

Susanne Krones

Aus Hogan's Alley nach Persepolis

Politische Graphic Novels

Seit es sie gibt, spielen Comics eine wesentliche Rolle in der Vermittlung politischer Inhalte, veranschaulichen komplexe Zusammenhänge und machen abstrakte Ideen greifbar – vor allem auch, weil sie Standpunkte beziehen. Anders als viele journalistische und dokumentarische Genres versteht sich die politische Graphic Novel nicht als direkter Spiegel von Wirklichkeit, sondern unternimmt eine kritisch reflektierende Distanzierung

Das ist bemerkenswert, trat doch der Zeitungscomic anfangs bewusst ohne politische Mission neben den etablierten politischen Cartoon, die Karikatur also, und sollte amüsieren. Dennoch richtete das neue Medium seinen Blick von Anfang an auf die Gegenwart, die es umgab: »Hogan's Alley«, der erste Zeitungscomic überhaupt, unternahm in regelmäßigen Folgen eine Sozialstudie der New Yorker Hinterhöfe.

Die autobiografische Graphic Novel ist inzwischen als erinnerungskulturelles Erzählformat anerkannt: Comics vermitteln längst nicht mehr nur didaktisch hegemoniale Geschichtsnarrative und politischen Mainstream, sie hinterfragen auch politischen Möglichkeitssinn und markieren dementsprechende gedächtniskulturelle Bedingungen, wie Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichart im von ihnen herausgegebenen Band *Theorien des Comics* eindrucksvoll belegen.

Als Erfinder der Graphic Novel gilt Will Eisner, dessen Kurzgeschichtensammlung *Ein Vertrag mit Gott* von den alltäglichen Ereignissen, den großen und kleinen Problemen und Sehnsüchten in einem jüdischen Mietshaus in der New Yorker Bronx der 30er Jahre erzählt. Es war der erste Comic, der mit dem Begriff Graphic



Susanne Krones

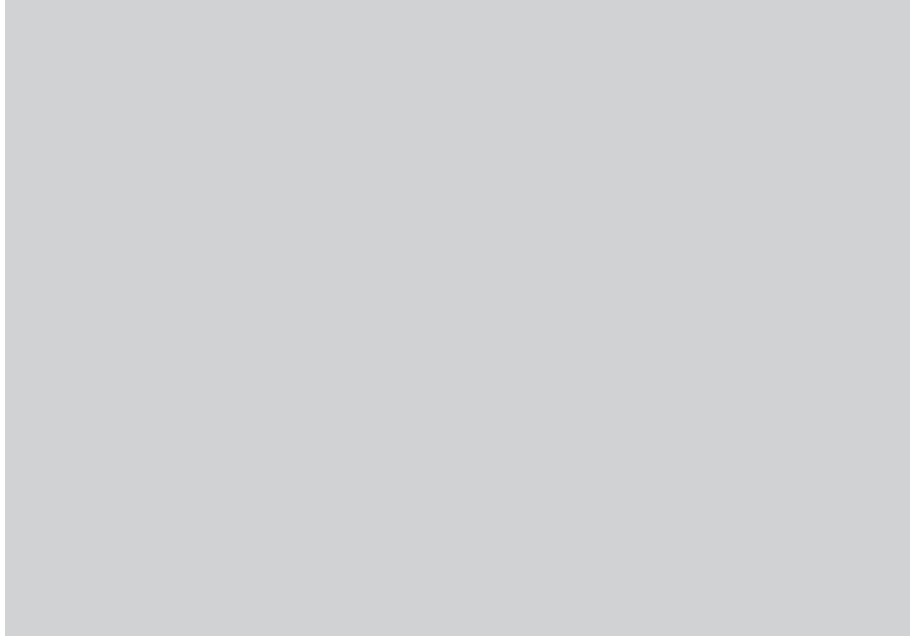
(* 1979) ist Literaturwissenschaftlerin, Verlagslektorin und Publizistin in München. Zuletzt erschien bei *Transcript: Literatur der Jahrtausendwende. Themen, Schreibverfahren Buchmarkt um 2000*.

