

TECHNIKDARSTELLUNG IM COMIC

Der Comic als Spiegel technischer Wünsche und Utopien
der modernen Industriegesellschaft

Zur Erlangung des akademischen Grades eines

Doktors der Philosophie (Dr. phil)

von der Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften der
Universität Karlsruhe (TH) angenommene

DISSERTATION

von

WOLFGANG HÖHNE

aus

Karlsruhe

Dekan: Prof. Dr. Bernd Thum

1. Gutachter: Prof. Dr. Rolf-Jürgen Gleitsmann (Institut für Geschichte)
2. Gutachter: Prof. Dr. Arnold Rothe (Romanisches Institut, Universität Heidelberg)

Tag der mündlichen Prüfung: 15. Juli 2003

Vorwort

Eine Arbeit, der als Quellenmaterial fast nur Comics zugrunde liegen, lässt sich natürlich nicht ohne eine gewisse Leidenschaft für diese außergewöhnliche Mischform der Literatur und Graphik erstellen. Doch für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung reicht es nicht aus, Comics nur zu mögen und zu kennen. Man muss sich über längere Zeit mit diesem Medium auf die vielfältigste Art beschäftigt haben, um die darin enthaltenen Möglichkeiten wirklich zu erkennen und zu nutzen.

In meiner langen Tätigkeit als verantwortlicher Redakteur für die Comic-Fachzeitschriften „revolution nr.9“, „Comic-Info“ und „Comic!“ konnte ich feststellen, dass über vorliegende Comic-Alben zwar viel diskutiert wurde, eine tiefer gehende theoretische Analyse über das Medium an sich aber meistens ausblieb. Seit Beginn meiner journalistischen Tätigkeit in Sachen Comics im Jahr 1990, war es mir deshalb stets ein Anliegen, nicht nur über konkrete gute Comic-Geschichten zu berichten, sondern den Comic auch als Literatur- bzw. Kunstform grundlegend zu begreifen und zu erklären.

Dabei kam mir meine deutsch-französische Zweisprachigkeit sehr zugute, denn der überwiegende Teil der europäischen Comics stammt aus Frankreich und dem frankophonen Teil Belgiens. In den letzten 12 Jahren konnte ich mit vielen bekannten Comic-Zeichnern sprechen, sei es auf Interviewterminen oder auf den Comic-Messen von Angoulême, Charleroi, Durbuy und Brüssel. Auch mit den Verlegern und anderen Comic-Redakteuren gab es einen regen Austausch sowie wiederholte Besuche bei ihnen, wodurch ich einen Einblick in die Szene und deren Hintergründe erhalten konnte, der weit über die Zugangsmöglichkeiten eines „normalen Comic-Fans“ hinausging. Hinzu kamen gute Kontakte zu dem Comic-Verein C.R.I.A.B.D.^a aus Brüssel und zu dem Staatlichen Belgischen Comic-Museum C.B.B.D.^b.

Alle diese über lange Zeit gewachsenen Kontakte sowie eine im Laufe vieler Jahre zusammengetragene Sammlung machten diese Arbeit überhaupt erst möglich, denn über öffentliche Kanäle wäre das hier vorgestellte mannigfaltige Material niemals zu beschaffen gewesen. Es schien mir nun an der Zeit, alle diese seltenen und nahezu einzigartigen Möglichkeiten für eine wissenschaftliche Arbeit zu nutzen.

Wolfgang Höhne M.A.

Karlsruhe, September 2002

^a Centre Religieux, d' Information et d' Analyse de la Bande Dessinée, 1 Parvis de la Basilique, B-1083 Brüssel.

^b Centre Belge de la Bande Dessinée, 20 rue de Sable, B-1000 Brüssel.

Gliederung:

1. Einleitung

- 1.1. Gegenstand und Thema dieser Arbeit
- 1.2. Zur Problematik des Mediums Comic
- 1.3. Die Stellung der Technik im Comic
- 1.4. Zur Handhabung dieser Arbeit

2. Fortbewegungsmittel

2.1. Der Held und das Automobil

- 2.1.1. Die verschiedenen Epochen der Automobildarstellung
- 2.1.2. Der Held am Steuer
- 2.1.3. Der Straßenverkehr als Spiegel der Autobekgeisterung
- 2.1.4. Das Auto von morgen ist immer schöner als das Auto von heute
- 2.1.5. Das Fliegende Auto - ein Muss für die Zukunft
- 2.1.6. Das Automobil als Neben- oder Hauptdarsteller

2.2. Krafträder

2.3. Unmotorisierte Verkehrsmittel

- 2.3.1. Fahrräder
- 2.3.2. Rollschuhe, Skateboards und Discoroller
- 2.3.3. Skifahrten und Seilbahnen

2.4. Basteleien an Straßenfahrzeugen

2.5. Das Erlernen von Fahrzeug-Technik im Comic

2.6. Die Fliegerei

- 2.6.1. Das kleine Flugzeug
- 2.6.2. Das Flugzeug als Massenverkehrsmittel
- 2.6.3. Der Sonderfall des Hubschraubers
- 2.6.4. Ballone und Zeppeline
- 2.6.5. Segel-, Drachen- und Gleitschirmflieger
- 2.6.6. Fliegen ohne „einzusteigen“

2.7. Schiffe und Boote

- 2.7.1. Kleine Boote und Sportboote
- 2.7.2. Große Schiffe
- 2.7.3. Unterseeboote
- 2.7.4. Tauchen und anderer Wassersport

2.8. Eisenbahn und andere Schienenfahrzeuge

- 2.8.1. Die Darstellung der Eisenbahn im Jetztzeit-Comic
- 2.8.2. Eisenbahnen in Utopien und im Science-Fiction

2.9. Raumschiffe

- 2.9.1. Kleinere, individuelle Raumschiffe
- 2.9.2. Große, kollektive Raumschiffe
- 2.9.3. Raumgleiter, Beamer und andere Spezialfälle

3. Die Spiegelung der realen Welt im zeitgenössischen Comic

- 3.1. Vor 1944 taucht die „visuelle Realität“ im Comic nur sporadisch auf
- 3.2. Die Welt als realistischer Abenteuerspielplatz für Comic-Helden (1944 bis 1968)
- 3.3. Raus aus der Realität, rein in die Phantasie. Neue Comics nach 1968
- 3.4. Die Bedeutung der Farbe

4. Science-Fiction und Utopien - das Nichtexistierende wird gezeigt

- 4.1. Zukunftsutopien auf der Erde
- 4.2. Der Mensch findet im Weltraum seine eigene Zukunft
- 4.3. Besondere urbane Lebensformen

5. Personendarstellungen

- 5.1. Die Ausstattung von Comic-Helden
- 5.2. Außerirdische Haupt- und Nebenfiguren
- 5.3. Roboter, und wozu sie gut sind
- 5.4. Der kluge Doktor und der verrückte Professor

6. Artefakte

6.1. Medien- und Kommunikationsgeräte

- 6.1.1. Semaphor und Telegraph
- 6.1.2. Telefon und Handy
- 6.1.3. Das „Visaphon“
- 6.1.4. Das Funkgerät
- 6.1.5. Der Radioapparat
- 6.1.6. Der Plattenspieler
- 6.1.7. Die Photographie
- 6.1.8. Das Fernsehgerät und die Videoanlage
- 6.1.9. Der Film, das Kino und das Fernsehstudio

6.2. Technik und Design in Haus und Garten

- 6.2.1. Haushaltstechnik in Küche und Wohnbereich
- 6.2.2. Der Wohnbereich bei Helden und Banditen

6.3. Arbeitsgeräte und Laboratorien

- 6.3.1. Das Labor als wissenschaftliche Kultstätte
- 6.3.2. Atomtechnik im Comic
- 6.3.3. Die Zeitmaschine
- 6.3.4. Die Persönlichkeits-Austausch- und Dupliziermaschine
- 6.3.5. Sonstige Geräte

6.4. Computer und Großrechner

7. Zusammenfassung und Schlussbetrachtung

8. Bibliographie

1. Einleitung

1.1. Gegenstand und Thema dieser Arbeit

Seit es sie als Teilbereich der allgemeinen Geschichte gibt, beschäftigt sich die Technik-Geschichte auch mit der Geschichte des Alltags der Menschen. Anders, als politische Entscheidungen, die üblicherweise nur in der Hand weniger Einzelpersonen liegen und seit jeher von der klassischen Politikgeschichte untersucht werden, betreffen technische Erneuerungen meist eine Vielzahl von Menschen ganz unmittelbar, sei es in der Arbeitswelt, im Krieg, im Massenverkehrswesen oder im Haushalt. Wer also die Technik erforscht, der erforscht in vielen Fällen auch das tägliche Leben und den Umgang der Menschen mit eben dieser Technik.

Die Geschichte des Alltags hat für unser allgemeines Verständnis von der Vergangenheit in den letzten Dekaden ständig an Bedeutung gewonnen. Diesem gesteigerten Interesse liegt auch die Erkenntnis zugrunde, dass die alltäglichen Lebensbedingungen breiter Bevölkerungsschichten sich in weitaus höherem Maße auf den allgemeinen Verlauf der Geschichte auswirken als lange Zeit angenommen. Historiker wie Thomas Nipperdey, Franz Schnabel und Fernand Braudel haben deshalb in ihren umfassenden Werken über die Geschichte Deutschlands¹ bzw. Frankreichs² die Alltags- und Sozialgeschichte besonders hervorgehoben und sie in einen unmittelbaren Kontext zur politischen und wirtschaftlichen Entwicklung ihrer Länder gestellt. Anhänger der französischen „*école des annales*“ bzw. der „*nouvelle histoire*“³, wie sie besonders an der Universität Straßburg gelehrt wird, gehen noch weiter und vertreten den Standpunkt, dass jedes Detail, das für eine bestimmte Schicht oder größere Gruppierungen von Menschen in deren alltäglichem Leben über einen gewissen Zeitraum eine Rolle gespielt hat, eine historische Bedeutung genießt, wenn es darum geht, eine Epoche verstehen zu wollen. Ob dieses Detail den sonstigen Verlauf der „großen“ Geschichte in irgendeiner Weise beeinflusst hat, ist beispielsweise bei der Untersuchung der Mentalitätsgeschichte⁴ zweitrangig. Die von den Historikern Marc Bloch und Lucien Febvre begründete historische Fachzeitschrift „*Annales*“, aus welcher die sogenannte „neue französische Geschichtsschreibung“ hervorging, hält jedes zeitgenössische historische Quellenmaterial für beachtens- und konservierungswert⁵. Denn die

¹ Nipperdey, Thomas: "Deutsche Geschichte 1866-1918. Arbeitswelt und Bürgergeist", München 1990.
Schnabel, Franz: "Deutsche Geschichte im 19. Jahrhundert" Bd.3 "Erfahrungswissenschaften und Technik", Freiburg 1929.

² Braudel, Fernand: "Frankreich, Band III. Die Dinge und die Menschen", Paris / Stuttgart 1990.

³ Dosse, François: "L'histoire en miettes. Des 'Annales' à la 'nouvelle histoire' ", Paris 1987.

Burke, Peter: "Offene Geschichte. Die Schule der 'Annales' ", Berlin 1991.

Middell, Matthias / Sammler, Steffen (Hg.) "Alles Gewordene hat Geschichte. Die Schule der 'Annales' in ihren Texten 1929-1992", Leipzig 1994.

Raphael, Lutz: "Die Erben von Bloch und Febvre. 'Annales'-Geschichtsschreibung und 'nouvelle histoire' in Frankreich, 1945-1980". Stuttgart 1994.

⁴ Zur Mentalitätsgeschichte im Sinne der Schule der *Annales* vergleiche: Raphael, Lutz: "Die Erben von Bloch und Febvre", Stuttgart 1994, S.330ff.

Coutau-Bégarie, Hervé: "Le Phénomène Nouvelle Histoire", Paris 1989, S.160ff.

⁵ Bloch, Marc / Febvre, Lucien (Hg.): "Apologie der Geschichte oder Der Beruf des Historikers", Stuttgart 1992, S.75ff.

Entscheidung, was für die spätere Geschichtsschreibung einmal von Bedeutung sein wird und was nicht, müsse ebenfalls weitestgehend der Zukunft überlassen bleiben.

Es besteht in dieser Arbeit eine gewisse Affinität für die französische Geschichtsauffassung nach den „*Annales*“, nach deren Ideale auch Quellen herangezogen werden sollten, die ansonsten keiner historischen Betrachtung zugrunde liegen. Außerdem sind viele der hier untersuchten Comic-Quellen beinahe der Nichtbeachtung dieses historischen Ansatzes zum Opfer gefallen: Die meisten frühen Periodika aus dem Comic-Bereich sind niemals von öffentlichen Institutionen systematisch gesammelt und archiviert worden. Erst etwa seit den letzten 15 Jahren versuchen die staatlichen Comicmuseen CNBDI⁶ in Angoulême (Frankreich) und CBBD⁷ in Brüssel das bisher Versäumte nachzuholen und haben je ein nationales Comic-Archiv angelegt. Dass zeitgenössische Comics als historische Quelle ebenso zu gebrauchen sind wie Romane, Filme oder Magazine, daran besteht nach den Prinzipien der „*nouvelle histoire*“ kein Zweifel.

Wenn man also Geschichte nicht nur als Ablauf politischer Ereignisse, sondern auch als Lebensrealität des alltäglichen Daseins von Menschen begreift, dann können ganz unscheinbare Ereignisse oder Erscheinungen plötzlich von Interesse für die historische Forschung werden. Ein jüngeres Beispiel sei hier genannt: Schon bald wird sich kaum jemand noch an den kurzen Boom der kleinen japanischen elektronischen „Haustiere“ namens Tamagotchi erinnern. Dennoch hat die millionenfache Invasion dieser kleinen Spielgeräte um das Jahr 1998 für kurze Zeit das Bewusstsein der Menschen geprägt und einiges über die Akzeptanz von einem künstlichen Lebensgefährten ausgesagt. Jedenfalls sind die elektronischen Kleintiere, die man füttern und pflegen musste, von der Mehrheit der Menschen nicht als Geschmacklosigkeit abgelehnt worden – und das ist eine Erkenntnis zur Mensch-Technik-Beziehung, die für den Technik-Historiker relevant ist.

Will man nun der Frage nachgehen, was „Technik“ für einen Normalbürger der 50er, 60er oder 70er Jahre bedeutete, was er konkret für technisches Gerät im Alltag nutzte und wie diese Geräte aussahen, so gibt es dazu verschiedene Quellen. Zum einen sind da natürlich Fotografien, sei es aus Archiven, Sammlungen oder aus Privatbesitz. Die in den letzten Jahren gehäuft erscheinenden historischen Fotobildbände, wie z.B. die des Taschen Verlags, aber auch die umstrittene Wehrmachtsausstellung zeigen, dass Bildmaterial bei der historischen Forschung weiterhin an Bedeutung gewinnt. Das Gleiche gilt für den Film, wie das eindrucksvolle Werk „*Majestät brauchen Sonne*“⁸ oder die eher populistischen neuen Dokumentarfilme von Guido Knopp zeigen.

Um den Zeitgeist und das Lebensgefühl der 70er Jahre zu begreifen, wäre eine wissenschaftliche Auswertung von Fernsehserien wie *Shaft*, *Detektiv Rockford*, *Die Straßen von San Francisco*, *Mit Schirm*, *Charme und Melone* oder *Die Zwei* bestimmt ergiebig.

⁶ CNBDI: Centre national de la bande dessinée et de l' image, 121, rue de Bordeaux, F-16000 Angoulême.

⁷ CBBD: Centre belge de la bande dessinée, 20, rue des sables, B-1000 Bruxelles.

⁸ Kinofilm "Majestät brauchen Sonne", Regie: Peter Schamoni, Deutschland 2000.

Für die 80er Jahre böten sich *Dallas* und der *Denver Clan* an. Es ist sicherlich nicht so, dass noch niemand auf die Idee gekommen wäre, solche Fernsehfilme als historisches bzw. soziologisches Quellenmaterial auszuwerten, doch erlaubt es der gegenwärtige Stand der Technik noch nicht wirklich, dass sich ein Forscher als Privatperson damit erfolgreich befassen könnte. Erst wenn die DVD-Technik weiter ausgereift ist und dieses Material auch am heimischen PC gesichtet und verarbeitet werden kann, werden wir private Untersuchungen bekommen, die auch solches Material systematisch begutachten. Derzeit können sie nur im Umfeld von Sendeanstalten getätigt werden.

In dieser Arbeit soll ein anderer, von der Wissenschaft noch kaum wahrgenommener Quellenbereich zur technisch-historischen Forschung herangezogen werden. Hier sollen Comics zum einen auf ihre Quellentauglichkeit und zum anderen auf ihre technikhistorisch relevanten Inhalte hin untersucht werden. Natürlich muss man sich fragen, was der Comic dem Historiker eigentlich bieten kann. Die Antwort darauf lautet: Bildmaterial. Comics bestehen vor allem aus Bildern, genauer gesagt, aus Zeichnungen. Während für so manche historische Arbeit oder Ausstellung mühsam zeitgenössisches Bildmaterial zusammengesucht wird, liegen Millionen von Comiczeichnungen unbeachtet brach (allein zur Erstellung dieser Arbeit wurden etwa eine halbe Million Zeichnungen gesichtet) und niemand kommt auf die Idee, diesen enormen Bildvorrat für wissenschaftliche Zwecke nutzbar zu machen. Und hier stellt sich die anschließende Frage: kann man sich das im Zeitalter von Multimedia eigentlich noch leisten?

Die Vermittlung von Informationen, und damit auch von Wissen, erfolgt zunehmend über Bilder. Farbfernsehen und Videokassetten haben die auf den durchschnittlichen westlichen Menschen einströmende Bildmenge in den 70er und 80er Jahren bereits drastisch gesteigert; seit den 90er Jahren hat sich diese Bilderflut mit der Verbreitung von PC, Computerspielen, Multimedia CD-ROM und Internet abermals erhöht. Unabhängig davon, ob man diese neuen bilderreichen Formen der Kommunikation nun begrüßt oder ihnen kritisch gegenüber steht, es ist eine Tatsache, dass die allgemeinen Wahrnehmungsgewohnheiten in unserer Welt eindeutig dahin tendieren, immer mehr Informationen über Bilder oder multimediale Mischformen aus Bildern, Text und Ton zu vermitteln. Im heutigen Werbeprospekt für die Hausfrau ist sogar das Kilo Hackfleisch als farbiger rosaroter Masseklumpen abgebildet, damit die Information über den aktuellen Kilopreis dieser Ware den Kunden auch ganz sicher erreicht.

Der Comic bildet mit seiner Kombination von Bild und Text, zusammen mit dem Film und dessen Kombination von Bild und Ton, eine der beiden maßgebenden Urformen dessen, was wir heute mit dem Begriff *Multimedia* umschreiben. Schon alleine, wenn sich die Wissenschaft mit dem Phänomen des Multimedia und seiner Entstehung auseinandersetzen will, kann sie den Comic als einen der wichtigsten Ahnen des Multimedia nicht ignorieren. All die Formeln, Regeln und Wahrnehmungsgewohnheiten, die sich in den letzten einhundert Jahren aus Film und Comic für das Zusammenspiel von Bild, Text und Ton ergeben haben, bilden die Grundlagen für die neue Multimedia- und Internetwelt. Die Erforschung des Comics ist somit auch Grundlagenforschung in Sachen Multimedia.

„Comics sind eine Kunst des 20. Jahrhunderts. Es ist kein Zufall, dass Photographie, Film und Comics gleichzeitig entstanden und jährlich Milliarden von Bildern für den Verbrauch von Millionen Menschen erzeugen. Sie sind neue Informationsquellen, die die jahrhundertealte Vorzugsstellung des geschriebenen Textes brachen. Sie sind ferner eine demokratisierende Macht. (...) Zwar existieren Bücher für Soziologen, Laien, Spezialisten und Fans, aber dieses weite Feld ist in seiner Bedeutung für den Künstler und den Studierenden der visuellen Künste noch nicht untersucht worden. (...) Comics haben täglich neue Mythologien für das verwirrende, neue, zeitkomprimierte, maschinelle 20. Jahrhundert erzeugt. Sie haben in einfacher idiomatischer Form die Weltkriege, die neue Moral und persönliche wie soziale Umwälzungen eines neuen Zeitalters mit neuer Dynamik widergespiegelt“⁹.

„Sagt man, dass eine Beziehung zwischen Comic-Strips und der Kunst ihrer Zeit besteht, tritt man bereits rücksichtslos den üblichen Vorurteilen entgegen, die den Vulgärcharakter der Comics betreffen, ihr Berufsbild (Zuflucht für künstlerische Versager), das Fehlen eines Stils, ihr Wesen eines in sich geschlossenen Systems, das völlig von seiner Epoche abgeschnitten ist. Der letztgenannte Punkt ist in den Augen des Historikers und Soziologen absurd, wird aber immer noch von der öffentlichen Meinung vertreten, gelegentlich auch von jenen, die Comic-Strips machen. (...) Zugleich hatten die Comics an der Einführung echter graphischer Neuerungen Teil, wie neuen Blickwinkeln, ungewöhnlichen Perspektiven, künstlicher Beleuchtung, anderen Beziehungen zwischen den einzelnen Bildebenen usw., die in der Folgezeit des Jahres 1880 das klassische westliche Sehen revolutioniert haben. Der Comic selbst ist das weiteste Anwendungsgebiet dieser Neuerungen, deren historische Bedeutung zweifelsohne größer ist als die aller in der Malerei aufeinanderfolgenden ‚-ismen‘, die die ganze Aufmerksamkeit im Übermaß für sich beanspruchen“¹⁰.

Die Bedeutung des Mediums Comic ist in der Zeit nach 1968 durchaus erkannt worden, was aber bis heute dennoch nicht zu einer grundlegenden Berücksichtigung desselben in der wissenschaftlichen Forschung geführt hat.

In dieser Arbeit soll es darum gehen, den Comic als historische Quelle für die Technik-Geschichte zu entdecken. Von den vier möglichen Spielzeiten eines Comics, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, Fantasy-Zeit¹¹, sind die mittleren beiden, also Jetztzeit-Comic und Science-Fiction-Comic, für den Historiker die einzig Interessanten.

Historische Comics könnten allenfalls für die Rezeptionsgeschichte der Antike oder des Mittelalters interessant sein. Es ist klar, dass ein *Asterix*-Band als historische Quelle für die Antike völlig unbrauchbar ist, lediglich die mehr oder weniger gute historische Recherche der Autoren über diese Epoche lässt sich an diesen Bänden

⁹ Zit.: Pascal, David, in: "Graphis", Nr.159, Sondernummer: "Die Kunst des Comic Strip", Zürich 1973, S.7.

¹⁰ Zit.: Couperie, Pierre, in ebendort, S.15 und 18.

¹¹ Fantasy-Zeit heißt undefinierte Spielzeit, wie z.B. in J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe*.

ablesen. Dennoch ist natürlich nicht zu leugnen, dass ein nicht unerheblicher Teil des Wissens, Halbwissens und leider auch der Irrtümer der so zahlreichen *Asterix*-Leser über die Antike auf das in den *Asterix*-Bänden vermittelte Bild dieser Zeit zurück zu führen ist. Schon dieses Beispiel macht deutlich, welche Bedeutung dem Comic bei der Informationsvermittlung zukommen kann. Fantasy-Comics mögen vielleicht für die Literaturgeschichte des modernen Märchens oder der Esoterik einen gewissen Wert haben, für den Historiker sind sie nicht ergiebig. Bei der Erforschung der Technik des Alltagslebens ist natürlich nur der zeitgenössische Comic interessant, der zum Zeitpunkt seiner Entstehung, in der ehemaligen „Jetztzeit“ gespielt hat und somit die Welt in der Form widerspiegelt, wie der Zeichner sie gesehen und empfunden hat.

Von einigen wenigen Frühformen abgesehen, setzt die tatsächliche Nutzbarkeit des Comics als Bildquelle für den Historiker ab den 40er Jahren ein. Dann beginnt die Zeit, in der ein heutiger Leser in die farbige (!) Welt von damals eintauchen kann und Dekor, Ausstattung und Technik im Zusammenspiel mit den Handlungen, Ansichten und Reaktionen der Helden und Nebenpersonen erleben und erfassen vermag. Dadurch, dass im Comic die gesamte Geschichte zeichnerisch umgesetzt wird, kann sich der Künstler nicht, im Gegensatz zum illustrierten Buch, nur wenige ihm genehme Szenen herausuchen. ebenfalls sämtliche Zwischenschritte und Übergänge müssen bildlich dargestellt werden; dadurch ist der Zeichner genötigt, auch allerlei alltägliche „Nebensächlichkeiten“ mit ins Bild zu nehmen, die ansonsten niemandem eine Abbildung wert gewesen wären. Oft sind es aber gerade diese Zwischenbilder, in denen der Zeichner ohne viel zu überlegen seine Umwelt spontan wiedergegeben hat, die heute das damalige Flair am unverfälschtesten transportieren. Der Historiker Marc Bloch würde diese Art der Zeugnisse als die besonders wertvollen „unabsichtlichen Quellen“ bezeichnen¹². Für die Trivialliteratur erkennt Roland Innerhofer: „Was als literarische Schwäche gelten mag: die formale Unbeholfenheit, die Grobschlächtigkeit, der Schematismus und die Stereotypen vieler dieser Texte, kann in literatur- und mentalitätsgeschichtlicher Sicht vorteilhaft sein. Die Genremerkmale wie die Signaturen der Epoche und ihre Denkstrukturen lassen sich in der populären Unterhaltungsliteratur oft deutlicher erkennen, als in den elaborierten Produkten der ‚gehobenen‘ Literatur“¹³. Dasselbe gilt ohne Zweifel für die Comic-Literatur und für die Comic-Zeichnungen gegenüber der „gehobenen“ Kunst der Illustration, was eine Untersuchung derselben unter historischen Gesichtspunkten rechtfertigt.

Es sei in diesem Zusammenhang auch gesagt, dass der Comic eines der wenigen Medien ist, dessen Erzeugnisse aus einer mittlerweile oft viele Jahrzehnte zurückliegenden Epoche immer noch problemlos im Laden gekauft werden können. Die Welt von *Tintin et Milou* (*Tim und Struppi*) oder von *Spirou* ist für heutige Jugendliche so ziemlich das einzige übrig gebliebene visuelle Sichtfenster auf die 50er Jahre, das noch

¹² Bloch, Marc / Febvre, Lucien (Hg.): "Apologie der Geschichte oder Der Beruf des Historikers", Stuttgart 1992, S.72.

