



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 3, 2023
doi: 10.21243/mi-03-23-16
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Texturen des Aufbegehrens. Emanzipative Strategien medienpolitischen Arbeitens im Medium Comic

Thomas Ballhausen

*Rund um das historische Schlüsseljahr 1968 leben junge Comic-Künstler*innen Medienkompetenz als Aufstand, Aneignung und Emanzipation. Durch ihr selbstbestimmtes Aufbegehren revolutionieren sie von Europa aus nicht nur die internationale Comic-Szene, sondern auch erzählerische Formen und zeichnerische Möglichkeiten des Mediums. Die damit einhergehenden, radikalen Weiterentwicklungen von Erzählmodi, publizistischen Formaten und Distributionssystemen stehen im Kontext medienpolitischer Verschiebungen, die eben von einer Generation von Comic-Künstler*innen mitgetragen wird, die bereits als Leser*innen mit dem Medium aufgewachsen sind. Im Zentrum dieser Entwicklungen steht der französische Künstler Moebius, der be-*

reits mit seinem Frühwerk Bekanntheit erlangte und die Umsetzung emanzipativer Strategien im Medium Comic auf unterschiedlichsten Ebenen deutlich als auch nachhaltig geprägt hat.

Around the historical year 1968, young comic artists enact media competence as rebellion, appropriation and emancipation. Through their self-determined rebellion, they revolutionised not only the international comic scene with European impulses, but also narrative forms and drawing styles of the medium itself. The accompanying radical developments in narrative modes, publishing formats and distribution systems take place in the context of shifts in media policy, which are supported by a generation of comic artists who have already grown up with the medium as readers. At the centre of these developments is the French artist Moebius, who already achieved notoriety with his early work and has clearly and lastingly shaped the implementation of emancipative strategies within the medium comic on the most diverse levels.

1. Ein Maskenspiel

Moebius ist durch sein unverwechselbares und vielfältiges Werk gleichermaßen in der Comicszene, im Kunstbetrieb und im Film als Größe etabliert. Bedeutung hat er aber auch als Vorreiter einer künstlerischen Praxis im Kontext der gesellschaftlichen, ideengeschichtlichen und ästhetischen Umbrüche um 1968. Ein besonders deutliches Zeichen hierfür ist sicherlich seine Rolle als Mitbegründer des Verlages Les Humanoïdes Associés und der damit verbundenen einflussreichen Zeitschrift *Métal Hurlant*. Durch seine dort unter diversen Pseudonymen (nachgewiesene Schreibweisen: Moebius, Mœbis, Gir, Gyr) publizierten, wegweisenden

phantastischen Comics – seien es nun kurze Formen oder Fortsetzungs-Erzählungen – hat er aber nicht nur diese Publikation, sondern auch das mittlerweile breit akzeptierte und anerkannte Medium Comic generell geprägt.

Jean Giraud (1938–2012), so der bürgerliche Name von Moebius, liebt das Wechseln von Identitäten und Masken. Begründet liegt das auf hohem Niveau angesiedelte Versteckspiel mit den Leser*innen nicht zuletzt in der Biografie des Künstlers. Schon in jungen Jahren reist er etwa nach Mexiko oder Algerien und macht die Erfahrung der Wüste, die sich in sein Werk als überaus lebendige, von Details bestimmte Landschaft einschreibt. In dieser Umgebung findet er zum zeichnerischen Ausdruck einer klaren einfachen Linie. Die Wüste, die sowohl für Gir(aud) als auch für Moebius Gültigkeit und Wert hat, ist in seinen Werken immer präsent – sei es in Gestalt des Alls und in Form urbaner Höllen in den SF-Arbeiten oder den endlos scheinenden Hintergründen der Western-Comics. Es ist, so Andreas Platthaus, die Vielfältigkeit dieser Leere, in der auch die Möglichkeit zur Multiplizierung der Künstler-Persönlichkeit verborgen liegt. Die Aufspaltung der künstlerischen Identitäten war nicht mehr aufzuhalten und im Alter von zwanzig Jahren war auch die Wahl des so überaus passenden Namens getroffen. Platthaus hierzu:

