Die Zukunft im Comic

AZ journal

SAMSTAG, 29. DEZEMBER 1973

Science-fiction in Comic-strips-Form erscheint wöchentlich in Millionenauflagen. Millionen Leser formen an Hand dieser Hefte ihr Bild von der Zukunft. Doch die bunten Hefte vermeiden systematisch eine Konfrontation mit den wirklichen Zukunftsproblemen. Die Science-fiction der Comic strips bleibt fast immer im Horror stecken, statt kreativer Utopien entwirft sie das Schreckbild einer total automatisierten und programmierten Welt, die ständig durch ferne, finstere Mächte bedroht wird. Als einziger Ausweg bleibt der Ruf nach einem starken Mann. Lesen Sie den Bericht auf Seite 8.

Superhelden wie „Perry Rhodan“ säubern die Milchstraße von Störendem (rechts). „Der mächtige Thor“ rückt aus, um gestohlene Banken zurückzubringen (links unten)

WALTER STACH:

Die Zukunft im Comic

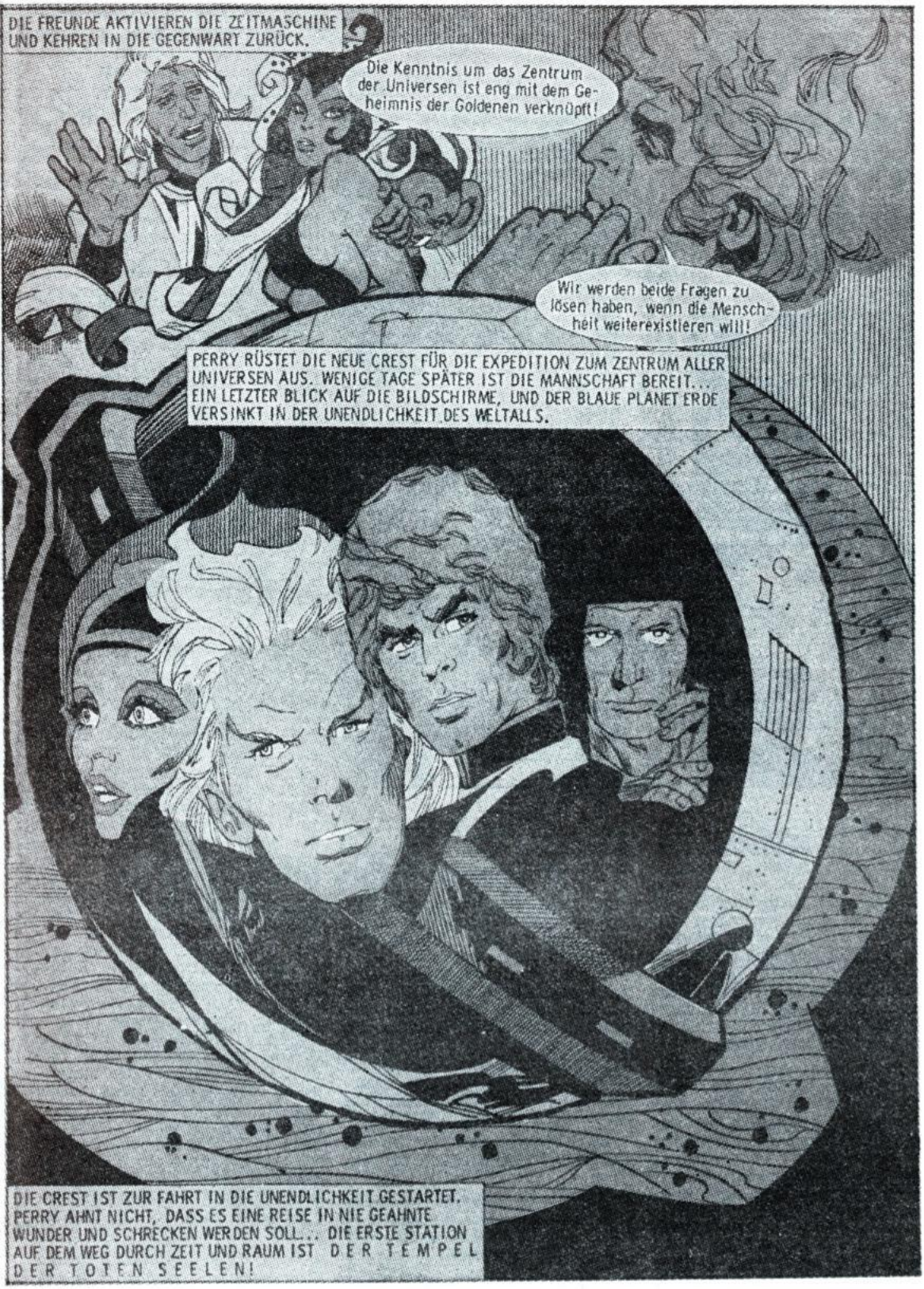
Robert Jungks Buch „Der Jahrtausendmensch“ werden vielleicht Zehntausende kaufen, „Perry Rhodan“ wählen wöchentlich Millionen. Beide lassen uns einen Blick in die „Werkstätten der neuen Gesellschaft“ tun. Will der Propagandist einer Futurologie, die sich zu einer sozial-humanen Wissenschaft entwickeln soll, auf 438 Seiten die Menschheit durch die Erschließung brachliegender und verschütteter Phantasiereserven retten, genügen dem „Erben des Universums“ die 30 popbunten Seiten eines Comicheftes, um das Problem zu lösen: Unsterblich und omnipotent, Herr über Raum und Zeit, Leben und Tod, zieht die Erfolgsfigur eines sechsköpfigen Autorenteams des Münchner Moewig-Verlages mit seiner nach dem Motto „Gelobt sei, was hart macht“ gestählten Elitetruppe in All-umspannende Vernichtungskriege, den ihm den „Frieden“, die „Freiheit“, das „Recht“ und die „Ordnung“ seines nicht mehr tausendjährigen Reiches bedrohenden abscheuliche Monster und Mutanten aufzwingen.