Mehr unter www.susanne-krones.de

post@susanne-krones.de

Novel bezeichnet wurde und bis heute steht er prototypisch für das Genre. Die ab den 70er Jahren entstehenden Graphic Novels orientierten sich nicht mehr an den starren Vorgaben der Hefte oder Alben, sondern an den Wünschen der Comic-Künstler. In ihnen konnte im Comic genauso frei erzählt werden wie in der Prosa.

Joe Sacco – in seinem eigenen Selbstverständnis »zeichnender Journalist« – begründete mit seiner Comic-Reportage *Palästina* ebenfalls ein Genre. Er skizziert die beklemmende Situation der Menschen in den besetzten Palästinensergebieten, die er selbst 1991 bereist hat. Weder Fotos noch Dokumentationen könnten so eindrucksvoll und präzise wiedergeben, was zu dieser Zeit in den palästinensischen Flüchtlingslagern vor sich ging. Saccos Eindrücke wirken unmittelbar, die Darstellung passt sich den Motiven an, etwa wenn Szenen in den winzigen Zellen des Shin Bet spielen und die einzelnen Panels kleiner und kleiner werden, um die Enge widerzuspiegeln, oder wenn sie sich kreuz und quer anordnen und die lineare Ordnung verlassen, während Gewehrsalven und Steinwürfe sich in unüberschaubarem Durcheinander kreuzen. Obwohl Sacco dezidiert die Sichtweise der Palästinenser einnimmt, bleibt immer eine Distanz zu Unversöhnlichkeit und Hass bestehen. Der Kreislauf



aus Demütigung, Gewalt und Rache wird verständlicher, was Saccos Grundintention war; er reagiert damit auf die unbefriedigende mediale Darstellung des Nah-Ost-Konfliktes in den USA: »Die schwärzesten Löcher der Welt sind bekannt und jeder kann sie besichtigen«, beginnt Sacco die Episode *Lagerland*: »Zum Beispiel könnt ihr eine Tour durch ein palästinensisches Flüchtlingslager im Gazastreifen machen ... Ein Anruf bei der UNRWA, dem UN-Hilfswerk für die Palästinenserflüchtlinge, Tel. 051-861 195, genügt. Sie registrieren euch, fahren euch selbst hin. Der Eintritt ist frei.«

Waltz with Bashir, die Graphic Novel zum gleichnamigen Dokumentarfilm, schildert in fotorealistischen Zeichnungen die Ereignisse des ersten Libanon-Krieges. Autor und Protagonist Ari Folman begibt sich auf die Suche nach seiner verdrängten Vergangenheit, fragt sich, was er selbst damals als junger Soldat erlebt hat und warum es ihm so schwer fällt, sich daran zu erinnern. Aus den Erinnerungen von is-

raelischen Soldaten, Kriegsreportern und Freunden setzt er Stück für Stück das Puzzle zusammen, das Zeichner David Polansky mit Bildern illustriert, die gespenstischen Trips in die Grauzone zwischen realer Rekonstruktion und Halluzination gleichen und deren persönliche Wahrheit eine Wucht entwickelt, die Realbilder nicht haben könnten. So kommt Ari einer Vergangenheit und seiner eigenen Rolle bei den Massakern in den palästinensischen Gefangenenlagern Sabra und Schatila auf die Spur.

In Marjane Satrapis zweibändiger Autobiografie *Persepolis*, die es auf die Kinoleinwände schaffte, schildert die Iranerin ihre Kindheit und Jugend im Spiegel der Islamischen Revolution und des Krieges. In eindrucksvollen Schwarz-Weiß-Bildern erzählt sie die Geschichte einer jungen Frau, die zwischen Ost und West ihren eigenen Weg zu finden versucht: Satrapi, 1969 als einziges Kind einer intellektuellen, linksliberalen Familie im Iran geboren, wächst inmitten einer Gesellschaft auf,

die von pro-islamischer Indoktrination, der Schließung von Universitäten, Folter, aber auch vom unerfüllten Wunsch nach Jeans, westlicher Musik und einer Abneigung gegen das Kopftuch geprägt ist. Sie ist zehn, als die iranische Revolution den Schah vom Thron fegt. Statt besserer Zeiten kommen Revolutionswächter, die den Kopftuchzwang durchsetzen und mehr Menschen in politische Gefangenschaft nehmen als jemals zuvor.