¹³ Zit: Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914, Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung", Wien 1996, S.18.

regelmäßig und freiwillig genutzt wird¹⁴. Die Comics prägen daher das Bild dieser Epoche von Jugendlichen mehr als jedes andere Medium. Alte Heimatfilme sind bei den heutigen „Kids“ kaum noch erwünscht, im Gegensatz zu *Spirou* (1938, bis heute) oder *Tintin* (1929 – 1982). Wir dürfen auch nicht vergessen, dass wir längst eine Generation von Oberschülern und angehenden Historikern haben, denen mittlerweile schon die 60er Jahre ähnlich fern sind, wie einem älteren Menschen das Biedermeier. Auch kann nicht alles, was auf Bildzeugnissen einer nicht mehr selbst erlebten Epoche dargestellt ist, so ohne weiteres richtig interpretiert werden. Die ersten beiden Abbildungen des Bildteils der Einleitung mit der Straßenbeleuchtung [I-01] machen deutlich, wie schnell zeitgenössische Selbstverständlichkeiten für spätere Generationen kaum noch zu entschlüsseln sind. Folglich ist es sinnvoll, sich rechtzeitig klarzumachen und auch festzuhalten, was auf dem Bilderschatz einer Epoche eigentlich zu sehen ist.

Natürlich wissen wir, dass die Welt, so wie sie in den damaligen Comics dargestellt ist, weder objektiv noch authentisch ist – ganz im Gegenteil. Es handelt sich um eine stark geschönte, idealisierte und größtenteils von Problemen bereinigte Welt, in der das Gute siegt und der Tapfere belohnt wird. Andererseits ist das bei der Lektüre von *Parzival* für den Mediävisten nicht viel anders. Auch hier weiß der Fachmann, dass die dort beschriebene Welt der kühnen Recken um die Tafelrunde nicht viel mit den tatsächlichen Verhältnissen des Mittelalters zu tun hat, aber dennoch bleibt *Parzival* eine der wichtigsten mittelalterlichen literarischen Quellen. Die Ideale und Wunschbilder, die eine vergangene Welt hinterlässt, sagen eben oft mehr über diese Epoche und ihre gesellschaftlichen Verhältnisse aus, als es ein authentischer Erlebnisbericht tun würde.

Der Wert von Jetztzeit-Comics für den Historiker liegt auf der Hand: authentisches Bildmaterial aus zurückliegenden Epochen. Aber auch diejenigen Comics, deren Handlung von den Autoren in die Zukunft gelegt wurde, also Science-Fiction-Comics und Zukunftsutopien, haben für den Technik-Historiker interessantes Material zu bieten. Sie zeigen ihm das konkrete Aussehen der technischen Wunsch- und Wahnvorstellungen der Menschen aus früheren Zeiten [I-02]. Neben der Suche nach Alltagsdarstellungen ist die Vorstellung und Auswertung von technischen Utopien aus dem Bereich des Science-Fiction-Comics die zweite wichtige Fragestellung, der in dieser Arbeit nachgegangen werden soll.

¹⁴ Tatsächlich liegen die Verkaufszahlen der „Klassiker“ aus den 50er und 60er Jahren meist immer noch über denen der neuproduzierten Comics. Hugues, Dayez: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.5.

Diese Arbeit ist keine Geschichte des Comics. Die Entstehung und Entwicklung des Mediums Comic ist mittlerweile ausreichend erforscht worden, sowohl hier in Deutschland, als auch in Frankreich, Belgien und den USA¹⁵. Hier soll es darum gehen, den Comic als Quellenmaterial für Fragen an die Technikgeschichte heranzuziehen. Es wird also nicht über den Comic geforscht, sondern mit ihm. Darüber hinaus mag diese Arbeit jeder anderen wissenschaftlichen Disziplin einen allgemeinen Einblick in die in akademischen Kreisen noch weitgehend unbekannte Materie des Comics geben, so dass abgeschätzt werden kann, ob auch dort eine Auswertung des reichhaltigen Fundus der Comiczeichnungen vielleicht von Nutzen sein könnte.

Die Materialauswahl

Was genau unter einem Comic zu verstehen ist, darüber wurde und wird viel gestritten. Manche definieren den Comic als simultane Mischung aus Text und Bildern, anderen ist der kommerzielle Aspekt als triviales Massenmedium wichtig, für Dritte ist der abenteuerliche oder lustige Inhalt das Maßgebliche¹⁶. So wichtig eine genaue Definition und Abgrenzung des Comic-Begriffs für eine literaturwissenschaftliche Arbeit auch zweifellos ist, für eine Auswertung im Fachbereich der Geschichte ist es ein Streit um des Kaisers Bart. Ob jetzt Randbereiche wie comic-ähnliche Werbungen oder humoristische Einzelzeichnungen mit hinzugezählt werden oder nicht, am Gesamtbild des Comics unter dem Aspekt der Technik-Geschichte würde das nichts ändern. Für diese Arbeit wurde der Begriff „Comic“ deshalb sehr weit gefasst, und alles, was in etwa noch einem Comic entspricht, konnte hier Einzug erhalten. Auch Material, das ganz klar nicht mehr als Comic zu bezeichnen ist, wie z.B. Titelbilder von Groschenromanen oder Sammelbilder aus Margarinealben, ist hier berücksichtigt worden; ebenso einige Filmbilder zu Vergleichszwecken.

In seiner umfassenden Abhandlung über die Anfänge der deutschen Science-Fiction-Literatur beklagt Roland Innerhofer, dass bei der Untersuchung des Verhältnisses zwischen Literatur und Technik immer wieder nur auf dieselben wenigen bekannten Autoren zurück gegriffen würde, während das Gros der wissenschaftlichen-technischen Unterhaltungsliteratur unberücksichtigt bliebe. Wegen dieser meist unreflektierten Beschränkung seien aber viele der bisherigen Untersuchungen zum Thema Science-Fiction (S-F) fragwürdig¹⁷. Bei der Auswertung des Bildmaterials gilt im großen und ganzen dasselbe. In den vielen Arbeiten, die sich bisher mit

¹⁵ Siehe hierzu die Arbeiten von: Dolle-Weinkauff, Bernd: "Comics, Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945", Weinheim 1990.

Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997. Sadoul, Jacques: "93 ans de DB", Paris 1989.

Holtz, Christina: "Comics - ihre Entwicklung und Bedeutung", München 1980.

Filippini, Henri; Sadoul, Numa; Glénat, Jacques; Varenne, Yves: "Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique des origines à nos jours", Grenoble 1979.

Metken, Günther: "Comics", Hamburg 1970. Moliterni, Claude: "Histoire de la bande dessinée", Paris 1980.

Savage, William W.: "Comic Books and America 1945-1954", London 1990. Schröder, Horst: "Die ersten Comics; Zeitungs-Comics in den USA von der Jahrhundertwende bis zu den 30er Jahren", Hamburg 1982

¹⁶ In seiner Dissertation "Die deutschsprachige Comic-Fachpresse", Hamburg 2000, S.7ff, hat Eckart Sackmann die Problematik der Begriffsbestimmung von „Comic“ umfassend erläutert.

¹⁷ Innerhofer, Roland ,S.17f.

Darstellungen von Science-Fiction-Technik und Zukunftsutopien befasst haben, tauchen immer wieder dieselben bekannten Titelillustrationen von bekannten S-F-Romanen oder die Filmbilder von Fritz Langs „Metropolis“ auf. Die zahlreichen und äußerst ergiebigen Comic-Bilder dieser Epochen blieben dagegen bisher weitgehend unberücksichtigt. Dies ist eine Lücke, die mit dieser Arbeit geschlossen werden soll.

Die mit Abstand der meisten hier ausgewerteten Comic-Zitate stammen aus dem „goldenen Zeitalter“ des belgischen und französischen Autorencomics. Hinter dem Begriff des goldenen Zeitalters verbirgt sich die Zeit zwischen 1945 und etwa 1975¹⁸, danach wurde die dominierende Stellung des Comics als massenhafte und einflussreiche Unterhaltungsliteratur nach und nach vom Fernsehen und zuletzt von den Computerspielen übernommen¹⁹. Die französische und vor allem belgische Comic-Produktion dieser Epoche ist einzigartig, auf unglaublich hohem Niveau und daher für die hier gestellten Fragen besonders ergiebig. Für die Zeit vor 1945 wurde auch verstärkt amerikanisches Material hinzugezogen. Zum einen, weil der US-Comic vor 1945 dem europäischen Material qualitativ und quantitativ überlegen war, zum anderen, weil viele interessante Entwicklungen des Mediums dort ihren Anfang genommen haben, bevor sie dann im frankophonen Sprachraum übernommen wurden und oft dort erst ihre wirkliche Blüte fanden²⁰. Um interessante Fragen bis heute weiterverfolgen zu können, sind auch manche Comics bis zum Jahr 2001 berücksichtigt worden; die Auswertung der Comic-Alben der 80er und 90er Jahre erfolgt aber nicht mehr so konsequent, wie die bis Mitte der 70er Jahre. Dies liegt auch daran, dass sich der Comic nach 1968 in Richtungen weiterentwickelt hat, die sich von den hier maßgeblichen Fragestellungen nach Alltags- und Science-Fiction-Technik zunehmend entfernt haben.

1.2. Zur Problematik des Mediums Comic

Als wissenschaftliches Quellenmaterial sind Comics bisher kaum in Erscheinung getreten, deshalb ist es unabdingbar, hierzu einige grundsätzliche Anmerkungen zu machen. Der Comic ist ein eigenständiges Medium, ist eine Literatur- bzw. Kunstform, die sich lange Zeit jeder ernsthaften Untersuchung entzog und daher wissenschaftlich gesehen bis in die 60er Jahre hinein quasi Terra Incognita blieb. Werke über Comics waren bis dahin entweder Material-Bestandsaufnahmen von Amateuren und Sammlern oder Arbeiten aus der Literaturwissenschaft und der Pädagogik, die den Comic als außenstehenden Fremdkörper in Relation zur eigenen Disziplin setzten. Die meisten wissenschaftlichen Arbeiten, die sich mit dem Thema Comic auseinandersetzen, behandeln den Comic tatsächlich nur als Teilaspekt oder Randerscheinung, wie z.B. die Verhaltensregeln des idealisierten Helden, die klischeehafte Darstellung der Frau,

¹⁸ Nicht zu verwechseln mit dem „golden age“ des US-Comic-Strips, das in den 30er Jahren angesiedelt wird, und dem „golden age“ der US-Comic-Books, das von 1938 bis 1954 angesetzt wird; Sadoul, Jacques: "93 ans de DB", Paris 1989, S.36 und 159.

¹⁹ Eine unfassende Analyse der Comic-Leser findet sich in: Baron-Carvais, Annie: "La Bande Dessinée" Kap.IV "BD et société", Paris 1985/1991, S.95ff.

²⁰ Sadoul, Jacques: "93 ans de DB", Paris 1989.

die Sprachanalyse der Sprechblasentexte, den Comic als Erscheinungsform der Trivial- und Massenkultur, die Bedeutung des Comics als linkes Protestmedium der '68er Generation und ganz besonders die Auswirkungen der Comic-Lektüre auf Jugendliche unter pädagogischen Gesichtspunkten²¹. Fast immer ging es dabei um die unmittelbare Wechselwirkung des Comics mit anderen Bereichen. Der Comic an sich, in seiner Gesamtheit als Zusammenspiel von Bild und Text, ist auf seine tatsächlichen Inhalte hin noch kaum wissenschaftlich ausgewertet worden²², erst recht nicht im Fachbereich Geschichte bzw. Technik-Geschichte. Das hat einerseits mit festgefahrenen Vorurteilen und andererseits mit abbildungstechnischen Problemen zu tun, auf die weiter unten zum Thema „Zitieren von Comics“ noch eingegangen wird.

Entgegen der üblichen Auffassung, dass der Comic ein Medium nur für Kinder sei, waren die Comics und comic-ähnlichen Geschichten anfangs keineswegs für ein jugendliches Publikum gedacht. Die abwegigen Geschichten von Rodolph Töpffer des *Monsieur Vieux-Bois*, des *Monsieur Crépin* oder des *Monsieur Pencil* [M-01], *Die fromme Helene* oder *Pater Filuzius* von Wilhelm Busch sind Werke, mit denen Kinder nicht allzuviel anfangen können. Sie sind aber eindeutig geeignet, erwachsene Leser zu amüsieren. Selbst an *Max und Moritz*, die noch am ehesten zum Kinderbuch taugen, haben erwachsene Leser ebensoviel Spaß wie Kinder. Auch die ersten Zeitungstrips in Amerika, wie *The Yellow Kid* ²³, die *Katzenjammer Kids* ²⁴, *Mutt and Jeff* ²⁵, *Krazy Kat* ²⁶, *Polly and her Pals* ²⁷, *Bringing up Father* ²⁸ oder *Winnie Winkle* ²⁹ sind zunächst dazu da, den normalen, das heißt erwachsenen Zeitungsleser zu unterhalten³⁰ [I-01]. Als in Folge der Wirtschaftskrise von 1929 etliche Zeitungen die kostspieligen farbigen Comic-Strip-Beilagen abschaffen wollten, ergab eine Studie, dass die Comics für breite Leserschichten die Hauptattraktion der Zeitungen bildeten. Bankiers, Professoren und Doktoren verfolgten die Strips ebenso eifrig, wie Lastwagenfahrer und Hilfsarbeiter. Spätere Erhebungen ergaben, dass die Comics mit 13% von allen

²¹ Siehe hierzu: Kagelmann, H. Jürgen: "Comics; Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur", Heilbrunn / OBB 1976.

Couperie, Pierre / Palais du Louvre: "Bande dessinée et figuration narrative; histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale", Paris 1967.

Carbonell, Charles-Olivier: "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975.

Fourment, Alain: "Histoire de la Presse des jeunes et des journaux d'enfants 1768 – 1988", Paris, 1987, S.26-46 (France) und 106-116 (Belgique).

Fuchs, Wolfgang / Reitberger, Reinhold: "Comics, Anatomie eines Massenmediums", Gräfelfing 1971.

Greiner, Rudolf: "Comics, Arbeitstexte für den Unterricht", Stuttgart 1974.

²² Eines der wenigen Beispiele, in dem ein Comic in seiner Gesamtheit wissenschaftlich „auseinandergenommen“ wird, ist: Hünig, Wolfgang K.: "Strukturen des Comic Strip", Hildesheim 1974.

²³ Gezeichnet von Richard F. Outcault, New York ab 1895.

²⁴ Gezeichnet von Rudolph Dirks, New York ab 1897.

²⁵ Gezeichnet von Bud Fischer, ab 1907.

²⁶ Gezeichnet von George Herriman, ab 1910.

²⁷ Gezeichnet von Cliff Sterrett, ab 1912.

²⁸ Gezeichnet von George McManus, ab 1913.

²⁹ Gezeichnet von Martin Branner, ab 1920.

³⁰ Sadoul, Jaques: "93 ans de DB", Paris 1989, S.23ff.

Rubriken am meisten Beachtung fanden und beliebter waren als die Sportseiten³¹. In den 60er Jahren erklärten in den USA fast 60% aller Frauen und Männer im Alter zwischen 30 und 39 Jahren, in ihrer Zeitung vor allem auf die Comic Strips zu achten. Selbst die seriöse „New York Herald Tribune“ veröffentlichte ca. 30 Comic Strips am Tag. Schon 1918 soll Präsident Wilson seinen Kabinettsmitgliedern *Krazy Kat* vorgelesen haben, und Nancy Reagan gestand, dass der Präsident seine tägliche Zeitungslektüre immer zuerst mit den Comics begann³². „Natürlich legt es eine derartige Verbreitung nahe, die Comics als Spiegel amerikanischer Denk- und Verhaltensweisen zu untersuchen“³³.

Wahr ist natürlich auch, dass sich Kinder von den um 1900 oft schon bunten Bildern magisch angezogen fühlten³⁴, und so waren die Unterhaltungsseiten, auf denen auch die Comic-Strips zu finden waren, das einzige, was den Junior an der ansonsten für ihn langweiligen Zeitung interessierte, auch wenn er die Gags über das Arbeits- Kneipen- und Eheleben oft nicht verstand. Da sich aber herausstellte, dass sich Kinder die Comic-Strips gerne ansahen, wurden schon frühzeitig von Lehrern und selbsternannten Sittenwächtern die hier und da auftauchenden Elemente an Sex und Gewalt (oder das, was man damals dafür hielt) in den Comic-Strips zunehmend angeprangert. Die Zeitungsredaktionen reagierten und achteten auf ein gewisses Mindestmaß an „Kinderzimmertauglichkeit“, ohne jedoch Comics für Kinder im eigentlichen Sinne zu produzieren³⁵. Die comic-kritischen Einwände verhallten bis Ende der 40er Jahre weitgehend ungehört, dann aber setzte ein massiver öffentlicher und juristischer Druck auf die Comic-Macher ein, der die gesamte Branche innerhalb weniger Jahre vollständig umkrepeln sollte.

Der Comic wird zur Kinder- und Jugendlektüre Die Entwicklung in den USA

In den 40er Jahren entstanden in den USA neben den bis dahin schon weit verbreiteten Comic-Strips – also den Comics in Tageszeitungen – die sogenannten Comic-Books, sprich Comic-Heftchen, die über die Kioske verkauft wurden. Im Gegensatz zu den „allgemeinverträglichen“ Zeitungs-Strips mussten die Inhalte der Comic-Books nicht auf jedermann Rücksicht nehmen; eine Diversifizierung setzte ein. Mit den „Action-Comics“³⁶ zielten die Produzenten auf ein jugendliches, pubertierendes Publikum.

³¹ Metken, Günther: "Comics", Frankfurt 1970, S.160.

³² Baron-Carvais, S.13

³³ Zit. nach: Metken, Günther, S.161.

³⁴ Farbige waren über lange Zeit nur die sog. „Sonntagsseiten“. Den Anfang machte 1893 Joseph Pulitzer in seiner „New York World“, zunächst jedoch nur dreifarbig, ohne das Gelb. 1896 gelang schließlich die Herstellung gelber Druckfarbe, wovon sich auch der Begriff „Yellowpress“ ableitet. In vielen amerikanischen Tageszeitungen liegt seit nunmehr über hundert Jahren am Sonntag eine vierfarbig gedruckte Beilage, auf der sich eine Mischung von mehreren Comic-Strips befindet. Metken, Günther: "Comics", S.25.

³⁵ Schröder, Horst: "Die ersten Comics; Zeitungs-Comics in den USA von der Jahrhundertwende bis zu den 30er Jahren", Hamburg 1982.

³⁶ „Action-Comics“ ab 1938. Darin erblickte unter anderem *Superman* das Licht der Welt [A-16], 1940 folgte *Captain Marvel* in "Whiz Comics".

In den 40er und 50er Jahren entstanden aber auch eine Fülle an Pulp-Comics für Erwachsene, deren Inhalte stark von Sex, Crime und Horrorgeschichten bestimmt waren, etliche davon mit sado-masochistischen Tendenzen³⁷ [I-03]. Da diese Hefte frei am Kiosk verkäuflich waren, wurde die Kritik zunehmend lauter; dieser Konflikt führte schließlich 1954 zu einer gewissen Art der Zensur bzw. der Selbstzensur.

In den USA begannen Ende der 40er Jahre verschiedene Städte den Verkauf von Comics stark einzuschränken. Detroit verbot im Juli 1948 36 Comic-Magazine wegen Horror- und Gewaltdarstellungen. Sechs Monate später folgte New York mit ähnlichen Maßnahmen, Coral Gables in Florida war die dritte fast comicfreie Stadt; weitere folgten und der US-Senat beschäftigte sich mit dem „Problem der Gewalt-Comics“³⁸. Der Psychiater Dr. Frederic Wertham führte eine regelrechte Kampagne gegen Comics an, die er alleine für die hohe Jugendkriminalität in den USA verantwortlich machte, und veröffentlichte zahlreiche polemische comicfeindliche „Fachartikel“³⁹. Um einem Verbot zuvorzukommen, einigten sich im Oktober 1954 26 US-Comicverlage – das sind fast alle – auf einen sogenannten „Comic Code“, in dem festgeschrieben wurde, was in den Heften zukünftig zu sehen sein durfte und was nicht. Dieser Code, der erst in den '68er von Comic-Künstlern wie Robert Crumb oder Art Spiegelman mit ihren „Underground-Comics“ systematisch ignoriert wurde⁴⁰, schränkte die Entwicklung des US-Comics ungemein ein⁴¹. Unter dem Strich ergab sich aus den „Benimmregeln“, dass alleine Superhelden geeignet seien, Heranwachsenden ein förderliches Vorbild zu bieten – ein recht zweifelhafter Gewinn für die Jugend. Auch stand ab sofort das moralische Handeln des verbrecherjagenden Helden mit übernatürlichen Kräften im Vordergrund der Geschichten, für technische Detailfragen blieb da, verglichen mit europäischen Comics, wenig Raum.

³⁷ Sadoul, Jacques: "93 ans de DB", Paris 1989, S.159ff.

³⁸ Baron-Carvais, Annie: "La Bande Dessinée", Kap.III "Les BD en liberté surveillée", Paris 1985/1991, S.80ff.

³⁹ Die Kampagne Werthams gipfelt schließlich in seinem Buch: Dr. Frederic Wertham: "The Seduction of the Innocent", New York, 1954. Vergl: Dolle-Weinkauff, Bernd: "Comics, Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945", Weinheim / Basel 1990, S.96. Vergl: Sadoul, Jacques, S.191f.

⁴⁰ Sadoul, Jacques: S.227ff.

⁴¹ „Auf der amerikanischen Comic-Szene hat sich mit den sogenannten Underground Comics quasi eine Gegenideologie herausgebildet. Durch ihre Ablehnung der Standards des amerikanischen Comic Status dokumentieren sie ihre Ablehnung der Inhalte der herkömmlichen Strips. Ihr Anspruch ist die Darstellung der amerikanischen Gesellschaft, wie sie ist und nicht, wie sie sein will oder sein soll.“ Zit. :Christina Holtz: "Comics - ihre Entwicklung und Bedeutung", München 1980, S.79.

Die Lage der Comics in Frankreich und Belgien

In der Brüsseler Zeitung *Le XX^{ème} Siècle* erschienen in den 30er Jahren die Comics, darunter die bekannte Serie *Tintin (Tim und Struppi)*, in einer Extrabeilage für Jugendliche, genannt *Le petit vingtième*, die stets am schulfreien Donnerstag beigelegt wurde. Diese Beilage war explizit als „Kinderbeilage“ gedacht, worauf auch der Name und der Erscheinungstermin hinweisen. Schon bald hatte die Donnerstagsausgabe dieser Zeitung eine erheblich höhere Auflage gegenüber den anderen Wochentagen, nur der Comics wegen⁴². Da das *Petit vingtième* ein kirchennahes Blatt war, wurde dort besonders auf „kindgerechte Inhalte“ geachtet – keine Gewalt, keine Frauen, keine Probleme. Es ist dabei zu bemerken, dass diese „kindgerechten Inhalte“ kolonialistische und chauvinistische Aussagen beinhalteten, die man heute in keiner Kinderlektüre mehr dulden würde⁴³ [I-01]. Diese Eingriffe führten nun dazu, dass man die Comic-Strip-Seiten oder Comic-Beilagen in Zeitungen dann tatsächlich zunehmend als reine Kinder- oder Jugendbeilagen ansah, und als solche wurden an sie noch strengere Maßstäbe angelegt. So drehte sich die Spirale der Infantilisierung weiter bis um 1968, als wirklich fast alle Comics als Kinderlektüre angesehen und auch als solche produziert, zensiert und verkauft wurden.

In Frankreich betrachtete man schon lange die vielen US-Comics, die als Lizenzprodukte den Weg in die einheimischen Comic-Magazine gefunden hatten, mit Unbehagen. Das Vichy-Regime nutzte 1942 die Gunst der anti-amerikanischen Stunde und verbot sämtliche Comics aus den USA. Als nach dem Krieg erneut eine Flutwelle an amerikanischen Lizenz-Comics der „schlimmsten Sorte“ nach Frankreich schwappte, sah sich die französische Regierung nach einer heftigen öffentlichen Debatte, in der selbst Jean-Paul Sartre heftig gegen die US-Comics wettete⁴⁴, zu dem in Comic-Kreisen berüchtigten Gesetz Nr. 49-956 vom 16. Juli 1949 veranlasst, welches die Entwicklung des europäischen Comics auf das Nachhaltigste beeinflussen sollte⁴⁵.

Dieses Gesetz zum Schutze der Jugend vor verderblichen Einflüssen war sehr weitreichend und wurde aus heutiger Sicht in oftmals geradezu lächerlicher Weise ausgelegt. Fortan durfte in einem Comic kein Mord mehr passieren. Damit waren fast alle Standard-Kriminalgeschichten auf einen Schlag verboten. Frauen durften nur noch auftreten, wenn sie „anständig“, d.h. nicht irgendwie aufreizend gekleidet waren. Bei Bedarf konnte diese „Gummi-Richtlinie“ wegen so ziemlich jeder hübschen weiblichen Comic-Figur angewandt werden. Ein klassisches Beispiel hierfür ist die Überreaktion seitens der Behörden, aber auch der Eltern, Lehrer und Pfarrer wegen des „echten“ Titelblattes einer Illustrierten, auf dem eine kleine Ballerina zu sehen ist, die

⁴² In den besten Zeiten hatte die Donnerstagsausgabe die sechsfache Auflage gegenüber den normalen, also den „nicht *Tintin*“-Tagen. Peeters, Benoît: "Le monde d'Hergé", Tournai 1983, S.14.

⁴³ Später beurteilt Hergé seine Frühwerke folgendermaßen: „...ich war voll mit den Vorurteilen des kleinbürgerlichen Milieus, in dem ich lebte... das war 1930. Ich kannte von diesem Land [Belgisch Kongo] nur das, was die Leute damals so erzählten: ‚Die Neger, das sind alles große Kinder. Zum Glück für sie sind wir da! usw.‘ Und so habe ich sie gezeichnet, diese Afrikaner, in dem gutväterlichen Geist dieser Epoche“. Peeters, S.43.

