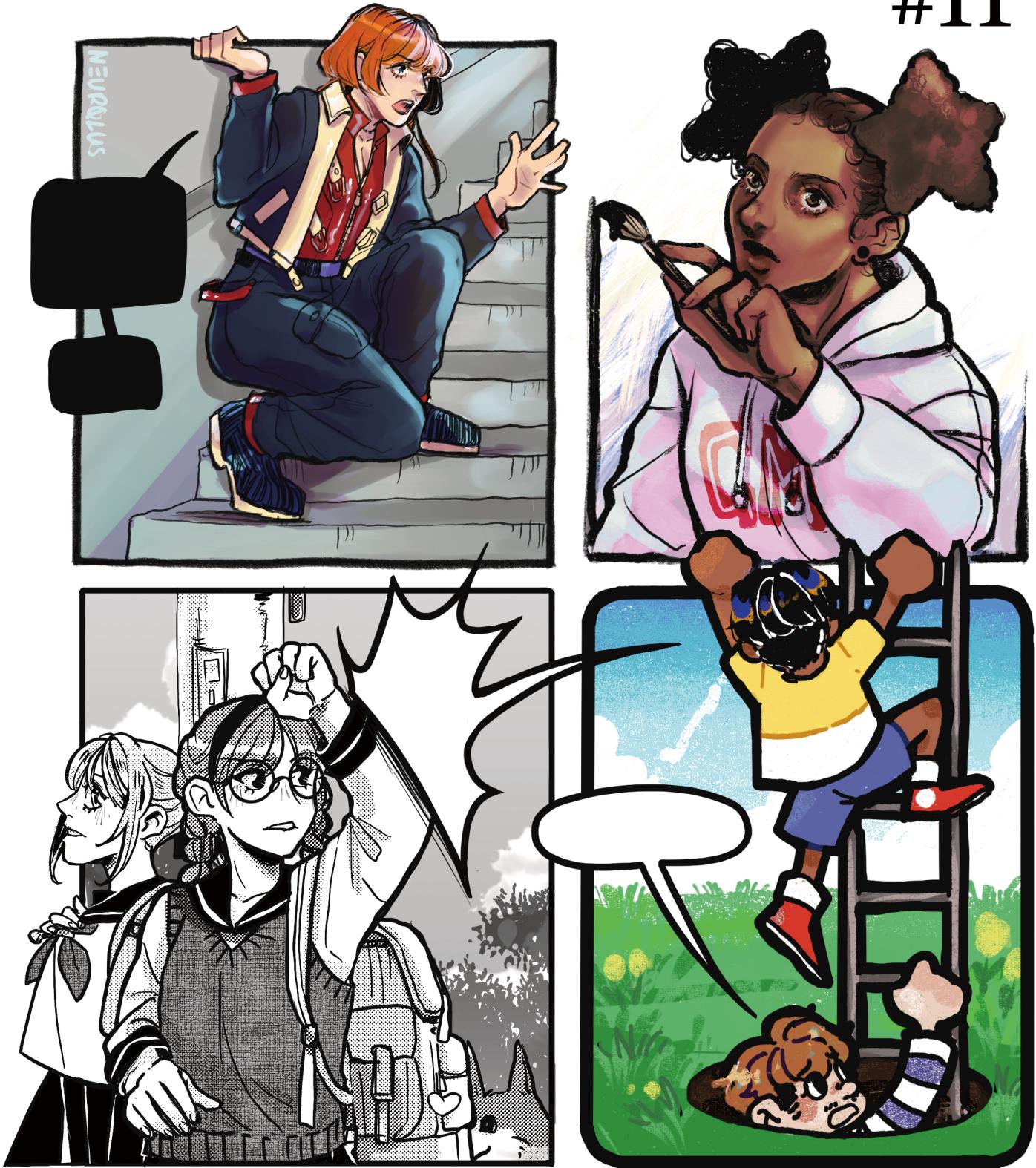


CLOSURE

Kieler Journal für Comicforschung

#11



CLOSURE

Kieler Journal für Comicforschung

Herausgeber_innen & Redaktion

Cord-Christian Casper
Sarah Jawaid
Susanne Schwertfeger
Dennis Wegner

Gastredaktion

John Crespi (Hamilton)
für »The Author is Dead! Long Live the
Author! The Death and Legacy of Lu Xun
in Chinese *Lianhuanhua* Comics«

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel

Cover & Illustrationen

NEUROLUS

Kontakt

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de>
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 »The End is Here«

Über diese Ausgabe

Susanne Schwertfeger und Cord-Christian Casper für das CLOSURE-Team

5 »The End is Here«

About this Issue

Susanne Schwertfeger and Cord-Christian Casper for the CLOSURE-Team

Aufsätze

Schwerpunkt: »The End is Here«

9 The Neverending Apocalypse of *Afterlife with Archie*

Alissa Burger

25 Panisches Rot, lähmendes Blau

Trauma in Farbe? Farbeinsatz in *bandes dessinées* über das Attentat auf Charlie Hebdo am 7. Januar 2015

Myriam Macé

45 Das Ende als Anfang

Birte Svea Philippi

59 The Author is Dead! Long Live the Author!

The Death and Legacy of Lu Xun in Chinese *Lianhuanhua* Comics

Lena Henningsen

Offener Themenbereich

81 Ambivalenz der Nobilitierung

Die Ausstellungen *La BD à tous les étages* im Centre Pompidou (29. Mai – 4. November 2024, Paris)

Felix Keller

»The End is Here«

Über diese Ausgabe

Mit großer Freude präsentieren wir die elfte Ausgabe von CLOSURE Kieler Journal für Comicforschung. Aufmerksamen Leser_innen wird nicht entgangen sein, dass wir uns vom kleinen ›e‹ des ›e-Journals‹ in unserem Titel verabschiedet haben – schließlich passt es thematisch perfekt zu dieser Ausgabe, wenn selbst im Journalnamen ein kleines Ende stattfindet. Diese besondere Edition war eigentlich schon für eine Publikation 2024 vorgesehen gewesen und hätte damit punktgenau das zehnjährige Jubiläum unseres Journals markiert. Nun haben wir diese Wegmarke bereits passiert und freuen uns, dass es uns immer noch gibt! Mit dem Thema »The End is Here« haben wir uns auch für ein Gegenstück zu unserer Ausgabe von 2017 über »Anfänge« im Comic entschieden und wenden den Blick nun entsprechenden Untersuchungen zu.

Die Idee eines Endpunktes in Bezug auf Comics mag zunächst paradox erscheinen. Schließlich erlebt das Medium in den letzten Jahrzehnten eine erstaunliche Renaissance, sowohl in seiner Vielfalt als auch in seiner kulturellen Bedeutung. Dennoch gibt es zahlreiche Brüche und Transformationen, die uns veranlasst haben, die Frage nach Endpunkten innerhalb der Tradition der Bildgeschichte zu untersuchen, die uns seit dem 19. Jahrhundert begleitet.

Die historische Betrachtung zeigt mehrere Momente, die als potenzielle ›Endpunkte‹ in der Comicgeschichte interpretiert werden könnten – insbesondere die Ära der Comics Code Authority in den 1950er Jahren, die die Branche drastisch veränderte. In jüngerer Zeit haben wir einen weiteren Wandel erlebt, was Adrienne Resha (2020) als das »blue age« des Comics bezeichnet, angetrieben durch den technologischen Fortschritt. Die Art der Erstellung, Verteilung und Konsumtion von Comics hat sich radikal verändert. Bedeuten Webcomics, digitale Plattformen und interaktive Medien das Ende der traditionellen Comicwelt? Steht der von menschlichen Autor_innen und Künstler_innen geschaffene Comic durch KI-generierte Geschichten vor dem Aus?

Das Phänomen des Endes spielt selbstverständlich auch als narratives Element eine wichtige Rolle – jede Geschichte muss zu ihrem (vorläufigen) Abschluss kommen. Dies kann als harmonische Auflösung von Konflikten dienen oder völlig neue Perspektiven und Fragen aufwerfen, wie etwa die finale Interaktion zwischen Batman und dem Joker in Alan Moores

und Brian Bollands ikonischem *The Killing Joke* (1988) zeigt. Gerade die Serialität, eine der formalen Säulen des Comicmediums, erscheint in sich eine Herausforderung für den Abschluss, da sie typischerweise auf Fortsetzung statt auf Beendigung abzielt. Wie finden Serien letztendlich dann doch ihr Ende?

Darüber hinaus können Variationen des Endes – sei es durch den Abschied von Charakteren oder apokalyptische Szenarien – Handlungsstränge grundlegend bestimmen, wie in Moores und Gibbons‘ *Watchmen* (1986/87) zu sehen ist, das als kritischer Abgesang auf die Superhelden diente und wesentlich zur Neubewertung des Comics Mitte der 1980er Jahre beitrug. Und nicht zuletzt (*no pun intended!*) das Weltende erfreute sich in den letzten Jahren besonderer Beliebtheit, exemplarisch dargestellt durch Robert Kirkmans globales Phänomen *The Walking Dead* (2003-), was Kyle Bishop dazu veranlasste, 2009 von einer »zombie renaissance« zu sprechen.

Diese Ausgabe erkundet nun die vielfältigen Dimensionen des ›Endes‹ im Comic. Unsere Autor_innen haben sich diesen Fragen aus verschiedenen Perspektiven genähert und bieten aufschlussreiche Analysen, die unser Verständnis der Comicforschung bereichern.

Alissa Burger nimmt konzeptuelle Ironien in »Afterlife with Archie« in den Blick, einer fragmentarisch gebliebenen Horrorserie über das Ende der Welt. Die Zombie-Apokalypse, entstanden aus der Verschmelzung übernatürlicher Kräfte und menschlicher Grausamkeit, zerstört das idyllische Riverdale und offenbart dabei die Etymologie des Begriffs »Apokalypse« als »Enthüllung«. Burger zeigt, wie der Zusammenbruch der gewohnten Gemeinschaftsstrukturen die Figuren zwingt, ihr wahres Wesen zu erkennen – ein Prozess der Selbstfindung durch Verlust. Die Analyse demonstriert, wie Comics apokalyptische Narrative nutzen können, um etablierte Charaktere neu zu interpretieren und die Grenzen zwischen narrativem Ende und transformativer Fortsetzung zu verwischen.

Nach dem Attentat auf *Charlie Hebdo* finden die überlebenden Zeichner_innen Luz, Meurisse und Coco in ihren autobiografischen Comics eigene visuelle Sprachen für das Trauma und ihre ›Enderfahrungen‹. Während in Luz‘ minimalistischer Farbgebung das intensive Rot zwischen Leben und Tod changiert, sucht Meurisse ihre verlorene Leichtigkeit in der farbenfrohen Schönheit der Kunst. Cocos komplexes Farbsystem kodiert ihre traumatischen Emotionszustände und zeigt, wie sie mit dem lähmenden Blau der Überwältigung und dem panischen Rot der Todesangst ringt. **Myriam Macé** untersucht ihrem Beitrag diese einzigartigen Farbmetaphern, die das scheinbar Unsagbare sichtbar machen und heilsame Ausdrucksräume für die Überlebenden des Endes einer Ära schaffen.

Birte Svea Philippi untersucht in ihrem Beitrag die visuelle Darstellung von Sterben und Tod in Barbara Vanistendaels Graphic Novel »Als David seine Stimme verlor.« Anhand von Schlüsselbildern, wie dem personifizierten Tod als Sensenmann im Totentanz mit Davids Tochter, zeigt Philippi, wie der Comic als Medium sein scheinbar unendliches

Formeninventar nutzt, um das Ende darzustellen. Diese individuellen Visualisierungen des Endes, etwa durch Skelette und Totenkopfzeichnungen, demonstrieren das Potential des Comics, abstrakte Konzepte bildlich zu konkretisieren und verdeutlichen, wie das Ende eines Lebens paradoixerweise den Anfang der Trauerarbeit markiert.

Lena Henningsen untersucht in ihrem Beitrag die Darstellung des Todes und das post-hume Vermächtnis des chinesischen Autors Lu Xun in chinesischen *Lianhuanhua*-Comics. Anhand von Beispielen aus den späten 1970er Jahren zeigt sie, wie diese visuellen Erzählungen das Ende eines Lebens inszenieren und gleichzeitig den Beginn eines neuen kulturellen Narrativs markieren. Die Analyse demonstriert, wie der Tod Lu Xuns zwar sein physisches Ende bedeutete, aber gleichzeitig den Anfang seines Nachruhms einläutete – wobei die Comics nicht nur zur Propagierung eines offiziellen Bildes dienten, sondern auch subtile künstlerische Freiräume schufen, in denen die Mehrdeutigkeit und der Modernismus des Autors weiterleben konnten. Unser besonderer Dank gilt John Crespi von der Colgate University für sein externes Fachgutachten und seine Expertise zu diesem Aufsatz.

Im **offenen Themenbereich** findet sich eine Reflexion der monumentalen Ausstellung »La BD à tous les étages«, mit der das Centre Pompidou Paris im vergangenen Jahr den endgültigen Durchbruch des Comics in den Kunstkanon zelebrierte – doch die Nobilitierung hat ihren Preis. Von der ursprünglich anonymen, anarchistischen Produktion bis zur Fetischisierung des Originals und der Künstler_innenfigur transformiert sich mit der Musealisierung das Medium selbst. **Felix Keller** hat für CLOSURE die Ausstellung gesehen und reflektiert, ob das subversive Potenzial des Comics – sein »anarchistisch Anderes« – im Prozess der Kunstwerdung womöglich verloren geht?

In unserer Rubrik **ComicKontext** bringen wir ein Interview zwischen Jaja-Verlegerin **Anna Köhn** mit dem Comickünstler **Jonas Fischer**, anlässlich der Publikation der deutschen Ausgabe

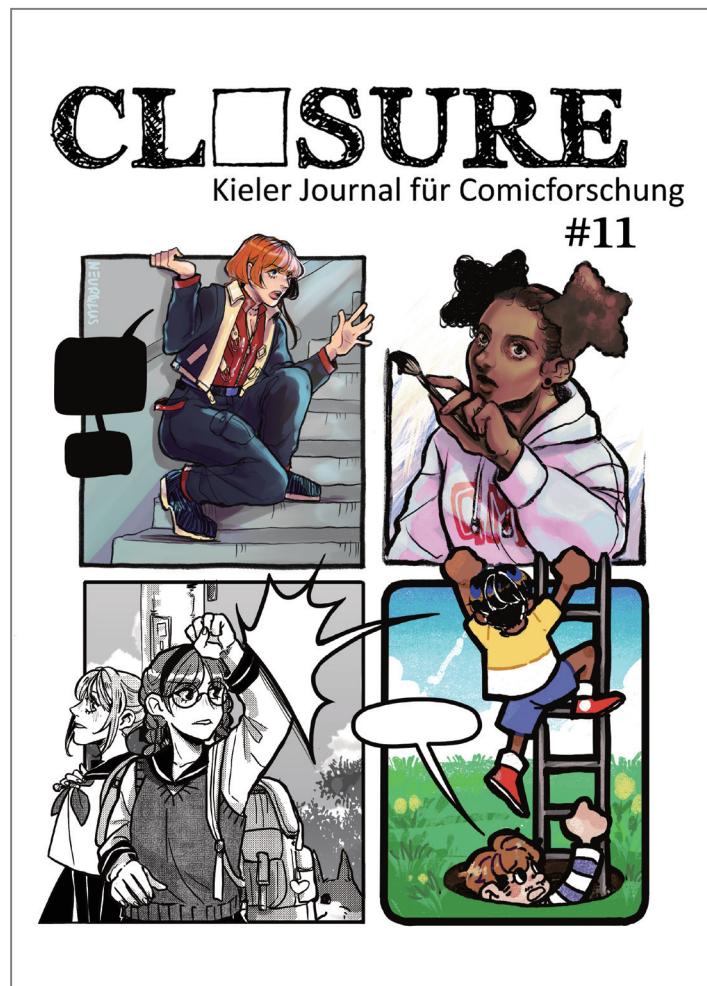


Abb. 1: NEUROLUS, Titelbild CLOSURE #11.

des Comics *Toxic*. Im Team mit Autorin **Amelia Fiske** erzählt er darin eine Geschichte aus der Region um Lago Agrio im Amazonas-Regenwald Ecuadors, wo in den 1960er Jahren mit der Erdölextraktion durch Texaco (heute Chevron) ohne Rücksicht auf die Folgen vorangetrieben wurde.

Für unser Cover bedanken wir uns bei **NEUROLUS**, Illustrator und Comiczeichner aus dem Saarland.

Wir danken allen Autor_innen, die diese Jubiläumsausgabe möglich gemacht haben, und unseren Leser_innen, die CLOSURE im vergangenen Jahrzehnt (plus einem Jahr) unterstützt haben. Während wir über ›Enden‹ nachdenken, feiern wir auch neue Anfänge und Kontinuitäten und freuen uns darauf, unsere Reise in der Comicforschung fortzusetzen.

Kiel, April 2025

Susanne Schwertfeger und Cord-Christian Casper für das CLOSURE-Team

Bibliografie

- Bishop, Kyle: Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance. In: *Journal of Popular Film and Television* 37.1 (2009), S.16–25.
- CLOSURE #4 (2017), <https://www.closure.uni-kiel.de/closure4/start>
- Grünewald Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte. Struktur und Geschichte der Comics. In: Beiträge zur Comicforschung. Hg. Dietrich Grünewald. Bochum: Bachmann, 2010, S. 11–31.
- Lent, John (Hg.): *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-Comics Campaign*. London: Associated University Presses, 1999.
- Palandt, Ralf (Hg.): Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics (Archiv der Jugendkulturen). Berlin: Hirnkost 2011.
- Resha, Adrienne: The Blue Age of Comic Books. In: *Inks: The Journal of the Comics Studies Society* 4.1 (2020), S. 66–81.
- Stierle, Karlheinz / Warning, Rainer (Hg.): *Das Ende. Figuren einer Denkform (Poetik und Hermeneutik 16)*. München: Fink 1996.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: NEUROLUS, Titelbild CLOSURE #11.

»The End is Here«

About this Issue

It is with great pleasure that we present the eleventh issue of CLOSURE Kieler Journal for Comics Research. Attentive readers will have noticed that we have bid farewell to the small ›e‹ in ›e-Journal‹ in our title—after all, it's thematically perfect for this issue when even the journal name experiences a small ending. This special edition was originally planned for publication in 2024, which would have precisely marked our journal's tenth anniversary. Now we have passed this milestone and are delighted that we're still going strong! With the theme »The End is Here,« we have decided to create a counterpart to our 2017 issue on »Beginnings« in comics.

The idea of an endpoint in relation to comics may initially seem paradoxical. After all, the medium has experienced an astonishing renaissance in recent decades, both in its diversity and cultural significance. Nevertheless, there are numerous ruptures and transformations that have prompted us to examine the question of endpoints within the tradition of pictorial storytelling that has accompanied us since the 19th century.

Historical observation reveals several moments that could be interpreted as potential ›endpoints‹ in comics history—particularly the era of the Comics Code Authority in the 1950s, which drastically changed the industry. In more recent times, we have experienced another transformation, what Adrienne Resha (2020) calls the »blue age« of comics, driven by technological progress. The manner of creating, distributing, and consuming comics has radically changed. Do webcomics, digital platforms, and interactive media signify the end of the traditional comics world? Is the comic created by human authors and artists facing extinction due to AI-generated stories?

The phenomenon of endings naturally also plays an important role as a narrative element—every story must come to its (provisional) conclusion. This can serve as a harmonious resolution of conflicts or raise entirely new perspectives and questions, as shown by the final interaction between Batman and the Joker in Alan Moore's and Brian Bolland's iconic *The Killing Joke* (1988). Seriality itself, one of the formal pillars of the comics medium, appears to be a challenge to conclusion, as it typically aims for continuation rather than termination. How do series ultimately find their end?

Moreover, variations of endings—whether through the departure of characters or apocalyptic scenarios—can fundamentally determine storylines, as seen in Moore's and Gibbons' *Watchmen* (1986/87), which served as a critical swan song to superheroes and significantly contributed to the reassessment of comics in the mid-1980s. And last but not least (*no pun intended!*), the end of the world has enjoyed particular popularity in recent years, exemplified by Robert Kirkman's global phenomenon *The Walking Dead* (2003-), which prompted Kyle Bishop to speak of a »zombie renaissance« in 2009.

This issue now explores the diverse dimensions of the ›end‹ in comics. Our authors have approached these questions from various disciplinary angles—exploring endings as narrative devices, visual metaphors, cultural transitions, and conceptual frameworks—offering concrete insights into how comics represent and negotiate finality.

Alissa Burger examines conceptual ironies in »Afterlife with Archie«, a fragmentary horror series about the end of the world. The zombie apocalypse, arising from the fusion of supernatural forces and human cruelty, destroys the idyllic Riverdale and reveals the etymology of the term »apocalypse« as »revelation.« Burger shows how the collapse of familiar community structures forces the characters to recognize their true nature—a process of self-discovery through loss. The analysis demonstrates how comics can use apocalyptic narratives to reinterpret established characters and blur the boundaries between narrative ending and transformative continuation.

After the attack on *Charlie Hebdo*, the surviving artists Luz, Meurisse, and Coco find their own visual languages for trauma and their ›end experiences‹ in their autobiographical comics. While in Luz's minimalist color scheme, the intense red oscillates between life and death, Meurisse seeks her lost lightness in the colorful beauty of art. Coco's complex color system encodes her traumatic emotional states and shows how she struggles with the paralyzing blue of overwhelming feelings and the panicked red of mortal fear. In her contribution, **Myriam Macé** examines these unique color metaphors that make the seemingly unspeakable visible and create healing spaces of expression for the survivors of the end of an era.

In her contribution, **Birte Svea Philippi** examines the visual representation of dying and death in Barbara Vanistendael's graphic novel *When David Lost His Voice*. Using key images, such as the personified death as the Grim Reaper in a danse macabre with David's daughter, Philippi shows how comics as a medium uses its seemingly infinite formal inventory to depict finality. These individual visualizations, for instance through skeletons and skull drawings, demonstrate the potential of comics to concretize abstract concepts visually and illustrate how the end of a life paradoxically marks the beginning of the grieving process.

Lena Henningsen examines in her contribution the representation of death and the posthumous legacy of the Chinese author Lu Xun in Chinese *lianhuanhua* comics. Using examples from the late 1970s, she shows how these visual narratives stage the end of a life while

simultaneously marking the beginning of a new cultural narrative. The analysis demonstrates how Lu Xun's death signified his physical end but simultaneously heralded the beginning of his posthumous fame—with the comics serving not only to propagate an official image but also creating subtle artistic spaces in which the author's ambiguity and modernism could live on. Our special thanks go to John Crespi from Colgate University for his external expert review and expertise on this essay.

With the monumental exhibition »La BD à tous les étages,« the Centre Pompidou in Paris celebrated the definitive breakthrough of comics into the art canon—but this elevation comes at a price. From the originally anonymous, anarchic production to the fetishization of the original and the artist figure, the medium itself transforms with musealization. **Felix Keller** viewed the exhibition for CLOSURE and reflects in our open section on whether the subversive potential of comics—its »anarchist other«—might be lost in the process of becoming art.

In our **ComicKontext** section, we bring an interview between Jaja publisher **Anna Köhn** and comic artist **Jonas Fischer**, on the occasion of the publication of the German edition of the comic *Toxic*. Working as a team with author **Amelia Fiske**, he tells a story from the region around Lago Agrio in the Amazon rainforest of Ecuador, where oil extraction by Texaco (now Chevron) was pushed forward in the 1960s without regard for the consequences.

For our cover, we thank **NEUROLUS**, illustrator and comic artist from Saarland.

We are grateful to all authors who made this anniversary issue possible, and to our readers who have supported CLOSURE over the past decade (plus one year). As we reflect on endings, we also celebrate new beginnings and continuities and look forward to continuing our journey in comics research.

Kiel, April 2025

Susanne Schwertfeger and Cord-Christian Casper for the CLOSURE team



Fig. 1: NEUROLUS, Cover CLOSURE #11.

Bibliography

- Bishop, Kyle: Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance. In: *Journal of Popular Film and Television* 37.1 (2009), pp.16–25.
- CLOSURE #4 (2017), <https://www.closure.uni-kiel.de/closure4/start>
- Grünewald Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte. Struktur und Geschichte der Comics. In: *Beiträge zur Comicforschung*. Ed. Dietrich Grünewald. Bochum: Bachmann, 2010, pp. 11–31.
- Lent, John (Ed.): *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-Comics Campaign*. London: Associated University Presses, 1999.
- Palandt, Ralf (Ed.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics (Archiv der Jugendkulturen)*. Berlin: Hirnkost 2011.
- Resha, Adrienne: The Blue Age of Comic Books. In: *Inks: The Journal of the Comics Studies Society* 4.1 (2020), pp. 66–81.
- Stierle, Karlheinz / Warning, Rainer (Ed.): *Das Ende. Figuren einer Denkform (Poetik und Hermeneutik 16)*. München: Fink 1996.

Table of Figures

Fig. 1: NEUROLUS, Cover CLOSURE #11.

The Neverending Apocalypse of *Afterlife with Archie*

Alissa Burger (Culver-Stockton College, Missouri)

Roberto Aguirre-Sacasa and Francesco Francavilla's *Afterlife with Archie* (2013—present) is one of the most popular series in the Archie Horror imprint, which features comics that resituate the familiar Riverdale teens in gruesome and grisly new realities. *Afterlife with Archie* ushers in the end of the world as we know it when Sabrina Spellman brings Jughead Jones's dog called Hot Dog back from the dead after he is hit by a car; undead Hot Dog then bites Jughead, turning him into Zombie Zero, the first step in a chain reaction that sees Riverdale quickly descend into chaos and horror.¹ *Afterlife with Archie* explores a range of apocalyptic horrors, including zombie hordes and Lovecraftian terrors, which send Riverdale's survivors fleeing into an uncertain future and traps Sabrina in the realm of Cthulhu. The causes of the apocalypse in end-of-the-world narratives often offer insight to the conflicts and cultural anxieties that pushed their respective societies to the breaking point. In *Afterlife with Archie*, the zombie apocalypse can be traced back to the intersection of supernatural forces (through Sabrina's magical intervention) and the consequences of human cruelty, as Reggie Mantle confesses to intentionally hitting Hot Dog with his car. This synthesis of the mortal and magical in bringing about the apocalypse complicates the Riverdale survivors' attempts to reclaim their world and themselves.

The apocalyptic narrative of *Afterlife with Archie* charts brave new worlds for Archie Andrews and the Riverdale gang, however, it also notably remains unfinished. At the time of this writing, there are ten issues of *Afterlife with Archie*. The first six issues are collected in the 2014 trade paperback *Afterlife with Archie: Escape from Riverdale*, while the second story arc, *Betty R.I.P.*, remains incomplete. The most recent issue (Issue 10) featured a Josie and the Pussycats vampire-themed side story, published in October 2016. As readers consider the end of the world in *Afterlife with Archie*, therefore, they must simultaneously grapple with the fact that there is no end to this story (at least for now). Although the narrative lacks

closure, themes of endings and disruptions abound in *Afterlife with Archie*, starting with the apocalypse itself, offering many thought-provoking avenues of exploration and clues to how the Riverdale survivors' story might end in this iteration of the Archie universe. While some characters choose to adhere to the status quo and remain largely unchanged, like Archie, others forge new paths or are fundamentally transformed by the traumas they have endured. There is even the possibility that Archie's perennial waffling between Betty Cooper and Veronica Lodge might finally be resolved, as Archie proposes to Betty in the series' eighth issue (*A Ghost Story*). The horror genre allusions and intertextual engagements of *Afterlife with Archie*, such as its intersections with other titles in the Archie Horror line, like *Chilling Adventures of Sabrina* and *Jughead: The Hunger Versus Vampironica*, also provide a range of narrative clues, possibilities, and potential resolutions. These endings—both personal and global—offer a new way of reading these familiar characters and navigating established narratives.

Losing Riverdale, Finding Themselves

In order to understand *Afterlife with Archie*, it is necessary to first consider the idyllic Riverdale and the larger, non-horror Archie universe. Riverdale has traditionally been a nostalgic ideal, »a bucolic suburban utopia« (Beatty, 30) unmarred by the violence and discontent of the wider world. Archie Comics' Riverdale situates its characters within an idealized past, »where soda shops are still the preferred teen hangout spots and adolescent love triangles never end because the characters never age« (Sava). Life is simple in Riverdale.² In considering the comics' representation of Riverdale, Bart Beatty draws on German sociologist Ferdinand Tönnies' concept of *Gemeinschaft*, »a society in which social ties are bound by personal relationships and simple social structures, where direct loyalty outweighs the indirect social control of governmental institutions« (Beatty, 30). Riverdale is an idealized community, reflected in both its civic engagement and in the actions, choices, and relationships of its citizens. While the Archie Horror imprint titles offer a new, darker version of this familiar town, Riverdale still maintains vestiges of this idealized identity, as a good place where things sometimes go inexplicably wrong. Oliver Sava argues that by introducing horror to the familiar Riverdale landscape, »The creative team is using these genre elements to explore the world of Archie Comics from a new angle, and this fresh context brings out different aspects of character relationships while upending expectations of what an Archie story should look like.« Without the reliable status quo that has shaped Riverdale throughout its history, who will its citizens become?

The apocalypse offers a range of narrative possibilities, from complete destruction to optimistic rebirth. In exploring the etymology of the word ›apocalypse‹, Andrew Tate notes

that »the *primary* valence of the term—derived from the Greek word *apocalypse* ... signifies revelation, the uncovering of what was previously hidden« (Tate, 12, emphasis original). Through this lens, the apocalypse becomes an opportunity to see the foundational truth beneath the facade, to be tested by tragedy and find the most authentic, essential version of oneself. The citizens of Riverdale have rarely had cause to critically consider their lives and identities, largely able to take for granted who they are and where they fit within the larger structure of their beloved, predictable community. As a result, their navigation of the zombie apocalypse has multiple layers, as they struggle to find their way out of Riverdale and must simultaneously face the core of themselves, including who they are, what they stand for, and what they are capable of doing to survive.

While there are a wide range of zombie narrative conventions, including variations in the zombies' origin and abilities, in *Living with the Living Dead: The Wisdom of the Zombie Apocalypse*, Greg Garrett argues that there is a basic template for these tales. According to the author, zombie apocalypse narratives follow

a common story: the world faces an impending or actual breakdown of society because of creatures that are spreading across the earth, killing everyone in their path or turning them into beings like themselves. Usually these creatures were once human beings but are no longer ... Generally these narratives follow a hero or small group of comrades trying to remain alive and uninfected and in the course of telling their stories also explore the ethical challenges that come with trying to survive in a world come unhinged. (Garrett, 6)

The zombies of *Afterlife with Archie* follow this familiar pattern, beginning with undead Jughead's appearance at the school dance, where he attacks and begins to eat Ethel Muggs, taking Jughead's trademark voracious appetite to horrific extremes. While the survivors briefly debate potential causes for Jughead's behavior, including steroids and rabies, Dilton Doily plainly tells Archie »It's *not* rabies ... It's a zombie apocalypse,« with Betty curtailing further discussion and doubt by telling Archie »Don't ask questions, just accept it« (AwA1, 42, emphasis original). By the time the surviving Riverdale teens make their way out of the school and head toward Lodge Manor, they have achieved the suspension of disbelief, accepting this new, violent reality and acting accordingly to save themselves and those they love.

The losses and transformational trauma of the zombie apocalypse are swift: while Veronica leads the group to safety at Lodge Manor, Midge Klump is already infected, which brings the threat into their fortress. Ever heroic, Archie insists on sneaking out of Lodge Manor to try to find the teens' parents and save whoever he can. The familiar routines and structures of Riverdale are already toppled, as Archie finds Pop Tate's diner in flames (AwA1, 61) and encounters a zombified Mayor Martinez (AwA1, 65). The most traumatic losses, however, are personal and domestic: when Archie makes it to his own home, he must kill his undead father in order to save his mother, and his beloved dog Vegas sacrifices himself to protect Archie from Hot Dog, before becoming a zombie himself and turning on his

master (AwA1, 75–79, 83–89). Aguirre-Sacasa and Francavilla capture the trauma of these moments and Archie's perspective, including yellow caption boxes that feature Vegas's canine inner monologue (AwA1, 76–77) and a fragmented page comprised of a grid of fifteen tall rectangular panels that illustrate Archie killing his father, interspersed with Archie's happier memories of the man (AwA1, 87). Garrett notes that this is »one of the most emotionally powerful scenes of its kind, [as] a weeping Archie is forced to smash the zombie again and again until its brain is destroyed and at last it lies still« (59). The layout of this page very effectively presents this horror and Archie's subjective perspective (Fig. 1). Red saturated panels provide medium and close-up views of Archie, including his face and the bloodied bat, while cooler blue panels provide a larger-scale and more distanced illustration of this terrible moment, and Archie's

happier memories are featured in panels of a rich, saturated yellow (AwA1, 87). Gutters separate these individual panels and while this fragmentation reflects the chaos of this moment, the different angles and perspectives draw the reader into Archie's psychological and emotional experience, highlighting the interconnection of the distinct panels, with all of these elements combining to effectively highlight the trauma Archie is experiencing in having to defend himself to the death (or un-death) to save himself and his mother. The domestic is once again disrupted when Archie returns to Lodge Manor, which has become untenable, and the survivors are forced out of the home and out of Riverdale, into an uncertain world beyond.

The Riverdale survivors must cope with a range of devastating losses and endings, though this departure also provides the opportunity for change and growth. Within



Fig.1: Archie's traumatic final encounter with his zombified father (AwA1, 87).

the Archie universe, real character change is rare. Each character has their default defining characteristics, »traits that are consistent and intrinsic« (Beatty, 26) across circumstances and scenarios, like Archie's good intentions, Moose's jealousy, and Veronica's avarice. Even those characters with negative defining traits exist within an idealized world, however, which usually tempers the impact of any bad behavior. With these patterns in place, many of the characters' actions and choices are easy to anticipate. Archie Comics' president and managing editor Mike Pellerito highlights another guiding element of characterization across Archie Comics, explaining »For the classic, modern, or horror versions of the characters, the secret is simple: They must be trying earnestly to do the right thing. Then, of course, things go wrong to comedic, romantic, or horrific degrees, depending on which universe we are playing in« (qtd. in Chan). But what that »right thing« looks like can change significantly within the context of the apocalypse, which often highlights »what people are willing to do to survive and what it costs them« (Garrett, 7). Archie remains fundamentally himself, despite the traumas he has endured: he continues to lead the survivors, stand up against injustice, and believe in the fundamental goodness of people, despite all he has seen. In Archie's steadfast belief, readers »see people pushing past fear, pushing aside danger, and embracing higher concepts of humanity« (Garrett, 80). Archie holds onto his core values, telling Jughead's ghost that »I *want* to believe in us ... Maybe I'm naive, but I want to believe *we're* Riverdale. As much as that town we left in flames. Me, Betty, Veronica, Kevin, you—even though you're dead—*we're* Riverdale« (AwA2.3, 11, emphasis original). Regardless of how much has changed, that fundamental truth remains the same, guiding all of Archie's choices and actions.

However, the apocalypse can also be a catalyst for change, as some survivors may »[take] the fall as liberation« (Garrett, 132). This newfound freedom can be positive or negative, either giving characters the opportunity to break out of restrictive and unhealthy patterns or to indulge in their darkest and most destructive desires in this lawless new world. The most profoundly transformed character in *Afterlife with Archie* is Cheryl Blossom, who renames herself Blaze in the closing pages of the series' seventh issue. Throughout early issues of *Afterlife with Archie*, the toxic and abusive relationship dynamics of the Blossom family—and specifically the relationship between Cheryl and her twin brother Jason—are evident, with Cheryl looking for love and affirmation outside her relationship with her brother, while Jason possessively pulls her back in. When the apocalypse comes, they join the other Riverdale survivors and one day, when Cheryl and Jason go on a patrol together in the woods, Blaze returns alone, covered with blood and telling her fellow survivors that her brother is dead, killed by zombies (AwA2.2, 24). Through her resistance to her brother's controlling behavior and her own individual character development once she has been decoupled from Jason through his death, Blaze is a much different girl than Cheryl once was, building relationships with the other women and telling her own story within that safe space (though that

conversation occurs off-page and remains undisclosed, with readers only seeing the impact of Blaze's story on the women who hear it) (AwA2.3, 13–14). Blaze has broken the cycle of abuse and is choosing her own path forward, something that would not have been possible in Riverdale or without the disruptive influence of the apocalypse.

Reggie Mantle also has the potential to grow and change as a result of these challenges. Across the Archie universe, Beatty notes that »Reggie is completely predictable« (Beatty, 71), always making the choice that will serve his own self-interest, no matter who else might get hurt as a result. This characterization is borne out early in *Afterlife with Archie*, when Reggie swerves to intentionally hit Hot Dog with his car because he is angry with Midge and Moose following an altercation at Pop's Diner (AwA2.4, 13). Reggie reveals the truth to Kevin Keller in the series' ninth issue, having carried this dark secret for weeks, and while he unburdens himself through this confession, Reggie also wants the others to know the truth, telling Kevin »I *want* them to know I was responsible ... So they're not thinking it was God—or something random—or something *they* did—that brought this horror down on us« (AwA2.4, 15, emphasis original).³ Reggie seems to be developing self-awareness and a sense of his own responsibility, which culminates in his confession to Kevin. Reggie follows up his confession by telling Kevin that because he was the catalyst for the apocalypse, »only I can end it« (AwA2.4, 16), setting out on his own to encounter the zombie horde. He finds himself face-to-face with Hot Dog, Zombie Jughead, and Sabrina, who has become the Bride of Cthulhu and now seems to exert control over the army of zombies. Reggie has the opportunity to take responsibility for his actions and in choosing to go to the zombies, the story paves the way for an act of bravery and noble sacrifice. However, when the time comes and Reggie is given a choice to serve his own desires, he cannot resist the temptation of a complacent, idealized version of Midge, who would »do whatever you want ... More importantly, you'd be able to do whatever you want to her« (AwA2.4, 24). Reggie set out to be a sacrificial hero, but his self-serving desires overwhelm this impulse and he agrees to kill Betty so that he can have this fantasy version of Midge. In this apocalyptic world, Reggie has the chance to make different choices and be a better person, but he reverts to his self-serving default.

The apocalypse gives individual characters the opportunity to remake themselves, but it also demands that they reappraise and reframe their understanding of life in Riverdale. Riverdale was presented as an all-American idyll and is fondly remembered that way by Archie and others after they set out into the dangerous world beyond its borders. However, as the characters learn, Riverdale has not always been what it seemed. Returning to Tate's etymological analysis of the word »apocalypse« and its associations with secrets or truths revealed, Archie's mother draws back the curtain on the secrets the citizens of Riverdale have been collectively keeping for multiple generations, telling Archie »I'm not sure it was ever as safe as you'd like to believe« (AwA2.3, 18). The peace of Riverdale came at a high cost, with the Andrews, Cooper, and Jones families striking a bargain with the witches of Greendale.

The witches promise that they »can make it so the children of Riverdale will be safe, always. So whatever horrors devour the outside world, your town will remain untouched. Preserved« (AwA2.3, 20). In return, the three families must sacrifice three children: one from each of their families, over the course of three generations, a deal the families are willing to make. The new world in which Archie and his fellow survivors find themselves is terrifying and unpredictable, though this revelation about the true nature of Riverdale may be one of the greatest blows of all, compromising the past as well as the present, calling everything Archie thought he could trust and believe in into question.

The apocalypse of *Afterlife with Archie* features a wide range of endings, from the death of friends and loved ones to the survivors' departure from Riverdale. However, these endings also create a range of narrative possibilities and new stories to be told, including who the characters will choose to become in this new world. Even the zombies themselves are a dynamic combination of endings and beginnings: their lives are over, but their afterlives are just beginning, along with all the death and destruction that entails. When the past is gone, nothing remains but possibilities, a reality which is further mirrored in *Afterlife with Archie*'s position as an unfinished story.

