

Higher, Baby, Higher oder Der Sprung auf den Zehn-Meter- Turm

Andreas Rauth

»So, in future issues of *Wonderworld*, when you find me using the terms ›graphic story‹ and ›graphic novel‹ to describe the artistically serious ›comic book strip‹, you'll know what I mean,« schreibt Comic-Fan-Autor Richard Kyle im November 1964 in einem Artikel betitelt mit »The Future of Comics«. Eine Antwort auf die titelgebende Frage des Symposiums »Was ist eine Graphic Novel?« wurde also schon vor fünfzig Jahren mit Einführung des Begriffs gegeben. Die von damals aus gesehene Zukunft des Comics ist da und sie gehört tatsächlich der Graphic Novel, wenn auch deren Definition als »artistically serious ›comic book strip‹« nicht alle überzeugt hat und folglich die Frage weiterhin gestellt werden darf. In der von Kyle vorgenommenen Unterscheidung mit dem Merkmal künstlerischer Ernsthaftigkeit äußert sich aber zunächst einmal ein berechtigtes Bedürfnis, innerhalb des Mediums Comics eine Kategorie zu benennen, die sich nicht am Komischen orientiert. Da aber auch Komisches durchaus mit künstlerischer Ernsthaftigkeit angegangen werden kann, hatte Kyle gleich hinterhergeschoben, »I may even use [the term] on some that aren't so serious.«

Wie auch immer: mit dem neuen Namen hat der Comic Karriere gemacht. Graphic Novels sind gesellschaftsfähig, Comics nicht, oder eben: sie sind es, seit sie Graphic Novel heißen. Der zusammengesetzte Begriff ist einprägsam und bürgt gleich doppelt für Seriosität und Solidität. Der zweite Teil, also »Novel«, steht für Umfang, Ernsthaftigkeit und erzählerische Tiefe, und auch das Wort »Graphic« klingt nach Tradition und Meisterschaft – anders als Comics jedenfalls; ein Begriff, dem die Plötzlichkeit – und Folgenlosigkeit – eines Lachanfalls anhaftet, mag dieser auch heftig sein. Comics entstehen aus einer (grundlosen) Laune heraus, deren Ausdruck sie sind (und als solche sind sie mit den *Capriccios* Goyas verwandt). Die Graphic Novel kennzeichnet hingegen das planvolle Vorgehen einer gereiften Künstlerpersönlichkeit. Es liegt nichts Befremdliches darin, eine Graphic Novel als Meisterwerk oder Opus Magnum zu bezeichnen, auf den Comic angewandt, beschleicht einen das ungute Gefühl eines inneren Widerspruchs.

Vor die Frage, was eine Graphic Novel ist, muss aber eigentlich eine andere gestellt werden: Was sind Comics? Denn schon hier herrscht keine Einigkeit. Aaron Meskin, der in seinem Artikel »Defining Comics?« Vorschläge von David Kunzle, Will Eisner, Scott McCloud, David Carrier, Greg Hayman und Henry John Pratt diskutiert, hat

nicht nur gezeigt, dass sämtliche Versuche bislang ohne überzeugende Lösung blieben, er ist überdies der Ansicht, dass eine solche auch nicht in Reichweite ist, weshalb er dafür plädiert, das Projekt einfach aufzugeben.¹ Nichtsdestotrotz gibt es Definitionen, die sich als taugliche Instrumente erwiesen haben.

Mit diesem Text jedenfalls soll kein weiterer Anlauf zu einer Definition von Comics unternommen werden. Mein Interesse gilt einem Merkmal, welches zu den Standardelementen graphischer Erzählung, bzw. Erzählung überhaupt gehört. »Eine Erzählung [...]«, schreibt die Erzähltheoretikerin Monika Fludernik,

ist eine Darstellung in einem sprachlichen und/oder visuellen Medium, in deren Zentrum eine oder mehrere Erzählfiguren anthropomorpher Prägung stehen, die in zeitlicher und räumlicher Hinsicht existentiell verankert sind und (zumeist) zielgerichtete Handlungen ausführen [...].²

In den allermeisten Comics und Graphic Novels zählt die Darstellung anthropomorpher Figuren zu den wichtigsten Aufgaben. Die unvergleichliche Vielfalt der bildnerischen Lösungen belegt nicht nur die leidenschaftliche Hingabe der Zeichner, sondern bezeugt deren allgemeine Bedeutung und verbindet Comics überdies mit der bildenden Kunst. Zwischen Knollennasenmännchen, Ligne Claire und Superhelden erstreckt sich ein Feld variantenreicher Körperdarstellungen.

