

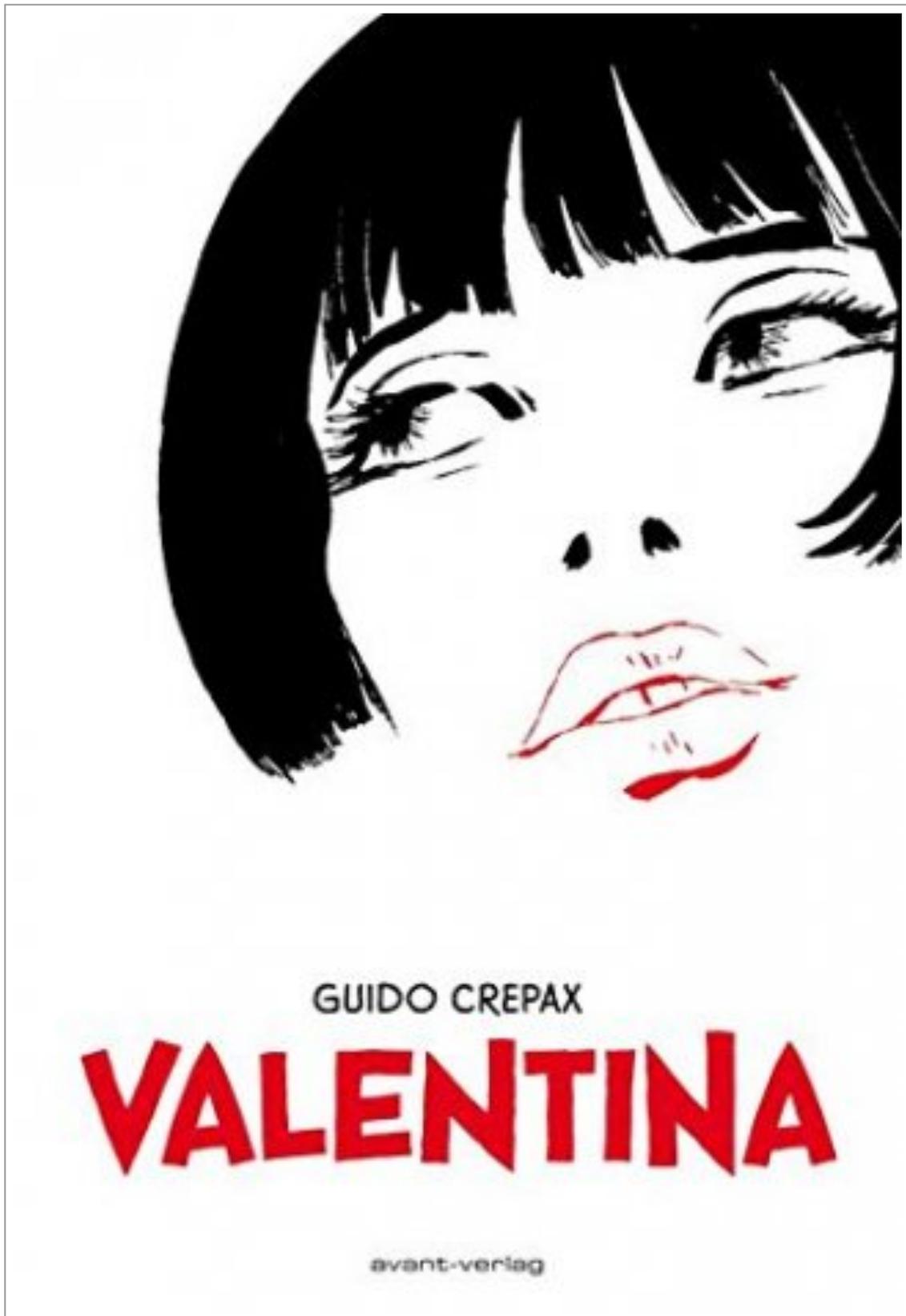


Virtuose in Zeit und Bild. Zur Neuedition von Guido Crepax' "Valentina"

