in die Erzählung des Vaters, die sich auf dieser Seite vollzieht, schon angedeutet wird. Vladek führt Art in sein Kinderzimmer („[...] into my old room.“), das als symbolischen Ort des Weitergebens der Erinnerung an die 2. Generation gedeutet werden kann, auch weil dieser Ort bereits in der dreiseitigen *Ur-Maus* als Ort der Erzählung etabliert wird (I, 12/1). 2.) Das erste Panel des dritten Kapitels *PRISONER of WAR* (I, 43/1), in dem der Ich-Erzähler in einem Prolog-Panel seine Beweggründe angibt, seinen Vater zu besuchen, und vage Zeitangaben („more often“) macht. 3.) Die reduziertest Form ist



Abb. 23: Maus I, S. 89/1.

die reine Zeitangabe, mit der Anschlüsse zwischen unterschiedlichen Schauplätzen oder die Raffung der Zeit angezeigt werden (I, 98/1).

Time flies... when you're having fun!

Im Kapitel *Ausschwitz (Time flies)* laufen nicht nur die Fäden der Narration von *Maus* zusammen, wie ich im vorangehenden Abschnitt gezeigt habe. Es ist bildet den entscheidenden Moment, in dem Spiegelman zeigt, die Narration verwoben ist und er beginnt u.a. die Tiermetapher, die gerade hier als rassistische Ideologie und Konstruktion ausgestellt wird, zu dekonstruieren.

Art Spiegelman macht das Unmöglich möglich, nicht in dem er das Unmögliche doppelt bestätigt, sondern in dem er die Wahrheit doppelt verunsichert. In der „Super-Present“ vermischt, wie ich bereits gezeigt habe, Art Spiegelman die Zeitebenen – sowohl innerhalb einzelner Sprechblasen: „In May 1987 Françoise and I are expecting a baby... Between May 16, 1944, and May 24, 1944 over 100.000 Hungarian Jews were gassed in Auschwitz...“; als auch innerhalb des Bildes – im Panel 5 (Maus II, S. 41) ist vor dem Fenster ein Wachturm eines Konzentrationslagers zu sehen und der Schreibtisch an dem Art sitzt, und um den Fliegen kreisen, steht auf einem Berg verwesender Leichen. Daraus resultiert eine Spannung zwischen Bild und Schrift, die nach Ole Frahm konstitutiv für den Comic ist:

„Bild und Schrift sind nicht im Comic vereint, sondern in ihrer unterschiedlichen Materialität konfrontiert oder auf der gleichen Oberfläche nebeneinander gestellt. Die

Schrift im Bild zeigt die Entstehung von historisch begrenzten Wahrheiten, weil sich zwischen Schrift und Bild der Gegenstand zu materialisieren scheint.⁶²

Die Konsequenz dieser Materialisierung ist nach Frahm allerdings nicht ein Feststellen der Bedeutungsproduktion, sondern die Zerstreuung einer eindeutigen historisch bedingten Macht. Für die historische Wahrheit der Shoah ist gerade „die Zerstreuung von Schrift und Bild [, die] gerade auch die Vertikale, jede Aufrichtung eines Zentrums zersetzt, von dem aus alles überschaut, alles kontrolliert, alles verstanden werden kann“ problematisch.

Spiegelman führt sich selbst als Autor in seine Geschichte ein. Das klingt zuerst einmal paradox, da es sich bei *Maus* schließlich um eine autobiografische Erzählung handelt. Die Autorfigur kann zeitlich und räumlich vom Protagonisten im Bild unterschieden werden. Der Protagonist ist der Art, der ausgewiesen durch den Kassettenrecorder, seinen Vater interviewt. Der Autor wird durch den Zeichentisch und die sichtbare Schnur, die die Maus-Maske hinter dem Kopf zusammenhält, dargestellt. Der Autor mit der Maske, kommt innerhalb der Narration *Maus*, ausschließlich in der „Super-Present“ vor. Dieser autor ist nur im Profil sichtbar. Das ist deshalb bemerkenswert, da das Profilbildnis nach Calabrese eine Objektivierung des dargestellten vermittelt:

„Das Profilbild entspringt in seinen Merkmalen der historischen Erzählung vom Schattenriß. Charakteristisch für das Profilbildnis ist, daß es die Vorstellung vermittelt, aus sich selbst entstanden zu sein und sich dem möglichen Betrachter ‚objektiv‘ zu präsentieren. Die Handschrift des Künstlers scheint verborgen[...]“

Damit zeigt sich Art Spiegelman in den ersten drei Panels auf Seite 41 außerhalb der Narration der „normalen“ Erzählung als Autor dieser Erzählung und durch die Frontalität der Darstellung im 4. Panel spricht er die Leser_innen/Betrachter_innen direkt an. Spiegelman macht, durch das direkte Ansprechen der Leser_innen, aus seiner Erzählung einen Diskurs.⁶³

Damit erreicht Spiegelman, mit den Darstellungsmöglichkeiten des Comics, was Robert Rosenstone für Darstellung der Vergangenheit im Film gefordert hat:

⁶² Frahm, *Die Sprache des Comics*, S. 336.

⁶³ Vgl. Omar Calabrese, *Die Geschichte des Selbstporträts* (München: Hirmer, 2006), S. 129, ff.

„[D]ie Erzählung der Vergangenheit [verlangt] eine Stimme, die zugleich alt noch neu ist, eine Stimme die irgendwo zwischen der objektiven Stimme der Wissenschaft und der subjektiven Stimme von Fiktion und Poesie liegt. Diese *intransitive mittlere Stimme* wäre die eines Historikers, der die Ereignisse der Vergangenheit nicht beschreibt oder analysiert, sondern ihr begegnet und sie erfährt. Bezieht man eine visuelle Komponente mit ein, dann scheint mir eine solche Stimme genau die der Filmmacher [Anm.: ...oder Comiczeichner_innen?] zu sein.“⁶⁴

Ziel ist eine bedeutungsreiche Beziehung zum Vergangenen, die sich im Diskurs immer wieder neu konstituieren muss. Also immer wieder neu diskutiert und durchlebt werden muss – daher erscheint es nichtverwunderlich, dass der Abschnitt der Super-present auch einen Besuch bei Pawel, eine Psychologen und Holocaust-Überlebenden, beinhaltet.⁶⁵ Die Schlussfolgerung für Rosenstone – was auch für Spiegelmans Maus gilt – lautet:

„Es ist offensichtlich[!] eine Stimme, die sich weigert, aus Auschwitz die Lehre zu ziehen, daß historisches Verstehen nicht mehr möglich sei, [...] es ist eine Stimme, die weiß, daß es Teil unserer Menschlichkeit ist, [...] über die Vergangenheit zu sprechen und ihr Bedeutung zu verleihen.“⁶⁶

Den Übergang von der „Super-Present“ in Vladek’s Vergangenheit vollzieht auf Seite 47 sich wiederum am Zeichentisch – dem Ort der Wiederbelebung dieser Vergangenheit. Das Objekt, dass den Übergang in die Vergangenheit vermittelt, ist der Kassettenrecorder, aus der Vladek’s Stimme in fetten Buchstaben schreit. Und gleichzeitig sinkt Art am Schreibtisch zwergenhaft in sich zusammen. Diese Ungleichzeitige Gleichzeitigkeit konstituiert, nach Jens Balzer, die narrative Grundlage des ganzen Mediums.⁶⁷

In den kommenden Kapiteln werde ich mich den unterschiedlichen Comic-Avantgarden und den Verschiebungen innerhalb des Mediums zuwenden, die im Anschluss an Art Spiegelman entstehen. Dies betrifft zum einen die neuen Formate

⁶⁴ Robert Rosenstone, „Die Zukunft der Vergangenheit. Film und die Anfänge postmoderner Geschichte (Orig. 1995)“, in: *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*, hg. von Eva Hohenberger und Judith Keilbach (Berlin: Vorwerk 8, 2003), S. 63.

⁶⁵ Vgl. Spiegelman, *Maus I*, 1. My Father Bleeds History: S. 43–46.

⁶⁶ Rosenstone, „Die Zukunft der Vergangenheit. Film und die Anfänge postmoderner Geschichte (Orig. 1995)“, S. 63.

⁶⁷ Vgl. Jens Balzer, „Ungleichzeitige Gegenwart“, in *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, hg. von Christian Gasser (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999), S. 19, ff. 46

Time flies...



Abb. 24: Art Spiegelman, Maus II, S. 41.

und Produktionsbedingungen des Comic, zweitens die neuen Themen und Erzählweisen Autobiografie und Reportage, und drittens die neue Materialität im Comic. Diese entstehen in unterschiedlichen Ländern parallel zu einander und beeinflussen sich gegenseitig. Ich werde versuchen die Hauptstränge, die sich bis heute auf den alternativen Comic auswirken, herauszuarbeiten.

3. Size matters! Eine Frage des Formats

In den ersten beiden Kapiteln habe ich die narrativen und ästhetischen Möglichkeiten des Comics anhand der Arbeiten von Art Spiegelman analysiert. Im zweiten Teil meiner Arbeit möchte ich einzelne Grundelemente des Comics, wie sie Art Spiegelman verwendet, herausnehmen und zeigen in wie fern diese Elemente von nachkommenden Comic-Autor_innen aufgenommen und weiterentwickelt werden. In den Bereichen des **Formats** – gemeint ist im Besonderen das Buch als Veröffentlichungsformat – der **Narration** und der **Ästhetik** sind die Arbeiten von Art Spiegelman stilprägend: „Den Einfluß, den Spiegelmans Arbeit an der Comic-Ästhetik auf jüngere Autoren ausgeübt hat, ist kaum zu überschätzen.“⁶⁸ Ich werde die essentiellsten Entwicklungen, die den zeitgenössischen Comic prägen, anhand von Beispielen, erzähl-theoretischen sowie ästhetischen Überlegungen herausarbeiten.

Dabei wird es nicht so sehr um eine Comicgeschichte in einzelnen Ländern, sondern eher um Strömungen im Comic gehen die international auftreten und untereinander vernetzt sind und sich gegenseitig stark beeinflussen. 1.) wird das(/die) Format(e) analysiert, in denen sich avantgardistische Comics präsentieren und wie sie das Format der Comics allgemein verändert haben, 2.) wird anhand der Analyse des autobiografischen Erzählens und der Reportage das Verständnis der Autor_in/Zeichner_in im Comic beleuchtet und experimentelle Erzählformen vorgestellt. Und 3.) soll ein Blick auf die neue Ästhetik und Materialität, welche sich auch an klassischen künstlerischen Diskursen orientiert, gelegt werden.

Format (allgemein)

Die Comics sind, wie Ole Frahm argumentiert auf Grund der Angewiesenheit ihrer Zeichen, deren Materialität und deren Performativität auf den Oberflächen, auf denen sie erscheinen, durch das Format in allen ihren ästhetischen Belangen geprägt.⁶⁹ Bedeutung wird zwischen den materiellen Zeichen hergestellt – die Leser_innen können unkontrolliert unterschiedliche Zeichenkonstellationen in den Blick nehmen, nicht nur die Seite oder das einzelne Panel, sondern auch Schrift und Bild generieren

⁶⁸ Jens Balzer, „Ungleichzeitige Gegenwart“, in *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, hg. von Christian Gasser (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999), S. 22.

⁶⁹ Vgl. Ole Frahm, *Die Sprache des Comics* (Hamburg: Philo Fine Arts, 2010), S. 324.

vor allem durch ihre Position zu einander Bedeutung: „In den jeweiligen Konstellationen von Schrift und Bild materialisiert sich erst deren Bedeutung.“⁷⁰ Innerhalb des Comics kann man demnach unterschiedliche Veröffentlichungsformate unterscheiden: diese reichen historisch gesehen vom einseitigen Zeitungscomic, über den täglich erscheinenden Comic-Strip, zum unregelmäßig periodisch erscheinenden Comic Book/Album, bis zum einmalig erscheinenden abgeschlossenen Comic in Buchform. Das zuletzt genannte Format wird aktuell oft als „Graphic Novel“ bezeichnet. Es ist zu beobachten, dass heute auch Comic-Magazine und Anthologien oft in Form eines Buchs veröffentlicht werden. Seit dem Aufkommen des abgeschlossenen Buchformats scheint fast jede Publikation individuell gestaltet zu sein.

Die theoretischen Ansätze von Groensteen⁷¹ („Spato-Topical System“), Peeters⁷² und Lefèvre⁷³ stützen die Annahme, dass das Format – also die räumliche und zeitlichen Veröffentlichungsparameter – die Narration sehr stark mitbestimmt. Lefèvre geht in seinem Text *„The Importance of Being Published“* soweit die heterogene Comic-Produktion als Ganze mit den unterschiedlichen Formaten zu erklären: „To understand this huge variety of comics, one must not only take the authors’ creativity into account, but also the way in which these comics are published.“⁷⁴

Selbstverständlich stimme ich mit Lefèvre überein, wenn er schreibt „format will always be decisive“, wenn es um die unterschiedlichen Gattungen (Zeitungscomic, Strip, Comic Book/Album und Graphic Novel) geht. Dies scheint mir allerdings nicht zu erklären, weshalb sich die Formate innerhalb der Gattung der Graphic Novel – abgeschlossene monografische Comic-Bücher – ab circa 1990 so stark unterscheiden! Vielleicht – anders als Lefèvre meint – spielt dabei der/die Autor_in, beziehungsweise eine Neupositionierung der/die Autor_in innerhalb des Publikationsgefüges *die entscheidende Rolle*. Um diese Annahme besser zu stützen möchte ich besonders Benoit Peeters Kapitel *„From the page to the book“* in Betracht ziehen. Dieses legt seine, bereits vorgestellte Struktur der Seite, auf die globale Struktur des Buches um.

⁷⁰ Ebd., S. 326.

⁷¹ Groensteen, *The System of Comics*.

⁷² Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

⁷³ Pascal Lefèvre, „The importance of Being Published. A Comparative Study of Different Comics Formats“, in *Comics and Culture*, hg. von Anne Magnussen und Hans-Christian Christiansen (Copenhagen: Museum Tusulanum at the University of Copenhagen, 2000), S. 91–105.

⁷⁴ Ebd., S. 91.

Benoit Peeters wendet seine ‚*Four Conceptions of the Page*‘⁷⁵ direkt auf das Veröffentlichungsformat der Comics an. Wie ich bereits im 2. Kapitel dargelegt habe,

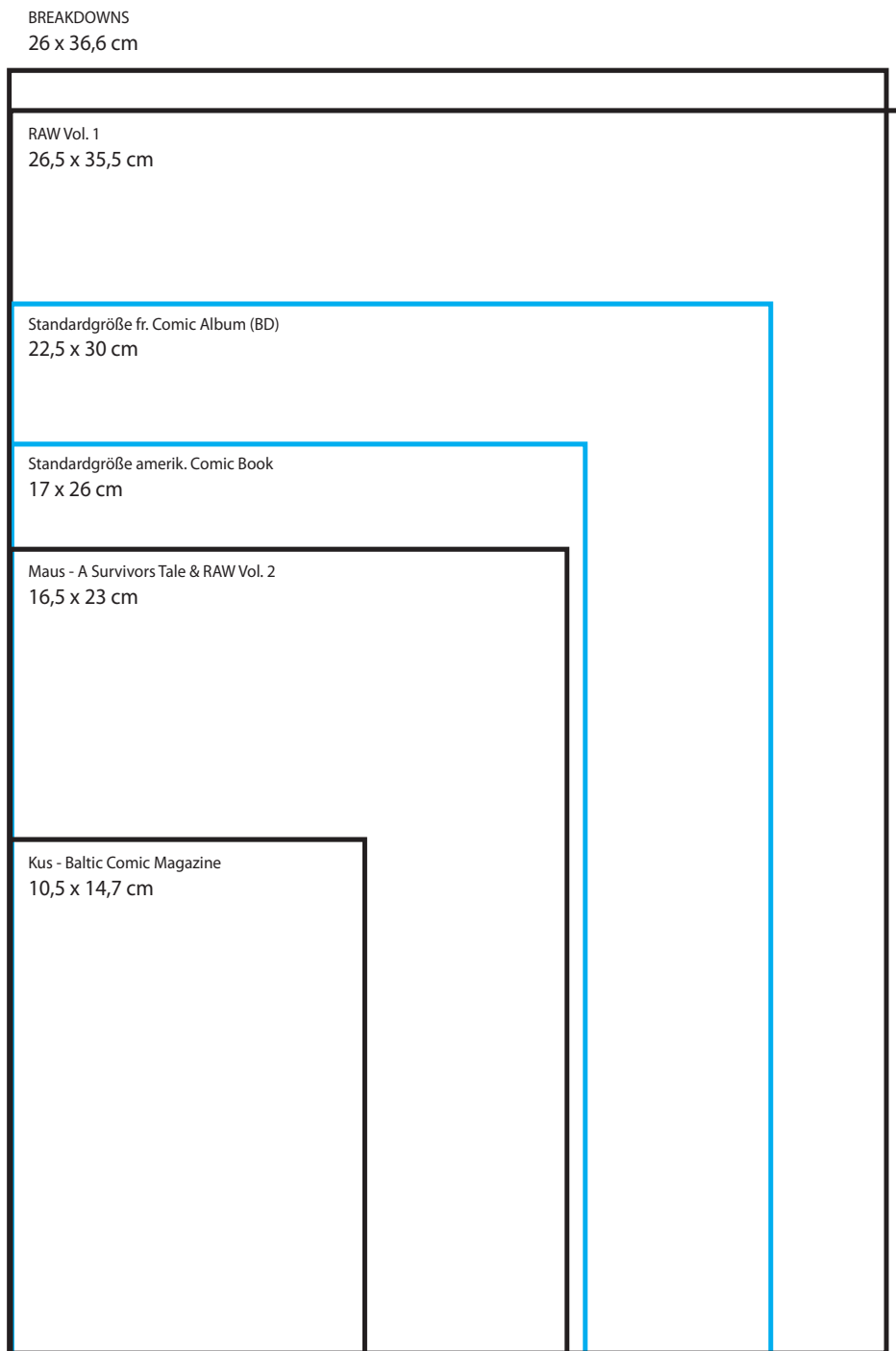


Abb. 25: Comic Formate.