Lässt sich aber sagen, dass in der Graphic Novel andere Körperdarstellungen bevorzugt werden als im Comic? Gibt es Tendenzen oder sogar klare Präferenzen? Lassen sich Rückschlüsse daraus für die größere Akzeptanz der Graphic Novel gegenüber dem Comic ziehen? Eine befriedigende Antwort darauf erforderte allerdings eine Untersuchung, deren Aufwand jenseits dieses Beitrags liegt, daher können hier nur die wichtigsten Eckpunkte einer Bildgeschichte des Körpers, soweit sie für den Comic von Bedeutung ist, dargestellt und einige Beispiele aufgezeigt werden.

Der Körper in der graphischen Erzählung

Fand Goethe noch begeisterte Worte für die ungewöhnlichen Text/Bild-Kreationen Rodolphe Toepffers³, so wurde die bemerkenswerte Erweiterung des Bildmediums zum Comic von der Hochkultur im zwanzigsten Jahrhundert geschmäht und marginalisiert. Die Erzählungen wurden als primitiv verspottet, in den onomatopoetischen Wortschöpfungen der Niedergang der Sprache erkannt, das Bild als unkünstlerisch diffamiert und die Kombination aus allem zum Schund erklärt. Doch es ist besonders dem Reizpotential des Bildes zu verdanken, dass man im Comic einen Beleg für den niedrigen geistigen Stand von Autor und Rezipient entdeckte, denn

[e]s gibt selbstverständlich eine antike Tradition, die behauptet, dass die Sprache das essentielle menschliche Attribut sei: der »Mensch« ist das »sprechende« Tier«. Das Bild ist das Medium des Untermenschen, des Wilden, des »dummen« Tieres, des Kindes, der Frau, der Massen«⁴,

schreibt der Bildwissenschaftler W.J.T. Mitchell. Alle, die angeblich oder tatsächlich nicht über die nötige geistige Reife verfügen, werden über Körper, Sinne und Leidenschaften definiert. Im Skandalbezirk von Sinnlichkeit, Begehren und Ausschweifung teilen Bild und Körper das Lager. Das Bild entsteht nicht nur als Antwort auf ein sinnliches Begehren es ist ebenso geeignet, dieses hervorzurufen. Seiner Erregungsenergie hat es einen Platz im Bannkreis des Sündhaften zu verdanken, es gilt als Bedrohung einer Kultur

der Anständigkeit und Mäßigung. »Unter der bekannten Geschichte Europas läuft eine unterirdische«, schreiben Horkheimer und Adorno,

sie besteht im Schicksal der durch Zivilisation verdrängten und entstellten menschlichen Instinkte und Leidenschaften. [...] Der Körper wird als Unterlegenes, Versklavtes noch einmal verhöhnt und gestoßen und zugleich als das Verbotene, Verdinglichte, Entfremdete begehrt. Erst Kultur kennt den Körper als Ding, das man besitzen kann, erst in ihr hat er sich vom Geist, dem Inbegriff der Macht und des Kommandos, als der Gegenstand, das tote Ding, ›corpus«, unterschieden. [...] In der abendländischen, wahrscheinlich in jeder Zivilisation ist das Körperliche tabuiert, Gegenstand von Anziehung und Widerwillen.⁵

Als das begehrte und geschmähte Ding ist der Körper zugleich Ausgangspunkt ungezählter Narrative. Erzählung entwickelt sich am und mit dem Körper, seinen Fähigkeiten und Grenzen. Nicht zuletzt handeln die Erzählungen der Kunst selbst vom Körper und vom Begehren, wie die Legende von der Entstehung der Malerei oder der Pygmalion-Mythos zeigen.⁶

Und da jede Kultur ihre eigenen Vorstellungen vom Körper und seinen Funktionen entwickelt, die zur Bildung unterschiedlicher gesellschaftlicher Institutionen führen, sind diese Narrative Zeugnisse des kulturellen Selbstverständnisses. Geburt, Kindheit und Adoleszenz, Reproduktion, das Verhältnis sozialer Gruppen und das der Geschlechter zueinander, das Verhältnis von Individuum und Gemeinschaft sowie Alter und Tod zählen zu den von allen Völkern und Zeiten behandelten Themen. Geschichten körperlicher Höchstleistung entstehen vor dem Hintergrund körperlichen Verfalls: Alter, Krankheit und Gebrechen bilden die Folie für dessen Verherrlichung. An den Grenzen des Körpers entstehen die Phantasmen von ewiger Jugend, Kraft und Ausdauer. Heldenerzählungen berichten von gewaltigen Taten, vollbracht von außerordentlichen (zumeist männlichen) Individuen, die sich durch körperliche Größe, Kraft, aber auch listenreiches Handeln auszeichnen. In jugendlichem Glanz erstrahlt der Held: ein (fast) makelloser Athlet, ausgestattet mit einem Überschuss an Muskelkraft und geistiger Schärfe (allerdings eher praktisch orientiert), ragt er als Wunder nie versiegender Vitalität und Überwinder aller Hindernisse wie ein einsamer Fels aus einem Meer von Durchschnittlichkeit, allgemeiner Einschränkungen und mangelhafter Ausstattung. In ihm verwirklicht sich das menschliche Potential.