Benjamin Schanz

"Ich mache Dir einen Comic, der ganz anders als die anderen ist. Ich möchte Dir beweisen, dass ich in der Lage bin, ohne irgendwelche Ahnung von dem Metier zu haben, einen besseren Comic zu machen als die üblichen" versprach Guido Crepax 1965 Giovanni Gandini (Caneppele/Krenn 2015: 26), als dieser, gemeinsam mit Raniero Carani begann, die noch heute publizierte Comic-Zeitschrift *Linus* herauszugeben. Mag das Vorhaben von Crepax anmaßend gewirkt haben, so ist zumindest die Aussage, er habe keinerlei "Ahnung von dem Metier", etwas zu relativieren. Schon früh als Kind las und zeichnete er – für sich selbst – bereits Comics. Szenen aus Kinofilmen (seine zweite Leidenschaft in jungen Jahren), wie Eisensteins *Alexander Newski*, setzte er aus dem Gedächtnis heraus um. Richtig ist allerdings, dass sein Comic-Schaffen zunächst auf die Jugend beschränkt blieb. Dem Zeichnen hatte er sich jedoch zeitlebens verschrieben. Trotz Abschluss eines Architekturstudiums verfolgte er die Laufbahn des professionellen Zeichners. Er designte Plattencovers oder Titelseiten für Magazine und

entwarf Werbekampagnen, bis er schließlich mit *Valentina* wieder zum Comic zurückkehren sollte.



Cover: Valentina
von Guido Crepax
Quelle: Amazon

In der zweiten Nummer des *Linus-Magazins* war es 1965 mit *Die Lesmo-Kurve* dann soweit und der Comic wurde um eine neue Form des Storytellings bereichert. Inhaltlich – dies muss zumindest in Bezug auf die früheren Episoden von *Valentina* gesagt sein – findet die Evolution zunächst nur zögerlich statt. Erzählt werden bekannte Sujets, diese jedoch auf eine neue und äußerst unterhaltsame Weise. So lässt sich *Die Lesmo-Kurve* dem Thrillergenre zuordnen, bereichert um Elemente aus Science-Fiction und Superhelden-Comics. Direkt wird man in die Handlung hineingeworfen: Eine Gangsterbande erhält das vereinbarte Signal und startet einen Überfall, wird jedoch von der scheinbar verfrüht auftauchenden Polizeipatrouille überrascht. Eine kurze Schießerei später können die Ganoven gerade noch mit dem Fluchtwagen entkommen, wobei sie über die Fehlkalkulation ihres Zeitplans diskutieren. Schon mit dieser inhaltlich trivialen Sequenz von zwei Seiten Umfang bricht Crepax mit der vertrauten Erzählstruktur früherer Comics. Diese bestanden in der Regel aus einheitlichen Bildern, mit einem festen Rhythmus (vgl. Caneppele/Krenn 1999: 149). Hier hingegen besitzt die Bildfolge eine einzigartige Dynamik, die bis dahin so noch nicht im Comic existiert hat. Die schnellen Schnitte zwischen den Panels von wechselnder Größe, kombiniert mit Wechsel auf Großaufnahmen von Gesichtern und Objekten, lassen mehr an die Techniken des Films – insbesondere der Nouvelle Vague – denken, als an klassische Comics.

Umberto Eco ging seinerzeit sogar so weit zu sagen, Crepax "ermöglichte uns Entwicklungen im Kino vorherzusehen." (Eco 2015: 15). Im Gegensatz zu diesem rasanten Tempo die nächste Szene: Ort ist eine Künstlerparty. Lief die erste Sequenz noch linear ab, so ist hier das Geschehen auf ein einzelnes Bild komprimiert. Gespräche laufen gleichzeitig ab und es bleibt den Leser*innen überlassen, in welcher Reihenfolge sie daran teilhaben wollen. Diese freie Form des Spielens mit den Panels und Szenarien