Das Möbiusband habe ihn seinerzeit fasziniert, jene unendliche Schleife ohne Außen- und Innenseite, deren Form Möbius beschrieben hatte. Was für eine grandiose Metapher für eine Doppelexistenz! Die Wahl des Pseudonyms bewies bereits den Anspruch, den dieser Zeichner an sich selbst stellte. Es sollte keine Abgren-

zung zwischen der bürgerlichen und der künstlerischen Existenz geben, beides vielmehr ineinander spielen und ununterscheidbar verbunden sein.

2. Umleitungen zur Phantastik

Mit Unterstützung von Altmeister Jijé (eigentlich Joseph Gillain), bei dem Giraud ab 1962 als Assistent tätig ist und der ihn auch zur Zeitschrift *Pilote* weiterempfiehlt, veröffentlicht er eine erste Kurzgeschichte unter dem Pseudonym Gir. Doch das darauffolgende Jahrzehnt rückt dieses stark am Phantastischen orientierte Schaffen aber hinter die Arbeiten als Giraud zurück – bis 1973 schließlich die Umkehrung der Situation eintritt. Hierfür sind auch die publizistischen Kontexte des historischen Berichtszeitraums zu berücksichtigen: Die 1959 von René Goscinny und Michel Charlier gegründete Zeitschrift *Pilote* war Anfang der 1970er-Jahre zwar immer noch das zentrale Medium für etablierte und jüngere Comic-Künstler*innen, letztere rangen aber, nicht zuletzt beeinflusst von den Underground-Zeitschriften aus den Vereinigten Staaten, um neue ästhetische Formen und Erzählweisen. Die Auswirkungen und Bemühungen der US-amerikanischen Kolleg*innen konnten auch auf dem Kontinent nicht unbemerkt oder gar folgenlos bleiben: So ist etwa die Zeitschrift *Hara-Kiri* (1960–1985) sowohl in inhaltlicher wie auch in formaler Hinsicht dem beliebten Magazin *MAD* nachempfunden. Die Lösung von einem naturalistischen Zeichenstil und der Verpflichtung zum linearen Erzählen geht dabei u. a. mit der zunehmenden Bedeutung des Phantastischen im Medium Comic einher.

1973 publiziert Giraud die Kurzgeschichte *La déviation*, die titelpendende Umleitung führt den Autor als Protagonisten in ein verkehrtes Wunderland. Ab dieser Arbeit beginnt Giraud ebenjene Vorgaben, denen er die Jahre zuvor verpflichtet gewesen war, verstärkt kritisch zu befragen, zu erweitern oder auch zu unterlaufen. Die kreative Unterminierung normierter Spielregeln war nur dem Grundsatz untergeordnet, in allen Werken die Verschränkung des Comics mit anderen Medien- und Kunstformen zu betreiben, ohne die medialen Eigenschaften desselben zu beeinträchtigen oder gar zu vernachlässigen. Nach dieser ersten gezielt autobiografisch bzw. autofiktional gefärbten Arbeit – die mit *Fumetti* (das in dem von Platthaus herausgegebenen Band *Moebius Zeichenwelt* enthalten ist) und der darauf aufbauenden Trilogie *Inside Moebius* ein entsprechendes, deutlicher poetologisches Gegenstück im Spätwerk des Künstlers hat – veröffentlicht er im Folgejahr mehrere SF-Kurzgeschichten: In *L'homme, est-il bon?* wird die Frage, wie gut der Mensch sei, wortwörtlich genommen, wenn sich ein einsamer Raumfahrer einer hungrigen Meute fremder Wesen gegenüber sieht; in *Cauchemar blanc* entfaltet sich der *Alptraum in Weiß*, so die Übersetzung, als durchaus gewalterfüllte Reflexion gesellschaftlicher Zustände; und mit *Le banard fou* legt er eine umfangreiche Story vor, die das Moebius-Debüt-Album abgibt und zugleich auch die erste eigenständige Veröffentlichung des Verlags *Les Humanoïdes Associés* ist.