⁷⁵ Vgl. Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

besteht Peeters Konzeptionen der Seite aus der *konventionellen*, der *dekorativen*, der *rhetorischen* und der *produktiven* Nutzung des Seitenlayouts (‘Mise en page’).⁷⁶ Peeters streicht dabei heraus wie stark die Form der Veröffentlichung Einfluss auf die Narration nimmt. **Konventionell** sind aus seiner Sicht die gängige Form des Bande dessinée (dt. Comic Album). Wie er im folgenden Zitat ausführt, haben sehr lange einige wenige Parameter und Vorbilder die Form der Masse der Comic-Publikationen bestimmt:

„In this respect, the immense majority of the comics albums of the French-speaking world rely on a *conventional* mode. In a format close to an A4 sheet of paper, hard-bound and in color, most albums have a length of 48 pages (3 books of 16 pages each), this standard having been imposed since *Astérix*, against that of the 64 pages (4 books) popularized by the *Adventures of Tintin*. Imposed rather than chosen, very seldom questioned, indefinitely repeated, this mold weighed more heavily than one would believe on the conception of narrative in the comics, supporting the lasting development of serials extended over several years whose various volumes are only so many chapters.“⁷⁷

Einer der bestimmenden Parameter für die Länge eines veröffentlichten Comic und damit dessen Geschichte war die Anzahl der „Bücher“, die zusammengebunden den Buchblock bildeten. Das heißt die Anzahl der gedruckten Seiten bestimmte die Länge und damit auch die Dynamik der Erzählung. Im klassischen Bande dessinée (Comic Album) sind das 48 oder 64 Seiten. Längere Erzählungen waren in diesem Veröffentlichungssystem nur als periodisch weitergeführt Erzählungen möglich. Spezifisch für diese Veröffentlichungsform ist u.a. das elliptische Erzählen, das am Ende der Geschichte in einen idealen Ausgangspunkt zurückkehrt, so als sei nichts geschehen. Am prägnantesten wird diese Form der Erzählung im runden Festmahlisch dargestellt, der das Ende eines jeden Abenteuer der berühmten gallischen Helden Asterix und Obelix versinnbildlicht und gleichzeitig alle Parameter der Narration auf einen Nullpunkt bringt. Das ist der Ausgangspunkt für das nächste Abenteuer – wo hin auch immer dieses die Helden führen wird.

Dekorativ sind Veröffentlichungen, wenn sie das Format ausschließlich als einfaches Unterscheidungsmerkmal gegenüber anderen, konventionellen Formaten, verwenden und sich diese Veränderungen *nicht* auf das Layout der Seiten und die

⁷⁶ Vgl. ebd.

⁷⁷ Ebd.

Konzepte der Comic-Narration auswirken.⁷⁸ Diese dekorativen Bestrebungen entstanden bereits vor den neuen Comic-Publikationen, die allgemein als Graphic Novels bezeichnet werden. Peeters erklärt diese Erscheinungen mit der optischen Andersartigkeit ‚auf dem Regal‘ – was für ein gedrucktes Massenprodukt einen sehr starken Anreiz ausmacht, um das Format oder das Design zu verändern.⁷⁹ Die Veröffentlichungen, die dem dekorativen Ansatz verhaftet bleiben, sind nicht die Werke, die einen Paradigmenwechsel in der Produktion anzeigen – so wie es *RAW*⁸⁰, *Maus* und die Bücher der L'Association bewirkt haben.

Die dritte Seitenkonzeption von Peeters ist der rhetorische Ansatz. Meiner Meinung nach, eines der stärksten Argumente für die Veränderung des Comic, weil er die Veränderung der Form über die Veränderung des Inhalts erklären kann. Dieser Ansatz enthält folgendes Prinzip: „One can call the functioning of a book rhetorical when its dimensions are precisely adapted to its project.“⁸¹ Durch den Fokus auf die spezifischen Parameter eines individuellen (Buch-)Projekts fördert der **rhetorische Ansatz** die Veränderung der Form und auch die von mir bereits beschriebene Position der Autor_innen/Zeichner_innen. Peeters nennt als Beispiele für diesen Ansatz innerhalb der Comic-Publikationen, nicht nur einzelne Veröffentlichungen wie *Maus*, sondern gerade die neuen Comic-Verlage der 1990er Jahre, die den rhetorischen Ansatz zum Programm ihrer Veröffentlichungstätigkeit gemacht haben:

„Many recent publications, like those of **L'Association**, **Autrement's** ‚Histoires graphiques‘ or **Éditions du Seuil's** small albums, partake of the same will to adapt their editorial goals to the projects of their authors.“⁸²

Diese Entwicklung hin zu einer neuen Form des Autor_innen-Comic – in der die/der Autor_in für die Auswahl des Themas, die künstlerische Umsetzung und die Gestaltung des Buchs verantwortlich ist – bildet die Grundlage zur Entwicklung der Graphic Novel. Und es ist eine zentrales Distinktionselement gegenüber der etablierten Comic-Produktion. Das Design der Bücher der kleinen Verlagen ist an Designs außerhalb des Comicmarktes orientiert.⁸³

⁷⁸ Vgl. ebd.

⁷⁹ Vgl. ebd.

⁸⁰ Spiegelman und Mouly, *Read yourself RAW*.

⁸¹ Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

⁸² Ebd.

⁸³ Vgl. Beaty, *Unpopular Culture*, S. 44, f.

Wie stark sich die Seitengestaltung auf bestimmte Bücher auswirken kann, zeigt sich im **produktiven Ansatz**. In diesem übernimmt die Gestaltung des Veröffentlichungsformats (z.B. Buch, usw.), also das Design, die Auswahl und Gestaltung des Inhalts. Wie Peeters am Beispiel von *Watchmen*⁸⁴ von Alan Moore und Dave Gibbons zeigt, kann dies auch bedeuten, dass man sich als Autor_in/ Zeichner_in sehr stark einem etablierten Format unterwirft und dieses an seine Grenzen treibt.⁸⁵ Genauso kann es aber bedeuten, dass man wie Chris Ware's Buch-Objekte, Faltpläne, Schubert, und so weiter, entwirft die die Comics enthalten und die deren Inhalt mitbestimmen.⁸⁶

Formatwechsel: *Breakdowns*, *RAW* und *Maus*

Um den Wechsel von der konventionellen Nutzung zur rhetorischen und produktiven Nutzung des Mediums und dessen Veröffentlichungsformats zu betrachten, möchte ich in der Zeit zurückschauen und den Fokus auf die unterschiedlichen Publikationsformate der Comics von Art Spiegelman legen. Bis zur Veröffentlichung von *Maus* in einem Buch (immer noch sichtbar geteilt in Maus I und Maus II) durchlaufen die Comics von Art Spiegelman eine Entwicklung *von konventionell, über dekorativ, bis zu rhetorisch/produktiv*. Wenn wir uns die Skala der Comic-Formate ansehen (Abb.: 25) können wir feststellen, dass die monografische Anthologie *Breakdowns* und das periodische Comic Magazin *RAW* – das Spiegelman und Mouly herausgeben – am stärksten von der Standardgröße des amerikanischen Comic Book abweichen. Das Publikationsformat von *Maus* (16,5 x 23 cm) ist kleiner als das Standardformat, allerdings nur unwesentlich. Dennoch möchte ich argumentieren, dass es sich auch bei *Maus* um einen entscheidenden Wechsel in der Nutzung des Formats handelt.

Wie ich bereits im *Kapitel 1 Experimente im Untergrund* dargestellt habe, wurden die Comics von Art Spiegelman – die später die Publikation *Breakdowns* ausmachen, bereits davor in unterschiedlichen Underground Comix Magazinen veröffentlicht. Diese wurden im konventionellen Standardformat der amerikanischen Comic Books veröffentlicht. Man könnte zusammen mit Benoit Peeters argumentieren, dass

⁸⁴ Moore, Gibbons, und Higgins, John, *Watchmen*.

⁸⁵ Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

⁸⁶ Ebd.

Spiegelman das Format *dekorativ* nutzt, um aus dem Gros der Publikationen hervorzustechen:

„*Decorative* albums would be those whose unusual, sometimes luxurious and often garish presentation seeks to distinguish itself from the bulk of comics production.“⁸⁷

Die dekorative Nutzung der Seite – innerhalb einer solchen Publikation – hat darüberhinaus Auswirkung auf die Ästhetik der Darstellung: „it is the tabular dimension which quite clearly dominates.“⁸⁸ Nach Peeters favorisiert ein großes

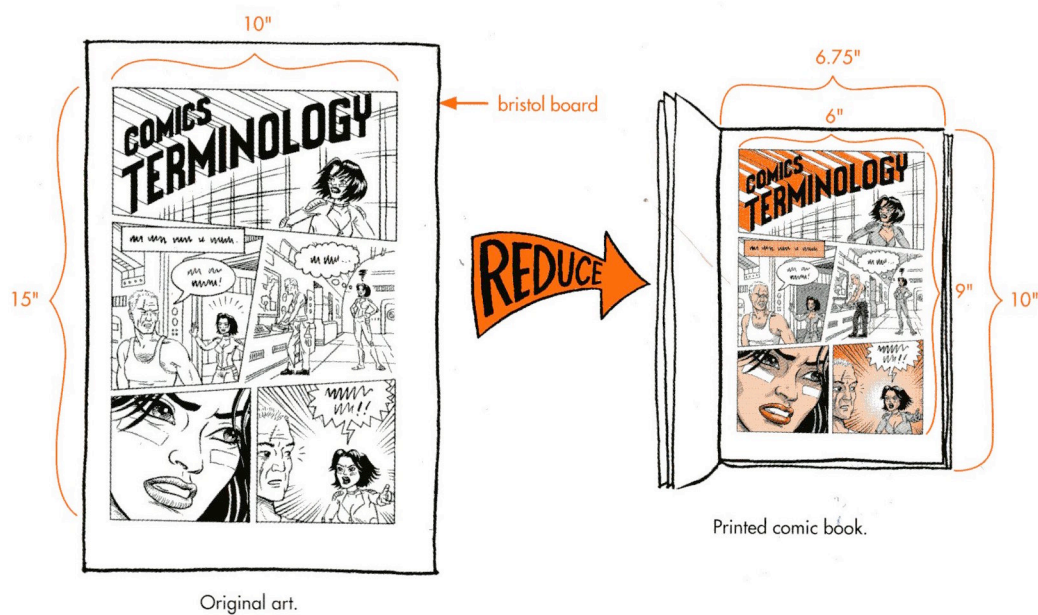


Abb. 26: Abel/Madden, *Drawing Words & Writing Pictures*, S. 78.

Format demnach einen tabellarischen Aufbau der Seite. In Spiegelmans Aufbau der Seite in quadratische – und damit flexibel austauschbare – Panels, sehe ich die tabellarische Nutzung der Seite realisiert. „[T]he page is considered as an independent unit, whose aesthetic organization trumps any other concern.“⁸⁹ Acht, der vierzehn, Comics in *Breakdowns* sind einseitig. Im Spiegel von Peeters Analyse ist das kein Zufall sondern kann auf die Nutzung der dekorativen Konzeption der Seite zurückgeführt werden. Neben einer inhaltlichen, kann somit auch auf einer strukturellen Ebene eine Verbindung zu den (einseitigen) Zeitungscomics von Winsor McCay hergestellt werden.

⁸⁷ Ebd., S. 55.

⁸⁸ Ebd., S. 45.

⁸⁹ Ebd.

Spiegelman bricht mit seinem neuen Format erstens mit den ästhetischen Regeln der Underground Comix und zweitens bricht er mit der Produktionskonvention: „Original art for comics is drawn larger than reproduction size.“⁹⁰ Das Zitat stammt aus einer How-to-draw-Comics-Anleitung von 2008. Ich möchte damit auch zeigen, dass diese Konvention bis heute wirksam ist, obwohl es viele Werke gibt, die diesem Produktionsschema mitunter sehr stark widersprechen, oder sich durch digitale Produktionsmöglichkeiten gänzlich entzieht. Für *Breakdowns* spielt sie allerdings eine große Rolle, denn Spiegelman verwendet für die Publikation von *Breakdowns* und *RAW* genau die Größe, die in *Drawing Words & Writing Pictures* für die Größe der „Original Art“-Format angegeben wird: 10 x 15 inch, was ca. 26 x 38 cm entspricht.⁹¹

„The reason for this [Anm.: den Größenunterschied von orig. Zeichnung zu Druck] is simple: If you draw something big and then reduce it at half the size, all the little flaws and mistakes will be less obvious. [...] Drawing your art larger than print size makes it look better.“⁹²

Spiegelman legt es allerdings sehr bewusst auf die größere Sichtbarkeit der Details an, da er besonders in ‚*Prisoner on the Hell Planet*‘ sehr detailreich gearbeitet hat.

„When ‚Hell Planet‘ was published, reduced to standard 7“-10“ [Anm.: 17 x 26 cm] underground comix format and printed on newsprint, the detailed scratchboard drawings, inspired by German Expressionist art, looked clotted and congested. I began to want better paper and the larger scale that the oversized *Breakdowns* would eventually allow.“⁹³

Durch diese Vergrößerung des Druckformats veröffentlicht Spiegelman seine Comics in *Breakdowns* und in *RAW* die Comics seiner amerikanischen und europäischen Zeichnerkolleg_innen im Originalformat der Zeichnung. Die Zeichnungen werden also nicht mehr reduziert, im Sinne von *eingekocht*, sondern *roh* (= RAW) veröffentlicht! In *Breakdowns* und *RAW* bleibt das Format dekorativ, was allerdings zu einer ästhetischen Fokussierung führt, die zuerst postuliert „So können Comics

⁹⁰ Jessica Abel und Matt Madden, *Drawing Words & Writing Pictures. A definitive Course from Concept to Comic in 15 Lessons*. (New York/London: First Second, 2008), S. 78.

⁹¹ Vgl. ebd.

⁹² Ebd.

⁹³ Spiegelman, *Breakdowns*, im Nachwort zur amer. Neuauflage (ohne Seitenzahl).

auch aussehen!“ Beide Werke sollen manifest-Charakter für die Ästhetik des Comics annehmen. Nach Bart Beaty haben Spiegelman und Mouly mit der Veröffentlichung von *RAW* Größe („oversize“) mit Qualität kurzgeschlossen: „Art Spiegelman and Françoise Mouly’s *RAW* had formally cemented the equation of oversized comics with high graphic and literary aspirations by the end of the 1980s.“⁹⁴

Mit der Konzeption von *Maus* realisiert sich dann der Anspruch, dass Comics anders gedacht werden können und als Konsequenz im Hinblick auf die Geschichte die sie erzählen, gestaltet werden können. „The long *Maus* book that followed after *Breakdowns* was originally serialized in the pages of *RAW*.“⁹⁵ Das Format von *Maus* (16,5 x 23 cm) unterscheidet sich dennoch sehr stark von den Comic Anthologien *Breakdowns* und *RAW*, denn es wurde im ersten Vol. *RAW* als eingelegte Hefte, und in *RAW* Vol. 2 in einzelnen Kapiteln veröffentlicht. *Maus* wurde also periodisch veröffentlicht, die Buchform ist erst als Konsequenz der langen Erzählung entstanden. Das strenge Grundraster stützt die Narration und damit die Kommunikationsfähigkeit des Inhalts der Erzählung in *Maus*, entspricht zwar konventionellen Seitenstrukturen, dient allerdings primär der Narration – was mit Peeters Definition einer rhetorischen Nutzung des Layouts übereinstimmt. Das Format von *Maus* leitet sich vom Format der verbrannten Kriegstagebüchern ab, die Anja Spiegelman verfasst hatte. Diese waren eigentlich für den Sohn, der nach dem Krieg geboren ist, gedacht, doch wurden nach Anjas Selbstmord vom Vater verbrannt: „THESE PAPERS HAD TOO MANY MEMORIES“. ⁹⁶ Besonders die Ästhetik der Zeichnung leitet sich vom Medium Tagebuch ab. Für das kleine Format werden die Zeichnungen von Spiegelman im Verhältnis 1:1 von Originalzeichnung zu gedruckter Publikation gezeichnet. Sie übernehmen in dieser rohen, direkten Form die Ästhetik geschriebener Tagebucheintragungen. Die Gestaltung des Projekts auf Grund von narrativen und ästhetischen Entscheidungen, mit gleichzeitiger Ignoranz gegenüber den „normalen“ Parametern des Comic, machen *Maus* zu einem der ersten Werke der Comicgeschichte, dessen Gestaltung **rhetorisch und produktiv** verwendet wird.

⁹⁴ Beaty, *Unpopular Culture*, S. 49.

⁹⁵ Spiegelman, *Breakdowns*, im Nachwort zur amer. Neuauflage (ohne Seitenzahl).

⁹⁶ Spiegelman, *Maus II*, 2. And Here My Troubles Began.:S. 159/1.

Format und Erzähldynamik im neuen Comic

Der *rhetorische* und der *produktive Ansatz* erscheinen in Benoit Peeters Darstellung als progressive Dynamiken. Meines Erachtens sind diese beiden Ansätze die grundlegenden intramedialen Spannungsbereiche, die für die Veränderung des Erscheinungsbilds des Comics ab den 1990er Jahre verantwortlich sind. In seinem Text ‚*The Importance of Being Published*‘ geht Pascal Lefèvre auf einen Comic ein, der sowohl im Format eines klassischen französischen Comic-Albums, als auch in Buchform erschienen ist: *Le premier voyage*⁹⁷ von Edmond Badoin.⁹⁸ Wie Lefèvre auf Seite 93 seines Textes zeigt, hat sich das Grundraster von drei auf zwei Zeilen reduziert, und auch die Gesamtanzahl der Panels pro Seite hat sich im abgebildeten Beispiel von sieben auf nur vier reduziert. Die Seitenanzahl im Comic-Album beträgt 46 vom Zeichner gestaltete Seiten, im kleineren Buch hatte er 221 Seiten zur Verfügung, um die selbe Geschichte zu erzählen.

„The smaller format changed his layout, because he could use far more pages to tell his story, his way of telling became far more visual, with less text than his European comics (Anm.: hier sind die Comics in Album-Format gemeint) had. [...] He also adopted another drawing technique: he drew much faster than usual.“⁹⁹

Wenn wir zurückgehen zu Scott McClouds Darstellungs- und Narrationsanalyse des Comic, dann können wir Parallelen zwischen der oben beschriebenen Veränderung in der Erzähldynamik von Badoin – *more visual, with less text* – und der Erzähldynamik des Manga feststellen. Die Länge von Mangas erscheint als eine Erklärung, denn im japanischen Comic sind kleiner Formate und dicke Bücher mit vielen Seiten die Standardform, „as such dozens of panels can be devoted to portaying slow cinematic motion or to setting a mood.“¹⁰⁰ McCloud sieht im Manga die Wirkmacht des Unterschieds zwischen ‚westlicher‘ und ‚östlicher‘ Kunst, die er folgender Maßen beschreibt:

„Traditional **western** art and literature don’t **wander** much. On the whole, we’re a pretty **goal-oriented culture**. But, in the **east**, there’s a **rich tradition** of **cyclical** and

⁹⁷ Badoin, *Le Premier Voyage*.

⁹⁸ Anmerkung: Leider liegen mir für diesen Text nur die sehr schlechten Reproduktionen der Seiten vor, die Lefèvre in seinem Text analysiert hat. Da ich dieses Beispiel sehr treffend finde, möchte ich es hier dennoch wiedergeben.