Doch *Perry Rhodan* (Robert Jungk: „Der Hitler des Weltraumzeitalters“) ist nur einer von vielen Superhelden der Science-fiction-Comic-Welt, die, eines der vielen Produkte der modernen Trivialkultur, durchschaubar wird als Seismograph für einen undurchschaubaren Dunstkreis von Irrationalismen und keineswegs unpolitischen Vorstellungen und Tendenzen.

Beginn 1929

Der erste Science-fiction-Strip erschien 1929 (übrigens im selben Jahr, in dem *Tarzan* das Licht des Zeitungsdschungels erblickte), und *Buck Rogers* war der Held dieser Reihe, die im 25. Jahrhundert spielte. Die Zukunftsattribute betrafen jedoch bloß die technische Ausrüstung des Weltraumfahrers, die Handlungsabläufe waren tief in der Gegenwart verwurzelt — ein Merkmal, das, wie wir noch sehen werden, die Spalten und Sprechblasen der Bildgeschichten bis heute nicht verlassen hat. 1934 folgte *Flash Gordon* (und mit ihm *Ming the Merciless*, der Erzbösewicht der SF-Comics schlechthin). Vier Jahre später schließlich, in einer Zeit, die mit ungelösten Konflikten randvoll war, katapultierte sich der Superheld und Saubermacher par excellence aus den Bildfeldern der Comic-Books in die Köpfe seiner Leser: *Superman*, die Personifikation des erwachenden Weltgewissens Amerikas. (Ihm folgte, den Zweiten Weltkrieg als wahren Vater, bald eine Legion von Artgenossen, getreues Spiegelbild der herrschenden chauvinistischen Gesinnung: *Batman, Superboy, Submariner, Green Lantern, Captain America & Co.*)