3. Vernetzung und Nonlinearität

In dieser ästhetischen Aufbruchsstimmung kommt es zur Gründung zahlreicher Zeitschriften in denen die neuen Comics ihre Foren finden sollten. So entsteht neben *L'Écho des Savanes* (ab 1972) und *Fluide Glacial* (ab 1975) auch die wohl bedeutendste dieser Publikationen, *Métal Hurlant*. Begründet 1975 von der als Verlag agierenden Gruppe *Les Humanoïdes Associés* – der neben Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet und Bernard Farkas auch Moebius angehört – sollte in dieser Zeitschrift, deren Namen auf den Comiczeichner Nikita Madryka zurückgeht, der notwendige Platz für Neuerungen und Experimente vorhanden sein, die in *Pilote* keine Heimat finden können oder wollen. Zuerst im dreimonatigen Rhythmus, später dann in monatlichem Takt bieten die Verantwortlichen anspruchsvolle Comics, die „réservé aux adultes“ – so der wiederkehrende Hinweis auf dem jeweiligen Cover – sind. Mit dieser Zeitschrift, die auch US-amerikanischen Zeichnern wie Richard Corben zu einer europäischen Leser*innenschaft verhilft, soll u. a. auch ein neues Zeichenprinzip, das „automatische Zeichnen“, dem eine Adaption der surrealistischen „automatischen Schreibens“ zugrunde liegt, vorgestellt werden. Insbesondere Moebius' frühe Arbeiten – die *Métal Hurlant* über den gesamten, durchaus auch von Turbulenzen durchzogenen Erscheinungszeitraum programmatisch wesentlich (mit-)prägen – profitieren von diesen Versuchen.

1976 erscheinen schließlich zwei seiner Kurzgeschichten, die einen wahren Boom auslösen: *Arzach*, ein legendärer Fantasy-Bei-

trag, der gänzlich ohne Dialoge auskommt und sich voll auf die Vermittlung der Atmosphäre verlegt; und der nach einem Text von Dan O'Bannon gezeichnete SF-Krimi *The Long Tomorrow*. Beide Veröffentlichungen, nicht zuletzt spannend auch aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit, gelten immer noch als Genreklassiker. Gleiches gilt auch für die als Fortsetzungsgeschichten *L'Incal*, dessen fulminanter Auftakt 1980 unter dem Titel *Une aventure de John Difool* veröffentlicht wird, und die ab 1976 publizierte *Le garage hermétique de Jerry Cornelius*. In einem Interview aus 1991 nach dem Potenzial des Mediums Comic befragt, antwortet Moebius unter direkter Bezugnahme auf ebendieses Werk:

Wenn ich eine Geschichte wie die *Hermetische Garage* mache, versuche ich mich dabei in einen Zustand des reinen Amüsements zu versetzen. Alles soll Entspannung sein. Alles ist erlaubt, nichts zu töricht. Es ist ein Spiel mit mir selbst, aber auch eines mit den Lesern.

Die Hermetische Garage (erstmalig 1976–1980), entspricht ganz genau dem poetologischen Duktus, der sich aus Moebius' Aussage ableiten lässt. Abseits aller erzählerischer und darstellerischer Konventionen entwickelt er in dieser Arbeit eine Verweigerungshaltung der produktiven Paradoxien und der extremen Leseanforderungen: Oberflächlich wie eine Science-Fiction-Story in Fortsetzungsmanier gestaltet, in der sich auch zahlreiche architektonische Verspieltheiten nachweisen lassen, bricht Moebius auf jeder nur denkbaren strukturell-formalen Ebene mit den Erwartungshaltungen seines Publikums. Die Aufeinanderfolge von Sequenzen scheint willkürlich, vermeintlich erläuternde Textkästen tra-

gen nur zur weiteren Verwirrung und Verkomplizierung der Handlung bei, Zusammenfassungen bieten Informationen zu Begebenheiten, die in den vorausgegangenen Seiten des Werks schlicht nicht zu sehen waren.