macht *Die Lesmo-Kurve*, trotz der einfach gestrickten Story, auch 50 Jahre nach ihrer Veröffentlichung, lesenswert und originell. Für die damalige Leserschaft gestaltete sich das Verständnis jedoch teilweise schwierig, denn über Handlung wurden sie zunächst im Unklaren gelassen. Die beschränkte Seitenzahl, die Crepax für seinen Comic eingeräumt wurde, reichte offenbar nicht aus, um sein Vorhaben ausreichend umzusetzen. Entsprechend verhalten kam die erste Episode noch an, wie Herausgeber Oreste Del Buono anmerkt: "Das wirkte nicht besonders schlüssig. Viele Leser*innen äußern sich unzufrieden darüber." (Del Buono 2016: 9). In der zweiten Folge kam dann allmählich Klarheit in das Geschehen und endlich auch der Auftritt Valentinas, die sich vom Sidekick zur Namensgeberin der Serie und einer der vielschichtigsten weiblichen Comicfiguren entwickeln sollte. Zunächst lief die Reihe noch unter dem Namen des anfänglichen Hauptcharakters Neutron, doch die Leserschaft – und wohl auch Crepax selbst – war dem Charme Valentinas verfallen: "[N]icht nur Neutron verliebt sich in sie, sondern fast alle Leser*innen von *Linus*, auch jene, die gegen die Geschichten protestieren, aber das werden sie nicht mehr lange tun" (ebd.: 10). Vor allem aber zeigt diese Episode, damals, wie heute, was die Besonderheit des Comiclesens ausmacht. Wie erwähnt, weist Crepax' Montage offensichtliche Parallelen zum Film auf, doch ist dessen Bildrezeption ein eigenes Erlebnis. Im Film ist selbstverständlich ebenfalls eine Schnittfolge von Nah- und Fernaufnahmen möglich, zeitliche Sprünge in Zukunft und Vergangenheit sind keine Seltenheit. Doch ungeachtet der Anordnung oder Art der Einstellung der Bilder, der Film selbst kennt nur die zeitliche Richtung nach vorne

Anders beim Comic, wo zwischen jedem Bild unvermeidlich ein Sprung stattfindet, die Leser*innen aber auch jederzeit zum vorherigen zurückkehren können. Die Unterbrechung der Bildfolge ist kein Stilmittel, sondern fester Bestandteil der Lektüre. Die Möglichkeiten mit diesem Umstand bewusst künstlerisch zu spielen, blieben bis zu Crepax weitgehend ungenutzt. Er kreierte daraus eine Syntax, die in dieser Form nur im Comic möglich ist, woraus sich die entwicklungsgeschichtliche Bedeutung von *Valentina* erschließt. Nochmals mit Eco ausgedrückt: "Mit

Crepax verändert sich das Zeitgefühl im Comic, oder, besser gesagt, das Verhältnis zwischen Raum und Zeit" (Eco 2015: 11). Auf die Möglichkeiten des Zeichners, den Augenblick zu fixieren, spielen auch die Begabungen der beiden Hauptfiguren an. So ist Neutron, das Alter Ego des Kunstkritikers Phillip Rembrandts, mit der Fähigkeit ausgestattet Kraft seines Blickes die Zeit anzuhalten. Die Fotografin Valentina, ohne übernatürliche Begabung, bedient sich der Kamera, um die Zeit mittels eines Bildes einzufangen (vgl. Caneppele/Krenn 1999: 127).

