

Internationale Wissenschaftstagung • International Conference

Der Comic und das Populäre • Comics and Their Popularity

Abstracts

Präludium: Offenes Werkstattforum

Zita Hüsing (Bonn): **Being and Nature: The Significance of the Southern Space of the Swamp in Alan Moore's *The Saga of the Swamp Thing***

(Fr, 1.12.2017, 14:00)

Alan Moore, Stephen Bissette, and John Totleben recreated the Swamp Thing in their 1982 *The Saga of the Swamp Thing*. They emphasized the figure of the Swamp Thing as a character with deeply Southern roots. In its home in the Louisiana swamp, the creature shares a close relationship with this space and is literary and metaphorically embedded into its natural surroundings with its conscience. Only in a Southern setting mind and body can be demonstrated so confused since the geographical identity politics are also at war and appear evermore blurry.

From an ecocritical standpoint, the Swamp Thing becomes the world's green avatar in the swamp's biosphere and reminds the readers of the series that we humans cannot exist without the earth, that we are merely temporary parasites. Attending to the materiality of nature establishes a new interconnectedness and responds to the fear of an end of the natural world. This paper provides insights on the existential background on the Swamp Thing by pointing out how its being attempts to erase distinctions between a natural thing and a human subject. *The Swamp Thing* series is fundamentally concerned with the ontological exploration of its main character. The thingification of the Swamp Thing in a literal 'body natural' functions like a metaphorical placeholder for environmental protection and a realignment of humans and their technologies to nature. The significance of biogenetical and genetical modification of plants becomes especially important. The presence of this posthuman creature implicates a personified, biogenetic expression of ecological, human guilt. This approach to the symbolically 'bothered' Swamp Thing points out the necessity of a solidarity between humans and nature in a symbiosis and how this ecocritical standpoint was addressed in a popular comic series that is therefore more relevant than ever before.

ziti@huesing4u.de

Rafał Jakiel (Wrocław): **Batwing, Batflügel oder Flügel-Bat. Die onimischen Einheiten im Comic**
(Fr, 1.12.2017, 14:30)

Gegenstand meiner vorgeschlagenen wissenschaftlichen Analyse ist ein breit verstandener Eigenname. Ich möchte in meinem Vortrag eine sprachwissenschaftliche Perspektive einnehmen und auf einige Forschungsprobleme eingehen, die mir aus dieser Sicht wesentlich erscheinen. Die onimischen Einheiten, die ich besprechen möchte werden den amerikanischen

Superhero-Comics entnommen und als wichtiger Bestandteil der popkulturellen Kommunikation dargestellt. In meinen Forschungen gehe ich von einer offensichtlichen Tatsache aus, dass die amerikanische Kultur und Lebensweise besonders auf viele Popkulturen verschiedener Länder einwirkt. Die Comics (in vielen Medien) betrachte ich im Zusammenhang damit als wirksame Mittel zur allgemeinherrschenden Amerikanisierung. Mein Anliegen ist es zu zeigen, welche Rolle die Verwendung von Eigennamen im Schreiben der popkulturellen Comic-Geschichten spielen kann und wie wichtig die Besonderheiten dieser für uns interessanten Textgattung im proprialen Benennen der angezeigten Gegenstände der Realität sind. Zum wichtigen Problem wird hier die Anwendung des Bildes und der Farbe, die einen bestimmten Einfluss auf den Rezipienten ausüben und ohne Zweifel als bewusst verwendete Komponente der Schaffung von Comicnamen gesehen werden sollen. Mich werden weiter die Unterschiede interessieren zwischen Appellativa und Eigennamen in einem Comicbuch. Es scheint besonders spannend zu sein, wenn wir das in Betracht ziehen, dass man in einem erdachten Onomastikon sich viel mehr erlauben kann. Die Grenzen können nicht so streng gesetzt werden und anders verlaufen zwischen dem, was wir eine Gattungsbezeichnung und dem, was wir eine Individuumsbezeichnung nennen würden. Schließlich sind viele Comicnamen den Appellativen auditiv ähnlich. Es betrifft vor allem die sogenannten »redenden Namen« (semantisch ersichtliche Formen appellativer Herkunft in proprialer Funktion verwendet). Wie bereits in der Forschung literarischer Prosa bewiesen wurde: der reale Name ist in seinem Wesen und in seiner Funktion nicht mit dem Comicnamen (dem literarischen Namen) gleichzusetzen. Zugleich versuche ich festzustellen, ob man einige Namen als niedrig- oder hochkulturell einstufen kann. Eine der letzten Fragen, die ich in meinem Vortrag beantworten will, lautet: ob man in einem Comic bestimmte, verstärkte Ikonizität der Namen erwarten kann, wenn wir die bildhafte Bearbeitung dieses Stoffes berücksichtigen.

(rafal.jakiel@uwr.edu.pl)

Daniela Kaufmann (Graz): **“A Study in Black and White”. Zur Signifikanz der Farben »Schwarz« und »Weiß« im Comic**

(Fr, 1.12.2017, 15:00)

Per Definitionem bezeichnet die sogenannte »Nichtfarbe« Schwarz »die dunkelsten Körperfarben der Graureihe« (Brockhaus. *Das Taschenlexikon*). Unbunte Oberflächen mit einem Remissionsgrad bis etwa 0,04 wie etwa Druckbuchstaben oder ähnliche Zeichen werden als schwarz wahrgenommen (ebd.). Als physische Substanz, die auf Basis von Farbruß bzw. feinem Rußstaub auf Papier gebracht wird, steht die Farbe Schwarz im Comic formal im Fokus, unabhängig ob dieselbe mit Tuschefüller, Feder oder etwa Pinsel aufgetragen wird.

Sie ist jedoch nicht ausschließlich als ein auf weißes Papier aufgebrachtes, pigmentiertes Medium zu verstehen; nur zu oft besitzt sie Symbolcharakter. Die Farben Schwarz und Weiß operieren demnach als Kommunikatoren auf zwei unterschiedlichen Ebenen: der rein formalen einerseits und der ikonografischen/ikonologischen andererseits. In diesen Fällen bedarf es einer Umdeutung oder Neudefinition des Schwarz-Weiß-Kontrastes im Comic. Diese Notwendigkeit der Neuinterpretation kommt immer dann zum Tragen, wenn Schwarz und Weiß im Sinne der Identität, Alterität und Hybridität verstanden werden müssen.

So wird etwa das verdrehte Dreiecksverhältnis um Hund, Katze und Maus in George Herrimans *Krazy Kat* völlig aus den Angeln gehoben, wenn Krazy anstatt der ursprünglichen schwarzen Katze plötzlich eine ›Weiße‹ ist oder sich Ignatz' Fell schwarz verfärbt. Krazy liebt Ignatz nur, solange die Maus weiß ist. Umgekehrt hasst Ignatz Krazy nur, solange die Katze schwarz ist. Auswirkungen auf die Wesensart der Figur hat der »physiologische Farbwechsel« jedoch keine. Zuweilen wird in diesem Zusammenhang auch der obligatorische Wurf des Ziegelsteins seiner Konnotation im Comic beraubt und in den eigentlichen provokativen Kontext gestellt.

Der Vortrag will anhand ausgewählter Beispiele an Comics und Comic Strips untersuchen, in welchen Kontexten die Farben Schwarz und Weiß im Comic Verwendung finden und inwieweit historische, gesellschaftspolitische und/oder soziale Hintergründe auf die Farbgebung im Comic Einfluss nehmen.

daniela.kaufmann@alumni.uni-graz.at

Elisabeth Krieger (Salzburg): **Subversive Female Performances in Visual Media – Phoebe Gloeckner's and Alison Bechdel's Graphic Narratives**

(Fr, 1.12.2017, 15:30)

In my dissertation I aim to investigate subversive artistic performances across visual media that critically engage with female subjectivity and challenge a clearly delineated category of femininity through their representational practices. The artists' engagement with issues such as fixed gender binaries, cultural stereotypes and conventions of visual representation will be my main focus.