Der groteske Leib und die Karikatur

Die Kunst hat dem Heldenkörper, der gottgleich ist, ihre eindrucksvollsten Werke zu verdanken, ja sie hat den Körper, den sie verehrt, eigentlich erst hervorgebracht. Das Übersteigen der Natur im Ideal, der sichtbaren Welt das Reich der Ideen zu erschließen, war jahrhundertlang ihre vornehmste Aufgabe und Legitimation für die Darstellung von Nacktheit. Von den Niederungen des Gewöhnlichen, den sinnlichen Begierden, den Entstellungen durch Alter und Krankheit wollte sie nichts wissen. Die körperliche Hülle ist rein und ohne Makel: über ihrer gleichmäßigen Färbung liegt ein kühler und seidiger Schimmer, der darunter liegende Bewegungsapparat präsentiert sich als sanftes Wogen ebenmäßig ineinander fließender Wölbungen. Alles Schrofne, Kantige und Extreme ist ihm so fremd wie Stoffwechselprozesse, die Arbeit der Eingeweide und der Schweiß der Reproduktion. Kein Licht fällt in die Register körperlicher Produktivität, wo sie nicht auf die Beherrschung der Natur gerichtet ist, kein Pinsel dringt in die klaffenden Wunden. Lediglich der Heiland, der Erlöser darf, nein muss seinen geschundenen Körper

herzeigen, damit seine göttliche Seite umso heller erstrahle; wo das Leiden im Akt der Überwindung zum Signum des Numinosen wird, ist die Hinfälligkeit des Körpers keine Schande. Den gewöhnlichen Körper aber hat man (irgendwann) der Wissenschaft überlassen: nur die Augen der Mediziner erblicken seine schmutzigen und peinlichen Geheimnisse – ohne Aussicht auf heilige Reinigung – und pressen sie zwischen die Buchdeckel anatomischer Atlanten oder präsentieren sie, wie seit dem 16. Jahrhundert und auch heute noch bei Gunther von Hagens, in anatomischen Theatern.

Das Gegenbild eines Körpers, dessen Legitimation sich nicht der Naturbeherrschung verdankt, sondern der eingebettet ist in den Kreislauf von Werden und Vergehen, hat der russische Philosoph und Literaturwissenschaftler Michail Bachtin in seinem bekannten Essay *Literatur und Karneval*⁷ beschrieben. Am Beispiel des Renaissance-Romans *Gargantua und Pantagruel* (1532–1564) von François Rabelais entwickelt Bachtin das Konzept des grotesken Leibes, er schreibt:

Alle hervorstehenden oder offen stehenden Körperteile werden dadurch bestimmt, dass in ihnen die Grenzen zwischen Leib und Leib und Leib und Welt im Zuge eines Austausches und einer gegenseitigen Orientierung überwunden werden. Die wesentlichen Ereignisse im Leben des grotesken Leibes, sozusagen die Akte des Körper-Dramas, Essen, Trinken, Ausscheidungen (Kot, Urin, Schweiß, Nasenschleim, Mundschleim), Begattung, Schwangerschaft, Niederkunft, Körperwuchs, Altern, Krankheiten, Tod, Zerfetzung, Zerteilung, Verschlingung durch einen anderen Leib – alles das vollzieht sich an den Grenzen von Leib und Welt, an der Grenze des alten und des neuen Leibes. In allen diesen Vorgängen sind Lebensanfang und Lebensende untrennbar ineinander verflochten.⁸

Dieses Körpermodell hat, so Bachtin, die »Kunst, einschließlich der Wortkunst, jahrtausendelang«⁹ beherrscht. In der offiziellen Kultur habe sich dann vor etwa vierhundert Jahren ein neuer »Leibeskanon« durchgesetzt, der

von einem völlig fertigen, abgeschlossenen, streng abgegrenzten, von außen betrachteten, unvermischten, individuell-ausdrucksvollen Leib ausgeht. [...] Die taube Fläche, die Ebene des Leibes gewinnt entscheidende Bedeutung, als Grenze der in sich geschlossenen, gegen andere Leiber und gegen die Welt abgeschirmten Individualität.¹⁰