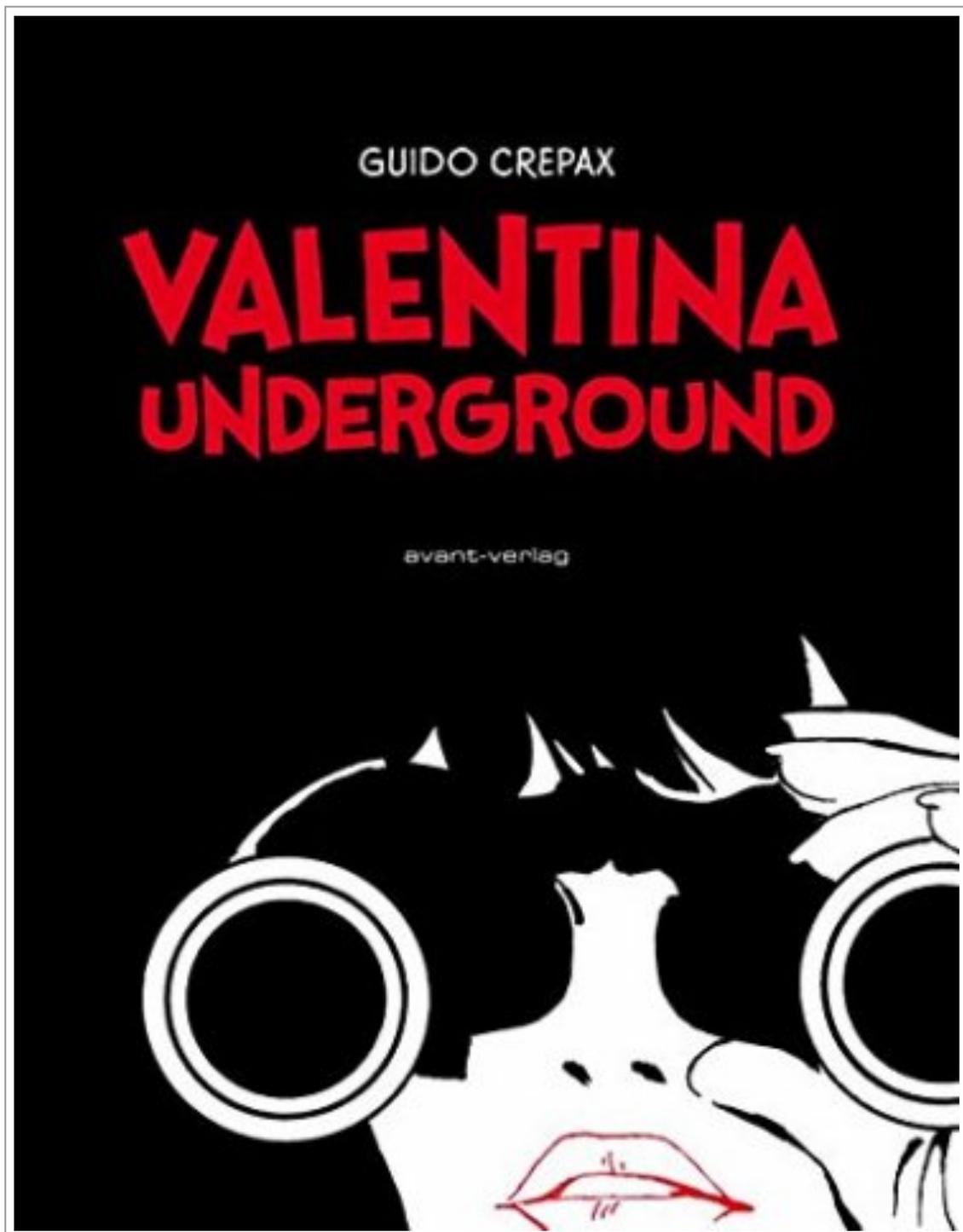
Doch keine Innovation ist vor Abnützung gefeit. Gerade bei stark visuellen Kunstformen, wie dem Comic, besteht schnell die Gefahr, dass das Neue zur Effekthascherei verkommt. Die kreativsten erzählerischen Mittel verlaufen sich in Belanglosigkeit, wenn sie am Ende eben nichts zu erzählen haben. Die Geschichten von *Valentina* haben jedoch auch neben modernen Comicpublikationen nichts von ihrer Daseinsberechtigung eingebüßt. Dies erklärt sich zum einen daraus, mit welcher Hingabe Crepax die Ausgestaltung seiner Comics betreibt. Wenngleich Philip/Neutron nicht mehr die namensgebende Hauptfigur der Reihe ist, setzt er sich nach wie vor weiter mit ihm auseinander. In *Die Unterirdischen* (1965) wagt er sogar, eine Geschichte zu erzählen, in der Valentina weitgehend in den Hintergrund tritt. Dennoch stellt diese Episode keinerlei Beiwerk der Reihe dar, sondern nimmt eine wichtige Stellung innerhalb von *Valentina* ein. Man erfährt hier, dass Philip vom Volk der Unterirdischen abstammt und folglich den Ursprung für dessen besondere Kräfte. Interessant ist die Geschichte aber vor allem aufgrund des Aufwands, den Crepax für die Ausarbeitung des Volkes betrieben hat. Mit zahlreichen Details schuf er einen eigenen Mikrokosmos innerhalb von *Valentina*, inklusive Geschichte, Kultur und Mythologie des Volkes. Mit Hilfe seiner Frau kreierte er sogar eine eigene Sprache. In späteren Episoden wird auch immer wieder auf *Die Unterirdischen* zurückgegriffen oder zumindest angespielt, was zeigt, mit welcher Komplexität *Valentina* sich entwickelt.