The Unfinished Narrative of *Afterlife with Archie*

Afterlife with Archie is certainly not the first comic to have gone unfinished. One could even argue that a lack of narrative closure is a common or even defining feature of comics in general and the Archie universe specifically. In *The Power of Comics: History, Form, and Culture*, Randy Duncan, Matthew J. Smith, and Paul Levitz point out that

the conventional concept of narrativity assumes that events build toward some ultimate resolution of conflict and an ending of the narrative, whereas many comic books are serialized, continuing stories that have no ultimate resolution and never come to an end as long as there are enough readers willing to purchase the next issue. Even a cancelled series is usually left open-ended in anticipation of being revived at some later date. (Duncan, Smith, and Levitz, 105–6)

This rings true with the Archie universe, where a range of complementary and conflicting stories and realities have proliferated now for decades. Beatty argues specifically against the expectation of continuity and closure in Archie Comics, claiming that »The most interesting thing about Archie comics, it seems to me, is their lack of continuity, their brevity, and their independent functioning within a larger narrative system« (Beatty, 8). Within this framework, story progression and resolution become unreasonable expectations, ones that run counter to the encapsulated events of individual Archie comic stories, though that does not keep readers from wanting to know what happens next.

The last couple of issues of *Afterlife with Archie* seem to foreground this pattern of narrative disruption within the series as well: while Issue 8, *A Ghost Story*, chronologically advances the collective survivors' journey with the story of their first post-apocalyptic Christmas, Archie's reflections on the apocalypse's impact on the Riverdale gang, and a potential path forward when Archie proposes to Betty, Issues 9 and 10 take readers out of this central, collective narrative. Issue 9 picks up several months later, but focuses almost exclusively on Reggie's role in the apocalypse and Issue 10 is a Josie and the Pussycats side story that has little connection with *Afterlife with Archie*'s larger narrative, aside from its horror premise and the band learning that »there seems to be some kind of trouble happening in Riverdale« (AwA2.5, 34). While this is an excellent example of the comics medium's braided narrativity, highlighting a range of interconnected characters and storylines (Duncan, Smith, and Levitz, 106), these detours from the central plot leave readers wanting to return to that main storyline, both within the self-contained narrative and in the series' unfinished state. This is a desire that has thus far gone unfulfilled. Cover art and a title (*The Wedding Crashers*) exist for Issue 11, offering some clues for the intended narrative to come, with Lovecraftian tentacles reaching out to encircle Archie and Betty as they lean in for a wedding kiss signaling danger and the likely disruption of their intended union, though that issue has not yet been released (Fig. 2).

As readers navigate the unfinished *Afterlife with Archie*, there are a range of possible approaches. In contending with unfinished narratives, we can consider the possibility that there is a unique beauty and value in unfinished stories. Matthew Redmond, discussing unfinished novels, argues that »At some level, writing abhors finality. Nothing is ever finished, certainly not while it is still being read.« In that »not finished« state, there is an untold wealth of possible interpretations, potential directions. Jo Walton concurs, in her discussion of unfinished series, arguing that »The

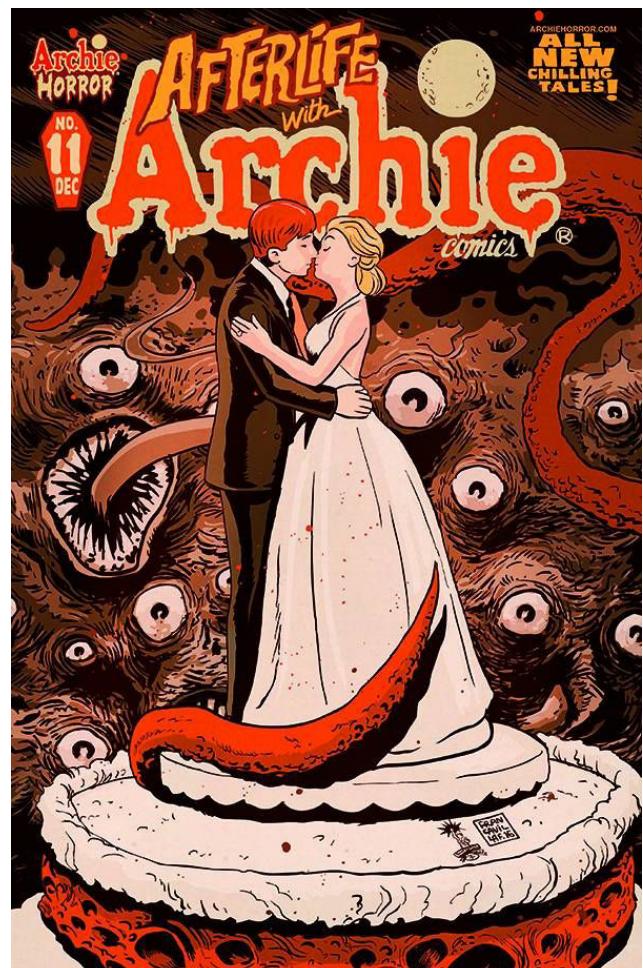


Fig. 2: Cover art for *The Wedding Crashers*, the unpublished eleventh issue of the *Afterlife with Archie* series (AwA2.5, 39).

final volume of a series closes everything down. With luck, it closes it down in a satisfying way. But even the best end will convey a strong sense of everything being over. An ongoing series is perpetually open.« In the absence of closure, then, readers have hope instead. We have possibilities. Redmond also argues that readers have a degree of control as well: without a conclusive authorial ending, readers are free to build their own, either by drawing from context clues and logical narrative progression or, as he puts it, »throwing authorial intention to the wind and ending these novels however we see fit.« However, while this freedom for readers to choose their own adventure and determine their own ending has its temptations, it all feels like an exercise in »what if?«, lacking the legitimacy a next issue of *Afterlife with Archie* would provide. As the cover art and title of Issue 11 seem to indicate, Aguirre-Sacasa and Francavilla know the next step in the story, which means that there are (authorially, at least) right and wrong answers in those speculations.

Intertextuality

Another option is to consider these unfinished narratives within their larger webs of intertextuality, specifically in their allusions to and riffs on horror traditions in literature and popular culture. *Afterlife with Archie* is steeped in Stephen King (*Pet Sematary* and *The Stand* in Issue 1, *Carrie* in Issue 7, *The Shining* in Issue 8), slasher films franchises like *NIGHTMARE ON ELM STREET* and *HALLOWEEN* (Issue 1), and of course, zombie classics like *NIGHT OF THE LIVING DEAD* (Issue 1). As *Afterlife with Archie* is a zombie apocalypse story, that particular tradition could provide readers with some guidance in terms of themes and potential options for resolution. Readers familiar with these narratives and larger horror traditions can draw conclusions based on their appearance and significance within *Afterlife with Archie* and the range of narrative patterns that zombie apocalypse stories usually follow. Garrett notes that

However the Zombie Apocalypse story gets told, our storytellers reflect either nihilism (a belief that life is essentially meaningless and nothing that humans do ultimately matters) or hope (a belief that despite death and suffering, life actually has meaning and purpose) in the ways they present their final outcomes (Garrett, 191).

In his unwavering belief in the basic goodness of people, Archie symbolizes the hope that springs eternal and while Reggie poses a distinct threat, the larger Archie Comics' tradition would seem to encourage optimism. In considering character actions, Pellerito explains that »With classic Archie stories, whether it's the Archie gang, Josie and the Pussycats, or Sabrina, if someone does something mean, I want them to get hit with karma pretty quick« (qtd. in Chan). While this approach is compromised to some extent in the Archie Horror titles, Archie himself demonstrates that the expectation of and belief in the power of goodness still

prevails, even in the most terrifying of circumstances. The apocalyptic landscape through which Archie and his fellow survivors move may not deal as fairly with its characters as the world of the classic Archie stories, so there are no guarantees of safety or survival, but there is definitely *hope*.

The Archie Horror Universe

The larger Archie Horror universe arguably provides readers with the most promising way to engage with the unfinished narrative of *Afterlife with Archie*. Extended series like *Chilling Adventures of Sabrina* (2016–present), *Jughead: The Hunger* (2018–present), *Vampironica* (2019–present), *Blossoms 666* (2019), and the crossover *Jughead: The Hunger versus Vampironica* (2020) develop sustained narratives within different horror frameworks, with Jughead transformed into a werewolf (*Jughead: The Hunger*), Veronica becoming a vampire (*Vampironica*), and one of the Blossom twins preparing to be named the Antichrist (*Blossoms 666*). There are also a range of one-shot comics, including *Betty Cooper: The Final Girl*, *Pop's Chock'Lit Shoppe of Horrors*, *Jinx: A Cursed Life*, *Camp Pickens*, *Strange Science*, *Madam Satan: Hell on Earth*, and *Welcome to Riverdale* (all 2023) that present brief stories of how the Riverdale gang might respond to and be transformed by a range of horror threats. In both the extended series and these one-shots, authors and artists create different alternative universes but feel adjacent to *Afterlife with Archie*.

While the specific horror threat may differ from series to series, the larger Archie Horror universe serves as a reminder that within these intersecting worlds, anything can happen and familiar characters may take on ferocious new faces and terrifying abilities. These intersections across Archie Horror narratives highlight the ideal nature of the comics format for telling Gothic tales, as Julia Round notes that the Gothic tradition features »multiple (and often contradictory) narratives« which »can tell dis-located, timeless tales, or the narrative itself may be disrupted, atemporal, or circular« (Round, 56). Within this dynamically negotiated narrative structure, »stories may be layered (either chronologically or spatially)« (Round, 56) or engage a range of different perspectives, all of which come into play in the Archie Horror series' overlaps and intersections. In *Chilling Adventures of Sabrina*'s eighth issue, *Afterlife* and *Sabrina*'s narratives glance off of one another, when Sabrina encounters Jughead and gets a glimpse of *Afterlife with Archie*'s apocalypse, seeing »a different version ... it's like a premonition ... or a, a memory« (CAS, 215). This overlap is further engaged in *Jughead: The Hunger vs. Vampironica*, when Sabrina magically appears to the teens of Riverdale in order to offer guidance in the overlapping of these universes, highlighting both the broad range of Archieverses in general and the intersections of the Archie Horror narratives specifically, as Sabrina tells them »There are other worlds than these. And right now, my friends ... They're

all in great danger« (JH, 66–67).⁴ After offering what advice she can, Sabrina bids them farewell by saying »Sorry guys ... gotta go! Got a little issue with the afterlife here. You're not the only realities that have been affected, you know« (JH, 71). The timeline and interconnections are jumbled and complex here, once again offering a range of possibilities rather than a definitive narrative progression or intersection.

Across the Archie Horror imprint, there are some elements that remain consistent and could provide narrative clues to how the story of *Afterlife with Archie* might play out. While Betty is consistently framed as the »girl next door«-type character across the majority of Archie Comics publications, in the horror comics, her steadfastness evolves into even more formidable strength and resourcefulness. In the *Jughead: The Hunger* series, the Cooper family are legendary werewolf hunters, Betty included, and she is all too willing to track and kill werewolf Jughead, dragging a traumatized Archie along for the ride. In *Blossoms 666*, Betty is committed to getting to the bottom of the mystery surrounding the Blossom family, even though everyone else tells her she is overreacting. Veronica becomes monstrous across several of the Archie Horror titles, as a vampire in *Vampironica* and as a werewolf in the *Jughead: The Hunger* series, though even in this altered state, her willpower and characterization are unwavering as she continues to make choices to advance her own power and position. Jughead is central to several of the Archie Horror titles, with both *Afterlife with Archie* and *Jughead: The Hunger* providing horror riffs on his legendary voracious appetite. While Sabrina's adventures only occasionally overlap with those of the Riverdale gang, her magical power is significant and her appearance in other titles, like *Afterlife with Archie* and *Jughead: The Hunger Versus Vampironica*, opens a whole new set of possibilities. These resonant themes and cohesive representations across the Archie Horror comics can provide some potential narrative paths forward for *Afterlife with Archie*, as readers can anticipate Reggie's treachery, Veronica's self-serving motivations, the potential for Sabrina's magical intervention, Archie's commitment to doing the right thing, and Betty's resourcefulness. The larger collection of Archie Horror comics and their authors' and artists' negotiation of these familiar characters and horror tropes provide some clues, though the actual conclusion itself is far from guaranteed.

The Cursed Library

Finally (and most recently), the 2024 Archie Horror Free Comic Book Day release *The Cursed Library: Prelude*, offered some promising clues for the collective, overlapping narrative of Archie Horror titles. As the Free Comic Book Day Catalog summarizes this issue: »Following over 10 years of Archie Horror content, all roads have led to the summer's scariest showcase! In 2024 worlds collide as Jinx Holliday and Madam Satan unpack the

mystery behind the horrors that seem to descend upon Riverdale and its surrounding towns endlessly« (FCBD 2024). Jinx's library and the power of the books shelved there have been previously addressed in the larger Archie Horror line, including a brief aside in *Jughead: The Hunger Versus Vampironica* where Jinx reads from one of the books she finds there, resulting in some form of violent supernatural disruption (JH, 44–47). Sabrina also offers some clues to this connection later in that same story, when she tells the Riverdale gang about Jinx, saying that when Jinx picked up that book, »How could she have known that her dormant powers would manifest as a result, causing the merged mess we have now?« (JH, 69). While the power found within these books offers some clues, so do the stories themselves, as *The Cursed Library* opens with Jinx reading about Madam Satan's adventures in *Madam Satan: Hell on Earth* as the erstwhile Queen of Hell sits right beside her (TCL, 1–6). The rest of the issue continues this intertextual engagement, drawing together the narratives of several Archie Horror one-shots, including *Camp Pickens*, *Welcome to Riverdale*, *Jinx: A Cursed Life*, and *Strange Science*, which are all established as stories told within the books of Jinx's library. However, as *The Cursed Library: Prelude* summary and teaser for the upcoming limited-run series reveals, »These terrifying stories are not merely tall tales, but an endless collection of dark worlds all created for the demonic Cursed Library. Who created this collection, and how can the horrors finally be stopped by this unlikely team?« (FCBD 2024). The stories featured in *The Cursed Library: Prelude* draw from Archie Horror one-shots, but there are countless points of intersection and interconnection between all the imprint's comics, which means there could be clues to *Afterlife with Archie* in Jinx's library as well.

Archie Horror's »three-issue limited Archie premium event« *Cursed Library* arc (*The Cursed Library: Alpha*) ran from August to December 2024, drawing Jinx into Hell to face her father and choose her future. In Hell, Jinx is also briefly reunited with her mother Merri, who has been trapped and frozen in Hell. Merri reveals that she is the one who has been writing the stories Jinx reads in the cursed library. As she tells her daughter, her maternal legacy is »this book—a special cursed library filled with our stories—yours ... mine ... of the people we love ... You may visit me anytime you wish until we are finally reunited« (TCL, 20). Within this framework, the stories of the Archie Horror series serve as a connection that affirms love and transcends death, offering hope in the face of terror. In the afterword to the final issue of *The Cursed Library*, editorial director Jamie L. Rotante reflects on the significance of this reveal, arguing that »the idea of Merri, Jinx's long-lost mother, creating these worlds to connect with her daughter that were twisted and corrupted by Lucifer's hand was the perfect way to not only build Jinx's lore, but added an emotional element that pulled on heartstrings, amidst the chaos and horrific imagery, creating a perfectly well-rounded story« (TCL, 23–24). *The Cursed Library* arc provides a new perspective on the larger Archie Horror series, giving readers the opportunity to reconsider those earlier narratives within this new

framework, while also raising possibilities for new stories to come, as Jinx's mother tells her »my story does not end in death ... It begins with you ... And it's your turn to write it« (TCL, 20). The path Jinx will choose and the stories she will tell remain to be seen, but new terrors surely lay ahead in the Archie Horror series.

The Cursed Library's premise of these horror narratives as stories contained within books in Jinx's library offers another possibility: that these narratives could ultimately be undone, with the world of Riverdale set right once again, as it always seems to be. Whether *Afterlife with Archie* and others are echoes from parallel universes or stories read in a book and then returned to the cursed library's shelves, this limits their impact and calls into question the need for closure, since if none of it was real, the only possible ending is the return to »reality.« This type of undoing is characteristic of Archie Comics, with Beatty explaining that »the Archie comics are a story-generating machine, [and] one important element to note is that it is a machine that can be endlessly reset« (Beatty, 20-1). In this respect, readers are given the opportunity see familiar characters in new ways—Veronica and Jughead as monsters, Betty as an action hero—with nothing to lose. These stories act as an imaginative fantasy, as the writers and artists explore divergent paths before returning the characters and their world to its established and familiar default setting, with no real harm done. However, while these stories may be taking place on another plane of existence or within the pages of one of Jinx's books and therefore containable, readers likely still want to know how those stories end and where these divergent versions of our familiar characters will end up. Will Archie and Betty get married? Will Reggie kill Betty? Even if these actions are ultimately undone, limited to one of the books in Jinx's library, the unfilled desire to see how the story plays out remains.

Conclusion

The apocalypse has created a wide range of possibilities for the Riverdale gang, though *Afterlife with Archie* remains unfinished, with characters and conflicts in limbo between the last issue and the next (which may or may not ever come). Redmond argues that the unfinished work »can persist as a monument to missed opportunity, a void that will never be filled, a craving impossible to satisfy.« There is currently no closure for *Afterlife with Archie*, though readers can adopt a range of strategies in contending with this unfinished narrative. They can speculate on what might happen next, crafting their own progressions of and conclusions to the story, following context clues, established plot lines, and the scant information available in Issue 11's title and cover art to what might seem a logical or satisfying conclusion. Pellerito's comments urge readers to believe that they know who these characters are—for example, Archie will always try to do the right thing, whatever the circumstances—and that

gives us direction, a potential path to follow, though even there, possibilities abound. Readers can turn to larger horror conventions that inform and influence *Afterlife with Archie*, with zombie apocalypse stories being particularly resonant, and use those expectations as a lens for reading the comic's potential conclusion. Finally, the stacks of Jinx's Cursed Library provide readers with a new understanding, containing the Archie Horror narratives within the framework of stories an exiled mother tells to maintain a connection to her unusual daughter, a testament to love and hope in the face of horror.

Bibliography

- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Afterlife with Archie: Escape From Riverdale* [*Afterlife with Archie* #1-5]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2014. [AwA1]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Chapter One: Witch in the Dream House*. [*Afterlife with Archie* #6]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2014. [AwA2.1]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Chapter Two: Dear Diary ...* [*Afterlife with Archie* #7]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2015. [AwA2.2]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Chapter Three: A Ghost Story*. [*Afterlife with Archie* #8]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2015. [AwA2.3]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Chapter Four: The Trouble with Reggie*. [*Afterlife with Archie* #9]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2016. [AwA2.4]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Francesco Francavilla (P): *Chapter Five: Interview/Interlude with the Pussycats*. [*Afterlife with Archie* #10]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2016. [AwA2.5]
- Aguirre-Sacasa, Roberto (W) and Robert Hack (P): *The Chilling Adventures of Sabrina: Occult Edition*. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2019. [CAS]
- Beatty, Bart: *Twelve-Cent Archie*. New Brunswick, NJ: Rutgers UP, 2015.
- Chan, Goldie: How Storytelling Has Continued to Evolve with Archie Comics. In: Forbes. <<https://www.forbes.com/sites/goldiechan/2022/08/16/how-storytelling-has-evolved-with-archie-comics/?sh=67c002a44233>>. 16 Auf. 2022. Accessed 23 Dec. 2024.
- The Cursed Library: Alpha. In: Archie Comics. <https://store.archiecomics.com/products/the-cursed-library-alpha-1?_pos=1&_sid=b04d43e41&_ss=r>. Accessed 23 Dec. 2024.
- Duncan, Randy, Matthew J. Smith, and Paul Levitz: *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. 2nd ed. London: Bloomsbury Academic, 2015 [2009].

- FCBD 2024 Archie Horror Presents The Cursed Library Prelude. In: Free Comic Book Day Catalog. <<https://www.freecomicbookday.com/Catalog/DEC230017>>. Accessed 23 Dec. 2024.
- Garrett, Greg: Living with the Living Dead. The Wisdom of the Zombie Apocalypse. Oxford: Oxford UP, 2017.
- Rahal, Eliot and Magdalene Visaggio (W) and Craig Cermack and Matt Herms (P): The Cursed Library: Unbound [The Cursed Library #3]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2024.
- Redmond, Matthew: Why Should We Read Unfinished Novels? In: Literary Hub. <https://li-thub.com/why-should-we-read-unfinished-novels/>. 22 Jan. 2021. Accessed 23 Dec. 2024.
- Rotante, Jamie Lee (W) and Craig Germak (P): The Cursed Library: Prelude [The Cursed Library #0]. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2024.
- Round, Julia: Gothic in Comics and Graphic Novels. A Critical Approach. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2014.
- Sava, Oliver: The Evolution of Archie Comics: Updating the Riverdale Gang for the 21st Century. In: Vox.<<https://www.vox.com/culture/2017/1/26/13149304/archie-comics-riverdale-evolution>>. 26 Jan. 2017. Accessed 23 Dec. 2024.
- Tate, Andrew: Apocalyptic Fiction. London: Bloomsbury, 2017.
- Tieri, Frank (W), Pat & Tim Kennedy (P), and Joe Eisma (P): Jughead: The Hunger Versus Vampironica. Pelham, NY: Archie Comics Publications, 2020. [JH]
- Walton, Jo: The Joy of an Unfinished Series. In: Reactor Mag. <<https://reactormag.com/the-joy-of-an-unfinished-series/>>. 28 Feb. 2010. Accessed 23 Dec. 2024.

Table of Figures

Fig. 1: Archie's traumatic final encounter with his zombified father (AwA1, 87).

Fig. 2: Cover art for *The Wedding Crashers*, the unpublished eleventh issue of the *Afterlife with Archie* series (AwA2.5, 39).

- 1] Poor Hot Dog does not fare well in the Archie Horror comics overall: in addition to being killed and reanimated in *Afterlife with Archie*, he is murdered and dismembered by were-wolf Veronica in *Jughead: The Hunger, Volume 2* (40), then brought back as a Frankenstein-esque creation in *Jughead: The Hunger, Volume 3* (62).
- 2] This idealized representation of Riverdale has been complicated and negotiated across a range of mediums, including the Archie Horror Comics and the CW series *Riverdale* (2017-2023).
- 3] Notably, Reggie attempts to confess to Archie in the series' first issue, telling his friend »I did something, Arch. Something *terrible* ... like *fully* next level terrible ...« (AwA, 21, emphasis original). When Reggie is talking with Archie, the ramifications of his actions are not yet clear, which seems to suggest that Reggie may feel real guilt over killing Hot

Dog and the pain he has caused Jughead. Reggie's confession is cut off by Zombie Jughead's appearance at the school dance and the resulting mayhem, which reframes these events and their consequences, and silences Reggie's confession for several issues.

- 4] This is another, more oblique allusion to the work of Stephen King, in which »there are other worlds than these« is a repeated phrase throughout his *Dark Tower* series (1982–2012).

Panisches Rot, lähmendes Blau: Trauma in Farbe?

Farbeinsatz in *bandes dessinées* über das Attentat auf Charlie Hebdo am 7. Januar 2015

Myriam Macé (Bremen)

Einleitung

Am Vormittag des 7. Januar 2015 stürmten zwei al-Qaida Terroristen die Redaktionssitzung von Charlie Hebdo, erschossen 10 Personen und verletzten mehrere schwer. Einige Redaktionsmitglieder entkamen dem Attentat durch Zufall. Drei Überlebende verarbeiteten ihre Traumata in autobiografischen *bandes dessinées* (BD).¹ Kommt in *Catharsis* (2015) von Luz das Zeichnen einem selbsttherapeutischen Mittel gleich, so sucht Meurisse verzweifelt *La Légèreté* (2016) angesichts einer anhaltenden kreativen Ohnmacht und Coco rekonstruiert in *Dessiner encore* (2021) den mehrfach durch Anschläge gestörte Kampf der Redaktion um Meinungsfreiheit.²

Das Attentat (inter-)nationaler wie individueller Tragweite führte zu multiplen Konfrontationen mit dem ›Ende‹. Seine multidimensionalen Auswirkungen sind für die Betroffenen mit einem klaren Vorher und Nachher verbunden und werden in diesem Text als ›Enderfahrungen‹ bezeichnet: So bedeutete die brutale Ermordung ihrer Kolleg_innen und Freund_innen für Luz, Meurisse und Coco eine drastische Konfrontation mit dem unausweichlichen Ende des Lebens. Zudem erlebten sie nicht nur das Ende eines vertrauten Redaktionsteams, sondern mussten sich zu den öffentlichen Vorwürfen, die Grenzen der Meinungsfreiheit überschritten zu haben, positionieren. Der als Konsequenz auf das Attentat folgende Personenschutz schränkte ferner ihre persönliche Freiheit und Privatsphäre in dem Maße ein, dass Meurisse ihn gar mit dem Tod gleichsetzt (L, 45). Verlor sie durch den traumatischen Schock ihr Erinnerungsvermögen (L, 33), so bedeutete das Erlebnis für Coco das Ende ihrer Unbeschwertheit (D, 309). Alle drei brechen mit ihrer bisherigen künstlerischen Praxis als Pressezeichner_innen durch das nun selbstbezügliche Zeichnen. Indem sie ihre Enderfahrungen auf Papier bringen, erkunden sie zugleich die Grenzen der Erzählbarkeit von Trauma in autobiografischen BD.

Alle drei Werke werden wissenschaftlich als hybride Traumanarrationen betrachtet. Unter Bezugnahme auf Earles (2017), der feststellt, dass traumatische Erlebnisse in Bildern oft leichter zu vermitteln sind, als durch reine Sprache sowie auf die psychoanalytische Perspektive von Miller (2007), analysiert Childress (2019) Meurisses Selbstportraits und den Seitenaufbau in *La Légèrté*. Schröer (2018) erforscht, worin sich der ›Esprit Charlie‹ in den BD von Luz und Meurisse manifestiert,³ während Boukala (2015) sich wiederum aus anthropologischer Perspektive mit Luz' Trauma und seiner (Re-)Konstruktion beschäftigt. Amsbeck & Cassiau-Haurie (2023) ordnen Cocos *Dessiner encore* als faktuale BD in der Kategorie »Témoignages, parcours individuels au service de l'Histoire«⁴ ein. Bisher wurde jedoch nicht ausführlicher beachtet, wie alle drei Zeichner_innen ihre Traumanarrationen nicht nur in schwarz-weiß zeichnen, sondern sie auch farblich ausgestalten. Dabei verfolgen sie ganz unterschiedliche Ansätze, die weit über Kolorationen zur ästhetischen Aufwertung oder Lesbarkeit hinausgehen. Inwiefern tragen Farben hier dazu bei, traumatische Unsagbarkeiten visuell auszudrücken? Inwiefern sind sie ein signifikativer Teil des subjektiven Darstellungsraums für Enderfahrungen in den BD? Inwiefern sind sie innerhalb der individuellen Bildsprachen von Luz, Meurisse und Coco bedeutungstragend? Um diese Fragen zu beantworten, werden zunächst die Funktionen von Farben sowie visuelle Metaphern in BD erläutert, bevor der Farbeinsatz in den drei Werken untersucht und abschließend in Hinblick auf die subjektive Darstellung von Enderfahrungen bilanziert wird.

Zu Farben und visuellen Metaphern im Comic

Im Comic als multimodales Text-Bild-Medium haben Farben als semiotische Elemente eine bedeutungstragende Funktion (Packard, 49). Obwohl die grundlegenden Umrisslinien als primär gelten, da sie die wesentlichen Informationen bereits vermitteln (Bartosch, 76), hebt Ciment die »fonction polysémique« von Farben im Zusammenspiel mit der Zeichnung hervor (Ciment, 177), die über die tradierte symbolische und metaphorische Bedeutung der Farben nach Goethe hinausgeht. Farbauswahl und -intensität fungieren auch als »non-narratoriale Strategie subjektiver Darstellung« (Packard, 91f), die im Spektrum von »monochromem und multi- oder polychromem graphischem Erzählen« angewendet wird (Baetens, 115). Bartosch verweist auf die kulturhistorische Varianz der symbolischen Bedeutung von Farben, die Unzuverlässigkeit ikonischer Ähnlichkeit zu den dargestellten Gegenständen und ihre Selbstreferentialität, mit der sie auf die spezifischen Umstände ihrer Anwendung im Werk hinweisen. Farbe sollte daher als ein Element betrachtet werden, das unter bestimmten Bedingungen operiert und durch diese seine charakteristischen Eigenschaften offenbart (Bartosch, 78). Der spezifische Einsatz von Farben in der Verarbeitung des Attentats auf Charlie Hebdo muss daher im sprachlich-visuellen Kontext gedeutet werden. Dies

korrespondiert mit Baetens' Aussage, dass »the paradigmatic value of color in the light of a certain poetics« betrachtet werden muss (Baetens, 118).

Die individuellen Poetiken, die Luz, Meurisse und Coco in der Verarbeitung ihres Traumas entwickeln, äußern sich in visuellen Metaphern. Majetschak zufolge eröffnen Metaphern grundsätzlich »Denk- und Sagbarkeitsräume«, die es ermöglichen, einen »bislang intern diffusen oder als anders organisiert gedachten Gegenstandsbereich ihnen gemäß neu zu interpretieren« (Majetschak, 243f). Als Hybrid der Bild- und Erzählkunst eröffnen visuelle Metaphern laut Dürrenmatt einen Darstellungsraum für subjektive Gefühlswelten (Dürrenmatt, 451). (Quasi-)perzeptuelle Überlagerungen oder Point-of-View-Sequenzen in BD (Packard, 87-98) sind insofern für visuelle Metaphern fruchtbar, als sie im Rahmen der dargestellten Welt »eklatant falsch« erscheinen und damit für Metaphern prädestiniert sind (Majetschak, 248). Vermeintlich Unsagbares wird somit visuell vermittelbar. In Traumanarrationen schreibt Dürrenmatt visuellen Metaphern letztlich das transformierende Potenzial einer »esthétisation critique« zu, denn statt das Trauma zu repetieren, »il s'agit par l'art de le mettre à distance⁵ (Dürrenmatt, 449).

Luz' metaphorisches Rot in *Catharsis* (2015)

Renald Luzier, bekannt als Luz, verpasste am 7. Januar 2015 – seinem Geburtstag – den Sitzungsbeginn und war einer der Ersten am Attentatsort, wo er seine Freund_innen tot oder schwer verletzt vorfand. Obwohl er zuerst das Zeichnen für unmöglich hielt, begann er kurz nach dem Anschlag in einem künstlerisch-kathartischen Prozess das Erlebte zu verarbeiten (Hanne). In schlaflosen Nächten brachte er die traumatischen Bilder aus seinem Kopf auf Papier – und nicht wie sonst die allgemeine Welt- und Gesellschaftslage in satirischen Karikaturen (Bry). Als er seinem Freund und Verleger Alain David diese kreative Externalisierung als »vital« beschrieb, ermutigte dieser ihn, sie in eine Publikation umzusetzen (Morel, 257). Bis Ende März 2015 entstanden 30 undatierte Sequenzen, die chronologisch geordnet das Buch⁶ *Catharsis* bilden, das am 21. Mai 2015 auf 125 Seiten veröffentlicht wurde. Der fragmentarische Aufbau des Buchs, die unterschiedlichen Stile und Themen bilden Luz' innere Zerrissenheit ab. Luz erklärte, dass er durch den thematischen Fokus auf seine Privatsphäre das zurückgewinnen wolle, was ihm durch das Attentat und dessen Nachwirkungen abhandengekommen sei: seine Intimität. Um sich beim Zeichnen größtmögliche Freiheit zu geben, habe er bewusst auf den Rahmen der *cases*⁷ verzichtet (Bry). Die Farbgebung ist stark reduziert: Nur in 6 der 30 Fragmente verwendet er neben schwarzen Federzeichnungen auch ein intensives Rot und Blau. Diese polychromen Sequenzen eröffnen eine Sub-Welt aus (Alb-)träumen und Visionen im Wachzustand, in der die Farbe zur Metapher wird. So lässt sich die These aufstellen, dass der konstante Rotton in der Diegese um zwei Bedeutungen

kämpft, die sich teils diametral gegenüberstehen – ähnlich dem freudschen Gegensatzpaar von »Eros«, dem erhaltenden Liebes-, und »Thanatos«,⁸ dem destruktiven Todestrieb, auf die Luz selbst auch anspielt (C, 12-14).

Das Rot erscheint erstmals in der zweiten Sequenz der BD: »Un rêve«⁹ (C, 9f), in dem Luz' Avatar mit Brille, Schnäuzer und Haartolle hinter dem Redaktionstisch an der Redaktionssitzung teilnimmt. Derlei Träume zeichne er, so Luz,

um sie zu verstehen und aus seinem Kopf zu vertreiben (Brunner), wodurch er seine innere Welt visualisiert. Luz' Avatar wiederholt sich in den *cases* in der gleichbleibenden räumlichen Anordnung. Sein rechtes Auge bleibt zunächst im Profil verborgen, bevor er ab der zweiten *bande*¹⁰ frontal aus dem Bild herausschaut. So rückt der/die Betrachter_in auf die Position seines Gegenübers. An der Stelle eines zweiten Auges klafft ein rot untermaltes Einschussloch. Seine Wunde offenbar nicht wahrnehmend, spinnt Luz monologisch Ideen für die kommende Ausgabe und bricht am Ende der ersten *planche*¹¹ in einen Lachanfall aus. Während er mit seiner Faust das entstellte Auge reibt, wird auch sie rot (Abb. 1). Er interpretiert die Farbe allerdings als Tinte seines Stiftes und nicht als Blut. Vom imaginierten Gegenüber fehlt jede Reaktion. Und so pendelt in diesem Traum die Farbbedeutung zwischen dem vergossenen Blut des Attentats und der Tinte, die für die lebendige Arbeit der Charlie Hebdo Redaktion steht, ohne zu einer endgültigen Interpretation zu gelangen. Blut und Tinte, die Essenzen des Lebens und des Ausdrucks, werden vergossen. Im Kontext des Attentats auf Charlie Hebdo löste eine Karikatur das blutige Massaker aus – und dennoch überleben in diesem Traum alle. Diese visuelle Metapher verdeutlicht, dass Luz seine körperliche Unverehrtheit dem Zufall zuschreibt, denn auch ihn hätte es treffen können, nicht nur das Zeichnen zu verlieren, sondern auch sein Leben.

In einer zweiten (Alb-)traumsequenz (C, 24-26) folgt Luz' Avatar roten Fußspuren zu den Redaktionsräumen. Nachdem er den Zugangscode eingegeben hat, offenbart sich ihm ein in Rot getauchter Raum (Abb. 2). Die zweite *planche* zeigt seinen subjektiven Blick auf das Geschehen darin: Nur eine einzige rote Fläche mit einem winzigen blauen Fleck unten rechts. In der dritten *planche* formt sich aus diesem von Rot umgebenen Blau zuerst der Mantel seiner Partnerin Camille, die ihn in der zweiten *bande* auf der Straße vor der Redaktion umarmt. Das Rot hat sich nun bis auf Camilles Lippen reduziert. Die abschließende



Abb.1: Trocknet der vor Lachen weinende Luz ein paar blutrote Tränen?



Abb. 2: Die für Luz wahrnehmbare Präsenz von Camille im Angesicht des Grauens zeigt sich im Blau.

dreigliedrige *bande* markiert den diegetischen Übergang zwischen Traum und dargestellter Welt: Als Luz aufwacht, fragt er Camille, ob sie an dem Morgen »Rouge à lèvres«,¹² so auch der Titel, getragen habe, was sie verneint. Während das Blau Camilles Anwesenheit markiert, ersetzt das Rot metaphorisch den Anblick des realen Schreckens und wird zudem von Luz mit den Lippen seiner geliebten Partnerin assoziiert: Tod und Leben entspringen wieder demselben Farbton und ringen in Luz Gedanken um die Bedeutungshoheit.

In der dritten polychromen Sequenz »Nancy & Lee« (C, 62-64) aus dem (quasi-)perzeptuellen Blickwinkel von Luz, spielt sein Laptop das Lied *Some velvet morning* von Nancy Sinatra und Lee Hazlewood von 1967 ab. Die Struktur der drei *planches* ist ein 9-teiliger *gaufrier*,¹³ in dessen *cases* die räumliche Perspektive gleichbleibt: Während der Laptop im Vordergrund sichtbar ist, geht Camille im Hintergrund ihrer Pflegeroutine nach. Das Rot das in der ersten *bande* nur das abgebildete CD-Cover ausfüllt, breitet sich ab der zweiten *bande* über das Gerät, auf den Raum und schließlich auch auf Camilles nackten Körper aus – steigt in ihm die Panik oder wächst sein Begehr? Gleich seiner Vision lösen sich in der letzten *bande* der zweiten *planche* alle Umrisslinien in einer roten Fläche auf (Abb. 3).

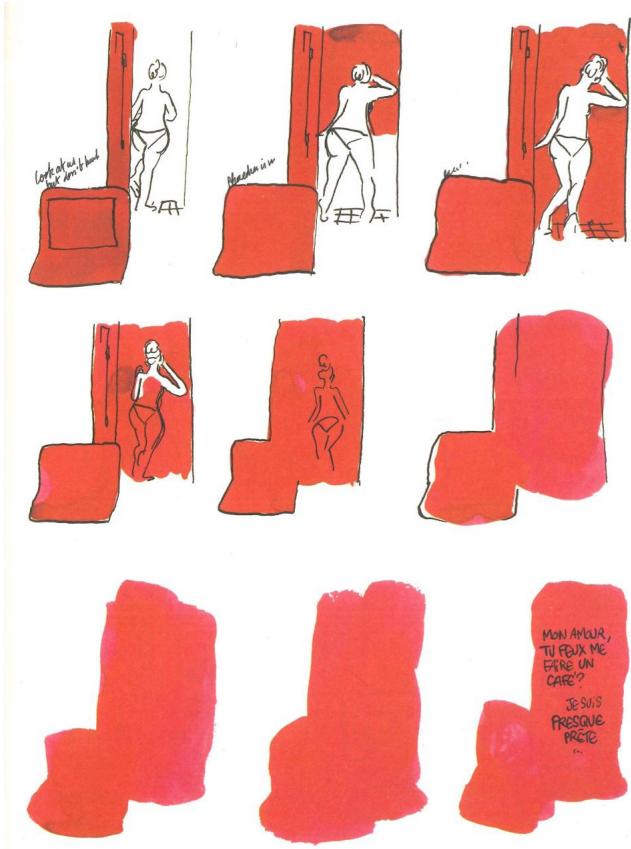


Abb. 3: Luz sieht vor seinem inneren Auge nur noch Rot, während er die Musik und die Bilder seiner Umwelt immer weiter ausblendet.