Merkmal des grotesken Leibes ist die Überschreitung der Grenze von Leib und Leib und von Leib und Welt. Der kanonische Körper grenzt sich hingegen von der Welt ab. Ein Äquivalent dazu im Medium des Bildes markiert die Erfindung der Zentralperspektive, denn sie zeigt das Bild als den kontrollierenden Blick eines rationalen Subjekts. Dieses Subjekt ist nicht Teil der von ihm erblickten Welt, es hat sich von dieser abgesondert. Ausgestattet mit exklusiven Kontrollbefugnissen, lokalisiert sich das Subjekt in einer von der Welt abgetrennten Beobachterposition. »Dabei wandelt sich das ›In-der-Welt-Sein‹ zu einem ›Auf-die-Welt-Blicken‹«¹¹. Das Bild wird zum Fenster, hinter dem die Welt liegt, für das Auge zugänglich, gesperrt für die übrigen Sinne, welche die Welt an den Körper heran oder sogar hineinlassen könnten.

Die Rebellion des Gewöhnlichen

Die Formensprache des Comics ist die Karikatur, welche als allgemeine Methode der Übertreibung gilt und deren Hauptmotive das menschliche Gesicht und der Körper sind. Naturstudium und künstlerische Erfindung treten in der Karikatur in ein

spannungsvolles Verhältnis. Von der Gesamterscheinung eines Wesens wird ein Element, eine Eigenschaft ausgewählt und einseitig betont, meist vergrößert. Dabei bezieht sich die Karikatur ursprünglich auf die Physiognomie, weshalb man auch Tiere, Dinge oder Landschaften karikieren kann. Darüber hinaus lässt sie sich auch auf psychologische Eigenschaften anwenden. Ihre kunstgeschichtlichen Anfänge liegen, wie Werner Hofmann gezeigt hat¹², in der Renaissance, wo sie sich als Gegenbild zum Ideal klassizistischer Schönheit entwickelt. »Das ›enfant terrible‹ der Kunstgeschichte«¹³ rebelliert gegen die von Alberti in der Tradition von Vitruv entwickelten ästhetischen Grundsätze, in denen die Proportionslehre »zum Symbol und zur rationalen Basis des neuen Schönheitskanons«¹⁴ wird. Sie

beansprucht für sich die Freiheit, die Welt nach dem Hässlichen umzubilden; sie verwahrt sich gegen das Dogma vom Edlen und Erhabenen, das allein kunstwürdig sei, indem sie einfache Menschen ebenso wie angesehene Würdenträger kritisch ins Auge fasst; sie duldet nicht die Aufspaltung der sichtbaren Welt in streng geschiedene Kategorien und behält sich das Recht vor, die menschlichen Gesichtszüge zu verwandeln, sei es selbst um den Preis der völligen Umformung in einen neuen Gegenstand. Ihr lebhafter [...] Widerspruch gilt [...] einer Welt, die vorgibt, das Schöne sei mit dem Guten, das Sinnliche mit dem Sittlichen identisch und dieses Schöne, zu steriler klassizistischer Idealität erhoben, sei dazu berufen, die Welt im Kunstwerk zur Illusion des Erhabenen zu verklären. Karikatur bedeutet Skepsis: Zweifel daran, dass Logik und Vernunft imstande seien, den Dingen dieser Welt eine erschöpfende Sinngebung zu leihen. Der Karikaturist erblickt unter der Oberfläche der Welt und hinter den Kulissen ihres Schauspiels die verwirrende Szenerie einer »verkehrten Welt«. Er hüllt sich in das Narrenkleid des Spötters, in dessen Scherzen sich der Unsinn in Tiefsinn verkehrt.«¹⁵

An diesem Punkt trifft die Karikatur auf den grotesken Leib, der, so Bachtin, »von der volkstümlichen Lachkultur und vom karnevalistischen Weltempfinden nicht zu trennen ist«¹⁶. Weiter schreibt er, dass »die Groteske [...] die Möglichkeit einer ganz anderen Welt, einer anderen Weltordnung, eines anderen Lebens«¹⁷ eröffnet. Auch Hofmann hebt hervor, dass diese Welt nicht erst in der Renaissance entsteht; mit Rückgriff auf Jean Pauls *Vorschule der Ästhetik* (1804) spricht er von der »Sinnenwelt«, die der »Ideenwelt« gegenübersteht.

Die Ideenwelt – das ist die deduktive Anweisung der Vernunft, sich im Chaos des Wirklichen, Konkreten zurechtzufinden. Wie immer man diese beiden Weltbilder nennen mag, man wird in mannigfachen Metamorphosen ihrer Partnerschaft gewahr werden und in ihnen die Grundformeln eines immerwährenden Menschheitsgesprächs entdecken.¹⁸

Im Comic, in der Graphic Novel begegnen sich diese beiden Weltbilder in Form von Schrift und Bild.