Noch bedeutsamer ist die herausragende Gestaltung und Entwicklung der Charaktere, wie man sie nur selten vorfindet (im Übrigen auch heute noch eines der relevantesten Erfolgskonzepte von Serien. Man denke dabei an

Breaking Bad, *The Sopranos* oder *Game Of Thrones*, um nur ein paar der bekanntesten Beispiele ausgefeilter Charaktergestaltungen zu nennen). Rückblickend betrachtet stellt sich dieser Prozess als gar nicht so überraschend heraus. Die optische Anlehnung von Comicfiguren an berühmte reale Persönlichkeiten war in den 1960ern keine Seltenheit. Im Fall von *Valentina* lässt sich unschwer die Schauspielerin Louise Brooks als Inspirationsquelle ausmachen. Sie weist darüber hinaus aber auch große Ähnlichkeiten mit Crepax' Frau Luisa auf, Namenspatin war seine Nichte und ihr Vater wird als Guido vorgestellt. In diesem Zusammenhang fällt der Vergleich von Crepax selbst mit Philip Rembrandt entsprechend aus. Dadurch verlieh er seinen Charakteren von Beginn an einen persönlichen Bezug. Man kann durchaus von einer ähnlichen Hingabe an die eigenen Figuren sprechen, wie etwa bei Charles M. Schulz und seinen *Peanuts*. Und wie Schulz spricht auch er davon, dass seine Geschichten Persönliches erzählen: "Der Zeichenstift ist mein Psychoanalytiker, mit seiner Hilfe hole ich aus mir heraus, was ich will und manchmal auch, was ich nicht will" (Interview mit Paolo Caneppele und Günter Krenn 2016). Das Verhältnis von Autor und Figur wird zudem immer inniger und man kann beobachten, wie sie eine Beziehung aufbauen, wachsen, sich entwickeln. Diese Entwicklung von einem Comic-Experiment, hin zu einem Teil der eigenen Person, schien sogar für Crepax selbst zunächst nicht absehbar gewesen zu sein. "Die Wahrheit ist, ich bin völlig unfähig dazu, *Valentina* zu verlassen. Das Verlangen danach ist allerdings enorm – fast wie eine Mutprobe" (Caneppele/Krenn 2015: 32), gesteht er später ein. Crepax avancierte natürlich weiter den Umgang mit Raum und Zeit in seinen Geschichten. Vor allem aber verfeinerte er seine Charaktere und gewährt tiefere Einblicke in ihre Persönlichkeiten und seien es nur Details, wie *Valentina*s Geburtsdatum.

So erinnert das Szenario der Episode *Ciao Valentina* von 1966 zwar strukturell noch an *Die Lesmo-Kurve*. Der eigentliche Reiz ergibt sich hier hingegen mehr aus dem Blick auf Philipp und *Valentina* und des Verhältnisses zwischen ihnen, anstatt aus der eigentlichen Handlung um die Aufklärung eines Mordes. Bemerkenswert ist vor allem, wie diese Episode *Valentina*s Emanzipation zur Hauptfigur markiert. Selbstbewusst

gibt sie bekannt: "Diesmal bin ich die Protagonistin der Geschichte ..." (Crepax 2015: 88). Hierdurch offenbart sich, wie sie sich einerseits im Klaren darüber ist, dass sie in einem Comic existiert, gleichzeitig erhebt sie Anspruch auf Selbstbestimmung. Dabei sei daran erinnert, dass starke weibliche Persönlichkeiten 1965 in Comics noch rarer als heute gesät waren. Valentina aber gibt Wiederworte, liebt schnelle Autos und schreckt nicht davor zurück, sich ohne männlichen Beistand in Gefahr zu begeben. Allein ihr Beruf als Fotografin ist bezeichnend. Dieser galt zu dieser Zeit als der Traumberuf schlechthin – man denke an Antonionis Film *Blow Up* (1966). Entsprechend hart umkämpft war das Feld und Valentina nimmt hier als Frau nochmals eine Sonderstellung ein. Im Gegensatz zu den damaligen Superhelden treten bei ihr jedoch auch verletzbare Seiten hervor, was die Figur eindrucksvoll menschlich charakterisiert. Dieser Schritt ist für Crepax nur konsequent: "Wenn eine Comicfigur fesseln soll, muss man ihr in gewisser Weise ein Eigenleben zugestehen. Sie kann nicht immer dieselbe bleiben, während die Welt umher und die Leser*innen sich verändern" (Interview 2016).



