

Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels

Veranstalter: Tanja Zimmermann / Kerstin Borchhardt, Institut für Kunstgeschichte, Universität Leipzig

Datum, Ort: 27.04.2016–30.04.2016, Leipzig

Bericht von: Sandra Kriebel, Institut für Kunstgeschichte, Universität Leipzig

Bereits 1971 von Francis Lacassin zur ‚Neunten Kunst‘ deklariert¹, erfuhr der Comic als künstlerisches und literarisches Medium in jüngerer Vergangenheit durch zahlreiche kultur- und literaturwissenschaftliche Publikationen und Konferenzen weitere Würdigung und wird nun auch aus kunsthistorischer Perspektive verstärkt wahrgenommen. Nachdem sich die Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) im Rahmen ihrer letzten Jahrestagung bereits mit Formen der Geschichtsnarration in Comics beschäftigte², erweiterte die interdisziplinäre Leipziger Konferenz diesen Aspekt nun um die Komponenten des Mythos. Sie befasste sich mit den Transformationsprozessen tagespolitischer sowie historischer Ereignisse in den Bereich des Mythos in Comics und Graphic Novels.³ Präsentiert wurde eine vielfältige Auswahl von Beispielen aus den amerikanischen, frankobelgischen, osteuropäischen und asiatischen Kulturräumen, die einen Übergang von Faktizität zu Fiktionalität dokumentieren.

So befasste sich BERND DOLLEWEINKAUFF (Frankfurt am Main) zu Beginn seines Vortrags mit der Pluralität des Mythenbegriffs, um anschließend die Spezifika derjenigen historischen Ereignisse zu identifizieren, die sie überhaupt erst ‚mythenträchtig‘ werden lassen. So seien Kriege, Krisen sowie soziale, kulturelle und politische Umbrüche, aber auch epochale Höhepunkte Geschichtsphasen und -phänomene, die ebenso wie ihre jeweiligen Protagonist/innen potenziell mythisiert würden. Den Kern des Vortrags bildete schließlich die Auseinandersetzung mit der ‚Kontamination‘ von Mythos im Comic, die anhand von Frank Millers *300*, Simon Spruyts *Junker* und dem Steampunk-Comic *Tanâtos* von Convard und Delitte beschrieben wurden.⁴ Anders als die wissenschaftliche Historiographie,

erlaube der Comic „ein kreatives Spiel mit dem historischen Material“, da er nicht einer unbedingten Authentizität und Faktentreue verpflichtet sei und so eine „alternative history“ entwickeln könne. Allerdings könne dieser freie Umgang mit dem historischen Material tendenziell auch mit Zuspitzungen, Pauschalierungen oder Bagatellisierung verbunden sein, die problematisiert werden müssten.

Auch FELIX GIESA (Köln) gab einen Überblick über verschiedene Funktionen von Mythen in Comics. Ausgehend von Hans Blumenbergs Begriff der „Arbeit am Mythos“⁵, demzufolge ständige Umformung und Aktualisierung konstitutive Elemente der Mythen darstellen, untersuchte er Adaptions- und Transformationsprozesse als Strategien graphischen Erzählens. Anhand einschlägiger Beispiele ging Giesa der Frage nach, inwieweit zeitgenössische Comics insbesondere von antiken Mythen möglicherweise ähnlichen Motiven und Mechanismen folgen, wie deren Bearbeitungen in attischen Tragödien oder der augusteischen Dichtung. Die beständige Transformation des Mythos im Kontext seiner Narration, ziehe verschiedene Konversionen nach sich, die zum Bestandteil des Mythos selbst würden, wodurch letztlich keine ‚wahre‘ Fassung existieren könne.⁶ Daran anknüpfend stellte Giesa die These auf, dass die graphischen Adaptionen der antiken Stoffe in den Comics letztlich auch zum Mythos gehörten. Verdeutlicht wurde der Ansatz un-

¹ Francis Lacassin, *Pour un neuvième art. La bande dessinée*, Paris 1971.

² <<http://www.comicgesellschaft.de/>> (09.05.2016).