⁴⁴ Sadoul, Jaques, S.6. Gaillard, Nicolas, S.91.

⁴⁵ Baron-Carvais, Annie: "La Bande Dessinée", Kap.III "Les BD en liberté surveillée", Paris 1985/1991, S.90ff.

eine Nebenfigur in dem bekannten Comic-Album „La marque Jaune“ in der Hand hält. Der Autor Edgar P. Jacobs hatte 1954 aus Gründen des Realismus das Titelblatt eines damals gerade aktuellen englischen Magazins wiedergegeben⁴⁶ [I-01, Bild 5].

Allein diese zwei Punkte sprachen faktisch erneut ein Verbot über nahezu sämtliche US-Comics aus. Der „einheimischen“, also französischen Comic-Szene halfen diese Verbote, die vor allem die US-Konkurrenz trafen, allerdings durchaus. Die so erfolgreichen belgischen Comics wurden von der französischen Sittenstrenge ebenfalls behindert. Aus den frühen *Lucky-Luke*-Geschichten musste so ziemlich jede Bardame herausretuschiert werden, zahlreiche belgische Comics wurden in Frankreich aus den fadenscheinigsten Gründen wegen angeblicher Jugendgefährdung verboten. Viele belgische Comic-Künstler sahen darin eine heimliche Diskriminierung ihrer Arbeiten zugunsten der französischen Kollegen. „Jacobs hatte oft erzählt, wie er wegen einer winzigen Ballerina auf der Zeitschrift, die der Professor Septimus im ‚Gelben M‘ liest, als Sittenstrolch beschimpft wurde. Die französische Kommission war unglaublich missbilligend. Sie war auch eindeutig ein aus taktischen Gründen eingeführtes Instrument, um den belgischen Comic in Frankreich wirtschaftlich auszubremsen“⁴⁷; „Damals bekam man unglaubliche Briefe! Ich erinnere mich, wie ein alter Schulinspektor Anstoß nahm: ‚Wie können Sie in ihrer Zeitung einen Comic abdrucken, in dem ein kleiner Junge mit einem kleinen Mädchen über mehrere Tage alleine in einer Hütte im Wald lebt!‘ [in der fraglichen Geschichte verstecken sich zwei etwa zehnjährige Kinder vor einer Verbrecherbande] Und wir mussten uns ständig rechtfertigen und diesen Deppen Rede und Antwort stehen“⁴⁸; „Die eigentlichen Probleme mit der Zensur traten erst auf, als die französische Zensur einsetzte. Gegenüber den belgischen Comics war sie besonders streng; das war eine Art Protektionismus. Und aus Angst, dass ‚Spirou‘ oder die Alben in Frankreich verboten werden könnten, hat Dupuis [der Verleger] eine strengere Eigenzensur bei sich eingeführt“⁴⁹,

Ferner durften Lüge, Diebstahl, Faulheit, Feigheit, Gewalt oder Hass in keinem positiven Zusammenhang gebracht werden, was sogar dazu führte, dass selbst *Donald Duck* wegen dieser Einschränkungen und ständigen Maßregelungen von Disney 1953 eingestellt wurde. 1954 kam dann noch das Verbot rassistisch bedingter Vorurteile hinzu, diese Regelung bescherte vielen Kinderserien einen kleinen Neger als Nebenfigur. Alle inländischen und ausländischen Publikationen, die in Frankreich an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden sollten, mussten dem Ministerium zur Genehmigung vorgelegt werden⁵⁰. Da die Belgier schon damals zwei Drittel ihrer Comicauflagen in Frankreich absetzten, war dieses Gesetz somit auch für sie faktisch bindend. In der „heißen Phase“ dieses Gesetzes missbrauchten die Behörden ihre Machtstellung und

⁴⁶ Es handelt sich um ein Titelblatt der englischen Zeitschrift „Illustrated“, bei dem es um den Tourneestart des Ballett-Ensembles vom *Covent Garden* ging. Eine Ballerina sitzt deshalb auf einem großen gepackten Koffer. Gaillard, Nicolas: "Les Caprices d'Anastasia, censure et Bande Dessinée" S.102 in: "Contre-champs; La bande dessinée, histoire, développement, signification", Ligny-le-Château 1996.

⁴⁷ Interview mit Fred Funken, in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.94.

⁴⁸ Interview mit François Craenhals, in: Dayez, Hugues, S.64.

⁴⁹ Interview mit dem *Lucky Luke* Erfinder Morris, in: Dayez, Hugues, S.209.

⁵⁰ Gaillard, Nicolas: Ligny-le-Château 1996, S.90ff.

verboten ebenfalls Comics und andere Publikationen, in denen die Kirche, die Polizei, Politiker oder andere staatliche Organisationen kritisiert oder verspottet wurden. Es war also nicht einmal mehr möglich, einen Witz über den Dorfpolizisten zu machen. Die katholische Kirche hängte an ihren Pforten Listen aus, auf denen die Comic-Titel verzeichnet waren, von denen abgeraten wurde⁵¹. Erst 1967 wurde die Gesetzeslage etwas gelockert, im Prinzip gilt sie aber bis heute. Jedoch haben sich die Auslegungskriterien mittlerweile völlig verschoben, gegenwärtig werden nur noch Rassismus und Pornographie geahndet. Die Darstellung unbekleideter Personen ist seit den 80er Jahren selbst im Kinder-Comic kein Problem mehr.

Mit Argusaugen aber betrachteten Institutionen wie Schule und Kirche vor 1968 die Inhalte und Werte, die in den Comics vermittelt wurden. Sofern überhaupt geduldet, wurde vom Comic erwartet, dass er anständige, rechtschaffene und nach Möglichkeit noch gottesfürchtige Helden präsentiert, die den Kindern mit guten Beispielen bei ihrer Sozialisation den rechten Weg weisen und als Vorbilder mithelfen, die Erziehung der Sprösslinge zu einem gelungenen Abschluss zu führen. Insgesamt erwarteten die mit der Erziehung beauftragten Erwachsenen vom Comic, wie von jeder Jugendliteratur überhaupt, dass es sich dabei um eine Art moralisches Lehrstück für künftige Musterknaben handele.

Damit nun „die Jugend“ diese vorgelegten Moralpredigt-Comics auch annahm, wurden die positiven Werte in alter Pfadfindermanier in Geschichten mit besonders viel Abenteuer- und Erlebnisgehalt gepackt. Fremde Länder, exotische, verführerische und gefährliche Welten, in denen man sich mannhaft bewähren musste und wo es tolle Geheimnisse zu entdecken gab – so gestaltete sich der klassische europäische Comic der 30er bis 60er Jahre. In den Kolonialmächten Frankreich und Belgien waren diese Schemata des weltentdeckenden – und erobernden – Helden ohnehin positiv besetzt⁵².

Für die Autoren und auch die Verleger bedeutete der ihnen angelastete Erziehungsauftrag eine ewig währende Gratwanderung zwischen den Forderungen der Tutoren und Vormunde einerseits und den Wünschen der Kinder nach ungezügelter Abenteuerlust, nach Verbotenem und nach Rebellion andererseits. Beide Seiten wollten zufrieden gestellt sein, denn die Kinder mussten die Comics wollen und die Eltern mussten sie bezahlen. Besonders der Verkauf von Comics für sehr junge Kinder hängt bis heute vom Vetorecht der Eltern ab. Anders als in Amerika, wo die Comic-Hefte sehr günstig und an jedem Kiosk zu haben waren und deshalb von den Kindern auch ohne die Einwilligung oder das Wissen der Eltern gekauft wurden, gingen die französischen und belgischen Comic-Macher im Wesentlichen auf die Erwartungen der Erziehungsberechtigten ein, nicht zuletzt notgedrungen durch das oben angesprochene extrem strenge Gesetz vom Juli 1949.

⁵¹ Filippini, Henri: "B.Documents; les années cinquante", Grenoble 1977, S.8.

⁵² Carbonell, Charles-Olivier: "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975, darin besonders: Kapitel II: Lanot, Jean-François: "La politique étrangère de la France et le racisme dans *Les Chevalier du ciel*", sowie Kapitel IV: Cours Saint-Gervasy, Pierre-Louis de: "Tintin au pays des fascistes?"

Die katholische Kirche setzte, vorwiegend im ländlichen Frankreich, sogar selber Comics zu „Erziehungszwecken“ ein, z.B. mit den Zeitschriften „Cœurs Vaillants“, „Ames Vaillantes“, „Bayard“ und „Fripounet“. Die Tatsache, dass der Pfarrer im Dorf Comics an die Kleinen verteilt, hat in Frankreich und Belgien natürlich erheblich zur allgemeinen Akzeptanz dieses Mediums beigetragen⁵³. Selbst der spätere belgische König Baudouin bekam als Prinz in den 30er Jahren von Repräsentanten der Kirche die Comic-Alben von *Tintin* geschenkt⁵⁴.

Definitionsschwierigkeiten des Mediums vor 1968

Das vorübergehende Vordringen vieler US-Comics in europäische Comic-Magazine in den 30er und 40er Jahren, wo sie als Fortsetzungsgeschichten unter die einheimische Produktion gemischt wurden, hinterließ negative Spuren, die noch bis heute nachwirken⁵⁵. Besonders das Hin und Her zwischen Erwachsenen- und Kinderlektüre führte zu Irritationen. Kritiker der harten US-Comics definierten *den* Comic kurzerhand als reine Kinderlektüre, um damit sämtlichen Pulp-Comics, die eigentlich nie für Kinder produziert worden waren, den Garaus zu machen. Frankreich vollzog diesen Schritt zum reinen Kindermedium mit dem Gesetz vom Juli 1949 vorübergehend am konsequentesten. Die Comic-Experten Henri Filippini, Jacques Glénat, Nouma Sadoul und Yves Verende fassen die Gesetzeslage in ihrem Standardwerk über die Geschichte des Comic⁵⁶ folgendermaßen zusammen: „Aus diesem Gesetzestext resultieren zwei Grundsätze: erstens, dass Comics für Kinder sind und sich Erwachsene grundsätzlich nicht dafür interessieren, und dass zweitens die Kinder geschützt werden müssen“⁵⁷.

Diese generelle Bestrebung, den Comic von nun an nur noch als Kinderlektüre zu betrachten, führte zu der unglücklichen Verknüpfung, ja fast Gleichsetzung dieses Mediums mit seinem (angeblichen) Inhalt. Eigentlich ist der Comic als Medium, das Text und Bild als gleichberechtigte Elemente unter dem Aspekt der Gleichzeitigkeit verbindet, so offen wie jedes andere Medium auch. Es gibt gute und schlechte Bücher, triviale, spannende, Abenteuerromane, Sachbücher, kurz, die gesamte Palette dessen, was bis zum heutigen Tag verlegt worden ist. Dasselbe gilt für den Film, und auch bei Tonträgern wie einer Musik-CD kommt niemand auf die Idee, dieses Medium von vornherein der Klassik oder dem Rock'n'Roll zuschreiben zu wollen. Beim Comic ist aber genau das geschehen. Schon der Name „Comic“, abgeleitet von Komödie bzw. Komik, drückt diesem Medium geradezu zwanghaft den Stempel des Lustigen, des Trivialen und des Kindlichen auf⁵⁸. Kein anderes Medium ist so prädeterniert, so stark mit vorgegebenen Inhaltsvorstellungen und Vorurteilen belastet wie der Comic.

⁵³ Filippini, Henri: "B.Documents; les années cinquante", Grenoble 1977, S.55f.

⁵⁴ M. Vénanzi / M. Dusart: "L' Abbé Froidure", Brüssel 1989, S.35.

⁵⁵ Fourment, Alain., S.26-46 (France) und 106-116 (Belgique).

⁵⁶ Henri Filippini, Jacques Glénat, Nouma Sadoul, Yves Verende: "Histoire de la Bande dessinée en France et en Belgique des origines à nos jours", Grenoble 1979

⁵⁷ Zitat nach: Ebendort, S.25.

⁵⁸ Sackmann, Eckart: "Die deutschsprachige Comic-Fachpresse. Eine Bestandsaufnahme", S.10.

Auch wird bei keinem anderen Medium von einem bestimmten Werk gleich automatisch auf die Arbeiten sämtlicher anderer Autoren geschlossen. Wer einen schlechten Roman liest oder einen langweiligen Kinostreifen ansieht, kommt kaum auf den Gedanken, das Buch oder den Film als Medium in Bausch und Bogen zu verdammen. Bei jedem schlechten Superhelden- oder Trash-Comic, aus den USA importiert, muss sich der Comic jedoch als Ganzes die Diskussion über seine pädagogische Verträglichkeit und eventuelle Nebenwirkungen auf das allgemeine Leseverhalten der Jugend gefallen lassen. Die Vielzahl der Studien zur Verträglichkeitsfrage von Comics für Kinder seit den 50er Jahren legt Zeugnis davon ab⁵⁹. Nicht selten mündeten diese Untersuchungen „der Comics“ dann in der Empfehlung, das Medium als Ganzes möglichst zu verbieten.

Dass man mit einem Comic jeden beliebigen Inhalt vermitteln kann, so wie mit anderen Medien auch, ist bis heute außerhalb des Kreises der Comic-Liebhaber nur allzuoft verborgen geblieben. Und so erlebt die Branche immer wieder den an und für sich absurden Versuch, für jeden (zugegebenermaßen) schlechten Comic sämtliche andere Comic-Autoren in „Sippenhaft“ nehmen zu wollen. Das jüngste Beispiel lieferte gerade das monatliche Kulturmagazin des Spiegel⁶⁰ mit seiner Titelgeschichte „Liebesgrüße aus Tokio“, in der aus der enormen Menge der japanischen Mangas einige Extreme herausgepickt wurden, um sodann *den* Manga anhand dieser „ausgewählten Beispiele“ allgemein als blutrünstig, sexistisch und pervers hinzustellen. Vor allem, wenn Erotik-Mangas, die eindeutig nur für Erwachsene produziert sind, hierzulande aufgeregt als eine für Kinder ungeeignete Lektüre erkannt werden, zeigt das, auf welchem niedrigerem Niveau Debatten über das Medium Comic bei uns immer noch geführt werden. Man stelle sich einmal vor, ein Literaturkritiker untersuche einige Sex-Romane und fordere daraufhin, dass Bücher für Kinder und Jugendliche am besten generell verboten sein sollten.

Die zunehmende Prädetermination des Mediums Comic hatte natürlich schon bald, im Sinne eines sich selbst bestätigenden Vorurteils, eine einschränkende Wirkung auf die Auswahl der produzierten Inhalte. Die aufgeschreckte Öffentlichkeit erwartet seit den von Frederik Wertham ausgelösten Debatten vom Comic mehr und mehr eine kindgerechte Lektüre. Die Comic-Macher wollten und mussten verkaufen und richteten sich deshalb größtenteils nach diesen Vorstellungen. Besonders Publikationen, die sich ganz auf dieses Medium beschränkten, also reine Comic-Magazine, konzentrierten sich jetzt fast ausschließlich auf eine jugendliche Leserschaft. Nur in den wenigen nach wie vor existierenden Tageszeitungs-Strips überdauerten einige „Erwachsenencomics“ die prüden Zeiten bis in die 60er Jahre, wie z.B. *Modesty Blaise* von Jim Holdaway und Peter O'Donnell. Im Großen und Ganzen aber geriet das gesamte Medium nur aufgrund der zufälligen Tatsache, dass sich Kinder besonders

⁵⁹ Vgl.: Bader, Birgit: "Comics – ‚Glück‘ der Unglücklichen", in: Charlotte Oberfeld: "Zwischen Utopie und Wirklichkeit, zur Realismusdebatte in Kinder- und Jugendmedien", Frankfurt 1978.

Eine ausführliche Liste solcher Artikel findet sich zudem im Anhang von: Christina Holtz: "Comics - ihre Entwicklung und Bedeutung", München 1980.

⁶⁰ Kulturspiegel 7 / 2002, Titelthema.

gerne bunte Bilder in den für sie ansonsten langweiligen Tageszeitungen ansahen, bis 1968 allenthalben unter die gestrenge Aufsicht der staatlichen Jugendbehörden.

Die besondere deutsche Comic-Problematik

In Deutschland saß die ablehnende Haltung von Pädagogen und Jugendbehörden gegenüber dem Comic lange Zeit besonders tief. Und dies, obwohl hierzulande die schlimmen Pulp-Comics der 40er und 50er Jahre aus den USA niemals erhältlich gewesen sind. Hierzu ein ausführliches Zitat aus dem Artikel „Feindbilder, die importierte Hysterie“⁶¹

„...In Deutschland verlief die Entwicklung ein wenig anders [als in Frankreich]. Obwohl bereits 1953 ein Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften in Kraft getreten war, das im Gegensatz zu den französischen, um eine positive Definition von Jugendschriften bemühten Vorschriften festschrieb, was in einem Jugendmedium *nicht* enthalten sein sollte, wurde die Comic-Hatz im deutschen Sprachraum mit groß angelegten Kampagnen und Bücher- (oder in diesem Fall besser gesagt: Hefte-) Verbrennungen erst 1955/56 eröffnet; Vorkommnisse, mit denen man 15 Jahre nach dem Ende des Dritten Reiches eigentlich nicht mehr gerechnet hätte.

Schuld daran war, wenn auch nur indirekt, Dr. Frederic Wertham! 1954 nämlich hielt Frau Dr. Hilde Mosse, Assistentin des Comic-Groß-Inquisitors an der Lafargue-Klinik, einen Vortrag über Werthams Studien vor der Deutschen Psychologischen Gesellschaft. Obwohl die Thesen, wie bereits oben angeführt, größtenteils unhaltbar waren und außerdem auf Verhältnissen beruhten, die in dieser Art in Deutschland nicht existierten, führte der Vortrag zu einem großen Aufschrei der Jugendschützer. Dass die von Frau Mosse erwähnten Horror- und Gewalt-Comics in Deutschland gar nicht erschienen und die heimischen Produkte nichts auch nur annähernd Gleichartiges zeigten, interessierte die aufgebrachten Pädagogen wenig.

Man sah alle Befürchtungen und Vorurteile, die man schon zuvor insgeheim gehegt hatte, bestätigt. Vom „Öffnen der Augen durch Frau Dr. Mosse“ ist da in der zeitgenössischen Fachpresse die Rede, vom „Erkennen der Gefahr, bevor es zu spät ist“ usw. Mangels der von Hilde Mosse als bekämpfungswert genannten Horror- und Gewalt-Comics stürzte man sich auf das heimische Material (*Akim*, *Sigurd* und ähnliche Comics) und erfand darüber hinaus eine ganze Palette neuer „Gefahren“ und „verderblicher Einflüsse“ dazu. Der Vorwurf der „Sprachverstümmelung“ war einer der prominentesten unter ihnen.

Obwohl erste wissenschaftliche Untersuchungen (schon 1958) keinen dieser Vorwürfe bestätigen konnten, gingen die Angriffe, besonders mit Hilfe der seit den

⁶¹ Zit.: nach Harald Havas: "Feindbilder, die importierte Hysterie. Von den Wurzeln der Comic-Verfolgung bis zum Alpha-Prozess der Gegenwart", aus: "COMIC! Jahrbuch 2001". Harald Havas ist ein im Bereich Comic erfahrener Journalist und war lange Chefredakteur der Wiener Comic-Fachzeitschrift "Comic-Forum".

30er Jahren ohne Unterbrechung erscheinenden Zeitschrift JUGENDSCHRIFTENWARTE, ungebremst weiter – und endeten schließlich abrupt mit dem Auftauchen des Fernsehens, das umgehend zum neuen Schuldigen für die Verrohung und Verdummung der Jugend gestempelt wurde.

Dennoch blieben die Comics ein unerwünschtes Medium, und erst viele Jahre später glättete die veränderte gesellschaftliche Stimmung nach 1968 und das Erscheinen der ersten *Asterix*-Alben die Wogen, ohne dass es jedoch jemals zu einer offiziellen Rehabilitierung des vorher zu unrecht verurteilten Mediums kam.

Gar viele Episoden und Mären könnte man aus dieser Zeit berichten: von Indizierungen, von freiwilliger Selbstkontrolle, von Aktionen und Gegenaktionen. Themen, die Bücher füllen könnten und es zum Teil auch tun. Glücklicherweise wird dieses Kapitel deutscher Comic-Geschichte in letzter Zeit ohnehin zunehmend erforscht. Die Vorurteile aber – und daraus resultierende Missverständnisse und Aktionen – sind allerdings noch immer nicht ausgeräumt.“

In der Tat hat der Hass der deutschen Bildungsbehörden dem Comic gegenüber einzigartige Züge. Anders als in Frankreich, Belgien oder Amerika, wo sich die ebenfalls zahlreichen Comic-Gegner nur über bestimmte Inhalte oder Formen der Darstellung von Erotik und Gewalt ereiferten, lehnten in Deutschland viele Pädagogen den Comic an und für sich ab und zwar letztlich völlig unabhängig von den darin erzählten Geschichten oder gezeigten Bildern. Die vorgeführten „schlechten Comics“ [I-03] dienten lediglich als vorgeschobene Begründung dieser Ablehnung, und deshalb blieb es letztlich irrelevant, dass die in der Argumentation angeführten US-Gewaltcomics hier überhaupt nicht erhältlich waren und die sogenannten „Erkenntnisse“ bezüglich der Jugendgefährdung schon in den 50er Jahren größtenteils wissenschaftlich widerlegt worden sind. Das hartnäckige Ignorieren von deutlich besseren und sehr wohl kindgerechten Comics verdeutlicht ebenso, dass die Ablehnung gegenüber diesem Medium bei vielen grundsätzlicher Natur war und nichts mit den öffentlich angeprangerten Inhalten zu tun hatte. Tatsächlich verweigerten sich die deutschen Bildungsbürger und ihre staatlichen pädagogischen Vertreter jeder wirklichen Auseinandersetzung mit dem Medium Comic.

Wie aber ist es zu erklären, dass gerade, und eigentlich nur in Deutschland, die Kombination aus Text und Zeichnung auf eine derart eingefleischte Ablehnung stößt, obwohl der blanke Text, oder die Zeichnung alleine, sich größter Beliebtheit erfreuen, gefördert und geachtet sind, und in jedem Fall von der Fachwelt an Universitäten und Akademien differenziert und gerecht beurteilt werden? In der Comic-Branche ist diese Frage oft gestellt worden, eine überzeugende Antwort auf dieses Phänomen aber hat bisher niemand gefunden.

Obwohl es nicht das Thema dieser Arbeit ist, soll hier dennoch kurz versucht werden, einen möglichen Erklärungsansatz vorzustellen: Die deutsche Wissenschaft war und ist geprägt durch den preußischen Protestantismus, dem man, im Gegensatz zum Katholizismus, eine gewisse Bilderfeindlichkeit nicht absprechen kann. Die „reine

Schrift“ war das Höchste, die Vermittlung des Glaubens über Heiligenbildchen galt als Verfälschung und war verpönt; die „Bilderbibel“ (Biblia Pauperum) war für Kinder, Analphabeten und anderes „niedereres“ Volk. Die reine protestantische Wissenschaft, und sie war es, die im Deutschen Reich den Ton angab, bedurfte im Idealfall keiner Bilder. Nur wenn einfältigen Menschen etwas nicht anders beigebracht werden konnte, griff man auf die „Krücke“ der bildlich darstellenden Erklärung zurück. Dies mag mit der Grund sein, warum der Comic von deutschen Pädagogen instinktiv als ein „Medium für Dummköpfe“ identifiziert wurde. Auch wenn Bilder, Skizzen oder Pläne zur genaueren wissenschaftlichen Erläuterung herangezogen wurden, so galten diese immer nur als Beiwerk, Anhang oder „zusätzliche“ Information zum Text. Selbst bei Wilhelm Busch sind die Bilder trotz ihrer unbestreitbaren Bedeutung für das Gesamtwerk stets auf der niederen Stufe der zusätzlichen Illustration zu den Textversen stehen geblieben. Jedenfalls kann man Busch problemlos auch ohne die Zeichnungen zitieren, weswegen man seine Geschichten nicht wirklich als Frühformen des Comics bezeichnen kann. Im katholischen Frankreich und Belgien hatte man mit der Vermittlung von Inhalten über eine Bild-Text-Mischung dagegen keine grundsätzlichen Vorbehalte (auch die Kirche beteiligte sich dort an der „guten“ Comicproduktion), folglich richtete sich die Kritik nicht gegen das Medium an sich, sondern nur gegen gewisse darin enthaltene Faktoren. Dies sei hier als möglicher Ansatz zur Klärung einer interessanten, aber bisher offenen Frage angemerkt.

1.3. Die Stellung der Technik im Comic

Wie oben bereits angesprochen, wurde das Medium Comic nach dem Zweiten Weltkrieg in eine kindgerechte Rolle gedrängt, was natürlich die Wahl der vorgestellten Inhalte stark beeinflusste. Die Darstellung von Technik galt dabei von Anfang an als ein besonders für die Jugend angemessenes Element im Comic. Technik bedeutete etwas Sauberes, etwas Modernes, Ehrliches, Erstrebenswertes und Asexuelles. Technik galt als zukunftsgerichtet und optimistisch, genau wie es auch die Jugend in der Idealvorstellung der Erwachsenen sein sollte. Und da sich die Berufswelt zunehmend technisiert und deshalb eine spätere technische Tätigkeit der comiclesenden Kinder immer wahrscheinlicher sein würde, gehörte das häufige Auftauchen von Autos, Eisenbahnen, Flugzeugen, U-Booten oder gar Raumschiffen zu den am wenigsten kritisierten Erscheinungen im Comic. [I-02]

Hinzu kommt, dass die Technik, ganz anders als die von Eltern, Kirche und Lehrkräften geforderte Moralapostelei der Comic-Helden, der jugendlichen Leserschaft nicht erst mühsam nahe gebracht werden musste. Mit Begeisterung verschlangen die Jungs die Fliegerabenteuer ihrer Helden, rasten mit ihnen am Steuer toller Autos durch die bunten Seiten und fiebern mit ihnen dem Start der neuen Rakete entgegen. Bis in die 1960er hinein wurde im Comic fast ausschließlich eine heile technokratische Zukunft gepredigt, in der die Vorteile der Technik für die Entwicklung der menschlichen Gesellschaft gegenüber den Nachteilen deutlich überwogen. Vor möglichen Missbräuchen und vor der Gefahr von zu großer technischer Macht in den Händen von Schurken wurde zwar gewarnt, doch war ja der Held dazu da, diese Gefahrenquellen

aufzustöbern und auszuschalten. An dem Sinn dieser großen technischen Möglichkeiten wurde grundsätzlich nie gezweifelt, es galt nur darauf zu achten, dass sie nicht in falsche Hände geriet. Nur manchmal ging die technische Phantasie der Autoren ihren Verlegern zu weit. So wurde Sirius für sein Mondfahrtabenteuer „La planète silencieuse / Der stille Planet“ von 1951 aus seiner Serie *L'Épervier Bleu* gerügt [R-02, S-30]: Auf den Mond könne man nicht fliegen und er solle aufhören, den Lesern einen solchen Unsinn zu erzählen⁶².