Die Karikatur verweist wie der groteske Leib, von dem sie einige Gestaltungsmerkmale übernimmt, auf die Möglichkeit einer anderen Welt, die aber schon immer vorhanden war. Wie Hofmann schreibt, gehören in der mittelalterlichen Welt zwar groteske Wesen zum festen Repertoire der Repräsentation. Ohne jedoch gegen eine allgemeine Darstellungsnorm zu verstoßen, sind sie als Ausdruck eines ursprünglichen Weltbezugs zu verstehen, in dem die Vermischung aller Wesen und Dinge miteinander, und auch des Erhabenen mit dem Alltäglichen, den Versuch darstellt, die widersprüchliche Fülle der Erscheinungen in einen verstehbaren Zusammenhang zu betten. Die Karikatur

als Gegenentwurf zum Ideal der Schönheit bildet sich in ihrer Funktion erst heraus, als dieses zum Ausdruck einer rationalistischen Leitkultur wird, nicht aber ihr Formenrepertoire.

Bachtin beschreibt mit Nachdruck das Groteske als Bestandteil einer Gegenkultur, die sich dem strengen Ernst einer als unabänderlich behaupteten Notwendigkeit widersetzt, indem sie diese als »relativ und veränderlich«¹⁹ »dekouviert«²⁰. Die dem Grotesken zugrunde liegende Lachkultur wendet sich gegen das Schöne und Erhabene, insofern diese Teil einer normativen Kultur der Ernsthaftigkeit sind, die mit dem »Anspruch auf eine zeitlose Bedeutung und Unabänderlichkeit«²¹ auftritt.

Im Laufe der Jahrhunderte verändert sich das Verhältnis der Karikatur zur Kunst, bis sie im 18. Jahrhundert, dem Zeitalter der Aufklärung,

unterhaltend geworden [ist], man hat sie vom Dämonischen und Beunruhigenden befreit und im Revier des Bildwitzes untergebracht: Hier kann sie nun keinen Schaden mehr anrichten, ist sie als Koketterie der Einbildungskraft erkannt und darf ihr Dasein als Randglosse zubringen.²²

In dieser Zeit beginnt auch mit William Hogarth (1697–1764) die Vorgeschichte des Comics, dessen Name, spinnt man Hofmanns Gedanken weiter, die Tradition einer nunmehr zahnlos gewordenen Karikatur fortschreibt. Auch der Literaturwissenschaftler Wolfgang Kayser hatte in seiner Studie über das Groteske²³ deren dämonischen, beunruhigenden und unheimlichen Charakter hervorgehoben. Bei Kayser geht es allerdings vornehmlich um die romantische und moderne Groteske. Bachtin besteht jedoch auf die Fröhlichkeit des karnevalistischen Weltempfindens, die den Menschen von den Zwängen des Notwendigen befreit und die Einbildungskraft beflügelt, selbst noch in der romantischen Groteske. Dann wäre der Comic keine harmlose Variante einer um ihren Skandal gebrachten dämonischen Karikatur, sondern stünde mit dieser in der Tradition des karnevalistischen Weltempfindens. Für das mit dem Comic assoziierte Lachen würde nicht die Kategorie alberner Späße zutreffen, vielmehr wäre dessen subversiver Charakter zu betonen.

Körper und Subversion

Über die subversive Kraft des Comic bestehen wohl einerseits kein Zweifel. Wenn er in der allgemeinen Vorstellung dennoch eher mit harmlosen Kinderwitzen in Zusammenhang gebracht wird, und die von ihm ausgehende Gefahr weniger als rebellisch denn regressiv eingeschätzt wird, so muss entgegnet werden, dass erstens nicht von der *einen* Geschichte des Comic zu reden ist – es handelt sich um mehrere, ineinander verflochtene Stränge – und dass manches Potential einfach falsch eingeschätzt oder auch gar nicht gesehen, bzw. marginalisiert wurde.