³ Eine endgültige wissenschaftliche Definition des Begriffs Graphic Novel liegt bislang nicht vor. Grundsätzlich bezeichnet das Format ausführlichere, abgeschlossene Comic-Geschichten und wird zumeist von seriell erscheinenden Heften und Alben unterschieden. Vgl. hierzu: David Madden / Charles Bane / Sean M. Flory (Hgg.), *A Primer of the Novel. For Readers and Writers*, Lanham u.a. 2006, S. 43.

⁴ Frank Miller / Lynn Varley, 300, *Dark Horse Comics* 1998. – Simon Spruyt, *Junker*, Ein preußischer Blues, Carlsen 2014. – Didier Convard / Jean-Yves Delitte / Frédérique Avril, *Tanâtos*, Glénat seit 2007.

⁵ Hans Blumenberg: *Arbeit am Mythos*, Frankfurt a.M. 1979. Nachdruck in Wilfried Barner / Anke Detken / Jörg Weschke (Hgg.), *Texte zur modernen Mythen-theorie*, Stuttgart 2003, S. 194–218.

⁶ Claude Lévi-Strauss, *Die Struktur der Mythen*, Frankfurt am Main 1967, Nachdruck ebd. S. 59–74.

ter anderem anhand der Comicserien *Sokrates der Halbhund* (seit 2002) und *Age of Bronze* (1998–2013), die sich den Mythen um Herakles und den Trojanischen Krieg widmen.⁷

KERSTIN BORCHHARDT (Leipzig) setzte sich ebenfalls mit der Verarbeitung antiker Mythengestalten im Comic am Beispiel der Figur Minotaur aus der Comicserie *Thor: God of Thunder* (2014) auseinander, die sie den Mythologemen des Kapitalismus gegenüberstellte.⁸ Wie in der griechischen Sage ist Minotaur, das Alter Ego des Großindustriellen Dario Agger, auch bei Marvel ein Mischwesen aus Mensch und Stier. Als Inbegriff des skrupellosen Ausbeuters wird Aggers brutale Natur durch die Verwandlung in den Minotaurus deutlich, die sich ähnlich wie bei Bruce Banner (*The Incredible Hulk*) jedes Mal dann vollzieht, wenn er wütend wird. Borchhardt hob hervor wie sich in der Figur aktuelle populärwissenschaftliche Diskurse abzeichnen, die sich um die Typologie des Psychopathen drehen.⁹ Häufig mit Reichtum und Macht in Verbindung gebracht, wird diese psychologische Konstitution oft mit Wirtschaftsmagnaten oder Managern assoziiert, die als „organizational psychopaths“ ihr manipulatives und rücksichtsloses Vorgehen karrieristisch einsetzen. Ihnen gegenüber steht der weniger funktionale, aggressive Typus des gewaltausübenden Psychopaten, der sich durch mangelnde Affektkontrolle und fehlende Empathie auszeichnet, was im Comic durch die Verwandlung in den Minotaurus veranschaulicht wird.

Mit historiographischer Narration in nicht-fiktionalen Comics befasste sich KALINA KUPCZYNSKA (Łódź). Am Beispiel der Graphic Novel *Achtung Zelig!* (2004) von Krzysztof Gawronkiewicz und Krystiana Rosenberg untersuchte sie das Aufeinandertreffen fiktionaler und nichtfiktionaler Erzählgenres.¹⁰ Als erster polnischer Comic befasste sich *Achtung Zelig!* mit dem Holocaust, speziell mit der Flucht zweier jüdischer Gefangener aus dem Konzentrationslager. Seine Darstellungs- und Erzählstrategien ließen deutliche Anleihen an Spiegelmans *Maus* (1986) erkennbar werden und kämen einer literarischen historiographischen Metafiktion nahe, die eine eigene Interpretation des Geschehens andeute. Der Beitrag zeigte die Möglichkeiten einer postmo-

dernen Handhabung historischer Stoffe auf und verdeutlichte, wie die historiographische Dimension durch eine Herausstellung der jeweiligen politischen oder kulturellen Diskurse evident werden kann.