Currently, my project "Subversive Female Performances in Visual Media" (working title) focuses on autobiographical comics by women—the oeuvre of Phoebe Gloeckner and Alison Bechdel in particular. While Alison Bechdel's acclaimed debut graphic novel *Fun Home* (2006) is already considered a poster child for the autobiographical comics genre, Gloeckner has always had to fight censorship and criticism for her uncompromising visual depictions of sexual acts and violence especially in her first book *A Child's Life* (1998). Until her second graphic novel *The Diary of a Teenage Girl* (2002) was adapted for the screen she has mainly been active in the underground comix scene. *The Diary of a Teenage Girl*, an illustrated diary based on the author's actual teenage diary, features impressions from 15-year-old Minnie Goetze's life. The main narrative centers around Minnie's secret affair with her mother's boyfriend. Bechdel's *Fun Home* focuses on Alison's uneasy relationship with her father, whose closeted homosexuality and mysterious death are addressed alongside the discovery of her own sexual identity. Gloeckner's *Diary* eventually made it onto the Off-Broadway stage and subsequently onto the big screen, while Bechdel's memoirs were staged as a musical. Both productions received critical acclaim for their innovative female perspective and insightful representation of female sexuality.

In my dissertation I therefore aim to examine the authors' individual gender performances and their (self-) representational techniques in different media. I further want to outline the artistic strategies that are used to adapt the comics medium, defined by the tension between text and images, for the stage/screen. Since I am currently in the initial stages of my research,

the open forum would provide the perfect platform for discussing open questions, problems and methodological approaches as well as the future directions of my research.

elisabeth.krieber@sbg.ac.at

Karoline M. Pohl (Göttingen): **'Mind the Gap' – Grundlagenforschung für eine allgemeine Didaktik der Sequenziellen Kunst**

(Fr, 1.12.2017, 16:15)

Mein Promotionsvorhaben widmet sich dem Möglichkeitsspektrum sequenzieller Kunst in allgemeinen didaktischen Kontexten unter besonderer Berücksichtigung des Arbeitsfeldes ›Inklusion‹ und am Beispiel des Ev. Religionsunterrichtes. Dabei arbeite ich interdisziplinär unter Einbeziehung der Medientheorie, Pädagogischen Psychologie, konstruktivistischen Didaktik und der Religionspädagogik.

Ich möchte überprüfen, ob zeitgenössische sequenzielle Kunst sowohl aufgrund ihrer Inhalte als auch medienstrukturell das Potenzial besitzt, bei geschicktem Einsatz den Erwerb von inhaltsbezogenen und prozessbezogenen Kompetenzen zu fördern und neben allgemeinen Lernprozessen auch den Religionsunterricht in kreativer und innovativer Weise zu bereichern. Ferner stelle ich die Hypothese auf, dass sequenzielle Kunst dazu geeignet ist, unter gewissen Umständen die Einbindung aller Schüler_innen im Sinne der Inklusion zu fördern, zumindest aber spezifische Gruppen stärker als mit herkömmlichen, didaktischen Ideen anzusprechen und zu aktivieren.

Folgende drei Schwerpunkte könnten für das Forum von Interesse sein:

- Der allgemeine Nutzen, den Comics durch ihre Medienspezifika in der Didaktik und in Lernprozessen, z.B. hinsichtlich der Motivationseffekte, des Aktivierungs- und Kompetenzpotenzials und der erleichterten Angebotsvielfalt durch hohe Anschlussfähigkeit entfalten
- Der potenzielle Nutzen von sequenzieller Kunst für das Anliegen der Inklusion und den Umgang mit Heterogenität
- Das Möglichkeitsspektrum der Comickunst für das Fach Religion hinsichtlich inhaltlicher und prozessorientierter Kompetenzen, wobei nun auch thematischerhaltliche Aspekte des Mediums zur Sprache kommen.

Zu allen drei Bereichen habe ich intensiv gearbeitet und würde mich freuen, mich über meine Ergebnisse austauschen zu können. Denkbar ist ebenso ein allgemeiner Überblick über mein Vorhaben und erste Ergebnisse, sowie ein Beitrag speziell zu einem der genannten Felder.

karoline.pohl@gmx.net

Sakshi Wason (Delhi): **Regarding Two Ruptures: The Emergency (1975–77) and the Partition (1947) of India**

(Fr, 1.12.2017, 16:45)

Understanding the full import of the visual requires an understanding of and an enquiry into the way the visual is perceived and received in specific cultural, social and economic conditions which surround the producers and consumers of visual culture. Through the contextualisation of visuality and the visual subject, questions can be posed regarding privilege, power, representation, marginalisation, trauma, memory and history. This requires an understanding

of visual representations as social and political texts. It is this aspect that led to my interest in visual culture.

In my first PhD annual presentation, I discussed the period of the Emergency in India through the lens of Vishwajyoti Ghosh's graphic novel *Delhi Calm*. I examined the nature of the 'democratic' Indian state, which, during the emergency, offered a collusion of the figures of the flaneur and the voyeur. As the state exercised its right to surveil, direct and monopolise civil society, the question could be posed as never before: what is the state and where does its authority come from?

In my second annual PhD presentation, I shifted the discussion to an analysis of cartoons drawn during the Emergency by O.V. Vijayan and Abu Abraham in order to discuss, interrogate and explore how concerns relating to memory, history, trauma, oppression, surveillance, censorship, representation, democracy, nation-state become conflated in the pithy, single-panel newspaper cartoon and its accompanying caption and/or a collection, interspersed with pieces of prose which offer an insight into the mind of the cartoonist and the situation that he finds himself in.

In the next chapter, I will discuss, explore and analyse Vishwajyoti Ghosh's *This Side That Side*. As one picks up Ghosh's work and leafs through it, one realises that it eludes categorisation – one might think of it as an 'anthology' of graphic narratives about the Partition of India; by comic artists, story-tellers, writers, illustrators and film-makers from India, Pakistan and Bangladesh. The Partition acquires a palimpsestic representation – it becomes the stuff of legends and fables (as in the first narrative which is entitled *An Old Fable*, a collaboration between Tabish Khair, an Indian writer from Bihar, India and Priya Kuriyan, a film-maker from Kochin, India), an ambivalence about the notion of home (as in *Fault Lines*, drawn and lettered by Irfan Master, a writer from Delhi living in the UK, and Prabha Mallya, an Indian illustrator and writer, living in California) or a fight for survival (as in *The Exit Plan*, a collaborative graphic narrative designed by Khademul Islam, a short story writer and translator who works between Dhaka and Bangkok and Sarbajit Sen, a cartoonist, graphic novelist and film-maker, presently based in Kolkata). It is quite clear from the information about the roots/moorings of the collaborators mentioned in the parentheses that the very genesis of this anthology epitomises transnationalism as a quotidian reality.

Such a project opens up for analysis the broad array of the cultural cross-roads shaping the work of border-crossing authors, artists and cultural forms that straddle multiple regional and national traditions. It urges us to explore the transnational dynamics that have come to shape contemporary forms of story-telling at the cross-roads of cultures, nations and borders. As Arjun Appadurai posits – graphic narratives perform social, political, economic and cultural work in 'imagined worlds', i.e., the multiple worlds which are constituted by the historically situated imaginations of persons and groups spread around the globe and which are 'chimerical', aesthetic, even fantastic objects. I am also aware of the short-comings of such generalisations, since, as Peter Jackson remarks, it is deplorable to frame the "hyperbolic equation of transnationality only with discourses of flow, movement, flight and smooth space the dialectical relations of the grounded and the flighty, the settled and the flowing, the sticky and the smooth".