Cover: Valentina Underground
von Guido Crepax
Quelle: Amazon

Nicht nur die Welt und die Leser*innen von *Valentina* verändern sich, sondern auch ihre Abenteuer. Ein wiederkehrendes Element ist, dass die Geschichten scheinbar konventionell beginnen, jedoch schon bald eine Eigendynamik entwickeln. So erzählt die Geschichte *Schwerkraft* (1967) von Valentinas Aufenthalt in einer Nervenheilanstalt. Abends bekommt sie heimlichen Besuch von einer Mitpatientin, die überzeugt ist, ihre Sekretärin wolle sie ermorden, um sie um ihre Identität berauben – man könnte hier von einem klassischen Thriller sprechen. Eingestreut in die Handlung sind jedoch Szenen, in denen Valentina von Nazisoldaten gequält wird, gefolgt vom fließenden Übergang zu Bildern des Alltags in der Anstalt (dies lässt sich unschwer als Kritik an den Methoden solcher Einrichtungen erkennen). Spätere Szenen lassen sich kaum noch erklären, etwa wenn unvermittelt Riesenspinnen auftauchen. Nicht immer ist klar ersichtlich, welche Bilder die tatsächliche Handlung erzählen und welche der Psyche der Figuren entspringen.

Die Folge der Panels verläuft dementsprechend häufig assoziativ. Welche Möglichkeiten ein solcher Handlungsbogen ermöglicht, offenbart sich in *Valentina und die Sowjets* (1968): Sie, Philip und Arno (ein immer wiederkehrender Nebencharakter) sind in der russischen Einöde gestrandet, finden aber Unterkunft in einer verlassenen Hütte. Zunächst scheint man als Leser*in den Eindruck zu bekommen, es könne sich um eine Gruselgeschichte handeln. Schon bald jedoch vermischen sich Realität und Valentinas Gedankenwelt. Hinzukommt, dass sich die Zeitebenen zu verschmelzen scheinen und die drei erleben die Russische Revolution in der Provinz nach. Eine klare Handlung ist praktisch nicht mehr vorhanden, vielmehr wird die Geschichte kollagenhaft zusammengesetzt, wobei vieles auch offen gelassen bleibt. Erwähnt sei auch der einzigartige Schluss von *Schwerkraft*. Die Episode scheint bereits beendet, da erfolgt die finale Aufklärung überraschend durch einen "Comic im Comic", der die Handlung nochmals nacherzählt, diesmal aus der Sicht von Valentinas Besucherin. Ein ähnliches Spiel mit den Ebenen war auch schon 1966 in *Der Abstieg* vorzufinden. Hier zeichnet Arno Comics mit Valentina und macht sie so zur Comicfigur innerhalb des

Comics – allerdings in einer dunklen Variante von ihr, weshalb diese Seiten auf dem Kopf stehen.

Trotz der ganzen Eigendynamik der Episoden, lassen sich viele zwar noch immer als Abenteuergeschichten lesen, da sie häufig zumindest Versatzstücke der Science-Fiction, des Thrillers etc. enthalten. Diese Elemente treten schließlich aber immer weiter zurück und Crepax interessiert sich zunehmend für Fragen über Ängste, Kindheit oder Liebe. Beispielsweise lebt Valentina in den 1960ern und den Männern fällt es schwer, ihre so oft unter Beweis gestellte Selbstständigkeit zu akzeptieren. Aufgrund der Situation in der Einöde bei *Valentina und die Sowjets*, sehen Arno und Philip sie als schwache, zu beschützende Frau. Dies führt aber dazu, dass ihre eigentliche Zuneigung beiden gegenüber in Verachtung umschlägt: "Was für unwürdige und verachtenswerte Memmen! Ihr ekelt mich an!" (Crepax 2016: 89). Sie weiß um deren sexuellen Verlangen nach ihr und wie sie sie beeinflussen kann, ohne dass diese es bemerken. Und trotzdem bleibt ihr als Frau in dieser Männerwelt für die gelungene Revolution nur die Fantasie.