Auf ähnliche Weise stellte auch die Kunsthistorikerin und Literaturwissenschaftlerin TANJA ZIMMERMANN (Leipzig) einige Reportagecomics aus der Zeit des Bosnien-Kriegs vor. Als bekanntestes Beispiel kann sicher die Arbeit des maltesisch-amerikanischen ‚Comicjournalisten‘ Joe Sacco gelten, der die Erlebnisse seines Bosnienbesuchs im Jahr 1995 im Comicformat dokumentierte.¹¹ Auch Joe Kuberts preisgekrönte Graphic Novel *Fax from Sarajevo: A Story of Survival*, 1996 bei Dark Horse Comics erschienen, setzt sich unmittelbar mit der Balkankrise auseinander und spielt dabei, laut Zimmermann, auf ähnliche Weise mit der Metaebene wie der schon erwähnte Spiegelman-Comic. Am Beispiel des *Bosnian Flat Dog* (2004) zeigte sie schließlich auf, wie die Auseinandersetzung mit dem Bosnien-Krieg im Comic sukzessive immer stärker abstrahiert und Sarajevo schließlich zu einem beinahe surrealen Raum wurde.¹²

CHRISTINE HERMANN (Wien) befasste sich mit der Inszenierung des flämischen Nationalepos um die mythenrätliche Schlacht am Goldenen Sporen im Comic-Medium und fragte nach den Interpretationen und Fortschreibungen, die das historische Ereignis in der graphischen Umsetzung erfährt. Verschiedene französische, belgische und deutsche Comicbearbeitungen, die bereits ab 1934

⁷ Joann Sfar / Christophe Blain, *Sokrates der Halbhund*, Reprodukt seit 2002. – Eric Shanower, *Age of Bronze*, Image Comics 1998–2013.

⁸ Jason Aaron / Esad Ribic, *Thor: God of Thunder. The Last Days of Midgard*, Nr. 19-24, Marvel 2014.

⁹ Vgl. Kevin Dutton, *The Wisdom of Psychopaths: What Saints, Spies, and Serial Killers Can Teach Us About Success*, London 2012. – Paul Babiak, *Snakes in Suits. When Psychopaths go to Work*, New York 2007.

¹⁰ Krzysztof Gawronkiewicz / Krystiana Rosenberg, *Achtung Zelig! Druga wojna*, Zin Zin Press 2004.

¹¹ Joe Sacco, *Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995*, Fantagraphics Books, 2000 (deutsch: *Bosnien*, Edition Moderne, 2010) – Ders., *The Fixer: A Story from Sarajevo*, Drawn and Quarterly 2003 (deutsch: *Sarajevo*, Edition Moderne 2015).

¹² Lars Sjunnesson / Max Andersson, *Bosnian Flat Dog*, Kartago förlag 2004.

nachweisbar sind und bis in die 1990er-Jahre regelmäßig auftauchen, wurden untersucht. Hermann stellte eindrücklich die vielschichtigen Deutungen heraus, die der Nationalmythos in diesen Neuinszenierungen durch Transformation, Verfremdung und Aktualisierung erfuhr. Nicht selten wurde der Mythos dabei untergraben und dekonstruiert.

HEIKE ELISABETH JÜNGST (Würzburg) und RENATA MAKARSKA (Germersheim / Mainz) befassten sich in ihren Beiträgen mit Varianten des Sachcomics zur Darstellung und Vermittlung von Geschichtswissen. Im Fall des von Jüngst besprochenen Beispiels der *HanisauLand*-Serie handelt es sich um Kindercomics, die im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung explizit für den Schulunterricht konzipiert wurden.¹³ Sie sollen Kindern und Jugendlichen neben umwelt- und medienpolitischen Themen auch wichtigste Ereignisse der deutsch-deutschen Geschichte vermitteln und entwickeln dazu eine von Hasen, Nilpferden und Wildschweinen bevölkerte alternative ‚Nation‘. Jüngst veranschaulichte, wie beispielsweise die Gründung der BRD, die Währungsreform oder die Nürnberger Prozesse auf vereinfachende und verharmlosende Weise reinszeniert wurden, wobei sowohl das Medium als auch sein Zielpublikum offenbar nicht ausreichend ernst genommen wurden.