[\(sakshi.wason@gmail.com\)](mailto:sakshi.wason@gmail.com)

Sektion 1: Identitäre Praktiken (I)

Véronique Sina (Köln/Tübingen): »Comickheit is Jüdischkeit.« Über das diskursive Zusammenspiel von Comic, Populärkultur und jüdischer Identität

(Fr, 1.12.2017, 18:20)

Als (zumeist) medial vermitteltes Massenphänomen besitzt das Populäre (bzw. die Populärkultur) unterschiedlichste Erscheinungsformen und lässt sich nur schwerlich definieren (vgl. Villa/Jäckel/Pfeiffer et al. 2012). Daher verwundert es auch nicht, dass populären (Medien-)Kulturen gemeinhin eine mehrdeutige Qualität zugesprochen wird. Demnach bewegt sich das Populäre stets in einem Spannungsfeld von Affirmation und Verunsicherung, von Mainstream und Subversion (vgl. Bategay 2012 sowie Kleiner 2013). Populäre (Medien-)Kulturen können bestehende hegemoniale Machtverhältnisse also genauso reproduzieren und verstärken, wie sie diese auch gezielt unterwandern und irritieren können. In diesem Sinne eröffnet das Populäre »grundsätzlich einen Raum der Möglichkeiten, einen Raum für Überschreitungen und Übertreibungen« (Villa/Jäckel/Pfeiffer et al. 2012, 13). Damit bieten populäre Medien, zu denen auch der moderne Comic zählt, einen idealen Nährboden für die Verhandlung kultureller Identität(en), wie am Beispiel der Konstruktion von »Jüdischsein« in der sequenziellen Kunst veranschaulicht werden soll. Denn als hybrides, uneindeutiges und zuweilen widerspenstiges Medium (vgl. Frahm 2010 sowie Engelmann 2013) verfügt der Comic über das Potenzial – oder besser gesagt über das »Werkzeug« –, normierende Bezeichnungs- und Zuschreibungsprozesse als solche kenntlich zu machen und (subversiv) zu unterlaufen.

Vor diesem Hintergrund möchte der geplante Vortrag das diskursive Ineinandergreifen von Comic, Populärkultur und jüdischer Identität beleuchten. Fokussiert wird dabei die Frage, wie kulturelle jüdische Identität(en) im Medium Comic hergestellt und verhandelt werden. Anhand ausgewählter (autobiografischer) Arbeiten der Underground-Künstler_innen Aline Kominsky Crumb, Harvey Pekar und Art Spiegelman soll aufgezeigt werden, mit welchen comic-spezifischen Mitteln gängige stereotype Vorstellungen von Judentum und »Jüdischsein« (re-)produziert, verstärkt oder in Frage gestellt und verworfen werden. Damit soll zum einen die grundlegende, »ursprungslose« performative Verfasstheit sowohl (populärer) medialer Formen als auch (kultureller) identitärer Strukturen verdeutlicht und zum anderen der Blick für die spezifischen Möglichkeiten des Comics geschärft werden, »jüdische Differenz« (Hödl 2013, 17) als kontextabhängige diskursive Konstruktion kenntlich zu machen.

(veronique.sina@uni-tuebingen.de)

Pnina Rosenberg (Haifa): *Mickey au camp de Gurs: Political criticism and auto-censorship in comics done during the Holocaust*

(Fr, 1.12.2017, 19:00)

Gurs, near the Pyrenees, was the largest camp in WWII France. In spite of the deplorable conditions, cultural activities flourished there. The inmate-artists, who were political and/or racial refugees, used their works of art as a means of protest and criticism – using irony and satire – against the Vichy regime – a zealous collaborator with the Nazi occupiers.

Among the works of art produced in Gurs, those done by Horst Rosenthal (Breslau, 1915 – Auschwitz, 1942) deserve special attention. He left behind three graphic novels—*Mickey Mouse in Gurs Internment Camp – Published without Walt Disney’s Permission* (*Mickey au Camp de Gurs – Publiée sans l’autorisation de Walt Disney*); *A Day in the Life of a Resident, Gurs Internment Camp* (*La Journée d’un hébergé, Camp de Gurs*) and *Small Guide Through Gurs Camp* (*Petit guide à travers le camp de Gurs*); each depicts daily life in the camp from a different viewpoint. *Mickey au camp de Gurs* is narrated through the lens of Walt Disney’s protagonist, Mickey Mouse, as a camp inmate; *La Journée d’un hébergé* narrates the daily routine of a young “resident” in Gurs as a children’s story, while *Petit guide* introduces Gurs as an exotic/wild tourist spot and explains the distinctive traits of its strange inhabitants and their bizarre way of life in pseudo-scientific jargon. The humorous storyboards of the adventurous Mickey, the naïve, ‘childish’ fairytale’s images-texts, as well as the didactic verbal/visual lessons, stand in sharp contrast to the harsh events implied, thus enhancing the sardonic criticism lying beneath.

In a twist of historical irony, Rosenthal’s *Mickey* can be considered the forerunner to Spiegelman’s *Maus*, only Rosenthal did not survive to see his artistic offspring.

The paper will introduce Rosenthal’s graphic novels and will discuss the artist’s various verbal/visual means of auto censorship that “camouflage” his bitter frustration and harsh condemnation of the Vichy regime’s collaborative politics that designated the immigrants/refugees who sought asylum in France, as “undesirable” hence “deportable”.

pninarose@gmail.com

Keynote I

Julia Round (Bournemouth): **Canon or Common? *Sandman*, Aesthetics and Literariness**

(Fr, 1.12.2017, 20:00)

The comic book is dead – long live the graphic novel! These words might make a fitting epitaph for the British-American comics industry’s development during the twentieth century. During this time the discourse around comics publishing and the books themselves have undergone a series of aesthetic, commercial, conceptual and cultural changes. This talk will explore the move towards bookishness and literariness in contemporary British-American comics, using DC Vertigo’s *Sandman* series (Gaiman et al, 1989–present) as a case study.

Sandman is best remembered for its mythological content and literary allusions, and these elements have allowed it to claim its place as a canonised graphic novel by both academics and fans. This paper compares the discourses that surround the comic and reflects on both text and paratext to draw out some of the contradictions that emerge when we approach graphic novels as solely literary artefacts.

It begins by revisiting the launch and original run of *Sandman* (1989–1996) as the flagship title for DC’s Vertigo imprint back in the 1990s. Vertigo contributed to the cultural revaluation of comics as graphic novels by placing an emphasis on the author function and offering a critical and aesthetic distance from DC’s other publications. It counters the literary paratexts around *Sandman* by exploring its visual elements: considering the multiplicity of these (collage, mul-

tiple artists) and arguing that this matched the diversity of the comic's content and raised its critical profile. It extends this examination to *Sandman: Overture* (2013–15).

It argues that *Sandman* enacts the particular status struggles of the collaborative comics medium against the 'graphic novel' brand. It concludes by mapping its findings back onto the processes and changes at work in comics today, and reflecting on what this means for definitions of cultural worth, the performativity of the author function, and our understanding of artistic creation and ownership.