⁹⁹ Lefèvre, „The Importance of Being Published“, S. 92.

¹⁰⁰ Scott McCloud, *Understanding Comics* (New York, NY: HarperCollins, 1993), S. 80/4.

labyrinthine works of art. Japanese comics may be *heirs* to this tradition, in the way they so often emphasize *being there* over *getting there*.“¹⁰¹

McCloud schwächt die klare Trennung zwischen Ost und West durch einige Beispiele des Gegenseitigen Transfers ab. Für den Comic, vor den Umwälzungen in den 1980er und 1990er Jahren, erscheint mir seine Beschreibung einer so deutlichen Trennung gerechtfertigt. Wie viel die neuen Erzähldynamiken des (amerikanischen und europäischen) Comic dem Manga verdanken kann in dieser Arbeit zwar nicht dargelegt werden, allerdings gibt es besonders in der Entwicklung langer, eigenständiger Werke und deren Erzähldynamiken Parallelen zum Manga. Edmond Baudoin ist dafür ein gutes Beispiel, weshalb ich noch ein weiteres Werk analysieren möchte, dass mit vielen gängigen Gestaltungsmethoden des Comic bricht. Er ist sicher nicht der einzige, man könnte sich viele der – nachträglich als Graphic Novels bezeichneten – Werke, die ab 1990 entstanden sind betrachten, um diese Parallelen zu beobachten.

Lewis Trondheim – einer der Mitbegründer von l'Association – bedient sich in seinen *Approximate Continuum Comics*¹⁰², in denen der narrative Fokus sehr stark auf der Darstellung von Stimmungen liegt, besonders seinen, in wilden, alltäglichen Phantasien dargestellten, schlechten Stimmungen, den Erzähldynamiken des Manga und gleichzeitig macht er sich über diese lustig. Dazu zeigt er auf drei Seiten, einen Zoom aus dem Weltall auf die Erde, deren Ergebnis die Geburt einer Fliege ist, die er für einen japanischen Verlag zeichnen soll.¹⁰³ Danach erklärt er einem Zeichnerkollegen im Atelier, dass die Geburtsszene für die japanische Version noch langsamer sein soll, und kommentiert das folgender Maßen: „Sieht blöd aus, aber Pierre-Alain [Anm.: der Verleger] sagte, ich solle nicht versuchen, die Japaner zu verstehen,... also versuche ich nicht, sie zu verstehen.“¹⁰⁴

Um die Auswirkungen der neuen Formate auf die Erzähldynamik darzustellen möchte ich auf ein weiteres Beispiel von Edmond Baudoin eingehen: Er verbreitert auch in anderen Werken sein visuelles Repertoire sehr stark. Im Werk *Das Zeichen des Widder*¹⁰⁵ kann man diese Erweiterungen sehr schön nachweisen. Es handelt sich in der deutschen Ausgabe um ein Taschenbuch im Format 21 cm Höhe mal 15

¹⁰¹ Ebd., S. 81/3–5. (Anm.: Hervorhebungen im Original).

¹⁰² Trondheim, *Approximate Continuum Comics*.

¹⁰³ Lewis Trondheim, *Approximate Continuum Comics* (Berlin: Reprodukt, 1999), S. 9, ff.

¹⁰⁴ Ebd., S. 12/5.

¹⁰⁵ Vargas und Baudoin, *Das Zeichen des Widders*.



Abb. 27: Vargas, Baudoin - Im Zeichen des Widders, Berlin: Aufbauverlag, 2008, S. 59/S. 83.

cm Breite, und unterschreitet damit das übliche Comic Album-Format stark. Baudoin verwendet in diesem Buch eine Bandbreite von Seiten Einteilungen, die von sehr dynamischen Seiten in denen es keinen Text gibt, aber viele Bilder (siehe S. 59), bis hin zu Seiten reicht, die aus einem einzigen Panel bestehen, in dem der ganze Text zusammengefasst wird (S.83).

Die folgenden beiden Seiten zeigen, wie der rhetorische Ansatz von Peeters wirken kann. Innerhalb des gleichen Werks ergeben sich durch die jeweils spezifischen Anforderungen der Erzählung andere Konzeptionen der Zeichnungen. In der Seite 59 ist ein Teil einer Flucht auf Inline Skates durch die Straßen von Paris dargestellt. Sie kommt komplett ohne erzählenden oder gesprochenen Text aus. Sie ist in fünf Panels aufgeteilt, was gesehen auf die Größe der Seite viel ist. Viele Panels mit wenig Text beschleunigen die Lesegeschwindigkeit und symbolisieren den dargestellten Ereignisreichtum damit auch auf einer strukturellen ebene. Die Figur wird dabei sogar so „schnell“, das sie das zeitliche Kontinuum der Panels überschreitet: Ein Bein durchbricht optisch den unteren Panelrahmen.

Im zweiten Beispiel haben wir es mit einem absolut Gegensatz zu tun: Die Figuren bewegen sich nicht, deshalb werden sie in einen einzigen Rahmen, der sich um die

ganze Seite legt, gefasst. Der Rahmen ist angefüllt mit dem Text des Dialogs, der sich gegenüberstehenden Figuren (bei einem Verhör). Die einzige visuelle Entwicklung stellt die Veränderung der Emotionen des einen Protagonisten dar. Diese wird durch die verschiedenen Gesichtsausdrücke dargestellt. Der Kommissar verändert sich nicht – er spricht von einer singulären, unveränderten Position aus. Auf dieser Seite begleitet das Bild den Text. Doch auch nur visuell ist klar, wer in dieser Situation die Kontrolle über wen hat, wer, wem ausgeliefert ist. Und obwohl die Rhetorik der Bilder ganz den Erfordernissen des Texts der Autorin verpflichtet ist, fällt das Werk nicht auseinander. Dies ist der ebenfalls starken Ästhetik der unsauberen, schwarzen Tuschepinselstrichen Edmond Baudoin zu verdanken.

Bemerkenswert erscheint mir auch der Titel des Buchs, dort ist das Buch zum einen als „Comic-Roman“ ausgewiesen, die Autorin und der Titel des Buchs heben sich in einem schwarzen Kreis vom Titelbild ab, am oberen Rand des Buchtitels steht in einer anderen Schriftart „mit Zeichnungen von Baudoin“.¹⁰⁶ Diese Bezeichnung erkennt die Rolle der Zeichnungen Baudoins für die Narration/Darstellung der Erzählung – sie sind dem Text nicht nur beigelegt, sondern strukturieren diesen. Text und Bild bilden ein sich gegenseitig beeinflussendes Netz. Es handelt sich bei dem Verlag, der das Buch herausgibt, nicht um einen spezifischen Comic-Verlag, was eher für die Anerkennung des Mediums Comic spricht, gleichzeitig erkennt die Titelgestaltung dem Zeichner gegenüber der Autorin einen untergeordneten Platz an. Die starke Verschränkung von Text und Bild in *Das Zeichen des Widders* widerspricht eine solche hierarchische Einteilung.

Das Beispiel *Das Zeichen des Widders* zeigt welche Trennungen im deutschsprachigen Raum bis 2008 Bestand hatten. Viele der Veröffentlichungen in Frankreich benötigen sehr lange, um ins Deutsche übertragen zu werden. In unserem konkreten Fall acht Jahre. Und dies ist höchstwahrscheinlich der Bekanntheit der Autorin, über die französischen Grenzen hinweg, zu verdanken. An *Das Zeichen des Widders* kann abgelesen werden, dass es nationale Unterschiede in der Veränderung des Verständnisses des Mediums gibt und dass der deutsche Sprachraum dabei hinterherhinkt – wobei es selbst zwischen der Schweiz, Deutschland und Österreich sehr große Unterschiede gibt.

¹⁰⁶ Vgl. Buchtitel Vargas und Baudoin, *Im Zeichen des Widders*.

Das Buch: Neues Format, neue Themen, neue Verlage

Die Stärkung der Zeichner_innen als Autor_innen ihrer „eigenen“ Erzählungen und die gleichzeitige Schwäche des etablierten Comic-Publikationssystems sind zwei Katalysatoren der Veränderung des Medium Comic.¹⁰⁷ Der rhetorische und produktive Ansatz der Themenwahl und Gestaltung ist sehr eng daran gebunden und ist in voller Konsequenz nur innerhalb der neuen Publikationsformate denkbar. Das Medium Buch erhält, wie ich in diesem Kapitel versucht habe nachzuweisen, eine zentrale Rolle.

Das Buch und dessen Gestaltung ist ein Gebiet in dem sich die neuen Bewegungen im Comic zeigen. Als kommunikatives Objekt, das zwischen Zeichner_innen und Leser_innen vermittelt, spielt das Veröffentlichungsmedium im Comic selbstverständlich schon immer eine wichtige Rolle. Aus diesem Grund kann das Format Buch als Ausdruck der Neupositionierung des Mediums angesehen werden. Gerade am Beginn der 1990er versuchten Verlage wie l'Association, sich durch das Buch von den älteren Formen, speziell des Comic-Albums, zu unterscheiden. Beaty Bart schreibt in seinem Buch *Unpopular Culture*:

„Many contemporary European small-press comics artist have sought to redefine their cultural practice through reference to the book as a form of material culture that is constructed as an art object.“¹⁰⁸

Von diesem Standpunkt aus gesehen gewinnt das Format selbst eine bedeutende Rolle innerhalb der Bestrebung neue Formen im Comic zu etablieren. Der zentrale Punkt an dieser Strategie ist, wie Bart Beaty argumentiert, dass es sich auch und gerade bei der neu entstehenden Graphic Novel primär um eine „visual strategy“ zur Veränderung des Mediums handelt.¹⁰⁹

„In attempting to redefine the field of the comic book creation in the 1990s, publishers like l'Association adopte a series of novel formats for thier books in order to announce through the physical form of the art object, the fact that these publishers had adopted

¹⁰⁷ Vgl. Christian Gasser, „Das große Entenhausener Max-und-Moritz-Symposium. Eine virtuelle Podiumsdiskussion“, in *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, hg. von Christian Gasser (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999), S. 24.

¹⁰⁸ Beaty, *Unpopular Culture*, S. 48.

¹⁰⁹ Vgl. ebd.

new business practices that were ideologically aligned with new aesthetic approaches to the medium.¹¹⁰

Neue Verlage wie l'Association (F, gegründet 1990), die von diesen neuen Comic-Autor_innen/ Zeichner_innen gegründet wurden, um ausschließlich nach den Regeln dieser neuen Ansätze zu veröffentlichen, fördern die Verbreitung des neuen Comics. Aus Mangel eines Begriffs für die langen (oft ernsten) Comics in Buchform etabliert sich der von Will Eisner erfundene Begriff *Graphic Novel*.

Andere Verlage die diese Entwicklung tragen sind Drawn & Quarterly (CA, gegründet 1990), Ego Comme X (F, gegründet 1993), Amok (F, 1994) und Fréon (BE, gegründet 1994). Im Deutschsprachigen Raum entstehen viele Comicverlage gerade durch die neuen Autor_innen-Comics. Anfänglich haben die deutschsprachigen Verlage hauptsächlich diese neuen Autor_innen Comics aus dem Englischen, Französischen und Italienischen übersetzt, und gleichzeitig haben sie deutschsprachige Autor_innen-Comics gefördert. Zu den Verlagen gehören: Edition Moderne (CH, gegründet 1982, Anfang der 90er zum reinen Comic-Verlag umgewandelt), Reprodukt (D, 1991) und der Avant Verlag (D, gegründet 2001).

Small Press, Künstler_innenbücher und Comic-Anthologien

Eine wichtige Rolle für die Verbreitung und die Etablierung des Comics, als experimentell erfolgreiches Medium, spielen die vielen unterschiedlichen Formate – vom Magazin zum Künstler_innenbuch. Im Windschatten der neuen Verlage entsteht eine inzwischen fast unüberschaubare Menge an Small Press Comics, selbst verlegte Comics oder Comics, die in der Tradition der Fanzines, einfach am Fotokopierer entstehen.¹¹¹

Die neuen Magazine übernehmen zum einen die Herangehensweise des rhetorischen und produktiven Verfahrens, in dem sich das Äußere Format vom Inhalt ableitet. Und ob es sich dabei um Comics mit limitierter Auflage und einem Fokus auf „kunstvolle“ Druckverfahren handelt oder um günstig reproduzierte Hefte ist zweitrangig. „[The] emphasis on form as a distinguishing character of difference, particularly the relationship between limited-scale production and claims to art status“

¹¹⁰ Ebd., S. 48, f.

¹¹¹ Vgl. Triggs, *Fanzines*, S. 13, f.

ist der Small-Press-Bewegung gemein.¹¹²

Dadurch ist es nicht verwunderlich, dass zwei aufeinander folgende Nummern des selben Magazins sehr unterschiedlich gestaltet sein. Ein Beispiel ist das *Beautox-Magazin*¹¹³,



Abb. 28/29: Beautox Nr. 2 und Nr. 4.

dessen Nummer 2 die Form eines Soft-Cover-Buchs hat, die Nummer 4 ein fotokopiertes Heft ist. Die Parallität von Thema und Ästhetik sieht man besonders gut an *Beautox 4*, dessen Thema ist Punk. Deshalb verändert sich auch der Name des Magazins in *Punktox*.

Comic-Magazine und Comic-Anthologien sind ein wichtiger Teil der Small-Press Bewegung. Die Bandbreite der Anthologien ist heute sehr vielfältig. Sie können in unterschiedlichen Zusammenhängen entstehen, dienen immer einem ähnlichen Zweck: Sie sind Probierfelder neuer (oft kurzer) Geschichten von vielen diversen (neuen) Zeichner_innen. Womit auch unterschiedliche Positionen in einer Publikation konfrontiert werden. Es ist innerhalb dieser Arbeit nicht möglich diesen Bereich umfassend darzustellen. Allerdings möchte ich drei unterschiedliche Kontexte, in denen Comic-Anthologien veröffentlicht werden, darstellen. Diese Bereiche umfassen Anthologien die erstens von Comic-Verlagen herausgegeben werden, zweitens selbstverlegte Anthologien junger Künstlerinnen/Absolventinnen und drittens zwei Comicmagazine *Strapazin* (CH) und *Kus! Baltic Comics Magazine* (LT).

Neue Comicmagazine - Näherverhältnis zwischen Ausbildung und Comic-Anthologien

Ein Beispiel für eine Anthologie die von einem Comic-Verlag herausgegeben wird, ist *Plaque 01. Magazin für Wort und Bild* (2003)¹¹⁴ und *Plaque 02. Magazin für Wort und*

¹¹² Beaty, *Unpopular Culture*, S. 62.

¹¹³ Kollektiv Beautox, *Beautox. Comic-Magazin*.

¹¹⁴ Ulrich, *Plaque 1. Magazin für Wort und Bild*.

Bild (2007)¹¹⁵ das vom Avant-Verlag herausgegeben wurde und nur diese zwei Nummern umfasste. Das ‚Magazin‘ hat das Format eines gebundenen Buchs und veröffentlichte Künstlerinnen wie Lorenzo Mattotti, Daniele Fior, Gabriella Giandelli, David B., Kai Pfeiffer und Ulli Lust. Entweder Zeichnerinnen aus Frankreich und Italien, oder damals jüngere Positionen aus Deutschland.

Viele andere Comic-Anthologien sind kuratiert, gestaltet und herausgegeben von den Künstlerinnen die darin ihre Geschichten veröffentlichen. Diese entstehen im Umfeld von Ausbildungsinstitutionen und dienen den Absolventinnen von Grafik- und Illustrationsstudiengängen als erste Veröffentlichungsmöglichkeit. Beispiele für ein solches Nähverhältnis zwischen Ausbildung und Comic-Anthologien ist das Kollektiv *Tieten met Haar*¹¹⁶, die eine gleichnamige Anthologie herausgeben, in der



Abb. 30/31: Ampel Magazin 13, 2015, und Tieten met Haar 4, 2014.

sie eigene Arbeiten und Arbeiten anderer internationaler Künstler_innen der gleichen Generation veröffentlichen. Viele der Künstler_innen des Kollektivs haben den Studiengang Illustration an der belgischen Kunsthochschule St. Luc (Brüssel/Gent) absolviert. Dem rhetorischen Ansatz entsprechend, kommen die Comics des TMH-Kollektivs immer in unterschiedlichen Formaten heraus – das Format wird bestimmt durch die Themen und die Druckverfahren.

Das *Ampel Magazin*¹¹⁷ ist eine Anthologie von Absolventinnen des Illustrationsstudiengangs an der Hochschule für Gestaltung Luzern (HSLU). Das Team des Ampel Magazins besteht aus einer Kerngruppe, die entweder gemeinsam oder mit

¹¹⁵ Ulrich, *Plaques 2. Magazin für Wort und Bild*.

¹¹⁶ Kollektiv Tieten met Haar, *Tieten met Haar. Magazin*.

¹¹⁷ Bartulovic, Wicki, und Kiener, *Ampel Magazin Nummer 13*.

Gastzeichnerinnen ein Magazin (meist monothematisch) gestalten. Bemerkenswert ist die Strategie in *Ampel 13* eine gemeinsame Narration zu entwickeln, die sich durch das gesamte Magazin zieht und welche dann von unterschiedlichen Zeichner_innen gestaltet ist.

Zum Teil lösen sich diese Formate zeitlich ab oder existieren auch in unterschiedlichen Ländern parallel und bilden so unterschiedliche Teile der zeitgenössischen Comic-Produktion ab. Was sie alle teilen, sind ihr Zweck sowohl neue künstlerische Positionen, als auch neue und ungewohnte Formate auszuprobieren und zu präsentieren. Damit sind sie auf ihrer eigenen Weise den Prinzipien, die in *RAW* gelegt wurden, verpflichtet und führen diese weiter.

Im vergangenen Kapitel habe ich auf Grundlage der veränderten Herangehensweise der Künstler_innen an das Medium gezeigt, welche Rolle das Format in der Wahrnehmung des Comics spielt. Besonders im Bezug auf die Arbeiten von Art Spiegelman wurde bereits deutlich, dass das Format auch auf einem sich veränderten Verständnis und veränderten Position der Künstler_innen in der Produktion gründet. In den kommenden beiden Kapiteln möchte ich auf zwei Bereiche im Comic eingehen, die Resultat dieser Veränderung sind. Zum einen sind das neue Themen und Erzählweisen – die Autobiografie und die Reportage sind hier die dominantesten und stilprägendsten Entwicklungen im narrativen Comic. Dort kann auch die veränderte Position und das veränderte Selbstverständnis der Comic-Autor_innen und – Zeichner_innen nachvollzogen werden.