4. Absage an die großen Erzählungen

Entsprechend liest sich auch die versuchsweise Inhaltsangabe, die, hier ist sich die Forschungsliteratur einig, immer nur ungenügende Skizze bleiben kann: Major Grubert bewohnt, ganz dem Gestus der literarischen Utopie verpflichtet, auf dem Asteroiden Fleur ein privates Universum. Sein Techniker Barnier beschädigt unabsichtlich eine dort befindliche Maschine, flüchtet und bringt in Erfahrung, dass Grubert das Geheimnis der Unsterblichkeit besitzt. Parallel dazu ermittelt Grubert gegen Jerry Cornelius – eine geniale Entlehnung aus dem Erzähluniversum des Briten Michael Moorcock – mit dem er sich erst gegen Ende der Handlung zu versöhnen scheint. Unterdessen sucht die Figur Dalxtré nach Eric, dem Bruder des mysteriösen Cornelius, und durchwandert dabei zahlreiche Welten. Die durch einen Flugzeugabschuss ausgelöste Zerstörung Fleurs treibt die Hauptfiguren schließlich zu einer Begegnung mit dem Überwesen Bakelit – „le maître de la vie et de la mort“, wie es im Original so schön heißt – dessen Anwesenheit erst durch den erwähnten, ursprünglichen Maschinenschaden ermöglicht wird. Grubert, der sich bedroht sieht, flüchtet nun seinerseits – und dies ist als Auflösung nicht weniger fordernd als die gesamte Handlung an sich – in unsere Realität. Die Pariser

Metro ist die in diesem Comic letzte Station des elusiven Grubert, den Moebius schon in früheren Arbeiten als vielschichtigen, widersprüchlichen Raum-Wanderer etabliert hat. Die Hermetik dieser spezifischen *Garage* scheint also mit diesem Finale zumindest in Teilen aufgehoben; das Erzählen über Raumentwürfe bzw. die Verbindung von narrativer Struktur und der Bedeutung der räumlichen Dimension für die Arbeit an sich wird dabei umso evidenter.

Die beschädigte Maschine, das ist die abgestrafte große bzw. klassische Erzählung, der über das Ausweichen in die Räume des Phantastischen beigegeben wird. Die an Naturerscheinungen ausgerichtete Architektur, die dabei hilfreich zum Einsatz kommt, ist in das Jonglieren mit Nonlinearität direkt eingeschrieben, sie bleibt (nicht zuletzt aufgrund mangelnder Verlinkungsleistung auf der obersten Leseebene der Panels) als Taktgeber der dislozierten erzählerischen Struktur erfahrbar. Die Verschmelzung von Handlung und Umgebung erzeugen ein lebendiges Bilderuniversum, in dem die Struktur der Oberfläche(n) zur Erzeugung von erfahrbarer Plastizität dient. Die Suspendierung erzählerischer Geradlinigkeit und genrespezifischer Schablonen (auch: zugunsten der Aufwertung der räumlichen Dimension) ist dabei als mögliche, nicht nur historisch plausible Nähe zum *nouveau roman* zu werten: Alles scheint in einer Form permanenter Gegenwart zusammenzufallen. Die um den vorsätzlichen Einsatz (zumindest) eines *unreliable narrators* erweiterte Reflexion menschlicher Hybris – denn auch so lässt sich *Le garage hermétique* lesen – hat nichts von ihrer Radikalität und Zeitlosigkeit eingebüßt. Auf der Ebene

der Schaffung und Bewahrung künstlerischer Identität ist *Die hermetische Garage* konsequenter Ausdruck einer Strategie der Aneignung, Erneuerung und Emanzipation.