(jround@bournemouth.ac.uk)

Sektion 1: Identitäre Praktiken (II)

Daniel Stein (Siegen): **Batmans queere Popularität. Ein comicwissenschaftlicher und kulturhistorischer Annäherungsversuch**

(Sa, 2.12.2017, 9:00)

In ihrem Beitrag zu Kevin K. Durand und Mary K. Leighs *Riddle Me This, Batman! Essays on the Universe of the Dark Knight* (McFarland, 2011) schreibt Jenée Wilde: "the relevant question is not whether or not Batman is gay; rather, the more interesting and important question is why comic book fans and pop culture at large insist on nailing down a sexual identity for Batman at all – be it straight, gay, or asexually repressed?" (104). So einleuchtend diese Aussage und Wildes Auseinandersetzung mit Batmans sexueller Identität und den Debatten darüber auch sind, die Antwort auf die Frage, inwiefern die Diskrepanz zwischen Batmans sexueller Unbestimmtheit und dem Bestreben, diese Unbestimmtheit in Bestimmtheit zu überführen, für die andauernde Popularität der Figur mitverantwortlich ist, bleibt der Beitrag letztlich schuldig. Die Antwort, so das Hauptargument meines Vortrags, ergibt sich aus dem Formen und Verfahren populären seriellen und sequentiellen Erzählens und ihm inhärenten Autorisierungskonflikten zwischen heterogenen Akteuren mit unterschiedlichem Interesse an und unterschiedlichen Befugnissen über die Entwicklung der Figur. Die Geschichte des *queering Batman* – d.h. die Geschichte populärserieller Autorisierungskonflikte mit dem Ziel der heteronormativen bzw. nichtheteronormativen (queeren) Bestimmung von Batmans sexueller Orientierung verdeutlicht besonders anschaulich die Wirkungsweisen populärkultureller wie comicspezifischer (und zugleich immer auch medienübergreifender) Produktionsmechanismen, Erzählformen und Rezeptionsmöglichkeiten, ohne die massenmediale Popularität gar nicht erst denkbar wäre. Der Vortrag liest Batmans *queer history* (ausgehend von Fredric Werthams Anmerkungen in den frühen 1950er Jahren bis hin zu Grant Morrisons Ausführungen über Batman als *gay*) als paradigmatisches Beispiel für die serielle Popularisierungsgeschichte US-amerikanischer Superhelden und zugleich als Barometer für den Wandel gesellschaftlicher Normen und Werte seit den 1950er Jahren. Er stützt sich dabei auf einen Methoden- und Theoriemix aus Populärkulturforschung, Comicforschung, Queer und Gender Studies (inkl. Body Studies) und Seriality Studies. Das der Analyse zugrunde liegende Korpus umfasst primär Batmans Auftreten in verschiedenen Comics aus unterschiedlichen Epochen, berücksichtigt darüber hinaus aber auch medienübergreifende Darstellungen in Fernsehen, Kino und Computerspiel sowie eine Reihe paratextueller Kommunikationsformen (Leserbriefe, Editorials, Online).

[\(stein@anglistik.uni-siegen.de\)](mailto:stein@anglistik.uni-siegen.de)

Laura Antola (Turku): **Marvel's Comics in Finland: Translation, "Mail-Man" and the popularity of superheroes**

(Sa, 2.12.2017, 9:40)

It has been claimed that comics as a medium transcends national, cultural and linguistic borders and is thus accessible to a wide audience, and also more translatable due to its reliance on both the visual and the verbal form of communication. Superhero comics are products of American popular culture that have spread widely across the globe. However, it seems that the transnational marketability, and also popularity, of comics is related to the cultural proximity between the importing and exporting countries. In this presentation I will investigate the Finnish publications of Marvel's superhero comics and especially the editor's role in bridging the gaps between the "exporting" America and the "importing" Finland.

The first superhero comics were published in Finland in the late 1940's, with limited success. In the early 1980's the popularity of especially Marvel's superheroes boomed, and one of the reasons behind the heroes' growing popularity was the editor and translator of the Finnish publications, a person by the pen name "Mail-Man". I ask what was his role in acting as a gatekeeper between Marvel's universe and the Finnish readership, as well as building a reader community? I will present my analysis of the letters' pages and editor's columns of two of the most popular Marvel comic books published in Finland. I am interested in the way Mail-Man's double role as both the editor and the translator of the Finnish versions made him the ultimate authority for comics fans. He also became a popular figure himself, which, I argue, helped to boost the comic books' popularity as well.

lahean@utu.fi

Sektion 2: Politische und ideologische Aspekte

Andreas Heimann (Wiesbaden): **Populismus im Populären. Über die Mechanismen der umgekehrten Subversion von Comics**

(Sa, 2.12.2017, 11:00)

Comics sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Art Spiegelmans *Maus* gewann den renommierten Pulitzer Preis, gleich mehrere Museen in Deutschland widmeten im letzten Jahr dem Thema Comics große Ausstellungen und mit dem Begriff der Graphic Novel haben sich die Verlage neue Käuferschichten fernab der Kioske erschlossen.

Während aber die Comics die Mitte der Gesellschaft erreicht haben, vollziehen sich am äußeren rechten Rand bemerkenswerte Umdeutungen des Genres. In besonderer Weise ist hier die Identitäre Bewegung zu nennen. Schon ihr Erkennungszeichen, der griechische Buchstabe Lambda auf gelbem Grund, ist Frank Millers Comic 300 entliehen. Doch nicht nur Millers Werke, die ohnehin schon oft im Verdacht eines rassistischen Subtextes standen, dienen als identitätsstiftend für die Identitären. Auch vermeintlich arglose Figuren, wie etwa Asterix, werden von neurechten Kreisen identitär gelesen und also umgedeutet. Denn die Neue Rechte bedient sich nicht mehr geschichtlicher Vorbilder, sondern eines popkulturellen Fundus.

Hakenkreuze und Landsverherrlichung werden ersetzt durch den unbeugsamen Gallier und Paulchen Panther wird zum Sprachrohr des NSU.

Dabei offenbart sich hierdurch weniger ein rassistischer oder völkischer Gehalt von Asterix, wie ihn Léon Poliakov in seiner Studie *Der arische Mythos* konstatiert. Weniger eine werkimmanente, als vielmehr eine strukturelle Frage erweist sich somit als zielführend. Im Sinne Slavoj Žižeks lässt sich eine generelle (Sinn-)Struktur von Ideologien nachvollziehen, die in Abhängigkeit zu seinem Interpreten steht. Das Kunstwerk wirkt somit nicht (mehr) in seiner eigentlichen Bedeutung, sondern wird genutzt als eine leere Fläche, auf die Bedeutung projiziert wird. Dass dieses System nicht zwangsläufig dem rassistischen Spektrum zuzuordnen ist, zeigt sich in besonderer Weise an der mittlerweile ikonographischen Maske des Guy Fawkes aus Alan Moores *V for Vendetta*. Die grinsende weiße Maske mit den dunklen Augenbrauen und dem schwarzen Spitzbart wird sowohl von linksautonomen wie auch rechtsradikalen Kreisen genutzt. Zugleich ist sie aber auch das Symbol kapitalismuskritischer Proteste in Europa, des Anonymous Kollektivs oder dient als Demonstrationswerkzeug gegen Scientology. Die Popularität des Genres Comic und seine universelle Adaptionsfähigkeit führen zu einer Aneignung eines subversiven Potenzials durch Ideologien. Diese Mechanismen gilt es genauer zu bestimmen.

jondala@gmx.de

Mario Zehe (Leipzig): **Das Popula(e)re und das Signifikante. Der Comic als Antwort auf die Krise liberaler Erzählungen?**

(Sa, 2.12.2017, 11:40)

Das Populäre: Nachdem ihm analoge bzw. digitale Bewegt- und Echtzeitmedien bei Kindern und Jugendlichen längst den Rang abgelaufen haben, hat sich der Comic neu erfunden und unter – durchaus umstrittenen – Begriffen wie *Graphic Novel* oder *Grafische Literatur* weitestgehend etabliert. Im Zuge der gesellschaftlichen Anerkennung von Populär- und Alltagskultur erfährt er von denen eine wohlwollende Aufmerksamkeit, die ihn einstmals ignorierten oder gar bekämpfen wollten, weil sie ihn ihm eine »politische Gefahr« (Baumgärtner 1965: 103) zu erkennen glaubten: Pädagogen, Wissenschaftler, Feuilletonisten.