Und zweitens möchte ich den Blick auf die Comic-Avantgarden der 1990er Jahre werfen. Mit Hilfe ihrer medienreflexiven Ansätze haben diese einen starken Einfluss auf die Entwicklung des Comics. Sowohl die ästhetischen Ebenen der Zeichnung und des Drucks, als auch die narrativen Möglichkeiten des Mediums, werden in ihren Experimenten befragt.

4. Neue Themen und Erzählweisen im Comic – Autobiografie und Reportage

Autor_innenschaft im Comic und deren Sichtbarkeit ist eng mit der Positionierung der Arbeiten als eigenständige Werke und der Zeichner_innen als autonome Künstler_innen verbunden. Im folgenden Abschnitt möchte ich aufzeigen, in welchen Kontexten Autor_innenporträts auftauchen und das dies Rückschlüsse auf die Positionierung der Zeichner_innen als autonome Künstler_innen zulässt. Für den aktuellen Comic ist die autobiografische Erzählung von zentraler Bedeutung, weil sie das Selbstporträt mit der Narrativität des Mediums Comic verbindet.

Selbstporträt und Autobiografie: Kennzeichen eines neuen Verständnis der Autor_innenschaft im Comic

Zu Beginn der Comicgeschichte sind die Autoren/Zeichner sichtbar und wichtig, auch um mit ihrer Hilfe Werbung für neue Figuren und selbstverständlich auch Werbung für die Zeitungen zu machen, von denen sie veröffentlicht werden. Dies kann man sehr schön am Selbstporträt Lyonell Feiningers (Abb.: 3) ablesen. Der Zeichner ist als ganzseitige Figur abgebildet und hält seine Figuren, wie Marionetten an Fäden. Mit der bereits erwähnten Syndikalisierung und arbeitsteiligen Produktion der Comics, die in den 1930er Jahren abgeschlossen ist, tritt der/die Autor_in/Zeichner_in in den Hintergrund. Erst in den 1970er Jahren – paradoxer Weise zur gleichen Zeit in der Roland Barthes den Tod des Autors beschreibt – beginnt eine aufkommende Comic-Kultur nach den Autor_innen und Zeichner_innen ihrer Helden und Figuren zu forschen und diese bekannt zu machen.¹¹⁸ In den zur selben Zeit aufkommenden *Underground Comix* wird die Trennung zwischen Autor_in und Zeichner_in aufgehoben. In diesem Zusammenhang treten dann wieder Selbstportraits der Zeichnerinnen auf. Gerade diese Neupositionierung als Autor_innen/Zeichner_innen ist bis heute nicht eindeutig definiert:

„Ein erstes Problem sind die Begrifflichkeiten. Ist es in der Literaturwissenschaft gängige Praxis, von Autoren zu sprechen, und ist es in der Kunstwissenschaft üblich, die Werke von Künstlern zu begutachten, findet sich in der Comic-Forschung keine

¹¹⁸ Vgl. Daniel Stein, „Was ist ein Comic Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts“, in *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums.*, Hg. von Stephan Ditschke (Bielefeld: transcript Verlag, 2009), S. 202.

klare Bezeichnung für die Person, die an der Entstehung und Herstellung von Comics beteiligt sind.“

Besonders problematisch scheint das zu sein, wenn die verschiedenen Funktionen der Produktion in Eins fallen. Wenn der/die Autor_in und der/die Künstler_in die gleiche Person ist. Die Selbstportraits der frühen Zeitungscomics-Zechner_innen interpretiert Daniel Stein als paratextuelle Autorinszenierungen.¹¹⁹ Dies wird in den *Underground Comix* „durch explizite Bezüge auf ihren Autorstatus“ wieder aufgegriffen. In den *Underground Comix* wird die eigene Inszenierung der Autor_innenschaft ironisch gebrochen. Einer reinen Kunstförmigkeit stehen die Zeichner_innen skeptisch gegenüber.

Robert Crumb zeichnet sich selbst als Gelenkfigur am Schreibtisch. Dies zeigt das neugefasste Verständnis des Autor/Zeichners in einer Person (siehe Abb: 32). Gleichzeitig wird der Künstleranspruch ironisch gebrochen, in dem das Robert-Crumb-Strichmännchen sich klar von dem daneben auf einem Podest in den Wolken, mit göttlichem Heiligenschein und Pinsel und Palette versehenen ‚Künstler‘ unterscheidet. Dieser wird als „Faker“ (= Betrüger) bezeichnet. Im Kontrast wird der Comic mit markigen Slogans beworben:

„Anyone can be a Cartoonist! [...] No such thing as ‚inborn talent‘“ Und zum Schluss wird die eigene Praxis, damit der Verdacht ‚Kunst‘ zu sein gar nicht erst aufkommt, demaskiert: „[...] and remember: It’s only lines on paper, Folks!“ Der ironische Bruch der eigenen Autorinszenierung ist essenzieller Teil des Selbstverständnisses des Comics Underground. In den *Breakdowns* bedient sich auch Art Spiegelman dieser

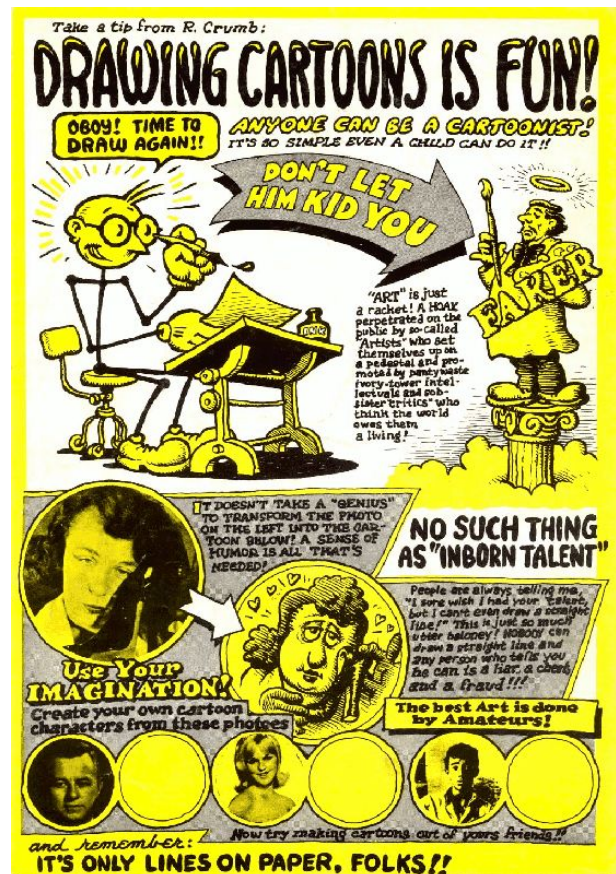


Abb. 32: Selbstporträt Robert Crumb, Drawing Cartoons is Fun, in: A History of Comic Art, S.7.

¹¹⁹ Vgl. ebd., S. 206.

selbstironischen Inszenierung, Spiegelman verwendet allerdings auch bereits nicht-ironisierende Darstellungen.

Die Steigerung dieser Autor_inneninszenierung findet dann in den autobiografischen Comics statt. Diese sieht Stein als „besondere Form der sequentiellen Selbstporträtierung“ an. In ihnen fallen nicht nur Autor_in und Zeichner_in, sondern auch Erzähler_in und Protagonist_in in Eins. Die Autoreninszenierung von Art Spiegelman unterscheidet in *Maus* sehr stark von den Selbstdarstellungen Robert Crumbs. Sie sind nicht ironisch gebrochen. „Man kann daran eine Entwicklung von den *Underground Comics* zu den autobiografischen Autorencomics ab den 1980er Jahren festmachen.“¹²⁰

In *Maus* bedient sich Art Spiegelman bei den unterschiedlichen Formen der Autorinszenierung. Er wird im Klappentext als Zeichner/Autor am Schreibtisch dargestellt und innerhalb des Formats der autobiografischen Erzählung wird Spiegelman als Erzähler/Zeichner und Protagonist abgebildet. Um die unterschiedlichen Funktionen deutlich zu machen, bedient sich Spiegelman der Konventionen des Portraits in der Malerei. Nach Omar Calabrese codiert das Porträt im Profil das Spezifische einer Person und das En-Face-Porträt stellt eine typisierte – und damit göttliche – Abbildung dar.¹²¹ Art Spiegelman nutzt diese Konventionen, um die unterschiedlichen Funktionen seiner Figur zu verdeutlichen. Im Profil sehen die Betrachter_innen Spiegelman als Autor und Zeichner am Schreibtisch (Abb. 24: Art Spiegelman, *Maus* II, S. 41/ Panel 1-3). Das En-Face-Porträt lässt die Spezifika der Person verschwinden, in dem die Person hinter der Maske verschwindet, dann tritt uns die Figur als Erzähler/Protagonist gegenüber (Abb. 24: Art Spiegelman, *Maus* II, S. 41/Panel 4).

Wie ich im zweiten Kapitel bereits darstelle, tritt das (autobiografische) Selbstporträt bei Spiegelman bereits in *Breakdowns* auf und *Maus* ist das erste und sehr einflussreiche Werk, welches in autobiografischer Form erzählt. Im Anschluss an Spiegelman setzt sich das autobiografische Erzählen besonders bei den Zeichner_innen des Verlags L'Association fort. Die Selbstdarstellung und das autobiografische Erzählen bedeuten einen entscheidende Positionswechsel im

¹²⁰ Ebd., S. 218.

¹²¹ Vgl. Omar Calabrese, *Die Geschichte des Selbstporträts* (München: Hirmer Verlag, 2006), S. 127 u. S. 132, ff.

Comic. Thierry Groensteen stellt fest, dass die Grenze zwischen den klassischen und den zeitgenössischen Comics genau an der Position des Erzählers verläuft:

„The actorialized narrator was more or less non-existent in classic comics, which rarely used the first person. In contrast, it has become extremely common in contemporary comics, particularly in works related to the autobiographical genre [...] or in comics reportage [...]. However, characters who say ‚I‘ can also be encountered in purely fictional works.“¹²²

Der/die Ich-Erzähler_in im Comic trennt neuen Formen des Comic von seinen Vorgängern. Die Verknüpfung von Autor_in, Erzähler_in und Protagonist_in in der autobiografischen Narration stellt demnach einen Spezialfall dar, der innerhalb eines größeren Positionswechsels in der Comic-Narration stattfindet. Dieser deutet auch auf eine gesteigerte Selbstreflexion innerhalb der neuentstehenden Comic-Richtungen hin.

Der autobiografische Pakt

Im Anschluss an *Maus* entsteht eine Vielzahl autobiografischer Comics. Besonders im Verlag L'Association erscheinen mit Lewis Trondheims *Approximate Continuum Comics*, David B.'s *Die heilige Krankheit*¹²³ und Marjane Satrapis *Persepolis* autobiografische Comics. Auf *Maus* folgend etabliert sich am Beginn der 90er Jahre eine Form des Autorencomics, in dem Autor_in, Zeichner_in und Protagonist_in in eins fallen. Ebenfalls zur selben Zeit veröffentlicht Joe Sacco seine erste Comic-Reportage über Palästina¹²⁴, in dem er ebenfalls sich selbst als Figur in seinem Comic darstellt.

Nun möchte ich noch einen genaueren Blick auf die Definition der Autobiografie werfen, da sich diese Erzählform besonders auf das Comicschaffen ausgewirkt hat und ich möchte versuchen aufzuzeigen, weshalb sich das Medium Comic und die Zeichner_innen/Autor_innen sich in einer bestimmten Phase der Comicgeschichte vermehrt dieser Erzählform bedienen.

¹²² Thierry Groensteen, *Comics and Narration*, übers. von Ann Miller (Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 2013), S. 97, f.

¹²³ B., *Die heilige Krankheit*. (Bd 1: Geister, und Bd. 2: Schatten).

¹²⁴ Sacco, *Palestine*.

Die Definition der Autobiografie, nach Lejeune, lautet:

„Rückblickende Prosaerzählung einer tatsächlichen Person über ihre eigene Existenz, wenn sie den Nachdruck auf ihr persönliches Leben und insbesondere auf die Geschichte ihrer Persönlichkeit legt.“¹²⁵

Im Detail müssen folgende Punkte gegeben sein damit eine autobiographische Erzählung gegeben ist:

„1. *Sprachliche Form*:

- a) Erzählung
- b) In Prosa

2. *Behandeltes Thema*: individuelles Leben, Geschichte einer Persönlichkeit.

3. *Situation des Autors*: Identität zwischen dem Autor (dessen Namen auf eine tatsächliche Person verweist) und dem Erzähler.

4. *Position des Erzählers*:

- a) Identität zwischen dem Erzähler und der Hauptfigur
- b) rückblickende Erzählperspektive“¹²⁶

Die Glaubwürdigkeit referentiell-autobiografisches Erzählens beruht nach Lejeune maßgeblich auf dem *autobiographischer Pakt*, der zwischen Autor_in und Leser_in besteht, werden „Autor, Erzähler und Protagonist“ durch die gleiche Identität gekennzeichnet.¹²⁷ Protagonist und Erzähler verweisen als Subjekt der Aussage und als Subjekt der Äußerung auf den außerhalb der Erzählung befindlichen Autor. Diese Verbindung der intra- und extradiegetischen Erzählinstanzen meint den autobiographischen Pakt.

„Die Biographie und die Autobiographie [...] sind referentielle Texte.“¹²⁸ Sie erheben den Anspruch auf eine außerhalb des Textes existierende Realität zu verweisen. Sie sind damit der Reportage verwandt, die auch stark darauf angewiesen ist, dass der Behauptung der Referenzialität ‚geglaubt‘ wird. Für alle drei Gattungen gilt:

„Sie streben nicht nach bloßer Wahrscheinlichkeit, sondern nach Ähnlichkeit mit dem Wahren. Nicht nach dem ‚Realitätseffekt‘, sondern nach dem Bild des Wirklichen. Alle referentiellen Texte weisen somit das auf, was ich (P. Lejeune) als einen impliziten und

¹²⁵ Lejeune, *Der autobiographische Pakt*, S. 14.

¹²⁶ Ebd., S. 14.

¹²⁷ Ebd., S. 39.

¹²⁸ Vgl. ebd.

expliziten ‚Referenzpakt‘ bezeichne, der eine Definition des avisierten Wirklichkeitsfeldes und eine Aussage über die Modalitäten und den Grad der Ähnlichkeit, auf die der Text Anspruch erhebt, enthält.“¹²⁹

Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen Ähnlichkeit und Identität. Die Ähnlichkeit des intradiegetisch dargestellten kann auf einer bloßen Wahrscheinlichkeit mit der extradiegetischen Realität beruhen. Dies trifft für Fiktion zu. Im Fall der Autobiographie (und der Reportage) gibt es allerdings einen extradiegetischen Referenten der wahrheitsgemäß dargestellt werden muss. Paradoxe Weise beinhaltet der autobiographische Pakt auch die Abschwächung dieses Referenzpakts, der als zusätzlicher Beweis von Ehrlichkeit gilt und den autobiographischen Pakt damit stärkt, statt abschwächt: „Es ist ein zusätzlicher Beweis der Ehrlichkeit, ihn [den Referenzpakt] auf das *Mögliche* einzuschränken (die Wahrheit, wie ich [der Autor, Erzähler, Protagonist] sie sehe, in soweit ich sie zu erkennen vermag [...]).“¹³⁰ Dies bedeutet auch eine Art Exklusivität: Der Autobiograph erzählt uns, „was er als einziger zu schildern vermag“¹³¹ – weil es ihre/seine relative Realität widerspiegelt.

In *Maus*, im Allgemeinen und im Kapitel *Auschwitz (Time flies...)* im Speziellen, lassen sich diese Erzählprinzipien wiederfinden. Es handelt sich in *Maus* nämlich nicht nur um eine *einfach* Autobiographie (die von Art Spiegelman), sondern um eine doppelte Autobiographie, denn sein Vater erzählt – in der Darstellungsweise des gewählten Zeitzeugeninterviews – wiederum seine Autobiographie. Darüberhinaus findet auch eine Verunsicherung der Referentialität, beziehungsweise eben die Beschränkung auf das Mögliche der bezeugten Referentialität in *Maus* sehr oft statt: Ein Beispiel wäre der Hinweis auf Vladeks Glasauge: „It’s my eyes. [...] It had to be taken out from me. And now I don’t see so well. [...] Now it’s a glass eye.“¹³² Obwohl Vladek das Auge erst nach dem Zweiten Weltkrieg entfernt wurde, stellt die Episode die Frage nach der Glaubwürdigkeit des Zeitzeugen – und bestätigt sie, wie wir bei Lejeune erkennen können, gerade deshalb. Spiegelman nimmt hier die Einschränkung auf das Mögliche für den Zeitzeugenbericht seines Vaters vor. Im

¹²⁹ Ebd., S. 39, f.

¹³⁰ Ebd., S. 40.

¹³¹ Ebd.

¹³² Art Spiegelman, *Maus I. A Survivor’s Tale.*, Bd. 2. And Here My Troubles Began. (Panthéon, 1992), S. 39, f.

Kapitel *Auschwitz (time flies...)* macht Spiegelman etwas ähnliches nur betrifft es jetzt ihn selbst als (autobiographischen) Autor eines Comics. Er selbst ist – nach dem Tod seines Vaters – angewiesen auf die auf Kassetten aufgezeichneten Interviews. Und kämpft mit der Frage der Darstellbarkeit des Holocaust im Comic.¹³³ Die Zweifel betreffen nicht nur den Autor, sondern auch das Medium. Spiegelman nutzt die Autobiographie erstens zur Stärkung der extradiegetischen Referenz und zweitens auch zur Stärkung des Mediums Comic – dem bis dahin nicht in diesem Umfang und besonders nicht von einem so zahlreichen Publikum historische Referentialität zugebilligt worden ist.

Lejeunes Definition der Autobiographie bietet auch eine Erklärung, weshalb sich mit ihrer Hilfe zwei Themen/Methoden, die sich in *Maus* vereinen nicht gegenseitig infrage stellen. Die reduzierte und typisierte Darstellung der Figuren, das Stereotype ist nach Frahm ein grundlegende Funktionsweise des Comics¹³⁴, und die detailreiche historische Referentialität widersprechen sich, und könnten sich auch gegenseitig in Zweifel ziehen. Da es allerdings „[i]n der Autobiographie [...] unerlässlich [ist], daß der Referenzpakt [auf der Ebene der **Identität**] geschlossen und eingehalten wird: Aber das Resultat [...] nicht unbedingt eine strenge Ähnlichkeit aufweisen [...]“¹³⁵, können beide Funktionen der Erzählung *Maus* im Comic zusammen gehalten werden.

Historische und journalistische Comics nutzen die Autobiographie wiederum, um den Referenzpakt zu stützen, denn sie müssen auf der Ebene der Exaktheit, der Information, Ähnlichkeit mit dem Modell der Wirklichkeit aufweisen.