Da die Vollkommenheit durch *Superman* jedoch schon besetzt war, mußten sie sich spezialisieren. Jeder mußte sich seine eigene Superfähigkeit, seine besondere Verkleidung, seine speziellen Aktionsbereiche suchen. Um die unterschiedlichen Hypertrophien gemeinsam zu nutzen, gründeten viele Superhelden Vereinigungen, einen Trupp von Spezialisten, die einander ideal ergänzten. Nachdem die papierenen Helden in der Heimat und in den Tornistern der GIs die Welt von Nazi und „Nips“ gesäubert und sich solcherart als die charismatischen Führerfigu-



ren eines Landes etabliert hatten, das sich mit ihnen als Weltpolizist und globaler Retter von Freiheit und Demokratie erweisen hatte können, ging's gegen außerirdische Mächte, die jedoch weiter fast immer für reale oder potentielle Kriegsgegner des Landes standen: Sowjets, Chinesen, Koreaner, Vietkongs.

Solche Scheinaktualisierung verhindert jedoch systematisch die Konfrontation mit wirklichen Zukunftsproblemen: Nicht die schöpferische Phantasie wird angeregt, nicht das ständig wachsende Interesse an der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung wird angesprochen, sondern dumpfes Staunen wird erzeugt, das Spiel mit Entsetzen und Lust am Grauen praktiziert. Die Science-fiction der Comic strips bleibt fast immer im Horror stecken; statt kreativer Utopien entwirft sie Schreckbilder für den kleinen Mann: von einer total durchrationalisierten, automatisierten und programmierten Welt, einer ständigen Bedrohung durch ferne finstere Mächte, einer ins Unermeßliche und Unfaßbare emanzipierten, mystifizierten Wissenschaft. Es bleibt schließlich nur der eine gezeigte Ausweg: der Ruf nach dem „starken Mann".

Nach einem Leisten

Das Schema des Handlungsablaufes, das sich dabei in den verschiedenen Bildergeschichten entwickelt hatte, wurde bis heute praktisch unverändert beibehalten. Alte, triviale Erzählmuster werden kopiert und bloß in eine technisch drapierte Zukunft projiziert, dem schalen Fortschrittsgebräu häufig eine archaisch-mythologische Würze beigemengt: *Superman* braucht keine Siebenmeilenstiefel mehr, um schneller zu sein als jedes Fahr- oder Flugzeug; die *X-Men*schen und *Die Fantastischen Vier* potenzieren die Fähigkeiten der „Vier kunstreichen Brüder", der Gebrüder Grimm; *Flash Gordon* kämpft mit Energieschirm und bizarrer Strahlenpistole in undurchdringlichen Dschungeln und dampfenden Sümpfen, in Eis und hitzeflirrenden Sandwüsten gegen reichlich anachronistisch anmutendes, seltsames Getier auf fernen Planeten; Aladin und seine Lampe standen zweifelsfrei Pate für *Die Grüne Laterne, Falkenauge* ist ein moderner Philoktet, und als besondere Spezialität der deutschen Bildschriftenverlag GmbH schwingt sich *Der Mächtige Thor* mit seinem Hammer durch die nordische Götter- und Bildstreifenwelt, um Midgard und das Universum noch heute vor dem Bösen zu schützen.

Comics beruhen auf systematischer Reduktion; darin sind sie geradezu das Paradebeispiel aller Trivialliteratur. So verwundert es nicht, daß sich die Bilderfolgen der verschiedensten Serien in ihrem Handlungsaufbau immer wieder auf gleiche oder ähnliche Elemente zurückführen lassen.