Die Bilder in Satrapis Comic-Autobiografie, die sie selbst »Comic Autofiction« nennt, sind von einer sehr klugen Naivität; es gelingt ihr, in Alltagssituationen Szenen von großer weltpolitischer Relevanz in harten Schwarz-Weiß-Kontrasten einzufangen. Panel für Panel sind ihre Bilder für die westliche Welt gezeichnet, der es nicht gelingt, zwischen den Kopftüchern Gesichter und Wesen der iranischen Frauen zu erkennen. Die Kopftuchszenen erinnern an Joe Saccos Kapitel zum Hidschab, in dem er über das perfekte Englisch einer Hidschab-Trägerin überrascht ist, die er als passiv und taub eingeschätzt hatte (»Ich war sprachlos, wie versteinert, ich meine, ich wusste nicht, dass solche Lebensformen ein Gespräch anfangen können ...«).

Vielfältige hybride Kunstform

Satrapis Vorbild ist der Comic-Künstler Art Spiegelman, der für sein jüngstes Werk *Im Schatten keiner Türme* das Desaster als seine Muse bezeichnet. Sein monumentaler Comic über den Einsturz der Twin Towers am 11. September 2001 in New York versteht sich nicht nur als Bearbeitung eines traumatischen Terrorereignisses, sondern vielmehr als Korrektiv: Spiegelman will das wirre Geflecht diverser Diskurse über das Ereignis, Medienberichterstattung, Hysterie, Beschuldigungen und politische Instrumentalisierungen in zehn zeitungsgroßen Comic-Tafeln

aufarbeiten, die 2002 zunächst in Folgen, 2004 dann in dem Band *In the Shadow of No Towers* erschienen, der soeben erst ins Deutsche übersetzt wurde. Spiegelman hatte in seinem Hauptwerk *Maus* den Schrecken von Holocaust und KZ verarbeitet. Seit *Maus* 1992 mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet wurde, hielt man den Comic für ein geeignetes Format zur Überlieferung von Erinnerungsgeschichte und politischer Bildung.

Mit Intertextualität, Intermedialität, visueller Politik und innovativen Formen der Gedächtniskultur beschäftigt sich auch der von Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichert herausgegebene Reader *Theorien des Comics*. Der fundierte und aktuelle Band, der sich mit ästhetischen Aspekten, medialer Repräsentation von Gewalt und Trauma, dem Holocaust im Comic, ideologischen Implikationen von popkulturellen Comickarstellungen und der Selbstreflexion von Comic-Künstlerinnen befasst, schildert den Comic als ein inter- und transkulturelles Phänomen. Damit wird er dieser hybriden Kunstform gerecht, deren Vielfalt nur eine interdisziplinäre Comicforschung angemessen abbilden und verstehen kann.

Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): Theorien des Comics. Ein Reader. Transcript, Bielefeld 2011, 464 S., € 32,80.

Andreas Platthaus: Die 101 wichtigsten Fragen – Comics und Manga. C.H. Beck, München 2008, 156 S., € 9,95.

Will Eisner: Ein Vertrag mit Gott. Carlssen, Hamburg 2010, 528 S., € 36,00.

Ari Folman/David Polonsky: Waltz with Bashir. Atrium, Zürich 2009, 125 S., € 22,00.

Joe Sacco: Palästina. Edition Moderne, Zürich 2009, 288 S., € 28,00.

Marjane Satrapi: Persepolis I+II. Edition Moderne, Zürich 2004, 164 + 192 S., € 28,00 + € 29,80.

Art Spiegelman: Im Schatten keiner Türme. Atrium, Zürich, 2011. 42 S., € 34,90. ■