Der Reportage-Comic

Einführung einer (autobiographischen) Reporterfigur wird der Bericht des Interviewten *auch* in eine Autobiographie umgewandelt. Der Wahrheitsanspruch der Erzählung wird zusätzlich durch den doppelten¹³⁶ autobiographischen Pakt mit den Leser_innen gestützt. Im Reportage-Comic taucht diese Verschränkung mit der Autobiographie häufig auf. Beispiele sind die Comics von Joe Sacco und Paula

¹³³ Vgl. Art Spiegelman, *Maus II. A Survivor's Tale.*, Bd. 1. My Father Bleeds History (New York: Pantheon, 1986), S. 41, ff.

¹³⁴ Ole Frahm, *Die Sprache des Comics* (Hamburg: Philo Fine Arts, 2010), S. 167, ff.

¹³⁵ Lejeune, *Der autobiographische Pakt*, S. 40.

¹³⁶ Anmerk.: Der Reporter und der Protagonist unterscheiden sich, erzählen allerdings beide autobiographisch.



Abb. 33: Joe Sacco: Palestine, S. 184.

Bulling. Beide Zeichner_innen treten in ihren Comics als Protagonist_innen auf. Sie verwenden den Referenzpakt, in dem sie ihr Beobachtungsposition zeigen.

Und gleichzeitig zeigen sie die Mittel mit denen sie Arbeiten. Joe Sacco zeigt sich selbst oft in Situationen in denen er herumgeführt wird, mit Menschen redet und ab und an Fotos aufnimmt, die er für die spätere Comicgestaltung verwendet. Paula Bulling zeigt in ihrem Comic, wie sie vor Ort zeichnet. Besonders wenn heikle Themen dargestellt werden, bei Sacco *Palestine* und *Gaza*, und in *Im Land der Frühaufsteher*¹³⁷ von Paula Bulling die prekäre Lage von Asylsuchenden in Deutschland, findet die Verstärkung des Referenzpakts mit Hilfe der Autobiographie Verwendung. Außerdem ist das auch nichts Comic-spezifisches, sondern gilt nach Lefèvre ebenso für andere Medien wie Film, Animation, Malerei und Fotografie. Die Kategorien der Modi des Dokumentarischen leiht Lefèvre von Bill Nichols, der diese für den Dokumentarfilm entwickelt hat.¹³⁸

In den Werken von Joe Sacco finden wir ein ähnliches Spiel mit Perspektiven wieder, wie wir es schon für *Maus* analysiert haben. „[D]ieses Spiel mit den Grenzen zwischen Wirklichkeit und Fiktion [schärft] unsere Wahrnehmung bezüglich einer



Abb. 34: Paula Bulling: *Im Land der Frühaufsteher*, S. 89/1.

epistemologisch verantwortungsvollen Unterscheidung.“¹³⁹ Sacco wechselt in seinen Erzählungen oft die Perspektive, wo durch er den Ort von dem aus gesprochen wird betont:

¹³⁷ Bulling, *Im Land der Frühaufsteher*.

¹³⁸ Vgl. Pascal Lefèvre, „Die Modi dokumentarischer Comics“, in *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, hg. von Dietrich Grünewald (Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2013), S. 13, ff.

¹³⁹ Ebd., S. 31.

„Joe Sacco weist [...] darauf hin, wie in der Comicreportage die gezeichnete Darstellung dem Leser das Gefühl vermitteln kann, zu dieser Zeit an diesem Ort zu sein – in der Zeichnung ist diese Erfahrung direkt und unmittelbar“¹⁴⁰

Nach Anette Gehring liegt die Stärke von Comic-Reportagen wie denen Joe Saccos darin, dass sie unterschiedliche Textsorten und Darstellungsformen mischen, Joe Sacco verwendet für seine Reportagen *Palästina*, *Gaza* und *Save Area Goražde* Reisebericht, Dialog, Zeitzeugenbericht und wechselt dabei die Perspektive von privat, über gesellschaftlich, zu historisch. Dies wird in der Comic-Darstellung – auch durch die unterschiedlichen Beziehungen zwischen Text und Bild.¹⁴¹ „Sacco verlangt von seinem Publikum immer wieder, innezuhalten und die Perspektive zu wechseln.“¹⁴²

Mediale Selbstreflexion

Zusammen mit der Comic-Reportage ist die sequentielle Autobiografie inzwischen eine tradierte Erzählform im Comic. Beide Erzählformen des Comics sind innerhalb der neuen Comicwelle Ende der 1980er und Anfang der 1990er Jahre entstanden.

Maus ist für beide Formen der Ausgangspunkt. Für die Comic-Autobiographie spielt der Pariser

Verlag L'Association eine zentrale Rolle. Der Verlag wird von den Zeichner_innen betrieben und hier entstehen mit Marjane Satrapi's *Persepolis*, David B.'s *Die Heilige Krankheit* und Lewis Trondheim's *Approximate Continuum Comics* stilprägende Werke.

Außer der autobiografischen Erzählperspektive, ist den Werken auch die Ästhetik der schwarz-weißen Zeichnungen gemein. Innerhalb dieser Ästhetik gibt es allerdings starke Unterschiede, wodurch die individuelle Autor_innenschaft deutlich



Abb. 35: David B., *Die Heilige Krankheit*. Bd.2 Schatten, S. 25/2.

¹⁴⁰ Pierre Thomé, Yves Noyau, und Anette Gehrig, Hrsg., *Zeichner als Reporter* (Basel: Christoph Merian Verlag, 2015), S. 30.

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 30, f.

¹⁴² Ebd., S. 31.

wird. David B. zeichnet detailreiche Welten mit starkem Schwarz-weiß-Kontrast (Abb. 35 und 36). Die Autobiografie – was der Versuch ist die Realität darzustellen – ist bevölkert von Figuren die der Fantasie David B.'s entstammen und mit denen er in Dialog tritt, um die Erlebnisse seiner Kindheit (besser) zu verkraften. Lewis Trondheim benutzt in seinen Comics anthropomorphe Tiere. Er folgt damit nicht nur Art Spiegelman's *Maus* nach, sondern steht auch in der Tradition von Mickey Mouse und Donald Duck. Auch in seinen Comics wird die Fantasie als essentieller Teil der (realen) Erlebniswelt innerhalb der eigenen Autobiografie dargestellt. Alle drei



Abb. 36: David B., *Die Heilige Krankheit*. Bd.2 Schatten, S. 27/2.

Zeichner_innen zeigen auf medien- und selbstreflexive Weise, was innerhalb des Mediums Comic möglich ist. Darüberhinaus stellen die Arbeiten wiederum Beispiele für die neue rhetorische Arbeitsweise im Comic dar.

David B. stellt seine (psychologische Selbst-)Ermächtigung als Ermächtigung des Mediums dar. Zwar zeichnet ihm sein Vater das erste Lettering, gleichzeitig ermahnt ihn dieser nicht so viel Schwarz zu verwenden – beim Betrachten seiner von eben diesem Schwarz dominierten Werke wird klar, dass sich David B. darüber hinweggesetzt hat und damit zu seiner eigenen Ausdrucksweise gefunden hat. Dies geschieht parallel zur Neugestaltung und Neuinterpretation des Mediums innerhalb der L'Association. Das Schwarz spielt auch hier eine zentrale Rolle: Man unterscheidet sich dadurch von den traditionell vielfarbigen Bande dessinée (fr. Comic-Alben) und durch den günstigeren einfarbigen Druck, ist es möglich längere Geschichten zu erzählen!

Das „sequentielle Selbstporträtierung“ bedeutet mit Rekurs auf die Kunstgeschichte, in der das Aufkommen des Selbstporträt auf das gesteigerte künstlerische und gesellschaftliche Ansehen der Maler_innen zurückzuführen ist, die Ermächtigung der Comic-Zeichner_innen dar.¹⁴³ Lewis Trondheim erweitert sein „sequentielle Selbstporträt“ zum Werkstattporträt, in dem er sich innerhalb der Ateliergemeinschaft der Zeichner_innen der L'Association darstellt. Darüberhinaus versucht auch er die

¹⁴³ Vgl. Calabrese, *Die Geschichte des Selbstporträts*, 2006, S. 249, f.

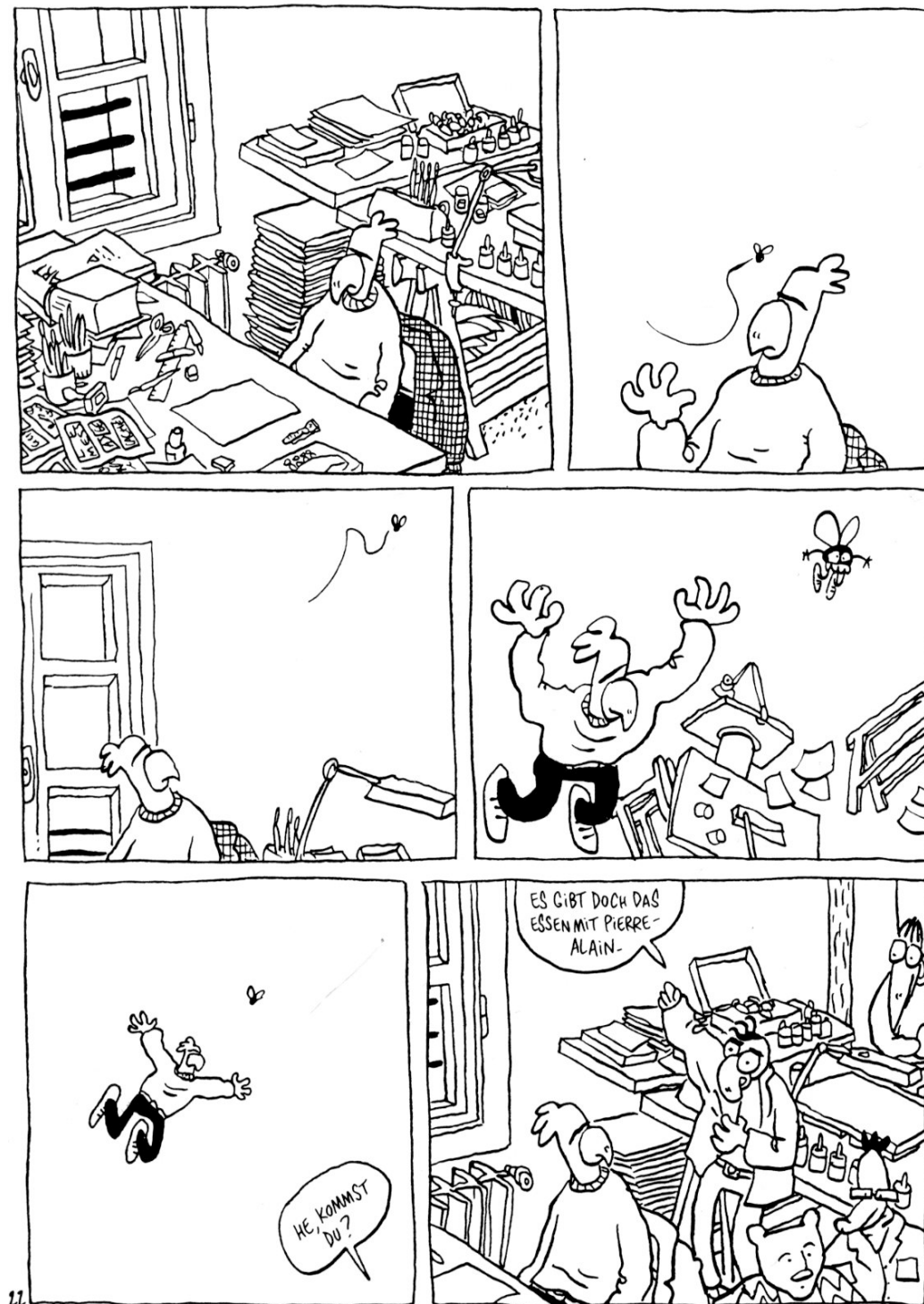


Abb. 33: Lewis Trondheim, *Approximate Continuum Comics*, S. 22.

Komplexität des eigenen Erlebens darzustellen, in dem er immer wieder seine Fantasien innerhalb der autobiografisch-realistischen Darstellung zeichnet. Dabei wird oft erst langsam klar, dass Lewis vor sich hinträumt. Dies ist oft sehr eindeutig, wenn er mit sich selbst im Dialog tritt und dann zwei oder mehr Lewis-Figuren gleichzeitig auftreten, oder seine eigenen Figuren (wie die Fliege) den ‚realen Ort‘

bevölkern. Manchmal findet der Einbruch der Fantasie schleichend statt, wodurch man als Leser_in vom Herausfallen aus der Fantasie überrascht wird, wahrscheinlich genauso, wie man ‚normalerweise‘ von der eigenen Fantasie überrascht wird.

Trondheim schafft es in vielen Fällen Fantasie und Realität innerhalb des gleichen Raums oder Kontinuums, des Panels und der Comic-Seite, darzustellen. Auch hier erkenne ich eine medienreflexive Praxis, die sich sehr stark mit der – wenn man so will – Grammatik des Mediums Comic auseinandersetzt.

Die autobiografischen Comics des Zeichners David B. verfolgen neben seiner Familiengeschichte, auf der sein Hauptfokus liegt, auch die Rolle der Fantasie und des Zeichnens für den Protagonisten. In Lewis Trondheims *Approximate Continuum Comics* wird das Arbeiten im Atelier ironisch dargestellt. Beide Zeichner widersprechen zum Teil ihrer im Verlagsprogramm ausgerufenen Ernsthaftigkeit, wodurch sie vielleicht noch stärker Andreas Huyssens Definition der modernistischen Ästhetik entsprechen:

„- It is self-referential, self-conscious, frequently ironic, ambiguous, and rigorously experimental.

- It is the expression of a purely individual consciousness rather than of a Zeitgeist or a collective state of mind.“

Gleichzeitig ist das Spiel mit dem Selbstporträt und der autobiografischen Selbstdarstellung im Zusammenhang mit dem Zeichnen und der Ateliergemeinschaft bereits ein Zeichen des Selbstverständnisses als Künstler_innen. In der Geschichte der Malerei war es den Maler_innen erst ab dem Zeitpunkt möglich sich mit ihren Werkzeugen darzustellen, nach dem sie nicht mehr nur als Handwerker, sondern als freie Künstler, im Sinn der *artes liberales* galten.¹⁴⁴

Zwischenresümee neue Erzählweisen

Es erscheint mir nicht zufällig, dass auch die Zeichner_innen der L'Association sich – wie bereits die Underground Comix-Zeichner_innen – der autobiografischen Erzählweise zuwenden. Meine Schlussfolgerung ist, dass der/die Autor_in immer dann in den Fokus (auch der Erzählung) kommt, wenn sich die Parameter des Mediums verschieben, beziehungsweise dass sein oder ihr Auftreten Zeichen der

¹⁴⁴ Vgl. Omar Calabrese, *Die Geschichte des Selbstporträts* (München: Hirmer, 2006), S. 249.

Veränderung dieses Mediums ist: Zu beobachten ist dies bei den Zeitungs-Comics um 1900, im Zusammenhang mit den Underground Comix in den 1960er und 1970er Jahren und in Prozess der Veränderung in den 1980er und 1990er Jahren des letzten Jahrhunderts. Der Underground Comix Autor/Zeichner Robert Crumb und der autobiografische erzählende Comic-Autor Harvey Pekar sind Vorläufer und Zeitgenossen Spiegelmanns in seiner frühen Underground Comix-Phase. Wie Bart Beaty schreibt,...

„holds [the autobiography] a promise to elevate the legitimacy of both the medium and the artist. Far from propounding the death of the author [...] autobiography in comics holds the possibility of giving the author birth for the first time.“¹⁴⁵

Und zusammen mit den Möglichkeiten der kleinen Verlage und der Form der rhetorischen Produktionsweise – wie ich sie bereits im dritten Kapitel beschrieben habe – in der das Buch und die Narration im Hinblick auf die Geschichte gestaltet wird, und sich keinem Genre oder einer dominanten Ästhetik unterordnen muss, ist eine vielfältige Comic-Produktion entstanden. In Frankreich führt diese Entwicklung soweit, dass 1994 mit *Ego comme X* ein Verlag gegründet wird, der ausschließlich autobiographische Erzählungen veröffentlicht. Gegen das Argument, dass hier einfach ein neues Genre entstanden ist, führt Beaty an, dass die autobiografischen Comics – obwohl sie eine ähnliche Herangehensweise verfolgen – „remarkably heterogenous and plural“¹⁴⁶ sind und dass sie mit zur Etablierung der ‚Nouvelle Bande Dessinée‘ und der ‚Graphic Novel‘ beigetragen haben.¹⁴⁷

Für den Comic als Medium sind die neuen Verlage stilbildend – wie die L’Association und ihre Zeichner_innen – weil sie das Prinzip der rhetorischen Herangehensweise an die Gestaltung ihrer Geschichten und Bücher umsetzen. Damit haben sie nicht nur Einfluss auf die Gestaltung der autobiografischen Comics und der Reportage, sondern haben einen globalen Einfluss auf die Gestaltung von Comics und ‚Graphic Novels‘. Dieser Einfluss ist grenzüberschreitend und wenn man bedenkt, dass zwei der wichtigsten alternativen Comic-Verlage im deutschsprachigen Raum, *Edition Modern* in der Schweiz und *Reprodukt* in Deutschland, die den Grundstock der neuen deutschsprachigen Comicverlage

¹⁴⁵ Ebd., S. 144.

¹⁴⁶ Ebd., S. 147.

¹⁴⁷ Vgl. ebd., S. 171, ff.

bilden, mit Übersetzungen der Werke der L'Associations-Zeichner_innen begonnen haben, kann man die zentrale Position dieser Arbeiten abschätzen. Diese Werke hatten und haben einen großen Einfluss auf die Entwicklung der Form allgemein und der Entstehung anderer neuer alternativer Verlage und der Small-Press Bewegung in Europa.¹⁴⁸

Parallel zur Funktion des autobiografischen Erzählens innerhalb der Anerkennungsdebatte beinhaltet die Autobiografie eine sehr spezielle Erzählperspektive, die zwischen reiner Fiktion und wissenschaftlicher Exaktheit angesiedelt werden kann:

„[Hayden White] verlangt für die Erzählung der Vergangenheit eine Stimme, die zugleich alt noch neu ist, eine Stimme die irgendwo zwischen der objektiven Stimme der Wissenschaft und der subjektiven Stimme von Fiktion und Poesie liegt. Diese *intransitive mittlere Stimme* wäre die eines Historikers, der die Ereignisse der Vergangenheit nicht beschreibt oder analysiert, sondern ihr begegnet und sie erfährt. Bezieht man eine visuelle Komponente mit ein, dann scheint mir eine solche Stimme genau die der Filmemacher [Anm.: ...oder Comiczeichner_innen] zu sein, deren Arbeiten in diesem Text besprochen wurden.“¹⁴⁹

Robert Rosenstones Bemerkung zum dokumentarischen Film hat meines Erachtens auch Gültigkeit für den Comic. Die „mittlere Stimme“ die Rosenstone anführt sehe ich in den Arbeiten von Art Spiegelman und Joe Sacco realisiert und sie hat über den zeitlichen Kontext der Arbeiten hinaus Bedeutung.