Das Populäre: Hat sich der Comic u.a. infolge seiner Liaison mit der Hochkultur neue (elitäre) Leserschichten erschlossen, stellt sich die Frage seines verbliebenen Verhältnisses zu den subalternen Gesellschaftsschichten (Arbeiter, Einwanderer, religiöse Minderheiten), an die dieser ja einst auch adressiert war. Nicht nur im Superheldengenre ist der Comic mit der Figur des Außenseiters verbunden, »der die Grenze des Gewöhnlichen überschreitet« (Koschorke 2012: 48). Dessen All- oder Ohnmacht – d.h. Gelingen oder Scheitern der Überschreitung einer sozial-normativen Grenze durch den Helden – gibt immer zugleich Antwort auf die politische Frage, in welcher Art von Gesellschaft (»das Gewöhnliche«) wir leben wollen bzw. dürfen, wer dazugehören soll und wer nicht.

Das Signifikante: Die (links-)liberalen Wertgrundsätze von Freiheit, Gleichheit und Solidarität werden heute durch (rechts-)populistische und identitäre Narrative mehr denn je in Frage gestellt. Besonders Online-Medien und soziale Netzwerke fungieren hier als Echokammern ressentimentgeladener Weltanschauungen. Interessanterweise ist es die Erzählform des Comic, dem man jahrzehntelang eine Neigung zu Gewalttätigkeit und Eskapismus nachsagte, auf die

immer häufiger zurückgegriffen wird, um sich der diskursiven Herausforderung von rechts zu stellen. Dazu gehören nicht nur explizit politische Graphic Novels, von denen einige sogar von der Bundeszentrale für politische Bildung als Lizenzausgabe herausgegeben wurden, sondern auch die (Re-)Politisierung klassischer Comichelden (*Asterix* 2015 / *Lucky Luke* 2017). Diese Entwicklung der Comics zum Hoffnungsträger einer Revitalisierung liberaler Erzählungen hat vielfältige Ursachen: ihre Popularität und die Fähigkeit, einerseits die Grenze zwischen Populär- und Hochkultur zu überschreiten und damit vollkommen unterschiedliche Leserschichten anzusprechen, sowie andererseits das konflikthafte »Unbewusste der Gesellschaft auf die banale Oberfläche ihrer Seiten« (Frahm 2016: 38) zu bringen und damit die identitären und homogenitätsorientierten Narrative als gewalttätige Phantasmen entlarven und zurückzuweisen zu können.

(harfo@gmx.de)

Stephan Packard (Köln): **President Lex Luthor, Wakanda und der osteuropäische Schwarzwald. Zur populären Ideologie der Fiktionalität in Comics**

(Sa, 2.12.2017, 12:20)

Wo fiktionale Comics über allgemeines Weltwissen hinaus auf politische, geographische, historische und individuelle reale Tatsachen Bezug nehmen, sind implizite, hoch differenzierte und oft kontroverse Regeln zu erkennen: Wo DC amerikanische Präsidenten erfindet, stellt Marvel tatsächliche Präsidenten im Halbschatten dar. Nordamerikanische Regierungen, Geographien, Nationen und Sprachen werden kaum, afrikanische fast immer, nahöstliche manchmal, europäische umso eher frei erfunden, je weiter sie im Osten liegen.

Was erfunden werden darf und muss, über welche Individuen Erfindungen erzählt werden dürfen und müssen, und was der Realität entsprechen darf und muss wird in den Publikationen und im vielfältig belegten kritischen Fandiskurs immer wieder neu verhandelt. Diese Auseinandersetzungen bringen historisch spezifische Kategorien hervor, die wiederum mit ästhetischen und narrativen Verfahren im Comic vermittelt werden. Der Vortrag wird einige einschlägige Fälle problematischer Grenzen zwischen Fiktionalität und realweltlicher Referenz im Detail betrachten, Untersuchungsperspektiven zu diesem Phänomen vorstellen und neben den medialen insbesondere nach den ideologischen Bedingungen dieser populären Diskurse fragen.

(packard@uni-koeln.de)

Sektion 3: Legitimationsbewegungen

David Turgay (Landau): **Das Alternative im Populären: Eine korpusgestützte Analyse von Mainstream-Comics**

(Sa, 2.12.2017, 15:00)

Paul Lopes beschreibt 2009 in seinem Werk *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book* wie "alternative comics" in den 1970ern aufkamen, um sich gegen den Mainstreamcomic durchzusetzen, und immer mehr an Anerkennung gewannen. Er stellt fest, dass beide Strömungen heute nicht nur scheinbar gleichberechtigt nebeneinander existieren, sondern dass viele Comickünstler sich in beiden Welten bewegen, also sowohl für unabhängige Verlage als auch für die populären Superheldencomics der Big Two (DC und Marvel) arbeiten.

Da sich die alternative Szene bewusst von den Mainstreamcomics absetzen wollte, stellt sich die Frage, ob Autoren, die aus der alternativen Szene kommen, Aspekte dieser Szene im Mainstream einbringen, vor allem im Hinblick darauf, dass viele dieser Autoren ursprünglich durch Superheldencomics sozialisiert wurden. Ist zudem davon auszugehen, dass Elemente aus Independent Comics durch ihre wachsende Beliebtheit grundsätzlich im Mainstream Einzug gefunden haben?

Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, habe ich eine korpusgestützte Analyse populärer Comics (u.a. *Batman*, *Amazing Spider-Man*, *Captain America*, *Action Comics*, *Wonder Woman*) aus den Jahren 2016 und 1996 auf bestimmte Kriterien, die typisch für alternative Comics sind (z.B. politische oder gesellschaftskritische Aspekte, narrative Besonderheiten, metafiktionale Elemente), untersucht. Der Korpus besteht bisher aus knapp 100 Ausgaben von über 40 verschiedenen Autoren. Die vorläufige Auswertung der Daten zeigt zum einen, dass in den Comics von 2016 ein deutlich höherer Anteil an alternativen Elementen zu finden ist als in den Ausgaben von 1996. Zum anderen scheinen die Zahlen auch zu zeigen, dass Autoren, die in beiden Bereichen arbeiten, eher dazu neigen, solche Elemente in ihren Comics zu verwenden. Der Vortrag soll zum einen die Ergebnisse detailliert darstellen (die bis dahin durch einen stetig wachsenden Korpus noch aussagekräftiger sein sollten und aufzeigen soll, welchen Verlauf diese Entwicklung genommen hat) und zum anderen Beispiele für alternative Elemente in Mainstream-Comics aufzeigen.

david.turgay@gmail.com

Markus Oppolzer (Salzburg): **Der Fluch der Graphic Novel aus (hochschul)didaktischer Sicht** (Sa, 2.12.2017, 15:40)

Obwohl die Großzahl der wissenschaftlichen Publikationen (siehe z.B. Groensteen, Schüwer) und einführenden Werke (siehe z.B. Abel/Klein, Dittmar, Duncan/Smith/Levitz, Eisner, Frahm, Grünwald, Hatfield, Kukkonen, McCloud) ein klares Plädoyer für das Medium Comic bereits im Titel tragen und seine bunte Vielfalt und Geschichte an der jeweiligen Textauswahl erkennbar werden, gibt es in der englischen Fach- (siehe z.B. Bakis, Hallet, Elsner/Helff/Viebrock) und Hochschuldidaktik (siehe z.B. Baetens/Frey, Tabachnick) eine starke Tendenz die *graphic novel* als eigenes ›Genre‹ zu etablieren, das sich mittlerweile vom Comic so weit künstlerisch, thematisch, aber auch Zeichensprachlich entfernt hat, dass das Trennende die Gemeinsamkeiten überwiegt. Bereits die Cover-Gestaltung der britischen Einführungswerke signalisiert eine deutliche Abgrenzung von den amerikanischen Konkurrenzprodukten, wenn dies auch inhaltlich keineswegs auf Kukkonens Buch zutrifft.