Dieser generell positive Grundtenor für die Technik findet auch in den redaktionellen Beiträgen der Comic-Magazine seinen Widerhall. Regelmäßig werden die neuesten Flugzeuge vorgestellt und in allen Einzelheiten besprochen [F-04]. Die Comic-Figur Starter vergleicht und testet in „Spirou“ stets die neuen Automodelle der Welt, nennt Vorzüge und Schwächen, erklärt Turbolader und neuartige Bremssysteme [T-07, T-08]. In Anbetracht der extrem hohen Verbreitung der Comichefte ist davon auszugehen, dass in Frankreich und Belgien mehrere Kindergenerationen zwischen den 50er und 70er Jahren den Großteil ihres technischen Wissens aus diesen Comic-Magazinen entnommen haben⁶³. In Deutschland übernahmen diesen Part Magazine wie „Hobby“ oder „Jugend und Motor“ (siehe hierzu die Kapitel 2.4. und 2.5.).

Eine der wenigen negativen Zukunftsutopien im europäischen Comic vor 1968 (vielleicht die einzige), in der die Technik den Menschen völlig überrennt, ist die Geschichte „Le Piège Diabolique“ (Deutsch: „Die teuflische Falle“) von 1962 aus der Serie *Blake et Mortimer*. Das Album löste seinerzeit einen Skandal aus und wurde in Frankreich vorübergehend verboten. Es galt als Blasphemie, Kinder mit der Möglichkeit eines Scheiterns des technischen Fortschritts zu konfrontieren [E-21, U-11]. Ein ähnliches Ärgernis erregte die Serie schon 1956 mit dem Album „La Marque Jaune“, als der Bösewicht durch seine eigene technische Erfindung vom Elektronenstrahl einer riesigen Konduktorkugel gleichsam zu Asche geblitzt wird⁶⁴.

Anhand des Albums „La Marque Jaune“ (Deutsch: „Das Gelbe M“) lässt sich aber auch nochmals der enorme Einfluss verdeutlichen, den die Comics in Frankreich und Belgien damals auf Jugendliche hatten. In der fraglichen Geschichte malt der faszinierend mysteriöse Täter jedes Mal ein großes gelbes Kreide-„M“ an seinen Tatort. „In den Schulen gab es kein einziges Stück gelber Kreide mehr, denn jeder Schüler hatte eines davon in der Tasche. Und Brüssel war in den Wochen, als ‚Das Gelbe M‘ im ‚Journal de Tintin‘ lief, von Abertausenden von gelben Kreide-„M“s übersät. Es war ein echtes soziales Massenphänomen.“⁶⁵; „Zwischen 1953 und 1956 bedeckten Millionen schnell hingemalte gelbe Kreide-„M“s die Wände unserer Städte. Mindestens Tausende Schüler spielten ‚Das gelbe M‘“⁶⁶.

⁶² Interview mit André Franquin in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.161.

⁶³ Eine Leseranlyse liefert: Baron-Carvais, Kap.IV "BD et société", S.95ff.

⁶⁴ Van Kerckhove, "Dossier La Marque Jaune", in:
Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", Brüssel 1984, S.19.

⁶⁵ Interview: W. Höhne mit Roland Francart, Brüssel Mai 1999.

⁶⁶ Van Kerckhove, in: Le Gallo, S.22.

In der Tat war, besonders in Frankreich und Wallonien⁶⁷ zwischen 1945 und etwa 1975, der Comic das wichtigste und einflussreichste Medium für die Jugend. Erst gegen Ende der 70er Jahre wurden die bunten Hefte und Alben vom Fernsehen langsam, aber sicher überholt⁶⁸. „...Man muss daran erinnern, dass damals [1975] die wöchentlichen Comic-Magazine ungeheuer unter den neuen Freizeitbeschäftigungen wie Kino, Fernsehen, Video und was weiß ich nicht noch alles zu leiden begannen“⁶⁹.

Die im franko-belgischen Comic dargestellte Technik der „realen Welt“ hat fast immer existierende Vorbilder. Besonders in den 50er und 60er Jahren bilden die Zeichner ihre tatsächliche Umwelt in geradezu dokumentarischer Genauigkeit ab⁷⁰. Dies gilt selbst dann, wenn der Zeichenstil der Serie nicht explizit realistisch ist. Hergé, der selbst kein Meister des realistischen Hintergrundes ist, stellt 1947 Edgar P. Jacobs, und später den Zeichner Bob de Moor ein, damit seine bekannte Serie *Tintin (Tim und Struppi)* den neuen Anforderungen genügt. Abgebildete Werbeplakate haben jetzt stets reale Vorbilder, Kinoeingänge sehen auch aus wie echte Kinoeingänge, die Welt wird abgebildet, so wie sie ist⁷¹ [W-02, Bild 10]. André Franquin, der Starzeichner der Konkurrenz von *Spirou*, sagt zum Thema Realismus: „...ich bin wie ein Fotoapparat ohne Linse: ich zeichne genau das, was ich sehe. Diese Fähigkeit, die mir viel Spaß macht, hat sich aber dennoch nie zu einem realistischen Zeichenstil entwickelt... [W-03]“⁷². Zu der Frage, inwieweit die dargestellte Technik mit dem jeweiligen Zeitgeschmack zusammenhängt, sagt er: „Wenn man erfindet, dann ist man nicht eins mit seiner Epoche! Nehmen wir z.B. die Autos: Anfangs war das eine Sache, die ich gerne gezeichnet habe [A-20, A-22, A-32]. Dann wurde mir die wachsende Dominanz der Autos im Stadtbild bewusst, die ganzen Umweltprobleme, die das mit sich brachte usw. Ich habe dann begonnen, diese Probleme zu brandmarken, indem ich die furchtbare Umweltverschmutzung von Gastons Auto dargestellt habe [A-21]“⁷³.

Auch die Bilder aus den Science-Fiction-Geschichten haben ihren „Realismus-Höhepunkt“ in der Zeitspanne zwischen 1945 und 1968. Anders als die märchenhaften Raumschiffe und sonstigen Erfindungen der 30er Jahre aus *Buck Rogers*, von denen nie jemand annahm, dass es sie genau so einmal geben würde, schienen Weltraumtechnik und andere bis dahin utopische Forschungsgebiete jetzt in greifbare Nähe gerückt – nicht zuletzt aufgrund von Erfahrungen wie der V-2 oder der Atombombe. Autoren und Zeichner bemühten sich bei der Erschaffung ihrer Zukunftstechnik um ein Höchstmaß an Glaubwürdigkeit und Nachvollziehbarkeit. Auch in der S-F-Literatur gibt es diese Tendenz, die Harald Weinrich als die „Linguistik der Lüge“

⁶⁷ Wallonien ist der französisch sprechende Teil Belgiens.

⁶⁸ Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.7.

⁶⁹ Interview mit Tibet in: Dayez, Hugues, S.161.

⁷⁰ Viele der Comiczeichnungen sind das, was der Historiker Marc Bloch mit „unabsichtlichen Zeugnissen“ benennt. Gerade diese seien aber für den Historiker als Quelle besonders nützlich. Bloch, Marc / Febvre, Lucien (Hg.): "Apologie der Geschichte oder Der Beruf des Historikers", Stuttgart 1992, S.72f.

⁷¹ Interview mit Jacques Martin in: Dayez, Hugues, S.55.

⁷² Interview mit André Franquin in: Dayez, Hugues, S.159.

⁷³ Interview mit André Franquin in: Dayez, Hugues, S.159.

bezeichnet, und nach der Plausibilität und Sachlichkeit bei Details und präzise technische Daten und Zahlen den Leser über die Unwahrscheinlichkeit des Ganzen hinwegtäuschen sollen⁷⁴. Raketen und Raumschiffe, die vorher kunterbunt an Farben und Formen waren, orientieren sich jetzt streng an den wenigen „echten“ Vorlagen, wie der V-2 oder dem Raumrad von Wernher von Braun [R-02, R-03, S-10].

Es ist für den Bereich der Technikgeschichte eine ungemein interessante Frage, wie sich die Menschen in den verschiedenen vergangenen Epochen jeweils ihre Zukunft ausmalten. Was sie dabei an technischem Fortschritt erwarteten und erhofften, aber auch welche Befürchtungen und welche aus der modernen Technik hervorgehenden möglichen Problemfelder in ihren Köpfen herumspukten. Wie Roland Innerhofer für den Bereich der frühen S-F-Romane eingehend untersucht hat, wird dabei die Illustration zu einem der wichtigsten Wirkungselemente der technischen Zukunftsliteratur. Die anschaulichen und einprägsamen Bilder stehen dabei im Kontext mit einer immer visualisierteren modernen Welt, in der das Beobachten und Prüfen einen immer höheren Stellenwert einnimmt⁷⁵. Zu all diesen Fragen bietet folglich die Untersuchung des Bildmaterials von Science-Fiction-Comics eine Erweiterung des Wissensstandes.

Im „Schicksalsjahr“ 1968⁷⁶ kamen die Comic-Magazine wegen ihrer Technokratie prompt ins Gerede. „Pilot“, die Stammzeitung von *Asterix*, hatte im fraglichen Mai unglücklicherweise gerade eine Serie über neue Waffensysteme laufen, die umgehend abgesetzt wurde. Der damalige Chefredakteur und *Asterix*-Erfinder René Goscinny sah sich kurzzeitig sogar von einem selbsternannten Volkstribunal junger Zeichner angeklagt⁷⁷. In verschiedenen Redaktionen soll es zu tumultartigen Aufständen gekommen sein, etliche Zeichner verließen ihre Verlage⁷⁸, innerhalb nur weniger Wochen kramelte man die Auswahlkriterien des Materials erheblich um; alte Serien verschwanden sang- und klanglos. Ein solcher Fall ist die seit 1944 laufende Serie *Fripounet*, immerhin die wichtigste Stammserie des gleichnamigen katholischen Comic-Magazins, die von einer Woche auf die andere, inmitten einer laufenden Geschichte, eingestellt wurde und einfach nie wieder erschien. Die Begründung des Redakteurs zur Absetzung der technikverliebten Serie: „...die Kinder haben es einfach satt!“⁷⁹.

Dafür sprudelten aus den Magazinen innerhalb kürzester Zeit jede Menge neuer Serien hervor. Als hätten die Zeichner und Autoren schon seit langem auf diesen Befreiungsschlag gewartet, betraten jetzt Comic-Heldinnen als eigenständige Hauptpersonen die Seiten. Der Zeichner Jacques Martin erinnert sich folgendermaßen an diesen Umschwung: „...Die Gegenwart von Frauen in meinen Geschichten störte [die Verleger] ganz furchtbar. Man muss dazu sagen, dass es damals Verlagshäuser gab, die es ihren Autoren generell verboten, Frauen in ihren Geschichten auftauchen zu lassen. In den

⁷⁴ Weinrich, Harald: "Linguistik der Lüge", Heidelberg 1974, S.69f.

⁷⁵ Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914", Wien 1996, S.17.

⁷⁶ Die Revolten von 1968 bedeuteten die größten Umwälzungen auf dem Comic-Markt, die es je gegeben hat.

⁷⁷ Interview mit Yvan Delporte, in: Dayez, Hugues, S.143.

⁷⁸ Dayez, Hugues, S.127.

⁷⁹ Palmert, Albéric de: "Le Secret d' Herboné", Paris 1993, S.13

alten Verträgen bei Dupuis⁸⁰ war sogar festgelegt, dass man generell keine Frauen für die Geschichten verwenden durfte. Ich war einer der ersten, der es dennoch tat (...) Sie können sich nicht vorstellen, was für Ärger ich bekam. Ich erhielt Abmahnungsbriefe von der ‚Tintin‘-Redaktion: ‚Hören sie sofort auf damit... sie geben der Jugend ein katastrophales Beispiel! Sie verletzen den Vertrag usw.‘ Ich erhielt unzählige Drohungen! Das ging so bis 1968, nach diesem Datum war es genau umgekehrt: Wenn Sie jetzt nicht auf jeder Seite ein paar Titten platzierten, galten Sie als Spießer. Man fiel von einem Extrem ins andere“⁸¹. Manche Helden wechselten alsbald ins Flower-Power-Lager über (z.B. Spirou), und eingefleischte Militärflyer und Rennfahrer, sofern sie noch fliegen und fahren durften, machten sich so ihre ersten zaghaften Gedanken über die Umwelt und den Weltfrieden. In der Zeit unmittelbar nach 1968 fand die größte Wachablösung der europäischen Comic-Geschichte statt.

Dies alles hatte auch für die in den Comics dargestellte Technik weitreichende Konsequenzen. Wie an den verschiedenen Kapiteln dieser Arbeit zu sehen sein wird, ist die Menge der dargestellten „realen“ Technik im Comic nach 1968 deutlich zurückgegangen. Das heißt, die Möglichkeit den Comic als Quelle für Alltagstechnik zu verwenden, besteht vor allem für die Zeitspanne zwischen 1945 und 1968. Danach gehen immer mehr vor allem neugeschaffene Serien dazu über, Technik recht oberflächlich zu behandeln – in den Vordergrund rücken jetzt die handelnden Personen und deren Probleme⁸². Nur manche Autoren, wie Roger Leloup mit seiner Serie *Yoko Tsuno*, führen die Tradition, das (technische) Umfeld des Helden genau abzubilden, bis heute weiter. Neu dazugekommen ist in den 80er Jahren eine kleine Sparte von Comics, die sich explizit als Dokumentar-Comics verstehen. Dazu gehören vor allem die Werke von Tito über sein spanisches Heimatdorf Soledad⁸³, sowie die Comics von Ferrandez über das heutige ländliche Frankreich⁸⁴ [E-08, W-12] und Algerien. Auch die Serie *Les amis de Saltiel*⁸⁵ von Davodeau, *Stéphane* von Ceppi [W-15] oder *Luc Leroi*⁸⁶ von Denis [H-14, Bild5] haben diesen neuartigen dokumentarischen Charakter.

Im Bereich der Science-Fiction hat es diesen Bruch nicht so stark gegeben wie bei der „realen“ Technik. Die Raumschiffe waren vor 1968 fiktiv und daran hatte sich natürlich auch später nichts geändert. Zwar wird auch hier deutlich, dass die Weltraumtechnik verspielter wird und sich weniger um Plausibilität bemüht, doch bleibt der für den Technik-Historiker entscheidende Aspekt nach der „Wunschtechnik“ der Menschen erhalten. Es ist sogar besonders interessant zu verfolgen, wie sich diese Vorstellungen um 1968 wandeln; wie strenge, schwer zu bedienende Raketen

⁸⁰ Dupuis in Charleroi-Marcinelle ist der größte belgische Comic-Verlag und das Stammhaus von "Spirou".

⁸¹ Interview mit Jacques Martin, in: Dayez, Hugues, S.49.

⁸² „Heutzutage treten all die gesellschaftlichen Probleme viel mehr an die Oberfläche, und viele Autoren und Zeichner haben das Bedürfnis, diese Probleme in ihrer Arbeit zu behandeln“. Interview mit André Franquin in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.162.

⁸³ Tito: *Soledad*, vier Titel erschienen bei Glénat, Grenoble 1980-1987

⁸⁴ Ferrandez, Jacques: "Arriere pays", Tournai, 1982; "Nouvelles du pays", Tournai 1986

⁸⁵ Davodeau, Etienne: *Les amis de Saltiel*, drei Titel erschienen bei Dargaud, Paris 1992-1994

⁸⁶ Jean-Claude Denis: *Luc Leroi*, sechs Titel erschienen bei Futuropolis und Casterman, Brüssel 1981-1998

blumigen Hippie-Raumschiffen weichen, mit denen man unbeschwert durch den Weltraum gondeln kann [R-13]. Es gibt aber auch eine Kontinuität der „klassischen, seriösen“ Comic-Raumfahrt bis heute [R-12, R-16]. Während die Bilder der fiktiven Raketen von vor 1968 über die Sammlungen von S-F-Romantitelblättern zugänglich gemacht wurden⁸⁷, sind die Bilder der Raumschiffe der 70er und 80er Jahre noch kaum aufgearbeitet worden. Aber auch für die Epoche von vor 1968 fehlen bei den aus Romantitelbildern und Filmbildern bestehenden Sammlungen größtenteils die durchaus ergiebigen Comic-Bilder dieser Dekaden. Jacques Sadoul lässt in seiner ansonsten fundierten Bildersammlung, die Material bis etwa 1950 behandelt, *Flash Gordon* oder *Buck Rogers* unter den Tisch fallen, obwohl diese Bildquellen in seinem Werk klar dazugehört hätten⁸⁸. Dasselbe gilt für die umfangreichen Utopien-Bildersammlungen „Le futur antérieur“ von Christophe Canto und Odile Faliu⁸⁹, für „Utopien“ von Susanne Päch⁹⁰ und für „Images de la Science Fiction“ von Steven Eiseler⁹¹, weshalb die hier vorliegende Arbeit auch in diesem Bereich eine Erweiterung des Wissensstandes bedeutet.

Natürlich geht es in dieser Arbeit nicht darum, nur zu belegen, dass in Comics Autos, Flugzeuge oder Raumschiffe dargestellt werden – das wird wohl ein jeder unbesehen glauben. Durch die erweiterten Möglichkeiten des Multimedia und die Speicherkapazitäten der CD-ROM sollen die Darstellungen der verschiedenen technischen Fahrzeuge und Geräte nicht wie sonst üblich nur anhand einiger weniger ausgewählter Beispiele vorgeführt werden, sondern sie sollen in größerem Umfang und in den verschiedensten Varianten zu sehen sein. In der hier vorliegenden Arbeit werden Comics nicht nur beschrieben, hier werden die entsprechenden Stellen gezeigt, damit diejenigen, die sich bisher kein wirkliches Bild von der Materie machen konnten, die Möglichkeit erhalten, dieses Medium kennen zu lernen.

⁸⁷ Die umfangreiche und ausgiebig illustrierte S-F-Enzyklopädie von John Clute vergisst die ergiebige Bildquelle „Comic“ fast vollständig. Clute, John: "Science-fiction, die illustrierte Enzyklopädie", München 1996.

⁸⁸ Sadoul, Jacques: "Hier, l' an 2000", Paris 1973, S.62ff.

⁸⁹ Canto, Christophe; Faliu, Odile: "Le futur antérieur, souvenir de l' an 2000", Paris 1993.

⁹⁰ Päch, Susanne: "Utopien; Erfinder, Träumer, Scharlatane", Braunschweig 1983.

⁹¹ Eiseler, Steven: "Images de la Science Fiction", Paris / London 1980

1.4. Zur Handhabung dieser Arbeit

Die technische Vorgehensweise

Um es gleich vorweg zu sagen: Die Erstellung einer Arbeit wie der hier vorliegenden wäre bis vor wenigen Jahren schon aus rein technischen Gründen unmöglich gewesen. Es war nicht nur eine andere Interessenlage, die dazu führte, dass sich in den 50er bis 70er Jahren die Wissenschaft, wenn überhaupt einmal, vor allem im Fachbereich Pädagogik, und dann auch überwiegend nur mit dem in den Sprechblasen vorgefundenen Text auseinandergesetzt hat. Der Comic an sich, mit seinem eigentlichen Hauptbestandteil – der Zeichnung – konnte einfach deshalb nicht eingehend untersucht werden, weil es die abbildungstechnischen Möglichkeiten nicht zuließen. Das Übernehmen von Bildzitate war derart aufwändig und teuer (Reprographie, Rasterung usw.), dass sich die Anzahl der Abbildungen in theoretischen Arbeiten über den Comic stets auf nur ganz wenige ausgewählte Zeichnungen beschränken musste. Die meisten Zitate gaben nur den in den Zeichnungen enthaltenen Text wieder und waren damit unvollständig, ja eigentlich unkorrekt.

Erst seit die PCs leistungsstark genug für eine reibungslose Bildverarbeitung geworden sind, seit Scanner, Speicherplatz und CD-Brenner zu erschwinglichen Preisen zu haben sind, ist es möglich, die Datenmenge, die einige Tausend Bilder mit sich bringen, privat überhaupt zu bewältigen. Jedem wird einleuchten, dass die ca. 3000 Farbbilder dieser Arbeit nicht als Printmedium zu präsentieren gewesen wären. Die Kosten für eine vom Reprographen erstellte Farbseite lag mit der Farb-Separation um 1990 noch bei etwa 400 Mark. Die Auswärtskosten zur Herstellung dieser Arbeit hätten um 1990 also noch etwa ein halbe Million Mark betragen (bei mehreren Bildern pro Seite). Im Jahr 2000 lässt sich das gleiche Pensum mit einem eigenen Gerätepark von wenigen Tausend Mark herstellen, freilich nicht auf Papier sondern „nur“ auf CD-ROM.

Die Bilder dieser Arbeit sind auf zwei CD-ROMs zusammengefasst. Die im Text angegebenen Querverweise, z.B. „[A-01]“, bezeichnen die Position der zu dieser Textstelle dazugehörigen Bildseite auf der CD-ROM. Diese Bildseiten sind in HTML programmiert und können mit jedem gängigen Browser (z.B. dem üblichen Microsoft „Internet Explorer“) aufgerufen und betrachtet werden; es empfiehlt sich hierbei, den Bildschirm auf eine Mindestauflösung von 1024 Bildpunkten Breite einzustellen. Diese etwa 3000 Bilder sind die eigentlichen Quellen-Zitate dieser Arbeit, gewissermaßen die „Fußnoten“, mit denen die im Text aufgestellten Thesen belegt und genauer erläutert werden. Es ist nicht möglich, den Text ohne die Hinzunahme der Bildzitate vollständig zu verstehen. Es empfiehlt sich also, die Bildzitate entweder gleich, zumindest aber kapitelweise zusammen mit dem Text zu betrachten.

Die Nachschlagewerke und das Bibliographieren in der Literaturform „Comic“

Nicht nur die technische, auch die wissenschaftliche Herangehensweise an einen Comic ist anders als die an einen üblichen Text. Zu behaupten, mit der klassischen Methode des Bibliographierens stoße man beim Comic auf Schwierigkeiten, wäre untertrieben. Mit der ansonsten üblichen Art des historischen Bibliographierens kommt man beim Comic zu rein gar nichts! Dies liegt vor allem daran, dass Comics in den Nachschlagewerken für „normale Bücher“ überhaupt nicht richtig erfasst sind. Da der Comic nun einmal ein eigenes getrenntes Medium darstellt, gibt es dort auch andere, brancheneigene Nachschlagewerke – so wie es auch eigene Fachkataloge für Schallplatten oder für Filme gibt.

Diesbezüglich wurde nun schon einiges geleistet. In der Comic-Szene gibt es eine rührige Fan-Gemeinde, die schon seit rund 30 Jahren ihr angesammeltes Fachwissen in immer besseren Nachschlagewerken zusammenträgt. Besonders die Preiskataloge für die Sammler erfassen die Comic-Publikationen eines Landes zu nahezu hundert Prozent. In den USA bringt der jährlich erscheinende „Comic Book Price Guide“⁹² Licht in den schier unendlichen Dschungel der amerikanischen Comic-Heftchen-Kultur. Für Europa ist das wichtigste Nachschlagewerk der alle zwei Jahre erscheinende „B.D.M., Trésors de la Bande Dessinée“⁹³, der alle Erscheinungen aus dem frankophonen Sprachraum (vor allem natürlich aus Frankreich und Wallonien, aber auch aus der Schweiz und dem Quebec) lückenlos mit allen dazugehörigen Daten erfasst.

Auch für Italien, Deutschland und die Niederlande gibt es solche Nachschlagewerke, diese haben aber bei weitem nicht dieselbe Bedeutung wie der B.D.M.. Das hat folgenden Grund: Dadurch, dass der deutsche Comic-Markt zu bestimmt 90% aus französischen, amerikanischen, und seit neuestem auch japanischen Lizenzprodukten besteht, sind die Angaben aus den deutschen Nachschlagewerken⁹⁴ für den Wissenschaftler unbrauchbar, denn die Daten beziehen sich auf die deutsche Lizenznahme und nicht auf den Zeitpunkt der tatsächlichen Erstveröffentlichung. Viele Klassiker sind in Deutschland aber erst mit über zehn- bisweilen sogar über dreißigjähriger Verspätung erschienen. Diese Arbeit versucht sich deshalb soweit als möglich auf die meist aus dem franko-belgischen Raum stammenden Originale zu beziehen. Zu guter Letzt ist als Standardnachschlagewerk noch der „Larousse, Dictionnaire Mondial de la Bande Dessinée“⁹⁵ zu nennen.

Es gibt zwei nennenswerte Comic-Bibliotheken (auch Comicotheken genannt) in Europa, die zugleich die wichtigsten Comic-Forschungszentren sind: Das eine ist das staatliche CBBD (Centre Belge de la Bande Dessinée) in Brüssel, welches sich zum

⁹² Overstreet, Robert. M: "Comic Book Price Guide", New York erscheint jährlich.

⁹³ Béra, Michel; Denni, Michel; Mellot, Philippe: "B.D.M., Trésors de la Bande Dessinée", Paris 2000

⁹⁴ Dazu gehören u.a. die "Deutsche Comic Bibliographie" von Peter Skodzik, Frankfurt 1985, der "Allgemeiner Deutscher Comic Preiskatalog", Peter Skodzik und Norbert Hethke, Schönau 2002 und "Krägermans Comic Katalog", Andreas Krägermann, Berlin 1996.