Als "Valenka die Schreckliche" peitscht sie dort die Männer und spannt sie vor den Karren der sexuellen Sklaverei. Letztlich kommt sie nicht herum, doch noch von Philip gerettet werden zu müssen – ganz traditionell heldenhaft mit Ritterrüstung und Motorrad, wodurch Crepax aber die Szene wiederum ironisiert. Gemeinsam mit der thematischen Veränderung findet auch ein Wechsel auf erzählerischer Ebene statt. Der Textanteil wird reduziert, vermehrt erzählen die Bilder, ohne dabei immer eindeutige Aussagen zu machen. Stattdessen werden die Leser*innen aufgefordert, eigene Interpretationen anzustellen. In *Das Kind von Valentina* (1969–1970) unternimmt Crepax den Versuch einer Auseinandersetzung mit Schwangerschaft – im Übrigen ist Valentina die erste Comicfigur, die überhaupt schwanger gezeichnet wurde (vgl. Interview 2016). Eine Romantisierung der Vorfreude auf das Kind findet hier allerdings nicht statt. Valentinas Schwangerschaft ist geprägt von Unsicherheit. Ihr zuvor perfekter Körper wird zur Belastung, ihre Selbstbestimmung weicht einem Gefühl des Ausgeliefertseins. Valentinas

Sorgen, Philip könnte sie nicht mehr attraktiv finden, werden nicht einfach textlich kommentiert. Stattdessen nimmt eine Doppelgängerin, in Gestalt von Louise Brooks, ihren Platz in Philips Bett ein. Sie hingegen bleibt durch die Grenze des Panels nicht nur von derer Beziehung, sondern sogar von dem gemeinsamen Bild getrennt.

Im Übrigen wird die Schauspielerin in ihrer Ikonenhaftigkeit hier zur Konkurrentin von Valentina, die befürchtet, ihrem Vorbild nicht mehr gerecht werden zu können – eine besondere Form der Hommage (vgl. Caneppele/Krenn 1999: 187ff.). Die Last von Valentinas Schwangerschaft selbst wird durch die Zeichnung eines riesigen Oktopus illustriert, der sie fest umschlungen unter Wasser hält. Bei der Geburt löst sich schließlich das Ungeheuer von ihr, während Gespräche aus dem Kreißsaal in die Bilder eingestreut werden. Diese Szene weist einerseits eine imposante Symbolik auf, zum anderen erinnert das Bild des Oktopus natürlich an Katsushika Hokusais *Der Traum der Fischersfrau*. Überhaupt prägen Verweise auf andere Künstler und Künste das Werk von Crepax. Literatur, Film, natürlich Comics, klassische und moderne Malerei, Fotografie, kaum eine Kunst wurde nicht in irgendeiner Form aufgegriffen. Der Künstler Max Ernst wird nicht nur namentlich erwähnt, sondern es finden sich auch in der Bildgestaltung eindeutige Bezüge auf dessen oft surrealistische Werke. *Alice im Wunderland*, *Der Struwwelpeter*, *Der tapfere Zinnsoldat*, werden von Crepax mit eigenen Figuren besetzt, um eine neue Interpretation zu erzählen. Literarische Zitate tauchen aber auch subtil in Form von Bücherregalen, mit eindeutig lesbaren Buchtiteln auf (vgl. ebd. 150). Besonders eindrucksvoll ist eine Szene aus *Tapfere Valentina* (1971/72): Gezeigt werden verschiedene, scheinbar belanglose Blickwinkel auf die Einrichtung eines Wohnzimmers. Bilder, die an der Wand hängen, Blumenvasen, ein Sofa. Schließlich erst eine Hand, dann eine zweite, die diese zärtlich berührt. Am Ende offenbart der Blick in einen Spiegel das Liebesspiel zwischen der jungen Valentina mit ihrem Lehrer – eine Entsprechung der Erzähltechnik des Romans *La Jalousie* von Alain Robbe-Grillet (im übrigen ein Fürsprecher von Crepax, der für dessen Adaption von Reages *Histoire d'O* ein Vorwort verfasste (vgl. ebd. 116).