Renata Makarska stellte unter anderem die anlässlich des 25. Solidarność-Jubiläums entstandenen Graphic Novels vor. Von der damaligen Regierung subventioniert und mit Lech Wałęsas Vorwort nobilitiert, veranschaulichten sie die Hauptphasen und Kernereignisse der polnischen Wende vom Beginn der Streikbewegung bis zum Runden Tisch und greifen aktuelle geschichtspolitische Diskurse auf. Anknüpfend an den bereits 1984 illegal im politischen Untergrund erschienenen dokumentarischen Comic *Solidarność – Die ersten 500 Tage* würden auch in den 2005 publizierten Graphic Novels einzelne Stränge der Solidarność-Narration der 1980er-Jahre wiederaufgegriffen, die das Bild von der Bewegung weiterhin prägen.¹⁴

Mit Comics, die gewissermaßen als Regierungsauftrag entstanden, befasste sich auch der vielbeachtete Vortrag der Kunsthistorikerin ELISABETH SCHABER (Leipzig). Sie

stellte die von den Kulturfunktionären der DDR lancierten Raumfahrtepisoden in Hannes Hegens *Mosaik* vor. Mit dem Auftrag, über das Medium des Comics eine Brücke zu den Bildungszielen der DDR zu schlagen und die ‚Fortschrittlichkeit‘ des sozialistischen Systems im Kontext der ersten sowjetischen Raumfahrterfolge zu zeigen, wurde die sogenannte Weltraum-Serie (1958–1962) trotz des Widerstands der Redaktion umgesetzt. Zwar rekurrierte die Serie beispielsweise auf konkrete historische Figuren wie den russischen Raumfahrtpionier Konstantin Ziolkowski, doch konnten die meisten der 31 Ausgaben die an sie gestellten politischen und ideologischen Erwartungen unterlaufen. Elisabeth Schaber zeigte weiterhin eindrücklich auf, wie die Bildfindung gerade in den ersten vier Heften an einige sehr frühe Vorstellungen von der Raumfahrt anknüpfte, aber auch westlich geprägte illustrierte Literaturvorlagen wie Wernher von Brauns populärwissenschaftliches Sachbuch *Start in den Weltraum* (1952) oder Chesley Bonestells Zeichnungen in *The World We Live in* (1955) adaptierte.¹⁵

ALFRUN KLIEMS (Berlin) nahm die Transkodierungen von Comic und Romantik in den Fokus. Sowohl Künstler- als auch Gesellschaftsmythen wurden am Beispiel der von Gzregorz Janusz verfassten Comics *Romantyzm* (2007) und *Chopin New Romantik* (2010) verhandelt, die sich unter anderem mit den ‚Künstlergenies‘ Frédéric Chopins und des polnischen Nationaldichters Adam Mickiewicz beschäftigten.¹⁶ Kliems fragte anhand des Umgangs mit mythischen Figurationen innerhalb dieser Graphic Novels nach der spezifischen ästhetischen und ideellen Affinität zwischen Romantik und Postmoderne

¹³ <<https://www.hanisauand.de/comic/>> (09.05.2016).

¹⁴ Jacek Fedorowicz / Jan Marek Owsinski, *Solidarność – Die ersten 500 Tage*, Eigenverlag 1984. – Vgl. weiterhin: Kalina Kupczynska, *Pathos rules – über propagandistische Aspekte der Solidarnosc-Comics*, in: Stephan Packard (Hg.), *Comics & Politik*, Essen 2014, S. 305–319.

¹⁵ Vgl. hierzu: Andreas Baum, „Die Welt in der wir leben“. Ein „West-Klassiker“ als MOSAIK-Vorbild, in: *alex* 21, Leipzig 1999, S. 3–7.

¹⁶ Grzegorz Janusz / Krzysztof Gawronkiewicz, *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona*, Nr. 2 *Romantyzm*, Mantagora 2007. – Grzegorz Janusz / Jakub Rebelka, *Chopin New Romantik*, Kultura Gniewu 2010.

und verwies dabei auf das Konzept des Rewritings, des „Umschreibens“ von Klassikern.