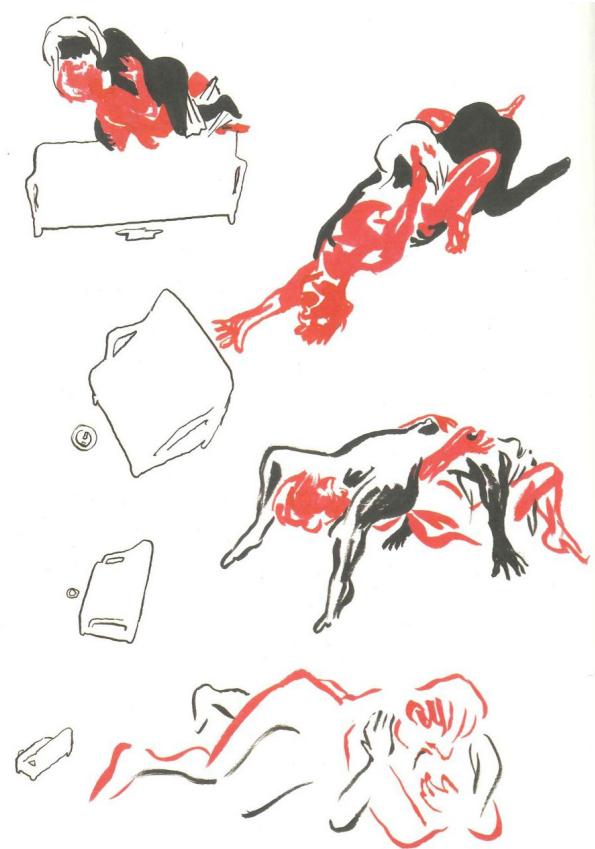


Abb. 4: Über das Teilen von Intimität wird das Trauma leichter erträglich.

Erst, als Camilles Worte an ihn sich in dieses Rot einschreiben, beginnt Luz' Rückkehr in die Außenwelt: Das Rot formt sich zu Raum- und Handlungszeichen, die wieder schwarz werden. Auf Camilles Frage »Ça va?«¹⁴ antwortet er wiederholt »Oui. Oui...«¹⁵ und lobt zugleich ihre Schönheit, wodurch die Deutung seiner Entgegnung ambivalent bleibt. Seine Liebe und seine Angst, für die das Rot steht, bleiben nebeneinander bestehen.

In der Sequenz »Pause clope«¹⁶ (C, 76-79) heben sich Luz als rote Fläche und Camille in Schwarz rauchend auf einem Sofa von einem weißen Hintergrund ab, während sie den Verlust ihrer »légèreté« und »insouciance«¹⁷ beklagen. Auf der zweiten *planche* mahnt Luz: »Faut pas qu'on sombre, hein?«¹⁸ – und genau das folgt wortwörtlich: Kurz bevor ihre Körper ganz im Sofa verschwinden, lässt ein Kuss sie wieder auferstehen. Sie entkleiden und umschlingen sich, während ihre Körper vom Sofa abheben und ihre flächigen Darstellungen sich zu roten und schwarzen Körperlinien reduzieren (Abb. 4). Im sexuellen Höhepunkt in der dritten *planche* lösen sie sich in eine Rauchwolke auf, bevor sich diese wieder zu ihren Figuren formt. Ihre flächigen Körper, die für die emotionale Last des Traumas standen, sind dünnen schwarzen Umrisslinien gewichen. Die sexuelle Intimität konnte sie also tatsächlich

›erleichtern‹, denn an ihr schwerwiegendes Gespräch vorab können sie sich in der allerletzten *case* nicht mehr erinnern.

In »Le petit marmiton«¹⁹ (C, 89-92) wird Luz' Kopf von roter Farbe ergriffen, während er in einem hypnotischen Zustand am Herd mit Ausgaben von Charlie Hebdo hantiert. Als Camille ihn dabei überrascht, transformiert sich sein Kopf in eine gesichtslose, wütende Flamme. Die rote Farbe breitet sich weiter über seinem nackten Körper aus, bis auch alle Umrisslinien verschwinden. Es folgt ein hitziges Gerangel mit Camille, in dem sein blind schreiender Körper metaphorisch in loderndes Feuer ausbricht. Als sie ihn zu Boden ringt und zum Schweigen bringt, erlischt es (Abb. 5). Das Rot verflüchtigt sich und mit ihm Luz' lebensbedrohlicher Anfall.



Abb. 5: Der Augenkontakt mit Camille holt Luz wieder in das Hier und Jetzt zurück.

Das letzte Polychrom schließt den Bogen: Hier verwandelt sich eingangs die ihr berühmtes *Happy Birthday* »... to you« (C, 117-122) singende Marylin Monroe in Camille. Diese verbringt mit Luz seinen Geburtstagsmorgen vor der Redaktionssitzung im Bett. Als er ihr kurz darauf vom Attentat per SMS berichtet, eilt Camille auch zur Redaktion. Monroe, anfangs in Weiß vor Schwarz dargestellt, wiederholt sich am Ende in Weiß vor rotem Flammengrund. Mit Luz' Worten »c'est un carnage... / Je t'aime bordel«²⁰ spielt die visuelle Metapher in einer Mischung aus Schock, Entsetzen und tiefer Liebe auf seine komplexe Gefühlswelt in der Krisensituation an.

Farbenfrohe Kunst und Natur in Meurisses *La Légèreté* (2016)

Ihre BD *La Légèreté* begann Catherine Meurisse kurz nach der Veröffentlichung von Luz' *Catharsis*. Die erste Hälfte entstand von Juni bis August 2015, die zweite im Januar und Februar 2016 (L, 135). Im April 2016 wurde die BD veröffentlicht. Auf 133 Seiten erzählt sie in Schwarz-Weiß-Zeichnungen vom Verlust der Leichtigkeit im Zuge des Attentats – und

von ihrer Wiederkehr. Wie Luz kam auch Meurisse verspätet zur Redaktionssitzung, da sie die Nacht zuvor über die Gründe nachgegrübelte, warum ihr Geliebter sie verlassen hatte, und deshalb verschlief (L, 10-15). Ähnlich wie Luz zieht sie keine schwarzen Rahmen um die *cases*, jedoch bringt sie Farben anders metaphorisch zum Einsatz. Es lassen sich vier Bereiche differenzieren:

Zunächst fällt (1) in der Gestaltung des Avatars der grau-grüne Kapuzenmantel auf, den Catherine wiederholt trägt. Während Childress (139f) ihn metaphorisch als empfundene Last unter dem Trauma interpretiert, die mehr *er-* als getragen wird, kann er ebenso ein schützender Panzer sein. Tatsächlich trug Meurisse im Winter des Attentats einen Parker in Khaki.²¹

Meurisse nutzt (2) visuelle Darstellungen von Redewendungen, die praktisch konventionalisierte Metaphern sind (Majetschak, 241), in einer getrübten Farbpalette, um ihre desolaten Emotionen auszudrücken. In einer Albtraumsequenz droht sie vor Schüssen fliehend ›in blauen Wassern zu ertrinken‹²² (L, 42-45) und verliert dabei ihre »dix ans de bagages«²³ bei Charlie Hebdo – ein Verlusttraum, der auf ihre veränderten Identitätsattribute verweist (Nathan, 249-261): Denn noch 2015 zieht sie sich aus der satirischen Zeitschrift zurück (Abb. 6). Ihr Erinnerungsverlust wird durch

den ›Fall durch eine graue Schlucht‹²⁴ in eine »faille Temporelle«²⁵ zwischen schwarz-blauen Felsen hindurch gezeigt. Ihr Therapeut bestätigt ihr diese Dissoziation durch den traumatischen Schock (L, 55). In einer weiteren *planche* sucht sie Trost bei ihrem Exgeliebten, in dessen Armen ihre ›Körperperformen zu grau-blauen Tränen schmelzen‹²⁶ (L, 65). Als sie die Nachricht von den islamistisch motivierten Terroranschlägen in Paris am 13. November 2015 erreicht, wird sie ›von einem Blitz durchbohrt‹²⁷ (L, 86), der sich hell vom blaugrauen Hintergrund abhebt. Derart kühle Kolorierungen alludieren in der ersten Hälfte der BD Catherines desolate Stimmung: z. B. in aquarellierten Traumblasen über ihre Trennung (L, 11f) oder Farbakzenten in der ersten *bouclage*²⁸ nach dem Attentat, nach der ihr Gedächtnisverlust einsetzt (L, 33).

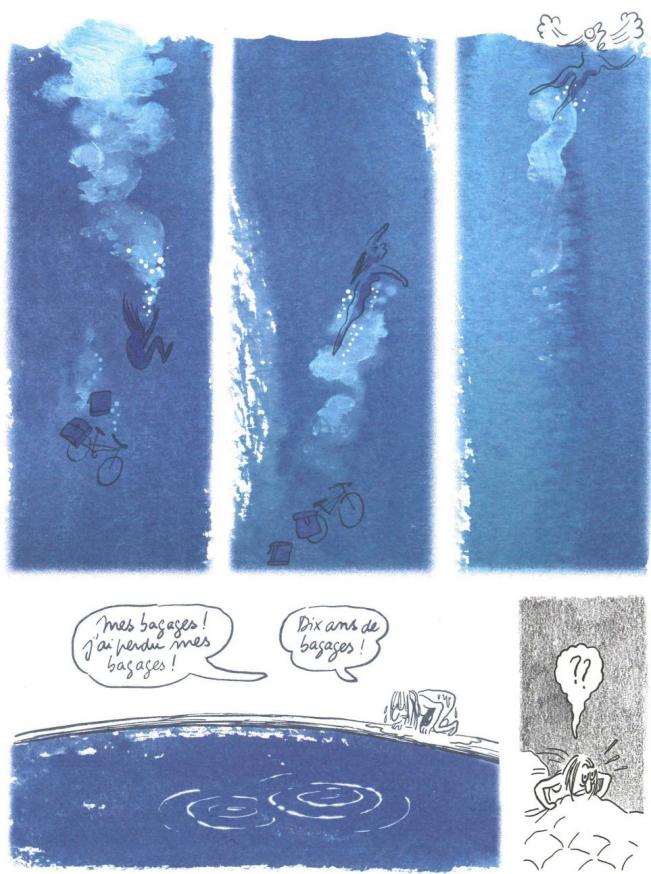


Abb. 6: Ohne ihren Erinnerungsschatz an Charlie Hebdo ist Catherine eine andere.

Mit (3) polychromen inneren *Seelenlandschaften* spielt Meurisse teils auf Kunstwerke an.²⁹ In kühlen Farbtönen leitet eine düstere Meeresansicht die BD ein: Die grauen, schweren Wolken über einer tief stehenden Sonne, auf die die Protagonistin am dunklen Horizont blickt, spiegeln ihr inneres Trübsal. Ihre Erkenntnis im Textblock, »que l'océan était là en premier, et qu'il est toujours là«³⁰ vermittelt aber auch ein Gefühl des Trostes. In der nächsten *planche* wird die Naturszene von einer apokalyptisch anmutenden, (quasi-)perzeptuellen Rothko-Anspielung in scharfem Weiß sowie flammendem Orange und Rot überblendet. Hier löst sich der Avatar von Catherine nun in einer abstrahierten Version der ursprünglichen Bildkomposition auf (Abb. 7), die der verschwommenen und emotional tief resonanten Farbfeldmalerei von Mark Rothko gleicht.³¹ Das Motiv des Verschwindens wird in einer dreiteiligen Aquarellserie mit warmer Farbpalette (L, 59-61) wiederholt. In diesen Bildern verwandelt sich ihr Avatar mit dem voranschreitenden Sonnenuntergang in einen Stein und gewinnt somit an psychologischer Schwere: Inmitten der errötenden Schönheit der Natur kann Meurisse nicht anders, als weiter über das erlebte »massacre« zu grübeln (L, 59). Diese Enderfahrung überschattet ihr ganzes Sein und Fühlen. Ihre innere Endzeitstimmung wird durch die Vision der schwarzen Silhouette eines Flugsauriers am blutroten Abendhimmel symbolisch verstärkt (L, 60f) (Abb. 8). Etwa in der Mitte des BD klettert Meurisse mit einer weiteren Figur über schroffe braune Felsen, während im Hintergrund eine blau-grüne

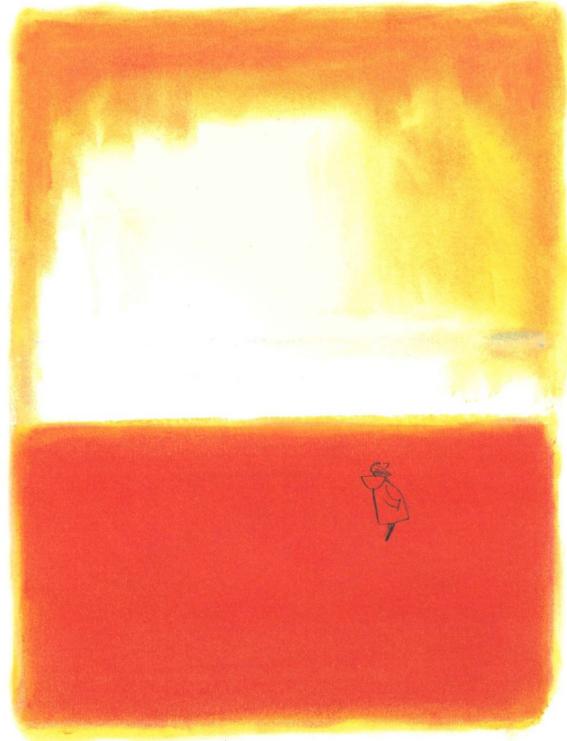


Abb. 7: Mark Rothkos überwältigende Gemälde in Signalfarben alludieren Catherines inneren Ausnahmezustand.



Abb. 8: Catherine kann die Schönheit der Natur angesichts des erlebten Massakers nicht wahrnehmen.

Landschaft in der Ferne verschwimmt (L, 78f). Gleich dem *Wanderer über dem Nebelmeer*³² aus Caspar David Friedrichs wohl berühmtester Seelenlandschaft erhascht Meurisses Avatar von dort einen ersten befreienden Blick auf eine hoffnungsvollere Zukunft. In dieser Natur kehren Catherines Erinnerungen langsam zurück und sie erkennt, dass »la beauté«³³ seit dem Attentat das Wertvollste für sie ist. Die BD schließt dort, wo sie begann, an einem gelben Sandstrand (Abb. 9) (L, 131-133) – jedoch mit dem Unterschied, dass der Himmel wolkenlos im gleichen Blau wie das Meer strahlt und Catherine ein weißes Trägerkleid anstelle des dunkelgrünen Kapuzenmantels trägt. Auf den Horizont blickend erklärt sie sich süchtig nach »Cette beauté qui me sauve, en me rendant la légèreté«³⁴ (L, 133).

Neben diesen metaphorischen Kunstanspielungen zitiert Meurisse (4) explizit Gemälde und Kulturstätte. Nach der Rothko-Allusion (Abb. 7) folgt Munchs *Der Schrei*,³⁵ den sie als visuelle Metapher für ihre ersten Emotionen nach dem Attentat einsetzt.³⁶ In der Sequenz (L, 18-20) wandelt sie durch die grauen Räume und Wände eines imaginären Museums, das mit völlig leeren Leinwänden bestückt ist. Als ihr Kopf in der letzten *case* in der Wand verschwindet, wird der über ihrem Körper hängende berühmte farbintensive Aufschrei zu ihrem und drückt ihre innere Verzweiflung aus. In einer weiteren Sequenz treibt sie wie die todgeweihte *Ophelia*³⁷ von John Everett Millais in einem Bach aus intensivem Grün und Blau, während sie Baudelaires *Les fleur du Mal* liest und ein Frosch ihr therapeutische Fragen stellt. Dieser ermutigt die depressiv gestimmte Meurisse, ihr Trauma ähnlich dem Stendahl-Syndrom zu verarbeiten: Indem sie sich nämlich einem »déluge de beautés«³⁸ (L, 91) aussetzt, um vor lauter Begeisterung in Ohnmacht zu fallen, könne sie versuchen, sich von ihren morbiden Gedanken zu befreien und ihre Leichtigkeit zurück zu gewinnen. Dazu begibt sie Catherine in die Villa Médici, Sitz der Académie de France und Zentrum der französischen Künste (L, 93f). In den Romsequenzen steigen Farbintensität und -varianz der Kolorierungen, die nun ihre reale visuelle Wahrnehmung der Villen Médici und Borghese, vom Forum und Palatin, dem

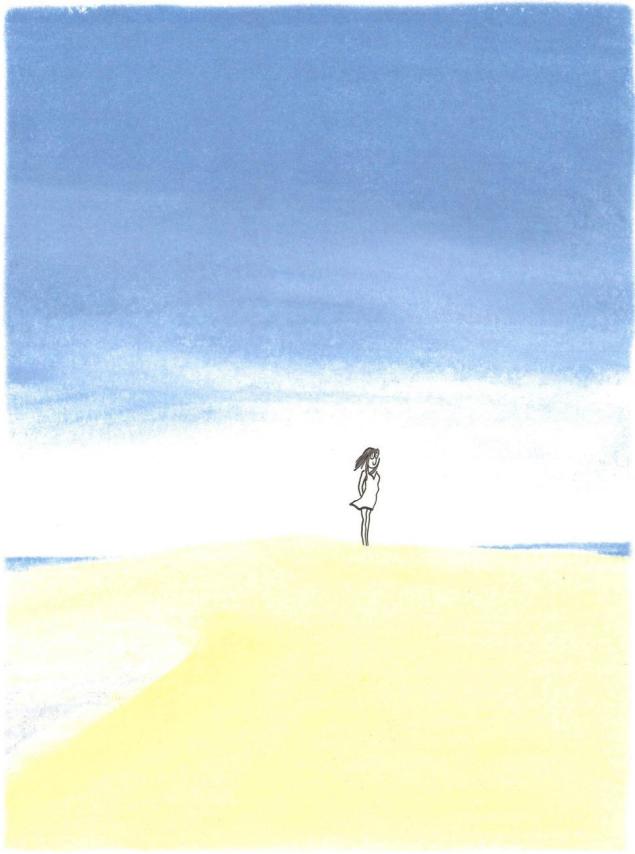


Abb. 9: Durch den Perspektivwechsel kommt mit der Schönheit auch die Leichtigkeit zurück.

Palazzo Massimo sowie von römischen Sakralbauten wiedergeben (L, 96-122). Nichtsdestotrotz rezipiert sie weiter im Spiegel des Traumas: Anstatt von Caravaggios Virtuosität überwältigt zu werden, ruft die dargestellte Grausamkeit in den dramatisch aufgeladenen Meisterwerken doch wieder das Attentat und dessen traumatische Auswirkungen auf ihre emotionale Welt hervor. So identifiziert sie sich selbst mit deren Hauptfiguren: Als David hält sie nicht Goliaths Kopf, sondern das abgeschlagene Haupt des Terrorismus; gemeinsam mit der Jungfrau Maria tritt sie als Christ auf die sündhafte Schlange, deren Körper das Wort »daech«³⁹ formt; als Hieronymus brütet sie über die Sterblichkeit und die »Légèreté«; schließlich wird sie als Europa auf dem Rücken eines schwarzen – nicht weißen – Stiers entführt (L, 101) (Abb. 10).⁴⁰ Und auch in den nur teils erhaltenen antiken Skulpturen des Palazzo Massimo vermag sie ausschließlich die massakrierten Opfer zu erkennen (L, 110f). Diese unwillkürlichen Assoziationen zum Attentat schwinden aber mit fortlaufender Kontemplation. Catherine entwickelt eine größere emotionale Distanz zum Trauma. Zum Schluss offenbart der Schein ihrer Taschenlampe in der dunklen Grande Galerie des Louvre ihr Caravaggios Gemälde *Die Wahrsagerin*⁴¹ in all seiner Farbenpracht: Dieses allegorische Genregemälde über Illusion und Naivität scheint auf die Rolle der politischen Satire, das Herzstück von Charlie Hebdo, in der heutigen Welt zu verweisen. Gleichzeitig schließt sich damit der Bogen zu den eingangs leeren Leinwänden: Die Schönheit der Kunst ist für Meurisse am Ende der BD wieder wahrnehmbar.

Alles in allem steigern sich die Farbvariationen und -intensitäten in Meurisses BD: Zu Beginn dominieren matte Töne, die ihren Blackout nach dem Terroranschlag widerspiegeln, dann allmählich weichen sie einer (wieder-)erwachenden Obsession für die Schönheit intensiv gefärbter Kunst und Natur – ganz wie als erlebe sie Stendhal-Syndrom in umgekehrter Reihenfolge.

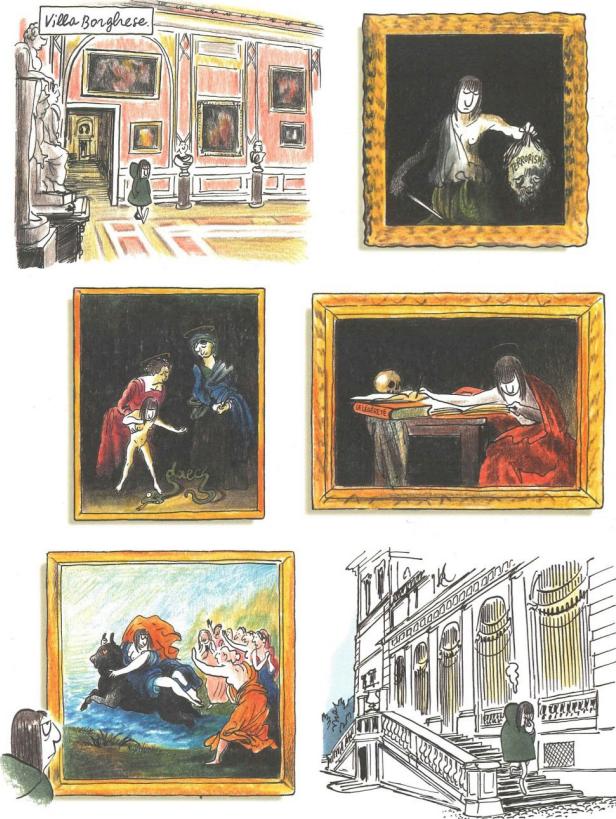


Abb. 10: Wie Europa in der griechischen Mythologie weiß die entführte Catherine nicht, wie ihr geschieht, als sie auf die heimatlichen Ufer zurückblickt.

Cocos individuelles Farbsystem in *Dessiner encore* (2021)

Coco verpasst anders als Luz und Meurisse nicht den Beginn der Redaktionssitzung am 7. Januar 2015. Allerdings verlässt sie die Sitzung vor dem Ende, da sie ihre Tochter abholen muss. Im Treppenhaus begegnet sie den zwei Terroristen, die sie dazu zwingen, den Zugangscode für die Redaktionstür einzugeben. Sie hört die todbringenden Schüsse und die Rufe »On a vengé le prophète / On a tué Charlie Hebdo«⁴² (D, 126) aus nächster Nähe. Wie bei den anderen löst diese Enderfahrung bei Coco einen traumatischen Schock aus, mit dem Unterschied jedoch, dass sie seitdem Gefühle der Schuld und der Scham umtreiben, die die BD besonders prägen. Die 346 Seiten umfassende BD wurde erst 2021, sechs Jahre nach dem Attentat publiziert. Dies lag laut Coco an einer notwendigen Distanznahme durch die therapeutische Aufarbeitung des Attentats (France culture), die sich bei ihr offenbar gerade auch im exzessiven Zeichnen äußerte (D, 21).

Coco rahmt ihre Zeichnungen im Gegensatz zu Luz und Meurisse meist in Schwarz. Mit Aquarellfarben etabliert sie ein metaphorisches Farbsystem, das den Rhythmus der BD bestimmt. Dieses System umfasst vier Aspekte: (1) reine Schwarz-Weiß-Zeichnungen, (2) farbintensive polychrome Aquarelle, (3) eine von Baetens beschriebene Sonderform von Monochromen, die durch eine zusätzliche Farbe ergänzt werden (Baetens 114f) und (4) spezifische Bedeutungen, die bestimmten Farbtönen und -nuancen zukommen.

Ein (1) strukturierendes Element der BD sind die dargestellten Psychotherapiesitzungen (Abb. 11). Sie bilden die intradiegetische Ebene. Coco und ihr Therapeut sitzen sich darin auf zwei Stühlen gegenüber. Sowohl die Gesprächssituation in der Praxis als auch die hypodiegetische Ebene der reflektierten Erinnerungen in Form von Rückblenden werden in schwarz-weiß gezeichnet. Der schwarz-weiße Avatar von Coco hat ihren markanten schwarzen Haarschopf, eine lange Nase,

große Augen mit Augenringen und vereinfachte Gliedmaßen – einen Mund nur dann, wenn sich Coco tatsächlich verbal äußert. Die beiden Attentäter, die Coco verfolgen, reduzieren sich auf zumeist schwarze Gespenstersilhouetten mit zwei leeren weißen Augenhüllen.

Auch in (2) *planches* mit polychromem Farbeinsatz bleiben diese handlungsleitenden Figuren konsequent in schwarzen Umrisslinien und weißen Flächen bestehen.



Abb. 11: Wenn sie in Therapie ihr Trauma bearbeitet, imaginiert sich Coco in die beruhigende, farbenfrohe Natur.

Besonders deutlich heben sie sich in mehrfarbigen Aquarellen hervor, die selbst kaum schwarze Linien enthalten. Diese farbenfrohen Sequenzen repräsentieren einerseits Cocos Visionen eines »endroit-refuge«⁴³ (D, 34), den sie sich mental erschafft, um dorthin in Momenten der Überwältigung fliehen zu können: eine einsame Insel (D, 37), ein rosafarbener Abendhimmel (D, 39), der Wald ihrer Kindheit – allesamt Naturallusionen. Fortan öffnet sich im Fenster der monochromen Innenansicht des Therapiezimmers eine weitere räumliche Ebene (Abb. 11): Vor blauem Himmel zeichnet sich das intensiv grüne Blattwerk eines Baums und von Büschen ab – der therapeutische Gesprächsrahmen selbst scheint für Coco mit einer (ver-)sichernden Schutzhülle umgeben. Andererseits existieren in der BD polychrome Reproduktionen fotografisch dokumentierter Ereignisse, wie die erste Redaktionssitzung nach dem Attentat in der Salle du Hublot (D, 154f), Verwüstungen von der Redaktion im Zuge eines vergangenen Brandanschlags auf Charlie Hebdo (D, 158f) oder eine zurückliegende Gerichtsverhandlung zur Meinungsfreiheit (D, 182-186). Die Authentizität der repräsentierten Fakten in den Rückblenden wird durch die Verwendung von Farbe unterstrichen, sodass diese sich metaphorisch von der monochromen Erzählung abheben.

Eine Besonderheit bilden (3) zwei visuelle Metaphern, die jeweils mit einer emblematischen Farbe verbunden sind. Die BD ist strukturiert durch eine wiederkehrende tiefblaue



Abb. 12: Jeden Moment kann die blaue Welle über Coco hereinbrechen – wie *Die große Welle vor Kanagawa* (Katsushika Hokusai, 1830-1832).

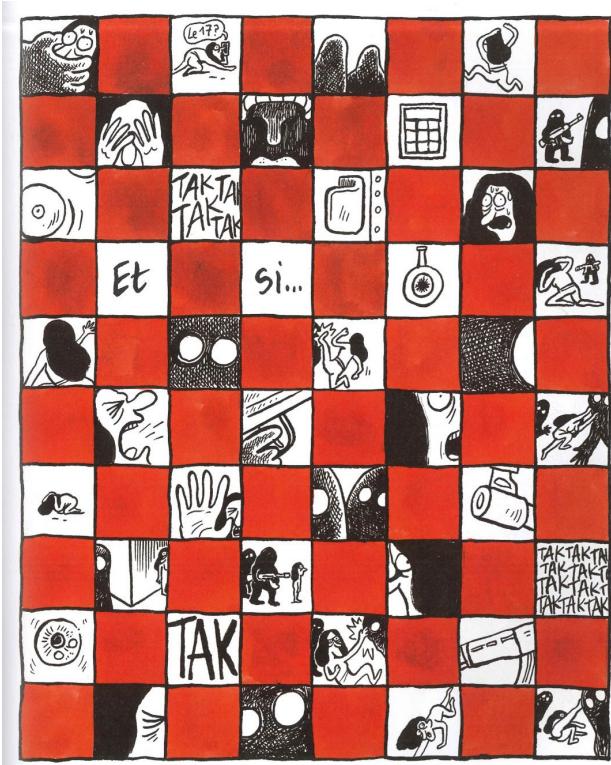


Abb. 13: Die zunehmenden Fragmente beschleunigen den visuellen Rhythmus – und den Herzschlag von Coco.

Welle (Abb. 12): Sie leitet die Narration ein (D, 8-23), überfällt Coco zwei weitere Male (D, 192-199, 283-288), bricht sogar durch das Fenster des Therapiezimmers in ihren sicheren Ort (D, 302). Erst zum Schluss beruhigt sie sich zu einer glatten Wasseroberfläche, auf der Coco sich final treiben lässt (D, 341-246). Ihre metaphorische Bedeutung der Überwältigung offenbart sich sowohl visuell in ihrem Ringen mit den Wassermassen, als auch verbal in ihren Äußerungen: »Des fois, ça me submerge. Ça m'emporte. C'est plus fort que moi«,⁴⁴ sodass sie die Kontrolle verliert (8f). »La résistance. / La combativité.«⁴⁵ reichen zunächst, dem Trauma zeichnend zu entgegen (D, 20f). In den blauen Tiefen ist sie jedoch »Déposée. Pétrifiée. Sidérée. Glacée.«⁴⁶ (D, 307) und sie »vis l'expérience d'une mort en moi: celle de l'insouciance.«⁴⁷ (D, 309). Auch am Ende existieren die Emotionen in den beruhigten Wassern fort, Je n'oublierai jamais... // Je dois dessiner, dessiner encore...«⁴⁸ (D, 344f). Die Farbe Rot eröffnet in einer mittig situierten Sequenz eine weitere visuelle Metapher. Als Coco hypothetische Wendungen ihrer Begegnung mit den Terroristen erwägt, ringt sie mit tiefer Schuld, Scham und Reue (D, 134-143). Neben dem verwendeten Konjunktiv »Et si« zeigt sich ihre innere Zerrissenheit im Seitenaufbau: Die vier *cases* der ersten *planche* teilen sich immer weiter auf, abwechselnd reiht sich eine blutrote Farbfläche an ein schwarz-weiß gezeichnetes Szenario (Abb. 13). Die kontinuierliche Fragmentierung der abwechselnden Panels erzeugt einen metaphorischen Effekt unendlicher Potenzierung: In einem sich beschleunigenden, fast filmischen Rhythmus sieht Coco buchstäblich rot, während sie alle möglichen alternativen Reaktionen auf ihre lebensverändernde – und lebensbeendende – Begegnung an jenem 7. Januar 2015 durchdenkt. Diese Schachbrettstruktur zerfällt schließlich in Dreiecke, bevor das panische Rot der Flächen ganz in das lähmende Blau einbricht und sich mit ihm zu

einem dunklen Ton trübt (Abb. 14) (D, 144-149), der Coco in den Tiefen an den Rand des Todes bringt: »La mort est là. Tout près.«⁴⁹ (D, 148).

Über die blaue Welle und die rote Fragmentierung erhalten beide Farbtöne (4) eine spezifische Bedeutung. Ein weiteres Merkmal von Coco besteht also in



Abb. 14: Wenn Überwältigung und Panik sich mischen, ist der Tod nicht mehr weit.

emotionalen Farbkodierungen: Das tiefen Blau der Überwältigung wiederholt sich als Wasser, in dem sie unterzugehen droht. Darüber hinaus färbt sich die Haut ihres Avatars in der Rückblende auf ihre reale Begegnung mit den Attentätern im selben Blau (Abb. 15). Das Rot verweist auf ihre Todespanik. In einem rot getünchten, überwältigenden Sonnenuntergang, angesichts dessen sie in einem blauen Gewässer wie in Schockstarre unterzugehen droht, statt seine Schönheit genießen zu können, kondensieren sich ihre plagenden Emotionen in dem Fazit: »Il y a dans la beauté quelque chose d'insoutenable«⁵⁰ (D, 274f). Ferner drückt sich die aus dem Gefühl der Schuld resultierende innere Isolation in lila, türkis und beige getönten *cases* aus (Abb. 15), in denen sich einzig Cocos schwarz-weißer Avatar von der Umgebung abhebt – auf dem nationalen Trauermarsch (D, 224f) oder während der ersten *bouclage* der überlebenden Redaktion nach dem Attentat (D, 230-243). Die direkten Konfrontationen mit dem Tod, am Tatort kurz nach dem Attentat (D, 248) sowie bei den Beerdigungen (D, 257), sind in getrübtes Ockergelb getaucht.

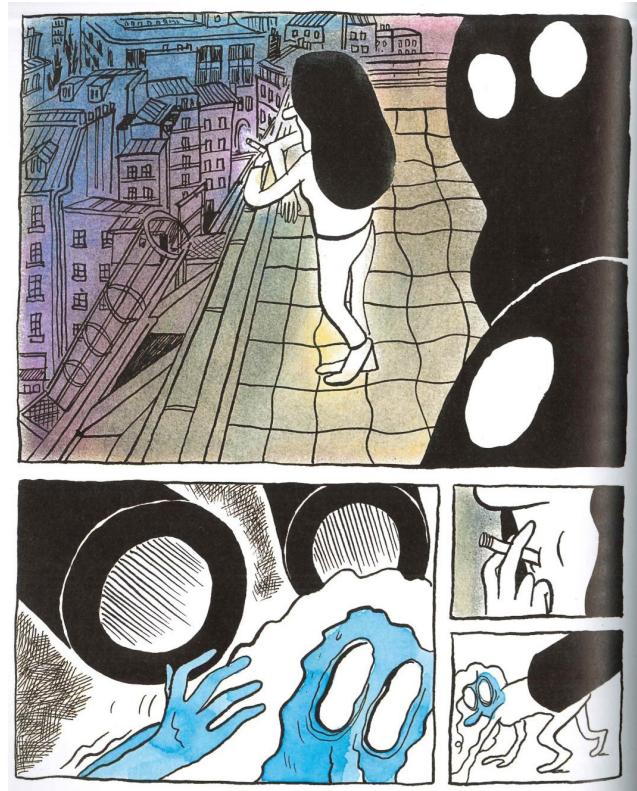


Abb. 15: Mit dem Dilemma, zwischen eigenem Tod und Zugangscode gewählt haben zu müssen, muss Coco alleine fertig werden.

Fazit

Vor dem Hintergrund dieser Untersuchungen wird deutlich, dass jede individuell gewählte Farbe auf einzigartige Weise den persönlichen Weg der drei Autor_innen durch das unausprechliche Trauma und ihre Erholung von den Enderfahrungen widerspiegelt. In der minimal kolorierten BD *Catharsis* verleiht das intensive Rot den visuellen Metaphern der Sub-Welt von Luz' starken Emotionen angesichts der Enderfahrung durch seine kontextbezogene Ambivalenz ihre Komplexität. Farbe dient hier als hinreichender Indikator für das Trauma. In *La Légèreté* wirkt sie als metaphorisches Heilmittel: Die vermisste emotionale Leichtigkeit, die Meurisse in der Schönheit der Kunst und der Natur sucht – und schlussendlich findet, wird in der BD in einer großen Farbpalette dargestellt. Bei Coco sind die

leuchtenden Kolorierungen zwar weniger signifikativ bei der Interpretation ihrer visuellen Metaphern als bei Luz, doch das etablierte Farbsystem in der BD *Dessiner encore* funktioniert als eine (quasi-)perzeptuelle Kodierung ihrer traumatisch bedingten wiederkehrenden Gefühlszustände. Aufgrund der für sie schwer zu ertragenden Sonderrolle innerhalb der Geschehnisse des 7. Januar 2015, umfassen ihre Emotionen ein anderes Spektrum, als die der anderen beiden.

Die Arten und Weisen, wie Luz, Meurisse und Coco Farbe in den subjektiven Darstellungen ihrer Traumata im Medium BD einsetzen, sind so vielschichtig wie individuell und übersteigen die wirkungsästhetische Farbenlehre von Goethe. Der Farbeinsatz in ihren BD orientiert sich, in einem quasi-therapeutischen Sinne, insbesondere am produktiv-heilenden Bedürfnis, als direkt Betroffene des Attentats auf Charlie Hebdo vom 7. Januar 2015 ihren Emotionen Ausdruck zu verleihen und somit das scheinbar Unsagbare visuell darzustellen.

Bibliografie

- Amsbeck, Florence/ Cassiau-Haurie, Christophe (Hg.): *La bande dessinée du réel, une nouvelle forme de journalisme?*. Straßburg: Bibliothèque nationale et universitaire, 2023.
- Baetens, Jan: From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (not) to Use Color? In: *College Literature* 38. 3 (2011), S.111-128. <<https://muse.jhu.edu/pub/33/article/442370>>. Letzter Zugriff am 30.04.2024.
- Bartosch, Sebastian: Die Farbe der Reflexivität im Comic. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4.5, 2018, S.75-91. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/bartosch>>. Letzter Zugriff am 10.05.2024.
- Boukala, Mouloud: »Le dessin ou la vie : parcours d'un deuil dans la bande dessinée Catharsis (Luz, 2015)«. In : *Frontières* 27. 1-2 (2015-2016). <<https://www.erudit.org/fr/revues/fr/2015-v27-n1-2-fr02596/1037084ar/>>. 25.06.2016. Letzter Zugriff am 01.09.2024.
- Brunner, Vincent: Luz: »Il y a quelque chose de bâisé dans ma tête et c'est le dessin qui m'aide à le comprendre«. In *Slate.fr*. <<https://www.slate.fr/story/101789/entretien-luz-charlie-hebdo-catharsis>>. 20.05.2015. Letzter Zugriff am 30.04.2024.
- Bry, Dominique: Luz: »Catharsis, c'est l'histoire d'un enfant qui regarde sans comprendre«. In: *Médiapart*. <<https://www.mediapart.fr/journal/culture-idees/210515/luz-catharsis-c-est-l-histoire-d-un-enfant-qui-regarde-sans-comprendre>>. 21.05.2015. Letzter Zugriff am 30.04.2024.
- Childress, Kirby: Traumatisme et recherche d'identité: La légèreté de Catherine Meurisse. In: *The French Review* 92, 4 (2019), S. 131-142.
- Ciment, Gilles: Couleur. In: *Le bouquin de la bande dessinée: dictionnaire esthétique et thématique*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lewis Trondheim. Paris: Robert Laffont, 2020, S. 176-181.

Coco (A): *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021.

Dürrenmatt, Jacques: *Métaphore*. In: *Le bouquin de la bande dessinée: dictionnaire esthétique et thématique*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lewis Trondheim. Paris: Robert Laffont, 2020, S. 447-451.

Earle, Harriet E. H.: *Comics, Trauma, and the New Art of War*. Mississippi: University Press, 2017.

Hanne, Isabelle: Luz à propos de la une de »Charlie Hebdo« : »C'était mon dernier jus«. In: *Libération*. https://www.liberation.fr/écrans/2015/01/13/luz-a-propos-de-la-une-c-était-mon-dernier-jus_1179788/. 13.01.2015. Letzter Zugriff am 30.04.2024.

Luz (A): *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015.

Majetschak, Stefan: *Sichtbare Metaphern: Bemerkungen zur Bildlichkeit von Metaphern und zur Metaphorizität von Bildern*. In: *Logik der Bilder: Präsenz - Repräsentation – Erkenntnis*. Hg. v. Richard Hoppe-Sailer, Claus Volkenandt, Gundolf Winter. Berlin: Reimer 2005, S. 239-253.

Meurisse, Catherine (A): *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016].

Miller, Ann: *Reading bande dessinée: critical approaches to French-language comic strip*. Bristol: Intellect [u. a.], 2007.

Morel, Olivier: *The weight of a portrait: Caricatura and industrial violence after the Charlie Hebdo attack*. In: *French Cultural Studies* 27. 3 (2016), S. 256-267.

Nathan, Tobie: *Les Secrets de vos rêves*. Paris: Odile Jacob 2016.

Packard, Stephan et al. (Hg.): *Comicanalyse. Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler, 2019.

Schröer, Marie: *Charlie als Symbol oder L'Esprit Charlie? L'après-Charlie in den autobiografischen Comics von Luz und Catherine Meurisse*. In: *Charlie Hebdo: Nicht nur am 7. Januar 2015! Eine Online-Publikation der Gesellschaft für Comicforschung e. V. (ComFor)*. <<https://www.comicgesellschaft.de/wp-content/uploads/2018/07/ComFor-eV-Charlie-Hebdo-web.pdf>>. Juli 2018. Letzter Zugriff am 30.04.2024.