⁹⁵ Gaumer, Patrick; Moliterni, Claude: "Dictionnaire Mondial de la Bande Dessinée", Paris 1994.

Ziel gesetzt hat, den gesamten belgischen Comic zu erfassen, zu archivieren und zugänglich zu machen. Da immer wieder Sammler ihren Nachlass dem belgischen Comic-Zentrum vermachen, wird dieses Ziel vielleicht einmal erreicht werden. Das andere ist das CNBDI (Centre National de la Bande Dessinée et de l' Image) in Angoulême (Frankreich), das zusätzlich noch als Akademie eine Ausbildung zum Comic-Zeichner ermöglicht. An diesen beiden Orten findet sich auch ein gewisser Bestand der sonst so schwer zugänglichen Periodika der 30er bis 60er Jahre.

Über das Zitieren von Comics

Anders sind auch die Methoden der Klassifizierung und der Literaturangaben. Nicht der Name des oder der Autoren (Häufig ein Zeichner und ein Texter) steht im Vordergrund, sondern der Titel der Serie, oder, wenn es sich um ein Einzelstück handelt, der Titel des Buches. *Asterix* findet sich eben unter „A“ wie „Asterix“ und nicht unter „U“ wie „Uderzo“ oder „G“ wie „Gosciny“. Wie in der Branche üblich, ist auch in dieser Arbeit zuerst der Zeichner, und dann der Texter angegeben. Ferner haben wir beim klassischen Comic die Besonderheit, dass es fast immer zwei „Erstveröffentlichungen“ gibt, nämlich die Vorveröffentlichung als Fortsetzungsgeschichte in einem Comic-Magazin, und dann die später folgende eigentliche Erstauflage als Album mit der Datierung des Copyright; diese Datierung steht im „B.D.M.“. Die Veröffentlichung als Album erfolgt aber in der Regel ein bis zwei Jahre nach der Vorveröffentlichung im Heft. Sollte die Differenz zur tatsächlichen Entstehung des Comics (und auf die kommt es dem Historiker natürlich an) mehr als zwei Jahre betragen, so ist hier dieses Datum in Klammern zusätzlich angegeben. „Brüssel, 1964“ bedeutet also, dass der Comic zwischen 1962 und 1963 entstanden ist. „Brüssel 1964 (1957)“ heißt, der Comic wurde 1957 gezeichnet und vorveröffentlicht, alle Eintragungen und Suchkriterien lauten aber erst auf das Jahr 1964. Falls sich die Angaben aber auf die Vorveröffentlichung beziehen, wie z.B.: „Titel“, in: „Spirou“, 1.6.1964, dann ist die entsprechende Comic-Stelle wenige Wochen, manchmal nur wenige Tage vor dem 1. Juni 1964 im Comic-Magazin namens „Le Journal de Spirou“ erschienen.

Da häufig die Namen der Serien und die der Helden und manchmal auch noch die der Heftpublikationen identisch sind, bedarf es für diese Arbeit einer weiteren Festlegung: Der Held Tintin, Spirou oder Micky Maus schreibt sich normal, die Serien *Tintin*, *Spirou*, oder *Micky Maus* schreiben sich kursiv, die gleichnamigen Hefte, in denen auch viele ganz andere Comics vorveröffentlicht sind, schreiben sich in Anführungsstrichen, also „Tintin“, „Spirou“ oder „Micky Maus“. Die Serie *Tintin* mit dem Helden Tintin erschien ab 1946 wöchentlich jeden Donnerstag in „Tintin“; die Serie *Les Papparazzi* mit den Journalisten-Helden Joël und Nicolas erscheint seit 1996 in „Spirou“.

Es folgt die grundsätzliche Problematik des Zitierens eines Comics. Ein Comic ist keine illustrierte Geschichte! Die Zeichnungen dienen nicht, wie beispielsweise im illustrierten Kinderbuch oder selbst noch bei Wilhelm Busch, der Ergänzung einer auch ansonsten vollständigen und verständlichen Geschichte. Wilhelm Busch lässt sich

noch auf die klassische Weise zitieren, weil es sich bei seinen Werken, anders als vielfach behauptet, nicht wirklich um eine Frühform des Comics handelt. Bild und Text ergänzen sich hier nicht als untrennbare Teil-Elemente zum Ganzen, die Busch-Geschichten sind vielmehr „doppelt“ vorhanden, als vollständige Text- und Bildversion, die, jede für sich alleine, nahezu verständlich sind. Anders als beim Comic ist es nicht wirklich notwendig, einem Wilhelm-Busch-Zitat zum Verständnis auch die dazugehörige Zeichnung beizufügen. Die Zeichnungen beim „richtigen“ Comic sind wesentlicher Bestandteil der Geschichte selbst; sie können, genau wie beim Film das Bild auf der Leinwand, nicht weggelassen bzw. vom Text abgetrennt werden [I-02, Bild 11].

In den Sprechblasen haben wir stets die wörtliche Rede. Das, was bei einem Roman neben den Dialogen an Erzählung, Beschreibung und Ausführung vorhanden ist, wird im Comic durch die Zeichnungen wiedergegeben. Natürlich lassen sich die bekannt gewordenen Redewendungen „Dem Ingeniör ist nichts zu schwör“ und „Die spinnen, die Römer“ der Übersetzerinnen Dr. Erika Fuchs bzw. Gudrun Penndorf auch ohne die dazugehörigen Bilder zum Besten geben, doch eigentlich muss bei einem Comic-Zitat die Zeichnung mitgeliefert werden, wenn man diesem Medium gerecht werden will. Auslassungen, die bei einem klassischen Text-Zitat mit (...) gekennzeichnet sind, werden hier durch eine dünne graue Linie zwischen den einzelnen Bildern angezeigt.

Um die Bild-Zitate, die sich auf den beiden begleitenden CD-ROMs befinden, zusammen zu stellen, wurden viele Tausend Comic-Alben und damit, grob geschätzt, eine viertel Million Einzelbilder gesichtet. Die Auswahl der Alben aus der Gesamtzahl der Veröffentlichungen erfolgte nicht zufällig, sondern richtete sich vor allem nach der Ausrichtung der verschiedenen Comic-Serien. Dabei fanden natürlich solche, deren Handlung in der jeweiligen Jetzt-Zeit spielt, sowie technisch ausgerichtete Science-Fiction-Serien besondere Beachtung. Auch gibt es Autoren, die den technischen Attributen in ihren Geschichten sehr viel Bedeutung zumessen, bei anderen wiederum stehen mehr die Figuren und ihre Dialoge im Vordergrund. Sehr technikorientierte Comic-Serien, in denen sich zu fast jedem der Kapitel dieser Arbeit etwas finden ließ, sind entsprechend häufiger zitiert als andere.

Die Comic-Zitate sind normalerweise mit dem Scanner erfasst und anschließend mit einem Bildbearbeitungsprogramm optimal hergerichtet worden. Manchmal erlaubten es aber die äußeren Umstände nicht, die Bildseiten zu scannen, wenn es sich z.B. um Stücke handelt, die bei einem privaten Sammler oder in einem Museum eingesehen wurden. In diesem Fall sind die Bilder aus der Hand und unter oftmals schlechten Lichtbedingungen abfotografiert, was, trotz intensiver Nachbearbeitung, zu einer geringeren Endqualität führen musste. Dies ist für etwa 3% der hier vorgestellten Bilder der Fall. Andere Bilder wiederum beinhalten gleichzeitig mehrere Attribute, die sich für verschiedene Kapitel eignen. Es kommt also vor, dass manche Bilder in dieser Arbeit mehrfach auftauchen, dann aber von einem anderen Kommentar begleitet werden, der sich jeweils nur auf das gerade interessierende Attribut bezieht. Derartige Doppelnutzungen kommen besonders im Bereich Automobil vor und betreffen insgesamt etwa 2% des Bildmaterials.

Der maßgebliche Teil der Forschungsarbeit liegt klar in den kommentierten Bildzitate auf den digitalen Datenträgern. Insgesamt kann wohl behauptet werden, dass es sich hier um eine der größten je erstellten Bild- und Materialsammlungen dieser Art handelt. Besonders im Bereich der Science-Fiction wird hier eine unvergleichliche Fülle an städtebaulichen Utopien und fiktivem technischen Weltraumgerät gezeigt, die die bisherigen Veröffentlichungen, in denen vorwiegend Film- oder Romantitelbilder zu sehen sind, sinnvoll ergänzt.

Um mit dem Betrachten der CD-ROMs zu beginnen, legen Sie die erste CD in das Laufwerk Ihres Computers und öffnen Sie in Ihrem Browser die Startseite (unter dem Buchstaben, der Ihr CD-ROM-Laufwerk bezeichnet; häufig ist dies der Buchstabe X) mit dem Namen „home.html“. Dort lesen Sie dann die weiteren Optionen. Damit sich die Seiten schneller aufbauen, kann es ratsam sein, die beiden CD-ROMs auf die Festplatte zu kopieren. Der dazu benötigte Speicherplatz beträgt etwa 1,4 Gigabyte.

2. Fortbewegungsmittel

2.1. Der Held und das Automobil

Das wichtigste und auch augenfälligste technische Attribut des modernen Helden ist, ganz wie im richtigen Leben, sein Automobil. Kaum ein technischer Gebrauchsgegenstand sagt mehr über Charakter, Stil und Image seines „heldenhaften“ Benutzers aus, als eben dieses legendäre Vehikel, das zugleich auch immer ein Statussymbol ist.

Betrachten wir zu Beginn dieses Kapitels zwei der großen Klassiker der belgischen Comic-Geschichte: Die Serien *Tintin* und *Spirou*. Sofort wird deutlich, wie unterschiedlich das Thema Automobil in einer Comic-Serie gehandhabt werden kann. Der Reporter Tintin⁹⁶, war als Comic-Figur von 1929 bis 1984 aktiv. Es ist bekannt, dass er perfekt Auto fahren kann, geht er doch bei etlichen Verfolgungsjagden als Sieger hervor [A-01]. Dennoch, und trotz seines mobilen Berufs, bringt es Tintin in seinem langen erfolgreichen Comic-Leben niemals zu einem eigenen Fahrzeug. Die Figur hat „normalen Lebensstandard“, ist also vom Serienkonzept her nicht als arm definiert, einem Autokauf spätestens in den 60er Jahren hätte demnach nichts entgegengestanden. Der Autor Hergé wollte also seinem Helden bewusst kein Auto zuordnen. Dennoch spielt technisches Gerät in der Serie häufig eine wichtige und keinesfalls negative Rolle.

Die Serie *Spirou*⁹⁷ läuft seit 1938 bis heute und weist ein ganz anderes Bild auf. Zu Beginn hat Spirou ebenfalls kein Auto, aber immerhin ein Fahrrad. In der ersten Nachkriegszeit leiht sich der Held, der ebenfalls als Reporter tätig ist, gelegentlich von seinem Nachbarn einen Simca aus, kurzzeitig fährt sein Freund Fantasio einen den Amerikanern abgekauften alten Militärjeep. 1954 schafft er es dann auf einen Sprung zu einem turbinengetriebenen Superauto, einem Prototypen. Dann wird für ein kurzes Zwischenspiel eine robuste Citroën 2CV (Kombi) für eine Expedition nach Afrika angeschafft. Es folgt 1958 ein weiterer Turbowagen, der Nachfolger des vorherigen, wieder ein Prototyp, passend zur Brüsseler Weltausstellung im „Atomstil“. 1968 steigt der Held auf ein kleines Honda-Cabrio um, 1974 nennt er für kurze Zeit einen Lotus-Sportwagen sein eigen. Dann fährt der Held ab 1976 lange Jahre einen banalen Renault 5. Erst 1995 hat der Wagen in einem beachtlichen Alter ausgedient und wird durch einen Nissan Patrol abgelöst. [A-01 + A-20 + A-24 + A-28] Die Serie *Spirou* wurde im Laufe ihrer Existenz von vielen verschiedenen Zeichnern hergestellt; moderne Technik spielte in der Serie häufig eine wichtige Rolle, doch wurde diese generell ein wenig kritischer betrachtet als bei *Tintin*, was am deutlichsten in der für Frankreich und Belgien recht untypischen Anti-Atomkraft Haltung Spirous in den

⁹⁶ Hergé (alias Georges Rémi): *Les aventures de Tintin et Milou / Die Abenteuer von Tim und Struppi*, 20 Alben, Tournai 1929-1976

⁹⁷ Diverse Autoren und Zeichner, darunter Jijé (alias Josephe Gillain) André Franquin, Fournier und Tome & Janry. *Les aventures de Spirou et Fantasio*, ca. 48 Alben, Charleroi 1938 - heute.

70ern zutage tritt⁹⁸. Dennoch hatte und hat dieser Held stets ein Fahrzeug, das den Autoren in der jeweiligen Epoche opportun erschien.

Spirou und *Tintin*, zwei äußerst erfolgreiche Serien mit mehrfacher Millionenaufgabe, jeweils die „Flaggschiffe“ zweier der größten belgischen Comic-Verlage, gleicher Ort (Brüssel) und in etwa gleiche Entstehungszeit; beide Serien spielen stets in der „Jetztzeit“ und beide Helden sind als Vorbilds- und Identifikationsfiguren für die Jungen ihrer Zeit gedacht. Und doch diese kontraire Position, was den eigenen Wagen angeht. Wir werden sehen, dass der „automobile Verlauf“ der Serie *Spirou* geradezu mustergültig für die Wertstellung des Autos für den Helden in den verschiedenen Phasen der Comic-Geschichte ist, die letztlich das tatsächliche Image des Autos in der Gesellschaft recht gut widerspiegelt. *Tintin* hat dagegen einen weniger aktuellen, dafür aber zeitloseren Charakter, denn diese Serie blieb ihren Ursprüngen treu und wandelte sich im Gegensatz zu *Spirou* kaum.

2.1.1. Die verschiedenen Epochen der Automobildarstellung

Nur Hohn und Spott - von den Anfängen bis etwa 1930

Schon wenige Jahre nach seiner Entstehung taucht das Automobil in der Karikatur auf. Und wie bei den meisten neuen Erfindungen wird einerseits vor ihr gewarnt, doch vor allem wird sich andererseits darüber lustig gemacht (wie zu den Anfängen der Eisenbahn einige Jahrzehnte zuvor). Die Autoren dieser „Fliegenden Blätter“, „Bilderbögen“ und Zeitungseinlagen wussten sich natürlich auf der sicheren Seite, denn nur eine verschwindend kleine Minderheit von „verrückt gewordenen“ jungen Reichen stand auf der Seite der Autobesitzer, während sich die große Mehrheit, selbst innerhalb der wohlhabenden Schichten, von den „stinkenden Teufelskisten“ belästigt oder sogar bedroht fühlte. Bei den „Normalbürgern“ und den Ärmeren, die sich ohnehin kein Auto leisten konnten, kam sicherlich ein gewisser Neid hinzu, und so fanden Spott und Schadenfreude über Pannen und Ungemach rund ums Automobil, in der Wirklichkeit wie in der Karikatur, immer reichlich dankbare Zuhörer⁹⁹.

Das Automobil wird in der Anfangsphase also ausnahmslos schlechtgemacht, und die Menschen, die ein solches Gerät fahren, sind stets negativ dargestellt; sei es als gemein und hinterhältig, oder als rücksichtslos, dumm und arrogant. Die eindeutigen Sympathieträger sind die Opfer dieser Automobilisten, die sich erfolgreich gegen die Bedrohung „Auto“ zur Wehr zu setzen wissen [A-10 + A-11]. Daher ist es auch verständlich, dass der frühe Comic-Held kein Autofahrer ist. Der Held hat Vorbildfunktion und kommt natürlich nicht aus dem elitären und arroganten Kreis der Autobesitzer. Der Held verteidigt das Recht seiner Leserschaft, also das der Mehrheit, und deshalb weist er den Automobilisten in seine Schranken. Außerdem ist der Held kein Müßiggänger, und „auteln“ (wie man damals auch für Auto fahren sagte) war damals reine

⁹⁸ Siehe die Kapitel 3.3. „Raus aus der Realität, rein in die Phantasie. Neue Comics nach 1968“ sowie 6.3.2. „Atomtechnik im Comic“.

⁹⁹ Vgl. Sachs, Wolfgang: "Die Liebe zum Automobil; ein Rückblick in die Geschichte unserer Wünsche", Reinbeck 1984.

Freizeitbeschäftigung, war sinnloses Spazierenfahren von Leuten, die Geld hatten und niemals arbeiten mussten. Auteln hatte also keinerlei praktische Funktion und diente vor allem der angeberischen Selbstdarstellung des Fahrers – bis heute hat sich in diesem Zusammenhang der sogenannte „Sonntagsfahrer“ als Begriff erhalten. Deshalb hielt sich der Held vom Steuer fern. Humoristische Helden, die sich dennoch hinter das Steuer wagten, wurden prompt mit einer ganzen Reihe von Katastrophen abgestraft. Auch hier wird überdeutlich: Das Automobil ist ein gemeingefährlicher Gegenstand, von dem anständige Menschen die Finger lassen sollten.[A-11, *Cosinus + Buster Brown*, A-12 *Zig & Puce*]. Lediglich Taxifahrer werden als Dienstleister bisweilen in den Kreis der Menschen „wie du und ich“ aufgenommen.

In den 30er Jahren wird das Automobil beim Helden hoffähig

In den zwanziger Jahren werden Automobile im Stadtbild normal, es gibt jetzt auch billigere Fahrzeuge, gebaut für den werktätigen Mittelstand. Das Automobil macht seinen Antritt in der Arbeitswelt und wird dadurch bei breiteren Bevölkerungsschichten zu einem Gegenstand, dessen Erscheinung akzeptiert wird. Den Anfang machen Berufsgruppen wie Ärzte¹⁰⁰, Pfarrer, und Journalisten, bald folgen dem bessergestellte Handwerksbetriebe und Lieferanten. Nicht zu vergessen die Droschkenkutscher, die sich zu Taxifahrern wandeln. Am Anfang waren alle Autos per Definition „teuerster Luxus“, jetzt unterscheidet man in „Autos“ und „schicke Autos“. Zu Beginn der 30er Jahre hat das Automobil dann den Ruch, ausschließlich als Spielzeug für „reiche Pinkel“ erdacht zu sein, weitgehend verloren. Das Automobil wird dadurch auch beim Helden so langsam hoffähig; zunächst hat er selber zwar keins, aber er lässt sich dazu herab, in ein solches einzusteigen und damit herumzufahren. Völlig selbstverständlich ist, dass der Held von der ersten Minute an das Fahrzeug perfekt bedienen kann. Denn könnte er es nicht, stünden seine Fähigkeiten unter denjenigen, die aus der immer noch wohlbekannteren Gruppe der unsympathischen reichen Automobilisten stammen, und seine Vorbildfunktion würde darüber verblässen.

Mehr und mehr lassen sich also Helden aller Couleur im Laufe der 30er Jahre hinter dem Steuer ertappen, doch die oben genannten Hemmungen wirken noch deutlich nach: der Held benutzt meistens ein Fahrzeug am unteren Ende der Luxus-Skala. Besonders solche Helden, die ihre Leser und Zuschauer zum Lachen bringen wollen, bewegen sich in für ihre Zeit bereits veralteten und belächelten Modellen. Auch im Kino fahren Stan Laurel & Oliver Hardy oder Harold Lloyd demonstrativ „Tin Lizzy“ (Ford, Model T). Dieser Effekt findet sich bei humoristischen Darstellern im Film wie im Comic bis in die 70er Jahre, teilweise gibt es ihn bis heute [A-21]. Der Held, dessen technische Mittel unter denen des Normalbürgers liegen, erweckt Freude und Sympathie beim Publikum. Die klassischsten Beispiele aus dem Comic hierfür sind wohl Donald Duck mit seinem ewigwährenden Kleinwagen, bei dem die drei Neffen auf dem „Schwiegermattersitz“ Platz nehmen [A-23], Gaston Lagaffe mit seinem alten

¹⁰⁰ Es gibt den Begriff des „typischen Arztautos“ [A-14, Hansa Lloyd], also eines kleinen, billigen aber robusten Fahrzeuges für Ärzte, Pfarrer und andere Berufsgruppen, die ein Auto erstmals für ihre Berufstätigkeit einsetzen.

Fiat Model 1928 [A-21] oder Fix und Foxi mit ihrem VW-Käfer. Aber auch Star Micky Maus wird vom Wagen seines Gegners, dem Phantom, seinerzeit noch beschämend übertrumpft [A-15].

Auf dem Coverbild seines ersten Abenteuers im Jahr 1938 wirft Supermann ein Auto durch die Gegend. Dies soll einerseits sicherlich seine Superkräfte bildlich darstellen, andererseits kann man es auch als Geringschätzung eines Helden gegenüber diesem Fortbewegungsmittel deuten, der ohne technische Hilfsmittel weitaus schneller läuft, fliegt oder schwimmt. Aber auch im Inkognito-Part seines Doppellebens als Clark Kent, Journalist beim „Daily Planet“ in Metropolis¹⁰¹, hat Supermann kein eigenes Fahrzeug [A-16], was für amerikanische Verhältnisse ab den 50er Jahren eigentlich unrealistisch ist.

Ganz anders sein 1939 als Konkurrenzprodukt lancierter Kollege aus Gotham City. Batman, der Rächer im Fledermaus-Look, hat keine übernatürlichen Kräfte und bedient sich deshalb allerlei technischer Raffinessen, die er sich als reicher Erbe leisten kann. Batman ist einer der ersten Helden, der mit seinem „Batmobil“ ein ganz eigenes Automodell fährt und der einen Teil seiner Identifikation an sein Fahrzeug knüpft – einem „technischen Partner in allen schwierigen Lebenslagen“ [A-21, letztes Bild].

Ab jetzt wird gerast! Auto-Hochstimmung im Comic von 1945 bis 1968

Wer Kübelwagen, Panzer und Jagdflugzeuge erlebt hat, lässt sich von der einfachen Technik eines Pkws nicht länger ängstigen. Die Kaufkraft steigt¹⁰², und die Sehnsucht nach einem eigenen Automobil steht bei vielen Europäern jetzt ganz oben auf der Wunschliste – und zwar auf der realistischen Wunschliste, nicht auf der utopischen. Menschen in ansehnlichen Fahrzeugen werden nicht mehr als Artfremde oder Klassenfeinde betrachtet, sondern als Vorbilder aufgebaut, die es kraft ihrer Arbeit zu etwas gebracht haben. Und wenn der Knabe brav lernt und fleißig arbeitet, dann wird er eines Tages auch ein solches Gefährt sein eigen nennen. In der Nachkriegszeit und dem sich daran anschließenden Aufschwung (gerade in Belgien) werden die meisten neuen Comic-Helden gleich hinter dem Steuer „geboren“, vorausgesetzt natürlich, sie bestehen ihre Abenteuer in der „Jetztzeit“.

Vorbei ist es mit der Bescheidenheit des tugendhaften Helden aus dem Milieu der Habenichtse der vergangenen Jahrzehnte. Vorbei das Vorbild desjenigen, der nicht mehr wünscht als er in seinem Stand bekommen kann. Die neuen Vorbilder heißen Freiheit, Erfolg und Unabhängigkeit, und die drücken sich besonders sichtbar in einem schicken, chromblitzenden Flitzer aus. Was kümmern den Helden die Fahrpläne der Eisenbahn, denen sich die meisten Menschen noch unterordnen müssen!

¹⁰¹ *Metropolis*, oder auch *Gotham City* sind stets als Synonyme für New York anzusehen.

¹⁰² Gerade das Comic-Produktionsland Belgien erlebt gleich nach der Befreiung 1944 einen Wirtschaftsboom. Schon während des Kriegs profitierte die dortige Wirtschaft von der Abwesenheit der Amerikaner auf dem europäischen Markt und florierte. Als Höhepunkt dieser Entwicklung wird allgemein das Jahr der Brüsseler Weltausstellung 1958 genannt. Makassar, Antoine: "L' Expo '58 et le Style Atome", Brüssel 1983, S.103.

Als Autofahrer ist er jetzt Herr über seine eigene Zeiteinteilung. Und wer Verbrecher jagen will, braucht nicht nur Mut, sondern auch ordentlich etwas unter der Motorhaube. Nur die Spaßvögel unter den Helden bleiben in ihren Oldtimern sitzen [A-21; A-24, Bilder 13 bis 18], ein „normales Auto“ fährt kaum ein Comic-Held dieser Zeit, denn der Held ist nicht „normal“. Nebenfiguren allerdings verfügen sehr häufig über ein ihrer Epoche entsprechendes durchschnittliches Standardfahrzeug.

Für die jugendlichen Leser gibt es kaum etwas Interessanteres, als die neuesten Details aus der Welt der motorisierten Fortbewegung. Zwischen den Comic-Abenteuern ihrer Helden finden sich in den redaktionellen Teilen der Comic-Magazine zahlreiche und erstaunlich kompliziert dargestellte Fachartikel über Auto- und Motortechnik (siehe Kapitel 2.4. und 2.5.). Über Einzelheiten, wie die verschiedenen Prinzipien der Radaufhängung, über Vor- und Nachteile von Vorder- oder Hinterradantrieb bei Verfolgungsfahrten in Haarnadelkurven wird ebenso informiert wie über die technischen Daten der neuesten PKW-Modelle aus selbst entfernten Ländern wie Russland oder China [T-07, T-08]. Nach diesen theoretischen Exkursen zeigt der Held dann in seinem Abenteuer, wie das ganze in der „Praxis“ zur Anwendung kommt.

Die Autoren dieser Abenteuer merkten aber, dass sie ihre Hauptpersonen mit zu tollen Autos in eine Sackgasse manövierten. Denn wenn der Held immer nur deshalb den Übeltäter besiegt, weil er vom Zeichner den schnelleren Untersatz zugeordnet bekommen hat, dann verlieren seine Taten dadurch an persönlicher Eigenleistung. Im Umkehrschluss, so leuchtet jedem jungen Leser durchaus ein, müsste sich der Verbrecher ja nur ein besseres Auto kaufen (oder klauen) und schon hätte der Held diesen Kampf nicht mehr gewonnen. Es ist also für das Prinzip des klassischen Comic-Helden mit Vorbildfunktion nicht förderlich, wenn dieser seine Überlegenheit nur oder hauptsächlich aus seinem technischen Material zieht. Denn nicht jeder, der gutes Material hat, taugt umgekehrt zum Helden. Gutes Material kann man sich verschaffen, doch das Privileg, als „Held“ bezeichnet zu werden, darf nicht käuflich sein [A-20, Bild 2+3; A-22, Bild7].