In diesem Beitrag möchte ich drei problematische Folgeerscheinungen ansprechen, die sich aus diesen separatistischen Tendenzen ergeben. Erstens zielt diese Loslösung auf eine qualitative Differenzierung ab, durch die sich *graphic novels* als literarische Comics einerseits von der Kinderliteratur und andererseits von der Schundliteratur lösen. Alleine am Beispiel Chris Ware lässt sich zeigen, dass dies nicht leicht zu argumentieren ist. Zweitens werden durch die künstliche Trennung Begriffe wie Genre, Medium und Format falsch verstanden oder absichtlich irreführend verwendet. Die *graphic novel* als beliebtes Publikationsformat (siehe Abel/Klein 2016: 79) des Mediums Comic bedient sich exakt derselben ›Sprache‹ und ist offen für unterschiedliche Genres. Drittens trägt man durch eine künstliche Komplexität

und einen stark eingeschränkten Kanon zu einer unnötigen Barrierebildung bei, die es interessierten Pädagog/inn/en noch schwerer macht erste Erfahrungen mit Comics im Unterricht zu sammeln. Hier wäre es viel wichtiger die Kontinuitäten zum Bilderbuch stärker in den Vordergrund zu rücken (siehe z.B. Giesa).

[\(markusoppolzer@yahoo.de\)](mailto:markusoppolzer@yahoo.de)

Dietrich Grünewald (Reiskirchen): **Grenzgänger. Comics und Bildende Kunst**

(Sa, 2.12.2017, 16:20)

In populären Unterhaltungscomics finden sich immer wieder Zitate aus dem Bereich der Bildenden Kunst. Da werden bekannte Werke als Dekoration in Innen- wie Außenräumen gezeigt, da wird die Geschichte im künstlerischen Milieu angesiedelt, spielt im Museum, hat Künstler und Kunstliebhaber als Akteure. Im Bereich des Sachcomics gibt es populäre (oft für jüngere Zielgruppen geschaffene) Künstlerbiografien, die integriert in den Lebenslauf das künstlerische Werk vorstellen und über Kunst informieren wollen. Parodien, neben Einzelbildern wie die »Duckomenta« oder Alfred E. Neumann (*MAD*) in der Rolle bekannter Gemälde-Porträts gibt es auch längere kunstparodistische Geschichten, setzen die Kenntnis des Originals beim Betrachter voraus, um in der Wahrnehmung und Wertung der präsentierten Differenz die intendierte Aussage erfassen zu können. Schon Hogarth hatte in seinen Bildzyklen mit Zitaten bekannter Gemälde seine Akteure wie das Geschehen charakterisiert und kommentiert, und so gibt es auch in zahlreichen Comics Kunstzitate, die nicht beliebig, sondern gezielt narrativ kalkuliert sind, bezogen auf Motiv, Stil oder Struktur. Teilweise sind auch hier die Erkenntnis, dass es sich um ein Kunstzitat handelt sowie damit verbunden ein gewisses Kontextwissen bezüglich des zitierten Werkes nötig, um die Handlung adäquat verstehen zu können. Die Frage stellt sich, was mit solchen Strategien angestrebt werden soll. Geht es um eine adelnde Aufwertung des eigentlich als populärtrivial eingeschätzten Comics? Geht es um den Ausweis des Autors, dass er auch im »Hoch«-Bereich der Kunst zu Hause ist? Geht es um ein Kompliment an den Rezipienten, dem man so ein hohes kulturelles Niveau attestiert? Geht es um ein Spiel, das sich über die Grenzziehung zwischen sogenannter E- und U-Kunst lächerlich macht und sie unterläuft? Umgekehrt finden sich nicht selten auch in Werken der Bildenden Kunst, und nicht nur in der Comic-affinen Popart, Comiczitate. Anhand anschaulicher Beispiele will der Vortrag Anstöße zum Überdenken eingefahrener Vorurteile geben.

[\(d.gruenewald@t-online.de\)](mailto:d.gruenewald@t-online.de)

Christian A. Bachmann (Bochum): **“Slippers and music are very different things”, oder: von *high key* zu *low key*. Zur Darstellung populärer Musik in Bildergeschichten des 19. und Comics des frühen 20. Jahrhunderts**

(Sa, 2.12.2017, 17:40)

In ihrer so umfang- wie kenntnisreichen Darstellung von Musik im Comic vermuten Stefan Svik und Burkhard Ihme, dass klassische Musik im Comic eine untergeordnete Rolle spielt. Gerade in den frühen Comics um 1900 wird jedoch gerade diese Musik immer wieder thematisiert und dargestellt. »Washington Gladden said that »Music appeals to our emotions««, lässt Richard Felton Outcault 1906 Buster Brown resümieren, nachdem Buster einem Chopin

spielenden Pianisten einen Streich gespielt hat, »it stirs up feelings that words could not awaken; it rouses us to action by its own immediate power. Slippers and music are very different things, but I feel that a slipper can stir up feelings better than music.« Mit dem Hausschuh bestraft ihn daraufhin seine Mutter. Von der ›hochkulturellen‹ Musik Chopins (einem Beispiel bildungsbürgerlichen Musikkultur) zum Slipper (einem Beispiel populärkultureller Lachkultur) ist es im Comic nur ein kleiner Schritt. Wirkmächtige Vorbilder sowohl für die Lausbübereien als auch für die Inszenierung klassischer und ›moderner‹ Musik bieten Outcault und anderen amerikanischen Comiczeichnern zahllose europäische Karikaturen und Bildergeschichten von Grandville, Wilhelm Busch, Hans Schließmann und vielen anderen. Beiderseits des Atlantiks ist auch der jeweilige historische Kontext ein wichtiger Bezugspunkt für das Was und das Wer des Darstellens. Sind es im Europa des 19. Jahrhunderts u.a. Franz Liszt, Richard Wagner und die Dampfmaschine, treten in den USA um 1900 Matthew Arbuckle, Jules Levy und der Phonograph in den Vordergrund.

Im 19. Jahrhundert wird die satirische und humoristische Abbildung von Musik(erInnen) zu einem Experimentierfeld, in dem neue Darstellungstechniken für Klänge und Bewegungen entwickelt und erprobt werden. Von hier beziehen die amerikanischen Zeichner Ideen, narrative Schemata und eben jene Darstellungsweisen. Sie werden jedoch nicht bloß epigonenhaft übernommen, sondern fortgeführt und verschmolzen mit den semiotischen und narrativen Mitteln des erst im Entstehen begriffenen Comics, der in seiner Frühzeit selbst noch ein Labor graphischer Narration ist. Eine Geschichte der Musikdarstellung in Bildergeschichte und Comic schildern, heißt daher nicht nur eine Transfer-, sondern auch eine Transformationsgeschichte erzählen. Der Beitrag will einen Teil dieser Geschichte skizzieren und dabei speziell die Beziehung von populärem Comic und populärer Musik in den Blick nehmen, wobei auch sichtbar wird, dass sich eine Verschiebung von der hochkulturellen zur populären Musik vollzieht.

cb@edition-bachmann.de

Kirsten von Hagen (Gießen): **Tintin und die *Recherche*: Von der ›ligne claire‹ Hergés zu den synästhetischen Traumsequenzen bei Heuet**

(Sa, 2.12.2017, 18:20)