Abkürzungen der Primärtexte

C = Luz (A): *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015.

D = Coco (A): *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021.

L = Meurisse, Catherine (A): *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016].

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Luz: *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015, S. 10.

Abbildung 2: Luz: *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015, S. 24f.

Abbildung 3: Luz: *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015, S. 63.

Abbildung 4: Luz: *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015, S. 78.

Abbildung 5: Luz: *Catharsis*. Paris: Futurpolis, 2015, S. 91.

Abbildung 6: Meurisse, Catherine: *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016], S. 44.

Abbildung 7: Meurisse, Catherine: *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016], S. 9.

Abbildung 8: Meurisse, Catherine: *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016], S. 60f.

Abbildung 9: Meurisse, Catherine: *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016], S. 103.

Abbildung 10: Meurisse, Catherine: *La Légèreté*. Paris: Dargaud, 2017 [2016], S. 101.

Abbildung 11: Coco: *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021, S. 82.

Abbildung 12: Coco: *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021, S. 19.

Abbildung 13: Coco: *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021, S. 141.

Abbildung 14: Coco: *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021, S. 148f.

Abbildung 15: Coco: *Dessiner encore*. Paris: Les Arènes BD, 2021, S. 240.

- 1] *La Bande dessinée* (BD), wortwörtlich »gezeichnete Streifen«, ist der französische Begriff für das Medium ›Comic‹ wird im Weiteren genutzt, um über die ausgewählten Werke aus der frankophonen Comicproduktion zu sprechen.
- 2] Die deutschen Übersetzungen heißen für Luz *Katharsis* (2015, Fischer) und Meurisse *Die Leichtigkeit* (2017, Carlsen). Der Titel von Cocos BD ließe sich mit »Weiter zeichnen« übersetzen.
- 3] Schröer (2019) untersucht ferner Registerverschiebungen in der deutschen Übersetzung von Luz' *Catharsis*.
- 4] »Zeugnisse, individuelle Lebenswege im Dienste der Geschichte« (Übersetzungen ins Deutsche durch die Autorin)
- 5] »Kritische Ästhetisierung« / »Es geht darum, [das Trauma] durch Kunst auf Distanz zu bringen«
- 6] Da es sich weder um ein Zeitzeugnis noch um eine BD handele, spricht Luz selbst von einem »livre«: Buch (L, 3).
- 7] *La case* bezeichnet in der französischsprachigen Comicforschung das Einzelbild in einer BD und ist mit dem Begriff ›Panel‹ aus dem Englischen, der auch ins Deutsche übernommen wurde, gleichzusetzen.
- 8] Lt. Boukala 2015 hat Luz durch den Todeskontakt einen »choc thanatique« (5f) mit physischen Auswirkungen.
- 9] »Ein Traum«
- 10] *La bande* bezeichnet in der französischsprachigen Comicforschung die Ordnungseinheit einer Reihe von cases und ist mit dem Begriff strip aus dem Englischen, der auch ins Deutsche übernommen wurde, gleichzusetzen.
- 11] *La planche*, wortwörtlich: (Druck-)Brett, bezeichnet in der französischsprachigen Comicforschung die Seite einer BD.

- 12] »Lippenstift«
- 13] *Le gaufrier* bezeichnet die Komposition einer *planche* aus gleich großen *cases*, die damit an eine ›Waffel‹ erinnert.
- 14] Übertr. »Alles okay?«
- 15] »Ja. Ja ...«
- 16] »Kippenpause«
- 17] »Leichtigkeit/Unbeschwertheit«
- 18] »Wir dürfen nicht untergehen, hörst du?«
- 19] »Der kleine Küchenjunge«
- 20] »Das ist ein Blutbad« / »Ich liebe dich, verflucht«
- 21] Dies belegen Pressefotos aus der Zeit, z. B. <https://i0.wp.com/www.rollingstone.de/wp-content/uploads/2017/03/10/16/catherine-meurisse-gettyimages-461216822.jpg?w=2340&ssl=1>. Letzter Zugriff am 29.08.2024.
- 22] Frz. ›se noyer dans ses émotions‹, übertr. »in seinen Gefühlen versinken«
- 23] »zehn Jahre Gepäck«
- 24] Frz. ›tomber dans les limbes‹, übertr. »die Erinnerung verlieren«
- 25] »Zeitanomalie/Zeitsprung«
- 26] Frz. ›fondre en larmes‹, übertr. »in Tränen ausbrechen«
- 27] Frz. ›être comme frappé par la foudre‹, übertr. »wie vom Blitz getroffen sein«
- 28] »Redaktionsschluss«
- 29] Der Begriff beschreibt u. a. die Landschaftsmalereien Caspar David Friedrichs als Spiegel der menschlichen Seele.
- 30] »dass der Ozean zuerst da war und dass er immer noch da ist«
- 31] U. a. Rothko, Mark: *Orange and Yellow* (1954). Albright-Knox Art Gallery, Buffalo.
- 32] Friedrich, Caspar David: *Der Wanderer über dem Nebelmeer* (um 1818). Hamburger Kunsthalle, Hamburg.
- 33] »Die Schönheit«
- 34] »Diese Schönheit, die sie rettet, indem sie ihr die Leichtigkeit zurückgibt«
- 35] Munch, Edvard: *Skrik* (1893). Norwegische Nationalgalerie, Oslo.
- 36] Neben Mark Rothko war als weitere Kunstassoziation William Turner genannt (90).
- 37] Millais, John Everett: *Ophelia* (1852). Tate Gallery, London.
- 38] »Flut von Schönheiten«
- 39] Frz. Bezeichnung für die Terrororganisation Islamischer Staat
- 40] Von Caravaggio zitiert: *Davide con la testa di Golia* (1605-1610), *Madonna Palafrenieri* (1605-1606), *San Girolamo* (1605-1606), alle in der Villa Borghese, Rom. Der Mythos um den *Raub der Europa* ist ein beliebtes Bildmotiv in der Kunst.
- 41] Caravaggio: *Buona ventura* (1594). Musée du Louvre, Paris.

- 42] »Wir haben den Propheten gerächt« / »Wir haben Charlie Hebdo getötet«
- 43] Übertr. »Zufluchtsort, Refugium«
- 44] »Manchmal überwältigt es mich. Es reißt mich mit. Es ist stärker als ich.«
- 45] »Die Widerständigkeit / Die Kampfbereitschaft«
- 46] »Enteignet. Erstarrt. Versteinert. Vereist.«
- 47] »Ich erlebe das Gefühl eines Todes in mir: den der Unbeschwertheit.«
- 48] »Ich werde niemals vergessen« // »Ich muss zeichnen, weiter zeichnen ...«
- 49] »Der Tod ist da. Ganz nah.«
- 50] »Es ist in der Schönheit etwas Unhaltbares.«

Das Ende als Anfang

Birte Svea Philippi (Frankfurt)

Eine Person, die die Betrachter_innen mit lächelndem Gesichtsausdruck anschaut (Abb. 1): Diese Figur wird mit wenigen schwarzen Strichen von der Schulter bis zur Stirn dargestellt; der Körper erstreckt sich von links unten nach rechts oben. Der Hintergrund ist weiß. Das starke Anschneiden der Person, die Betonung der Diagonalen und der Blick über die Schulter unterstreichen die Dynamik des Bildes. Die Kleidung wird in dunkelblau und das Gesicht in einem Beigeton aquarelliert. Auch wenn die Farben gedeckt sind, wirkt das Bild aufgrund der lächelnden Figur positiv und freundlich. Eine Assoziation zum Tod, nur anhand dieses Einzelbildes, wird nicht erzeugt. Dieses Spread Panel zeigt die letzte Doppelseite des Buches *Als David seine Stimme verlor* und führt ggf. zur Irritationen, wenn man weiß, dass die Graphic Novel eine Erzählung über Sterben und Tod ist (vgl. Vanistendael, 276-277). Im vorliegenden Beitrag wird ausgehend vom Ende des Buches und von Davids Lebensende die visuelle Darstellung von Sterben und Tod in *Als David seine Stimme verlor* herausgearbeitet. Dies führt zur These, dass gerade diese Bildauswahl – eine lächelnde Nahaufnahme einer Person – charakteristisch für Werke in diesem Themenbereich ist, da ein hoffnungsschöpfer, freundlicher Ausblick gegeben wird.



Abb. 1: Vanistendael, S. 276–277.

Vanistendaels Graphic Novel zeigt den Sterbeprozess des an Kehlkopfkrebs erkrankten David und den Umgang seiner Patchwork-Familie mit seinem baldigen Tod. Zu seiner Familie gehören seine Lebensgefährtin Paula mit ihrer gemeinsamen achtjährigen Tochter Tamar sowie seine erwachsene Tochter Miriam aus seiner ersten Ehe. Sie hat zu diesem Zeitpunkt ihr erstes Kind Louisa zur Welt gebracht. Die Graphic Novel endet mit Davids Tod, wobei vorher die einzelnen Sterbephasen aus unterschiedlichen Perspektiven der Familienmitglieder erzählt werden.

Bevor eine Analyse der Bilder erfolgt, ist es sinnvoll sich den Begriffen ›Sterben‹ und ›Tod‹ zuzuwenden, da sie im alltäglichen Sprachgebrauch teils synonym verwendet werden (vgl. Wittkowski, 7). Eine Binsenweisheit besagt, dass das Sterben mit unserer Geburt beginnt. Der genaue Zeitpunkt, wann ein Sterbeprozess anfängt, ist medizinisch nicht exakt zu bestimmen (vgl. Feldmann, 9). Wittkowski und Schröder verwenden den Begriff des ›Sterbenden‹,

wenn (1) konkrete und objektiv nachweisbare Voraussetzungen dafür gegeben sind, dass sein Tod in einem eingrenzbaren Zeitraum eintreten wird, und wenn er (2) seine Situation unbewusst oder bewusst soweit wahrgenommen hat, dass diese spezifische Wahrnehmung in seinem Erleben und Verhalten wirksam ist. (Wittkowski/Schröder, 11)

Im Gegensatz zum ungewissen Beginn des Sterbeprozesses ist das Ende durch den Todeseintritt deutlich markiert. Diesen bestimmt das medizinische Wörterbuch *Pschyrembel* als:

Ende des Lebens von Individuen; med. beschrieben als Abfolge irreversibler Funktionsverluste des Atmungs-, Kreislauf- und Zentralnervensystems, wobei als Kriterium für den Eintritt des T. der Organtod des Gehirns (Hirntod) gilt. (*Pschyrembel*, 1682)

Diese Definitionen stellen jedoch nur eine Sichtweise auf Sterben und Tod dar, denn sie werden nach Feldmann »kulturell vermittelt« (Feldmann, 7). Erschwerend kommt hinzu, dass nach Robertson-von Trotha »sich dem sachlichen Umgang die eigene Betroffenheit bei[mischt], was die notwendige gesellschaftliche Auseinandersetzung nicht einfacher macht.« (Robertson-von Trotha, 12) Auch fügt Macho hinzu:

Der Todesbegriff ist eigentlich ein leerer Begriff, ein Begriff, dem keine Anschauung korrespondiert; ein »flatus vocis« für ein Ereignis, das wir nicht verstehen und niemals verstehen können. Nach der Bedeutung des Todesbegriffs gefragt, müssen wir schweigen. »Tod« heißt alles und nichts; es bleibt nämlich offen, was alles gemeint sein kann, wenn vom Tod gesprochen wird. (...). (Macho, 181)

Gerade dass dem Tod keine Anschauung zuzuordnen ist, macht die Untersuchung in einem Medium wie dem Comic spannend, da ein Grundbaustein des Comics Bilder sind. Daher werden nun im Weiteren Schlüsselbilder aus Vanistendaels *Als David seine Stimme verlor* betrachtet, die unterschiedliche Zugänge zur Darstellung des Todes aufweisen.

Personifikation des Todes

Es folgt zunächst die Betrachtung eines Schlüsselbildes, in dem auf eine Personifikation des Todes zurückgegriffen wird. Das verweist u.a. auf bekannte kunstgeschichtliche Motive, die jedoch durch die Sicht von Davids Tochter subjektiviert und emotional aufgeladen werden:

Das Spread Panel zeigt zwei Figuren, die fünfmal abgebildet sind und sich in einem Halbkreis um sich selbst drehen (vgl. Vanistendael, 76-77).

Dabei handelt es sich um einen Menschen, ein Mädchen, bekleidet mit einem weiten T-Shirt und Unterhose, sowie ein Skelett mit langem Mantel mit Kapuze. Beide sind barfuß. Über ihnen befindet sich auf der linken oberen Seite in weißer Handschrift viermal »Klick«, wobei der letzte Schriftzug stark angeschnitten ist. Zusätzlich sind Notenwerte abgebildet, die einen schnellen Takt andeuten, da es sich um Achtel- und Sechzehntel-Notenwerte handelt. In der unteren Bildmitte sieht man den oberen Teil einer Sense. Am linken Bildrand ist ein Skelett unterhalb des Unterschenkels, am rechten Bildrand sind noch ein rechter Arm und ein rechtes Bein angeschnitten. In der Hand hält letzterer eine Flöte. Das gesamte Bild ist in schwarz-weiß gezeichnet, wobei der Hintergrund vollständig schwarz ist. Das Panel endet durch die Papierbegrenzung und hat somit keinen Rand.

Das Bild stellt eine Steigerung der vorherigen zwei Seiten dar, was sich durch unterschiedliche gestalterische Mittel erklären lässt: Die beiden Skelette auf der ersten Doppelseite sind noch in derselben Höhe gezeichnet und zeigen Vorder- und Rückenansicht. Es ist noch ein Nebeneinander, wobei unklar bleibt, ob es sich um ein Skelett aus verschiedenen Ansichten handelt oder ob es mehrere Figuren sind. Das »Klick«-Wort wird fünfmal unmittelbar neben den Skelettfingern abgebildet und scheint aufgrund seiner Position von den Fingerknochen erzeugt zu werden. In der darauffolgenden Doppelseite werden mehrere Figuren dargestellt, die im Gegensatz dazu nun auch angeschnitten sind. Ein Skelett im Mantel ist ab der Hüfte am unteren linken Bildrand sichtbar, in einer raumgreifenden Gestik mit gestrecktem linkem Arm. Dort beginnt auch die Schrift mit dem »Klick-Klack« Schriftzug.



Abb. 2: Vanistendael, S. 76-77.

Rechts daneben ist ein kleineres Skelett in Seitenansicht abgebildet. Es geht in gebückter Haltung nach rechts. Von der Schrittbewegung des rechten Fußes geht »Klick Klick« aus. Etwa in der Bildmitte befindet sich erneut ein Skelett in Mantel mit Kapuze. In der ausladenden Gestik befindet sich nun in der Hand eine Sense. Hinter ihm, teils verdeckt, befinden sich zwei Skelette – ein tanzendes und ein musizierendes. Aus dem Instrument, einer Querflöte, ertönen bis zum Seitenrand Achtel- und Sechzehntel-Notenwerte. Angeschnitten am rechten Seitenrand ist ein stark übergebeugtes Skelett, bei dem man nur einen Teil des Rückens, des Beines und eines Armes sieht. Es folgt auf der nächsten Doppelseite das weiter oben beschriebene Schlüsselbild. Nach dieser Beschreibung der vorherigen Seiten fällt auf, dass sich nun die Figuren, die Schrift und die Noten zur Seitenmitte zunächst nach oben, danach wieder abfallend zum linken Bildrand bewegen. Die Noten weisen, wie auf der vorherigen Seite, eine hohe Taktung auf. Die Schriftgröße »Klick« wird größer. Der Abstand zwischen den einzelnen Figuren wird enger – zunächst haben das Skelett und das Mädchen noch eine Tanzhaltung, die Hände »rutschen« jedoch immer weiter vom Arm zum Rücken, sodass es zu einer festen Umarmung kommt. Die Zeichnung wirkt dynamischer aufgrund der vielen Striche, die in der letzten abgebildeten Figur wieder abnehmen, da das Mädchen und das Skelett zu einer Figur »verschmelzen«.

In der analysierten Panelsequenz werden bekannte Motive gezeigt: Das Skelett mit Mantel und Sense ist eine typische Darstellung für den personifizierten Tod als Schnitter oder Sensenmann (vgl. Rosenfeld, 98-99). Cramer rekapituliert, dass »Todesgestalten als Vergänglichkeitsmotive [...] sich in Europa seit der Antike in Literatur, bildender Kunst und Musik [finden]« (Cramer, 207). Frenschkowski fügt hinzu, dass es zahlreiche ikonographische »Repräsentationen des Todes in religiösen Kontexten [gibt. Sie] lassen sich in ›schreckhafte‹ und ›tröstliche‹ unterscheiden, wobei Kulturen meist beide Bilder nebeneinander besitzen.« (Frenschkowski, 22)

Auch die Verknüpfung zwischen Tanz und Tod wird vielen Lesenden bekannt sein, Link stellt fest, dass »Auferstehungs-, Toten- oder Begräbnistänze [...] bereits am Anfang der Menschheitsgeschichte in fast allen Erdteilen« (Link 1993, 15) nachgewiesen und dann u. a. in der Kunst verarbeitet werden. In den Darstellungen der mittelalterlichen Totentänze wurde beispielsweise gezeigt, dass der Tod unumkehrbar ggf. unvorhersehbar sei und für jeden gelte (vgl. Fischer, 14). Durch den Verweis auf mittelalterliche Totentänze könnten die Bilder nicht schockierend wirken, da die Betrachter_innen sie schon häufiger gesehen haben. Grünwald konstatiert in diesem Zusammenhang:

[...] [D]er Tod als Gerippe zeigt jedermanns Tod. Es steckt zwar in jedem Menschen, doch ist es im Erscheinungsbild unpersönlicher, weniger an ein Individuum gebunden und kann so – mit gewisser Distanz – als prägnantes allgemeines Zeichen für das Abstraktum Tod dienen. (Grünwald, 14)

Hier in der Erzählung erhalten die Bilder jedoch eine emotionale Aufladung, es handelt sich nicht nur um ein allgemeines Zeichen für den Tod oder die Vergänglichkeit. Die gerade

analysierte Panelsequenz wird aus Miriams Sicht gezeigt und macht ihren Umgang mit Davids Krankheit – ihre Angst vor seinem Tod – deutlich. Es tanzt nicht der Sterbende mit dem Sensenmann, sondern seine Tochter, die sich mit dem baldigen Tod ihres Vaters auseinandersetzt. Die Lesenden haben nur wenige Seiten vorher verfolgen können, wie während des Gespräches zwischen Miriam und David letzterer sich langsam in ein Skelett wandelte (vgl. Vanistendael, 141). Nicht nur in ihren Vorstellungen bei Tag geschieht dies, sondern der Tanz mit dem Tod manifestiert sich bei Miriam auch in einem Traum, was die analysierte Sequenz zeigt. Auch wenn zu Beginn für den Lesenden nicht deutlich ist, wo die erzählte Welt – die Tanzenden – verortet werden können, so wird dies zunächst gestalterisch hervorgehoben durch Spread Panels und einen durchgängigen schwarzen Hintergrund. Dies zeigt einen Einschnitt zur vorherigen und nachfolgenden Sequenz. Eine Kontextualisierung erfolgt im Anschluss der Sequenz durch mehrere kleinere Panels. Sie zeigen, dass sich Miriam in einem Bett befunden hat und um sie herum eine Bettdecke geschlungen war.

Es kann somit festgehalten werden, dass in diesem Schlüsselbild der Tod als Personifikation auftaucht. Er hat jedoch nicht die Rolle des Psychopompos – er nimmt nicht die Tanzenden mit ins Jenseits. Auch hat der Schnitter bzw. Sensenmann nicht vordergründig die Funktion, daran zu erinnern, dass jeder bald sterben wird, sondern hier geht es um einen bestimmten, baldigen Tod – den des eigenen Vaters. Sowohl bei Miriam als auch bei Davids Frau Paula kann während des Sterbeprozesses beobachtet werden, dass Skelette (vgl. Vanistendael, 68-70, 72-77), Totenkopfzeichnungen (vgl. Vanistendael, 141) sowie der Bau eines Skeletts aus Davids Röntgenbildern (vgl. Vanistendael, 161.162, 188-191) eine individuelle, kreative Auseinandersetzung mit dem Tod sind. Es ist ein Teil ihrer Trauerarbeit, die schon vor dem eigentlichen Tod Davids beginnt. Die Skelette sind Teil des menschlichen Körpers, die nach der Verwesung sichtbar werden und einen grundsätzlichen Bestandteil des Todes für die Trauernden darstellen:

Der Tod ist unserer Erfahrung entzogen; wir erfahren weder den eigenen Tod noch den Tod der anderen (und selbst der geliebten Menschen). Gleichwohl erfahren wir die Verwandlung von Mitmenschen in Leichen. Wir können diese Verwandlung nicht erklären, auch nicht auf uns selbst applizieren; wir können sie nicht verstehen. Dennoch erfahren wir ihre unbedingte Faktizität. Alles, was sich von Tod in Erfahrung bringen lässt, erfahren wir gleichsam in der Konfrontation mit den Leichen. Wir erfahren keinen Tod, wohl aber erfahren wir die Toten. (Macho, 195)

Beide Frauen verbildlichen sich den Tod dadurch, dass sie sich die Wandlung des menschlichen Körpers in ein Skelett bewusst machen. Auch wenn Davids Körper nicht unmittelbar nach seinem Tod in ein Skelett zerfallen wird und beide Frauen ihn vermutlich im Krankenhaus als Leichnam sehen werden, lässt ihre Wahl der kreativen Auseinandersetzung, die Darstellung eines Skelettes, den Tod für sie begreifbarer machen.

Die (Un-)Endlichkeit der Sterne

Nachdem im letzten Unterkapitel der Tod durch eine Personifizierung sichtbar gemacht und durch die Darstellung des Skelettes nahbar wurde, wählt Vanistendael nun eine Assoziationskette – Sterne und die Unendlichkeit – zur Veranschaulichung. Das vorliegende Schlüsselbild zeigt im unteren Bilddrittel mittig ein Boot auf ruhiger See in der Nacht (Vanistendael, 118). Das Segel ist nicht aufgespannt, sondern hängt über dem Baum. Im Hintergrund sind Pflanzen und im oberen Bilddrittel ist durch weiße Punkte ein Sternenhimmel angedeutet.

Das Bild ist ein Splash Panel, das einen unregelmäßig dünnen schwarzen Rahmen hat und 4/5 der Seiten einnimmt; es bleibt ein breiter, weißer Seitenrand. Das Panel hat somit eine klare Begrenzung, im Gegensatz zu dem vorherigen analysierten Schlüsselbild und den später folgenden. Die Farbigkeit erstreckt sich von Schwarz in unterschiedlicher Sättigung, die sich aufgrund der unterschiedlichen verwendeten Materialien, Tusche und Aquarell, begründen lassen, einem gedeckten Türkis bis hin zu einem blassen Weißton.

Das Bild wirkt ruhig, was sich durch die Komposition erklären lässt: die Eingrenzung des Panels, die harmonische Drittteilung des Hochformates, die gedeckte Farbigkeit, die geringe Farbanzahl, die Bevorzugung von horizontalen und senkrechten Linien. Der ›Establishing Shot‹ ist ein hilfreicher Einstieg für die Lesenden und sie bekommen eine räumliche und zeitliche Orientierung der umliegenden Landschaft.

Im Gegensatz zu der vorherigen Sequenz wird dieses Kapitel vorwiegend aus der Sicht von Davids Tochter Tamar geschildert. Das Schlüsselbild zeigt einen Moment aus dem Segeltaugurlaub der beiden. Es bildet den Auftakt zu einem Gespräch über Leben und Tod, das auf den folgenden drei Seiten geführt wird.

Um die einzelnen Motive zu interpretieren, ist es wichtig, den Gesamtkontext zu berücksichtigen: David fährt mit seiner Tochter Tamar an den See, an dem er seit zehn Jahren



118

Abb. 3: Vanistendael, S. 118.

immer dieselbe Tour durchführt. Es ist eine Beständigkeit für ihn und seine Tochter in einer Zeit, in der es ihm gesundheitlich immer schlechter geht. Nach dem Sonnenuntergang liegen die beiden auf dem Bootsdeck und schauen hinauf zum Sternenhimmel. Tamar berichtet, dass eine Meerjungfrau im See wohnt, die unsterblich ist (vgl. Vanistendael, 119). David zieht den Vergleich zum Weltall und dessen Unendlichkeit. Hierbei macht er jedoch deutlich, dass vieles nicht unendlich ist, da z. B. auch Sterne und eben auch Menschen endlich sind. Tamar nimmt dies zum Anlass nachzufragen, ob auch die Menschen in ihrer direkten Umgebung – ihre Mutter oder auch ihr Spielkamerad – irgendwann sterben werden, wo sie dann wohnt und wer sich um sie kümmern wird (vgl. Vanistendael, 120). Dass gerade die Versunkenheit in der Natur zum Nachdenken über Sterblichkeit anregt, ist ein gängiges Motiv. Daemmrich und Daemmrich führen auf:

Die Ruhe der Natur bietet zu Betrachtungen über den Sinn des Daseins Anlaß, gewährt den begnadeten Augenblick höchster, geistiger Klarheit und dient als Wendepunkt im Handlungsverlauf. Das Motiv begründet nicht nur den Reizzustand in den Figuren, sondern stellt durch das Assoziationsprinzip (Feuer, Licht, Nacht) eine Folge von Signalen her, die auf künftige Ereignisse vorausdeuten und die Handlung unterstreichen. (Daemmrich/Daemmrich, 257)

In diesem Schlüsselbild manifestiert sich der Tod somit nicht durch die Personifikation, sondern durch eine Vergleichskette. Visuell werden hier das Bild der Nacht, der Sterne und der Blick in den Himmel gewählt. Die sprachlich ausgeführten Metaphern sind zunächst selbst abstrakt und vor allem für die achtjährige Tamar unvorstellbar. Weltall und Unendlichkeit sind in ihrem Wortlaut »komisch« (Vanistendael, 120). Im Gespräch wird der Tod immer greifbarer und konkreter – sodass sie nach dem Tod ihrer Mutter und des Freundes fragt. Interessanterweise wird jedoch nicht Davids Tod angesprochen, sondern nur der Tod derer, die nicht unmittelbar betroffen sind, so kann ›objektiver‹ darüber gesprochen werden, da es noch in weiter Ferne ist; der Gedanke ist jedoch angestoßen. Wie im vorherigen Kapitel zeigt die Wahl der Verbildlichung, dass ein bekanntes Motiv aus der Kulturgeschichte, die Sterne und Zahlen, gewählt werden, um den Tod greifbarer zu machen. Diese Herangehensweise ist für ein Kind altersgemäß, da sie einen Gesprächsanlass bietet, über Sterben und Tod zu sprechen, ohne dass Ängste aufkommen, die ggf. durch eine Personifizierung des Todes aufkommen würden.

Der Akt des Sterbens

In diesem Kapitel steht die Darstellung des Sterbens im Mittelpunkt. Nachdem Davids Frau und seine Tochter das Skelett zur Verdeutlichung des Todes wählen, wird nun tatsächlich Davids Körper gezeigt. Hier geschieht dies jedoch nicht in Form eines Verwesungspro-

zesses, sondern der Comic zeigt den Übergang von den Lebenden und den Toten. Abb. 4 zeigt eine Doppelseite, die sich fünf Seiten vor Ende der Graphic Novel befindet (Vanistendael, 268-269). Der Arzt spritzt nach Davids Wunsch ein Medikament, um die Schmerzen ertragbar zu machen und das anscheinend seinen Tod herbeiführt. In dem Spread Panel wird Davids Profil in Frontalansicht gezeigt. Im vorliegenden Bild sind nur noch Konturen gezeichnet; es gibt keine aquarellierten Flächen. Die Linien zum Bildrand scheinen sich aufzulösen. Davids Körper befindet sich vorwiegend auf der rechten Bildhälfte, in der linken Seitenhälfte sind nur einzelne Linien, die beinahe schon gegenstandslos wirken. Eine Verdichtung der Linien ist im Kopf- und Halsbereich von David zu erkennen; sie wirken aufgrund ihrer diagonalen Gerichtetheit dynamisch, vergleichbar einer Welle. Im Gegensatz dazu sind die Linien in Davids Gesicht vorwiegend vertikal und horizontal, sodass durch diesen Kontrast die Unbewegtheit des Körpers deutlich wird. Zusätzlich wird durch die Vogelperspektive Davids liegende Haltung deutlich gemacht. Die Großaufnahme legt den Schwerpunkt auf seine Mimik – die geschlossene Augen und der leicht geöffnete Mund, der auch eine Entspannung der Muskeln zeigt.

Durch das Weiß des Umraums kommt es zu keiner direkten räumlichen Verortung. Die Farbwahl und Davids Verband am Hals weisen jedoch immer noch auf den Krankenhausaufenthalt hin. Das Auflösen der Räumlichkeit kann als Loslösung von der irdischen Welt interpretiert werden, da die kommenden Seiten sich mit dem Übergang ins Jenseits beschäftigen. Die Wahl gegenstandsloserer Formen zeigt sich an dieser Stelle als Mittel des ›Abstraktum Tod‹ wieder darstellbar zu machen.

Innerhalb des Panels gibt es keinen visuellen Bruch, jedoch zu den vorherigen Seiten. Dort wählt Vanistendael deutlich kleinere Panels, arbeitet mit Aquarell und Tusche. Die Zeichnungen haben einen starken Kontrast zwischen den weißen und schwarz-grauen Tönen. Die vorliegende Seite ist reduzierter, Vanistendael bleibt bei Weiß und Schwarz und konzentriert sich auf eine reine Zeichnung. Die nachfolgenden Seiten sind ebenfalls im Spread Panel Format, werden jedoch farbig. Die Flächen werden beinahe vollständig aquarelliert. Dieser visuelle Bruch auf den letzten Seiten unterstreicht den besonderen Moment.



Abb. 4: Vanistendael, S. 268–269.

Es kommt zu keiner Verdichtung innerhalb eines Bildes – es wird nicht gleichzeitig das Abschiednehmen oder Trauern der Angehörigen oder des befreundeten Arztes thematisiert, was z.B. im Bilderbuch beim Akt des Sterbens häufig geschieht. Durch die Großaufnahme des Gesichtes sind die Betrachter_innen fokussiert auf David. Sein Gesicht wirkt nicht schmerzverzerrt, er könnte schlafen. Cramer resümiert in diesem Zusammenhang: »Beim Sterben hören die Lebensfunktionen, wie das Laufen, Sehen, Riechen, Schmecken und Fühlen, auf. Das Außerkrafttreten der Sinnesfähigkeiten ähnelt dem Zustand beim Ruhen oder Schlafen.« (Cramer, 172) Dies kann auch in Vanistendaels Comic beobachtet werden. Auch in einer früheren Sequenz wird diese Assoziationskette sprachlich gezogen. David erscheint kurze Zeit vor seinem Tod seine schon verstorbene Großmutter. Sie sagt: »Ach, mein lieber Junge. [...] Schlaf ein, mein Lieber, in meinem Arm, der Tod ist sanft und warm, der Schmerz versiegt, dein Körper wird leicht. Schlaf nur, mein Lieber, ich warte, ich warte, ich warte« (Vanistendael, 220-221). Die Verbindung zwischen Tod und Schlaf ist bekannt, so konstatiert Fischer bereits in Lessings Werk *Wie die Alten den Tod gebildet* »den Tod als ›Zwillingsbruder des Schlafes‹, als ›schönen Tod‹ – den er etwa in der Figur des Todesgenius verkörpert sah« (Fischer, 39). Die tröstenden Worte von Davids Großmutter führen jedoch zu diesem früheren Zeitpunkt nicht zu Davids Tod. Es macht deutlich, dass der Tod in der Realität so nicht eintritt und der Sterbeprozess ein länger andauernder Zeitraum sein kann.

In diesem Kapitel zeigt sich einmal mehr Vanistendaels sensibler und vielschichtiger Umgang mit der Darstellung des Todes. Nicht nur verschiedene Zugänge sind zur Annäherung des Todes gewählt worden, wie die Personifizierung des Todes oder die Darstellung von Skeletten, sondern es wurde auch eine kindgemäße Aufarbeitung beschrieben. In diesem Kapitel ist zusätzlich deutlich geworden, dass der abstrakte Begriff ›Tod‹ durch ein abstraktes Forminventar sichtbar gemacht werden kann.

Der Tod als Bootsfahrt

In dieser Bildanalyse wird der Übergang ins Jenseits thematisiert, das durch eine Bootsfahrt versinnbildlicht wird. Das Boots- und das daran anschließende Wassermotiv werden in der gesamten Graphic Novel immer wieder in unterschiedlichen Situation sowohl im Text als auch im Bild aufgegriffen, sodass vielschichtige Aspekte miteinander verknüpft werden und hier ihren Abschluss finden. Das ausgewählte Schlüsselbild ist ein Spread Panel, das unmittelbar auf den zwei Seiten nach Abb. 4 erfolgt (vgl. Vanistendael, 270-271). In Nahaufnahme sieht man die Rückseite von Davids Oberkörper, der sich von links oben bis zum rechten unteren Bildrand erstreckt. Davids Haare wehen nach links, wobei sie zum Teil von seinem dunkelblauen Oberteil verdeckt werden. Mithilfe der folgenden Doppelseiten lässt sich das Bild einordnen, da der stark angeschnittene Ausschnitt, die reduzierte Farbigkeit und die

gewählten geometrischen Flächen wenig Informationen geben: Der Protagonist befindet sich auf einem Segelboot. Beinahe parallel zur Buchfalte verläuft ein grau-weißer Mast. Das Meer wird als eine schwarze Fläche dargestellt und nimmt von Davids Kopf bis zum oberen rechten Seitenrand beinahe ein Drittel der Doppelseite ein. Direkt darunter befindet sich eine trapezförmige weißgraue Fläche, ein Boot. Durch die Darstellungsweise erscheint es für den Betrachter, als ob sie sich direkt hinter David befinden und ihm über die Schulter blicken.

Die Objekte sind durch schwarze Linien konturiert, die unterschiedlich breit sind. Dies ist vor allem am Boot ersichtlich. Teils entsteht die deutliche Abgrenzung auch durch einen starken Hell-Dunkel-Kontrast. Dies ist an Davids Figur nachvollziehbar: Seine weißen Haare treten deutlich im Vergleich zum schwarzen Meer hervor, aber auch seine dunkelblaue Kleidung wird durch den Kontrast zum weißen Boot abgegrenzt. Linien haben hier nicht nur die Funktion der Umrisslinien, sondern auch der Fließlinien – die Haare im Wind werden durch dünne, schwarze, diagonal gezogene Linien veranschaulicht. Auch wenn aufgrund der vielen diagonalen und organisch verlaufenden Linien – der Haare, des Bootes oder der Jacke – eine Dynamik im Bild vorherrscht, so wirkt das Bild aufgrund des vertikalen Mastes in sich ruhend. Es wird das Gefühl vermittelt, dass der Steuermann das Boot kontrolliert und sicher manövriert.

Wenige dünne Linien unterteilen die großen Flächen und führen zur Perspektivierung, z. B. die Jackennaht oder die Andeutung der Linien zu einer Treppe im Boot. Vor allem kommt es jedoch zu einer Räumlichkeit durch Überdeckungen und Höhenunterschiede, so dass ein Vorder-, Mittel- und Hintergrund entsteht. Auch die Farbigkeit unterstützt diese Wirkung, da unbunte Farben wie Schwarz, Grau und Weiß dominieren. Die wenigen Elemente wie Jacke und Gesicht wirken dadurch näher am Betrachtenden und lenken den Fokus auf David. Darüber hinaus werden die Farben auch symbolisch eingesetzt: Das schwarze Meer wirkt bedrohlich und zeigt vermutlich die Ungewissheit. Eine Assoziation könnte sein, dass David in die Dunkelheit reist, in ein Nichts, das so eine mögliche Jenseitsvorstellung verdeutlicht. Das Grau wird häufig mit Bescheidenheit verknüpft und zeigt ggf. die Einfachheit des Bootes (vgl. Welsch/Liebmann, 69-70). Aufgrund des eben schon beschriebenen Hell-Dunkel-Kontrastes tritt das Weiß der Haare hervor. Diese Information



Abb. 5: Vanistendael, S. 270–271.

ist in Hinblick darauf wichtig, dass David zuvor im Krankenhaus eine Kopfbedeckung trug, da seine Haare aufgrund seiner Krankheit ausgefallen sind. Es ist ein Hinweis, dass es ihm gesundheitlich gut geht und deutet auf die Verknüpfung des Haarwachstums mit der Lebenskraft hin (vgl. Kretschmer, 171). Das Dunkelblau der Jacke unterstützt die maritime Atmosphäre und schützt David ebenfalls vor Wind und Wetter. Die Farbigkeit wird vorwiegend mit Freiheit, Sehnsucht oder auch mit Himmel, Gott oder Engeln assoziiert (vgl. Welsch/Liebmann, 69-70). Auch im vorliegenden Bild kann dies der Fall sein: David befindet sich auf dem Boot, ist nicht mehr bettlägerig und anscheinend genesen. Seine Sehnsucht nach einer Bootstour auf dem Meer wird erfüllt.

Wie zu Beginn dieses Kapitels schon erwähnt, wird das Bootsmotiv häufiger in Bild und Text verwendet: In Abb. 3 wurde eine Bootstour mit der jüngeren Tochter über einen See durchgeführt. Tamar bekommt auch im Anschluss an die Reise ein Mobile mit verschiedenen Boten als Erinnerung daran zum Geburtstag (vgl. Vanistendaal, 184). Davids Frau äußert darüber hinaus den Wunsch nach einem Boot, in dem die Zeit für David stillsteht und nur sie sich als Person *›dreht‹* (vgl. Vanistendaal, 172). Im Krankenhaus plant David eine neue Reise, diesmal keine kreisförmige Route mehr, sondern eine Bootstour auf dem Meer (vgl. Vanistendaal, 217). Diese scheint sich nun am Ende des Graphic Novels zu erfüllen. Die mehrmaligen Äußerungen zur Route lassen den Vergleich zu Davids Krankheit zu: Der Familienalltag dreht sich vermeintlich um Davids Krankheit. Die Veränderung seiner Strecke mit dem Boot führt dazu, dass David nicht mehr zurückkehren wird. Auch wenn zunächst die Überfahrt an die altgriechische, später auch römische Mythologie des Totenreichs angelehnt ist, zeigt Vanistendaels Bildidee keinen Fährmann. David übernimmt diese Aufgabe selbst, es ist seine Entscheidung, seinem Leben ein Ende zu setzen: Wie im vorherigen Kapitel erwähnt, äußert David seinen Wunsch gegenüber dem Arzt – »Ich will gehen« (vgl. Vanistendaal, 262) – wonach der Arzt ihm ein Medikament gibt, das wohl zum Tod führt. So ist es nachvollziehbar, dass David alleine im Boot sitzt und keinen Psychopompos an seiner Seite hat.

Anschließend an das Boots- wird auch das Wassermotiv und seine unterschiedlichen Bedeutungen verwendet: Einerseits spendet das Wasser im übertragenen Sinn Leben, Davids Enkeltochter kommt per Wassergeburt zur Welt; andererseits nimmt es auch Leben, David segelt mit einem Boot davon (vgl. Vanistendaal, 20-29 und 272-273).

Auf der Doppelseite gibt es keinen Text, der das Gesehene einordnet, dies ist jedoch auch in den vorherigen und nachfolgenden Panels der Fall: Nach der Doppelseite von Davids leblosen Oberkörper (Abb. 2) folgt die gerade beschriebene Abbildung hin zum nächsten Spread-Panel mit einem immer ruhigeren Wasser und dem davonfahrenden Boot. Die Entscheidung gegen Schrift führt dazu, dass ein Moment der Stille aber auch der Offenheit der Assoziationen geschaffen wird.