5. Ausblick

Métal Hurlant wird 1987 zwar eingestellt, aber die Einflüsse sind international nachweisbar: Neben der Fortführung des Verlags *Les Humanoïdes Associés* unter neuen Vorzeichen, erscheinen italienische, US-amerikanische, niederländische und deutsche Gegenstücke der Zeitschrift, die gleichermaßen internationalen wie lokalen Talenten die Möglichkeit bieten, an der Neuformung des Mediums mitzuwirken. Exemplarisch für diese vernetzende Wirkung, die neben der Übersetzungsleistung eben auch alle Bereiche der Rezeption betrifft, sei auf die von Achim Schnurrer geleistete bibliografische Aufarbeitung der in *Schwermetall* erschienenen Beiträge hingewiesen. Diese Aufstellung listet für den Zeitraum 1980 bis 1998 beinahe zweitausend Einträge auf.

Moebius' Anteil an den genannten, zwischenzeitlich auch in anderen Veröffentlichungen deutlich spürbaren, weiter nachwirkenden Neuerung darf nicht unterschätzt werden. Die sprichwörtliche Gestaltung seines ursprünglichsten Pseudonyms – das im Rahmen der vorliegenden Edition seiner frühen Arbeiten neu oder auch erneuert erfahrbar wird – hat die Welt der Comics für immer verändert. Doch nicht nur lesend warten hier schöne Herausforderungen, auch für die literatur- und medienwissenschaftliche Forschung hält die Auseinandersetzung mit Giraud/Moebius

und den sozialgeschichtlichen Kontexten von *Métal Hurlant* noch einige lohnende, bislang unbeantwortete Fragen bereit. Wie heißt es so passend: „In der Hermetischen Garage kann immer noch alles passieren.“

Literatur

Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.

Alison, Jane (2019): *Meander, Spiral, Explode. Design and Pattern in Narrative*, New York: Catapult.

Ballhausen, Thomas (2005): *Kontext und Prozess. Eine Einführung in die medienübergreifende Quellenkunde. Ansätze – Beispiele – Literatur*, Wien: Löcker Verlag.

Ballhausen, Thomas (2015): *Signaturen der Erinnerung. Über die Arbeit am Archiv*, Wien: Edition Atelier.

Booth, Wayne C. (1961): *The Rhetoric of Fiction*, Chicago: The University of Chicago Press.

Duncan, Randy/Smith, Matthew J. (2009): *The Power of Comics. History, Form & Culture*, New York: Continuum Books.

Forsdick, Charles/Grove, Laurence & McQuillan, Libbie (Hg.) (2005): *The Francophone Bande Desinée*, Amsterdam: Rodopi.

Knigge, Andreas C. (1996): *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*, Hamburg: Rowohlt.

Moebius (2018a): *Opus. Die Métal-Hurlant-Jahre*, Bielefeld: Splitter.

Moebius (2018b): Inside Moebius. Part I, Milwaukie, OR: Dark Horse.

Moebius (2018c): Inside Moebius. Part II, Milwaukie, OR: Dark Horse.

Moebius (2018d): Inside Moebius. Part III, Milwaukie, OR: Dark Horse.

Platthaus, Andreas (Hg.)(2003): Moebius Zeichenwelt, Frankfurt am Main: Eichborn.

Pohl, Peter (1987): Die Verwandlungen des Jean Giraud, in: Comicforum. Das Magazin für Comicliteratur, (o. Jg.), Nr. 37, 22–39

Rolland, Alexandra (2015): Métal Hurlant: First French Science Fiction Comic Magazine, in: Mather, Philippe/Rheault, Sylvain (Hg.): Rediscovering French Science-Fiction in Literature, Film and Comics. From Cyrano to Barbarella, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 185–197.

Rosenkranz, Patrick (2002): Rebel Visions. The Underground Comic Revolution 1963--1975, Seattle: Fantagraphics Books.

Schnurrer, Achim (2020): Das war Schwermetall. Band 2: 1988–1999, Barmstedt: Verlag Volker Hamann/Edition Alfons.

Schreiber, Armin (1989): Kunst:Comics. Corben, Druillet, Moebius. Ortung eines künstlerischen Mediums, Hamburg: Dreibein.

Vint, Sherryl (2007): Bodies of Tomorrow. Technology, Subjectivity, Science Fiction, Toronto: University of Toronto Press.