Während Prousts Romanzyklus *Auf der Suche der verlorenen Zeit* (*À la recherche du temps perdu*) als Inbegriff der französischen Hochkultur gilt, markiert Hergés Comicadaption immer noch den Bereich des Populären. Der vorgeschlagene Beitrag möchte am Beispiel Hergés das Konzept der »ligne claire« diskutieren, das in besonderer Weise auch Heuets Comicadaption von Prousts *Recherche* kennzeichnet. Zugleich wird zu analysieren sein, wie dieser dem realistisch-mimetischen Bereich zugeordnete Stil trotz des zunächst dazu im Widerspruch stehenden Konzept Prousts, bei dem innere Welten und synästhetisches Erleben dominieren, von Heuet derart adaptiert wird, dass er die Besonderheit des Textes in eine eigene Bildsprache übersetzt. Wenn Sterckx (2000: 53) die ligne claire als "logical typography of the visible" beschrieben wird, so geht es bei Heuet in besonderer Weise darum, auch das Nicht-Sichtbare zur Darstellung zu bringen. Der Beitrag untersucht einerseits, wie in der bestehenden Forschung dieser Gegensatz zwischen einem simplen mimetischen Realismus und einem darüber hinausgehenden an der Moderne geschulten komplexen Darstellungsgestus das Populä-

re vom Nicht-Populären abgegrenzt wird und wie andererseits die beiden Texte diese starre Opposition transgredieren. Ziel ist es zu zeigen, dass der Stil der *ligne claire* bereits bei Hergé komplexer gedacht werden muss, da zwar der Hintergrund realistisch ausgestaltet wird, die Charaktere selbst aber nur angedeutet und gerade so realistisch erscheinen, dass sie erkannt und unterschieden werden können (vgl. Sudliff Sanders 2016: 5). So ist insbesondere für die späteren Tintin-Comics eine größere Komplexität konstatiert worden, die sich ihrerseits aus dem der Hochkultur zugerechneten Literarischen speist, wie auch Heuets Comic, der ja bereits durch den Bezug zum Hypotext und die langen Zitate eine deutliche Literarizität aufweist. Zugleich ist dem Heuet-Comic eine Reflexion über Bildlichkeit im Allgemeinen und Bildmedien im Besonderen bereits eingeschrieben. (Vgl. Carrier: 201; Platthaus 2012; Schmitz-Emans 2012: 11) Das intermediale Spiel beider Texte avanciert somit zum transgredierenden Moment zwischen den Medien, aber auch zwischen dem Bereich des Populären und der Hochkultur *par excellence*.

kirsten@vonhagen.de

Keynote II

Martin Lund (Växjö/New York): **Jack T. Chick, a Popular Propagandist**
(Sa, 2.12.2017, 20:00)

When the infamous evangelical fundamentalist cartoonist Jack T. Chick died on October 23, 2016, he had been publishing his small propaganda comics pamphlets, known as “Chick tracts,” for half a century. He produced over 260 tracts covering a dizzying variety of topics that have been distributed worldwide in over 900 million copies in more than 100 languages since 1961. When discussed by comics scholars and commentators, however, Chick almost invariably appears as an aberration, a religious extremist who produced hate literature from beyond the pale. That, at best, is a truth with modification.

This talk will show how and why Chick tracts have been so popular for so long, by situating them and their producer firmly within conservative evangelical and Protestant fundamentalist culture in the US. It will show that far from being extreme, Chick was something ordinary, someone remarkably in line with others on the religious right in the US on most issues, particularly in his vehement opposition to diversity, although he spoke with a less explicitly political voice than many of his contemporaries. That is not to say that he was apolitical; to the contrary, he was an active proponent of anti-democratic and discriminatory ideas for longer than almost any other comparable public ideologue within the conservative evangelical camp. He was a “culture warrior” who contributed to and signal boosted a paranoid and reactionary tendency among American evangelical maximalists who are striving for Christian “dominion” over the USA.

This did not work against Chick’s popularity. Rather, I will argue that his popularity stemmed in part from speaking in conventional terms about common evangelical concerns, and in part from him setting up his distribution in such a way that evangelists could ignore anything they might find objectionable in his output. Through his work, Chick left an indelible imprint on the American religious marketplace and on US comics culture that will long outlive him. To

properly understand this legacy, we must acknowledge that placing him on fringes of society obscures his popular appeal.

(p.martin.lund@gmail.com)

Sektion 4: Facetten der Autorschaft

Michael Wetzel (Bonn): »Graphic Auteursm«: Von Kreativität und Copyright im Comic

(So, 3.12.2017, 9:00)

Die Diskussionen in den Literatur- und Kulturwissenschaften sind seit Jahren beherrscht von der Frage nach dem Tod oder der Wiederkehr des Autors, nach der Originalität einzelner Schöpfer oder dem Open Access aller Kulturproduktionen. Kein Wunder, daß auch Comic, Manga und Anime von dieser Debatte erfaßt werden. Nach einem kurzen Überblick über die Diskussion soll speziell gefragt werden, inwiefern nicht nur die juristische Verwertungsdimension durch den Schöpfer eine Rolle spielen, sondern auch die alten seit der Renaissance aufgeworfenen Kriterien für Künstlertum wie *idea*, *conchetto*, *disegno*. Dies gilt insbesondere für den Entwurf der *historia* auf der doppelten Ebene von Text und Bild z. B. bei der Arbeit der Mangaka.

(mail@inframedialitaet.de)

Joachim Trinkwitz (Bonn): **Auteur-Serien im Comic**

(So, 3.12.2017, 9:40)

Serielle Publikationsformen werden häufig *per se* mit Populärkultur gleichgesetzt und fallen gerne unter das Verdikt der Kulturindustrie. Erst in den letzten Jahren, wohl nicht ganz unbeeinflusst vom gleichzeitig aufkommenden Phänomen des sog. *Quality TV*, beschäftigt sich die Literatur- und Medienwissenschaft unter dem Label der *Periodical Studies* oder der Journalforschung zentral mit diesem Publikationsmodell, das im Medium Comic, trotz aller Abgrenzungsbemühungen im Zeichen der Graphic Novel, überwältigend dominant ist. Untersuchungen zur Serialität beschränkten sich in der Comicforschung bislang hauptsächlich auf den frühen amerikanischen Zeitungscomic und das Genre der Superhelden. Weniger Beachtung hat gefunden, dass in Amerika seit den späten 1970er Jahren als *Auteurs* auftretende Comickünstler Serien schaffen, die sie in eigenen, teils selbstverlegten Periodika publizieren. Harvey Pekar (*American Splendor*, 1976–2008), Dave Sim (*Cerebus*, 1977–2004), Gilbert und Jaime Hernandez (*Love and Rockets*, seit 1981), Daniel Clowes (*Eightball*, 1989–2004), Julie Doucet (*Dirty Plotte*, 1991–98), Seth (*Palookaville*, seit 1991), Chris Ware (*The ACME Novelty Library*, seit 1993) und viele andere nutzen das in Produktions- wie Rezeptionszusammenhängen etablierte populäre Comicheft sowohl für autobiographische wie fiktive Erzählungen, für serielle Vorveröffentlichungen von Graphic Novels wie für experimentelle Werke. Der Vortrag versucht, einen kurzen Überblick über dieses Feld zu geben und unterschiedliche serielle Effekte und Strategien aufzuzeigen.