Der Held der 50er und 60er Jahre ist dem exklusiven Automobil in jedem Fall sehr zugeneigt, hinter dem Steuer zeigt er sich forsch und rasant, und ganz wie seine Kollegen vom Film bringt er seine Gegner gerne in einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd mit quietschenden Reifen zur Strecke. Die Zeichner setzen in dieser Epoche des Comics die Automobile am deutlichsten in Szene. Auch in Serien, in denen Fahrzeuge eigentlich keine herausragende Rolle spielen, kann sich der Leser an zahllosen detailgenauen Darstellungen der verschiedensten Modelle dieser Zeit erfreuen. Das Zeigen von schönen Autos ist für die europäischen Comic-Autoren quasi ein Muss [A-22, T-08]. Es wird hierbei deutlich, dass in der Zeit vor 1968 das Automobil, noch vielmehr als heute, *das* Statussymbol schlechthin gewesen ist – und die Leser konnten sich an den vielen schönen Autos in den Comics gar nicht genügend satt sehen.

Etwas anders liegen die Dinge im amerikanischen Comic. Das besondere Hervorzeigen von Autos ist hier weniger üblich, oft sind Fabrikat und Modell bei den Zeichnungen nicht auszumachen. Autos sind eben in den USA schon lange nichts wirklich Beson-

deres mehr. Insgesamt sind die amerikanischen Comics bei ihren Zeichnungen und Geschichten recht personenlastig. Gegenstände werden dort generell eher nur angedeutet, und nicht detailliert und als bestimmter Markenartikel wiedererkennbar dargestellt. Eine wirkliche Erklärung, warum die amerikanischen Zeichner, im Gegensatz zu ihren europäischen Kollegen, ihre gegenständliche Umwelt stets nur in vagen Andeutungen zeigen, ist indes schwierig¹⁰³ und kann hier nicht genau gegeben werden. Es mag mit der oft fließbandähnlichen Produktionsweise der US-Comics zusammen hängen.

In den 70er und 80er Jahren wird das Auto vom Statussymbol zum einfachen Gebrauchsgegenstand herabgestuft

Es lässt sich ab den 70er Jahren einfach nicht mehr leugnen, dass ein Automobil in Westeuropa zu einem normalen Gebrauchsgegenstand geworden ist. Für die Mehrheit der Bevölkerung bringt diese Tatsache eine entsprechend veränderte Einstellung zum Auto mit sich; dasselbe gilt für die Mehrheit der Comic-Helden. Nach wie vor darf der Standard-Held aus Identifikationsgründen keinen allzu noblen Wagen fahren, die Mittelklassewagen dieser Epoche aber eignen sich nicht mehr dazu, sie ohne weiteren Grund zu sehr in den Geschichten in Szene zu setzen. Es gibt diese „Bilder“ zu häufig in der Wirklichkeit: in jeder Kleinstadt und auf jedem Supermarktparkplatz sind diese Fahrzeuge massenhaft zu sehen, so dass die hervorgehobene Darstellung von Autos „so ganz nebenbei“ für das Szenario der Comics einfach keinen Sinn mehr macht. Die Helden steigen vermehrt auf ganz schlichte Grundmodelle um¹⁰⁴ [A-24], die Darstellungen von Autos werden insgesamt deutlich seltener und die Detailgenauigkeit geht zurück. Ein Held, der schon alleine aufgrund eines teuren Autos etwas Besonderes sein will, wirkt nach '68 nur noch peinlich. Wie ihre Leser, entdecken die Helden dafür zunehmend exotische Schauplätze in fernen Reiseländern, und die werden jetzt von den Zeichnern recherchiert und bildlich hervorgehoben. Bei manchem Helden erfährt man ab jetzt oft nur so en passant in einer kleinen Szene, was dieser eigentlich gerade für einen Wagen fährt [A-26].

Lediglich in solchen Serien, die das Autofahren zum Thema haben, wie z.B. in den immer noch existierenden Rennfahrer Geschichten, werden Automobile noch in aller Genauigkeit gezeigt und über deren technische Einzelheiten informiert. Bei diesen Rennfahrer Geschichten gehört das jeweils angesagte Fahrzeug aber gewissermaßen „zur Familie“ und hat, wie bei dem Rennfahrerklassiker *Michel Vaillant*¹⁰⁵, mindestens den Status einer Neben-„Person“ [A-25]. Es gibt auch Serien, in denen die Helden, wie in vielen Fernseh-Serien dieser Zeit, massenhaft Autos zu Schrott fahren. Einerseits sind die Fahrzeuge hier wichtiger Bestandteil der Handlung, andererseits bekundet der Held auch seine Geringschätzung gegenüber dieser Technik, wenn er sie mit Lust und Laune aus geringem Anlass als Rammbock zweckentfremdet oder unter Gelächter sekundenschnell anderweitig in ihre Bestandteile zerlegt. Bei den

¹⁰³ Siehe auch Kapitel 3. „Die Spiegelung der realen Welt im zeitgenössischen Comic“.

¹⁰⁴ Spirou, wie oben genannt, wechselt von einem Lotus Sportwagen auf einen Renault 5.

¹⁰⁵ Jean Graton: *Michel Vaillant*, 60 Alben, Brüssel 1957 - heute.

Abenteuern von *Les Casseurs*¹⁰⁶ wurde das Thema der schwungvollen Autovernichtung sogar zum Serientitel gemacht, und die beiden Serienhelden halten sich beflissen an diese Vorgabe und benutzen Autos wie Papiertaschentücher [A-41]. Es sei daran erinnert, dass auch die spektakulärsten Massen-Crashes mit den teuersten Wagen im Comic nichts kosten und deshalb noch üppiger zum Einsatz kommen können als im Film.

In den 90er Jahren ist das Auto einfach nur noch banal

Autofahren ist für den Comic-Helden nun schon lange keine Schande, ja nicht einmal etwas Besonderes mehr – Autofahren ist nur noch banal. Vorbei ist die Zeit der schönen Automobildarstellungen, auch Verfolgungsjagden und Crashes machen sich zunehmend rar. Denn selbst ein Autounfall ist etwas Banales geworden, etwas, das die Versicherungen, die Anwälte und gegebenenfalls den Notarzt was angeht, nicht aber den Helden. Der durchschnittliche Held der 90er Jahre gibt sich betont bürgerlich, unprätentiös und familienfreundlich. Er will durch nichts Äußeres mehr aus der Masse herausstechen und wählt seinen Wagen deshalb unter den Top Ten der in seinem Heimatland verkauften Modelle. Die gegenüber den vergangenen Jahrzehnten jetzt relativ nachlässig gezeichneten Fahrzeuge entpuppen sich als VW Golf, Fiat Uno, Renault Clio, Opel Corsa, Mitsubishi Colt oder dergleichen unspektakuläre Vehikel. Manchmal bleiben die Zeichnungen so vage wie damals in den 30er Jahren, und der Leser kann lediglich noch erkennen, ob der Held einen Klein- oder Mittelklassewagen fährt [A-28].

Die Auto- und Rennfahrerserien sind fast ausgestorben, das Automobil ist einfach kein Thema mehr, das es lohnt, im Comic darzustellen. Und will ein Held seine Leser noch durch Technikkompetenz beeindrucken, so geschieht dies entweder an Geräten mit wesentlich mehr Seltenheits-Charakter, am Computer, oder am Steuerknüppel komplizierter Raumschiffe. Die letzten Inseln von schön in Szene gesetzten Automobildarstellungen im Comic sind – von Einzelercheinungen abgesehen – solche Alben, in denen die Blütezeit der klassischen Abenteuergeschichten der 50er und 60er Jahre für die Liebhaber dieser Epoche nostalgisch aufgearbeitet wird. Die dort dargestellten Autos sind dann ebenfalls solche nostalgischen Modelle¹⁰⁷ [A-20, Bild 8].

2.1.2. Der Held am Steuer

Helden können Auto fahren. Die klassischen Helden können es alle, und die moderneren, selbst diejenigen, die ihr Dasein als „Antiheld“ fristen, können es bis auf wenige Ausnahmen. Der Held in der zunehmend technisierten Welt wird ab jetzt auch dadurch zum Helden, dass er die ihm zur Verfügung stehende Technik intelligenter nutzt und besser bedienen kann als seine Gegner, wodurch er die häufig leichte Unterlegenheit

¹⁰⁶ Christian Denayer / André-Paul Duchâteau: *Les Casseurs*, 21 Alben, Brüssel 1975 - 1994

¹⁰⁷ Zu nennen sind hier die Serien *Freddy Lombard* von Yves Chaland, *Phil Perfect* von Serge Clerc und *Ray Banana* von Ted Benoit.

seiner technischen Mittel ausgleicht. Damit kommt zu den bislang üblichen vorbildlichen Eigenschaften wie Mut, Bescheidenheit, Aufrichtigkeit und Treue nun die generelle Fähigkeit zum professionellen Umgang mit technischem Gerät hinzu. Vorbildliche Menschen können also Auto fahren, ein Flugzeug steuern, in den Weltraum fliegen und dergleichen mehr. Der Held weiß sein Auto stets in vollem Umfang und bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit zu nutzen. Er ist bestens vertraut mit den Eigenheiten seiner Maschine, weiß, was er von ihr erwarten kann und was sie überfordern würde [A-30]. Er ist in vielen Fällen geradezu verwachsen mit ihr, besonders, wenn er von Beruf Rennfahrer ist.

Der Gegner hat genau hier seine Defizite. Der Verbrecher schätzt die Leistungsfähigkeit seines Wagens oft falsch ein, überfordert die Maschine und erleidet darüber Schiffbruch. Der Bösewicht fliegt aus der Kurve, die der Held gerade noch so auf zwei Rädern meistert; er fällt bei der zerstörten Brücke in den Fluss, wo der Held beherzter auf das Gaspedal drückt und knapp über die Lücke hinwegfliegt, er ruiniert seinen Motor, weil er ihn überdreht, oder hat einen Platten, weil er dem spitzen Stein nicht rechtzeitig ausweicht [A-32]. Das einzige Malheur, das auch dem Helden ab und an passieren darf, ist der Mangel an Benzin [T-05]. Im großen und ganzen kann sich der Held auf sein Fahrzeug, (sowie auf seinen ganzen übrigen Gerätepark) wesentlich besser verlassen als seine Gegner, weil er in der Regel ein vertrauterer Verhältnis zu seinen (ehrlieh erworbenen!) technischen Hilfsgeräten hat und diese auch gewissenhafter wartet und pflegt.

Im übrigen ist die Technik als solche neutral. Sie dient dem Guten genauso wie dem Bösen. Der schnelle Wagen verweigert dem Verbrecher nicht seine Dienste, die vielen PS unter der Haube kennen keine Moral, wissen nichts von Beihilfe zur Straftat und von schändlicher Kollaboration; ihr einziger Sinn ist es, zu funktionieren. Und gerade auf der Seite der Halunken finden sich sehr häufig ausgesprochene Autoliebhaber mit einem unbedingten Hang zu den stärkeren Modellen. Technisch gesehen rangiert der Held also überwiegend zwischen den unterlegenen Normalbürgern einerseits und den häufig überlegenen Gegnern andererseits. Denn hat der Verbrecher die besseren technischen Ausgangsbedingungen, dann steigert das die Leistung des technisch leicht unterlegenen Helden, wenn der dennoch siegt – und im klassischen Comic der 50er und 60er Jahre siegt der Held immer. Die große Zauberformel heißt deshalb für den Helden eindeutig „Technikbeherrschung“.

Der rasende Held, ein zweifelhaftes Vorbild

Trotz seines guten Fahrvermögens ist der Held hinter dem Steuer nicht gerade ein Waisenknabe. Der sich häufig in Ausnahmesituationen befindliche Berufsheld, der mit Mut und Tatendrang das Äußerste aus seinem Wagen herausholt, ignoriert gerne die Verkehrsregeln und rast in geradezu krimineller Manier. Diese offensichtliche Diskrepanz zu seiner Vorbildfunktion für die Jugend wird in den Geschichten mit eben jenen Ausnahmesituationen mehr schlecht als recht entschuldigt, mit Hinweisen wie „Not kennt kein Gebot“ oder „Der Zweck heiligt die Mittel“. Dennoch bleiben Zweifel,

wenn ein Guy Lefranc mit 100 km/h in eine geschlossene Ortschaft rast und dabei anscheinend nur auf sein Heldenglück spekuliert, es werde ihm schon kein Kind dabei vor den Kühler springen [A-30, Bild 7]. Noch kritischer wird es, wenn der Held nur dadurch eine Verfolgungsjagd gewinnt, weil er es sich im Gegensatz zum Bösewicht traut, auch an unübersichtlichen Stellen in völlig unverantwortlicher Weise zu überholen. Die Gefahr, dass ein unbeteiligter Dritter, der entgegenkommen könnte, bei diesem „heldenhaften“ Manöver den Tod finden könnte, wird ausgeblendet. So mancher Held ist aus heutiger Sicht, zumindest hinter dem Steuer, ein sehr zweifelhaftes Vorbild [A-31].

Im großen und ganzen begeistern die Helden der 50er und 60er Jahre ihre jungen Leser mit ihrer waghalsigen Raserei, die im Comic so gut wie nie kritisch hinterfragt wird, obwohl der Blutzoll auf den Landstraßen in jener Zeit ungemein hoch und dies auch allgemein bekannt war [T-09, Bild 2]. Der Held vertraut auf seine Verbundenheit mit seinem Wagen und fährt bis in die 70er Jahre hinein nach dem Motto: wer wagt, gewinnt – auch an unübersichtlichen Stellen [A-31, Bild 7]. Erst seit den 80er Jahren kann sich ein „Vorbildsheld“ eine derartig unvernünftige Raserei genauso wenig erlauben wie das Rauchen. Immerhin untersucht der Comic-Detektiv Jean Valhardi 1988 in der Geschichte „Dossier X“ einen schweren Verkehrsunfall in Verbindung mit Fahrerflucht, bei dem es mehrere Tote gegeben hat. Die schlimmen Folgen des Unfalls werden zwar nicht richtig gezeigt, aber immerhin angesprochen¹⁰⁸.

„Frau am Steuer, das wird teuer!“

Ganz anders als beim männlichen Helden verhält es sich, wenn Frauen hinter dem Steuer Platz nehmen. In den Comics vor 1968 meist nur als Nebenfiguren zugelassen, werden Frauen am Steuer fast nur in Zusammenhang mit plattesten frauenfeindlichen Witzen zu Papier gebracht. Besonders extrem tritt dies bei den Disney-Produktionen in Erscheinung, in denen Daisy Duck und Minni Maus gegen fast jeden Hydranten oder Hoftorpfosten stoßen, der sich ihnen bietet. Aber auch bei den franko-belgischen Comics ist die Art, wie Frauen hinter dem Steuer vorgeführt werden, aus heutiger Sicht meist nur noch peinlich für die Autoren [A-35].

Bei Spirou flitzt die Reporterkollegin Seccotine auf ihrem Motorroller durch jede rote Ampel und gegen jede Einbahnstraße und überlebt nur, weil alle männlichen Fahrer rundherum rechtzeitig bremsen oder ausweichen. Auch wird deutlich gemacht, dass Seccotine nicht aus Draufgängertum so fährt, sondern weil sie zu dumm ist um zu wissen, was ein Stoppschild oder eine rote Ampel bedeutet. Für eine Comic-Frau, die sowohl den Führerschein, als auch eine Journalistenausbildung geschafft haben soll, eine ebenso dreiste wie unrealistische Unterstellung [A-35, Bild 2].

Hämische Witze zum Thema Frau und Technik gehörten damals ganz selbstverständlich dazu. Im Kinofilm ist es nicht besser, man erinnere sich nur an Doris Day, wie sie

¹⁰⁸ François-Xavier Burdeyon: "L' Age d' or du Journal de Spirou", Marseille 1988, S.24.

bei schwierigen Verkehrssituationen immer gleich das Steuer loslässt, sich die Hände vor die Augen hält, und hofft, die komplizierte Verkehrssituation möge vorüber gehen. Interessant ist, dass Comic-Mädchen im Kindesalter noch nicht von diesen Technik-Witzen erfasst werden [A-14, Bild 4]; die Unfähigkeit im Umgang mit Technik setzt erst im heiratsfähigen Alter ein, damit sich der männliche Comic-Held gegenüber der Frau auf einfache Art als weltgewandter Alleskönner profilieren kann¹⁰⁹.

In Folge der '68 Ereignisse kommt eine ganze Welle von Serien mit weiblichen Heldinnen auf den Comic-Markt. Die neue Garde der Comic-Frauen, wie Natacha, Yoko Tsuno, Jeannette Pointu, oder Julie Wood haben allesamt einen starken Charakter und fahren tadellos Auto oder Motorrad [A-35, K-04]. Auch bei den weiblichen Nebenfiguren verschwinden die alten Klischee-Witze ums Automobil fast vollständig. Die nur noch gelegentlich auftretende Inkompetenz von Frauen am Steuer ist nicht mehr wirklich signifikant geschlechterspezifisch. Genauso oft finden sich jetzt Witze über unfähige Pantoffelhelden oder sich heillos überschätzende männliche Fahrer, die zur großen Schadenfreude der Leser immer wieder spektakulär Schiffbruch erleiden.

2.1.3. Der Straßenverkehr als Spiegel der Autobeachtung

Nicht nur an den gezeigten einzelnen Fahrzeugen lässt sich etwas über die jeweilige Epoche ablesen, auch die Darstellung der Verkehrssituation insgesamt sagt einiges über die Technikakzeptanz aus. In der „guten alten Comic-Zeit“ der Klassiker hat der Held auf fast leeren Straßen freie Fahrt. Behindert wird er bei seiner Raserei durch einzelne andere Verkehrsteilnehmer, wie einem Pferdefuhrwerk oder einem langsamen Lastwagen, die von dem Helden dann geschickt umfahren werden. Diese Situation wird von den meisten Autoren teilweise bis in die 70er Jahre unrealistisch lange aufrecht erhalten. Denn tatsächlich sind es längst nicht mehr Einzelne, sondern die allgemeine Verkehrsdichte, die ein rasches Vorankommen unmöglich macht. Das Autofahren wird also im Comic länger als unbeschwertes Vergnügen hingestellt, als dies in Wirklichkeit der Fall war [A-50].

Das systematische Ausblenden der Folgen von Verkehrsunfällen liegt ebenfalls in der bis 1968 ungetrübten Autoeuphorie begründet. Unzählige Male prallen Autos mit voller Wucht gegen Bäume, Mauern oder andere Fahrzeuge. Verbrecher sind nach einer solchen Kollision dann etwas lädiert und vorübergehend kampfunfähig, der Held übersteht solche Crashes stets nahezu unbeschadet, was angesichts der noch fehlenden Sicherheitsgurte absolut unrealistisch ist. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: einerseits können und wollen die Autoren ihre jugendlichen Leser nicht mit der blutigen Realität der Folgen von Verkehrsunfällen konfrontieren, andererseits können und wollen sie nicht auf spektakuläre Autoverfolgungen verzichten, bei denen auch einmal eines der teilnehmenden Fahrzeuge „zerlegt“ wird. Dennoch müssen sich die

¹⁰⁹ Vgl.: Simy Benatar, Mazaltob Emergui, Dominique Liatchien: "L' image de la femme dans Spirou", in: Charles-Olivier Carbonell (Hg.): "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975.

Autoren für die Zeit bis etwa 1980 den Vorwurf einer Verharmlosung der Folgen der Raserei auf der Straße gefallen lassen [A-40, A-41].

Vereinzelt finden sich schon vor 1968 Szenen, in denen nicht einzelne Raser, sondern der Autoverkehr als solches als Bedrohung dargestellt wird. Spätestens ab den 80er Jahren ist es dann eher umgekehrt: nicht das individuelle Fahrzeug, sondern der permanente höllische Stadtverkehr mit der dazugehörigen Lärmbelästigung und Umweltverschmutzung wird als eindeutig negatives Moment im täglichen Leben der Comic-Helden gezeigt. Wie schon ganz zu Beginn der Autodarstellungen um 1900 wird das Automobil, jetzt aber in seiner Eigenschaft als Massenerscheinung, als äußere Bedrohung empfunden [A-51].

2.1.4. Das Auto von morgen ist immer schöner als das Auto von heute

Seit der Mensch Auto fährt, fragt er sich auch, wie wohl das nächste Fahrzeug aussehen wird, das er einmal steuern wird. Wird es schöner, bequemer und vor allem schneller sein als das jetzige? Bestimmt wird es das, und die Comic-Zeichner werden nicht müde, ihren Zeitgenossen diese zukünftigen Wunderautos in ihren Geschichten vorzustellen. Manchmal sind die handelnden Figuren im Comic selber in die Erstellung neuester Prototypen verwickelt [A-52, A-60, A-61].

Recht naiv gehen dabei die Autoren mit der Frage des Aufwands um, der realistischerweise für die Entwicklung eines solchen Gerätes angesetzt werden müsste. Wir erleben schrullige alte Professoren oder junge smarte Heimwerker, die mit Hammer und Schraubenschlüssel in einigen Wochen oder Monaten ein neues Wunderauto in ihrer heimischen Werkstatt „erfinden“¹¹⁰. Und das freilich ist dann nicht einmal die eigentliche Heldentat; in dem dann folgenden Abenteuer geht es vor allem darum, dass Halken die Erfindung klauen und der Held sie mühsam wiederbeschaffen muss. Ist das Gefährt dann endlich sichergestellt, wird es zur allgemeinen Bewunderung der Öffentlichkeit und der Presse vorgestellt, womit die Handlung dann auch meistens endet.

Die Konsequenzen, die aus einer solchen Erfindung eigentlich hervorgehen müssten, sind in der Regel gleich null, dieser Aspekt wird in den Comics völlig ausgeblendet. Jahrelang fährt Spirou erst den einen, dann den anderen Prototypen eines Turbinenwagens. Außer von einem zweiten Exemplar, das sich ein reicher Ölscheich leistet, ist nie von weiteren Stücken die Rede. Im ersten Band der Serie *Sophie* erfindet der Vater der kleinen Heldin – ein einfacher, aber genialer Ingenieur – ein supermodernes eiförmiges fliegendes Auto; das war 1966. Seitdem fliegt die Familie mit dem Ding in der Testphase durch Dutzende von Abenteuern – bis heute [A-72, Bild 6]. Auch der jugendliche Leser fragt sich, wann denn dieses so phantastische und mittlerweile hundertfach bewährte Gefährt nun endlich in Serienproduktion geht. Während technische Details vorhandener Automobiltechnik im Comic genauestens dargestellt werden, bleiben Fragen nach Entwicklung, Produktion und Markteinführung fast völlig außen

¹¹⁰ Siehe auch 6.3. „Arbeitsgeräte und Laboratorien“.

vor. Die Anwendung des Autos wird recht realistisch behandelt, die Entstehung eines solchen bleibt aber eher märchenhaft. Eine seltene Ausnahme bietet hier die Rennfahrerserie Michel Vaillant [L-40].

Der Umstand, dass über die Herkunft der Fahrzeuge keine Rechenschaft abgelegt werden muss, begünstigt natürlich das Auftreten ausgefallener Prototypen im Comic. Den Zeichnern macht es sichtlich Freude, sich als Industriedesigner zu betätigen und die virtuosesten Entwürfe auf die Comic-Straßen zu zaubern. Gewagte Kreationen, Sammelsurien aus Heckflossen, Chromteilen und geschwungener Verglasung werden dem glücklichen Helden der 50er und 60er Jahre zur Verfügung gestellt [A-61].

Die Zeichner greifen ihre formschönen Entwürfe aber nicht völlig aus dem Nichts. Für das Äußere werden überwiegend die angesagten Stilelemente der jeweiligen Epochen aufgegriffen und, etwas überzeichnet, neu zusammengesetzt. Zum anderen lesen die Zeichner die populärwissenschaftlichen Zeitschriften¹¹¹, in denen aktuelle Forschungen aus aller Welt vorgestellt werden, die die Welt der nahen Zukunft scheinbar erkennen lassen. Tatsächlich, vergleicht man die Inhalte dieser Magazine mit den Erfindungen der damaligen Comic-Wissenschaftler, so sind die Parallelen nicht zu übersehen. Auch wird deutlich, dass die Autoren damals glauben durften, sich mit ihren Prototypen in viel realistischeren Bereichen zu bewegen als ihre für uns utopisch wirkenden Gefährte aus heutiger Sicht vermuten lassen. Spirous Turbinenauto wird genauso als kurz vor der Marktreife stehendes Produkt vorgestellt wie Atomautos [A-20]. Wer diese technik- und zukunfts euphorischen Magazine las, konnte wirklich zu der Überzeugung gelangen, dass die Turbinenautos für die nächste Saison anstünden. In Belgien, dem Comic-Produktionsland Nummer eins, hatten moderne Techniken wegen der Weltausstellung von 1958 gerade Hochkonjunktur.

Was also heutige Leser dieser alten Comics für eingestreute Science-Fiction-Elemente halten könnten, war für die damaligen Autoren nur leicht vorausgegriffene Gegenwart. Der moderne Held hat eben jetzt schon das Modell, das es vermutlich demnächst für jedermann zu kaufen gibt. Dass kaum eine dieser ernsthaft diskutierten und sich in der Erprobungsphase befindlichen Varianten dann in eine richtige Serienproduktion münden sollte, war damals nicht abzusehen. Jedoch macht dieser Umstand die damaligen Comic-Zeichner nachträglich zu Utopisten oder unfreiwillig zu Science-Fiction-Autoren.

Wenn es sich tatsächlich um Science-Fiction handeln soll, dann ist der zeitliche Rahmen für Zukunftsautos so abgesteckt, dass die jugendlichen Comic-Leser diejenigen Modelle zu sehen bekommen, die sie nach der Phantasie der Zeichner einmal haben könnten, wenn sie „groß“ sind; d.h. es werden die Autos für die Zeit in 10 bis 20 Jahren erfunden. Anders als bei Raumschiffen ist eine zu weit vorgegriffene Epoche für Zukunftsautos weniger beliebt, weil der Gedanke frustriert, diese tollen Modelle möglicherweise nicht mehr zu erleben [A-61]. Im großen und ganzen werden die

¹¹¹ Wie z.B. *Science et Vie* oder *Mécanique populaire*. Vgl. Macassar, Anton: "L' Expo '58 et le style atome", Brüssel 1983, S.107.