Gefahr am Anfang

Am Beginn der jeweiligen Folge steht in der Regel ein überfallartiges Ereignis: die Menschheit sieht sich einer totalen, ihre Existenz bedrohenden Gefahr gegenüber. Einem dämonischen Wissenschafter, der, dem Wahnsinn oder einer außerirdischen Macht verfallen, eine neue, unheimliche Waffe entwickelt hat, um mit ihrer Hilfe die Welt zu unterjochen, oder die extraterrestrische Existenz strebt direkt ad personam das gleiche verwerfliche Ziel an. Nun wird der Superheld von den ohnmächtigen, weil anonymen und passiven Massen zu Hilfe gerufen. Sogleich eilt er herbei und ficht stellvertretend für sie den alles entscheidenden Kampf.

Er muß alle Superkräfte (Röntgen- und Hitzeblick, Telepathie und Telekinese und vieles andere mehr) mobilisieren, um schlußendlich zu siegen („Eh scho gwußt — aber wer weiß...?!") und den dankbar strahlenden Blicken einer befreit aufatmenden Menge Volkes zu entschweben: Licht- und Heilsbringer zugleich. Die Bildfelder und Sprechblasen dazwischen nützen Zeichner und Texter, um vor den genüßlich geschockten Augen und Hirnen der Rezipienten ein Schlachtfeld nur allzu bekannter Mythen und Emotionen zu entwerfen.

Eine muffige Kleinbürgermoral tobt sich da aus, gigantomane Roboter, Raumschiffe und Satelliten, die den Hyperraum durchdringen, Entmaterialisierungs- und Zeitmaschinen, Space-Craft-

Diabolische Außerirdische wollen die Menschheit in den Krieg hetzen: „Die X-Männer" (links); oder der Leibhaftige tritt selbst als „Diabolo" auf: „Die phantastischen Vier" (unten)

Generatoren und Levitationsfelder, Energieumwandler und natürlich die unvermeidlichen Strahlenkanonen und -pistolen sind die technologischen Vehikel, mit denen Wünsche und Ängste, Hoffnungen, Erwartungen und Enttäuschungen, Vorurteile und kollektive Frustrationen einer unbewältigten Vergangenheit und Gegenwart wiederkehren. (Daß Gesellschaftskritik verpönt ist, versteht sich von selbst. Das Programm heißt: technisch progressiv, sozial reaktionär.)

Höhere Werte

Ausgestattet mit gerade nur den Eigenschaften und Fähigkeiten, die er zum erfolgreichen Bestehen seiner Abenteuer benötigt — es bleibt kein Platz mehr für Mitleid und Dankbarkeit, Freundschaft und Liebe, Humor und Phantasie, und wenn, dann sind sie nicht um ihrer selbst willen aufgeboten, sondern stehen deformiert und pervertiert im Dienste „von etwas Höherem": der Macht, der Pflichterfüllung, der Ehre gilt des kosmischen Superhelden Kampf, da er selber perfekt und endgültig ist, dem Unperfekten und auf Veränderung Zielenden, greift er in besinnungsloser Aktivität immer ein, wenn die Natur aus den Fugen gerät, wenn menschliche oder unmenschliche Leistung scheitert oder Böses stiftet.

Denn auch das Böse stellt sich genaugenommen nur als eine besondere Ausprägung des technisch Unvollkommenen dar, der Verbrecher ist nur eine Fehlkonstruktion oder das falsch programmierte Produkt einer entfesselten Technokratie. (Es genügt, nur die Gesichter in den Comics zu studieren. Gute und Böse, Wertvolle und Minderwertige sind auf einen Blick zu erkennen: junge, maskuline Recken und dunkle Teufel, offene kühne Blicke und hinterhältiges schlitzäugiges G'schau — nichts hat sich hier verändert.)