Mit dem Mythos des Künstlers als Kulturheros befasste sich auch der Beitrag von HENRY KEAZOR (Heidelberg). Anhand der 1995 und 1996 bei Vertigo publizierten zehnteiligen Comicserie *Chiaroscuro – The Private Lives of Leonardo da Vinci* zeigte Keazor eindrücklich auf, wie das Leben des Künstlers in einer komplexen Erzählstruktur mit diversen einander überlagernden Zeitebenen, wechselnden Erzählperspektiven und motivischen Verknüpfungen dargestellt wird. Hier diene die Geschichte als Versuch, den Mythos Leonardos zu dekonstruieren und deute zugleich an, worauf dieser letztlich beruhe. Dabei bediene sich *Chiaroscuro* in gewisser Weise selbst bestimmter Facetten des Leonardo-Mythos, die bei näherer Betrachtung jedoch von denjenigen jüngerer Adaptionen im Comic abwichen. Als Vergleich nannte Keazor einen Marvel-Comic, der Renaissance-Künstler wie Leonardo da Vinci und Michelangelo als Action-Helden präsentiert.¹⁷

Eine andere Art von ‚Helden‘ stand im Mittelpunkt des Vortrags von JÖRN AHRENS (Gießen), der die provokative französische Serie *Les Innommables* von Yann und Conrad vorstellte.¹⁸ Die Serie, die in Deutschland unter dem Titel *Helden ohne Skrupel* erschien, ist im Stil der École Marcinelle gehalten und scheint damit formal zunächst an die klassischen franko-belgischen Kinder- und Abenteuercomics anzuknüpfen. Anders als diese Semi Funnies¹⁹, zeigt die ab 1980 im Spirou-Magazin publizierte Serie immer wieder Sex und Gewalt, jedoch in deutlich zugespitzter, bewusst übertriebener Weise. Im Hongkong des Jahres 1949 einsetzend, spielt sie mit sämtlichen Stereotypen westlich-hegemonialer Gesellschaften der 1950er-Jahre und stellt diese in deutlich polemisch-affirmativer Weise aus. Unklar bliebe jedoch, ob dies lediglich Persiflage sei oder ob die Persiflage zum Transport von Stereotypen diene.

Abschließend sei als ein Höhepunkt des Tagungsgeschehens der gemeinsame Beitrag der Leipziger Comickünstler/innen MAX BAITINGER und ANNA HAIFISCH erwähnt, die einige ihrer Arbeiten vorstellten. Die Gründungsmitglieder des Millionaires-

Clubs gingen in ihrer Präsentation auf verschiedene Aspekte des Mythos im Comic ein. So stellte Baitinger seine Diplomarbeit *Heimdall* vor, die in der intensiven Auseinandersetzung mit Mythen unterschiedlicher Kulturkreise entstand und einen eigenen Mythos um den Wächter der Götter entspinnt.²⁰ Anna Haifisch las aus ihrer aktuellen Arbeit *The Artist*, die tragisch-amüsante Anekdoten aus dem Künstlerleben erzählt und stellweise auf den Mythos des armen Künstlers zu rekurrieren scheint.²¹ Diese Beteiligung lokaler Comickünstler/innen stellte eine ebenso erfreuliche Bereicherung des Tagungsprogramms dar wie die zahlreichen Diskussionsbeiträge des FAZ-Feuilletonisten Andreas Platthaus. Dadurch und durch die interdisziplinäre Zusammensetzung der Tagungsteilnehmer/innen wurde das Spannungsverhältnis zwischen Geschichte und Mythos in verschiedenen Comicformaten gewinnbringend multiperspektivisch beleuchtet.

Konferenzübersicht:

Sektion 1: Geschichte, Mythos, Comics – Zugänge und theoretische Positionen

Moderation: Tanja Zimmermann / Kerstin Borchhardt

Bernd Dolle-Weinkauff (Frankfurt am Main): Mythos und Geschichte in/als Comic-Erzählungen: Konvergenzen und Inkongruenzen

Felix Giesa (Köln): Zeitgenössische Comics als „Arbeit am Mythos“

Kalina Kupczyńska (Łódź): Im Gerangel der Genres und Diskurse – über Aspekte der historiographischen Metafiktion in Comics

Monika Schmitz-Emans (Bochum): Der Erste Weltkrieg im Spiegel von Comics und Gra-

¹⁷ Jonathan Hickman u.a., *The Infernal Resurrection of Leonardo da Vinci*, Marvel 2010.