Automodelle der Zukunft stets nach dem bewährten Muster „schöner, stärker, schneller“ gestaltet. Nur wenige Utopisten erdenken den künftigen Kleinwagen.

2.1.5. Das Fliegende Auto – ein Muss für die Zukunft

Dass im Jahre 2000 die Autos größtenteils fliegen können, galt nicht nur für die zukunftsbegeisterten Science-Fiction-Autoren der 50er Jahre als ausgemachte Sache [A-70]. Auch die Wissenschaftler und Tüftler der Jetztzeit-Comics basteln seit dieser Zeit eifrig an dem schwebenden Individual-Verkehrsgesetz, das seinem Benutzer noch mehr Prestige und persönliche Freiheit verspricht. Das Batmobil (1939) oder das fliegende Auto des Spirit (1940) wurden von ihren Lesern sicherlich nicht für eine realistische Erscheinung von „morgen“ gehalten, doch dass die Automobilindustrie mit fliegenden Autos experimentierte, konnte man in der damaligen Fachpresse nur allzu häufig lesen [A-71]. Für wie realistisch die Industrie derartige Planstudien gehalten hat und für welche Epoche die Flugautos, wenn überhaupt, tatsächlich erwartet wurden, sei hier dahingestellt. In der Öffentlichkeit jedoch entstand der Eindruck, dass die Autos sich in absehbarer Zeit in der Luft bewegen würden, und diesem Eindruck wird in den Comic-Geschichten Rechnung getragen.

Vor allem, wenn ganz bewusst Science-Fiction-Geschichten geschrieben und gezeichnet werden, bleibt so gut wie kein Fahrzeug mehr unten auf der Straße. Alles fliegt, schwebt, gleitet oder propellert mindestens einen Meter über dem Boden. Dass sich der Zukunftsheld durch die Lüfte bewegt, gilt als so selbstverständlich, dass darauf in der Geschichte gar nicht weiter abgehoben wird. Wie sich allerdings besonders die schwebenden und gleitenden Gefährten in der Luft halten sollen, darauf gehen die Autoren so gut wie nie ein. Lediglich flauere Hinweise auf Magnetismus bzw. Antimagnetismus oder Kraftfelder werden dem Leser angeboten. Aber was kümmert schon das *Wie*, bis fast in die 80er Jahre hinein erfreut man sich der allgemeinen Gewissheit, dass der zivilisierte Mensch im Jahr 2000 nicht mehr rollt, sondern fliegt¹¹² [A-72 bis A-77].

Mit den '68er Jahren bekommen die hochfliegenden Phantasien der Science-Fiction-Leser dann erste, aber heftige Dämpfer: In ihrem Genre machen sich mehrere neue Serien mit postatomaren No-Future-Inhalten breit, die die Menschheit des 21. Jahrhunderts kurzerhand von Schwebegleiter auf Pferde- und Kamelrücken zurückholen und selbst noch das Wissen um das Rad in Frage stellen. Aus der Traum!

2.1.6. Das Automobil als Neben- oder Hauptdarsteller

Da der Held seine Abenteuer nicht wortlos bestehen soll, bekommt er von seinen Autoren alsbald ein Haustier als Maskottchen oder einen Begleiter als Nebenperson zugeordnet – gewissermaßen als Dialogpartner – noch viel deutlicher als beim Comic tritt diese Regel bei Zeichentrickserien zu Tage. Dieser immerwährende und treue

¹¹² Vergleiche auch die Raumgleiter auf den Bildseiten [R-20 bis R-27].

Begleiter kann in manchen Fällen auch ein Artefakt sein, am häufigsten sind es Puppen oder Stofftiere (bei Kinder-Comics), Schwerter, Ringe, aber auch Autos oder Schiffe. Was dem Kämpfer sein Schwert und dem Kapitän sein Schiff, sollte dem Rennfahrer sein Auto sein – so könnte man zumindest meinen. Doch beim Auto verhält es sich etwas anders.

Zwar stehen bei einer Rennfahrerserie wie *Michel Vaillant*, *Joolie Wood*, *Alain Chevalier*, oder *Nanouche* die Fahrzeuge häufig im Mittelpunkt des Interesses der Geschichte, doch benötigen diese Berufsfahrer zu häufig ein neues Modell, um es dem Autor zu erlauben, einem speziellen Fahrzeug eine allzu emotionale Bedeutung zuzuordnen, wie sie eine Nebenfigur üblicherweise hat. Zwar lernt der Leser im Zuge der jahrzehntelang laufenden Serie *Michel Vaillant* auf die Dauer die ganze Palette der aufeinanderfolgenden Modelle des Vaillant'schen Rennstalls kennen, doch bleiben die Boliden trotz ihrer Erfolge in der Formel I letztlich nur motorisierte Blechkästen mit faszinierender Technik, deren Vorzüge in der Geschichte lang und breit ausgewalzt werden [A-25].

Nicht-Berufsfahrer sind ihrem Comic-Wagen wesentlich treuer, und so kann das Auto eines Helden zu einem deutlich wiedererkennbaren Markenzeichen einer Serie werden. Bei *Spirou* ist das mit der Turbotraction I und II zwischen 1954 und 1968 sicherlich der Fall, die späteren Fahrzeuge haben für den Wiedererkennungswert der Serie jedoch kaum noch Bedeutung [A-1]. Der Journalisten-Detektiv Ric Hochet fährt (außer im ersten Band) einen gelben Porsche, der ebenfalls zu einer Art Markenzeichen für ihn geworden ist. In den 70ern wechselt er das Modell vom alten VW-Porsche zum 911er. Und wird der Wagen einmal zu Schrott gefahren (was mehrfach vorkommt) wird er repariert, oder es kommt ein neuer her – gleiche Farbe, gleiches Modell: Ric bleibt auf ewig der rasende Reporter im gelben Porsche [A-23].

In dieselbe Sparte fallen auch die rote Citroën 2CV der Familienserie *Boule et Bill* [A-23], der alte Peugeot bei *Stan Caiman* [L-21], der weiße Cadillac von Inspektor Canardo [A-40], der Fiat X-9 von Yoko Tsuno [A-35], sowie die Vespas von Kébra [K-03] und Jack Palmer [K-05]. Der Leser weiß, dass diese Helden ihre Fahrzeuge zumindest über einen längeren Zeitraum benutzen, und ordnet sie ihnen deshalb automatisch zu; doch eine wirkliche Bedeutung für die Inhalte der Serien haben diese Fahrzeuge noch nicht.

Erst Helden, die weniger realistische Abenteuer bestehen und deren Serien deutlich einem humoristischen Genre zuzuordnen sind, lassen bei einem Auto die Position einer Art „Nebenfigur“ zu. Für Achille Talon, Sémaphore¹¹³, die 4-as [alle A-24] oder Batman sind ihre grotesken, ihnen auf den Leib geschneiderten Fahrzeuge schon etwas mehr als nur ein markantes Fortbewegungsmittel. Die Autoren haben hier klar den Charakter der Person zusätzlich auf deren persönliches Fahrzeug übertragen. Ansatzweise gilt dies auch für die Wagen von Donald Duck und Oma Duck, ebenso für *César*

¹¹³ Sémaphore ist die zweite Hauptperson der Serie *Cubitus*.

[A-24, Bilder 13 + 14 +15]. Noch weiter geht die Serie *Marc Lebut*¹¹⁴, einige Geschichten der Serie *Sophie* und *Gaston*. Das wichtigste Charakteristikum der Figur Marc Lebut ist die Tatsache, dass dieser Serienheld einen Ford T fährt. Welche Bedeutung der Wagen für die Serie hat, zeigen schon die einzelnen Titel der Alben wie: „Allegro Ford T“, „Ballade en Ford T“, „Ford T fortissimo“ usw. Das Auto kommt in jedem Titel dieser Serie vor, der Name des eher farblosen Helden dagegen nie. Man kann soweit gehen und behaupten, dass der Ford T hier, obgleich nur ein seelenloses Automobil, der eigentliche Serienheld ist.

Das Fahrzeug namens Zoé gehört bei der Serie *Sophie* schon fast zur Familie. Es fährt, denkt und handelt selbständig, ähnlich wie ein Haustier [A-80]. Und Gastons alten Fiat (Modell 1928) kann man ebenfalls schon fast zu dem Kreis seiner sonstigen Haustiere zählen [A-21]. Auch Bob & Bobette (Suske en Wiske) bekommen von einem befreundeten Professor ein Kinderauto geschenkt, das sich eher wie ein Haustier denn ein Auto verhält [A-80]. In der Spirou-Geschichte „Radar le Robot“ stellt sich das selbständig umherrasende Fahrzeug, das die umliegende Bevölkerung terrorisiert, dann allerdings doch nur als von einem der üblich verrückten Professoren ferngesteuertes Gerät heraus [P-20]; Ähnliches gilt für die selbstfahrende „DS“ aus „QRN sur Bretzelburg“ [P-22].

Völlig personifiziert werden Autos nur sehr selten, und die wenigen Fälle stammen aus Geschichten, die sowohl sehr humoristisch, als auch für ein sehr junges Publikum geschrieben wurden. Zu nennen ist hier das Album „Rosaline“ von Calvo aus dem Jahr 1946, mit dem besonderen Hinweis, dass das Automobil hier eindeutig weiblich ist [A-80]. Ferner gibt es immer wieder Stellen bei Donald Duck oder anderen Disney-Produktionen, ebenso im Zeichentrickbereich bei Kurzfilmen von Tex Avery oder Chuck Jones, wo Autos als beseelte Wesen mit den anderen Fabelwesen Schabernack treiben. Dies hat aber viel mit der allgemeinen Verniedlichung in märchenähnlichen Geschichten für Kinder zu tun. Hätte es zu Zeiten Lewis Carrolls schon Autos gegeben, dann hätte sich Alice im Wunderland sicherlich mit hinterlistigen lebendigen Taxis herumärgern müssen.

Auffällig bei den serienrelevanten Autos ist, dass es sich hierbei fast ausnahmslos um Oldtimer handelt, also um Fahrzeuge, über die man sich seinerzeit bereits lustig gemacht hat. Es werden vor allem den harmlosen sympathischen und tollpatschigen Helden, die ihre Leser zum Lachen bringen sollen, ihre persönlichen Autos zugeordnet. Eine Ausnahme bildet Batman mit seinem Batmobil.

Insgesamt kann aber gesagt werden, dass die Mehrheit der Autoren ihren Comic-Helden kein spezielles Fahrzeug zuschreiben, mit dem sich diese dann in besonderem Maße identifizieren würden; auch denjenigen nicht, die sich regelmäßig mit dem Auto fortbewegen.

¹¹⁴ R. Francis / M. Tilleux: *Marc Lebut*, 15 Alben, Charleroi 1966 - 1986.

2.2. Krafträder

Motorräder sind lange Zeit offenbar kein geeignetes Fortbewegungsmittel für Comic-Helden, jedenfalls werden diese bis in die 80er Jahre hinein nur selten auf einem Krad gesichtet. Diese Ablehnung ist zunächst nicht ganz einleuchtend, denn der nach Beweglichkeit und Unabhängigkeit strebende Held fände auf dem Sattel eines Kraftrades eigentlich ideale Bedingungen vor. Auch der für den Zeichner lästige Helm, der das Gesicht des Helden hätte verdecken können, war zumindest bis in die 70er Jahre kein echtes Problem, er wurde einfach weggelassen. Wir müssen daher zur Kenntnis nehmen, dass Motorräder damals kein sehr angesehenes Fortbewegungsmittel gewesen sein müssen und ihnen noch nicht das heutige Image des freien Ritters der Landstraße anhaftete.

Tatsächlich waren starke Rennmaschinen, die eines Helden würdig gewesen wären, damals überwiegend dem Militär und der Polizei vorbehalten. Für den Normalbürger waren nur schwächere Maschinen um die 125 cm³, oft sogar nur mofa-ähnliche Zweiräder erschwinglich. Diese vor einem halben Jahrhundert sehr verbreiteten Maschinen galten eher als Autoersatz für arme Leute, die einen längeren Weg zu ihrem Arbeitsplatz hatten, von einem vierrädrigen Fahrzeug aber nur träumen konnten. Also mag hier ein ähnlicher Effekt wie bei der Darstellung der Eisenbahn greifen: Das Verkehrsmittel ist viel zu alltäglich und damit zu banal, als dass der Held sich damit abgeben könnte. Auch waren die Straßenverhältnisse noch nicht soweit, dass ein unbeschwertes Fahren mit einem Motorrad möglich gewesen wäre. Kopfsteinpflaster, die vielen Rollsplittpisten, sowie die ausfransenden und unbefestigten Straßenränder standen einer schwungvollen Motorradfahrt noch im Wege.

Der bekannte Comic-Held Tintin, der jede Verfolgungsjagd im Auto gewinnt, erleidet auf einer seiner wenigen Motorradfahrten prompt Schiffbruch. Die im Auto fliehenden Gangster tricksen ihn mühelos aus, der Held kann trotz seiner Fähigkeiten die zu gravierende Unterlegenheit des Motorrads gegenüber dem Automobil nicht ausgleichen [K-01, Bild 2]. Einen anderen der wenigen frühen Motorradbenutzer, l'Épervier Bleu, sehen wir, wie er sich mühevoll mit seiner Maschine über Feldwege hinwegquält [K-01, Bild 5]. Im Universum des deutschen Zeichners Rolf Kauka fahren Fix und Foxi, seine beiden Musterhelden aus dem Bayrischen Wald, einen VW-Käfer Cabrio. Die wichtigste Nebenfigur Lupo, charakterlich als Faulpelz, Tunichtgut und Habe-nichts angelegt (doch deswegen nicht weniger sympathisch) fährt ein für damalige Verhältnisse relativ dickes Motorrad [K-02, Bild 2]; es ist klar, wem hier welche Technik zugeordnet ist. Lurchi Salamander gibt sich nur relativ kurz mit einem Motorrad ab [K-02], schon nach wenigen Seiten schafft er den Sprung zum eigenen Auto [A-21]. Die flämischen Helden Bob und Bobette dürfen als Kinder dagegen auf ihren kleinen Mofas herumfahren, ohne deshalb gleich negativ aufzufallen [K-02], denn Kinder-Helden sind im klassischen Comic grundsätzlich positiv charakterisiert. Eine Nebenfigur aus dieser Serie namens Jérôme (deutsch: Wastel) macht sich 1962 in seiner eigenen Serie als eine Art Superheld auf einem fliegenden Motorrad selbständig [A-77].

Wurde einer Comic-Figur (meist Nebenfiguren) ein Motorrad zugeordnet, so war dies selten ein positives Attribut. Krafräder standen für kleine Gauner, Rocker und Halbstarke, für Schlägertypen oder windige Angeber. Ausnahmen bildeten nur Angehörige der Polizei und des Militärs, wobei diese dann natürlich nicht „Eigentümer“ eines solchen Gerätes waren, sondern lediglich Besitzer. Erst ab den 70er Jahren verbessert sich das Image des Motorradfahrers im Comic zunehmend. Den Anfang machen die Rennfahrerinnen Julie Wood und Nanouche [K-04]. Frauen deshalb, weil die Autoren mit ihnen das bis dahin übliche Klischee des ungehobelten Motorradfahrers durchbrechen konnten. Und bald darauf bedient sich die Reporterin Jeannette Pointu vorbehaltslos einer kräftigen Renn- oder Geländemaschine [K-05], Yoko Tsuno schnurrt mit einer kleinen Honda Dax durch die Stadt oder macht mit Freund Pol Ausflüge auf einem Mofa. Doch benutzt Yoko einmal eine etwas zu kräftige Maschine, bricht sie sich damit prompt das Bein [K-02]. Berufliche Motorrad-Rennfahrer haben selten eine bedeutende Comic-Karriere gemacht. Das Umherrasen auf vorgegebener Rennstrecke widerspricht zu sehr dem Freiheitsethos der Kradfahrer.

Dazu gesellen sich die Anti-Helden Kébra [K-03] und Jack Palmer [K-05] auf ihren Vespas. Überhaupt gilt ein Roller als wesentlich weniger „kriminell“ als ein Motorrad. Die weiblichen Nebenpersonen Seccottine und Queue de Cerise, beide detektivisch tätig, bedienen sich bereits in den 50er Jahren des Motorrollers, auf dem ja bekanntlich die Kleider nicht schmutzig werden [K-01].

Dann erscheinen die Motorrad-Gang-Serien *Les Motards* (Charles Degotte), *Motormania* (Volker Aue) und, als erfolgreichste, das *Joe Bar Team*¹¹⁵ von Deteindre und Werner von Brösel [beide K-06]. Zwar treten die Motorradfahrer hier immer noch als verspinnerte Gemeinschaft auf, doch werden sie und ihre Besessenheit für „Heiße Öfen“ dem Leser jetzt sympathisch dargestellt. Das brutale Image der Rocker-Gang lassen diese neuen Freunde des Motorsports klar hinter sich. Wir begegnen im Comic bastelfreudigen Individualisten, die ihren Lesern erklären, warum eine satte Geschwindigkeitsübertretung auf kurviger Landstraße für sie die größte aller Freiheiten bedeutet. Auch das Thema Technikbeherrschung, ein wichtiges Heldenattribut, sowie das Einswerden von Mensch und Maschine sind in diesen Serien ganz besonders ausgeprägt. Das soziale Leben innerhalb der Motorradclique wird gut dargestellt, da die Autoren solcher Serien, wie könnte es anders sein, selber Motorradfans sind und das Milieu bestens kennen. Anders als bei ihren Auto fahrenden Kollegen spielen aber auch der Hang zum nicht mehr kalkulierbaren Risiko und die daraus resultierenden häufigen Unfälle eine wichtige Rolle in den Motorrad-Geschichten. Unvernünftiges und halbsbrecherisches Fahren hat sich seit den 80er Jahren in den Comic-Geschichten überwiegend vom Auto weg hin auf das Motorrad verlagert. Eine Ausnahme bildet der junge Detektiv Jérôme K. Jérôme Bloche. Der Softie-Held kann es sich in den 90ern sogar erlauben, regelmäßig durch die Führerscheinprüfung zu rasseln und seine Fälle mit einem bescheidenen Velo-Solex, also einem Fahrrad mit Hilfsmotor, zu lösen [K-05].

¹¹⁵ Stéphane Deteindre: *Joe Bar Team*, 4 Alben, Paris 1990 - heute

Alles in allem bleiben im Comic Motorräder Fahrzeuge für Spezialisten. Helden, die „einfach so“ regelmäßig ein richtiges Motorrad als Alltagsfahrzeug benutzen, gibt es kaum. Ein Motorrad fährt man bewusster als ein Auto, und deshalb charakterisiert es den Helden auch stärker; und offenbar wollen genau das viele Comic-Autoren vermeiden.

2.3. Unmotorisierte Verkehrsmittel.

2.3.1. Fahrräder

Das Fahrrad ist eine wesentlich ältere Erfindung als das Auto, besonders wenn man das Laufrad von Drais hinzunimmt. Folglich finden sich schon Darstellungen dieser Technik lange bevor Carl Benz das Basteln begann. Und ähnlich wie bei den ersten Autodarstellungen handeln diese schadenfrohen „fliegenden Blätter“ von Missgeschicken mit dieser neumodischen Art der Fortbewegung. Da sich aber kein Passant von diesen frühen Lauf- oder Hochrädern ernsthaft bedroht fühlte, fällt der Spott hier wesentlich moderater aus; auch der Neid auf die Radbesitzer hält sich in Grenzen [V-01].

Ganz anders als Automobile und Motorräder sind Fahrräder im Comic nicht durch Prestige- und Sozialklassenfragen belastet. Es wird nicht unterschieden zwischen Fahrrädern für Reiche und solche für Arme; es gibt keine schicke schnelle oder klapperige alte Fahrräder. Auch gibt es keine klassischen Comic-Helden, die grundsätzlich Fahrrad fahren. Als Serienhelden sind nur einige Comic-Kinder häufiger mal mit ihrem Drahtesel unterwegs, haben aber auch dann kein wiedererkennbares oder sonst irgendwie besonderes Modell. Eine Radtour ist etwas, das, ähnlich wie die Reise mit der Eisenbahn oder mit dem Schiff, von den Autoren nur gelegentlich in eine Comic-Serie eingebaut wird. Die Fahrräder selbst sind wegen ihrer filigranen Erscheinung recht undifferenziert dargestellt, bestimmte Typen oder gar Marken lassen sich so gut wie nie erkennen, lediglich ob es sich um ein Sportrad oder ein gewöhnliches Straßenrad handelt, ist zu sehen.

Tintin wird von seinem Autor Hergé nur zweimal auf ein Fahrrad gesetzt, einmal 1936 in Schanghai, als er in die vom Völkerbund gehaltene internationale Zone der Stadt flüchtet, und noch einmal 1963, als er von Schloss Moulinsart ins nahegelegene Dorf radelt, um eine dringende Besorgung zu erledigen [V-02]. Spirou und Fantasio treten vor ihrer Zeit als Autobesitzer häufiger einmal in die Pedale, 1951 machen sie eine richtige Radwandertour, und Fantasio nimmt dann 1956 für eine Etappe an der Tour de France teil [V-02]. Auch in Pfadfinder-Comics, wie der *Patrouille des Castor*¹¹⁶, kommen immer wieder vereinzelt Radfahrscenen vor.

Der 1943 von René Bonnet geschaffene jugendliche Held vom Lande namens Fripounet ist häufiger auf dem Rad anzutreffen. 1953 macht er mit seiner Cousine Marisette eine Radtour durch ganz Frankreich, wobei sie in einem aus einem Weinzu-ber gebastelten Anhänger sitzt. *Fripounet* ist eine der wenigen Serien, in der Fahrräder, vor allem aus Gründen des Realismus, häufiger eingesetzt werden [V-01, E-02]. Lurchi Salamander begibt sich mit seinen Freunden ebenfalls auf eine Rad-Camping-tour [V-02]. Lastic, von den 4-as nimmt 1971 sogar die Verfolgung eines Gangster-autos notgedrungen mit einem Klapprad auf [V-02]. Dass der Held mit einem Fahrrad heute noch seine Aufgabenstellung bewältigt, kommt so gut wie überhaupt nicht mehr

¹¹⁶ MiTacq (alias Michel Tacq) *La patrouille des Castors*, 30 Alben, Charleroi 1954 - 1993.

vor. Ein seltenes Beispiel dafür liefert dennoch der schweizer Comic-Autor Daniel Ceppi mit seiner Serie *Stéphane* [V-02].

Für die Zukunft ist das Fahrrad nicht mehr vorgesehen. In Science-Fiction-Geschichten sind jedenfalls keine mehr zu sehen, und als der Raum-Zeit-Agent Valerian in die Verlegenheit gerät, auf einem Fahrrad fliehen zu müssen, weiß er nicht einmal, wie so ein Ding überhaupt funktioniert und wozu die Pedale gut sind¹¹⁷.

Insgesamt gilt das Fahrrad als ein viel zu langweiliges Verkehrsmittel, als dass es sich die Autoren erlauben könnten, ihre Helden ständig damit herumfahren zu lassen. Die Häufigkeit des Auftretens von Technik ist also sehr unrealistisch verteilt. Die Helden aus Jetztzeit-Comics, auch die jugendlichen, befinden sich wesentlich häufiger in Flugzeugen, Hubschraubern, Taucher- oder gar Raumanzügen, als auf einem gewöhnlichen Fahrradsattel. Nur in ganz vereinzelt Szenen kommt das Fahrrad noch vor [V-02].

2.3.2. Rollschuhe, Skateboards, Discoroller und Inlineskating

Gelegentlich schnallt sich ein Comic-Kind für den einen oder anderen Gag Rollschuhe an die Füße oder steigt auf ein Skateboard. Solche Szenen sind aber meistens Randercheinungen und haben keinen wirklichen Einfluss auf den Verlauf der Geschichten. Es geht dabei mehr darum zu zeigen, dass der kleine Comic-Held „in“ ist und sich somit als gute Identifikationsfigur für seine junge Leserschaft eignet. Die gezielte Darstellung von Technik oder das Erklären von technischen Details wird nicht anhand von Rollschuhen oder anderen Kinderspielzeugen betrieben. Offensichtlich ist nur Technik, die auch von Erwachsenen benutzt wird, es wert, erklärt zu werden.

Professor Tournesol aus *Tintin* versucht sich einmal an motorisierten Rollschuhen, andere Serien haben ähnliche Einfälle [V-03]. In der Serie *Soda* kommt immerhin ein Drogendealer als Nebenfigur vor, der sich durch das Stadtgewimmel von New York auf Inlineskatern bewegt und dadurch der Polizei regelmäßig entwischt [V-03].

2.3.3. Skifahren und Seilbahnen

Ski fahren gilt nicht als Kindersport, ganz im Gegenteil, bis in die 60er Jahre hinein wurden Skifahrer geradezu als „Extremsportler“ angesehen. Dementsprechend kann sich ein Held auf den „Brettern“ wesentlich besser profilieren als z.B. auf einem Fahrrad. Darstellungen von Skifahrten sind folglich etwas häufiger in Comics zu finden als solche von Fahrrädern oder Rollschuhen. Man kann sogar sagen, dass für den klassischen Helden, der ja prinzipiell so gut wie alles beherrschen muss, auch das Skifahren zum Pflichtrepertoire gehört [V-04].

¹¹⁷ J.-C. Mézières: *Valérian*, "Sur les terres truquées", Paris 1977.

Wir erleben also Comic-Helden, wie sie schneidig auf ihren Skiern die Kurven kratzen, im Tiefschnee wedeln und dabei elegant ihre Verfolger abschütteln. Jedoch hat all dies weniger mit der Darstellung von Technik, als vielmehr mit dem Vorführen von Körperbeherrschung des jeweiligen Helden zu tun. Viel an Technik gäbe es bei Skiern, Bindungen und Skischuhen aber auch nicht zu zeigen. Für technische Beobachtungen eignet sich in diesem Falle mehr die Infrastruktur um Skifahrer herum, also die Seilbahnen, Lifte und Pistenraupen. Hier bieten sich dem Zeichner wesentlich bessere Gelegenheiten, technische Details in Szene zu setzen [T-10].