Die Bilder eröffnen einen Interpretationsspielraum bezüglich des Buchendes. Zeigen sie Davids tatsächliche Reise nach seinem Tod, oder ist dies nur eine Vorstellung der Trauernden

darüber, was mit David geschieht? Es kommt zu keiner Anreicherung oder Komplementarität durch Bild und Text. Dies ist ein deutlicher Unterschied zu den vorherigen Darstellungen des Todes in Vanistendaels Graphic Novel, da eine Kontextualisierung der Panels bisher möglich war, z.B. konnte der Totentanz durch die Einordnung in die nachfolgenden Panelsequenz als Traum rekonstruiert werden.

Resümee und Ausblick: Das Ende als Anfang?

Zu Beginn des Artikels wurde bereits erwähnt, dass Vanistendael ein umfangreiches Bild von Sterben und Tod entwirft:

- So tritt der Tod als personifizierter Sensenmann auf.
- Der Begriff ›Tod‹ wird als Metapher mit der (Un-)Endlichkeit der Sterne verknüpft.
- Der Tod wird als nüchterner Blick auf einen Sterbenden bzw. Toten dargestellt.
- Der Übergang von Sterben zu Tod wird als Überfahrt visualisiert.

Dies führt dazu, dass, wie Macho es formuliert, der »leere [...] Begriff« (Macho, 187) des Todes durch verschiedene Aspekte gefüllt wird, was die ausführlichen Schlüsselbildanalysen deutlich machen. Vor allem wird dem Lesenden vor Augen geführt: Es gibt nicht nur eine Antwort darauf, was Sterben und Tod ist. Es werden ›Hoch und Tief‹ einer Patchwork-Familie und der unterschiedliche Umgang mit Sterben und Tod gezeigt. Dabei werden die damit verbundenen Assoziationen und Verknüpfungen aus Sicht der Angehörigen aber auch des Sterbenden beschrieben. Es ist somit ein differenzierter Blick auf den Themenkomplex. Der Rückgriff auf Metaphern und Symbole in Bild und Text zum Tod ist ein Zusammenspiel aus bekannten und neuen Ideen, was z.B. am Totentanz herausgearbeitet wurde.

Die eben durchgeführten Bildanalysen zeigen weiterhin, dass Vanistendael für Sterben und Tod große Bildformate und Einstellungsgrößen wählt. Es gibt keine visuellen Brüche innerhalb eines Panels, jedoch kann im Verlauf von mehreren Seiten eine Veränderung von Panelgröße, Technik, Farbigkeit o. ä. folgen. Diese visuellen Darstellungen in Als David seine Stimme verlor können in anderen Todesdarstellungen bestätigt werden. Visuelle Brüche, wie etwa eine veränderte Panel- oder Sequenzgestaltung durch andere Frames oder Farbigkeit, sind nicht zwingend mit diesem Themengebiet verknüpft (vgl. Philippi, 295). Auch zeigt sich eine deutliche Stärke des Mediums Graphic Novels, das sich nicht nur durch Motive, Symbole und Assoziationsketten dem Begriff ›Tod‹ annähern kann, sondern auch durch die Wahl eines gegenstandsloseren Formeninventars.

Cramer bezeichnet Bilderbücher über Sterben und Tod als moderne *ars moriendi* (vgl. Cramer, 172). In meiner Monografie (2023) konnte gezeigt werden, dass dies für Graphic Novels gilt, was auch in der Analyse von Als David seine Stimme verlor ersichtlich wurde.

Auch wenn das Sterben kein öffentlicher Akt ist und wie bei David teils ohne Angehörige geschieht, zeigen die Graphic Novels und Bilderbücher Möglichkeiten auf, wie der Umgang mit Sterben und Tod erfolgen kann – ohne dabei vordergründig Anleitungen zu bieten oder Rituale zu thematisieren. Alle Graphic Novels und Bilderbücher in dem Untersuchungskorpus von Sterben, Tod und Jenseits in der graphischen Literatur (Philippi 2023) enden mit einem positiven Aspekt. Sie zeigen einen Weg u. a. aus der ›Leere‹ des Todes, auch wenn dieser unterschiedlich ausfällt: Dies kann eine Auseinandersetzung mit sich selbst als Person oder auch eine Darstellung einer Jenseitsvorstellung sein. Gemeinsam ist, dass die Autor_innen einen Ort zeigen, wo Tote leben können, ggf. nehmen sie durch eine solche Darstellung den Leser_innen Ängste, da sie die Möglichkeit eines Lebens nach dem Tod eröffnen (vgl. Philippi, 296). Auch dies macht Vanistendael: Der lachende David ist somit ein typisches Schlussbild eines Werkes zu Sterben und Tod. Trotzdem zeigt sich hier eine Besonderheit – die letzten Bilder weisen eine Offenheit in ihrer Interpretation auf: Sie können nicht kontextualisiert werden, was dem Lesenden Spielraum lässt zu interpretieren, aus wessen Sicht die letzte Panelsequenz erzählt wird und ob es sich um eine tatsächliche Jenseitsdarstellung handelt.

Bibliografie

- Cramer, Barbara: Bist du jetzt ein Engel? Mit Kindern und Jugendlichen über Leben und Tod reden. Ein Handbuch. Tübingen: Dgvt-Verlag, 2012 [2008].
- Daemmrich, Horst S./Daemmrich, Ingrid: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. Tübingen: Francke, 1995.
- Feldmann, Klaus: Sterben und Tod. Sozialwissenschaftliche Theorien und Forschungsergebnisse. Opladen: Leske und Budrich, 1997.
- Fischer, Norbert: Geschichte des Todes in der Neuzeit. Erfurt: Sutton (Edition Tempus), 2001.
- Frenschkowski, Marco: Religionswissenschaft. In: Sterben und Tod. Geschichte, Theorie, Ethik; ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Héctor Wittwer, Daniel Schäfer u. Andreas Frewer. Stuttgart: Metzler, 2010, S. 15–27.
- Grünwald, Dietrich: Künstler geben dem Tod ein Gesicht. Zur Ikonographie der Todesdarstellung. In: Dokumentation zum Workshop 3/2010. <https://web.troisdorf.de/MediaLibrary/Content/System/stiftung-illustration/bw_StiftungIllu_bro_2011_30dop.pdf>. Letzter Zugriff am 06.10.2024.
- Macho, Thomas H.: Todesmetaphern. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987.
- Korff Schmising, Barbara von: Die letzte Reise. Im Bilderbuch wird der Tod in vielen Facetten dargestellt. In: JuLit. Heft 1 (2009), S. 24–29.
- Kretschmer, Hildegard: Lexikon der Symbole und Attribute in der Kunst. Stuttgart: Philipp Reclam Jun, 2018 [2008].

- Link, Franz: Tanz und Tod in Kunst und Literatur. Beispiele. In: Tanz und Tod in Kunst und Literatur. Hg. v. Franz Link. Berlin: Duncker & Humblot, 1993, S. 11-68.
- Philippi, Birte Svea: Sterben, Tod und Jenseits in der graphischen Literatur. Schlüsselbildanalysen in Bilderbüchern und Graphic Novels. Bielefeld: Transcript, 2023.
- Pschyrembel (Begr.): Pschyrembel. Klinisches Wörterbuch. New York/Berlin: DeGruyter, 1990 [1894].
- Robertson-von Trotha, Caroline Y.: Ist der Tod bloß der Tod? Tod und Sterben in der Gegenwartsgesellschaft – ein thematischer Umriss. In: Tod und Sterben in der Gegenwartsgesellschaft. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung. Hg. v. Caroline Y. Robertson-von Trotha. Baden-Baden: Nomos, 2008, S. 9–18.
- Rosenfeld, Hellmut: Der Tod in der christlichen Kunst. In: Der Tod in Dichtung, Philosophie und Kunst. Hg. v. Hans Helmut Jansen. Darmstadt: Steinkopff Verlag, 1978, S. 94-106.
- Vanistendael, Judith: Als David seine Stimme verlor. Berlin: Reprodukt, 2014.
- Welsch, Norbert/Liebmann, Claus Chr.: Farben. Natur, Technik, Kunst. Heidelberg: Springer Verlag, 2012 [2002].
- Wittkowski, Joachim/Christina Schröder: Betreuung am Lebensende. Strukturierung des Merkmalsbereichs und ausgewählte empirische Befunde. In: Angemessene Betreuung am Ende des Lebens. Barrieren und Strategien zu ihrer Überwindung. Hg. von Joachim Wittkowski u. Christina Schröder. Göttingen; Vandenhoeck & Ruprecht, 2008, S. 1–51.
- Wittkowski, Joachim: Psychologie des Todes. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1990.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Vanistendael, S. 276–277.
- Abb. 2: Vanistendael, S. 76–77.
- Abb. 3: Vanistendael, S. 118.
- Abb. 4: Vanistendael, S. 268–269.
- Abb. 5: Vanistendael, S. 270–271.

The Author is Dead! Long Live the Author!

The Death and Legacy of Lu Xun in Chinese *Lianhuanhua* Comics

Lena Henningsen (Heidelberg)¹

Literary theory has long declared the author dead. Despite this, editors, readers, critics, and others continue to care about authors, their lives and their deaths. The death of the Chinese author Lu Xun (鲁迅 1881–1936)—the father of modern Chinese literature, important intellectual and media celebrity of his time—and its remediation in Chinese *lianhuanhua* comics (连环画) is a case in point: While this death ended the life of a person, it marked the beginning of something new, the posthumous legacy of the author. Lu Xun's funeral was a massive spectacle and media event, despite the author's wishes for the contrary; the Chinese Communist Party (CCP) then turned him from a modernist author into a model for all authors and artists and into a fighter wielding his pen in the revolutionary struggle; his stern looking face appeared on countless propaganda posters calling upon spectators to »learn from the revolutionary spirit of Lu Xun«²; and not only his fictional texts, but also his life was rendered in comics form: there exist over 30 biographical comics about the life of Lu Xun, published between 1949 and 2019, with some of them also detailing the last years, months, or days of Lu Xun's life. However, Lu Xun as a dead person is depicted in only one *lianhuanhua*: an undated booklet published in Hongkong without information about its writers and artists (Lu Xun (n.d.)). The illustration depicting the dead Lu Xun is clearly adapted from the widely published photograph of Lu Xun on his deathbed by Sha Fei 沙飞 (1912–1950). However, because of the unclear provenance of the *lianhuanhua*, I am not discussing it below. Instead, I focus on *lianhuanhua* published around the death of Mao Zedong in 1976 and during the transformation period at the end and after the Chinese Cultural Revolution. These *lianhuanhua* depict Lu Xun at the end of his life and adaptations of his fiction from the same period depicting the death of their protagonists.

The depictions of the end of the author's life—together with depictions of death in comics adaptations of the fiction of Lu Xun—are deliberations on the meaning of life and

death in general as well as on the lives and deaths of concrete individuals and on their suffering and pain. Moreover, these depictions also negotiate the status and the legacy of the author; they feed into discourses (re-)evaluating the role of literature and the arts in China. They also may appear to illustrate how *lianhuanhua* with their clear visual and textual language could be appropriated by propaganda. But on closer scrutiny, they show that the modernism and ambivalence in the biography and in the writings of Lu Xun cannot be easily purged from adaptations of his texts. The death of Lu Xun may have marked the end of his life and an end to his creativity; yet, it opened up a discourse on his legacy, that also is a discourse on the role of literature and art in China. *Lianhuanhua* artists contributed to this discourse and reasserted their own position in the artistic field while also expanding the aesthetics of the genre.

Much as the death of Lu Xun forty years before that of Mao opened up a discourse on his legacy which also is a discourse on the role of literature and art in China, the death of Mao Zedong furthered this discourse with *lianhuanhua* artists reasserting their own positions and expanding the aesthetics of the genre. To demonstrate these points, I first delineate Lu Xun's view on his approaching death, and sketch the circumstances of his death and funeral. Second, I discuss the narrative strategies in the comics and how the death of Lu Xun operates as a means to transcend the mundane world and elevate the author into the Communist pantheon. As common for *lianhuanhua* adaptations of Lu Xun's biography, the comics draw on extant visual and textual sources, making the death of Lu Xun an event that is, essentially, transmedial. Third, I parallel these observations to the depictions of the deaths of fictional characters in *lianhuanhua* adaptations of Lu Xun. I conclude on how these endings invite us to probe the sequential nature of Chinese comics. Death marks an end, but when rendered in literature and art, it also marks the beginning of something new: both within a narrative and within the larger cultural sphere. The *lianhuanhua* thus not only represent occurrences of death as part of sequential narratives, interpreting a biographical or fictional story and giving meaning to the individual life that just ended in death. More than that, exploring a *series* or *sequence* of *lianhuanhua* focusing on the topos of death, all of them related to the life and work of Lu Xun and originating from the late Mao and early post-Mao years, one can extrapolate from the individual work of art and see how the topos was seen at the time: As an event causing pain to the person whose life is coming to an end as well as to those near that person, but also as an event opening possibilities to reflect upon the meaning of life, upon suffering in general, and on the building of a legacy in *lianhuanhua* but also in other fields of cultural practice.

Lu Xun, Comics Art and Death

Lu Xun was a leftist author, intellectual, translator, cultural entrepreneur and celebrity during his life time. He contributed significantly to the modernization of Chinese language, literature and culture and to debates surrounding various fields of culture and art, promoting Western avant-gardist woodcut art as well as the *lianhuanhua* comics genre in China (Davies; Corban; Tang). He was leftist, but never a member of the CCP. Nonetheless, Mao Zedong turned him into a poster boy of the communist revolution: In Mao's 1942 *Yan'an Talks* which are the binding dogma for state-sanctioned art in the PRC to this day, Mao heralded Lu Xun as the role model for all artists and their creations, even ending the talk with a couplet by Lu Xun (Denton 2016; Mao). Lu Xun continues to be read widely and to be cherished by Chinese readers—this can be explained by the wide propagation of the author and his works in the decades since 1942 as well as by the outstanding literary quality of his writings which continue to remain meaningful for Chinese readers into the 21st century.

Lu Xun died a rather unheroic death, of tuberculosis, in the early hours of October 19, 1936, aged 55. Whether his premature death might have been averted through better medical treatment given that he was treated by a Japanese doctor not specializing in lung diseases at a time when China and Japan found themselves as enemies, has been debated widely (Kowallis). Yet, together with his massive and outstanding oeuvre including fiction, essays and poetry as well as his other intellectual contributions to the field of modern Chinese culture his death in 1936 clearly proved advantageous for the creation of his legacy: He was dead before the CCP held its first rectification campaign in 1942 which targeted other influential leftist authors such as Ding Ling 丁玲 (1904–1986) who even had enlisted themselves to the service of the CCP. Considering his outspokenness and the ambiguity of his writings, Lu Xun would have been a likely target during this, or later campaigns as well.

Lu Xun's health had been deteriorating over the course of the year, and both he and his family and friends knew that his death was imminent, as evident from a number of his writings that year. In a famous essay, »Death« (死, Sept. 5, 1936), he ponders death in general and ends with a number of provisions for his own demise. These include both practicalities dealing with his funeral (»2. Just quickly put the body in the coffin and bury it at once. 3. Do not hold any commemorative activities. 4. Forget me and mind your own lives. If you don't, you're just fools.« Lu Xun 2017, translated by Eileen J. Cheng, 66), as well as his views on dealing with his erstwhile and present enemies (»Let them go on hating me, I shan't forgive a single one of them either.« Lu Xun 2017, 67). Yet, the essay is ambivalent, like many of the writings of Lu Xun. Gloria Davies argues that the latter proclamation »bespeaks an aspiration of immortality« (Davies, 303). Taking this aspiration seriously renders Lu Xun's profane and absolute renunciation of commemorative actions rather implausible. However, Lu Xun differentiates between his authorial identity and the immortality of his textual identity on

the one side and the mortality and humbleness of himself as a mortal being. Considering the ambivalence that characterizes Lu Xun's essays and fiction, his remarks about his funeral may be taken literally (»bury it at once«), or they may be read for what they do *not* say: as the desire of the author for a massive funeral paralleling the recent and much reported state funeral of Maxim Gorky in June of the same year with Stalin serving as one of the bearers of the urn (at least for part of the procession). Not only had Gorky been influential among the leftist writers and intellectuals of Lu Xun's generation. Moreover, with their thick hair and moustaches, there is also a visual resemblance among the two authors.

Despite his call for the opposite, his family and friends set up massive commemoration and funeral activities. These need to be seen both as a backdrop to their intentions to enshrine Lu Xun as well as an attempt to use his death as a positive event to unite people and give momentum to the leftist cause vis-à-vis threats by the Nationalists (GMD) and encroaching Japanese forces (Liu). 4462 individuals and 46 groups came to pay Lu Xun their respects when his body was exhibited at the funeral parlor; the procession that accompanied the author on his last journey likewise was massive, despite (or, likely, because of) the politically fragile situation and the threats by the GMD that leftist individuals were exposed to (Liu). Lu Xun's coffin was covered with a cloth which had the characters *minzuhun* 民族魂 »soul of the nation« stitched on it, clearly indicating that this was not the funeral of an ordinary person but of a public figure who even dead had to fulfill other people's aspirations. Both the death of Lu Xun and the funeral were widely reported in the media, and photographs of both circulated widely (Liu). These media reports contributed to the narrating, visualizing and interpreting the death (and life) of Lu Xun in the days, months, years and decades that would follow: Biographies, paintings, museums all would set out to retell the story of the life and death of Lu Xun. *Lianhuanhua* were no exception.

So, while it can be ascertained for sure that Lu Xun died on Oct. 19, 1936, the representations of his death (and, consequently, the meanings attributed to it) are more fluid. This can be seen in the representation of his death in book publications, in Lu Xun museums and memorials (Graf), and in *lianhuahua*. His death thus not only marked the end of a productive literary career, but also the onset of the conscious construction of Lu Xun's legacy by his family, friends, as well as by the CCP. Lu Xun's rather early death—during the mid-1930s and in his mid-fifties—can be seen as rather beneficial to this endeavor. The ambivalence inscribed into his writings and his constant disputes with other leftist and communist intellectuals and public figures would have landed him in massive trouble in later points in Chinese history. In July 1957, Mao Zedong himself speculated that Lu Xun »would either be in prison and still writing or he would have stopped writing altogether« (quoted in Davies, 328). *Lianhuanhua* depictions of his death mirror the ambivalent meanings attributed to Lu Xun and his writings. They further the legacy of the famous author as if scripted by the CCP, while at the same time presenting a more nuanced picture serving as a blueprint to reflect on

the issues looming large when these *lianhuanhua* were first produced in the late Maoist to early post-Mao transition era.

Lianhuanhua, literally translated as »sequential images«, are an influential comics genre of 20th century China (Lent, Xu; Seifert). They were published mostly as pocket size booklets, or in magazines. They came into being and enjoyed a first wave of major success during the 1920s and 1930s in parallel with the success of the medium of film, as many movies were adapted with original drawings from the big screen to the small pocket size booklet. Intellectuals, among them Lu Xun, promoted *lianhuanhua* as they could help—they were convinced—with the modernization of the country and the mobilization of the people. After all, *lianhuanhua* were a means to bring new thoughts to readers not fully literate, as well as to children. As such, they would exert transformative power over their readers. After the founding of the People's Republic of China (PRC), the CCP banked in on the popularity and on the distribution channels of the medium and began to use *lianhuanhua* for its own purposes. *Lianhuanhua* were seen as an efficient tool to communicate information about practical matters and propaganda messages to those parts of the population not fully literate, as well as to increase literacy (Chen). While pre-1949 *lianhuanhua* continued to circulate and enjoy popularity, the 1950s and early 1960s saw another wave of popularity, both of old and new titles, including adaptations of film and literature of traditional literature, modern, pre-1949 literature and contemporary socialist realist literature. During the early years of the Cultural Revolution (1966–1976), the entire publication system experienced major disruptions. Countless *lianhuanhua* artists were persecuted and not allowed to draw. When publication of *lianhuanhua* resumed in the early 1970s, these were heavily political stories. In parallel to developments in other fields of literature and art, the end of the Cultural Revolution brought about great liberties to artists and readers alike: After the death of Mao and the end of the Cultural Revolution in 1976, we see a massive influx of foreign ideas, comics, and styles; Chinese artists resorted to more expressive styles and topics aside of the narrow confines of what was deemed politically accepted during the preceding decades. This era, then, saw the next—and to date—last major wave of popularity of the genre. It was an era of political turmoil, but also a time of great artistic freedom, both in terms of aesthetics and of content. Therefore, the focus of this paper lies on works from this last wave of comic production, with two *lianhuanhua* produced shortly before the death of Mao Zedong in 1976.

Lu Xun, Dead and Remediated in *lianhuanhua*

The depictions of Lu Xun's death and its aftermath in the *lianhuanhua* share a number of characteristics: they authenticate their contents by reference to the writings of Lu Xun; they

are in transmedial dialogue with other sources depicting Lu Xun, most notably photography, but also with his writings; and they balance depictions of Lu Xun's frailty and of the tirelessness with which he continued to write and work. I will explicate these characteristics with three exemplary autobiographical *lianhuanhua* and then move to a set of adaptations of Lu Xun's fiction in the next section.

***Never Stop Fighting* (1975/1976): Frailty and Heroism**

Never Stop Fighting (Shi (W), Lei (A)), is a story of 27 panels by Shi Yige created during the waning months of the Cultural Revolution published in a collection of *lianhuanhua* entitled *Lu Xun's Stories*.³ It covers the last year of Lu Xun's life and depicts a frail Lu Xun yet emphasizes his fighting spirit and willingness to write on. Also, its aesthetics are firmly grounded in the Cultural Revolution, with positive figures in the center of the panels to attract attention of the reader and with negative characters depicted as small in stature, crouching, and wearing false smiles or even dark glasses (Fig. 1). Lu Xun's participation in an event commemorating the October Revolution serves as the background to depicting his humor and wit, as well as his friends' worries about his deteriorating health (panels 1–6). The American journalist Agnes Smedley in particular, suggests that he go abroad for treatment, which Lu Xun clearly does not want



14 不多一会儿，周扬等“四条汉子”走了进来，周扬先假装问候鲁迅的病情，接着便拐弯抹角地问起鲁迅加入“文艺家协会”和支持“国防文学”的事。

Fig. 1.1: Panels 14–16 of *Never Stop Fighting*.



Fig. 1.2: Panels 14–16 of *Never Stop Fighting*.

to do. Soon after, they meet again, with even the newspapers reporting that Lu Xun is planning to go abroad (panels 7–9). In spring 1936, Zhou Yang, who would rise to prominence in the Chinese cultural field after 1949 but fell from grace at the end of the Cultural Revolution when this *lianhuanhua* was produced, and others urge Lu Xun to take part in their endeavors to found the Chinese Artists Association, which Lu Xun refuses to do. Zhou Yang et al. are depicted in line with Cultural Revolution aesthetics: falsely enquiring about Lu Xun's health, thus clearly marked as the evil persons. This episode grounds the *lianhuanhua* within the lived reality of Lu Xun's life, as towards the end of his life he had massive disagreements with Zhou (Holm; Davies) and within the reality of the late 1970s when Zhou was out of favor.

His frailty notwithstanding, Lu Xun makes plans for further writing thinking that his health will take a turn for the better. To Lu Xun, there are things in life that are more important than one's health (panel 23), and the remaining panels (Fig. 2) depict him as he writes, sitting on his iconic wicker chair, propped up with a big cushion and kept warm by a woolen blanket



Fig. 2.1: Panels 24–27 of *Never Stop Fighting*.



Fig. 2.2: Panels 24–27 of *Never Stop Fighting*.



Fig. 2.3: Panels 24–27 of *Never Stop Fighting*.



Fig. 2.4: Panels 24–27 of *Never Stop Fighting*.

wrapped around his legs. As in the written narration, the visuals balance elements of frailty and resolution in their depictions of Lu Xun. The blanket and him sitting in the wicker chair point towards his illness and need for rest and care; in the third to last panel he visibly needs all his strength to hold the brush when writing. His face shows signs of tiredness, yet he remains resolute to remain in Shanghai and continue fighting and writing. The final panel accentuates his visionary glance into the distance, creating a halo effect by adding a source of light behind his back. Lu Xun is attributed with thick hair, eyebrows and moustache to the point that, intended or not, the author bears resemblance to Maxim Gorky. This *lianhuahua* thus portrays Lu Xun both as frail and as heroic. The *topos* of the writer who writes as his health is failing and who sees his death nearing yet continues to write is, of course, not exclusive to Lu Xun. Rather, this *topos* was also propagated in the PRC with the novel *How the Steel was Tempered* and its protagonist Pavel (Wagner). The comic thus portrays approaching death in a heroic way; it anticipates the declaration of the soon-to-be-dead person into a heroic fighter for the revolution and into a martyr.

Last Visit (1976): The Vanishing of Lu Xun

The Last Visit is a 10-panel *lianhuahua* from a 1976 collection *Stories about Lu Xun and Young People* (Shi (W), Sheng (A)).⁴ The story describes how shortly before his death and despite his frail health, Lu Xun visits a woodcut exhibition in Shanghai. It interweaves the death of Lu Xun with his engagement in the woodcut movement and refers to the death of Lu Xun in the subtlest way: Lu Xun vanishes from the story, and from life. Death lingers



Fig. 3.1: Panels 6–7 of *Last Visit* and the photograph *Lu Xun at the woodcut exhibition*.



Fig. 3.2: Panels 6–7 of *Last Visit* and the photograph *Lu Xun at the woodcut exhibition*.

above the entire plot: the title refers to Lu Xun's »last visit«. The young people at the exhibition are worried about his health; similar to *Never Stop Fighting* this is contrasted with Lu Xun's willingness to continue his work (Fig. 3). The photographs of the real-life visit of Lu Xun to the exhibition clearly were used in the preparation of this *lianhuanhua* thus visually authenticating the story.

As foreshadowed by the title of the *lianhuanhua*, in the last panel (Fig. 4), the young artists watch as Lu Xun disappears from their view. Lu Xun is not visible anymore, only the young artists are as they watch Lu Xun walking off, one of them waving goodbye. In this moment, they even are reminded—the reader learns from the captions—of a couplet by Lu Xun: the same that Mao Zedong quotes at the end of his 1942 *Yan'an Talks*. Much as the preceding panel emphasizes the author's willingness to fight on despite his frail health, this last panel shifts the perspective and thus invites the reader to approach the entire comic from a different angle. Not from the angle of Lu Xun who seems to be in the center of attention: as long as he is visible, he is center stage in the carefully arranged panels drawing the attention of all the onlookers and bystanders in the exhibition. Even in the last panel, their eyes continue to be on him, as he disappears. However, as the readers of the *lianhuanhua* no longer see Lu Xun, the young artists take up center stage, and with them their grief as they seem to anticipate the nearing death of their friend and mentor.

The *lianhuanhua* thus may be read, from this last panel, less about Lu Xun, his frailness and heroism; but about how he is being viewed, read and cherished by the people around him. Much as Lu Xun aimed to create an image of himself, the *lianhuanhua* shows how his legacy was built in complicity with those around him (or further away like Mao Zedong). And as Lu Xun silently disappears from the plot, it is they who take over: They are depicted caring for and mourning the author; and they do so by



Fig. 3.3: Panels 6–7 of *Last Visit* and the photograph *Lu Xun at the woodcut exhibition*.



Fig. 4: Panel 10 of *Last Visit*.

using his words, yet refracted through decades of Maoist Lu Xun veneration. The truth value of this part of the story is, of course, questionable: It seems rather unlikely that the young people thought of exactly those two lines that Mao Zedong would use (and that would be reprinted across major newspapers for decades to follow) in his Yan'an Talks six years after the death of Lu Xun. Quoting this couplet thus also is an implicit legitimization of Mao's dictum that art needs to serve the interest of the party and the people. Considering that the *lianhuanhua* was first published a month before the death of Mao and before the end of the Cultural Revolution, one may read it not only as a veneration of Lu Xun, but also from the perspective of artists experiencing the Cultural Revolution: Many artists, including woodcut and *lianhuanhua* artists were persecuted, forbidden to do their work, or even killed during these years. The reference back to Lu Xun / Mao Zedong may thus also be an attempt to legitimize their own trade and to portray themselves as willing to continue the revolutionary struggle amidst adverse conditions.

The Story of a Red Army Map (1979): The Legacy of Lu Xun's Writings

The Story of a Red Army Map, does not depict the death of Lu Xun, yet, it is exemplary for how it frames the narrative within the author's written legacy (Tai (W), Hang (A)). Many biographical Lu Xun *lianhuanhua* end with a reference to a text by Lu Xun, essay or fiction, on which the respective story is based. The accompanying illustration often depicts the text mentioned and/or Lu Xun as he writes the respective text. These endings thus serve as authentication devices, grounding a story within the written oeuvre of Lu Xun. *The Story of a Red Army Map* works similarly. At the same time, it is the story of a failure of the revolutionary superstar, narrating how he failed to do what he committed to do for the CCP—yet, the framing of the story turns this failure into success: In 1932, Lu Xun is approached by the underground CCP and urged to write a novel about the situation in the revolutionary base areas to mobilize readers for the communist cause. Lu Xun is happy to do that, and receives material from them. Chen Geng 陈赓 (1903–1961), a member of the underground CCP, visits him to report about the situation and leaves a map of the base areas in his care. However, in the end, Lu Xun never writes the story. Considering the wide propagation of Lu Xun as a revolutionary fighter wielding his pen for the revolutionary cause and heralded as a model to study, this ending is quite remarkable: How can a revolutionary fail the task he is assigned? Moreover, Lu Xun fails the approach to artistic creation propagated by the CCP: to take original material and then turn this into art. So, is this story an attempt to free Lu Xun from the narrow confines of the CCP?

The answers to these questions are ambivalent: Indeed, Lu Xun never wrote the novel the CCP had commissioned him. In fact, there is not a single novel to his name. He had been

writing short pieces of fiction early in his literary career. But he later stopped writing fiction altogether, feeling that during this time of political danger he had lost contact with society and was lacking material to write fiction (Pollard, 175). Nonetheless, the story firmly establishes Lu Xun within the revolutionary pantheon with the last panel depicting the bust of Lu Xun presiding over a row of books, likely his collected works (Fig. 5). The captions to this image (translated below) guide readers in their reading of the image. Lu Xun may have failed to deliver the manuscript of a novel, yet he still did not fail to contribute to the revolutionary cause.

The struggle in reality required Lu Xun to participate in the battle with essays. Even though he could not write this novel praising the battles of the people in the base areas, Lu Xun still left for us precious battle essays of a few million characters. The map which Lu Xun carefully hid in difficult and dangerous conditions also testifies to his fervent love for the revolutionary line of Mao Zedong. (Tai/Hang)

The *lianhuanhua* thus ends with a reference to the many essays Lu Xun wrote, how they contributed to the revolutionary cause and how they attest to his veneration of Mao Zedong. The illustration consists of a long row of books—presumably Lu Xun’s collected works—overseen by a large bust of the author, thus combining his textual legacy with a representation of his physical appearance (the statue). The statue, moreover, is not a representation of the »real« Lu Xun, but it is already a signifier pointing to the discourses about Lu Xun and the (revolutionary) representations of him in visual media across China, and it can also be seen as another parallel to the legacy of Gorky, considering their similarities in appearance.

At the same time, the spectator is left with a distinct sense of ambivalence: After all, the revolutionary Lu Xun is depicted as a human who failed a task—unthinkable within revolutionary discourses prevalent only a few years before. Yet, it is this ambivalence that is at the core of Lu Xun’s writings. Neither his fiction nor his essays provide clear answers; and with the end of the Cultural Revolution in 1976 artists could take greater liberty to explore this ambivalence.

All three *lianhuanhua* presented here originate from the transition period at the end of the Cultural Revolution. None of them portray Lu Xun as a dead man. Moreover, by putting Lu Xun writing and his writings center stage, by foregrounding his textual legacy they abstract Lu Xun the mortal being into a function of these texts. If the death of Lu Xun represents



Fig. 5: Panel 42 of *The Story of a Red Army Map*.

a disembodiment, as he is reduced from actual person into an item of the propagandistic discourse, then these images continue this by foregrounding depictions of the works of Lu Xun instead of illustrations of the frail, dying, or dead person. The person vanishes from the plot and seems to disappear into transcendence. Lu Xun the person is deemphasized, while Lu Xun the author is foregrounded. Despite the emphasis on his revolutionary spirit in the text of the various *lianhuanhua*, what matters most to the legacy of Lu Xun are the texts he left for posterity. As a number of his fictional writings detail the death of their protagonists, let us now look into the textual side of Lu Xun's legacy and consider how death is represented in *lianhuanhua* adaptations produced at the same time. In these adaptations, the death of the characters serves as a foil to ponder the meaning of death, and of individual lives. While these stories are set in China of the early 20th century and deal with the morals and transformations of Chinese society at the time, the suffering and pain depicted in the *lianhuanhua* adaptations can be read as a reflection on the suffering that many people experienced in China during the Cultural Revolution—just as Lu Xun's encounters with wood-cut artists details in *The Last Visit* also reflects both on the early 20th century and serves as background for artists in the second half of the 20th century to detail their own outlook on the value of art.

Dead Characters from Lu Xun's Fiction Remediated in *lianhuanhua*

In Lu Xun's fictional texts, a number of characters suffer death. These deaths are not heroic in the revolutionary sense; rather, the characters die after lives of misery and neglect by society. One way to render this in *lianhuanhua* adaptation is by emphasizing that these stories took place in the pre-communist past, thus feeding into a stream of works of literature and art that bring forward accusations against past injustice and the suffering of ordinary people. By purging Lu Xun's texts of their ambivalence (often in the person of first-person narrators and their involvement into the stories) a number of *lianhuanhua* adaptations during the Mao era attempted to normalize the literature of Lu Xun within the confines of revolutionary literature.

These stories saw new adaptations in the early post-Mao years. Their depictions of the death of their characters, mostly at or towards the end of the stories, represent an exploration into the expressive aesthetics of the genre and a restitution of the ambivalence of Lu Xun's texts. They also invite readers to interpret them as mirrors of the trauma that artists and ordinary people alike suffered during the violent years of the Cultural Revolution. Both *The True Story of Ah Q* 啊Q正传 (1921) and *White Light* 白光 (1922) tell of characters destroyed by societal norms. Again and again, Chen Shicheng, the protagonist in *White Light* had participated in the examination that would gain him respect and access to a government post. Yet, he remains unsuccessful and loses his mind. Following a vision of a hidden family

treasure he leaves his home in the middle of the night and drowns in a river—and no one in town cares. In the second story discussed here, *The True Story of Ah Q*, Lu Xun's vision of the Chinese everyman, who lives at the margin of society, never has much money, and whatever he has he spends on eating, drinking and gambling, while constantly getting into fights. He has a distinct character trait: declaring whatever failure he suffers a moral victory, he manages to uphold his vision of reality (and his dreams of future material and marital bliss). Later, he tries to integrate notions of revolution into his world view, yet never quite gets it right. In the end, he is arrested, convicted, paraded through the street and executed for a crime he never committed, while the onlookers are disappointed for his lack of putting up a show and they lament their material loss: Ah Q may be sentenced, but the victims of the robbery cannot be restituted the items stolen as Ah Q never stole them.

Two *lianhuanhua* adapt Lu Xun's story, using the original, yet shortened texts of Lu Xun. They depict this suffering of the individual particularly well, exploring the expressive qualities of the medium and of two distinct artistic styles: watercolor and woodcut.

White Light: Death as Transcendence?

He Youzhi's 1980 adaptation of *White Light* (Lu Xun 2017/1980, see also Denton forthcoming) throughout depicts the unsuccessful scholar with haunted facial expressions, visibly losing his mind. As he exits town, following a light that only exists in his imagination, he is depicted disappearing into this light, dancing with his arms erect, as if, finally, unburdened of all his earthly worries. The following panels depict the small town at night, a candle and part of a skull and birds in the sky: These items are all referred to in the story. On the one hand, this may seem a »mere« replication of the text in the illustrations. However, they are more: the expressive nature of He's hand reinforces the eerie feeling of the text, in particular the candle flickering at the lower part of a skull (panel 32). Chen Shicheng had dug it up from the floor below his house in search of the hidden family treasure. An omen for death lingering about him, this increases his own delusion as he continues to follow the white light out of town and into his own death.

On closer scrutiny, the illustration not just replicates the text by Lu Xun, but intensifies it: The candle, just extinguished and with smoke rising into the air is part of the text, and so is the skull—but Lu Xun does not mention the latter at this point, Chen had dug it up earlier in the text. Including the skull (as a symbol for death) with the candle (that likewise just lost its life) intensifies the text. The following panel (33) can be read as a blurry house amid clouds in the sky (up in the sky, likely where Chen had run to?) with a flock of birds accompanying Chen's last words and the last sign of life of Chen in the story: »Open the gates! Over by the town's western wall, a fearful wail of hope pierced the dawn light.« (translation Julia



Fig. 6.1: Panels 30-36 of *White Light*.



Fig. 6.2: Panels 30-36 of *White Light*.



Fig. 6.3: Panels 30-36 of *White Light*.

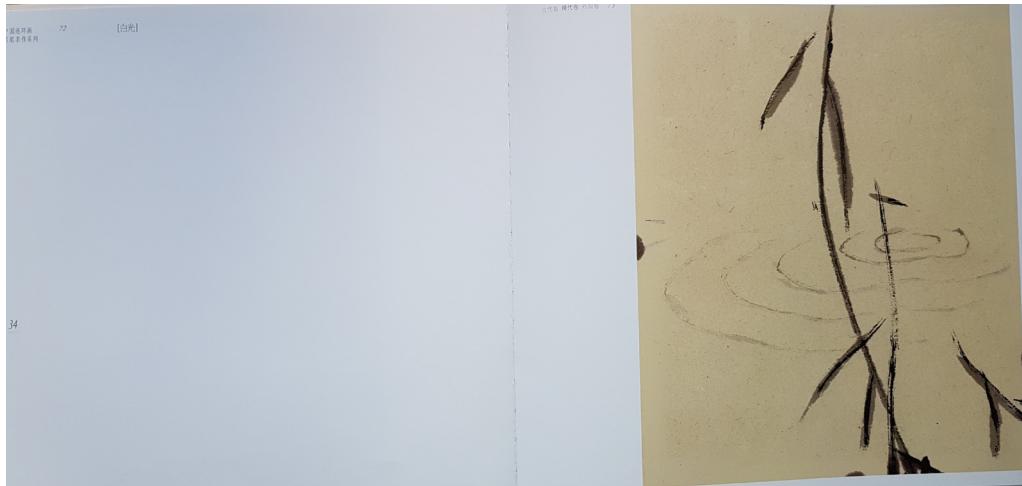


Fig. 6.4: Panels 30-36 of *White Light*.



Fig. 6.5: Panels 30-36 of *White Light*.



Fig. 6.6: Panels 30-36 of *White Light*.

Lovell, Lu Xun 2009, 137). The image thus clearly is not a realistic illustration of the text. Rather—and with the images before and after – it may reflect the inner world of Chen illustrating his own loss of contact with reality (Fig. 6).

Next, we see a bamboo twig lightly stirring the surface of the water. This panel (34, see Fig. 6) has no text adjacent to it, thus representing authorial silence in the face of the protagonist's death. There is nothing to say about this death, it is for readers to make sense of it themselves. The absence of captions to this panel needs to be considered for its contents and for its visual aesthetics: Faced with the death of the protagonist, which is likely a suicide, the author—Lu Xun—is silenced by the illustrator. There are no words to explain and express what happened. Moreover, the blank page of the *lianhuanhua* also has a strong visual dimension. Where, on the other pages, there is text, here, there is a void. The page thus also visualizes the void that is an effect of death.