Der zweifelsfreien Trennung in Gut und Böse, Gesund und Krank, Sympathisch und Unsympathisch entspricht die kompromiß- und mühelose Lösung aller Konflikte mit dem Mittel, das, mag es auch im übernächsten Comic-Jahrtausend beheimatet sein, ebenso eindeutig wie altbekannt ist: der Waffe in der Hand (VRAAK!) oder im mit PSI-Kräften ausgerüsteten **Kopf** (ZZZAP!). Appelativ verkündet der Superheld immer wieder in Wort und Tat den Codex, dem er seine Existenz verdankt: „Achtung vor den Eltern, dem Sittengesetz und vor ehrenhaftem Verhalten soll gefördert werden. Polizisten, Richter, Regierungsbeamte und angesehene Institutionen werden niemals so dargestellt werden, daß Respektlosigkeit vor der etablierten Autorität aufkommt. In jedem Augenblick wird das Gute über das Böse triumphieren und der Verbrecher für sein Vergehen bestraft werden."[1]

In dieser Unbedenklichkeit stereotypisierten Vereinfachung eines komplexen Ganzen zeigt sich die restlose Inhumanität dieser Gestalten und der Welt, in der sie agieren, läßt sich aber zugleich einer der Gründe für ihre unerhörte Popularität sehen: der (vor allem jugendliche) Leser erfährt scheinbare Ichstärkung und zeitweilige Entspannung von aufgestauter Aggression durch Projektion und Identifikation. Perry Rhodan und die Horde seiner Superkampfgenossen verkörpern die ideale Maschine, symbolisieren vortrefflich die Entfremdung des Menschen von sich selbst.

Zeichnerisch wird die Illusion des Tatsächlichen erzielt mit den seit der Renaissance gebräuchlichen, konventionellen bildnerischen Mitteln perspektivischer Räumlichkeit, anatomischer Genauigkeit, Bewegung und realistischer Mimese. Die formale Gestaltung übernimmt filmische Darstellungsmittel: Totale, Großaufnahme, Bildschnitt. (Auch dies geschieht im Interesse der Glaubwürdigkeit, werden doch Film und Photo noch immer als Synonyme für Wirklichkeitstreue verstanden.) Mit der Perfektionierung der graphischen Präsentation wird die Anpassung an amerikanisches Milieu und „american way of life" immer deutlicher vollzogen: die Anpassung des durchschnittlichen US-Bürgers an den Traum vom „sauberen" Amerika, einem Land ohne Generations- und Rassenkonflikte (Neger existieren erst gar nicht), ohne soziale Ungleichheit und Repression, ohne wirtschaftliche und politische Machtkämpfe.

500 Fanklubs

Einer entmündigten, ideologisch determinierten Masse in den Heften folgt schließlich eine entsprechend hypnotisierte, faszinierte Leser„gemeinde". (Rund ein halbes Tausend Fanklubs in der Bundesrepublik zum Beispiel stabilisieren den Perry-Kult und damit den Profit seiner Erzeuger.) Unter der Rubrik „Perry-Leser schreiben" liest sich dann Kritik, die zu äußern der Verlag „doch bittet", etwa so: „... Meine Vorschläge: Bringt mehr Popfarben in die Sache ... Bringt noch mehr Personen. Manche können Bärte tragen, andere Hakennasen, grüne Haare, blaue, gelbe, rosa, rote usw. Bringt auch in den Hintergrund der Bilder mehr Leben und Farben. Nicht wie in Nr. 56 mal Gelb, Hellgelb, Schwarz, dann Hellgrün, Dunkelgrün und zur Abwechslung Blau: das war schlecht, fad und blödsinnig. Mehr Farben, Geräte, Personen oder sonst was in den Hintergrund!"[2])

Nirgends diskreditiert sich die Science-fiction sosehr wie in der Unfähigkeit einer in die Zukunft gerichteten (Comic-strips-) Literatur, künftige Gesellschaftsmodelle zu entwickeln. Die Superhelden haben vorzüglich für die Perversion und Destruktion der utopischen, der kreativen Phantasie gesorgt.

---

[1]) Dietger Pforte, Deutschsprachige Comics. In: Comic-strips, Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung der Bildergeschichten; Ausstellungskatalog der Berliner Akademie der Künste, Berlin 1969/70, S. 37.

[2]) Perry. Nr. 67; Moewig-Verlag, München 1969, S. 31.