Erotik, sei sie nun subtil, wie hier, oder auch explizit dargestellt, bildet einen wichtigen Aspekt bei Crepax, auch abseits von *Valentina*. Crepax geht mit Sexualität in seinen Comics bewusst freizügig um, gleitet dabei aber nie ins Pornografische ab. Von den Darstellungen nackter Haut abgesehen, die an manchen Stellen durchaus in den Bereich hineinragen können, den man heute als Fanservice bezeichnet, ist Erotik in *Valentina* nie Selbstzweck. Die Berührung zweier Hände, Spuren im Sand, das Closeup auf einen vielsagenden Blick genügen, um den eigentlichen Akt kunstvoll zu umschreiben. Ja, *Valentina* ist ein wichtiger Vertreter des erotischen Comics. Zu berücksichtigen ist auch die Bedeutung der Psychoanalyse im Werk von Crepax, was die regelmäßige und teilweise verstörende Auseinandersetzung mit Sexualität erklärt. Trotzdem war die Reihe gerade im deutschsprachigen Raum häufig dem Vorurteil der Anstößigkeit ausgesetzt, was hier die Rezeption und somit das Interesse an den wenigen Veröffentlichungen negativ beeinflusste. Es dürfte aber klargeworden sein, dass diese Ansicht *Valentina* bei weitem nicht gerecht würde.

Auf Deutsch sind seit 2015 nun zwei *Valentina*-Bände (allerdings nicht chronologisch gesammelt) im Avant-Verlag neuveröffentlicht. Sie bilden den Beginn der von Günter Krenn und Paolo Cannepele herausgegebenen Crepax-Werkausgabe. Durch das Hochglanzformat kommen die zarten Striche der Schwarzweißzeichnungen hervorragend zur Geltung. Der ersten Ausgabe ist Umberto Ecos Essay über die Bedeutung von Crepax für den Comic vorangestellt, während die zweite von einem Vorwort des *Linus*-Herausgebers Oreste del Buono eingeleitet wird. Durch die Einführung von Krenn und Caneppele, sowie einer Biografie des Künstlers, gemeinsam mit ausgiebigem Bildmaterial, erhalten die Leser*innen einen umfassenden Eindruck von Crepax Schaffen. Vor allem aber wurden Fehler bisheriger Ausgaben ausgemerzt, die an zum Teil mangelnder Übersetzung oder der unzusammenhängenden Veröffentlichung litten (vgl. Interview 2016). Nun kann man, 50 Jahre nach der ersten Veröffentlichung, die *Valentina*-Reihe auch in deutscher Sprache als das wahrnehmen, was sie ist: Ein Werk

zeitloser Comic-Kunst, das von seinen Charakteren erzählt, wie sie nur im Comic möglich sind.

Literatur

Ballhausen, Thomas (2016): "Der Zeichenstift ist mein Psychoanalytiker ...", in: Bücherschau 208 (o. Jg.) 2016, 99–105.

Caneppele, Paolo/Krenn, Günter (1999): Film ist Comics. Wahlverwandschaften zweier Medien, Wien: Filmarchiv Austria.

Caneppele, Paolo/Krenn, Günter (2015): Ich bin ein langweiliger Typ, ich weiß, sie können das ruhig schreiben, in: Crepax, Guido: Valentina, Berlin: Avant, 19–32.

Crepax, Guido (2015): Valentina, Berlin: Avant.

Crepax, Guido (2016): Valentina Underground, Berlin: Avant.

Del Buono, Oreste (2016): Meine Valentina, in: Crepax, Guido: Valentina Underground, Berlin: Avant, 8–16.

Eco, Umberto (2015): Crepax, Syntax, Zeit, in: Crepax, Guido: Valentina, Berlin: Avant, 11–15.