(jtr@uni-bonn.de)

Lukas R.A. Wilde (Tübingen): **Public Domain Superheroes, Jenny Everywhere und *dōjinshi*. Die Comic- und Manga-Figur als meta-narrativer Knotenpunkt der Partizipationskultur**

(So, 3.12.2017, 10:20)

Comicfiguren unterhalten ein besonderes Verhältnis zu Prozessen kollektiver Autorschaft und populären Imaginationen. Bereits die erste amerikanische Comicfigur, Richard F. Outcaults Yellow Kid, war nicht nur ein serieller Protagonist, sondern erfuhr unmittelbar ein transmediales Eigenleben in Theater Shows, Vaudeville-Aufführungen, Pop Songs und Fan-Werken, ebenso wie in wahren Merchandising-Produktkriegen (vgl. Mayer 2016 sowie auch Freeman 2014; 2015). Für handgezeichnete Figuren in ikonographischer Linien-Ästhetik dürfte es seither eher Regel als Ausnahme darstellen, "to 'live a reality outside the text'" (Freitas Cardoso/dos Santos 2015: 550; vgl. Gordon 2016). Angesprochen ist damit nicht nur, dass gezeichnete Protagonisten wie Micky Maus häufig wie *fiktive Schauspieler* eingesetzt werden, die in beliebige und heterogene *Rollen* schlüpfen können (vgl. Nielsen 2009: 354; Meinrenken 2010; Crafton 2013). Vor allem ist damit auch ein Eigenleben außerhalb intendierter und autorisierter Verwendungsweisen adressiert. Paolo Bertetti bezieht sich in seiner transmedialen Figurentypologie etwa auf Levi-Strauss' Mythentheorie (vgl. Bertetti 2014a; 2014b) um zu zeigen, dass ›Trans-Welten-Figuren‹ wie Goofy durchaus nicht alleine von (bestimmten) Texten oder (bestimmten) diegetischen Kontexten her gedacht werden können. Dieser Umstand ist, so die These, der besonderen Bildlichkeit des Comics geschuldet, die (anders als Gemälde, Photographien oder CGI) besonders leicht physisch reproduziert und angeeignet werden kann (vgl. Wilde 2016): Solange ein bestimmter piktorialer Kode aufrechterhalten wird, bleibt die gleiche (womöglich aber nicht dieselbe) Figur noch in den unterschiedlichsten individuellen Zeichenstilen und dargestellten Kontexten identifizierbar. Besonders in der japanischen Manga- und Otaku-Theorie existieren zahlreiche Ansätze dazu, derlei Protagonisten als »meta-narrative Knotenpunkte« (Azuma 2007: 125; vgl. Berndt 2006; Wilde 2017a) zu konzipieren, die ein Eigenleben in der Partizipationskultur erlangen können, welche Artworks und Fan-Manga (*dōjinshi*) gleichermaßen umspannt wie Cosplay und Kochrezepte im „characterlook“ (*kyaraben*) (vgl. Köhn 2016; Occhi 2017; Wilde 2017b).

Der vorliegende Beitrag gibt zunächst eine kulturvergleichende Übersicht über ›westliche‹ Formen kollektiver und populärer Autorschaft, über ›Trans-Welten-Figuren‹ des Comics. Die Bandbreite der Phänomene reicht hierbei von der Aneignung von Disney-Figuren in sexuell expliziten Tijuana Bibles über ›Public Domain Superheroes‹ im US-amerikanischen Superhelden-Bereich bis hin zur Webcomic-Ikone Jenny Everywhere. Obgleich solche partizipatorischen Formen von Autorschaft damit auch hierzulande keine Seltenheit darstellen, entspricht dies kaum der japanischen Bedeutung von *dōjinshi* als einer auch wirtschaftlich immens bedeutsamen Hybrid-Ökonomie, in der zu über 90% auf Figuren bestehender Franchises zurückgegriffen wird, um diese stets neu aus- und umzudeuten (vgl. Noppe 2010; 2014; Thiel 2016; Hülsmann 2016). Im Kontrast dazu spielt die Neuaushandlung bestehender Figuren in Europa oder den USA allenfalls eine untergeordnete Rolle. Dies gilt selbst innerhalb der enorm produktiven deutschen ›Germanga-Szene‹, obgleich sonst vielfach ein Imitieren als japanisch empfundenen Stilmerkmale als verpflichtend gilt: Gerade dieser Aspekt der Popularität von Comic- bzw. Manga-Figuren bleibt aus heimischen Produktionen eher ausgeschlos-

sen (vgl. Decomain 2014: 100). Im Kern fragt der vorliegende Beitrag damit nach der Kulturalität der In- und Exklusionsmechanismen von partizipatorischer Figuren-Identität.

lukas.R.A.Wilde@gmail.com

Sektion 5: Das Populäre des Comics

Jörn Ahrens (Gießen): **Der Comic ist das Populäre. Zur populärkulturellen Gestalt eines Mediums der Massenkultur**

(So, 3.12.2017, 11:40)

Das Medium Comic verdichtet sinnbildlich das immer noch in Kraft befindliche Paradox der Massenkultur: Das Populäre gilt als höchst unpopulär. Jedenfalls wird es mit diesem Image durch die Vertreter einer repräsentativen Kultur belegt, die fast immer zugleich auch eine hegemonial wirkende Kultur ist, und durch deren kulturelle Parameter. Dies sind wohl noch immer größtenteils solche der sogenannten »Hochkultur« der Bildungseliten, auch die eines klassischen Kunst-, Kultur- und Bildungsbegriffs. Der Comic aber entstammt der frühen Massenkultur und damit einem ganz anders und neu gelagerten Zusammenhang von Kultur, der bekanntlich starke Ablehnung auf sich gezogen hat. Insofern gehört er medienhistorisch und medienphänomenologisch notwendigerweise immer in das Feld des Populären oder der Populärkultur. Die Frage ist daher m.E. nicht die, ob es medienimmanent einen Widerspruch zwischen dem Comic und dem Populären gibt, oder ob der Comic sich vom Populären ablösen könnte. Vielmehr ist der Comic ohne das Populäre schlicht nicht denkbar. Soweit er es schafft, zu Segmenten der repräsentativen Kultur aufzuschließen, dürfte dies daher mehr über Verschiebungen innerhalb des vorherrschenden Framings von Kultur aussagen, als über eine qualitative Veränderung des Comics. Die scheinbare Ablösung einzelner Comic-Sparten vom Populären geht daher oftmals einher mit dem Verlust genuiner Kompetenzen des Mediums. Im Gegenteil: Die Ästhetiken des Comics, seine Erzählweisen, seine Bildsprache, sind nicht nur durchwegs die eines Mediums, das im Zentrum der Massenkultur als Populärkultur beheimatet ist, sondern sie sind darüber hinaus auch nicht denkbar ohne die spezifische Kultur- und Mediengeschichte als marginalisiertes Medium. Die Popularität des Comics, wie auch seine ästhetische Finesse, verdankt sich durchwegs einer Geschichte der Marginalisierungen, die ihr Stimulans in der Identität des Comics als zentrales Medium der Populärkultur haben. Dass der Comic heute aus dieser Marginalisierung heraustreten kann, sagt daher vor allem etwas darüber aus, dass er kulturell an Bedeutung eingebüßt hat. Der Vortrag wird diese Positionen ausführen.

Joern.Ahrens@sowi.uni-giessen.de

Ole Frahm (Frankfurt/M.): **Proletarität statt Popularität. Eine Kritik der Rede über Comics**

(So, 3.12.2017, 12:20)

In der Rede über Comics wird nicht selten unterschlagen, dass deren massenkulturelle Herkunft auch durch eine Klassenzugehörigkeit geprägt ist, die als proletarisch gekennzeichnet wurde. Dies ist einer der vielen Gründe, warum eine wissenschaftliche Comic-Forschung im Verhältnis zur Geschichte der Form erst spät, nämlich in den 1960er Jahren einsetzt – und sich auch dann noch nicht institutionalisiert. Erst seit sich die Graphic Novel als Forschungs-

gegenstand etabliert hat, beginnen sich institutionelle Formen der Comicforschung in Vereinen, Konferenzen und Zeitschriften zu verstetigen. Dem scheint zu entsprechen, dass die Geschichte der Comics selten als Ausdruck einer proletarischen Ästhetik oder proletarischen Erfahrung verstanden wird: Meist wird in der Bestätigung bürgerlicher Kriterien für Kunst betont, wie einzelne Genies vermochten, große Werke zu schaffen. Der Vortrag versucht diese Situation unter der Maßgabe der Analyse und der Begriffe des Populären (und seiner Verleugnung) zu untersuchen und einen Vorschlag für das Politische des Populären zu unterbreiten, wie es sich in der Ästhetik der Comics als proletarische Ästhetik materialisiert.

[\(ole.frahm@gmx.net\)](mailto:ole.frahm@gmx.net)