Was bis heute zu auch noch zu beobachten ist, und was auch im deutschsprachigen Comic vermehrt auftritt, ist eine Häufung der autobiografischen Erzählweise innerhalb von Debutwerken, wie Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*¹⁵⁰ oder Simon Schwartz' *Drüben!*¹⁵¹. Nach Fritz Gelsing und seinem Buch *Kreativ schreiben. Handwerk und Techniken des Erzählens* ist es wenig verwunderlich, „daß erste Romane häufig autobiografisch sind.“¹⁵² Dies gilt nicht nur für die narrativen Aspekte, sondern auch für die Darstellungsebene des Comics. Wie

¹⁴⁸ Vgl. ebd., S. 140, f.

¹⁴⁹ Robert Rosenstone, „Die Zukunft der Vergangenheit. Film und die Anfänge postmoderner Geschichte (Orig. 1995)“, in: *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*, hg. von Eva Hohenberger und Judith Keilbach (Berlin: Vorwerk 8, 2003), S. 63.

¹⁵⁰ Lust, *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*.

¹⁵¹ Schwartz, *Drüben!*

¹⁵² Fritz Gelsing, *Kreativ schreiben. Handwerk und Techniken des Erzählens* (Köln: DuMont, 2004), S.

in der Malerei sind sich die Künstler_innen selbst, die am einfachsten zu beobachtenden Modelle.¹⁵³

Gleichzeitig ist auch wieder eine Abnahme autobiografischen Erzählens zu beobachten. Gerade Reportage-Comics kommen immer häufiger ohne die Figur der Autor_in als Protagonist_in aus. Gerade wenn wir den autobiografischen Pakt als stabilisierenden Faktor für das Erzählen verstehen, der auch dazu genützt wurde um das ungewöhnliche Medium zu stützen, erscheint die Abnahme autobiografischen Erzählens durch die Anerkennung des Mediums erklärbar. Der Comic (vielleicht auch gefördert durch den Begriff ‚Graphic Novel‘) hat sich auch im deutschsprachigen Raum ein breiteres Publikum erobert und ist auch innerhalb ernsterer Themenfelder etabliert. Gerade durch die verschwindende Autor_innenfigur in der Reportage zeigt



Abb. 38: Sequenzielles Selbstporträt Ulli Lust, in: Ulli Lust, *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, S. 13.

m.E. an, dass die Autor_innen/Zeichner_innen und das Medium Comic selbst so viel Glaubwürdigkeit genießen, dass er/sie, um den Referenzpakt zu etablieren, nicht zwangsläufig auf die autobiographische Erzählung angewiesen ist. Dies zeigt auch folgendes Zitat aus *Zeichner als Reporter*, einer Publikation des Studiengangs Illustration der Hochschule Luzern, gleichzeitig wird verdeutlicht, dass Autor_innenschaft im Comic nicht nur durch Protagonist_innen repräsentiert wird, sondern auch durch den jeweiligen Zeichenstil (die Handschrift, wenn man so will) der Zeichner_innen:

„Die Glaubwürdigkeit liegt in der Person des Autors, der Autorin selber. Wenn ich fünf Essays nebeneinander halte, dann **sehe ich auf den ersten Blick [...]** verschiedene

¹⁵³ Vgl. Calabrese, *Die Geschichte des Selbstporträts*, 2006, S. 320.

Zeichnerpersönlichkeiten. Autorenschaft kommt von Autorität. Die verpflichtet, dass man dem Gegenüber und dem Thema mit Sorgfalt begegnet. Es verlangt aber auch Aufrichtigkeit und Treue gegenüber sich selbst – man kann leicht etwas behaupten, aber mit jeder Behauptung macht man sich auch angreifbar.“¹⁵⁴

Zugegebener Maßen ist die Formulierung im Zitat etwas salopp, aber sie verdeutlicht die zeitgenössische Sichtweise der gezeichneten Reportage, welche die Position der Autor_innen als zentral ansieht. Und dies spiegelt sich auch im Zeichenstil wider. Den Ansatz sowohl zur neuen Autor_innenschaft, als auch zur Ausweitung des Zeichnerischen im zeitgenössischen Comic, führe ich wiederum auf die Ausweitung des rhetorischen und produktiven Ansatz der Gestaltung von Comics zurück – den ich bereits im Zeichenstil und der Konzeption von *Maus* realisiert sehe.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Thomé, Noyau, und Gehrig, *Zeichner als Reporter*, S. 27.

¹⁵⁵ Vgl. Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

5. Die Comic-Avantgarde(n)

Neue Materialität und Visualität: Eine grenzübergreifende Comic-Avantgarde

Neben den neuen längeren Erzählungen, welche die Grundlage der Graphic Novel bilden, existiert seit den 90er Jahren auch in Europa eine Comic-Avantgarde. Diese lässt sich von den Comic-Experimenten der 80er Jahre ableiten – dessen Zentrum *RAW* bildet – und sie führt die experimentelle Herangehensweise an die Grundlagen des Mediums weiter. Die Comic-Avantgarden spielen, auch wie in der Kunst, eine große Rolle, in der Neupositionierung des Mediums.

Auch die Vertreter_innen der Comic-Avantgarde sind hauptsächlich als



Abb. 39: Wagenbreth, Zeichnungen für einen Fortsetzungsroman., in: *Mutanten*, S. 87.

Künstler_innengruppen organisiert, die ähnlich wie L'Association eigene Verlage und Veröffentlichungsformate entwickeln. Christian Gasser nennt für Frankreich und Belgien unter anderem, Amok und Fréon (später zusammen: Frémok).¹⁵⁶

„[T]he two groups have become one enterprise seeking to redefine the limits of the comics form in a variety of modernist ways: aesthetically, politically, and intellectually.“¹⁵⁷

¹⁵⁶ Vgl. Christian Gasser, „Mutantenkosmos“, in *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, hg. von Christian Gasser (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999), S. 8.

¹⁵⁷ Bart Beaty, *Unpopular Culture. Transforming the European Comic Book in the 1990s.* (University of Toronto Press, 2007), S. 86.

Die Künstler_innen legen einen stärkeren Fokus auf das Visuelle der Zeichnung. Und orientieren sich sehr stark an künstlerischen Praktiken außerhalb des Comics. Was sie allerdings mit den Autor_innen/Zeichner_innen der autobiografischen Comics und der Reportage verbindet ist das Buch als zentrales Element. In beiden Fällen wird es nicht nur als Kommunikationsmittel, sondern auch als ästhetisches Objekt verstanden.¹⁵⁸ Dabei integrieren die Comic-Zeichner_innen für ihre Publikationen, seien dies nun Bücher oder Magazine, Elemente künstlerischer Produktion, wie hochwertige Druckverfahren und limitierte Auflagen. Übergeordnetes Ziel ist, nach Beaty, die Adelung des Comics zur Kunst zu sein.¹⁵⁹ Sowohl Beaty als auch Groensteen betonen, dass die Grenze zwischen Kunst und Comic bis in die 1990er Jahre sehr hermetisch war. Auch durch die Bewegungen im Comic seither, kommt Groensteen zu folgendem Schluss:

„Comics has undergone a process of rehabilitation, and its cultural legitimacy is now more securely established. [...] it seems that for the first time we have reached a conjuncture where a certain number of necessary [...] conditions have come together to allow for the emergence of a real dialog between comics and other forms of contemporary artistic expression.“¹⁶⁰

Comic Avantgarde im deutschsprachigen Raum

In Deutschland entstehen die ersten an anderen zeitgenössischen Kunstformen interessierten Comics in der „PGH Glühende Zukunft (um Anke Feuchtenberger, Holger Fickelscherer und Henning Wagenbreth) und der Renate (um Atak und Christian Huth).“¹⁶¹ Der Ausstellungskatalog *Mutanten. Die deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre* zeigt, dass diese Comic-Avantgarde in Deutschland und der Schweiz (und in vielen anderen europäischen Ländern) durch individuelle zeichnerische Positionen geprägt ist und aus einer Vielzahl von künstlerischen Perspektiven auf den Comic blickt: Darunter Autodidakt_innen, Kommunikationsdesigner_innen, klassische Grafiker_innen und Illustrator_innen. Viele von ihnen sind inzwischen auch selbst in der Lehre – besonders im Bereich Illustration – tätig. Anke

¹⁵⁸ Vgl. ebd., S. 48.

¹⁵⁹ Vgl. ebd., S. 49.

¹⁶⁰ Groensteen, *Comics and Narration*, S. 166.

¹⁶¹ Gasser, „Mutantenkosmos“, S. 10.

Feuchtenberger ist seit 1997 Professorin an der Hochschule für angewandte Wissenschaften und lehrt dort Illustration.¹⁶²

Auch diese Künstler_innen sind – vergleichbar mit den Zeichner_innen von L'Association – auf der Suche nach ihren eigenen, neuen Themen. An vorderster Front dieser Entwicklung waren in Deutschland in den 1990er Jahren besonders Künstler_innen aus der ehemaligen DDR, die „geschult an osteuropäischen Kinderbuchillustrationen, an Plakatkunst und Bühnenbildern, nach der Wende ohne Umwege über den Mainstream auf *RAW* und *Strapazin* stießen.“¹⁶³ Und da sich der Comic in Deutschland nicht kontinuierlich etabliert hat, beziehen sich die deutschen Comic-Avantgardisten, nach Balzer, sehr stark auf die Tradition der Bildergeschichte. Hauptvertreter dieser Gattung im Europa des 19. Jahrhunderts sind die Zeichner Wilhelm Busch (D), Rudolphe Töpffer (CH) und Gustave Doré (F).¹⁶⁴ Dies unterscheidet den Comic in Deutschland vom Comic im frankophonen Sprachraum, in dem der Comic auch schon vor den Avantgardisten der 1980er und 1990er Jahren eine weite Verbreitung und ein gewisses Ansehen hatte.¹⁶⁵ Aus diesem Grund war es in Frankreich für eine neue Comic-Bewegung, wie die L'Association, tatsächlich möglich sich nach einer gewissen Zeit mit ihren Comics am Markt zu etablieren. Erfolge wie *Persepolis* zeigen das sehr deutlich. Aus diesem Mangel eines etablierten Marktes war das wichtigste Verbreitungsmedium der deutschsprachigen Comic-Avantgarde das Magazin.

Im deutschsprachigen Raum spielen zwei Magazine eine besondere Rolle. Erstens das Magazin *Boxer* (1989-1992) und das bis heute erscheinende *Strapazin*. Wichtiger Orientierungspunkt für die experimentellen Comic-Magazine ist besonders das durch Spiegelman und Mouly herausgegeben *RAW*. „Subsequently, the oversized comic book has become the standard trope in European cartooning, as well as in North America“, weil ein großes Format mit „high graphic and literary aspirations“ verbunden wurde.¹⁶⁶ Eines der zentralen Comicmagazine in Deutschland *Boxer*, das von 1989 bis 1992 in unregelmäßigen Abständen erschienen ist, hat sich ebenfalls der Übergröße im Format als Qualitätsmerkmal

¹⁶² Gasser, *Mutanten*, S. 101. Anm.: Anke Feuchtenberger hat damit den ersten autonomen Studiengang Illustration gegründet, der nicht an Kommunikations- oder Grafikdesign angeschlossen ist.

¹⁶³ Ebd., S. 10.

¹⁶⁴ Vgl. Balzer, „Ungleichzeitige Gegenwart“, S. 20, f.

¹⁶⁵ Vgl. Gasser, „Mutantenkosmos“, S. 5, f.

¹⁶⁶ Beaty, *Unpopular Culture*, S. 49.

bedient. Darüberhinaus haben sie neben (internationalen) Comiczeichner_innen auch Arbeiten von Künstler_innen wie David Hockney, George Grosz, Max Beckmann, Jean Dubuffet und Pablo Picasso veröffentlicht.¹⁶⁷ „The magazine’s contents [...] were united by a modernist sensibility that sought to build a bridge between comics and more legitimate art forms [...]“¹⁶⁸ Ähnlich wie Art Spiegelman, der die frühen Zeitungscomics wieder veröffentlicht, um sein Magazin und die



Abb. 40: Wagenbreth, *Honky Zombie Tonk*, Reihe: Tolles Hefte, Büchergilde Gutenberg, nicht-nummerierte Seiten.

Zeichner_innen als legitime Nachfolger_innen zu präsentieren, versuchen die darauffolgenden Comic-Zeichner_innen eine Brücke zur etablierten Kunst zu schlagen. Wie Beaty festhält ist „[t]he status of the cartoonist as an artist [...] central to the small press comics revolution of the 1990s.“¹⁶⁹

Um diesen Künstlerstatus zurück zu erobern, besinnen sich die Zeichner_innen, ähnlich wie auch Art Spiegelman, auf ihre verschollenen Vorgänger. Die Arbeiten der deutschen Comic-Avantgarde arbeiten oft mit einer Trennung von Text und Bild. Beispiele hierfür sind die Arbeiten von Henning Wagenbreth.

Abbildung 39 zeigt Illustrationen die 1999 für die Wochenzeitung *Die Zeit* entstanden sind. Auch aktuelle

Arbeiten wie *Honky Zombie Tonk*¹⁷⁰ (Abb. 40) verwenden die gleiche Parallelität von Text und Bild. Diese Darstellungskonvention leitet sich von den Bildergeschichten ab, auf die sich die deutschsprachigen Zeichner_innen stärker beziehen als ihre

¹⁶⁷ Vgl. ebd., S. 50.

¹⁶⁸ Ebd.

¹⁶⁹ Ebd., S. 48.

¹⁷⁰ Wagenbreth, *Honky Zombie Tonk*. Die blauen Geister von New Orleans.

europäischen Kolleg_innen.¹⁷¹ Durch die Parallelität der Anordnung von Text und Bild bleiben die Bilder in der Bildergeschichte der sukzessiven Erzählweise der Literatur untergeordnet.¹⁷²

„Jede Kontinuität in der Erzählung muss sich gegen ein ästhetisches Schema bewähren, das genuin diskontinuierlich ist. Zwar reihen Comics, wie auch Bildergeschichten, gezeichnete Szenen zu einer Folge. Doch wird deren fragmentierter Charakter von keinem fortlaufenden Text mehr verkleistert. Die Schrift ist selber in kleine Teile zerschlagen – und in diesen über den Bildraum verteilt.“



Abb. 41: Feuchtenberger u. de Vries, *Die Hure H*, Reprodukt, 1996.

Im Comic konstituiert sich Bedeutung durch das Wechselverhältnis zwischen Text und Bild. Im Gegensatz dazu diente der Text in der Bildergeschichte der übergeordneten Funktion der Bild-Erklärung. Dies hat sich im Comic im Sinn eines fortlaufenden gegenseitigen Befragens von Text und Bild verändert. In den hier präsentierten Arbeiten von Wagenbreth stehen, obwohl er die historische Bildgeschichte zitiert, Text und Bild in einem sich gegenseitig befragenden Wechselverhältnis. In diesem Wechselverhältnis sind unzählige Gewichtungen zwischen Text und Bild möglich.

Diese Möglichkeiten reichen von der Trennung von Bild und Text, über die comic-hafte Integration des Textes, bis hin zum Wortlosen oder gar abstrakten Comic. Das Verhältnis zwischen Bild und Text ist in der Comic-Avantgarde sehr vielfältig. Auch hier steht die Autonomie des Kunstwerks im Vordergrund. Das Veröffentlichungsformat passt sich den Zeichnungen und den Künstler_innen an:

„[...] to adapt the presentation of the work to a form that best suits it, rather than imposing a particular format [...] upon the creative process, is a hallmark of the small-press ideology that regards comic book creation as particularly autonomous.“¹⁷³

¹⁷¹ Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 35, ff.

¹⁷² Vgl. Balzer, „Ungleichzeitige Gegenwart“, S. 19.

¹⁷³ Groensteen, *Comics and Narration*, S. 52.

Diese Autonomie im Umgang mit den einzelnen Arbeiten ist, meines Erachtens nach, hauptsächlich verantwortlich für die Vielfalt in der aktuellen Comicproduktion. Diese Vielfalt betrifft alle Bereiche des alternativen Comic.

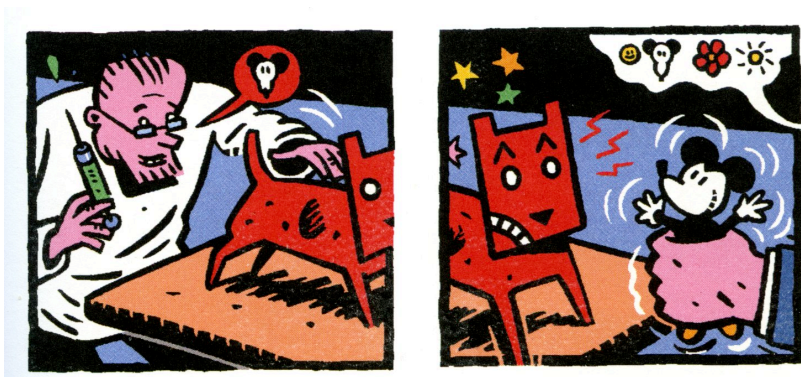


Abb. 42: Dorgathen, Space Dog, 1993, (Anm.: ohne Seitenangabe).

Wenn man die Arbeiten der deutschen Comic-Avantgarde betrachtet, die eher mit der klassischen Integration von Wort und Bild mit Hilfe von Sprechblasen und Textkästchen arbeiten, fällt eine Reduktion des Verbalen generell auf. Im Gegensatz



Abb. 43: Sommer, Bildwurf-Kinodia, Papierschitt, 1999, in: Mutanten, S. 57.

zu den autobiografischen Comics liegt der Schwerpunkt von Zeichner_innen wie Anke Feuchtenberger eher auf dem Visuellen.

Als Erste arbeitet sie für ihre Comicreihe *Die Hure H*¹⁷⁴ direkt und ausschließlich mit Bleistift. Die Materialität der Zeichnung steht in allen ihren Arbeiten im Vordergrund. Durch die Schaffung und Leitung des Studiengangs Illustration an der Hochschule für

¹⁷⁴ Feuchtenberger und de Fries, *Die Hure H*.

angewandte Wissenschaften in Hamburg hat Anke Feuchtenberger die Illustration unabhängig vom Grafik Design und der Werbegrafik positioniert.