The last two panels, like the text in the short story by Lu Xun, then depict the indifference of society around him, including three figures surrounding the dead body as he is pulled from the water (panel 35): of the dead, we only see his two thin legs, while readers' attention is drawn to the three persons who are at loss as to what to do, but who don't care too much about him either. The void caused by Chen's death and visualized with the blank caption page accompanying panel 34 goes unnoticed by the rest of society. For them, the death of Chen Shicheng represents, if anything, a nuisance. Chen sees no redemption.

The True Story of Ah Q: Redemption in Death?

In the same year, Zhao Yannian rendered the Ah Q story as woodcut (Lu Xun 2002 / 1980). The modernist woodcut style employed by Zhao allows for expressionist depictions of the characters and their emotions. While the watercolors used by He have a distinct softness and lightness to them pointing towards transcendence of the character, black dominates the woodcut of Zhao. With white lines amid the darkness of the scenery, this adds a distinct sense of gloominess to the entire story. As many other woodcut art *lianhuanhua*, this one also deviates from mainstream *lianhuanhua* style in the exaggerated ways the characters and their inner lives are depicted. Throughout the *lianhuanhua*, Ah Q often appears with a stubborn, sulking face, yet, in many panels the tragedy of his character remains visible behind this façade of stubbornness and sulkiness. This is especially true for the first and last two panels (Fig. 7).

The first panel displays Ah Q looking over his shoulder and at the reader, with an ambivalent look, defiant and with tired and weary eyes. The next panel zooms out from this close-up to display a dog and Mr. Zhao—then employer of Ah Q—pointing a finger at Ah Q who is taken aback and upset. From then on, Zhao Yannian depicts Ah Q in a grotesque and



Fig. 7.1: Panels 1, 2, 59, 60 of *Ah Q*.

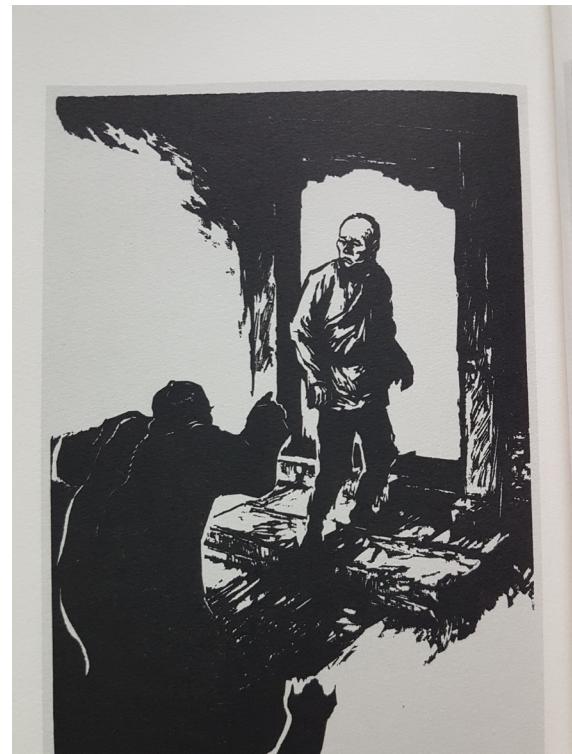


Fig. 7.2: Panels 1, 2, 59, 60 of *Ah Q*.



Fig. 7.3: Panels 1, 2, 59, 60 of *Ah Q*.



Fig. 7.4: Panels 1, 2, 59, 60 of *Ah Q*.

exaggerated manner. Ah Q's facial expressions seem to be a caricature of himself. Woodcut style is particularly well suited for such exaggerations of the irrationality of the protagonist. On the last two panels, when he is taken to the execution ground, fear takes hold of Ah Q. On the penultimate panel all faces are turned into grimaces: the onlookers of the spectacle looking at Ah Q and Ah Q himself who is lying on a cart, his arms strapped behind his body, his mouth opened in agony and fear for his life—yet no words coming out from it, as the reader learns from the text. The spectators clearly wait for him to say something memorable, hopefully entertaining. The last panel then is almost all black, with two characters in the top right-hand corner: »Help!« 救命 and Ah Q, as a tiny figure, surrounded by what could be a halo, and still with hands tied to his back falling into emptiness as he seems call out for help. The illustration seems to be slightly at odds with Lu Xun's text:

A monstrous coalition of eyes, gnawing into his soul.

»Help...«

But Ah-Q said nothing. His eyes were blind, his ears were buzzing, as if his body was scattered into so much dust. (translation Julia Lovell, Lu Xun 2009, 123)

With his illustration, Zhao makes the unspoken word visible to the reader, returning agency to Ah Q. The spectators in the story do not get their piece of entertainment as Ah Q is executed, but the reader of the *lianhuanhua* sees emotions bursting out of Ah Q as he dies. There is a clear mismatch between the word »help« on the illustration looking almost like a speech bubble (when there are no such speech bubbles throughout the entire *lianhuanhua*) and the mouth of Ah Q opened as if he were screaming on the one hand and the silence of Ah Q according to the lines of Lu Xun in the captions to the illustration on the other hand. Yet this mismatch, has a powerful effect on the reader creating a dissonance in perception, not unlike what Ah Q is experiencing. Zhao also refocuses on Ah Q in so far as the remaining two paragraphs of the story, narrating the disappointment of the other people in the village are not illustrated.

These two *lianhuanhua* depict the suffering of the two characters not as some abstract trope of bad old society, but as the misery that two individuals live through and in which readers can see a reflection of their own—more recent—suffering. And they represent death not as the heroic last breath of the revolutionary martyr, but as the transcendence into a different realm, likely a deliverance of the individual from his suffering on this world, in China. These journeys of transcendence, however, differ significantly, aesthetically and in terms of the state of the individual. In He Youzhi's watercolor *lianhuanhua*, light colors dominate, and Chen Shicheng is depicted ascending upwards into a different realm, likely delivered from his earthly worries—yet disappearing from the plot and from the panels. When found dead, only his thin legs are visible, reducing his bodily remains to just a set of faceless and nameless bones. Conversely, in Zhao Yannian's woodcut, black dominates, giving the entire story a much more gloomy and

heavy feeling. The dying Ah Q, in turn, is gliding, or falling down into a seemingly bottomless dark abyss. In both cases, the protagonists are dead, and in both cases, they transcend into a void. Both *lianhuanhua* thus move beyond the confines of the Maoist and Cultural Revolutionary mainstream: firstly, in aesthetic terms, as they opt for a visual language that does not aim at a photographic representation of the realist world. These *lianhuanhua* do not subject the individual to some larger ideological narrative. Rather, they depict the inner turmoil of the individual in utterly expressive ways. As such, they are thoroughly linked to the early post-Mao years in their individualistic turn and in their treatment of the suffering of the individual. These *lianhuanhua*, of course, are not the first ones to depict death. Dead persons do appear in Mao era mainstream *lianhuanhua* as well. However, these deaths in earlier stories about the struggle of the CCP against its enemies, often set in war time China, foreground the heroic. They elevate death into the realm of the sublime and the heroic, suppressing individual trauma and suffering. Adaptations such as the ones by He and Zhao thus represent a distinctly different approach to death in *lianhuanhua*, foregrounding individuals and their suffering.

Conclusion: Death as an Ending, Ending as Beginning

The *lianhuanhua* discussed here all rest as much on the life of Lu Xun as they do on his death: They rest on his life during which he wrote literary works that continue to move his readers to this day and during which he also consciously crafted a public image of himself through letters, photographs and texts, many of which contain autobiographical elements. His death marks the end of his writing career and of his own efforts to style his public image. At the same time, it marks the beginning of a discourse about his works and his legacy as an author. After all, the adaptations of his works are both distinct interpretations of the original works by Lu Xun and, at the same time, they are also works of art in their own light. They reveal as much about Lu Xun and his works as they do about the artists who created the adaptations and about the issues that mattered to *them*. Moreover, given the saint-like status of Lu Xun within Chinese politics, reinterpretations and adaptations of his works may have been safe ground for reflection during the politically fraught decades after his death: A *lianhuanhua* artist may be depicting the suffering of a fictional character set in the pre-Communist past when making a statement about the suffering of his fellow countrymen during the Cultural Revolution.

In turn, the death of Mao Zedong, the person who cemented the sanctification and political appropriation of Lu Xun, in 1976 marks the beginning of a new liberty in how Lu Xun and his works could be interpreted. Traces of ambivalence can be detected even in some of the Mao era *lianhuanhua* adaptations of Lu Xun's life and works, yet with the overall changes in artistic practices in early post-Mao China, this liberty reached an unprecedented level.

The reevaluation of Lu Xun thus coincided with the reevaluation of the legacy of another key figure in Chinese culture and politics: Mao Zedong. After all, much as Lu Xun was heralded (and misinterpreted) by Mao Zedong in his 1942 *Yan'an Talks* and after, the veneration of Lu Xun contributed to the cult of Mao Zedong. Thus, any view on Lu Xun after 1976 also reflects changing attitudes about, or attempts to rewrite the legacy of Mao Zedong, as much as that of Lu Xun. After all, the death of Mao precipitated the end of the Cultural Revolution which in turn initiated a new phase in which artists could take greater liberties, aesthetically and thematically, by revisiting the stories of Lu Xun and the country's recent suffering during the Maoist years.

If deaths are endings, but endings mark the beginning of something new, then one may ask how far this relates to the sequential nature of *lianhuanhua*. As other comics, these *lianhuanhua* are sequential in their story telling mode. Second, they are sequential, because as adaptations they are follow-ups to earlier »original« texts, and very often part of a web of *lianhuanhua* adaptations of the same story that stand in a distinct chronological, and historical order (but may as well be read in a different order or as singular works). Third, also, like other *lianhuanhua*, they are sequential in relation to the larger cultural realm from which they originate: they need to be read alongside photographs or propaganda images to which they have a transmedial relationship and which belong to the (revolutionary) visual landscape of their time. Many of the *lianhuanhua* have explicit connections to distinct texts of Lu Xun, or—in *The Last Visit* or the Lu Xun biography mentioned at the outset of this paper (*Lu Xun*) which depicts the dead Lu Xun—photographs of the real Lu Xun. Fourth, this particular set of *lianhuanhua* show how the topos of death and the aesthetics and narrative strategies of its depiction also develop over time. Lastly, as the depictions of death develop from representations of heroism to the death of the individual and of its suffering they represent a link to the realities of life of the individual reader.

Bibliography

- Chen, Minjie: Chinese *Lian Huan Hua* and Literacy. Popular Culture Meets Youth Literature. In: Perspectives on Teaching and Learning Chinese Literacy in China. Ed. Cynthia B. Leung and Jiening Ruan. New York: Springer, 2012, pp. 157–181.
- Corban, Caroline: Lu Xun (1881-1936) and the Modern Woodcut Movement. In: Bowdoin Journal of Art (2015), pp. 1–20.
- Davies, Gloria: Lu Xun's Revolution. Writing in a Time of Violence. Cambridge: Harvard University Press, 2013.
- Denton, Kirk A.: Literature and Politics. Mao Zedong's 'Yan'an Talks' and Party Rectification. In: The Columbia Companion to Modern Chinese Literature. Ed. Kirk A. Denton. New York: Columbia University Press, 2016, pp. 224–230.
- Denton, Kirk A.: Postrevolutionary Lianhuanhua Adaptations of Republican-Era Fiction. The Visual and the Literary, forthcoming.
- Graf, Emily M.: Lu Xun on Display. Memory, Space and Media in the Making of World Literary Heritage or The Materiality of World Literary Heritage. Memory, Space and Media in the Making of Lu Xun. Heidelberg: University of Heidelberg, 2023.
- Holm, David: Lu Xun in the Period of 1936-1949. The Making of a Chinese Gorki. In: Lu Xun and his Legacy. Ed. Leo Ou-fan Lee. Los Angeles: University of California Press, 1985, pp. 153–179.
- Kowallis, Jon Eugene: Lu Xun's Death. A Postmortem. In: Frontiers of Literary Studies in China 15.1 (2021), pp. 75–108.
- Lent, John A., Xu Ying: Comics Art in China. Jackson: University Press of Mississippi, 2017.
- Liu, Yiwen: Witnessing Death: The Circulation of Lu Xun's Postmortem Image. In: Circulation 9.2 (2019), <http://hdl.handle.net/2027/spo.7977573.0009.204>.
- Lu Xun 鲁迅 (W), Zhang Yannian 张延年 (A): The True Story of AQ 阿Q正传. Beijing: Renmin wenzxue chubanshe, 2002 (1980).
- Lu Xun: The Real Story of Ah-Q and other Tales of China: The Complete Fiction of Lu Xun. Trans. Julia Lovell. London: Penguin, 2009.
- Lu Xun 鲁迅 (W), He Youzhi 贺友直 (A): White Light 白光. Beijing: Renmin meishu chubanshe, 2017 (1980).
- Lu Xun: Jottings under Lamplight. Ed. Eileen J. Cheng and Kirk A. Denton. Cambridge: Harvard University Press, 2017.
- Lu Xun 鲁迅 (no illustrator or editor). Hongkong: Seagull Publishing (n.d.).
- Mao Zedong: Mao Zedong's Talks at the Yan'an Conference on Literature and Art. Trans. and ed. Bonnie McDougall. Ann Arbor: Center for Chinese Studies, University of Michigan, 1980 (1942).
- Pollard, David E.: The True Story of Lu Xun. Hongkong: The Chinese University Press, 2002.
- Seifert, Andreas: Bildergeschichten für Chinas Massen. Comic und Comicproduktion im 20. Jahrhundert. Köln: Böhlau Verlag, 2008.

- Shi Zhongpei 史中培 (W), Sheng Zengxiang 盛增祥 (A): *The Last Visit* 最后一次巡礼. In: *Stories about Lu Xun and Young People* 鲁迅和青年的故事. Ed. Shi Zhongpei 史中培. Shanghai: Shanghai renmin chubanshe, 1976, pp. 1–10.
- Shi Yige 石一歌 (W), Lei Dezu 雷德祖 (A): *Never Stop Fighting* 永不休战, in: *Lu Xun's Stories* 鲁迅的故事. Tianjin: Tianjin renmin chubanshe, 1975, pp. 1–27.
- Tai Yiyan 台益燕 (W), Hang Faji 杭法基 (A): *Story of a Red Army Map* 一副红军地图的故事. Anhui: Anhui renmin chubanshe, 1978.
- Tang, Xiaobing: *Origins of the Chinese Avant-Garde. The Modern Woodcut Movement.* Berkeley: University of California Press, 2007.
- Wagner, Rudolf G. *Life as a Quote from a Foreign Book. Love, Pavel, and Rita.* In: *Das andere China. Festschrift für Wolfgang Bauer zum 65. Geburtstag.* Ed. Helwig Schmidt-Glintzer. Wiesbaden: Harrassowitz, 1985, pp. 463–476.

Table of Figures

- Fig. 1: Panels 14–16 of *Never Stop Fighting* (Shi/Lei, pp. 14–16).
- Fig. 2: Panels 24–27 of *Never Stop Fighting* (Shi/Lei, pp. 24–27).
- Fig. 3: Panels 6–7 of *Last Visit* (Shi/Sheng, pp. 6–7) and the photograph *Lu Xun at the woodcut exhibition*. Photograph by Sha Fei, 1936 (Liu 2019).
- Fig. 4: Panel 10 of *Last Visit* (Shi/Sheng, p. 10).
- Fig. 5: Panel 42 of *The Story of a Red Army Map* (Tai/Hang, p. 42).
- Fig. 6: Panels 30–36 of *White Light* (He Youzhi, pp. 30–36).
- Fig. 7: Panels 1, 2, 59, 60 of *Ah Q* (Zhao Yannian, pp. 1–2, 59–60).

- 1] This research is funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Research Council Executive Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. This work is supported by the ChinaComx ERC consolidator grant (101088049, see <https://chinacomx.github.io>). The author also thanks the ChinaComx team (Damian Mandzunowski, Jiu Song, Astrid Y. Xiao and Aijia Zhang) and John Crespi for their comments on earlier versions of this paper.
- 2] For an overview of the Lu Xun themed propaganda posters, see the online exhibition within the Landsberger Collection: <https://chineseposters.net/themes/luxun>. The sternness in Lu Xun's face matches with the »revolutionary spirit of Lu Xun« that observers of the posters are urged to learn from.
- 3] The *lianhuanhua* is dated 1975, the preface 1976.
- 4] See <https://chinacomx.github.io/translations/luxun/zuihouyicixunli/> for the *lianhuanhua* and a translation into German.

Ambivalenz der Nobilitierung

Die Ausstellungen *La BD à tous les étages* im Centre Pompidou
(29. Mai – 4. November 2024, Paris)

Felix Keller (Universität St. Gallen)

Das Centre Pompidou Paris, eine Kunstmaschine sondergleichen, präsentierte vom 29. Mai bis 4. November 2024 »La BD à tous les étages«, Comics auf allen Ebenen.¹ In der Beaubourg, wie die Institution auch heißt, fanden immer wieder ikonische Ausstellungen statt, die das Bild der Zeit prägten. »Les Immatériaux« (1985) von Jean-François Lyotard und Thierry Chaput läutete das Zeitalter der Postmoderne ein, das Verständnis außereuropäischer Kunst erlebte durch die Schaustellung von »Les Magiciens de la terre« (1989) einen grundlegenden Wandel – um nur zwei der legendären Expositionen zu nennen.

Auch bei »La BD à tous les étages« lässt sich ein Grundmotiv erkennen: Das BD habe nach langen Jahren (von 1964 bis 2024) nun definitiv den Endpunkt der Nobilitierung erreicht und sei als Kunst anerkannt. Bei aller Diversität und Unterschiedlichkeit der Exponate: Diese These durchzieht die Ausstellungen, die Material aus dem kulturellen Untergrund der 60er Jahre sammeln, in Dokumentationen Akteure direkt zu Wort kommen lassen, ikonische Panels in Vitrinen vorführen, und schon fast unüberschaubar viele Querbezüge zu anderen kulturellen Formen präsentieren.

In diesem Beitrag wird nicht nur die Ausstellung vorgestellt, sondern auch die Frage aufgeworfen, was sie für die Zukunft des Comics bedeuten könnte. Denn dass das Centre Pompidou simultan fünf Expositionen zum selben Thema zeigt, ist auch für diese Einrichtung beispiellos und besitzt tatsächlich das Potenzial, die Kultur des Comics neu zu definieren. Die Aufnahme in den Kanon bedeutet, dass das *Bande dessinée* nun der Logik des künstlerischen Feldes ausgesetzt ist. Inwiefern dies Konsequenzen auf das Comicschaffen selbst? Der Artikel verfolgt die These, dass dem durchaus so ist. Die Tatsache, dass Comics lange von den etablierten kulturellen Institutionen und Akteuren übersehen wurden, ließ Comicschaffende unter dem Schirm der Quasi-Anonymität auch unbekümmert mit neuen Formen experimentieren, kulturelle Normen überschreiten, gerade weil große Hoffnung

auf höhere Anerkennung noch sinnlos war. Wird dieses anarchistisch Andere, das Comic als Paria der Kunst lange kennzeichnete, womöglich über den Prozess der Nobilitierung wegnormalisiert?

Der folgende Essay geht zunächst auf die Ausstellung selbst ein, rekonstruiert dann die Anerkennung des Comics als Kunstform und reflektiert diesen Prozess schließlich, unter anderem im Rückblick auf Luc Boltanskis Artikel *La constitution du champ de la bande dessinée* (1975), die Publikation zu einer der ersten größeren Untersuchungen zum Comicschaffen, die dieses Jahr ein Jubiläum feiert.

Die Architektur der Ausstellung

Die Ausstellungen, wie der Titel »La BD à tous les étages« schon besagt, finden auf allen Stockwerken des Gebäudes statt. Die verschiedenen Ausstellungen liefern eine Erzählung, die der Logik eines Comics folgt und bei der die einzelnen Ausstellungen riesige Panels darstellen mit eigenem Thema und eigener Stimmung, durch die man über den Wechsel von einer Etage zur anderen eigentlich »blättert«, indem man dem Weg durch die 60 Jahre des Comicschaffens bis hin zur Anerkennung als Kunst über die verschiedenen Etagen hinweg folgt.

Es begann tatsächlich in den 60er Jahren: Im politisch geprägten kulturellen Untergrund begann man sich für diese noch marginale kulturelle Form des Comics zu interessieren, experimentierte mit den Formen, lenkte so die Aufmerksamkeit auf das Medium und setzte dadurch einen Anerkennungsprozess als Kunstform in Gang. Diesem Ort der Avantgarde als Ausgangspunkt der Nobilitierung wird im Keller des Gebäudes mit der Ausstellung *Revue Lagon. Le chemin de terre* Reverenz erwiesen. *Lagon*, eine avantgardistische Revue der Gegenwart, publiziert nur in kleinen Auflagen. Das Magazin komponiert wild die verschiedensten Stilrichtungen und Experimente, lotet die Grenzen des Mediums aus, rekombiniert auf verblüffende Weise verschiedenste Elemente des Comicschaffens. Auszüge der Publikationen werden über groß auf die Wände übertragen und vermitteln zuweilen eine surreal anmutende Szenerie, etwa wenn Anna Haifischs riesige *Majestätische Vögel der Lebensmittelindustrie* (2022) auf die Besucher hinunterblicken und so zu Futterkörnern degradieren. Die Ausstellung sei wie eine »geträumte Zeitschrift« konzipiert, deren Wände die aufgeschlagenen Seiten darstellen, um den experimentellen Ansatz damit fortzuführen, so heißt es in der Ankündigung.

Auf der ersten Etage, gleichsam als Reminiszenz an die Nachkriegszeit, als der Comic noch als Jugend- und Kinderliteratur galt, wird die Ausstellung *Tenir tête. Une exposition-atelier* von Marion Fayolle gezeigt, in der Kinder in Begleitung riesige Köpfe (in Gestalt von Zelten) und ihr poetisch-figuratives Innenleben erforschen können, womit im Ausstellungsgefüge auch dem zeitgenössischen Primat der »Immersion«² Genüge getan wird.

Die riesige Freihandbibliothek *Bibliothèque publique d'information Bpi* auf der zweiten Etage bespielt ergänzend dazu den Dialog des BD mit der Literatur, exemplarisch in Form einer Ausstellung zu Hugo Pratts Saga des Seefahrers Corto Maltese, Kapitän ohne Schiff, der die exotischsten Gebiete bereist. Tatsächlich bewegt sich diese fiktive Biografie in einem bemerkenswerten Echoraum der Weltliteratur—Herman Melville, Joseph Conrad, Jack London seien zu nennen—, den die Ausstellung aufzeigt. Schließlich kommt auf der fünften Etage zur Geltung, dass sich das Bande dessinée mittlerweile als Kunstgattung bezeichnen lässt, indem das Musée national d'Art moderne eine Ausstellung mit dem sinnigen Titel *La Bande dessinée au Musée* zeigt, auf die später noch ausführlich eingegangen wird: Hier vollzieht sich der Akt einer endgültigen Weihe, in dem das Bande dessinée mit der Kunst der Moderne wörtlich gleichgestellt wird: zwischen die Werke der permanenten Ausstellung werden Comic-Panels eigentlich ›gestreut‹ und sind so auf Augenhöhe mit der Kunst der Moderne platziert. Die Ausstellung »Bande dessinée, 1964 – 2024« auf der sechsten Etage, also zuoberst platziert, stellt dann gleichsam die Reflexionsebene des entstehenden Felds des Comicschaffens und seiner Blickpunkte dar, nimmt Aspekte der anderen Ausstellung auf und stellt letztlich eine Synthese der Entwicklung und der verschiedenen Formen des BD im titelgebenden Zeitraum vor.³

Die Ausstellungen zur Revue *Lagon*, zu Hugo Pratt und von Marion Favolle, sind schon alleine für sich wertvoll und sehenswert, und deren Reflexion würde Raum für weitere Essays schaffen; sie thematisieren indes eher Einzelaspekte des breiten Felds des Comicschaffens. Deshalb möchte ich mich zunächst auf die thematisch übergreifende Ausstellung *Bande dessinée, 1964 – 2024* konzentrieren, welche die Genese des Bande dessinée insgesamt dokumentieren und seine wesentlichen Eigenschaften hervorstreichen, um daraufhin, unter anderem in Rückblick auf Luc Boltanskis 1975 erschienene Untersuchung »La constitution du champ de la Bande dessinée« den Kanonisierungsprozess selbst zu reflektieren. Diese Diskussion bildet den Hintergrund, die Ankunft des Comics im Raum der etablierten Kunst, wie sie die Ausstellung *La Bande dessinée au Musée* vornimmt, ebenso zu beobachten wie zu befragen.

Zur Hauptausstellung *Bande dessinée, 1964 – 2024*

Die Hauptausstellung selbst präsentiert das BD nicht chronologisch, wie es der Titel erwarten lässt, sondern entlang verschiedener Dimensionen, in denen sich der Comic in diesem Zeitraum eigentlich entfaltete. Es sind: 1) *Contre-culture* (Gegenkultur) 2) *Rire* (Lachen), 3) *Effroi* (Erschrecken), 4) *Rêve* (Traum), 5) *Au fils des jours* (der Alltag), 6) *Écriture de soi* (Biografie oder Selbstbeschreibung), 7) *Couleur, noir et blanc* (Farbe, schwarz-weiss), 8) *Histoire et mémoire* (Geschichte und kollektives Gedächtnis), 9) *Littérature*, 10) *Anticipa-*

tion (Zukunftswahrnehmung), 11) *Villes* (Städte), 12) *Géometrie* (räumliche Anordnung). Diese Segmentierung will keinerlei übergeordneter Logik folgen, Bezüge unter den einzelnen Aspekten erörtert auch der Katalog nicht (etwa den Zusammenhang zwischen Lachen und Subversion), doch augenscheinlich sind die einzelnen Sektionen nach Gegensatzpaaren organisiert (Lachen vs. Erschrecken, Traum versus Alltag), so dass die Leerstellen, wie zwischen einzelnen Comicpanels, ein einzigartiges Spannungsfeld erzeugen. Freilich definieren diese Kategorien das Medium Comic nicht eindeutig (eine Definition des BD steht in der Ausstellung ohnehin aus, desgleichen die Abgrenzung von Comics gegenüber Mangas und Graphic Novels, der Begriff des *Bandes dessinées* fasst dies alles). So könnte die Aufteilung der Sektionen auch für den Film als Kunstform passen. Doch handelt es sich um zentrale Kategorien der sensitiven Wahrnehmung der Welt (Raum, Zeit, Affekte) und des Alltags (Biografie, Lachen, Erschrecken), die im BD thematisiert werden. Und gerade dadurch soll wohl erforscht und zugleich gezeigt werden, wie das BD diese alltäglichen Kategorien mitgeformt und geprägt hat, indem es eine spezifische Darstellungs- und Kommunikationsweise des Lebens in modernen Gesellschaften fand und wohl auch prägte.

Die erste Sektion, »Contre-culture«, begrüßt mit einem immensen Porträt von Jean-Claude Forests *Barbarella*, der erotisch eingefärbte Comic gilt hier gleichsam als Signum für das Erwachsenwerden des Mediums, zeigt Ausschnitte und Titelseiten der Zeitschrift *Hara-Kiri* (dem Vorläufer von *Charlie Hebdo*), die 1960 bis 1985 erschien, und des japanischen Pendants *Garo*. Diese Subkultur in Magazinform richtete sich an ein neues Publikum, vornehmlich studentisch, und war naturgemäß gegen die etablierten Normen gerichtet, konzentrierte sich auf neuralgische Punkte, wo Provokation möglich war: Entsprechend finden sich Pornografie, Obszönitäten und andere Angriffe auf den bürgerlichen Geschmackshorizont. Sowohl *Barbarella* als auch einzelne Ausgaben von *Hara-Kiri* wurden zeitweise verboten. Der Katalog weist auch auf die ambivalenten Gefühle hin, die sich einstellen, wenn aus heutiger Perspektive auf diese Publikationen geblickt wird. Denn die Darstellungen widersprechen zeitweise bemerkenswert der gegenwärtigen Vorstellung von Korrektheit (Groensteen 2024a, 29). Andererseits mag etwa Robert Crumbs *Fritz the Cat* (1965–1972) beim Schreibenden auch nostalgische Gefühle zu erwecken, wie sie das Betrachten eines Film noir hervorruft (der auch nicht immer korrekt ist): Der Trash erinnert an die vergangenen Zeiten der Transgressionen, in denen kulturelle Grenzen systematisch ausgelotet und überschritten wurden; es gab nichts zu verlieren, weil Comics, Comicschaffende und vielfach auch Lesende noch keine breite Reputation hatten. Aus einer heutigen Perspektive, die das Medium als Kunst betrachtet, erscheint diese Praxis konsequenterweise als ungünstig. Aber womöglich ist es gerade die Historisierung der moralischen Ambivalenz, welche ein Teil der Faszination der Ausstellung ausmacht.

Logisch verbunden mit dem Konzept der Gegenkultur, welche naturgemäß die etablierte Ordnung angreift, verdreht, karikiert und verstellt, ist der Bereich des Lachens und des *Effroi*,

des (Er-)Schreckens. Die Bedeutung des Lachens gründet in der Herkunft des BD als Karikatur. Aber es ist stets auch ein anarchistisches Lachen über gesellschaftliche Ordnung und ihre Widersprüche. Gleichzeitig, so zeigt sich auch, besitzt dieses Lachen immer wieder eine schon fast existential-philosophische Dimension, die Absurdität des Lebens wird genüsslich hervorgehoben. In dieser Abteilung zeigt die Comicschau auch ihre Besonderheit gegenüber anderen Kunstausstellungen, wenn das sonst in ernsthafter Betrachtung versunkene, kunstinteressierte Publikum merkbar versucht, Lachattacken im weihevollen kulturellen Raum nicht aufkommen zu lassen. Hier kommt das Bande dessinée gleichsam zu sich selbst.

Gerade das Gegenteil scheint mir der Fall in der Abteilung zum »Effroi«, dem Schrecken, welche sich dem Horroraspekt des BD annimmt. Die Zeichnungen, auf Stellwänden, ohne Erzählungen präsentiert, lassen die psychologischen Effekte, die mit der Lektüre einhergehen, zumindest beim Schreiben verflüchtigen. Hier wird die visuelle Wirkung des Seltsamen, Unheimlichen gleichsam in der gediegenen Atmosphäre der Ausstellung wegnormalisiert. Die Sektion identifiziert zwar ein bedeutendes Motiv des Comics, zeigt aber auch, wie sehr die Lektüre auf einen Kontext, ein Milieu, ein rauchig-schummriges Setting angewiesen ist. Damit zeigt sich etwas Exemplarisches, das sich schon in der Abteilung über das Lachen abzeichnete, nun deutlich: Dass die Ausstellung eben nicht nur ausstellt, was bereits besteht, sondern dass im Ausstellungsprozess sich das Medium selbst transformiert, weil es seine Wirkung auch erst über ein bestimmtes Setting zu erreichen vermag. Dies gilt für die besonders affektive Form des Comics wohl in besonderem Maße.

Auch die Abteilungen zu Traum und Antizipation widmen sich dem Imaginären, welches der Comic erzeugen kann, nun bezogen auf nicht existente Welten. Die Formlogik des Comics, mit seiner Möglichkeit der Visualisierung, aber auch der gezielten Auslassung, den Leerstellen, bietet ein natürliches Habitat für traumhafte, surreale Szenerien, wo



Abb. 1: David B. *Rêve n°27*, planches 1 et 2, 2005. »Pour rentrer dans cet immeuble, je prends la forme exacte de son ombre« (»um in das Gebäude zu gelangen, nehme ich die exakte Form seines Schattens an«).

die visuellen Elemente ihre Eigenlogik entfalten können. Gleichzeitig ist die Exploration der Zukunft, des Wahrscheinlichen oder vielmehr Unwahrscheinlichen, ein Stilmittel, mit dem Comic die Vision der Gegenwart prägt. Die düsteren Bildwelten Enki Bilals, welche die zerfallende Gesellschaft mit der Vision eines biologisch-technisch Anderen verbinden, das nicht verstanden ist, bringen traumhaft auch eine Wahrnehmung unserer Gegenwart hervor.

Was die Zukunftsentwürfe des BD von jenen klassischen Utopien unterscheidet, ist womöglich, dass sie keine mehr oder weniger lineare Erzählung liefern oder einem spezifischen Strukturierungsprinzip folgen, die Zukunftsvisionen auch nicht über eine großen Metaerzählung schildern, sondern eher über kleine, fragmentarische Geschichten und Perspektive darstellen. Den Rahmen bildet dann oft die futuristische Stadt. Ohnehin ist die Affinität von Comic und Stadt groß und womöglich sogar strukturell bedingt. Emmanuèle Payen schreibt in ihrem Katalogteil zur Sektion »Villes«, dass das BD generell eine inhärente Formaffinität zur urbanen Ordnung hätte: über die rechteckige Form der Seite und die Flächen, die die einzelnen Panels umfassen (Payen 2024). Ähnlich wie die Architektur der modernen Großstädte, sie denkt wohl an die *Grid Cities* wie an das Haussmansche Paris, erzeugen die »Planquadrate« des Comics einen Möglichkeitsraum des Geschehens, arrangieren Bewegungen. Sie projizieren sie mitunter auch ins Unwirkliche, wie in François Schutens und Benoît Peeters *Les cités obscures* (1983–2023) oder aber sie ermöglichen Szenarien, welche die Stimmung von Städten exakt aufnehmen wollen. So hat der kanadische Comic-Künstler Seth für seine Geschichte *Clyde Fans* (1998–2017) die amerikanische Kleinstadt, in der sie spielt, aus Karton nachgebaut. Das Modell ist wohl zwanzig Quadratmeter groß und findet sich in der Ausstellung; man meint, die Comic-Figuren in den Karton-Straßen förmlich wimmeln zu sehen.

Der Imagination der Vergangenheit, der individuellen wie der kollektiven, sind zwei weitere Sektionen gewidmet. Im einführenden Panel zur Sektion *Histoire et mémoire* erfahren die Besuchenden, dass der Comic sämtliche größeren historischen Ereignisse des 20. und 21. dokumentiert habe, die Weltkriege, die iranische Revolution, den Kalten Krieg, Tschernobyl oder die israelisch-palästinischen Konflikte. Kennzeichnend für die Comic-Erzählung dieser Ereignisse sei – wie bei den Utopien – der persönliche Blick, aufgrund dessen sie nachgezeichnet werden (Sacco 2024).

Exemplarisch in dieser Hinsicht gilt wohl Art Spiegelmans *Maus* (1986–1991), die Geschichte seiner Familie im Holocaust. Sein Schaffen steht wörtlich im Zentrum dieser Abteilung. Panels des Werks werden in einer dunklen Kammer inmitten der umgebenden Ausstellungen platziert, die nur diesem Werk gewidmet ist. Auch im Katalog starren die Mäuse, die KZ-Häftlinge darstellen, einem großformatig entgegen. Spiegelmans Aufarbeitung des Holocausts liefert am meisten Panels dieser Sektion und womöglich der Ausstellung selbst. Doch auch Keiji Nakazawas *Gen d’Hiroshima* (1973–1985) sticht hervor, nicht nur der Größe der Panels wegen, sondern auch aufgrund der Visualisierung der Atomexplosion in

Hiroshima, eine brüchige, schiefe Synthese aus sprachlichen und bildlich Zeichen, die das Panel sprengt; eine grafische Repräsentation, die die Möglichkeiten des Comics bis an die Grenzen des Zeigbaren auslotet.

Dem Ausstellungsprinzip der Komposition gegensätzlicher Komponenten folgend, zeigt die Sektion *Au fil des jours* gerade gegenteilig das Unauffällige, die Darstellung des gewöhnlichen Verlaufs des Lebens. Soziologisch gesehen ist der Alltag von Wiederholungen geprägt, vom Unspektakulären des Normalen, dem Gewöhnlichen, das sich gerade dadurch auszeichnet, dass es nicht wahrgenommen wird. Wie kann also das Repetitive, Hingenommene, in den hinteren Wahrnehmungszonen Versunkene dennoch dargestellt werden? Wie lassen sich Wiederholung und Langeweile, das Nicht-Auffällige, das *décor du quotidien*, in einer Geschichte visualisieren (Payen 2024a, 190)? Wie kann das Ereignislose in das Ereignis eines Strips gefasst werden? Auch hier zielt das BD gleichsam auf eine existenzielle Dimension des Daseins, und die Ausstellung zeigt visuelle Darstellungsweisen von alltäglichen Begebenheiten oder Nicht-Ereignissen, die verblüffen, etwa aus Anna Sommers *Damen Dramen* (2004), die im Panel *La marchande d'animaux* eine komplexe Variation von Interaktionen zwischen Erwachsenen, Kindern, Tieren zeigt, die einander in (visuelles) Chaos stürzen, obwohl die Turbulenz keine Ursache hat, also eigentlich nichts geschehen ist. Jirō Taniguchi meditiert gerade gegenteilig in stillen Bildern über einen Menschen, der geht (*L'homme qui marche*, 1990–1991), und nichts anderes als das Gehen ist thematisch, das sich aber über die Zeitlichkeit des Comics anders visualisieren lässt als über ein einzelnes Gemälde. Das Panel *En remontant la rivière* wirft Rätsel auf, ob die Zeichnungen wirklich dem Mann beim Fortbewegen wie eine Kamera folgen, die verschiedene Aufnahmen macht, oder die Zeichnungen vielmehr drei Blickwinkel desselben Augenblicks präsentieren, einen Stillstand darstellend.

Überdies will die Ausstellung anhand der Adaption von literarischen Werken zeigen, wie das BD eine eigene Darstellungs- und Narrationsform findet (Garcia 2024); es handelt sich bei Literaturadaptionen nicht einfach um visuelle Nacherzählungen von literarischen Werken: Vielmehr, etwa bei Edgar Allan Poe (Dino Battaglia, 2016) oder Léo Malet (Jacques Tardi, 1982–2000), wird die ganze »Geschichtsidee« in den BDs neu geformt, so das Argument, das Tristan Garcia (2024) im Katalogtext eindrücklich anhand Rébeccas Dautremers Adaption (2020) von John Steinbecks *Menschen und Mäusen* (1937) entfaltet. Aber gerade, weil der Comic keine eigene literarische Gattung umfasst, kann er auf manchmal so überraschende Weise diese oder jene Genres oder Stile zu seinen eigenen machen und das, was wir lesen, in ein Universum sichtbarer Formen übertragen, so Garcia (2024, 213).

In enger Verbindung zu Literaturadaptionen steht auch die Autobiografie (die Abteilung nennt sich, in Anlehnung an Lacan, *écriture de soi*). Autobiografische Comics tauchten Mitte der 90er vermehrt auf, diese Bewegung dürfte die neuere Zuwendung zur Autobiografie in Literatur und Sozialwissenschaften (Ernaux, Eribon) vorweggenommen haben oder

zumindest ihr entsprechen. Doch mir scheint, dass das Vermögen des BD, eine eigenständige Wirklichkeit zu formen, sich bei dem Genre der Autobiografie noch deutlicher zeigt als bei literarischen Adaptionen. Denn es handelt sich bei autobiografischen Comics nicht einfach um eine Erzählung, oder um eine Repräsentation wie eine Fotografie, sondern die Zeichnenden visualisieren und bespiegeln ihr eigenes Selbst als zweites grafisches Ich in dessen verschiedenen Phasen. Die biografische Einheit ist hier gleichzeitig eine Differenz, die gleichsam seriell weitergeführt wird, so erläutert dies Laurent Gerbier im Katalogtext (2024, 174, 176). Erneut erweisen sich Räume, die Comicschaffende erzeugen, als epistemologisch hoch komplexe Konstellationen, die indes als spezifisch für das Medium betrachtet werden können.