¹⁸ Yann / Didier Conrad, *Les Innommables*, in Spirou ab 1979. – Vgl. Oriol Schreibweis: Ein Duo ohne Skrupel. Yanns & Conrads Debüt im SPIROU-Magazin, in: *Helden ohne Skrupel – Codename Triple Zero*, Finix-Comics 2011, S. 3–12.

¹⁹ Zum Begriff siehe: Dietrich Grünewald, *Comics*, Tübingen 2000, S. 4.

²⁰ Max Baitinger, *Heimdall*, Rotopolpress 2013.

²¹ Anna Haifisch, *The Artist*, Reprodukt 2016.

phic Novels

Sektion 2: Mythos Künstler – Künstlermythen

Moderation: Kerstin Borchhardt

Henry Keazor (Heidelberg): Zwischen Prometheus und Adam: Dave Rawsons, Pat McGreals und Chaz Truogs „Chiaroscuro – The Private Lives of Leonardo da Vinci“ (1995-96)

Michael Scholz-Hänsel (Leipzig): Goyas Beitrag zu visuellen Erzählstrukturen und sein ambivalentes Bild in Amelie von Wulffens Comic „Am kühlen Tisch“ (2014)

Heike Jüngst (Würzburg): Die HanisauLand-Comics: Einführung in die Demokratie oder Gründungsmythos der BR Deutschland?

Sektion 3: Gesellschaftsmythen und Stereotypen

Moderation: Tanja Zimmermann

Jörn Ahrens (Gießen): „Helden ohne Skrupel“: Eine Geschichte der Übertreibung

Kerstin Borchhardt (Leipzig): Bipolare Bestialität: Marvels Rockefeller-Minotaurus als mythische Bildformel für das US-amerikanische Großunternehmertum

Alfrun Kliems (Berlin): Transkodierungen: Comic und Romantik in Ostmitteleuropa

Olga Vostretsova (Leipzig): Weit weg vom Kreml: Epen des Alltags in den graphischen Reportagen von Viktoria Lomasko

Sektion 4: Re-Inszenierungen historischer Ereignisse und Mythen in Comics

Moderation: Kerstin Borchhardt

Elisabeth Schaber (Leipzig): Weltraumeroberei und Raumfahrtgeschichte im DDR-Comic „Mosaik“ von Hannes Hegen

Renata Makarska (Germersheim/Mainz): Das Gedächtnis der Solidarność??: Protagonisten der politischen Wende im Comic

Christine Hermann (Wien): Der „Löwe von Flandern“ und die Goldene-Sporen-Schlacht (1302): Neuinszenierungen des flämischen Nationalmythos im Comic

Anna Haifisch und Max Baitinger (Leipzig, HGB) über ihre aktuellen Comicpublikationen

Sektion 5: Historische Traumata und der Mythos des Traumas

Moderation: Michael Scholz-Hänsel

Maike Schult (Kiel): Schöpfung aus dem Nichts? Traumics und Religion

Nina Heindl / Veronique Sina (Bochum/Köln): Comics der zweiten Generation. Geschichte und konstruierte Erinnerung in Art Spiegelmans „Maus“ und Michel Kichkas „Deuxième Génération“

Sarah Schieck (Halle): Das Trauma der dritten Generation im Spiegel der polnischen Gedächtnislandschaft: Agata Baras „Der Garten“

Sektion 6: Mythisch-historische Räume in Comics

Moderation: Elisabeth Schaber

Nicolas Schillinger (Berlin): Cicatrices – Trauma, Narrativ und Nation in den Graphic Novels von Li Kunwu und Gene Luen Yang

Tanja Zimmermann (Leipzig): Sarajevo: Geschichte als Mythos

Tagungsbericht *Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels*. 27.04.2016–30.04.2016, Leipzig, in: H-Soz-Kult 01.07.2016.