Zum grotesken Leib gehören sämtliche Körperöffnungen und alles, was mit den Stoffwechsel- und Reproduktionsprozessen zusammenhängt. Vom Gesicht sind vor allem Nase und Mund von Bedeutung, und an ihnen ist vielleicht am deutlichsten die Verwandtschaft des Grotesken mit der Karikatur und dem Comic zu erkennen. Ungezählte Knollnasen und Kugelbäuche bevölkern die Comicwelt. Die von Bachtin behauptete Vertretung des Phallus durch die Nase, mag dabei in den Hintergrund geraten sein. Interessanter aber noch ist, wie die Betonung der körperlichen Formen geradenwegs in die Formlosigkeit mündet. Die Dynamik des Leibes, seine Tendenz zur Verschmelzung mit anderen Leibern und der Welt, führt zu einem kontinuierlichen auf- und abschwellen einer ewigen, durch die Körper hindurchziehenden Verformung, die nie abgeschlossen ist, kein

Stadium der Vollendung erreicht, sondern ständig in Auflösung und Neubeginn begriffen ist. Besonders ausgeprägte Sinnesorgane, die auf den intensiven Kontakt mit der Welt gerichtet, und Leibesöffnungen, die zum Verschlingen geeignet sind, müssen da noch als gemäßigter Stil gelten. Geradezu phantastisch hingegen ist das Formenrepertoire der ornamentalen Groteske, die dazu neigt, sich zu verselbständigen und aus einer Form immer wieder neue Formen zu generieren. Über einen Ornamentstich von Johann Heinrich Keller aus dem Jahr 1680 schreibt Wolfgang Kayser:

Die feste Umrißlinie ist völlig geschwunden. Köpfe und Körperteile phantastisch verzerrter Tiere und Fabelwesen (oft maskenartig stilisiert) quellen ineinander und können an jeder Stelle Ranken oder Wülste oder neue Körperteile hervortreiben.²⁴

Diese Tendenz zur Metamorphose kennzeichnet beispielsweise auch den frühen Animationsfilm, man denke etwa an Dave Fleischers *Betty Boop's Snow White* (1933). Aktuelle Arbeiten von Bill Plympton oder Georges Schwizgebel – um nur zwei Namen zu nennen – sind ohne Metamorphose ebenfalls undenkbar und unterstützen die Annahme, es handele sich dabei, wie Paul Wells schreibt,²⁵ um ein das Medium konstituierendes Verfahren. Die Übertreibungen der Karikatur münden in eine Eigendynamik der Linie, welche am Körper ausgetragen wird. Die metamorphotischen Körper sind nicht mehr an die Narration gebunden, sie werden zu einem Effekt der Linie, die alles kann. Alle Dehnungen, Stauchungen, Verschlingungen und Metamorphosen zeigen die Leistungsfähigkeit des Bildes, vermittelt durch den Körper. In der Groteske, der Karikatur, im Comic und besonders im Animationsfilm verfügen die Körper über Widerstandsfähigkeit, Kraft, Flexibilität, Anpassungs- und Wandlungsfähigkeit sowie Regenerierbarkeit, die diejenige wirklicher Körper weit übersteigen. Die unwahrscheinlichste Akrobatik, etwa ein Sprung auf den Zehn-Meter-Turm, gelingt ohne Anstrengung. Die Kunsthistorikerin Frances S. Connelly charakterisiert das groteske Bild als »the image at play«²⁶. Freude am Spiel ersetzt die Erzählung, und die Verwandlung wird selbst zur Geschichte. Die Metamorphose ist das zentrale Gegenbild zu einem individuellen, fertigen und abgeschlossenen Leib, sie ist tief im mythischen Denken verwurzelt, sie begegnet uns in der Alchemie, im Wunderbaren und im Traum, sie ist das freie Spiel der Phantasie – man denke an die »exquisite corpse« der Surrealisten –, sie ist Grenzüberschreitung, ja das Grenzenlose, schließlich das Leben selbst.

Beim Sex das Licht ausmachen

Ab Mitte der sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts entstanden in den USA die ersten Underground Comics oder »Comix«, weitere Publikationen erschienen in Europa im Frankreich und Deutschland. Hier veröffentlichten Künstler wie Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, Robert Williams, Art Spiegelman, Richard Corben, Paolo Eleuteri Serpieri, Moebius, Caza, Philippe Druillet, Enki Bilal, Alexandro Jodorowsky, Lorenzo Mattotti, Guido Crepax, Charles Burns, Ben Katchor, Chris Ware u. a. Wichtige Periodika waren – und sind z. T. noch – das von 1968–2014 erschienene Zap-Comix aus San Francisco, das RAW-Magazine von Art Spiegelman und Françoise Mouly (1980–1991), die Zeitschrift *Métal Hurlant* (1975–2004) / *Heavy Metal* (1977–) und das deutsche Magazin U-Comix (1969–1997, 2013 –).