In den Abschnitten *Couleurs, noir et blancs* und *Géometrie* wird die Formlogik des Comics schließlich selbst reflektiert. Farben bedeuten immer schon etwas. Und im BD erreichen sie eine Bedeutung, die dem Medium eigen ist. Es gibt stilistische Differenzierungen, so ziehen literarisch orientierte BDs offenbar schwarz-weiße Farbgebung vor. Eine eigene Farbsprache fand der Comic im Gefolge der Entwicklung der Pop-Art. Hier lässt sich eine eigentliche Emanzipation von den Zwängen, Farben auf natürliche Weise darzustellen (Lemoinnier 2024a) beobachten, was wegen der Drucktechnik, die in der seriellen Massenproduktion kostengünstig zu sein hatte, zuvor eh kaum möglich war. Dies führte dazu, dass Comics Farben, respektive Farbsysteme, als ein Ausdrucksmittel zu einem neuen Aussagensystem fügen, das sich nicht der Repräsentation verpflichtet, das aber darüber hinaus eigene Stimmungen zu vermitteln vermag. Enki Bilals düstere Darstellung postapokalyptischer Welten wird hier gezeigt, oder Nicole Claveloux' *La main verte*, bei der Planzen und Menschen über die Form- und Farbgebung zu verschmelzen beginnen.

Die Ausstellung wie der Katalog enden aber mit dem Thema der Geometrie. Der Gebrauch des zweidimensionalen Raumes durch den Comic ist einzigartig, so die Erörterung, die Zweidimensionalität werde auf höchst unterschiedliche Weise als konstitutives Material gebraucht. Mehr noch, die leeren Flächen der Seite, die Auslassungen zeigen hier nicht einfach Abwesenheit von Bedeutung, sondern gehören zur Architektur und Kompositionswweise des Comics selbst (Demoëte 2024, 260). Zur Geometrie gehören indes auch Seitenübergänge, das Blättern, womit das BD zugleich auch eine dreidimensionale Struktur erhält. Der Gebrauch des Raumes lässt so flexible, variierende Konstruktionen und vor allem auch Dekonstruktionen zu, um eine Geschichte zu entwickeln und eine visuelle Welt zu erzeugen. Anhand Chris Wares virtuosem Plakat zum 49. internationalen Festival des Bande dessinée lässt sich dies nachvollziehen: Es erzählt eine Geschichte, die zwischen Zweidimensionalität und Illusion des Dreidimensionalen hin und her wechselt, Effekte erzeugend, angesichts derer der Grad der Verwirrung, die eine Eschersche Treppe erzeugt, als harmlos erscheint.

Doch nicht immer werden diese Mittel der verräumlichenden visuellen Erzählung auf gleiche Weise gebraucht, so Marguerite Demoëte in ihrem Katalogtext. Demoëte (2024)

spricht vielmehr von einem Spannungsverhältnis einer künstlerischen Tradition, die den grafischen Raum zur Steigerung der Lesbarkeit gebraucht, so etwa Hergés »sich selbst evidenter Ligne claire« und einer entgegengesetzten Stil-Richtung, die sich, wie dargelegt wird, der Variation und grafischen Experimenten hingibt, die die »Grenzen der Abstraktion« immer weiter verschieben (Demoëte 2024, 263). Die klare Linie lässt die erzählte Realität deutlich lesbar erscheinen, setzt eindeutige Markierungspunkte, lässt (visuelle) Ambiguität in den Hintergrund treten. Wenn die Klarheiten auch wieder zu Verwirrung komponiert werden können, so geschieht dies dann, weil Klarheiten auch nur scheinbar sein können. So handelt es sich bei der Sektion *Geometrie* logisch um den sinnvollen Schlusspunkt der Hauptausstellung, welche das BD als eigenständige Kunstform darstellen will.

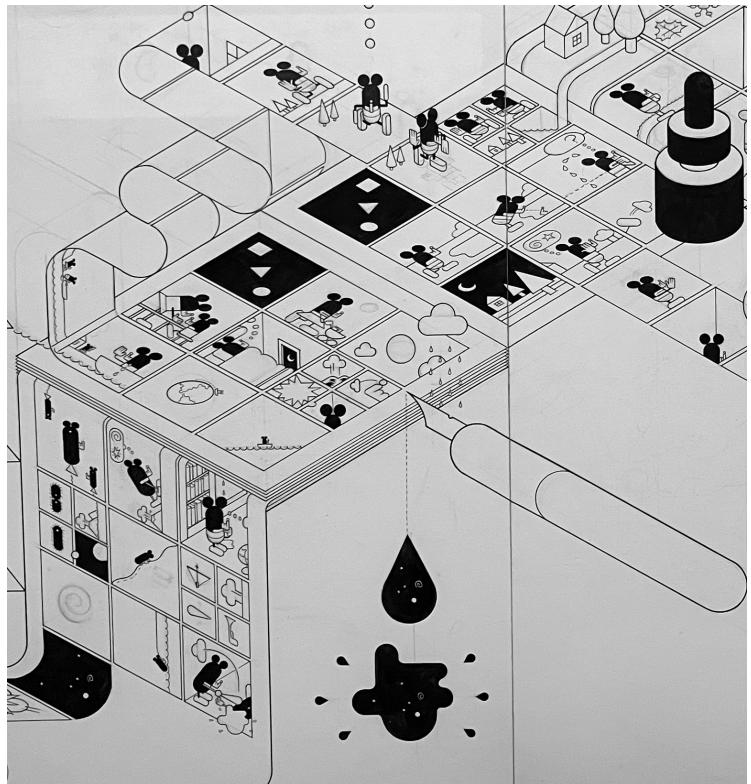


Abb. 2: Chris Wares Plakat zum 49. internationalen Festival des Bande dessinée (Auszug).

Chewing-gum de l'esprit: Der Kampf des Comic um Anerkennung als neunte Kunst

Das monumentale Ausstellungsgefüge am Centre Pompidou bietet die Gelegenheit, die Geschichte einer vormals als ›niedrig‹ angesehenen Kunst zu rekonstruieren und diesen Prozess der »Artification« (Heinich 2017) zu reflektieren. Es ist bemerkenswert, dass dahingehend ein bedeutender wissenschaftlicher Beitrag zum Thema, Luc Boltanskis *La constitution du champ de la bande dessinée*, der eine neue Ära der wissenschaftlichen Beobachtung des Comics einläutete, ebenfalls ein Jubiläum feiert (Boltanski 1975). Die Bedeutung von Boltanskis Untersuchung lässt sich einschätzen, wenn sie vor dem Hintergrund der spezifischen Geschichte des Bandes dessinées in Frankreich betrachtet wird.

In französischsprachigen Kulturen sind BD schon länger breit in das kulturelle Leben integriert. Hervé, Jacques Tardi, Tintin gelten schon beinahe als nationale Institutionen, das

Erscheinen eines neuen Bandes ist eine Art nationaler Feiertag. Diese Popularität hat sich keineswegs aus sich heraus ergeben, sondern sie basiert auf einer langen Geschichte der Suche nach Provokation sowie Anerkennung. Stillschweigend bleibt das Medium entlang der allmählichen Kanonisierung nicht einfach dasselbe, sondern transformiert sich entlang dieses Prozesses selbst. Dies führt, so die These, zu einer paradoxen Situation, die letztlich den Sonderstatus der kulturellen Ausdrucksform bewahrt und reproduziert, ob zum Schlechten oder vielmehr zum Guten sei dahingestellt.

Die Anerkennung als Kunst entlang der Geschichte des BD ereignet sich keineswegs unabhängig von einer größeren gesellschaftspolitischen Konstellation, ist nicht alleine Sache der Kunst und von Sachverständigen wie Kritiker_innen, Hochschullehrer_innen, Sammler_innen und Galerist_innen. Zwei gänzlich unterschiedliche Vektoren kultureller und politischer Kräfte scheinen die Nobilitierung unterstützt zu haben, einerseits wie gesehen der politische und kulturelle Untergrund der 60er Jahre, andererseits aber auch die Abgrenzung gegenüber der amerikanischen Kultur. Die breit wahrgenommene Dominanz amerikanischer Kultur und die Befürchtung einer Gefährdung der Jugend und Kinder durch das Medium sind indes ausschlaggebend, dass der Comic zum Experimentierfeld der Gegenkultur werden konnte. Das französische Parlament hatte in der Nachkriegszeit ein Gesetz erlassen, (*la loi du 26 juillet 1949*), das die Kontrolle der Kinder- und Jugendliteratur (*presse infantine*) zum Ziel hatte und vor allem das Überhandnehmen des amerikanischen Comics eindämmen sollte (Jobs 2003): Das Gesetz sollte ihn schlicht zum Verschwinden zu bringen (Lacassin 1971, S. 498). Comic strips galten als amerikanisch-naiv, schon fast vulgär, als »chewing-gum de l'esprit« (Beylie 1964a, 9).

Die Forderung, das BD dagegen als neunte Kunst anzuerkennen, geht auf mehrere, erstaunlich simultane Initiativen zu Beginn der 60er Jahre zurück, die mittelbar im Zusammenhang dieses Gesetzes stehen, respektive des Impetus, den es hervorgebracht hat.⁴ Der Topos »neuvième art« gründet auf einer in Frankreich populären, aber nicht offiziellen Einordnung der Künste, die Hegels Ästhetik weiterführt, welche selbst noch fünf Kunstformen kannte: Architektur, Bildhauerei, Malerei, Musik und Poesie. Diese Klassifikation wurde über die Zeit um die Bühnenkunst (Tanz, Theater) als siebte und eine achte Kunst der audiovisuellen Medien (Fotografie, Fernsehen) erweitert. Der erste Aufruf, das BD als neunte Kunst zu betrachten, erfolgt, ganz im Stile eines Comics, nur mit gespielter Ernsthaftigkeit. Er lässt sich 1964 zum ersten Mal im Magazin *Lettres et Médecine*, dessen Titel frei übersetzt »Geisteswissenschaften und Medizin« lautet vernehmen, ein Magazin, das essayistische Artikel zum genannten Bereich lieferte. Claude Beylie, ein französischer Filmhistoriker und -kritiker, veröffentlichte hier eine fünfteilige Artikelserie unter dem rhetorischen Titel: *La bande dessinée est-elle un art?* Die BD seien Bestandteile einer modernen Mythologie, so der Autor, und es erstaune nicht, dass die wahren zeitgenössischen Helden in der achten Kunst, dem Kino, so präsent seien: Superman, Tarzan, Charlie Chan, Mickey, Popeye, Zorro, Prince

Valiant, Flash Gordon. Deshalb schlage er vor, die BD als neunte Kunst zu bezeichnen, weil die achte schon vergeben sei und die Charakterisierung als »neunte Kunst« eine Hommage an den Geheimagenten Phil Corrigan sei, genannt »Secret Agent X-92« (Beylie 1964b, 11–12): eine Figur der gleichnamigen amerikanischen Comicserie, ursprünglich verfasst von Dashiell Hammett und gezeichnet von Alex Raymond.

Diese Forderung nach Nobilitierung des Comics als neunte Kunst zog weitere Initiativen nach sich (Lacassin 1971, 23–24; Lesage 2023). Wenig später, aber ebenfalls 1964, lancierte das belgische Comicmagazin *Le Journal de Pirou* eine Kolumne unter dem Titel *9e Art. Musée de la Bande dessinée* (Lesage 2023, 7–8). Der Verleger, Jean Dupuis, ein praktizierender Katholik, wollte offenbar der Flut amerikanischer Comics, die seiner Ansicht nach dem europäischen Wertehorizont widersprachen, europäische kulturelle Formen entgegenhalte.⁵ Der katholische Impetus der Pflege guter Ordnung kontrastiert eindrücklich die sich abzeichnende Verwendung des BD in der Gegenkultur, die paradoixerweise simultan einen Kampf um Anerkennung im offiziellen Feld der Kultur führte (vgl. das Ausstellungsexponat in Abb. 3, das diesen Prozess dokumentiert).

Jean-Claude Forests *Barbarella*, zunächst eine Publikation der sogenannten *»presse du charme«*, der erotischen Erwachsenenliteratur, bildet hierbei, wie erwähnt, einen ikonischen Wendepunkt (Lesage und Flinn 2022). Im Jahr 1964 wurde der Comic als eine eigenständige, hochwertige Produktion mit einer für die damalige Zeit ungewöhnlichen Farbgebung publiziert. Die Zensurbehörde setzte es wie erwähnt umgehend auf den Index, zu sexuell aufgeladen, ja pornografisch sei das Werk (Groensteen 2024b, 20). Damit aber wurde das BD im eigentlichen Sinne nicht nur *»erwachsen«*, die Zensur markiert es als der moralischen Ordnung widersprechend. Das Magazin *Hara-Kiri* (der Vorläufer von *Charlie Hebdo*), in den Sechzigerjahren gegründet, führte diesen Weg konsequent weiter: »Rien n'est tabou, rien n'est respectable«,



Abb. 3: Kiki Picasso/Loulou Picasso: »Mon papi s'appelle art moderne mais je ferai mieux que lui« (Mein Papi heißt moderne Kunst, aber ich mache es besser als er). *Un regard moderne*, n° 1, März 1978.

lautete die Parole, und die Zensurbehörde sprang erneut über das hingehaltene Stöckchen, klassifizierte *Hara-Kiri* als ›licencieux‹ und ›pornographique‹ und verbot mehrere Ausgaben (Groensteen 2024b, 20).

Gleichzeitig wuchs das Bewusstsein, dass eine kulturelle Form entstanden war, die nicht mehr zu übersehen war. In den Sechzigerjahren tauchten parallel Arbeiten auf, welche die kulturelle und gesellschaftliche Relevanz des Comics aufzeigen wollten, so etwa *Le monde étonnant des bandes dessinées* (Die erstaunliche Welt des Comic) von Macques Marny (1968), zu dem René Goscinny das Vorwort lieferte. Das erste Kapitel dieses Werks heißt sprechend: »Nous vivons dans un monde de bandes dessinées« – wir leben in einer Welt des Comics (Marny 1968, 13). So habe eine Untersuchung gezeigt, dass 80 % der Französinnen und Franzosen ihre Tage mit der Lektüre eines Comics begännen, die Vereinigten Staaten lebten inzwischen in einer eigentlichen Batman-Welt, die Figur und die Geschichte werden für alle Bereiche der Alltagswelt lizenziert, für T-Shirts, TV-Serien, Kugelschreiber (Marny 1968, 16–17).

Die unübersehbare Präsenz des BD und auch die Faszination dieses Mediums führte zu breiterem Reflexionsbedarf und dabei auch zur Gründung eines ersten wissenschaftlichen Zentrums. Es ging bezeichnenderweise aus einem Fan- und Leseklub hervor, dem *Club des bandes dessinées*, der seit 1962 bestand. 1964 wiederum wurde dieser zum *Centre d'études des littératures d'expression graphique* (Celeg) unbenannt.⁶ Die Auffassung war auch hier, dass das BD eine eigenständige kulturelle Ausdrucksform darstellte, die sich nicht auf andere Formen wie Literatur, Malerei oder Grafik reduzieren lässt, und so über Querbeziehungen verschiedener Disziplinen untersucht werden sollte (Lacassin 1971, 23–24). Entsprechend entstammten die ersten Mitglieder den unterschiedlichsten wissenschaftlichen Fachrichtungen. Beteiligt waren der Kunsthistoriker Marcel Brion, die Cineasten Federico Fellini und Alain Resnais, der Soziologe Edgar Morin, die Feministin und Soziologin Évelyne Sullerot und schließlich der Literat Raymond Queneau. Alle einte indes das Ziel, der Abwertung (*discrédit*), die das Genre erlebte, entgegenzutreten.

Parallel zu dieser steigenden wissenschaftlichen Aufmerksamkeit, zu der auch Lacassins stilbildendes Werk *Pour un neuvième art: la bande dessinée* (1971) gehört, beginnen sich etablierte kulturelle Institutionen dem Comic zu widmen. So fand 1967 eine Ausstellung im Musée des arts décoratifs de Paris Palais du Louvre statt unter dem Titel *Bande dessinée et Figuration narrative* (Couperie und Le Gallo 1967). Die Ausstellung, sie gilt als eine der ersten größeren zum Comic einer etablierten Institution, widmet sich bereits kaum mehr der Frage, ob Comic ein gesellschaftliches ›Problem‹ darstellte oder nicht. Thematisch untersuchte sie die Geschichte, Ästhetik, die Produktionsweise und die Soziologie des BD. Und gleichzeitig wurde der Comic als Kulturform ernst genommen: Das BD habe den umfassendsten und reichhaltigsten ikonographischen Raum (*champ iconographique*) geschaffen,

den die Geschichte kenne (Hogarth 1967, S. 4). Die *Bibliothèque nationale de France* wiederum zeigte im Jahr 2000 die Ausstellung *Maîtres de la bande dessiné européenne*: Es ging abermals darum, die europäische Kultur gegenüber der Dominanz der amerikanischen Märkte zu stärken. Groensteen, der Kurator, erkennt aber, dass das europäische Feld zu heterogen sei, um sich gegen den amerikanischen Massenmarkt zu behaupten. Gerade in der Heterogenität und in der künstlerischen Orientierung sieht er allerdings das europäisch Eigenständige gegenüber dem heteronomen Markt der USA (Groensteen 2000).

Im Jahr 1977 zeigte dann das Centre Pompidou erstmals eine Ausstellung zu BD, nämlich zu Comic und Alltag (*Bande dessinée et vie quotidienne*).⁷ Comic ließe sich als eine Art moderne Mythologie auffassen, es verändere die Art und Weise, wie die modernen Menschen träumten, ihre alltägliche Welt wahrnahmen, wie sie ihren Alltag in Geschichten fassten, Raum und Zeit erforschten. Das BD sei exemplarisches Zeugnis unseres Alltags und zugleich derträumerischen Flucht aus ihm. Die Ausstellung betonte zwar, dass Comics weit davon entfernt seien, eine unreife Kulturform oder gar eine Unkultur zu sein, stellte sie aber auf augenfällige Weise weiterhin nicht der etablierten Kunst der Moderne gleich, woran schon das Titelbild des Katalogs gemahnt (s. Abb. 4). Doch der Weg der Kanonisierung schritt voran. Dieselbe Institution zeigte 2006 eine Einzelausstellung zu Hergé, die spektakulär Tintins Mondrakete auf der Fassade des Centre Pompidou präsentierte, mehrere Stockwerke überspannend. Hier wurde eine neue Form der Autorschaft des Comics vollumfänglich zelebriert. Denn bei dieser Ausstellung ging es nicht mehr um ein spezifisches Medium, sondern um einen Künstler, sein Werk, seine Biografie, seine Entwicklung, seine Rezeption. Die namentliche Signierung eines Werks gerät zum Zeichen seines Wertes und der Anschlussfähigkeit an ein Kunstsyste, das das Modell der Urheberschaft als Organisationsprinzip nutzt und rechtlich auch schützt (Pabst 2011a).

Die Frontispize der Kataloge dieser drei Ausstellungen visualisieren förmlich diese fortschreitende Kanonisierung. Das Titelbild des Ausstellungskatalogs *Bande dessinée et vie quotidienne* zeigt den Kopf eines exaltiert lachenden Mannes, dem ein Superheld durch die Ohren fliegt, als hätte der Abgebildete seltsame Flausen. Die Einzelausstellung zu Hergé kommt bereits im noblen Dunkel daher und markiert Seriosität, ehrt eine Künstlerfigur. Die aktuelle Ausstellung, deren mächtiger Katalog mit einem Bild von Moebius wirbt, eine schamanistisch anmutende Figur mit einer leuchtenden Schatulle in den Händen zeigend, weist auf den Gestus des Bergens und Behütens von etwas Magischem, auf jeden Fall Wertvollem hin. Eine solche visuelle Metapher ist unschwer zu entziffern: Das Feld des Comicschaffens kennt inzwischen seine hohen Priester und Prophetinnen, die den Tempel der Kunstwerke hüten (Abb. 4).



Abb. 4: v. li. n. re: Kataloge dreier Ausstellungen im Centre Pompidou: *Bande dessinée et vie quotidienne* (1977); *Hergé* (2006); *Bande dessinée 1964 – 2024* (2024).

Comics produzieren und lesen: Differenzierungen und Hierarchisierungen

Die Hauptausstellung besagt letztlich: Comics, das sind in hohem Masse ausdifferenzierte kulturelle Äußerungsformen, deren Deutung professionalisierter Expertise bedarf, die wiederum in der Ausstellung vermittelt wird. Augenfällig ist, dass sich mit diesem Prozess der Anerkennung als Kunst, im Zeitraum, den die Ausstellung thematisiert, eine Spaltung des Comicschaffens ereignete: den namenlosen Gebrauchtcomics in den Printmedien, Comicstrips, die in der Tagespresse auftauchten, oder auch als Kioskliteratur, deren Autorschaft unbekannt blieb, weil sie gleichsam industriell hergestellt wurden, standen nun unversehens Stars der Szene gegenüber, die schon fast kultisch verehrt wurden und denen Einzelausstellungen gewidmet sind. Mit anderen Worten: Es entstand ein Feld des Comicschaffens.

Luc Boltanski hat vor knapp fünfzig Jahren diesen Vorgang genau beobachtet und soziologisch zu erklären versucht, nämlich wie mit dem Prozess der Nobilitierung eine Ausdifferenzierung der Comicproduktion einherging. Sein Aufsatz mit dem Titel *La constitution du champ de la Bande dessinée* (Boltanski 1975) ist dabei faktisch mit der Geschichte des BD eigentlich verbunden, in gewisser Weise praktiziert er auf der Ebene der Soziologie das, was er anhand der Geschichte des BD analysiert. Der Text erschien in der ersten Nummer der *Actes de la recherche en sciences sociales*, der Forschungszeitschrift der Bourdieu-Gruppe und diese imitierte bis auf den Schrifttyp ein existierendes BD-Fanzine (*Schtroumpfs*), um die Zitadellen der etablierten französischen Soziologie zu provozieren, die sich einer normalen Wissenschaft nach amerikanischem Vorbild verschrieben hatten.⁸

Bis in die jüngste Vergangenheit, so resümiert Boltanski die oben darstellte Entwicklung der Anerkennung, seien BD Bestandteil eines heteronomen Marktes kultureller Güter gewesen. Unter ökonomischen Zwängen wurde fast schon industriell für ein anonymes Publikum produziert. Die unter diesen Bedingungen erzeugten Werke verschwinden bedeutsmäßig eigentlich in der breiteren kulturindustriellen Produktion. Sie besitzen wenig Autonomie, sind ökonomisch von der Gunst der Verleger und dem Publikum abhängig, so Boltanski (1975, 37–38). Was führte dann dazu, dass das BD aus den engen Banden und der Standardisierung der seriellen Produktionsweise ausbrechen, einen eigenen Raum mit eigenen Kriterien und partieller künstlerischer Autonomie gewinnen konnte?

Boltanskis Argumentation folgt ganz und gar der Bourdieu-Schule. Die Entstehung eines Raumes kultureller Produktion mit einem bestimmten gesellschaftlich anerkannten Wert sei das Produkt des Zusammentreffens einer Reihe von zwar relativ unabhängigen, aber von der Struktur her ähnlichen Veränderungen, welche die Zusammensetzung des Publikums, die Figuration der Comicschaffenden und die Dynamik intellektueller Diskurse gleichermaßen beträfen. Diese Transformationen hätten größtenteils, wenn auch auf unterschiedliche Weise, mit der Bildungsexpansion der Sechzigerjahre zu tun: der Erhöhung der Einschulungsrate und der Öffnung der Zugangschancen zum Bildungssystem (Boltanski 1975, 39). Die neuen Bildungschancen brachten neue Kollektive hervor, die in Bereichen tätig wurden, die ihnen vorher verschlossen gewesen waren, so in den Medien und auch in der Grafik. Doch diese Zeichner und Zeichnerinnen besaßen meist keine exquisite kulturelle Herkunft und erbten kaum kulturelles Kapital, das ihnen traditionelle Pfade zu den etablierten Etagen des kulturellen Schaffens eröffnet hätte. So suchten sie sich eigene Ausdrucksformen, zu denen das Bande dessinée gehörte. Entsprechend unterschieden sich die Comicproduzentinnen und -produzenten auch von den traditionellen Kunstschaffenden. Nach Boltanskis Recherchen entstammte das neue Kollektiv sozial peripheren Regionen, vornehmlich der Arbeiterklasse und der unteren Mittelschicht, hätte teils sogar Hochschulbildung, aber viele hätten sich autodidaktisch gebildet. Ihre zeichnerischen Fähigkeiten setzten sie in grafischen Berufen um, wie dem Design, dem technischen Zeichnen. Das Bande dessinée, so die Wahrnehmung, schuf Möglichkeiten ihres künstlerischen Ausdrucks, dem man sich mit enormem Fleiß und Hingabe widmete (Boltanski 1975, 39), dabei die Chancen genau beobachtend, welche durch die Expansion von »Randgruppen des intellektuellen Feldes« in den Sechzigerjahren entstanden (Boltanski 1975, 40).

In der Hauptausstellung des Centre Pompidou lässt sich diese Charakterisierung Boltanskis anhand von eingespielten Interviews mit Zeichner_innen der Zeit auch heute noch gut nachvollziehen. Fabrice Neaud (*1968) schildert wie er als junger arbeitsloser Homosexueller, in einer Provinzstadt lebend, zunächst nichts mit Comics anfangen konnte, durch Zufall zum Zeichnen fand und entdeckte, dass er sich und sein komplexes Leben, nunmehr verstehen und mitteilen konnte. Edmond Baudoin (*1942) wiederum berichtet, wie er als

schlechter Schüler und Sohn einer Mutter, die nicht lesen und schreiben konnte, mit dem Zeichnen als Ausdrucksform experimentierte und dadurch plötzlich zum Comic und auch zur Schrift fand, so dass er heute nicht einmal mehr wisse, ob er besser zeichnen oder schreiben könne.

Boltanski glaubt, im Verlaufe der Zeit einen Wandel des Habitus und der Selbstdefinition in den Porträtfotografien der Comicschaffenden zu erkennen (Boltanski 1975, S. 46): vom Anzug mit Weste, der Krawatte und den frisierten Haaren zum jungen, aufstrebenden Manager, ein Typus, den offenbar ein Teil der jungen Generation von Comiczeichnenden zunächst anstrebte, hin zu langen Haaren, Jeans, geblümten Hemden, Lederwesten und Schnurrbärten, den Insignien der 68er-Bewegung. Transformiert wurde indes auch die Struktur des Publikums. Durch die Verlängerung der Ausbildungszeit entstand eine neue Lebensphase der Jugend für breite Schichten. Die Idee der Jugend, der Begriff des »Teenager« wurde erfunden (Bourdieu 1993). In Frankreich rang der Soziologie und Comicforscher Edgar Morin mit dem Begriff der »docagénaires« (»Leute in den Zehnerjahren«), um diese neue Generation von Leserinnen und Lesern zu fassen (Lesage 2023, 3). Während früher die jungen Menschen dieses Alters bereits arbeiteten, nicht die Chancen der höheren und verlängerten Bildung besaßen, fand nun eine Schicht in dieser neu geschaffenen Phase die Zeit, ihre Lektürepraktiken zu verfeinern. Weil sie aber nicht dem etablierten Karriereweg folgten, teils von moderater Herkunft waren, griffen die Mitglieder dieser neuen Gruppe selten zur kanonisierten hohen Literatur, sondern zu dem, was sie kannten und zur Hand hatten, eben Bandes dessinées. Sie stilisierten die Inhalte und Formen zu ihrer eigenen Kultur, so Boltanski (Boltanski 1975, 46), respektive zur Gegenkultur (Groensteen 2024a). Es entwickelte sich so ein eigentliches soziales Milieu entlang des Bandes dessinées. Klubs entstanden, Kongresse und Messen wurden veranstaltet, Preise verliehen, Zeitschriften publiziert, spezialisierte Verlage und Buchhandlungen gegründet, eine Sammlergemeinde bildete sich, luxuriöse Spezialeditionen erschienen. Es entstand also eine ganze Matrix der Kultivierung, der Comicproduktion in Anlehnung an das »legitime« Feld der kulturellen Produktion, wie Boltanski sich mit der Begrifflichkeit Pierre Bourdieus ausdrückt. Boltanski spricht hier von einer »ursprünglichen Akkumulation von symbolischem Kapital« (Boltanski 1975, 46).

Ein Feld im soziologischen Sinne entsteht allerdings erst, wenn sich verschiedene Positionen zu diversifizieren beginnen. Und genau das beobachtet Boltanski. Er spricht sogar von einer eigentlichen Polarisierung der verschiedenen Orte und Perspektiven, die neu geschaffene Wirklichkeit bereithält (Boltanski 1975, 46–48). Nach wie vor, gleichsam im Unsichtbaren, existierte die Massenproduktion von Comics, eine heteronome Produktionsweise, die gleichsam die Zeit überdauert. Allmählich traten Helden wie Goscinny, Uderzo und Hergé hervor, die aber noch den kulturellen Normen folgten und so gleichsam das frisch etablierte kulturelle Kapital des Comics verkörperten. In den Sechzigerjahren entstand indes eine Avantgarde, entlang der beschriebenen soziologischen Prozesse, bestehend aus dem neuen

Kollektiv der Comicschaffenden und einem neuen Publikum. Mit Pierre Bourdieu gesprochen, hatte die Öffnung des Bildungssystems eine neue Klasse von »Häretikern« hervorgebracht (Bourdieu und Passeron 1964). Sie zelebrierten einen eigenen Code, beispielsweise in der Inanspruchnahme des Vulgären, ein Code, der sich in der etablierten Kultur kaum fand (Boltanski 1975, 51). So schufen sie eine spektakuläre neue Ausdrucksweise, welche ihrer gesellschaftlichen Lage in gewissem Sinne entsprach und allmählich die Aufmerksamkeit der etablierten kulturellen Institutionen auf sich zog. Doch weshalb war das Kunstsystem plötzlich bereit, das zuvor illegitime Kind der modernen Gestaltung aufzunehmen?

Comic und die ›Canon Wars‹ der 70er Jahre

Es handelt sich bei Boltanskis Artikel um eine klassische soziologische Position. Sie ist handlungspragmatisch (›praxeologisch‹), weil Medium, also Form und Inhalt des Comics, gegenüber den Praktiken eher in den Hintergrund treten (tatsächlich analysiert und diskutiert Boltanski in seiner Untersuchung kein einziges Panel). Streng an Bourdieus Ansatz orientiert, bildet die Öffnung des Bildungssystems die Hauptursache für die Genese des Feldes des Comics. Doch der breitere Zugang zu den Universitäten beruhte letztlich auch auf der Konstellation der 60er Jahre, welche die sich abzeichnende Verabschiedung der Industriegesellschaft umfasste, den Aufbruch in die Wissensgesellschaft (Bell 1985) und damit die neue Bedeutung von Spektakel, Wissen, Bildern (Debord 1978), neben Ereignissen wie dem Vietnamkrieg und der Dekolonisation und daraus resultierenden Protesten (Barnes und Kaase 1979). Es gibt auch eine breitere Bewusstwerdung, dass die visuelle Kultur an Bedeutung zunimmt. Beylie, der wie gesehen den Term der neunten Kunst geprägt hatte, sieht sich in einem »nouvel âge de graphisme« (Beylie 1964b, 13), einem neuen Zeitalter des Grafischen, der visuellen Darstellung. In ähnlicher Weise hatte der Wissenschaftstheoretiker und Comic-Fan Otto Neurath das 20. Jahrhundert als ein »Jahrhundert des Auges« bestimmt (Neurath 1991, 620). Karl Pawek wiederum sprach 1963 von einem neuen »optischen Zeitalter« (Pawek 1963), in dem das Visuelle immer größere Bedeutung erhält. Und auch Guy Debord erkannte, dass das Soziale sich in der Mediengesellschaft immer mehr und spektakulär durch Bilder vermittelte (Debord 1978), welche die »Graphosphäre« der Schrift als vorherrschende symbolische Form ablösten, so Régis Debray (2003).

Mit anderen Worten, schon vor den sechziger Jahren entstand die Wahrnehmung, dass die Gesellschaft als Textraum zusehends von Bildern durchdrungen, wenn nicht kolonisiert wird. Freilich, für W.T.J. Mitchell handelt es sich bei diesem Dominantwerden des Visuellen, der Rede vom *Iconic Turn* (ein Begriff, den er selbst geschaffen hat) oder von einer Bilderflut um einen unsinnigen Mythos (Mitchell 2002). Denn die Menschen leben stets in einer visuell geprägten Umgebung. Die Topoi des *Iconic Turn* und der Bilderflut sind für ihn aber

Ausdruck davon, dass die Grenzen zwischen Bild und Text, die nie als solche fest gegeben sind, neu gezogen werden – Grenzziehungen, die in gewissem Sinne immer auch Bestandteil politischer oder ideologischer Auseinandersetzungen sind (Mitchell 1986, 51–55). Mitchell geht nicht auf Comics ein, aber seine Perspektive, die hier nur kurz touchiert werden kann, lässt verstehen, weshalb Comic zunächst als Bedrohung der bestehenden Kultur angesehen wurden, gerade weil sie die Orientierung in der symbolischen Ordnung unterlaufen, oder diese, wie im Falle der Literarizität, über das Einreißen der etablierten Bild-Text-Grenzen unterläuft und so ungewöhnliche Verbindungsweisen von Texten und Bildern zu präsentieren vermag, die sich zu einem neuen Stil der Subversion entwickeln.

Diese Konstellation eröffnete indes die Möglichkeit, dass der Comic in den Aufmerksamkeitshorizont von Bewegungen geriet, welche die Kulturordnung der Nachkriegszeit verabschieden und die Grenze zwischen »high« und »low« (Gopnik und Varnedoe 1990) zum Verschwinden bringen wollten. Der Comic wurden wegen seiner textuellen und visuellen Logik zu einem Träger dieser »Canon wars« der Sechziger- und Siebzigerjahre.⁹ Klassische Texte wie Susan Sontags, notabene ebenfalls 1964 veröffentlichten, *Notes on Camp* (Sontag 2009), welche die Ernsthaftigkeit des Kulturbetriebs angriffen und für einen ironischen Kanon des Genießens warben, ebenso wie Leslie A. Fiedlers stilbildender Aufsatz *Cross the Border – Close the Gap*, der die Grenzen zwischen *high* und *low culture* schlicht als obsolet erklärte, versahen den Comic mit der Signatur einer neuen kulturellen Ordnung (Fiedler 1971, 478; Sontag 2009, 278).

Der Fluch der Kanonisierung

Im Zuge der Versprechen dieser ›Canon Wars‹ vermochte der Comic zwar die Aufmerksamkeit der etablierten Kulturinstitutionen auf sich zu ziehen, doch dieser Prozess ist, so die These, widersprüchlich: Einerseits wird die Grenze zwischen Hoch- und Populärkultur eingerissen, anderseits wird die Aufnahme des Comics in den Kanon als Kunstform gefeiert (*neuvième art*), womit die Logik der Hierarchie zwischen kanonischer und nicht-kanonischer Kultur doch wieder hergestellt wird. Diese Ambivalenz der Kanonisierung zeigt sich bei der Ausstellung zu Hergé bereits in aller Deutlichkeit. Über die Zelebrierung eines Einzelwerks, der »Hommage« an einen großen Künstler, soll BD als Kunst markiert werden (Racine 2006, 9). Dazu gehört auch, dass das Centre Pompidou im Zusammenhang der Ausstellung bedeutende Akquisen aus Hergés Werk bekannt gab. Gleichzeitig wird aber auch Hergé selbst zitiert: Man müsse sich entscheiden, entweder zu malen oder Comics zu zeichnen. Weshalb entschieden worden sei, in der Ausstellung ausschließlich die besten Gemälde von Hergé zu zeigen, ausgewählte Panels des *Blauen Lotus* (Le Bon 2006, 14).

Damit wird einerseits Hergés Werk als Kunst dargestellt, andererseits schaffe er Kunst nur, wenn er über das rein Comichaft hinausrage. Indem die serielle Produktion vom Künstlergenie unterschieden wird, handelt es sich gleichzeitig um eine Differenzierung des Comic-schaffens selbst, in Kunstcomics und Gebrauchscomics gleichsam. Damit wird die Grenze zur etablierten Kunst zwar überwunden, die Comic zuvor noch verächtlich behandelt hatte. Aber mit und angesichts dieser Transgression wandelt der Comic auch grundlegend seinen Charakter, so die These, zumindest in jenen Regionen des kulturellen Feldes, wo er nun als legitime Kunst geschätzt wird. Diese Transformation betrifft, wie im nächsten Abschnitt diskutiert werden soll, einerseits die Form des visuellen Erzählers und andererseits die Autorisierung von Comic (die Durchsetzung von Autorschaft) — wodurch aber die Institutionen, die den Comic als generelle Form für inferior hielten, letztlich reproduziert werden.

Autorschaft und Comic – die Emanzipation von der anonymen Produktionsweise

Die Comicproduktion wird im Prozess der Kanonisierung eigentlich nach der Logik des Kunstsystems ›formatiert‹ und so anschlussfähig gemacht, zuallererst über das Konstrukt individueller Autorschaft. Das Kunstsystem, respektive der literarische Markt, setzt auf Identifizierbarkeit und Namentlichkeit des künstlerisch tätigen Individuums als konstitutives Prinzip seiner Ordnung (Ausstellungen, Kataloge, Kritik, wissenschaftliche Abhandlungen). Die Produktionsweise von Comics in Zeiten, als sie noch wenig geschätzte Massenkultur waren, geschah aber noch in der ›Quasi-Anonymität‹ der Comicschaffenden, der Produktionsstätten insgesamt. Desgleichen ist die Beziehung zum Massenpublikum durch Anonymität gekennzeichnet, das Publikum erscheint nur in Form von Absatzzahlen. Es gab auch noch keine Kulturen der Kritik, die einzelne Werke oder Comicschaffende beurteilten (Boltanski 1975, 38).

Freilich, diese Emanzipation hin zum Modell der Autorschaft könnte auch ein Schritt vom Regen in die Traufe sein. Denn die Frage der Autorschaft hat im Prinzip wenig zu tun mit der Frage der kulturellen Bedeutung des Geschaffenen, beides ist keineswegs naturgemäß verbunden. Ein, durchaus ironisch gemeinter, Blick in die Geschichte kultureller Produktion, um den Prozess zu erahnen. Es ist verwunderlich, wie die Fabrikation von Comics in Studios der Produktionstätigkeit einer idealtypischen klösterlichen Klerisei gleicht, als das Konzept des Autors nicht erfunden war (Goldschmidt 1943, 92), wo die Vorstellung einer »uneingeschränkt originalen« literarischen Produktion fehlte (Eisenstein 1997, 78). In diesen Produktionsstätten wurde gemalt, kopiert, geschrieben, mehrere Mönche arbeiteten durchaus arbeitsteilig an einem Buch, das die Kopie, Erweiterung, Kürzung, Zusammenstellung von anderen Werken war und die vollendete Kreation trug nicht die Namen eines Mönchs, sondern war ein namenloses Kollektivprodukt, das allenfalls mit den Insignien eines Heili-

gen versehen war. Natürlich war das, was gesagt, respektive kopiert, werden durfte, abhängig von einer höheren kirchlichen Gewalt, die Produktionsweise im gewissen Sinne ebenso heteronom wie die moderne Massenproduktion. In den traditionellen Comicteliers gibt es nun desgleichen keine einzelnen Personen, die als Urheber eines Werks firmieren, sondern »Arbeitsteilung zwischen demjenigen, der die Bleistiftzeichnung, die Tuschzeichnung, [...] die Farbgebung vornimmt, und demjenigen, der die Zeichnung anfertigt.« In den großen Studios, etwas Hergés, gibt es sogar eigene Spezialkräfte für Architektur, Figuren, Beschriftungen (Boltanski 1975, 38).