Wortlose Comics, die ganz auf den Einsatz von ‚gesprochenem‘ Text in den Sprechblasen oder erzählendem Text verzichten, sind eine weitere Möglichkeit, die sich durch die freie Kombination von Text und Bild im Comic ergibt. Auch dies Form ist in der neuen Comic-Avantgarde weiter verbreitet als im klassischen Mainstream.

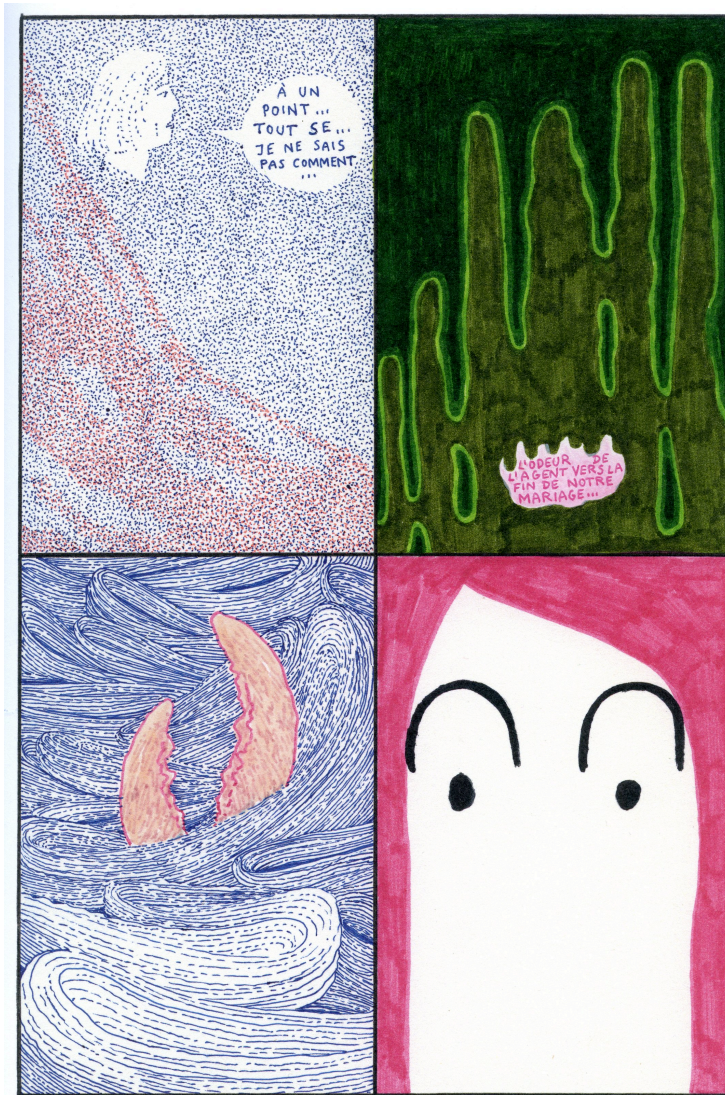


Abb. 44: Goblet u. Pfeiffer, *Plus si entende*, Actes sud/Fremok, 2014, S. 49.

Auch hier ist eine starke Hinwendung zur Materialität der Werke zu beobachten. Die Materialität der Zeichnung scheint sich die Rolle der Kommunikation von der Sprache zurückzuerobern. Beziehungsweise experimentieren die Zeichner_innen mit den kommunikativen Fähigkeiten ihres Materials. Beispiele sind die cartoonhaften Kurzgeschichten von Anna Sommer, die ihre Comics aus Tonkarton ausschneidet und collageartig montiert (Abb.: 43) und die gänzlich ohne Worte auskommen. In Hendrik Dorgathens *Space Dog*¹⁷⁵ (Abb. 43) bleibt die Sprechblase als genuin

comichaftes Zeichen erhalten, allerdings wird in ihnen mit Hilfe von ikonischen Zeichen kommuniziert (Abb. 42).

Der 2002 entstandene Verlage Frémok ist heute ein Hauptvertreter der „small-press ideology“, wie Thierry Groensteen es nennt. Der Verlag entsteht durch den

¹⁷⁵ Dorgathen, *Space Dog*.

Zusammenschluss von Amok und Fréon, einem französischen und einem belgischen Comic- und Künstler_innenbuchverlag. Beiden gemein ist eine Positionierung innerhalb eines größeren künstlerischen Felds und eine starke Opposition zur Mainstream-Comic-Produktion.¹⁷⁶ Vorherrschend ist bei Frémok der gleiche Zugang, wie er auch von Anke Feuchtenberger vertreten wird, der einen sehr starken Fokus auf den Materialität der Zeichnung und den freizügigen Gebrauch von unterschiedlichen Darstellungskonventionen verwendet. Als Beispiel möchte ich hier eine Seite aus dem Werk *Plus si entende*¹⁷⁷ von Dominique Goblet und Kai Pfeiffer anführen. Es handelt sich dabei um einen Comic der sowohl klassische Comic-Narration und Sprechblasen, figurative und abstrakte Zeichnungen, und an vielen Stellen einen reduzierten Einsatz von Text verwendet. Es ergeben sich über weite Teile des Buchs eher assoziative Bedeutungen. Diese werden von kurzen, ästhetisch abgesetzten, narrativen Klammern verbunden. Die hier gezeigte Seite zeigt diesen Umgang mit reduziertem Text und ins Abstrakte deutende Zeichnungen (Abb. 44).

Oubapo - Die narrative Avantgarde

Auch die L'Association hat ausgehend von ihrem Verständnis des Comic, der eher auf die kommunikativen und narrativen Fähigkeiten des Mediums fokussiert ist, eine Publikationsreihe gegründet, die sich mit den (narrativen) Grundlagen des Mediums in einer experimentellen Form befasst. Die Oubapo – was für „L'Ouvroir de bande dessinée potentielle“ steht und sich übersetzen lässt als Atelier für einen möglichen Comic – ist als Workshop von einigen späteren L'Associations-mitgliedern und dem Comic-Theoretiker Thierry Groensteen gegründet worden.¹⁷⁸ Seit 1996 entstehen in unregelmäßigen Abständen Sammlungen - OuPus 1 bis 6 - in denen die Experimente der Gruppe publiziert werden. Der letzte Band erschien 2015¹⁷⁹.

„Oubapo, of course, takes its name from Oulipo, the Ouvroir de littérature potentielle founded by Raymond Queneau and François Le Lionnais in 1960.“¹⁸⁰

Auch diese Gruppe lehnt sich an avantgardistische Strömungen außerhalb des Comics an. Ziel ist, wie auch bereits bei der eher an den künstlerischen Avantgarden

¹⁷⁶ Vgl. Beaty, *Unpopular Culture*, S. 82, ff.

¹⁷⁷ Goblet und Pfeiffer, *Plus si entende*.

¹⁷⁸ Vgl. Beaty, *Unpopular Culture*, S. 77.

¹⁷⁹ Oubapo, *OuPus 6*.

¹⁸⁰ Beaty, *Unpopular Culture*, S. 77.

orientierten Künstler_innen, eine Abwendung von den festgefahrenen ästhetischen Grundlagen der etablierten Comicbranche. Dass die neuen Comic-Zeichner_innen „den mangelnden Mut der Branche“ genutzt haben, um „die brachliegenden Freiräume“ zu besetzen, trifft also auch auf die Vertreter_innen der narrativen, novellistischen Comics zu.¹⁸¹

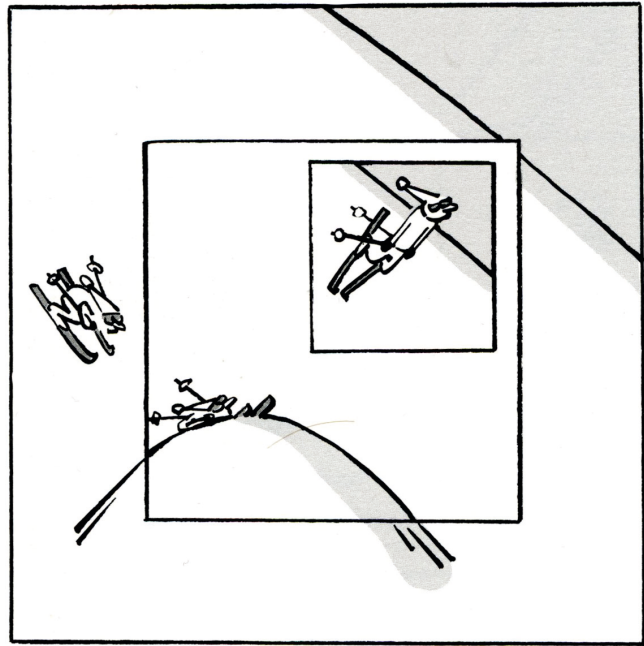


Abb. 45: Andréas Kündig u. Jonathan Larabie, *Division et superimposition de cases*, in *OuPus 6*, S. 65.

Ausgehend von der Grundlage des Wechselverhältnis von Text und Bild, das den Comic sowohl ästhetisch als

auch narrativ bestimmt, ist es nicht verwunderlich, dass sich zwei Strömungen des Comic-Experiments herausbilden, von der sich die eine an der literarischen und die andere an der künstlerischen Möglichkeiten des Mediums orientiert.¹⁸²

Die Medienreflexivität der Arbeiten der Oubapo ist offensichtlich. Sie nehmen einzelne Aspekte, wie die Rahmungen der Panels, die lineare Abfolge der Panels oder auch historische Figuren der Comicgeschichte und gestalten dies experimentell um. Andréas Kündig und Jonathan Larabie entwickeln, in ihrer Arbeit *Division et Superimposition de Cases*, eine neue Vorstellung der Zeitlichkeit im Comic. In ihrer Arbeit folgen die einzelnen Panels nicht aufeinander, um die Entwicklung der Zeit anzuzeigen, sondern sie werden in einander geschachtelt und überblendet. Wie das Beispiel des Skispringers (Abb. 45) zeigt, können mehrere zeitlich von einander getrennte Zustände in derselben Landschaft gezeigt werden.

Die Arbeit *Itération Iconique* von Gilles Ciment konfrontiert Zeichnungen von Emmanuel Guibert mit einem neuen Text. Die Zeichnungen von Guibert wiederum, zitieren bereits Winsor McCay's Little Nemo in Slumberland (Abb. 46).

Die Oubapo forcieren durch ihre Umdeutungen den „Bruch mit der traditionellen Funktion [des] Mediums.“¹⁸³ Die von den Oubapo's angestrebte Medienreflexivität

¹⁸¹ Gasser, „Mutantenkosmos“, S. 8.

¹⁸² Groensteen, *Comics and Narration*, S. 161.

¹⁸³ Lohse, „Acquefacques, Oubapo & Co. Medienreflexive Strategien in der bande dessinée“, S. 315.

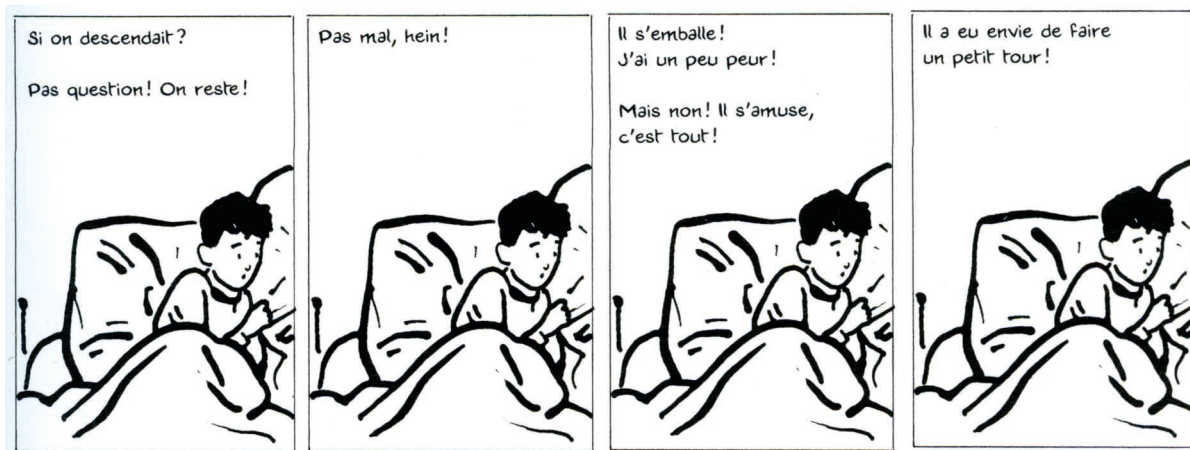


Abb. 46: Gilles Cimet, *Itération iconique*, in *OuPus 6*, S. 27/ 5-8.

erfüllt, nach Lohse, den Zweck „ganz neue Inhalte“ in Form von Comics kommunizieren zu können:

„Dazu gehören längere Fantasie-Geschichten, novellenartige Erzählungen, grafische Romane, aber auch nicht-fiktionale Gattungen wie die Autobiografie sowie dokumentarische Gattungen, ja Historiografie.“¹⁸⁴

Die Auswirkungen der Avantgarde(n)

Die experimentelle Medienreflexion führt auf beiden strukturellen Ebenen, die den Comic definieren dem Bild und der Zeichnung, und auch dem Text und der Narration zu Neuentdeckungen und sehr individuellen ästhetischen Umsetzungen. Das verbindet die Comic-Avantgarde im deutschsprachigen Raum mit der in Frankreich und Belgien. Beide experimentelle Gruppen entstehen in der gleichen Zeit Ende der 1980er und Anfang der 1990er Jahre. Ihre Strategien sind bereits in den medienreflexiven Arbeiten Art Spiegelman's *Breakdowns* angelegt. Weshalb es auch nicht verwundert, dass ich beide unter anderem. auch auf diese Arbeiten beziehen und zum Beispiel das Format des Magazins *RAW* für ihre eigenen Publikationen übernehmen.

Das Spannungsverhältnis, welches durch die notwendig gewordene Neubestimmung des Mediums entstanden ist, hat bis heute eine unüberschaubar große Formenvielfalt im Comic entstehen lassen. Die unterschiedlichen aktuellen Comic-Magazine sind die Orte an denen diese Experimente weitergeführt werden.

¹⁸⁴ Ebd., S. 317.

6. Zusammenfassende Schlussfolgerung

In meiner Arbeit vollziehe ich den Wandel des Comics von heute nach. Durch den Vergleich zwischen älteren und aktuellen Formen des Comics zeige ich auf, wie und wodurch sich der Comic von heute weiterentwickelt hat. Ich gehe dabei besonders auf die Rolle von Schlüsselwerken wie das Werk Art Spiegelmans ein. Ebenso gehe ich auf das Erscheinen wichtiger neuer Comicverlage ein, und wie diese das neue Selbstverständnis der Comickünstler_innen als Zeichner_innen und Autor_innen auf internationaler Ebene widerspiegeln.

Im ersten Kapitel habe ich gezeigt, wie der Comic nach und nach zu seiner jetzigen Form gefunden hat. Die Etablierung als eigenständige Form außerhalb anderer darstellender und narrativer Medien, wie der Illustration und dem Film, beginnt mit der ersten wöchentlich wiederkehrenden Figur. Das sogenannte *Yellow Kid* ist die erste Comic-Figur, in der sich erstmals das zentrale Element des Comics realisiert: Die Integration des Textes ins Bild. Die Sprachblase, die aus heutiger Perspektive das bekannteste stilistische Element des Comics ist, bildet sich erst später um diesen ersten Text herum. Der Comic ist demnach wesentlich in seiner Text-Bild-Relation zu betrachten.

In den frühen Zeitungs-Comics, die sich in den Wochenendausgaben über ganze Seiten erstrecken, wird die Topografie der Seite – wie Thierry Groensteen das Layout des Comics nennt – zum Gegenstand der ersten Comic-Künstler_innen.¹⁸⁵ Diese sind noch nicht durch Konventionen in Form und Inhalt festgelegt. Allerdings etabliert sich eine immer strikter werdende Form, die schlussendlich in den 1930er Jahren das Comic-Book in den USA entstehen lässt. An dieser Stelle, an der die Etablierung der unterschiedlichen Comic-Genres, wie den Superhelden-, Crime- oder Horrorcomics stattfindet, mache ich einen Sprung zu den Underground Comix, den ersten Comics, die sich in den 1960er Jahren von diesem Genre-System wieder abwenden. Art Spiegelman's erste Comiceinflüsse entstehen innerhalb dieses Comix Underground.

Neben Groensteen, ist McCloud der zentrale Comic-Theoretiker, um die narrativen Qualitäten zu verstehen. Seine Analyse der Panelübergänge kombiniere ich mit der Topografie-These Groensteens, um die narrativen Qualitäten der Arbeiten von Art

¹⁸⁵ Vgl. Groensteen, *The System of Comics*, S. 24, ff.

Spiegelman zu analysieren. Ich zeige, dass Spiegelman – der primär für *Maus* bekannt ist – eine frühe experimentelle Phase hat, die an die frühen Zeitungscomics anschließt. Dabei handelt es sich um einseitige Arbeiten, wie *Skinless Perkins*, die sich auf experimentelle Art und Weise mit der Form des Comics beschäftigen. Meine erste Schlussfolgerung ist, dass die narrativen Qualitäten von *Maus* sehr stark von diesen Experimenten beeinflusst sind. Dies kann auch im Einsatz der Topographie der Seite nachvollzogen werden – wichtige Momente in der Narration von *Maus* „reimen“ sich auf einer visuellen Ebene mit anderen entscheidenden Momenten in der Erzählung. Und Spiegelman ist der erste, der nicht nur Autor und Zeichner eines so langen Comics ist, er ist auch einer der ersten, der die Autobiografie für einen so umfangreichen Comic verwendet. Durch den Gebrauch dieser Elemente – experimenteller Zugang, umfangreiche Geschichte(n) und autobiografische Erzählweise – nimmt Spiegelman die entscheidenden Entwicklungen für den Umbruch im Comic in den 1990er Jahren vorweg.

Daraufhin widmet sich die Arbeit den zentralen Parametern des Comic-Umbruchs: Neue Formate und Publikationsformen, neue Erzählweisen und Geschichten, und wiederaufkommende experimentelle Avantgarde. Im dritten Kapitel stellt die Arbeit die neuen Formate vor. Um die Umbrüche im Comic auf einer ästhetischen Grundlage zu verstehen, die innerhalb der visuellen und narrativen Parametern des Comics fußt, übertrage ich für die Arbeit die Konzeptionen der Comic-Seite von Benoit Peeters auf das Comic-Buch als Publikationsformat.¹⁸⁶ Die alten, verfestigten Comic-Formate werden von Büchern oder Heften in vielfältigen Formaten abgelöst. Diese neuen Formate werden besonders von Comic-Künstler_innen entwickelt, die sowohl Zeichner_innen und Autor_innen ihrer Geschichten sind und darüberhinaus auch als Herausgeber_innen in (kollektiven) Kleinverlagen agieren. In Umfang und Ästhetik bestimmen die Geschichten ihr Publikationsformat. Diese Herangehensweise bezeichnet Benoit Peeters als rhetorisch und produktiv.¹⁸⁷ Jede Erzählung verlangt demnach nach einer eigenen Form.