Gerade in den Arbeiten von Crumb, Corben, Serpieri, Moebius scheint sich der groteske Leib, wie ihn Bachtin beschrieben hat, nahezu in Reinkultur wiederzufinden. Entsprechend ihres Hintergrunds als Akteure der Hippie-Generation, zielen die Zeichner

bewusst auf die Tabus einer verklemmten kleinbürgerlichen Gesellschaft, die im Anzug vor dem Fernseher sitzt und beim Sex das Licht ausmacht. Völlig verkrampft und zwanghaft bis ins Mark, sucht sie ihr Heil im Pathos eines Leistungs- und Anstandsideals, dem nicht wenige aus den eigenen Reihen zum Opfer gefallen sind, was sie aber nicht davon abgehalten hat, weiterhin daran zu glauben oder sogar noch heftiger dafür einzutreten. Gegen das Diktat der Wohlanständigkeit und Körperverleugnung entwerfen die Zeichner eine Welt des Exzesses und der Ekstase, von Sex, Gewalt, Rausch und Phantasie. Man würde sie mit Recht als Erben Rabelais' bezeichnen können, wäre ihre Welt nicht so düster, brutal und pornographisch. Auch wenn man die karnevalistische Heiterkeit nicht völlig vermisst, besonders bei Möbius und Robert Crumb.

Verschlingungen und Metamorphosen gehören bei diesen Autorenzeichnern zum festen Repertoire; in ihren bildgewaltigen Tableaus dehnen sie das Visuelle wie einen Kaugummi genüsslich über die Pfeiler des guten Geschmacks. Überall spürt man, »dass das menschliche Leben nie einfach 'nur Leben' ist: Menschen sind nicht einfach lebendig, sie sind besessen von dem seltsamen Trieb, das Leben exzessiv zu genießen, und hängen leidenschaftlich an einem Überschuss, der hervorsticht und den normalen Gang der Dinge zum Scheitern bringt«²⁷, wie der Philosoph Slavoj Žižek schreibt. Vor ihm hatte auch schon Georg Simmel in seinem Text »Über die Karikatur« den Menschen als »geborene[n] Grenzüberschreiter«²⁸ bezeichnet. Nun liegt bereits im Medium Comic selbst gleich zweifach eine Grenzüberschreitung. Nicht nur überschreitet der Comic die von Lessing im Laokoon²⁹ gezogene Markierung zwischen Malerei und Poesie, indem hier beide Ausdruckformen in einem Medium verbunden werden, er verändert auch ihre Rollen: in der Sequenz werden die Bilder textähnlich, während dem Text visuelle Eigenschaften gegeben werden, die bis zur völligen Integration in das Bild gehen können, etwa bei Will Eisner, der feststellte: »Text reads as an image«³⁰.

»[V]on einem innersten Gesetz unserer seelischen Bewegtheit her scheinen wir bestimmt, übertreibende Wesen zu sein«³¹, ergänzt Simmel, und der Comic scheint das ideale Medium dafür zu sein. Dazu passt dann wieder, dass Simmel meint, eine besonders ausgeprägte Neigung zu übertreiben könne man »am Kinde, an den Naturvölkern, an den primitiveren Schichten aller Nationen ohne weiteres«³² feststellen.

Vergleicht man etwa Serpieri's *Druuna* (1985–2003) und Corbens *Den* (1973–1997 in div. Publikationen) mit aktuelleren Graphic Novels, in denen der Körper im Mittelpunkt steht, wie Charles Burns' *Black Hole* (1995–2004), David B.'s *Die heilige Krankheit* (2006) oder Chester Browns *Paying for it* (2011), so bemerkt man neben der Problematisierung des Körpers eine stärkere Reduktion der Zeichnung. Graphic Novels sind häufig formelhaft. Mit ihrem Focus auf autobiographische Erzählungen werden in der Graphic Novel Körperdarstellungen anders gelöst als im phantastischen Comic. Selbst in fiktionalen Erzählungen wie Charles Burns' *Black Hole*, die den Körper zum Mittelpunkt wählen, ist die Darstellung weit entfernt von den lustvollen Ausschweifungen eines Robert Crumb, Möbius oder auch Will Eisner. Gar nicht zu reden von Chester Browns' *Paying for it* (2011), dessen außerordentlich distanziert-spröder, anonym, um nicht zu sagen langweiliger Zeichenstil vergessen lässt, dass sich auch seine Geschichte um den Körper dreht, mehr noch geht es bei ihm ja um sexuelles Begehren.