Die Reklamation von Autorschaft wurde quasi zum Signum einer Rebellion gegenüber dieser Ordnung, welche die Produzierenden in Namenlosigkeit und Abhängigkeit beließ, wurde zum Zeichen des Willens um Anerkennung, vollzog sich aber schrittweise, sogar zunächst als Ironisierung des Konstrukts selbst. Dies lässt sich an einem Panel, das in der Ausstellung gezeigt wurde, nachvollziehen (Abb. 2). Die Seite für die Zeitschrift *Un regard moderne* wurde von Mitgliedern eines Kollektivs mit dem Namen *Bazooka* hergestellt. Die Zeichner traten noch nicht mit richtigen Namen hervor, signierten als Kiki Picasso und Loulou Picasso (es waren de facto Christian Chapiron und Jean-Louis Dupré). Das Spiel mit Autorschaft und Anerkennung war hier noch bloß ironisch, indem der Autorennname in der etablierten Kunst zweckentfremdet wurde (Picasso).

Autorschaft im üblichen Sinne wurde indes nach Groensteen in Japan, im Avantgarde-magazin *Garo* »erfunden«. *Garo* kümmerte sich nicht um die Gesetze des Marktes, die eben noch von der Anonymität der Produktion geprägt waren. Das Magazin, so Groensteen, kreierte einen Raum mit eigener Handschrift, behandelte sehr persönliche Themen, wie Sexualität in Kombinationen mit gesellschaftlichen, rigorosen und sogar surrealistischen Konnotationen. Es bediente damit auch eine neue, noch wenig zahlreiche intellektuelle Leser_innenschaft (Groensteen 2024b, 21–22), die durchaus Boltanskis obiger Charakterisierung entsprach.¹⁰

Das Publikum selbst, so wiederum Boltanski, war so ein entscheidender Faktor, dass das Comicschaffen zusehends dem Modell literarischer und künstlerischer Autorschaft folgte. Die Leser_innenschaft, die sich nun auch an den Universitäten fand, begann die in der Literatur und Kunst herrschende Idee der Autorschaft auch auf ihr neues Medium zu übertragen, ungeachtet der Frage, ob es der Form des Comics und der Produktionsweise entsprach: Es entstand ein Interesse an der Biografie der Autorinnen und Autoren, dem Charakter eines Werks, seiner Exzellenz (Groensteen 2024b, 41).

Damit verbunden entstanden auch neue Ansprüche der Zeichner und Zeichnerinnen selbst, so Boltanski. Sie tolerierten immer weniger die wahrgenommene Anonymität ihres Werks, die noch die »guten, bezahlten Macher von einst auszeichnete«, sondern begannen zumindest Teile ihrer Arbeit, die sie als besonders wertvoll erachteten, unter ihrem echten Namen oder immer mit demselben Pseudonym zu veröffentlichen, unter dem sie dann

bekannt wurden – namentliche Kennzeichen, die wiederum ein Œuvre stifteten. Mehr noch, sie weigerten sich zusehends, von anderen Zeichnern oder Zeichnerinnen geschaffene Figuren oder Serien zu übernehmen; demgegenüber begannen sie ihr eigenes Werk zu »ver-persönlichen«, kreierten mehr und mehr eigene Stile, suchten sich Texter oder Texterinnen für ihre Bilderzählungen selbst aus und ließen sich insgesamt nicht mehr unter das Prinzip der seriellen Produktion unterwerfen (bitte jede Woche eine Story). Sie zeigten allmählich, so Boltanski, einen »Willen zur persönlichen Innovation« (Boltanski 1975, S. 50).¹¹

Doch auch hier zeigt sich eine Ambivalenz der Kunstwerdung; es fragt sich, ob nicht ein Charakteristikum des Mediums verloren geht, wenn die Nobilitierung mit der Übernahme der biografisch-namentlichen Figur des Künstlers, der Künstlerin (siehe Hollein 2006) oder des literarischen Autors, der literarischen Autorin (Pabst 2011a) einhergeht. Die Diskussion um die Autorschaft, die just in der Zeit aufgebrochen ist, als die Comicschaffenden nach namentlicher Nennung suchten, zeugt davon, dass sie keinesfalls ein quasi-naturliches Konstrukt darstellt, zu dem eine ›reife‹ Kunst unweigerlich finden muss. Zur Erinnerung im Jahr 1967 veröffentlichte Barthes seinen Text zum »Tod des Autors« (Barthes 2000). Zwei Jahre später hielt Foucault seinen Vortrag zur Frage »Was ist ein Autor« (Foucault 1993). Somit lässt sich eine gegensätzliche Bewegung beobachten.

Es fragt sich allerdings, ob dieser Weg hinsichtlich des eigenständigen Charakters des Comics als Kunstform nicht riskant ist: Denn womöglich hatte das ›Klerisei‹-Modell der Comicproduktion etwas bewahrt, nämlich die anonyme Produktion, die ausgerechnet Avantgarde-Bewegungen der Kunst und Literatur seit dem frühen zwanzigsten Jahrhundert wiederzugewinnen versuchten, um sich von der dominierenden Logik des künstlerischen Feldes zu befreien; eine Logik der namentlichen Urheberschaft, des Kults des Namens und der Biografie, die als Korsett und falsch empfunden wurde, weil in deren Zentrum nicht die Kunst, das Werk, sondern der Name einer Künstler_in oder Autor_in steht. Diese dominante Logik des Namens hätte nur zur Selbstbezüglichkeit, Narzissmus und kommerziellen Publikumsorientierung von Kunstschaaffenden geführt, während das Schaffen um des Schaffens willen verkümmerte. Denn gerade ein interesseloses Kreieren mache die Originalität (fälschlicherweise verwechselt mit Spektakel) der Kunst aus, lasse sie zum Medium eines umfassenderen Wissens werden, das nicht bloß die Anerkennungswünsche einer Person spiegelt.¹²

Dieses Milieu, das nun unter Druck steht, kommt auch in den erwähnten Gesprächen der Comicschaffenden zum Ausdruck: das Experimentieren um des Experimentierens willen, um die Suche nach Ausdruck, ohne bittenden Blick auf Aufnahme in den künstlerischen Olymp. Und offensichtlich ging es auch um die Lust am Schrägen, an der Transgression, die Auseinandersetzung mit der Form, die höchst persönliche Geschichte der Wahrnehmung der Welt und dann ganz profan und bewundernswert offen um Geld. Lacassin schrieb über diese Aufbruchszeit des Comicschaffens vor seiner Nobilitierung:

Es ist die Suche nach dem Unerreichbaren, die unmögliche Versöhnung von Alltäglichem und Heiligem, es ist der Wille, ein von Ohnmacht und Verwaltung beherrschtes Universum mit einem von Risiko und Triumph getakteten Universum zu überlagern, in dem nichts wahr und alles erlaubt ist (Lacassin 1971, 120).

Paradoixerweise ist womöglich gerade die Produktionsweise in der relativen Anonymität entscheidend für den Durchbruch des BD als *neuvième art* gewesen, weil das BD die Logik des etablierten Kunstsystems und literarischen Feldes über ein anarchisches Spiel aus Texten und visuellen Elementen unterließ: eine Anarchie der Formen, eine Respektlosigkeit gegenüber Konventionen, die letztlich dazu führte, dass die Aufmerksamkeit des Kunstsystems auf den Comic fiel (man beachte etwa, dass die zeichnerische Grundlage von Liechtensteins *Crying Girl* (1963) vergleichsweise namenlos, respektive kaum bekannt ist).¹³ Es ist diese Produktionsweise, die Beylie zur Hoffnung Anlass gab, dass der Comic ein neues Zeitalter der Grafik einläuten würde (oder vielmehr eröffnet hat), das frei sei von jeglichem lästigen Akademismus, naiv und ganz nah an den lebendigen Quellen der Kunst (Beylie 1964b, 15).

Es liegt in der Logik dieser Entwicklung, dass Groensteen ein paar Jahrzehnte später feststellen konnte, dass dieses Heroische mit der Stilisierung von Autorschaft verschwunden ist:

Heute, da Comics eine gewisse kulturelle Anerkennung und die Aufmerksamkeit der Kritiker genießen, würde niemand Hergé, Franquin, Pratt oder Moebius den Titel eines Meisters in der Kunst des Comics streitig machen. Die Ära der Autoren hat die Ära der Helden abgelöst (Groensteen 2000, 3).

Es scheint, als könnte Comic über die Feier des Künstlergenies zusehends kulturell normalisiert werden. Denn zu diesem Kult der Autorschaft gesellt sich notwendig ein anderer, der womöglich ähnliche Konsequenzen hat: der Kult des Originals.

Der Kult des Originals und die Zerstörung des seriellen Narrativen

Die Kanonisierung und damit die Übernahme der Logik der wahren Künste, zu der die Ausstellung von Werken gehört, mit der sich Comicschaffende einen »Namen machen« und die in der Einzelausstellung gipfelt, wird nicht nur hinsichtlich der Autorschaft geprägt, sondern die Formatierung geht weiter. Beim Comic, so hatte es Will Eisner ausgeführt, handelt es sich um eine sequenzielle Kunst: Sie lebt gerade nicht von einzelnen Bildern, sondern von der Montage von visuellen und textuellen Elementen, deren Abfolge eine eigene Ästhetik erzeugt. Diese Ästhetik dient letztlich dazu, Geschichten zu erzählen: Comic als »sequential art« sei eine Kunst »that deals with arrangements of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea« (Eisner 2008, XI, siehe auch McCloud 1993, 7ff.). Eine typische Ausstellung fügt hingegen einzelne, oft isolierte Exponate aus unterschiedlichen Kontexten zu einem thematischen Schwerpunkt zusammen oder lässt sie als Werk eines Künstlers oder Künstlerin

erscheinen (als Einzelausstellung). Wenn nun das BD zur Kunst erhoben wird und als Ort der Konsekration die Museen und die Ausstellung dienen, verändert sich über die Ausstellungspraxis die Form des BD selbst. Der sequenzielle Strom wird seziert und in Einzelteile zerlegt. Singuläre Panels werden ausgewählt und in einem neuen Raum platziert, der Ausstellung.

Dazu kommt, dass das Kunstsystem noch weitgehend der Leitdifferenz Original versus Kopie folgt (Luhmann 1997, 119), wobei das Original nun auch im Falle des BD das authentisch Kunsthafte repräsentiert (Heinich 2017, 8). Und so werden für die Ausstellung originale Panels gesucht und präsentiert, die über ihre Materialität als Druckvorlage, über die Sichtbarkeit des Werkes, eine eigene Aura erzeugen, wobei damit systematisch übersehen wird, dass das BD gerade erst als Massenmedium entstanden war, das von der Reproduzierbarkeit eigentlich lebt.

Oder anders ausgedrückt: Wenn in Ausstellungen dann Konstellationen von Einzelpanels gezeigt werden, geht einerseits der Erzählstrom und andererseits der indiskrete Charme des Kulturindustriellen verloren, so faszinierend einzelne Panels auch sein mögen. In seinem Beitrag *Les métamorphoses d'un art* äußert sich Benoît Peeters, seines Zeichens Comictheoretiker und selbst mit François Schuiten Verfasser von Comic-Werken (*Les cités obscures*), durchaus kritisch zu dieser Transformation. Es spricht für die Qualität des Katalogs, dass er dieser Reflexion anregt. Eine Comic-Ausstellung betreibe schlicht eine »Fetischisierung des Originals« (Peeters 2024, 17), es werde dessen Aura zelebriert, doch Comic Strips funktionierten gerade nicht auf diese Weise. Um die entscheidende Stelle von Peeters im Wortlaut wiederzugeben:



Abb. 5. Chantal Montellier, *Tschernobyl mon amour*, 2006, Planche B. Gerahmte Originalseite in der Ausstellung.

Wenn man die Comics von Albert Uderzo und Jacques Tardi, Jirō Taniguchi und Posy Simmonds betrachtet, lässt sich spüren, wie sehr sie von der Energie eines erzählerischen Projekts getragen werden: Sie wurden in erster Linie gezeichnet, um gelesen zu werden, und diese Tatsache trägt wesentlich dazu bei, dass sie im Gedächtnis haften bleiben. Wenn eine Comicseite in einem Museum oder einer Galerie aufgehängt wird, ändert sie ihre Bedeutung radikal. Isoliert von der Geschichte, in die sie eingebettet war, oft ohne die Farbe, die sie ergänzen sollte, und manchmal ohne den Text, verwandelt sich das Panel in ein dekoratives Objekt, verlustig der narrativen Dimension (Peeters 2024, 17).

Doch dies hat wiederum Effekte auf das Comicschaffen selbst. Ein Panel muss sich dann möglichst selbst genügen, schon als isolierter Bestandteil spektakulär sein, weil die Verlage möglichst augenfällige und separierbare Panels bevorzugen, die sich zur Ausstellung eignen, weil die umfangreiche visuelle Narration sich weniger für Ausstellungen eignet, so Peeters (2024, 17). Dies gilt dann in der Folge auch für den Marktwert von einzelnen Seiten oder Panels auf dem Kunstmarkt. Oder anders ausgedrückt: Die Nobilitierung zur Kunst führt zwar auch zu einer systematischen Produktion von Marktfähigkeit, nun aber für den Raum der Kunst und nicht mehr für ein Massenpublikum. Diese Nachfrage führt nach Peeters dazu, dass die Produktion von Comic den Effekt des Isolierten vor dem Sequenziellen in den Vordergrund schiebt, um ›ausstellungsfähig‹ zu werden und um im Kunstsysteem Anerkennung zu erhalten. Das BD könnte auf dieselbe Weise zum bloßen Simulakrum verkommen, wie die Street-Art bereits erlebt habe, so Peeters. Letztlich verliere sich so das narrative Element, die Erzählung werde zerstückelt, das, was gerade die Leistungsfähigkeit der Form ausmache, drohe im Prozess der Kunstwerdung zu verschwinden (Peeters 2024, 17).

Die Musealisierung des Comics: die Ausstellung *La Bande dessinée au Musée d'Art Moderne*

Vor dem Hintergrund dieser Diskussion der Ambivalenz der Kanonisierung erscheint nun auch die Ausstellung *La Bande dessinée au Musée* als wesentlicher Bestandteil des Ausstellungsgefüges in einem neuen Licht. Diese Ausstellung will das BD als eigenständiges Medium im ›großen Raum der Kunst‹ reflektieren. Panels von bestehenden Comics werden inmitten der Werke der festen Ausstellung installiert. Schon alleine die Begründung und Ankündigung klingt wie ein etwas paternalistischer Ruf in die sakralen Hallen der Kunst: Anlässlich des Ereignisses *La BD à tous les étages* habe das BD vom Musée national d'art moderne eine »Einladung« zur Präsentation von »planches iconiques« (ikonische Bildtafeln) herausragender Künstlerinnen und Künstlern der neunten Kunst im 20. Jahrhundert erhalten (Lemoinnier 2024b, 3).

Dabei wird explizit der avantgardistische Impuls des Untergrunds aufgenommen. Anne Lemoinnier, die Kuratorin, sieht das Experiment der Ausstellung schlicht in der Tradition der großen Avantgarden der Moderne. 1905 verweigerte der Präsident Frankreichs die Eröffnung des dritten »Salon d'automne«, weil die Farbgebung von Gemälden eines Saales ihm zuwider

war (wo u. a. Matisse ausstellte, s. Lemoinnier 2024b, 3). Zugleich sei 1905 *Little Nemo in Slumberland* von Winsor McCay das erste Mal erschienen, das aufgrund seines Formats und seiner Drucktechnik ebenfalls eine neue »Form« hervorgebracht habe (Lemoinnier 2024b, 4). Es wird also eine Art Evolutions- oder Fortschrittsprozess von ästhetischen Formen postuliert, der in der Anerkennung als reife Kunst den Abschluss findet. Doch bei genauerem Hinsehen stellen sich Fragen, ob damit nicht gerade eine Hierarchie reproduziert wird. Die Ausstellung will unerwartete Beziehungen zwischen Comic und Kunst aufzeigen. Es werden Panels zeitgenössischer Comicschaffender zwischen den Werken der ständigen Ausstellung eingefügt, etwa Werke Paul Klees mit jenen Brecht Evens aneinandergereiht präsentiert. Sie werden also durch diesen Akt zum Gleichwertigen erhoben. Der Anlass für eine entsprechenden Kompositionen ist, dass die Kuratorin eine Verbindung erkannt hat oder die Comicschaffenden eine Beziehung sahen, darauf aufmerksam machten, in ihren Comic auf Kunstwerke Bezug nahmen, diese erwähnten oder zitierten.

Es scheint sich allerdings um einen Beziehungsnachweis zu handeln, der stets in eine Richtung weist, nämlich von der Kunst zum Comic. Dies kann sehr anregungsreich sein, wenn das Dialogische selbst in den Vordergrund tritt, etwa bei Edmond Baudoins Auseinandersetzung mit Antonin Artauds Schaffen. Baudoins Planches sind mit dem Namen ›Artaud‹ betitelt, zeichnerisch antwortet er direkt Artauds Werk, ›übersetzt‹ die Schrift und die bildlichen Elemente in seine eigene Formssprache, die jener des Comics folgt, und wirft dabei die Frage auf, was bei einer solchen Übersetzung geschieht. Aber handelt es sich dann noch um Comic, oder sind es Gemälde eines Comicschaffenden? Mit anderen Worten: Hier wie auch bei den Portraits von Anna Sommer, die einem Gemälde von Francis Picabia gegenübergestellt werden, stellt sich die Frage nach der Transformation und der Fetischisierung des isolierten Panels, die Groensteen aufgeworfen hat, nachhaltig (s. oben).

Oft scheint es allerdings schlicht darum zu gehen, visuelle Elemente (Formen, Farbgebungen) von etablierter Kunst im Comic wiederzuentdecken, während die wechselseitigen Formen der Kommunikation der Werke untereinander unreflektiert bleiben. Was besagt es denn genau, wenn Gabriella Giandelli Cristian Schads *Portrait du comte Saint-Genois d'Anneacourt* (1927) zeichnerisch zitiert und sich inspirieren lässt (vgl. Abb. 6)?¹⁴ Oder Blutch das Gemälde *La toilette de Cathy* (1933) von Balthus in seinen Comic integriert? Blutch sondiere mit solchen Allusionen »les plus étranges fantasmes, donnant lieu à une narration irrationnelle troublante – hypothisante« (»die seltsamsten Fantasien, die zu einer verstörenden, hypothetischen irrationalen Erzählung führen«, Lemonnier 2024, 51). Dies mag so sein. Aber worin die Bedeutung liegt, ein Bildzitat in eine visuelle Narration einzubauen, wird nicht eruiert, weil sich die Form der Ausstellung eben auf das einzelne Zitat konzentriert.

Die andere Richtung der Kommunikation, in der Comic zeitgenössische Kunst beeinflusst, konnte ich nicht entdecken. Ihre Abwesenheit ist gleichzeitig ein Hinweis, dass das Verhältnis von Kunst und Comic sich wohl nach wie vor asymmetrisch zeigt. Denn in der



Abb. 6: Gegenüberstellung von Christian Schad: *Graf St. Genois d'Anneaucourt* (1927) und Gabriella Giandelli (2013).

Welt außerhalb der Ausstellung ist die Beeinflussung durchaus zu beobachten, etwa bei den Werken der Situationisten, für die der Comic die einzige wahre Literatur des 20. Jahrhunderts darstellte (Vienet 1969, 34). So verwendete das Kollektiv Comicpanels als ihr eigenes Medium, veränderte aber Sprechblasen, stellte den Kontext um (Paylor 2021), um dem Comic die »wahre Größe wiederzugeben« (Vienet 1969, 34). Die Pop-Art beeinflusste Comic nicht nur, wie oben erwähnt, sondern gebrauchte Comicpanels bekanntlich seit dem Beginn der 60er Jahre für ihre Kunst, man denke an Roy Lichtensteins ikonisches *Drowning Girl* (1963) oder das Panel *Wham!* (1963). Wie für die Situationistische Internationale ist auch für Pop Art das BD das exemplarische Medium, welches die zeitgenössische Gesellschaft auf den Punkt bringt. Zwischen Kunst (Pop Art) und Comic bestand dahin gehend immer schon ein »feedback loop« (Frey und Baetens 2019). Mir erschließt sich nicht, weshalb die Kuratorin auf die Diskussion des vielfältigen Austauschsystems zwischen hoher Kunst und Comic verzichtete, das spätestens seit der legendären Ausstellung *High & Low. Modern Art and Popular Culture* am MoMA (Oct 7, 1990–Jan 15, 1991) breit diskutiert wird (Gopnik und Varnedoe 1990, 110–167). Es stellt sich die Frage, ob die Ausstellung womöglich einen

ironischen Hinweis der Kuratorin auf eine Hierarchie der Künste birgt, die sich nicht so schnell verabschieden lässt?¹⁵

Diese vermisste ›feedback loop‹ weist indes noch eine weitere Schlaufe auf. Comic ließ sich keineswegs nur durch Kunst beeinflussen, sondern reagierte immer auch selbst auf etablierte Kunstwerke sowie künstlerische Praktiken, karikierte sie, dekonstruierte sie. Ein Panel von Calvin und Hobbes, unter Sektion »*rile*« der Hauptausstellung, zeigt es eindrücklich. Es geht um den Streit der beiden um Calvins missglückten Schneemanns mit dem ambitionierten Namen »The Torment of Existence weighted against the Horror of Non-being«. Hobbes kommentiert: »I admire your willingness to put artistic integrity before marketability«, worauf Calvin die Figur zu einem herkömmlichen Schneeman umbaut (Groensteen et al. 2024, 100).

Im Jahr 1990 präsentierte das Museum für Gestaltung Zürich sogar eine eigene Ausstellung zum Thema unter dem Titel *Mit Picasso macht man Kasso. Kunst und Kunstwelt im Comic* (Affolter et al. 1990). »Das System ›Comic‹ referiert das System ›Kunst‹ [...] kaum je in bloß parodistischer und/oder bewundernder Harmlosigkeit, sondern benennt zugleich dessen Selbsttäuschungen«, ist da zu lesen (Heller 1990, 16). Teils mit denselben Mitteln der Darstellung weist der Comic auf die blinden Flecken der Selbstwahrnehmung der Kunst hin.

Es zeigt sich in aller Deutlichkeit, wie sich mit der Nobilitierung des BD die Logik des künstlerischen Feldes dem Comic auferlegt, das Kunstsystem also nicht nur eine Produktions- sondern auch eine riesige Absorptionsmaschine von kulturellen Imaginationen ist. Somit ist der ›Kunstwerdung‹ des Comics eine grundlegende Ambivalenz inhärent: Einerseits erleben Comics als kulturelle Formen in diesem Prozess eine Transformation, was wohl unabwendbar ist, doch womöglich werden auch die anarchischen Formen des Comics so kanalisiert und ›formatiert‹, dass sie für die Logik des künstlerischen Feldes anschlussfähig bleiben, was wiederum der Anerkennung und zugleich Verabschiedung ihrer kulturellen Subversion gleichkommt.

Allerdings, dieses überragende Ausstellungsgefüge bildet selbstredend nur eine Momentaufnahme und ist nicht ein logischer Endpunkt einer Entwicklung. Wie das BD in den Raum der Kunst Einlass fand, so kann sich sein Impetus, die Welt zu formen, zu erzählen, zu ironisieren, zu überzeichnen, um ihr einen Spiegel vorzuhalten, in dem auch erscheint, was sie selbst nicht sieht, neue Wege suchen, das heißt den Raum etablierter Künste wieder verlassen. Im Keller, dem Präsentationsraum der Revue *Lagon*, wurde etwas abgelegen ein Strip von Acacio Ortas Ogmios (2020) gezeigt. Ein Comiczeichner, der in einer Schaffenskrise steht, wird von einem Freund oder Auftraggeber in seinem Atelier eingeschlossen, damit er produziere. Doch diese Förderung hält sich in Grenzen, der Freund entmutigt vielmehr den Zeichner anlässlich des bereits Vorliegenden zutiefst. »Hör mal, ich kenne die Typen ja und diese Art von Comics«, sagt er, auf das Entstehende zeigend, »...das interessiert sie heute

nicht mehr...«, und er rät ihm: »Was sie verlangen, ist, dass man ihnen verdammt echte Ware (*valeur*) serviert...« Das klassische BD ist obsolet. Wie die neue Form dann aussähe, ob sie sich etablieren wird, bleibt offen. Das Comicschaffen wäre dann tatsächlich musealisiert, eine Phase zugleich historisiert und abgeschlossen.

Bibliografie

- Affolter, Cuno, Urs Hangartner, und Martin Heller (Hg.): »Mit Picasso macht man Kasso«. Kunst und Kunstwelt im Comic. Museum für Gestaltung Zürich. 23. Mai – 22. Juli 1990. Zürich: Verlag Edition Moderne, 1998.
- Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Texte zur Theorie der Autorschaft. Hg. v. Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko. Stuttgart: Reclam, 2000, S. 185–193.
- Bell, Daniel: Die nachindustrielle Gesellschaft. Frankfurt am Main, New York: Campus, 1985.
- Barnes, Samuel. H. und Max Kaase (Hg.): Political action. Mass participation in five western countries. Beverly Hills: Sage, 1979.
- Beylie, Claude: La bande dessinée est-elle un art? I. In: Lettres et Médecins Janvier (1964a), S. 9–14.
- Beylie, Claude: La bande dessinée est-elle un art? II. In: Lettres et Médecins. Mars (1964b), S. 11–16.
- Böhler, Michael: »Cross the Border – Close the Gap!« – Die Dekanonisierung der Elitekultur in der Postmoderne und die Rekanonisierung des Amerika-Mythos. Zur Kanondiskussion in den USA. In: Kanon Macht Kultur: Theoretische, historische und soziale Aspekte ästhetischer Kanonbildung, Hg. v. Renate von Heydebrand. Stuttgart: J.B. Metzler, 1998, S. 483–503.
- Boltanski, Luc: La constitution du champ de la bande dessinée. In: Actes de la recherche en sciences sociales 1 (1975), S. 37–59.
- Boltanski, Luc: Rendre la réalité inacceptable: à propos de »la production de l'idéologie dominante«. Paris: Demopolis, 2008.
- Bourdieu, Pierre: »Jugend« ist nur ein Wort. In (derselbe): Soziologische Fragen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993, S. 136–146.
- Bourdieu, Pierre: Über einige Eigenschaften von Feldern. In (derselbe): Soziologische Fragen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993, S. 107–114.
- Bourdieu, Pierre, und Jean-Claude Passeron: Les héritiers: les étudiants et la culture. Paris: Les Ed. de Minuit, 1964.
- Couperie, Pierre und Claude Le Gallo: Bande dessinée et figuration narrative: histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale, procédés narratifs et structure de l'image dans la peinture contemporaine. Paris: Musée des arts décoratifs Palais du Louvre, 1967.

- Debord, Guy: *Die Gesellschaft des Spektakels*. Hamburg: Edition Nautilus, 1978.
- Debray, Régis: *Einführung in die Mediologie*. Bern u. a.: Haupt, 2003.
- Demoëte, Marguerite: *Géométrie. L'infini à portée du lecteur*. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*, Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 260–263.
- Eisenstein, Elizabeth L.: *Die Druckerpresse. Kulturrevolutionen im frühen modernen Europa*. Wien, New York: Springer, 1997.
- Eisner, Will: *Comics and sequential art*. New York, London: Norton & Company, 2008.
- Fiedler, Leslie: *Cross the Border – Close the Gap*. In (derselbe): *The Collected Essays of Leslie Fiedler. Volume II*, New York: Stein, 1971, S. 461–485.
- Foucault, Michel. »Was ist ein Autor?« In (derselbe): *Schriften zur Literatur*, Frankfurt am Main: S. Fischer, 1993, S. 7–31.
- Frey, Hugo, und Jan Baetens: *Comics Culture and Roy Lichtenstein Revisited: Analysing a Forgotten »Feedback Loop«*. In: *Art History* 42.1 (2019), S. 126–152.
- Garcia, Tristan: *Bande dessinée et littérature: des sister arts*. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 210–213.
- Gerbier, Laurent: *Écriture de soi. L'autobiographie dessinée, formes et enjeux*. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen, . Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 174–178.
- Goldschmidt, Ernst Philip: *Medieval Texts and Their First Appearance in Print*. New York: Biblo und Tannen, 1943.
- Gopnik, Adam und Kirk Varnedoe: *High & low: moderne Kunst und Trivialkultur*. Ausstellung, New York, Museum of Modern Art, (7.10–1990–15.1.1991); Chicago, Art Institute of Chicago, (20.2.–12.5.1991) und The Museum of Contemporary Art, Los Angeles (21.6.–15.9.1991). München: Prestel, 1990.
- Groensteen, Thierry: *Maîtres de la bande dessinée européenne*. Paris: Bibliothèque Nationale de France, 2000.
- Groensteen, Thierry: *Contre-culture*. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024a, S. 28–29.
- Groensteen, Thierry. 2024b. *La décennie où la bande dessinée s'est reinventée*. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 18–25.
- Groensteen, Thierry, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen (Hg): *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Paris: Centre Pompidou, 2024.

- Heller, Martin: »Ich versichere Ihnen, das ist eine Metzgerei. Hier war nie eine Kunsthalle.« In: »Mit Picasso macht man Kasso«. Kunst und Kunstwelt im Comic. Museum für Gestaltung Zürich. 23. Mai – 22. Juli. Hg. v. Cuno Affolter, Urs Hangartner und Martin Heller. Zürich: Verlag Edition Moderne, 1990, S. 6–19.
- Heinich, Nathalie: L'artification de la bande dessinée. In: *le débat*, 2017, S. 5–9.
- Hogarth, Burne. 1967. Avant-propos. In: *Bande dessinée et figuration narrative histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale, procédés narratifs et structure de l'image dans la peinture contemporaine*. Hg. v. Pierre Couperie und Claude Le Gallo. Paris: Musée des arts décoratifs Palais du Louvre, 1967, S. 4–5.
- Hollein, Max (Hrsg.): *Anonym – in the future no one will be famous*. Köln: Snoeck, 2006.
- Hollein, Max. »Anonym – in the future no one will be famous«. In: *Anonym – in the future no one will be famous*. Hg. v. Max Hollein. Köln: Schirn Kunsthalle. Snoeck, 2006, S. 8–11.
- Jameson, Fredric: *Postmodernism, or, The cultural Logic of Late Capitalism*. London, New York: Verso, 1991.
- Jobs, Richard I.: Tarzan under Attack: Youth, Comics, and Cultural Reconstruction in Postwar France. In: *French Historical Studies* 26.4 (2003), S. 687–725.
- Keller, Felix: Gesellschaft als Comic – Soziologie via Bilderzählung. In: *Wissen durch Bilder: Sachcomics als Medien von Bildung und Information*. Hg. v. Urs Hangartner, Felix Keller und Dorothea Oechslin. Bielefeld: transcript, 2013, S. 93–129.
- Keller, Felix: Anonymität und Gesellschaft. Band II: Wissenschaft, Utopie, Mythos. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, 2022.
- Lacassin, Francis: *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Paris: Union générale d'éditions, 1971.
- Le Bon, Laurent: Introduction. In: Hergé. *Exposition Paris, Centre Pompidou, 20 décembre 2006-19 février 2007*, Hg. v. Centre national d'art et de culture Georges Pompidou (Paris) Bruxelles. Paris: Éd. Moulinsartand Centre Pompidou, 2006, S. 12–15.
- Lemoinnier, Anne: Couleur, noir et blanc. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024a, S. 124.
- Lemoinnier, Anne (Hg.): 2024b. *La bande dessinée au Musée*. Paris: Centre Pompidou.
- Lesage, Sylvain: *Ninth art: »Bande dessinée«, books and the gentrification of mass culture, 1964–1975*. Cham: Palgrave Macmillan, 2023.
- Lesage, Sylvain, und Margaret C. Flinn: *Barbarella: Sexual Revolution or Editorial Revolution*. In: *Inks: The Journal of the Comics Studies Society* 6.2 (2022), S.119–141.
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997.
- Marny, Jacques: *Le monde étonnant des bandes dessinées*. Paris: le Centurion, 1968.
- Martens, Thierry: *Le Journal de Spirou (1938-1988): Cinquante ans d'histoire(s)*. Charleroi: Dupuis, 1988.
- Mitchell, W. J. Thomas: *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago; London: The University of Chicago Press, 1986.

- Mitchell, W. J. Thomas: Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of visual culture* 1.2 (2002), S. 165–181.
- Neurath, Otto: Die Museen der Zukunft (1933). In (derselbe): *Gesammelte bildpädagogische Schriften*. Wien: Hölder-Pichler-Tempsky, 1991, S. 244–257.
- Pabst, Stephan (Hg.): Anonymität und Autorschaft. Zur Literatur- und Rechtsgeschichte der Namenlosigkeit. Berlin; Boston: de Gruyter, 2011.
- Pabst, Stephan: Anonymität und Autorschaft. Ein Problemaufriss. In: Anonymität und Autorschaft. Zur Literatur- und Rechtsgeschichte der Namenlosigkeit. Hg. v. Stephan Pabst. Berlin; Boston: de Gruyter, 2011a, S. 1–34.
- Pawek, Karl: Das optische Zeitalter. Grundzüge einer neuen Epoche. Olten, Freiburg im Breisgau, 1963.
- Payen, Emmanuèle: Villes. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 246.
- Paylor, Adrian J.: Comics and the Situationist International. In: *Journal of Graphic Novels and Comics* 12.5 (2021), S. 1009–1033.
- Peeters, Benoît: Les métamorphoses d'un art. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 11–17.
- Racine, Bruno: Préface. In: Hergé. *Exposition Paris, Centre Pompidou, 20 décembre 2006-19 février 2007*, Hg. v. Centre national d'art et de culture Georges Pompidou (Paris). Bruxelles, Paris: Éd. Moulinsartand Centre Pompidou, 2006, S. 8–9.
- Régimbeau, Gérard: »Classifier les œuvres d'art: catégories de savoirs et classement de valeurs«. In: *Hermès* 66 (2013), S. 58–65.
- Roth, Werner (W) und Romita, John Sr. (A): *Secret Hearts* (88). New York, DC Comics, 1963.
- Sacco, Joe und Paul Gravett. »Histoire et mémoire. Entretien avec Paul Gravett«. In: *Bande dessinée. 1964–2024. Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition »Bande dessinée, 1964–2024«*. Hg. v. Thierry Groensteen, Lucas Hureau, Anne Lemoinnier, und Emmanuèle Payen. Paris: Centre Pompidou, 2024, S. 150–156.
- Scorcin, Pamela C: Wozu dienen erweiterte Realitäten in den Künsten? In: *Kunstforum* 290.7/8 (2023), S.46–65.
- Sontag, Susan: Notes on »Camp«. In (dieselbe): *Against interpretation and other essays*, London: Penguin, 2009, S. 275–292.
- Vienet, René: Les situationnistes et les nouvelles formes d'action contre la politique et l'art. In: *internationale situationniste* 11.Octobre (1969), S. 32–36.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: David B. *Rêve n°27*, planches 1 et 2, 2005. »Pour rentrer dans cet immeuble, je prends la forme exacte de son ombre« (»um in das Gebäude zu gelangen, nehme ich die exakte Form seines Schattens an«).
- Abb. 2: Chris Wares Plakat zum 49. internationalen Festival des Bande dessinée (Auszug).
- Abb. 3: Kiki Picasso/Loulou Picasso: »Mon papi s'appelle art moderne mais je ferai mieux que lui« (Mein Papi heißt moderne Kunst, aber ich mache es besser als er). *Un regard moderne*, n° 1, März 1978.
- Abb. 4: Kataloge dreier Ausstellungen im Centre Pompidou: *Bande dessinée et vie quotidienne* (1977); *Hergé* (2006); *Bande dessinée 1964 – 2024* (2024).
- Abb. 5. Chantal Montellier, *Tschernobyl mon amour*, 2006, Planche B. Gerahmte Originalseite in der Ausstellung.
- Abb. 6: Gegenüberstellung von Christian Schad: *Graf St. Genois d'Anneaucourt* (1927) und Gabriella Giandelli (2013).

- 1] »BD« ist die französische Abkürzung für »Bande dessinée«, für Comics aller Art und aller Herkunft. Gemeinhin werden auch Mangas und Graphic novels unter dem Begriff gefasst.
- 2] Siehe dazu etwa Scorzini (2023).
- 3] Es gibt einen visuellen Rundgang zur Ausstellung <https://www.youtube.com/watch?v=jEcyXFSWDzY>. Letzter Zugriff am 31.01.2025.
- 4] Mittlerweile werden auch eine zehnte Kunst, Videospiele und digitale Kunst (*art numérique*) diskutiert, siehe zur Diskussion: Régimbeau (2013). Wichtig ist zu sehen, dass es sich nicht um eine offizielle Klassifikation handelt.
- 5] Siehe zur Geschichte von *Spirou*: Martens (1988, 11, 16–17).
- 6] Hier weicht die Darstellung von Wikipedia von der Geschichtsschreibung Lacassins ab, der die Umbenennung nicht nennt, siehe https://fr.wikipedia.org/wiki/Centre_d%C3%A9tudes_des_litt%C3%A9ratures_d%2Fexpression_graphique (Letzter Zugriff am 02.02.2025).
- 7] <https://www.centre-pompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/crgBEX9> (Letzter Zugriff am 02.02.2025).
- 8] Siehe dazu Boltanski (2008); ich habe die Geschichte anderswo aufgearbeitet, siehe Keller (2013).
- 9] Vgl. zur damaligen Diskussion den konzisen Text von Böhler (1998).
- 10] Vgl. zum breiteren Kontext den von Stephan Pabst (2011) herausgegebenen Sammelband zu Anonymität und Autorschaft. Zur Literatur- und Rechtsgeschichte der Namenlosigkeit, der die historischen und aktuellen Verbindungen von Autorschaft und Anonymität in der Literatur diskutiert.
- 11] Lesage (2023) zeigt diesen Prozess der Autonomisierung und »Autorwerdung« auf sehr eindrückliche Weise anhand der Biografie von Claire Bretécher, Kapitel 7: Author, Artist, Publisher: Claire Bretécher, Les Frustrés, 1975, S. 137–158. Claire Bretécher hat sich ei-

gentlich von den üblichen Produktionskonventionen befreit und zeitweise mit der Zeitschrift *Les échos des Savanes* zum Mittel der Selbstpublikation gegriffen.

- 12] Ich habe diese wiederkehrenden utopischen Bewegungen, die Kunst und Literatur gleichsam hervorbrachten, in meiner Untersuchung zu Anonymität und Gesellschaft, Band II: *Utopie, Wissenschaft, Mythos*, im Kapitel 4 »Avantgarde, Ästhetisierung, Utopie«, S. 318–377 (Keller 2022) diskutiert, ein jüngeres Beispiel ist die Ausstellung *Anonym. In the future no one will be famous* der Schirn Kunsthalle Frankfurt 2007, siehe zur Diskussion die Texte im entsprechenden Katalog (Hollein 2006).
- 13] Es handelt sich um ein Panel aus Roth und Romita (1963).
- 14] Wie komplex solche Übersetzungsweisen sein können, zeigt beispielsweise Fredric Jameson anhand der Diskussion von Van Goghs *Bauernschuhen* und Warhols *Diamond Dust Shoes* (Jameson 1991, 6–10).
- 15] Nathalie Heinich (2017, 7–9) spricht denn auch von einer Kunstwerdung des Comics (»*artification*«), die auf halbem Wege stehen geblieben sei (*Une artification partielle*): das BD bewege sich zwischen zwei Systemen, der Literatur und den gestaltenden Künsten, mit unterschiedlichen ästhetischen Kriterien. Der Fokus des Kunstsystems liege nur auf bestimmten Aspekten, während das Kulturindustrielle und Jugendorientierung als potenziell hindernde Dimensionen der Anerkennung bleiben.