Im vierten Kapitel zeige ich wie die veränderte Selbstwahrnehmung der Comic-Zeichner_innen sich auch in neuen Erzählweisen und Themen widerspiegeln. In den Arbeiten Art Spiegelman's begründet sich die (historische) Reportage, die als Autobiografie erzählt wird. Sowohl die Reportage, als auch die Autobiografie bilden

¹⁸⁶ Vgl. Peeters, „Four Conceptions of the Page“.

¹⁸⁷ Vgl. ebd.

sich am Anfang der 1990er Jahre als Erzählformen im Comic heraus; besonders durch die Zeichner_innen des Verlags L'Association. Am Beginn dieser Entwicklung stützt der autobiografische Pakt nicht nur die Narration, sondern auch den Anspruch des Mediums Comic ernsthafte Themen zu behandeln. Darüberhinaus entstehen sequenzielle Selbstporträts, die Einblicke in das neue Selbstverständnis der Comiczeichner_innen (am Beispiel von David B. und Lewis Trondheim) zulassen. In der Darstellung der Produktionsbedingungen sind die neuen Comics ebenso medienreflexiv, wie es die experimentellen Arbeiten von Art Spiegelman sind. Die neuen Klein-Verlage etablieren längere, persönlichere Geschichten, die in Buchform veröffentlicht werden. Und durch die reduzierten schwarz-weißen Zeichnungen weichen diese neuen Comicbücher – die inzwischen als *Graphic Novels* bezeichnet werden – ästhetisch sehr stark von den alten Comic-Alben ab. Im fünften Kapitel bezieht die Arbeit auch Comic-Bewegungen mit ein, welche ebenfalls am Anfang der 1990er Jahre entstehen und die, im Schatten der *Graphic Novels*, eher unbekannter sind. Was diese Comic-Avantgarden von den neuen Comics unterscheidet ist ein Fokus auf das Visuelle und die Zeichnung. Die Zeichnungen entstehen im Kontext von künstlerischer Zeichnung und Illustration. Sie beziehen expressionistische, malerische Stile, Plakatgestaltung und Grafik-Design mit ein. Dabei entstehen eher kürzere Arbeiten, die mit Hilfe von Anthologien und Magazinen veröffentlicht werden. Was sie allerdings mit der ersten Comic-Bewegung verbindet, ist der Zugang zum Selbstverlag und die medienreflexive Herangehensweise an den Comic.

Wie die Arbeit zeigt, wird das Grundprinzip des rhetorischen und produktiven Zugangs von allen diesen Strömungen verwendet und begründet den Wandel der Form der Comics. Diese Entwicklung ist begründet in den narrativen und ästhetischen Grundlagen: Als Medium ist der Comic durch die Relation von Text und Bild bestimmt und dieses Verhältnis ist Gegenstand vielfältiger Experimente.

Seit Art Spiegelman's ersten Experimenten in den 1970er Jahren haben sich immer mehr experimentierfreudige Comic-Künstler_innen etabliert, welche immer wieder neue Formen des Comic entdecken. Dies führt zu neuen Narrativen, wie der Reportage; und zu visuellen Experimenten, wie der Konfrontation des Comics mit der historischen Bildgeschichte durch einige Vertreter_innen der deutschsprachigen Comic-Avantgarde; oder zu den Experimenten der *Oubapo* mit der Grammatik des Comics.

Bibliographie

- Abel, Jessica, und Matt Madden. *Drawing Words & Writing Pictures. A definitive Course from Concept to Comic in 15 Lessons*. New York/London: First Second, 2008.
- Auster, Paul, Paul Karasik, und David Mazzuchelli. *Stadt aus Glas*. Berlin: Reprodukt, 2006.
- Balzer, Jens. „Ungleichzeitige Gegenwart“. In *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, herausgegeben von Christian Gasser, 19–23. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999.
- Balzer, Jens, und Lambert Wiesing. *Outcault. Die Erfindung des Comic*. Yellow, Bd. 3. Bochum: Bachmann, 2010.
- Bartulovic, Luca, Anja Wicki, und Andreas Kiener, Hrsg. *Ampel Magazin Nummer 13*. 300. Aufl. Luzern, CH, 2015.
- Baudoin, Edmond. *Le Premier Voyage*. Paris: Futuropolis, 1987.
- B., David. *Die heilige Krankheit. (Bd 1: Geister, und Bd. 2: Schatten)*. Zürich: Edition Moderne, 2006.
- Beaty, Bart. *Unpopular Culture. Transforming the European Comic Book in the 1990s*. University of Toronto Press, 2007.
- Blackbeard, Bill. *The Comic Strip Art of Lyonel Feininger*. Seattle: Fantagraphics Books, 2007.
- Bulling, Paula. *Im Land der Frühaufsteher*. Berlin: Avant Verlag, 2012.
- Calabrese, Omar. *Die Geschichte des Selbstporträts*. München: Hirmer, 2006.
- Crumb, Robert. *Funny animals*. San Fransisco: Apex Novelties, 1972.
- . *The complete Zap Comix*. Band 0 - 4. Seattle: Fantagraphics Books, 2014.
- Dorgathen, Hendrik. *Space Dog*. 2. Auflage, Originalauflage: Suhrkamp, 1993. Zürich: Edition Moderne, 2009.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the legendary Cartoonist*. Rev. ed. of: Comics & sequential art, 1985. New York, NY: W. W. Norton & Company, 2008.
- Feuchtenberger, Anke, und Katrin de Fries. *Die Hure H*. 2. Auflage. Berlin: Reprodukt, 2003.
- Frahm, Ole. „Die Fiktion des Graphischen Romans“. In *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, herausgegeben von Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck, 53–77. Bielefeld: transcript Verlag, 2014.
- . *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.
- . *Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS - A Survivor's Tale*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2005.
- Gasser, Christian. „Das große Entenhausener Max-und-Moritz-Symposium. Eine virtuelle Podiumsdiskussion“. In *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre.*, herausgegeben von Christian Gasser, 24–28. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999.

- . , Hrsg. *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999.
- . „Mutantenkosmos“. In *Mutanten. Die Deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre*, herausgegeben von Christian Gasser, 5–18. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999.
- Gesing, Fritz. *Kreativ schreiben. Handwerk und Techniken des Erzählens*. Köln: DuMont, 2004.
- Goblet, Dominique, und Kai Pfeiffer. *Plus si entende*. Arles, Brüssel: Act Sud u. Frémok, 2015.
- Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. Übersetzt von Ann Miller. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 2013.
- . *The System of Comics*. Übersetzt von Bart Beaty und Nick Nguyen. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 2007.
- Harvey, Robert C. „Round and round with Scott McCloud“. *The Comics Journal*, Nr. Nr. 179 (1995): S. 52–81.
- Hausmanning, Thomas. „Die Hochkulturspaltung. ‚Graphic Novels‘ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive“. In *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, herausgegeben von Dietrich Grünewald, 17–30. Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2013.
- „<http://www.lassociation.fr>“. <http://www.lassociation.fr>, 11. Februar 2016.
<http://www.lassociation.fr>.
- Kollektiv Beautox. *Beautox. Comic-Magazin*. Hamburg: Selbstverlag, o. J. <http://beautox-magazin.blogspot.co.at/>.
- Kollektiv Tieten met Haar. *Tieten met Haar. Magazin*. Gent: Selbstverlag, div.
<http://tietenmethaar.tumblr.com/>.
- Lefèvre, Pascal. „Die Modi dokumentarischer Comics“. In *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, herausgegeben von Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2013.
- . „The importance of Being Published. A Comparative Study of Different Comics Formats“. In *Comics and Culture*, herausgegeben von Anne Magnussen und Hans-Christian Christiansen, 91–105. Copenhagen: Museum Zensur at the University of Copenhagen, 2000.
- Lejeune, Philippe. *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1994.
- Lohse, Ralf. „Acquiefacques, Oubapo & Co. Medienreflexive Strategien in der bande dessinée“. In *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, S. 309–34. Bielefeld: transcript Verlag, 2009.
- Lust, Ulli. *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. Berlin: Avant Verlag, 2009.
- McCay, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. Köln: Taschen, 2000.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York, NY: HarperCollins, 1993.
- Miller, Ann. *Reading Bande Dessinée. Critical Approaches to French-Language Comic Strip*. Bristol: Intellect Books, 2007.

Moore, Alan, Dave Gibbons, und Higgins, John. *Watchmen*. New York, NY: DC Comics, 2008.

Oubapo, Hrsg. *OuPus 6*. Paris: L'Association, 2015.

Paech, Joachim. „Das Medium formuliert, die Form figuriert Medium, Form und Figur im intermedialen Verfahren.“ In *Ästhetische Erfahrung der Intermedialität. Zum Transfer künstlerischer Avantgarden und „illegitimer“ Kunst im Zeitalter von Massenkommunikation und Internet*, herausgegeben von Thomas Becker, 56–74. Bielefeld: transcript Verlag, 2011.

Peeters, Benoit. „Four Conceptions of the Page, aus: Case, planche, recit: lire la bande dessinée.“ *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 3.3, Dept of English, University of Florida., 2007.
http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/.

„Philosophie - Wie verändert der Comic das Denken“, <http://www.arte.tv/guide/de/062929-002-A/philosophie?autoplay=1> (gesehen am: 3.2.2016).“ ARTE Deutschland, 2016.
<http://www.arte.tv/guide/de/062929-002-A/philosophie?autoplay=1>.

Redlich, Nadine. *Ambient Comics*. Kassel: Rotopol Press, 2014.

Rosenstone, Robert. „Die Zukunft der Vergangenheit. Film und die Anfänge postmoderner Geschichte (Orig. 1995)“. In *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*, herausgegeben von Eva Hohenberger und Judith Keilbach, 45–55. Berlin: Vorwerk 8, 2003.

Sabin, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon Press, 1996.

Sacco, Joe. *Palestine*. Seattle: Fantagraphics Books, 2007.

Satrapa, Marjane. *Persepolis*. Zürich: Edition Moderne, 2001.

Scheffer, Bernd. „Schrift als Tonfilm. Zur Intermedialität und Emotionalität von Schrift.“ In *Ästhetische Erfahrung der Intermedialität. Zum Transfer künstlerischer Avantgarden und „illegitimer“ Kunst im Zeitalter von Massenkommunikation und Internet.*, herausgegeben von Thomas Becker, 107–21. Bielefeld: transcript Verlag, 2011.

Schwartz, Simon. *Drüben!* Berlin: Avant Verlag, 2009.

Siegelman, Art. *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@&*!* New York, NY: Pantheon, 2008.

———. *Maus. A Survivor's Tale*. Bd. 1. My Father bleeds History, 2. And here my Troubles began. New York, NY: Routledge, 1992.

———. *Maus I. A Survivor's Tale*. Bd. 2. And Here My Troubles Began. Pantheon, 1992.

———. *Maus II. A Survivor's Tale*. Bd. 1. My Father Bleeds History. New York: Pantheon, 1986.

———, und Bill Griffith, Hrsg. *Arcade. The Comics Revue*. San Francisco: The Print Mint Inc., 1975.

———, und Françoise Mouly, Hrsg. *Read yourself RAW*. New York: Pantheon, 1987.

Stein, Daniel. „Was ist ein Comic Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts“. In *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen*

Mediums., herausgegeben von Stephan Ditschke, 201–37. Bielefeld: transcript Verlag, 2009.

Thomé, Pierre, Yves Noyau, und Anette Gehrig, Hrsg. *Zeichner als Reporter*. Basel: Christoph Merian Verlag, 2015.

Triggs, Teal. *Fanzines*. London: Thames & Hudson, 2010.

Trondheim, Lewis. *Approximate Continuum Comics*. Berlin: Reprodukt, 1999.

Ulrich, Johann, Hrsg. *Plaque 1. Magazin für Wort und Bild*. Berlin: Avant Verlag, 2003.
———. *Plaque 2. Magazin für Wort und Bild*. Berlin: Avant Verlag, 2007.

Vargas, Fred, und Edmond Baudoin. *Das Zeichen des Widders*. Berlin: Aufbau-Verlag, 2008.
———. *Im Zeichen des Widders*. Berlin: Aufbauverlag, 2008.

Wagenbreth, Henning. *Honky Zombie Tonk. Die blauen Geister von New Orleans*. Tolle Hefte, Nr. 39. Frankfurt/Main: Büchergilde Gutenberg, 2013.

Abbildungsnachweis

Abb. 1: Hogan's Alley preparing for the Convention (17. Mai 1896), in: Balzer, Jens, Wiesing, Lambert (Hg.): *Outcault. Die Erfindung des Comic*. Bochum [u.a.]: Bachmann-Verlag, 2010, S. 25.

Abb. 2: Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland, (New York Herald, 1908), in: Canemaker, John (Hg.): *Winsor McCay. His Life and Art*. New York, NY [u.a.]: Abrams, 2005, S. 33.

Abb. 3: Lyonel Feininger, Kin-der-Kids, (Chicago Sunday Tribune, 1906), in: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. Oxford [u.a.]: Phaidon Press, 1996, S. 21.

Abb. 4: ZAP Comix (1968), in: in: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. Oxford [u.a.]: Phaidon Press, 1996, S. 93.

Abb. 5: Arcade, Nr. 4 (1975), in: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. Oxford [u.a.]: Phaidon Press, 1996, S. 122.

Abb. 6: McCloud, Scott: *Understanding Comics*, New York, NY: Harper Collins, 1993, S. 9/1-3.

Abb. 7: Übergangskala, in: McCloud, Scott: *Understanding Comics*, New York, NY: Harper Collins, 1993, S. 47/1.

Abb. 8: McCloud, Scott: *Understanding Comics*, New York, NY: Harper Collins, 1993, S. 75/3.

Abb. 9: Auster, Paul, Paul Karasik und David Mazzuchelli: *Stadt aus Glas*, Berlin: Reprodukt, 2004, S. 39.

Abb. 10: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 32.

Abb. 11: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 157.

Abb. 12: Tim und Struppi - Die Schwarze Insel, S.7/7; Skinless Perkins, S.1/8; und Little Signs of Passion, S. 3/5, in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 13: Don't get around much anymore (orig. 1973), in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 14: Real Dream - A Hand Job, (orig. 1975), Panel 2, in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 15: Real Dream - A Hand Job (orig. 1975), Panel 9 + 10, in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 16: Real Dream - A Hand Job, (orig. 1975), Panel 13, in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008. Und Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland, Panel 7 in: Spiegelman, Art: *In the Shadow of no Towers*, New York: Pantheon, 2004, Anhang: Plate VI.

Abb. 17: Maus, S. 1 (orig. 1972), in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 18: Prisoner on the Hell Planet, S. 1 (orig. 1972), in: Spiegelman, Art: *Breakdowns. Portrait of the Artist as a young %@/!*. London [u.a.] : Viking, 2008.

Abb. 19: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 2: And here my Troubles began). London, New York: Penguin Books, 1992, S. 58/4-7.

Abb. 20: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 108/8+9.

Abb. 21: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 43/1.

Abb. 22: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 12/1.

Abb. 23: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 1: My father bleeds history). London, New York: Penguin Books, 1987, S. 89/1.

Abb. 24: Spiegelman, Art: *Maus. A survivor's tale*. (Bd. 2: And here my Troubles began). London, New York: Penguin Books, 1992, S. 41.

Abb. 25: Comic Formate.

Abb. 26: Abel, Jessica, Matt Madden: *Drawing Words & Writing Pictures. A definitive Course from concept to comic in 15 lessons*. New York, London: First Second, 2008, S. 78.

Abb. 27: Vargas, Fred, Edmond Baudoin: *Im Zeichen des Widders*, Berlin: Aufbauverlag, 2008, S. 59/S. 83.

Abb. 28: Beutox Nr. 2, Hamburg: Selbstverlag.

Abb. 29: Beutox Nr. 4, Hamburg: Selbstverlag.

Abb. 30: Ampel Magazin 13, 2015.

Abb. 31: Tieten met Haar 4, 2014.

Abb. 32: Selbstporträt Robert Crumb, Drawing Cartoons is Fun, in: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. Oxford [u.a.]: Phaidon Press, 1996, S.7.

Abb. 33: Bulling, Paula: *Im Land der Frühausteher*, Berlin: Avant Verlag, S. 89/1.

Abb. 34: Sacco, Joe: *Palestine*, Seattle: Fantagraphics Books, 2011, S. 184.

Abb. 35: B. David: *Die Heilige Krankheit*. (Bd.2 Schatten), Zürich: Edition Moderne, 2007, S. 25/2.

Abb. 36: B. David: *Die Heilige Krankheit*. (Bd.2 Schatten), Zürich: Edition Moderne, 2007, S. 27/2.

- Abb. 37: Lewis Trondheim, *Approximate Continuum Comics*, Berlin: Reprodukt, 1999, S. 22.
- Abb. 38: Sequenzielles Selbstportät Ulli Lust, in: Lust Ulli: *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, Berlin: Avant Verlag, 2009, S. 13.
- Abb. 39: Wagenbreth, Zeichnungen für einen Fortsetzungsroman, in: Gasser, Christian (Hg.): *Mutanten. Die deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999, S. 87.
- Abb. 40: Wagenbreth, Honky Zombie Tonk, Reihe: Tolle Hefte, Büchergilde Gutenberg,
- Abb. 41: Feuchtenberger, Anke, Katrin de Vries: *Die Hure H*, Berlin: Reprodukt, 1996, Innentitelbild, ohne Seitenangaben.
- Abb. 42: Dorgathen, Hendrik: *Space Dog*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1993, ohne Seitenangaben.
- Abb. 43: Sommer, Bildwurf-Kinodia, Papierschnitt, 1999, in: Gasser, Christian (Hg.): *Mutanten. Die deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 1999, S. 57.
- Abb. 44: Goblet u. Pfeiffer, Plus si entende, Arles, Brüssel: Actes sud/Fremok, 2014, S. 49.
- Abb. 45: Andréas Kündig u. Jonathan Larabie, Division et superimposition de cases, in: Oubapo: *OuPus 6*, Paris: L'Association, 2015, S. 65.
- Abb. 46: Gilles Cimet_Itération iconique, in: Oubapo: *OuPus 6*, Paris: L'Association, 2015, S. 27/ 5-8.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In– noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde und dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt. Christoph Schwarz BA, Wien den 12.06.2016