Mit dem autobiographischen und der Welt des Alltags hat sich ein Themenspektrum etabliert, das dem Comic zwar nicht fremd ist, aber erst in der Graphic Novel so richtig ausformuliert wird. Ein häufig strenger und stark formalisierter Zeichenstil sowie der Verzicht auf Farbe und Übertreibung unterstützen den dokumentarischen Anspruch. Der Körper ist als Thema zwar nach wie vor stark vertreten, allein der Blick

darauf ist völlig verändert: eigentlich wird er immer nur problematisiert. Die Körpergeschichten der Graphic Novel sind Problemgeschichten und häufig genug Krankheitsgeschichten, angefangen bei Art Spiegelmans Holocaust-Epos MAUS (dt. 2008), in dem zwar die Darstellung des Körpers kaum forciert wird – aber das Wissen um die nicht mehr zu überbietende Verachtung menschlichen Lebens und qualvolle Zurichtung der Körper ist dem Werk bereits eingeschrieben –, über *Black Hole* von Charles Burns (dt. 2005), wo eine unbekannte Krankheit die Menschen verwandelt, *Die heilige Krankheit* von David B. (dt. 2007), einer Geschichte über Epilepsie, und Chris Ware's *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (dt. 2013), der in einem unattraktiven Körper lebt, bis zu Fabien Toulmés *Dich hatte ich mir anders vorgestellt ...* (dt. 2015) über das Leben mit einem behinderten Kind.

In der Tat, die Graphic Novel ist »serious«, was nicht notwendiger Weise bedeutet: »artistically serious«. In ihrem dokumentarischen Gestus allerdings hat sie die Bande zum »karnevalistischen Weltempfinden« aufgekündigt.

- ¹ Aaron Meskin, »Defining Comics?«, in: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 6 (2007), S. 369-379. https://www.academia.edu/2675773/Defining_comics, abgerufen am 20.04.2015.
- ² Monika Fludernik, *Erzähltheorie. Eine Einführung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2008, S. 15.
- ³ Goethe über Toepffer (Eckermann, 04. Januar 1831): »Es ist wirklich zu toll! Es funkelt alles von Talent und Geist! Einige Blätter sind ganz unübertrefflich! Wenn er künftig einen weniger frivolen Gegenstand wählte und sich noch ein bißchen mehr zusammennähme, so würde er Dinge machen, die über alle Begriffe wären. (...) Töpffer scheint mir (...) ganz auf eigenen Füßen zu stehen und so durchaus originell zu sein, wie mir nur je ein Talent vorgekommen.« Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_T%C3%B6pffer, abgerufen am 20.04.2015.
- ⁴ W.J.T. Mitchell, *Bildtheorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008, S. 121.
- ⁵ Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, »Interesse am Körper«, in: dies., *Dialektik der Aufklärung*, [1944] Frankfurt am Main: Fischer 1969, S. 246 – 250, hier 246 – 47.
- ⁶ Vgl. W.J.T. Mitchell, »Auf den Spuren des Begehrens«, in: ders., *Das Leben der Bilder*, München: Beck 2008, S. 78–101.
- ⁷ Michail Bachtin, *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur*, München: Hanser 1969.
- ⁸ Bachtin, S. 17.
- ⁹ Ebd., S. 18.
- ¹⁰ Ebd., S. 20.
- ¹¹ Hans Belting, *Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks*, München: Beck 2008, S. 179.
- ¹² Werner Hofmann, *Die Karikatur. Von Leonardo bis Picasso*, [1956] Hamburg: Europäische Verlansanstalt, 2007.
- ¹³ Giovanni Gurisatti, »Das ›enfant terrible‹ der Kunstgeschichte«, in: Werner Hofmann, *Die Karikatur. Von Leonardo bis Picasso*, Hamburg: Europäische Verlansanstalt, 2007, S. 7–24.
- ¹⁴ Hofmann, S. 43.
- ¹⁵ Ebd., S. 48.
- ¹⁶ Bachtin, S. 25.
- ¹⁷ Ebd., S. 26.
- ¹⁸ Hofmann, S. 48.
- ¹⁹ Bachtin, S. 28.
- ²⁰ Ebd.
- ²¹ Ebd.
- ²² Hofmann, S. 53.
- ²³ Wolfgang Kayser, *Das Grotteske. Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung*, Oldenburg und Hamburg: Gerhard Stalling Verlag, 1957.
- ²⁴ Kayser, S. 24.
- ²⁵ Paul Wells, *Understanding Animation*, New York: Routledge 1998, S. 69.
- ²⁶ Frances S. Connelly, *The Grottesque in Western Art and Culture. The Image at Play*, New York: Cambridge University Press, 2012.
- ²⁷ Slavoj Žižek, *Parallaxe*, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2006, S. 61.
- ²⁸ Georg Simmel, »Über die Karikatur«, in: ders., *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008, S. 275–2821, hier S. 275.
- ²⁹ Gotthold Ephraim Lessing, *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie* [1766], Stuttgart: Reclam 1987.
- ³⁰ Will Eisner, *Comics and Sequential Art* [1985], New York: Norton, 2008, S. 2.
- ³¹ Simmel, S. 276.
- ³² Ebd.