2.4. Basteleien an Straßenfahrzeugen

So wie man sich anfangs in vielen Karikaturen an den häufigen Unglücken und Pannen der Automobilisten erfreute, so wurden auch die ständig nötigen Reparaturen an den teuren Wunderwerken der Technik belächelt. Der damalige Autofahrer war fast immer auch ein Autobastler.

In den frühen Comics wird zwar deutlich, dass der Held etwas von der Autotechnik versteht, die sich da unter seiner Haube verbirgt, und er sich bei Pannen auch durchaus zu helfen weiß, doch genauer dargestellte Reparaturszenen sind selten. Vielleicht liegt dies daran, dass die damaligen Zeichner selber so gut wie keine Autoerfahrung hatten, oder dass sie befürchteten, dass zu technische Einschübe in den Geschichten die ebenfalls laienhaften Leser langweilen könnten [T-01].

Es ist besonders die aus dem sozialistischen Milieu kommende belgische Comic-Zeitschrift „Spirou“, die ihre jungen Leser ab 1944 in ihrem redaktionellen Teil mit technischem Detailwissen aller Art konfrontiert. Durch die enge und gut durchorganisierte Zusammenarbeit in der Redaktion dieser Zeitschrift haben nun die verschiedenen Zeichner die Möglichkeit, die „Technikexperten“ im Hause Dupuis zu kniffligen Szenen zu konsultieren, oder auch gewisse Fragen recherchieren zu lassen¹¹⁸. Die Hemmschwelle, technisches Detailwissen von vornherein lieber außen vor zu lassen, um sich nicht gegebenenfalls zu blamieren, wird dadurch abgebaut. So sind es besonders die Zeichner aus dem Umfeld von „Spirou“, die ihren Helden mal den Gabelschlüssel in die Hand zeichnen und sie an ihren Fahrzeugen herumschrauben lassen. Gerade den vielen „nicht-elitären“ einfachen Helden der Arbeiterklasse der 50er und 60er Jahre stand es gut an, als fähige Handwerker in jeder Problemlage richtig anpacken zu können [T-02].

In den verschiedenen Rennfahrerserien, allen voran *Michel Vaillant*, wird zwar viel über die neuesten technischen Raffinessen der Fahrzeuge gefachsimpelt, aber dass der Held selber an der Hebebühne aktiv wird, kommt eher selten vor. Technisches Fachwissen bedeutet nicht auch automatisch technische Aktivität; es qualifiziert den Helden manchmal nur als kompetenten Technikbenutzer.

Später stellt sich die Bastel-Frage anders. Die Helden der 80er Jahre müssen ihre technische Kompetenz nicht mehr durch Handanlegen bei Pannen unter Beweis stellen, auch ist die Fahrzeugtechnik ihrer Zeit längst nicht mehr so störanfällig, die andauernden Fahrzeugpannen wie damals wären einfach unrealistisch. Dafür gibt es jetzt Serien, die das Tüfteln und Basteln als Thema entdecken und deren Helden ihre Aktivitäten nicht im Dschungel, sondern von vornherein an ihrer Werkbank entwickeln. Die technischen Fähigkeiten sind also keine gelegentliche Zusatzfunktion des abenteuerbestehenden Helden mehr, sondern bisweilen dessen wichtigste Nebentätigkeit geworden. Selbst ein Antiheld wie Gaston mutiert von einem unfähigen Gammler der

¹¹⁸ Vgl.: Philippe Brun: "Histoire du Journal de Spirou", Charleroi 1980.
 Danny de Laet: "L' affaire Dupuis; Dallas sur Marcinelle", Brüssel 1985.

50er Jahre in den 70ern zu einem versierten Autobastler, der seinen in der Comic-Welt legendären alten Fiat Baujahr 1928 unzählige Male wieder zurechtbastelt [T-03].

Neben der erklärten Werkstattserie *Garage Isidor*¹¹⁹ (wo schon seit Ende der 90er Jahre alles in Euro abgerechnet wird), sind es zuletzt vor allem die Motorrad-Serien wie *Joe-Bar-Team*, in denen die ebenfalls technikbegeisterten Autoren echte Sachkenntnis in den Geschichten ausformulieren und genau darstellen. Es wird dabei nur allzu deutlich, dass diese Autoren selbst zu einer Gruppe aktiver Motorradbastler gehören. Die Männer des Joe-Bar-Team sind auch weniger auf ausgefallene Experimente, als vielmehr auf professionelles Warten ihrer Maschinen aus. Teilweise liest sich dieser Comic wie eine Anleitung für Do-it-yourself-Kradfahrer. Auch bei der deutschen Comic-Serie *Werner* wird trotz der aberwitzig übertriebenen Geschichten mit ihrem Hang zum Absurden deutlich, dass sich Autor Brösel bestens in der Motorrad-Materie auskennt [T-06].

Auch sind es weniger die adretten und ernsten Helden, die sich ölverschmiert in ihren Comics blicken lassen, als vielmehr die lustigen und liebenswerten Chaoten – oft Nebenfiguren. Der schon genannte Bürojunge Gaston Lagaffe, die Pariser Vorstadt-ratte Kébra [T-04], die Gruppe um Ricky Banlieu, das sind alles keine Helden im streng klassischen Sinne. Sie gehören zu den respektlosen Witzbolden der 80er Jahre, Jugendliche, die allesamt als ehemalige Mofafrisierer fähige Tüftler sind.

Lastic, von den 4-as, baut als einer der ersten für sich und seine Freunde gleich das komplette Auto selbst, aus zwei parallel nebeneinander geschraubten Klein-Motorrädern [T-03]. Die anfällige „Torpille (Torpedo)“ muss häufig gewartet werden, hält aber in der Serie gut 15 Jahre durch bevor sie, völlig heruntergekommen, in der Schrottpresse endet und die Leser das Gefühl haben, dass hier gerade eine Hauptperson der Serie stirbt. Spirous Partner Fantasio bastelt in seiner „Jugendphase“ ebenfalls einige Verbesserungen an seinem Auto [T-01]. Kébra zieht schon gar nicht erst ohne Werkzeug los, denn entweder wird an der eigenen Vespa herumgeschraubt, oder es gibt etwas an anderer Leute Fahrzeugen abzumontieren oder zu knacken [T-06]. Ähnliche Erfahrungen macht der Pariser Soft-Rocker Lucien mit seinen Freunden. Immer mal wieder treffen sich die Freunde zum fröhlichen Mofa-Basteln oder richten sich irgendeine alte Mühle wieder her [T-06] – in Frankreich gibt's zu dieser Zeit noch keinerlei TÜV, was die Sache für die Hobby-Automechaniker ungemein vereinfacht und das Herumfahren mit solchen zusammengeschnitzten Einzelstücken auch ein wenig glaubwürdiger macht.

Insgesamt gesehen bleibt für die meisten Comic-Helden der einfache Reifenwechsel aber die höchste Eigenleistung in Sachen Reparatur am eigenen oder fremden Wagen.

¹¹⁹ Olis / Gilson: *Le garage Isidor*, 6 Alben, Charleroi 1995 - heute

2.5. Das Erlernen von Fahrzeug-Technik im Comic

Wie im vorherigen Punkt angesprochen, hatten die Comic-Zeitschriften gleich nach dem Krieg einen relativ ausführlichen redaktionellen Teil. Dies trifft in besonderem Maße auf die beiden großen konkurrierenden Magazine „Le journal de Spirou“ (ab 1938) und „Le journal de Tintin“ (ab 1946) zu. Obwohl stets als allgemeine Kinder- und Jugendzeitschriften deklariert, so wird doch deutlich, dass sich bis weit in die 70er Jahre hinein sowohl die Inhalte der Geschichten, als auch die redaktionellen Beiträge ganz klar an Jungen und nicht an Mädchen richteten.

Neben einigen Reiseberichten aus fremden exotischen Ländern richtet sich das Hauptaugenmerk der redaktionellen Beiträge auf die „technischen Errungenschaften der Welt“. Wer hat was, wann und wo erfunden, wozu ist diese neue Technik gut, welche Folgen könnten sich daraus für die Welt ergeben, und wie funktioniert das Neue in groben Zügen – nach diesem Schema sind die meisten dieser Artikel aufgebaut. Zunächst dominiert unter dem unmittelbaren Einfluss des zum Teil noch andauernden Krieges die Auseinandersetzung mit militärischem Gerät. Kanonen, Panzer und vor allem Militärflugzeuge der verschiedenen Kriegsparteien werden in den 40er Jahren miteinander verglichen. Doch schon 1948/'49 drängt das Automobil mehr und mehr in den Vordergrund, und ab den 50ern ist die Präsentation von neuen zivilen PKW das dominierende Thema in den redaktionellen Teilen der Comic-Magazine, auf Platz zwei verharren die Düsenjets.

Im „Journal de Spirou“ wird für die Vorstellung der neuesten Automodelle eigens eine Rubrik eingerichtet: *La chronique de Starter*; die Berichte werden also von einem fiktiven Redaktionsmitglied namens Starter unterzeichnet [T-07]. Diese Figur bekommt später auch ein Gesicht, und wir erleben einen quirligen Autofanatiker im Blaumann, der seine Leser in die neuesten Details der letzten Modelle einweihet [T-08]. Doch Starter beschränkt sich nicht nur auf das Zeigen schöner neuer Automobile, er holt auch zu weitreichenden Erklärungen in Grundsatzartikeln über die verschiedenen Prinzipien der Radaufhängung aus oder erläutert, wie bei rasanter Verfolgungsjagd unter richtigem Einsatz der Handbremse sicher und elegant um Kurven geschlittert werden kann [T-09, Bild 2], was man fast als eine Anleitung, sowie Aufforderung zum Rasen verstehen kann.

Aus heutiger Sicht macht die *Chronik von Starter* einen einigermaßen ausgewogenen Eindruck, was die vorgestellten Modelle betrifft¹²⁰. Das Auftauchen exotischer Automodelle aus der Sowjet-Union oder der Volksrepublik China, die auf dem westeuropäischen Markt eigentlich keine Rolle spielen, ist wohl auf den eher sozialistischen Hintergrund der Zeitschrift „Spirou“ zurückzuführen, dessen

¹²⁰ Im Gegensatz zu französischen Comic-Magazinen werden in den belgischen Zeitschriften schon in den 50er Jahren auch die deutschen Automodelle wieder objektiv und ausführlich beschrieben.

Chefredakteur zeitweise ein überzeugter Kommunist war¹²¹. Auch die deutschen Automodelle werden recht sachlich und ausführlich behandelt: „Jetzt erobern die Deutschen die Welt mit ihren kleinen Autos (gemeint ist der VW-Käfer), das ist doch viel sympathischer als die vorherige Methode!“ [T-08].

Aufgrund der enormen Verbreitung der Comic-Magazine, die für die frankophonen Jugendlichen zwischen 1945 bis zum Einsetzen des Farbfernsehens das wichtigste Massenmedium darstellen¹²², kann man mit Sicherheit feststellen, dass aufgrund der ständigen Berichterstattung aus der Welt der Spitzentechnologie ein entscheidender Anteil des technischen Wissens ganzer Generationen auf den Vermittlungen dieser Magazine beruht. „Spirou“ und „Tintin“ haben die gesamte männliche Bevölkerung Frankreichs und Belgiens mit technischen Grundkenntnissen über Motoren, Karosseriebau oder Flugtechnik versorgt, wie dies kein Schulsystem je hätte leisten können. Es darf bezweifelt werden, dass sich schon jemand ernsthaft darüber Gedanken gemacht hat, was dieser technische Wissensschatz bei den heute etwa 35 bis 55 Jährigen für eine volkswirtschaftliche Bedeutung gehabt hat. Die in Deutschland verbreitete „Micky Maus“ bzw. „Fix und Foxi“ hatten keine entsprechenden Technikbeiträge in ihren Heften, dafür lasen die Jungens hier „Hobby“ oder „Jugend und Motor“. Seit Mitte der 70er Jahre (im Prinzip seit 1968) ist die Technikbegeisterung allmählich zurückgegangen und die Beiträge in den Comic-Magazinen haben sich entsprechend gewandelt. Kulturelle Happenings, Film und Musik stehen seit 1968 zunehmend im Vordergrund.

Viel chauvinistischer als die Belgier gehen die Franzosen in ihren Comic-Zeitschriften zu Werk. In einer über mehrere Hefte laufenden Artikelserie „die Geschichte des Automobils“ aus dem Jahre 1958¹²³ springt der Inhalt von Cugnots Dampfwagen von 1769 direkt zu den Gebrüdern Renault. Benz, Daimler, Maybach oder Porsche, selbst der VW-Käfer werden für die Entwicklungsgeschichte des Automobils als offenbar irrelevant übergangen; auch Henry Ford ist dieser „Gesamtgeschichte des Automobils“ nur eine marginale Erwähnung wert. Exoten wie Panhard oder Hispano Suiza werden dafür behandelt. Der Gesichtspunkt, dass Kinder beim Lesen von Comic-Zeitschriften auch etwas lernen könnten, wird durch solche Beispiele von mangelnder Objektivität zumindest für die französischen Comic-Magazine wieder relativiert.

¹²¹ Dies trifft vor allem auf Jean Doisy (alias George Evard) zu, der das Magazin bis 1955 leitete, und der damals dem *Tintin*-Erfinder Hergé aufgrund dessen angeblicher Kollaboration mit den Nazis die Mitarbeit verweigerte. Nach dieser folgenschweren Absage gründete dann Hergé das wichtigste Konkurrenzmagazin „Le journal de Tintin“. Aus diesem Dualismus ist möglicherweise erst die so bedeutende belgische Comic-Produktion entstanden. Der Nachfolger von Doisy, Ivan Delporte, führte „Spirou“ weiter auf einer eher sozialistischen als gutbürgerlichen Schiene. Vgl.: Hugues, Dayez: "Le Duel Tintin - Spirou, Brüssel 1997", S.5f; Fourment, Alain: "Histoire de la Presse des jeunes et des journeaux d'enfants 1768 – 1988", Paris 1987; S.106ff; Sadoul, Jacques: "93 ans de DB", Paris 1989, S.96f; Chaland, Yves, in: "Les histoires merveilleuses des oncles Paul", Paris 1986, S.5.

¹²² Siehe die Einleitung, S.12ff.

¹²³"Histoire de L' automobile" in: "Vaillant", Paris Jahressbände 1957 und 1958.

2.6. Die Fliegerei

Neben dem Automobil ist das Flugzeug das wichtigste Verkehrsmittel des Comic-Helden. Besonders der klassische starke „Berufsheld“, der überall zu Hause ist und rund um den Globus die Verbrecher jagt, musste bis in die 60er Jahre hinein immer wieder beweisen, dass er hinter dem Steuerknüppel ebenso firm ist wie hinter dem Lenkrad. Im Gegensatz zum Autofahren unterstreicht das Fliegen das Besondere des Helden, es hebt ihn wortwörtlich ab aus der Masse der Normalbürger und macht ihn zu einem technischen Alleskönner; denn das Fliegen ist der höchste Adel des modernen technisch orientierten Menschen.

Die Fliegerei im Bereich des Science-Fiction wird auch unter Punkt 2.9. „Raumschiffe“ behandelt. Für den allerdings nicht seltenen Spezialfall des fliegenden Automobils siehe weiter oben unter 2.1.5. „Das fliegende Auto, ein Muss für die Zukunft“.

2.6.1. Das kleine Flugzeug

Wenn im Comic von Flugzeugen die Rede ist, so sind damit meist kleine Maschinen gemeint, mit denen der Held seinem Bedürfnis nach Individualverkehr nachkommt. Dies gilt um so mehr, je älter der Comic bereits ist.

Der Mythos des Helden in seiner „fliegenden Kiste“ hat lange Tradition. Die echten Pioniere wurden für ihren Mut und ihre Beharrlichkeit bewundert, mit der sie dem alten Menschheitstraum des Fliegens nachjagten. Im ersten Weltkrieg gehörten die „Fliegerasse“ zu den populärsten und meist geachtetsten Soldaten auf allen Seiten. Nach dem „Großen Kriege“, als die Menschen in Europa noch ihren ersten Schock der Moderne und deren neuartige Kriegsmaschinerie verdauten, waren es wieder Flieger wie Lindbergh, die die Menschen hoffen ließen, dass die moderne Technik letztlich doch zum Nutzen der Menschheit bestimmt sei [F-01].

Für die Verwirklichung solcher Fliegerträume eignet sich natürlich nicht der Sitzplatz in einer Boeing 767 auf Linienflug. Will der Held sich unter Beweis stellen, so muss und will er selbst ans Steuer. Da seine Begleitung nur aus einigen wenigen Nebenpersonen besteht, reicht in der Regel das kleinste Flugzeugmodell aus.

Der Held als Pilot im frühen Comic

Einsteigen, zünden und starten, und dann alles hinter und unter sich lassen und die Sonne und die grenzenlose Freiheit genießen, wer hat davon noch nicht geträumt? In den nicht eben glücklichen 30er Jahren der Wirtschaftskrise war dieser Wunsch sicher ganz besonders aktuell, und da Comics auch vor allem Träume verkaufen, heben die Comic-Helden, ob groß oder klein, gleich scharenweise ab und suchen das Abenteuer über den Luftweg zu erreichen. Wenn schon Zu Hause nichts mehr so richtig läuft,

dann geht man eben mit seinem Lieblingscomic-Helden auf Abenteuer- und Schatzsuche in ferne Länder.

Wie, wo und wann der oft noch sehr junge Held das Fliegen erlernt haben will, interessiert in der Anfangsphase des Comics so gut wie nie. Ob Micky Maus, Tintin oder andere mittlerweile eher in Vergessenheit geratene Comic-Figuren, sie alle setzen sich in ihre bisweilen sogar selbst gebastelten Kisten und heben einfach ab. Dass sie ein solches Fluggerät bedienen können, wird als ebenso selbstverständlich vorausgesetzt, wie dies zur gleichen Zeit schon mit dem Autofahren der Fall ist. Die Nebenfigur Kapitän Haddock fragt Tintin ungläubig, ob der eigentlich fliegen könne, als die beiden im entwendeten Wasserflugzeug ihrer Gegner fliehen. Der Held gibt darauf keine Antwort, aber der Leser weiß: selbstverständlich kann ein Tintin ein Flugzeug fliegen [F-01, Bild 4]. Schließlich haben wir ihn schon als kaum Zwanzigjährigen in Russland und danach in der Woche des Ausbruchs des 2. Weltkriegs in einem Jagdflugzeug am Steuer gesehen [F-01, Bild 1 + 3]. Ausnahmsweise lernt Micky Maus das Fliegen im nachhinein noch einmal ganz offiziell: 1933 als Postflieger – und hat es kurz darauf sofort mit Luft-Piraten zu tun, die die Postflugzeuge von einem Zeppelin aus kapern [F-01, F-30]. Diese Szenen bieten sogar einen interessanten Einblick in die damaligen Fluglernermethoden. Blondin und Cirage dürfen es sich als Kinder-Helden immerhin leisten, ein Flugzeug, in dem der Pilot durch Schlafmittel ausgefallen ist, noch nicht so perfekt fliegen zu können [F-11].

Die Häufigkeit, mit der Comic-Helden besonders in den 30er und 40er Jahren im Flieger anzutreffen sind, grenzt schon an eine regelrechte Flugzeug-Manie. Gerade auch solche Figuren, die für ein noch sehr kindliches Publikum entworfen sind und weniger realistische Abenteuer als vielmehr märchenhafte Geschichten erleben, haben und benutzen ihre kleinen knallbunten Mini-Flugzeuge so selbstverständlich wie ein Fahrrad. Ein anderer Grund für das so hohe Ansehen von Flugzeugen dürfte natürlich auch der Krieg gewesen sein. Bessere und schnellere Flugzeuge als der Feind zu haben, gilt als eines der wichtigsten Merkmale für den Stellenwert einer Armee, einer Nation. Wer in der Flugzeugtechnik die Nase vorne hat, kann sich in der Weltöffentlichkeit gut und gerne als der Überlegene darstellen. Diesen Rang des technischen Aushängeschildes eines Landes hat das Flugzeug noch viele Jahre nach Kriegsende beibehalten, Prestigeprojekte wie die Concorde zeugen davon. Auch in den Comic-Zeitschriften zeigen die zahlreichen Besprechungen der neuesten Flugzeuge samt ihrer technischen Daten in den redaktionellen Teilen die anhaltende Flugzeugbegeisterung [F-02, F-04].

Und wieder stellt sich die Frage nach dem Grund für das so häufige Auftauchen von moderner Technik, in diesem Fall von Flugzeugen im Comic. Sind es die Kinder, die solches von den Geschichten erwarten oder gar fordern, oder sind es die Autoren, die dieses den Kindern „verkaufen“, wenn nicht gar unterjubeln wollen. Wie in der Einleitung unter 1.3. „Die Stellung der Technik im Comic“ schon angesprochen, hilft die „Spielerei“ mit modernsten technischen Mitteln, den ansonsten bisweilen entner-

vend vorbildhaften und braven Helden für die Kinder wieder interessant zu machen. Und gerade das damals in Folge der Lindbergh-Euphorie allgemein positiv gesehene Flugzeug eignet sich besonders dazu, den Helden etwas Außergewöhnliches, für normal Sterbliche Unerreichbares erleben zu lassen, ohne ihn dabei in eine irgendwie negativ besetzte Außenseiterrolle oder einen snobistischen Elitarismus zu manövrieren. Insgesamt ist der „Flieger“ im Comic seit seiner Entstehung bis 1968 durchweg positiv besetzt, trotz zweier Weltkriege.

Der Held einer eher realistischen Serie bleibt also trotz der Fliegerei noch einigermaßen ein Mensch wie „du und ich“, denn das Flugzeug gehört ihm praktisch nie, und es sind meistens Zwangslagen, die den Helden dazu bringen, ein Flugzeug zu entwenden und zu fliegen. Wenn Tintin selbst am Steuerknüppel sitzt, dann hat er das Flugzeug immer (!) kurz zuvor seinen Gegnern entwendet. Stammt der Held aus einer eher märchenhaften Serie, in der z.B. Geldmittel keine Rolle spielen, dann hat er das Flugzeug ganz einfach (und niemand fragt woher), oder er bastelt es sich an einem sonnigen Nachmittag aus dem Schrott zusammen, der hinter seinem Haus liegt.

Fliegen ist also etwas Tolles, die Helden, die fliegen, sind tolle Helden, und das Kind darf sich als Leser wünschen, auch einmal fliegen zu dürfen oder gar Pilot zu werden. Dagegen hat niemand etwas einzuwenden. Ganz anders wäre es, wenn das Kind ständig irgendwelche Gegenstände haben wollte, nur weil sie der Held im Comic auch hat. Das heutige Merchandising rund um die neuen japanischen Comicprodukte wie *Sailor Moon*, *Dragon Ball* oder *Pokemon* zielt zum Leidwesen der Eltern genau darauf ab. Die klassischen franco-belgischen Comic-Helden hüten sich davor, bei ihren kleinen Lesern unrealisierbare Sachwünsche zu schüren, die den Eltern übel aufstoßen könnten. Nicht „das will ich jetzt haben“, sondern „das will ich auch einmal machen, wenn ich groß bin“ lautet die Zauberformel, welche die fliegenden Comic-Helden der alten Garde vermitteln.

Berufsflieger

Die große Zeit der Berufsflieger, und das sind fast ausschließlich aktive oder ehemalige Militärpiloten, beginnt aber erst nach dem zweiten Weltkrieg. Helden wie Micky Maus und Donald Duck sind zwar, wie schon gezeigt, wiederholt Berufsflieger, doch gilt dies stets nur für die Dauer einer einzigen Geschichte; folglich kann man nicht von einer Fliegerei-Serie sprechen. Zu nennen ist hier auch noch die Serie *Flyin' Jenny*. Die von Russel Keaton ab 1939 gezeichneten Comics beschreiben die Abenteuer einer der ersten Comic-Pilotinnen¹²⁴. In diesen sogenannten „Fliegerei-Serien“ wird Ende der 40er Jahre recht unmittelbar der letzte Krieg verarbeitet. Die Serie *Buck Danny*¹²⁵ beginnt 1947 mit einer mehrbändigen Geschichte, die den japanischen Angriff auf Pearl

¹²⁴ Russel Keaton, der zuvor bei der bekannten US-Science-Fiction-Serie *Buck Rogers* mitarbeitete, war im Weltkrieg als Flugausbilder tätig. Der begabte Zeichner starb bereits 1945 an Leukämie.

¹²⁵ Victor Hubinon, Jean-Michel Charlier: *Buck Danny*, 41 Alben, Charleroi 1947 – heute (Hubinon bis 1979)

Harbour und die Folgen zum Inhalt hat [F-02]. Eine der bedeutendsten amerikanischen Fliegerserien ist *Steve Canyon*¹²⁶. Der Piloten-Held wird 1947 als gerade entlassener US-Militärpilot nach dem Krieg gegen die Japaner von privaten Auftraggebern angeheuert, um Kriegsschäden amerikanischer Besitzungen im Pazifik zu inspizieren. Im Laufe der Serie nimmt Steve Canyon immer wieder gefährliche Missionen an, man merkt deutlich, wie der Krieg in den Köpfen der Leute noch eine ganze Zeit lang weitergeht. Die Fliegerserie *Johnny Hazard*¹²⁷ entsteht noch unmittelbarer unter dem Eindruck des Krieges. Die erste Folge erscheint 1944, einen Tag vor der Invasion der Alliierten in der Normandie. Auch dieser Fliegerheld kommt nach der Demobilisierung nicht zu Ruhe und fliegt weiter in privatem Auftrag [F-22]. Im Koreakrieg meldet sich der Held sofort wieder an die Luft-Front.

Ähnlich die belgische Serie *Blake und Mortimer*. Die beiden Helden müssen gleich 1946 die Royal Air Force mit einem neuen Superdüsensjäger ausrüsten, um den soeben ausgebrochenen dritten Weltkrieg gegen die Chinesen zu bestehen. Der Autor Edgar Pierre Jacobs war sehr stolz darauf, dass der von ihm erdachte Superflieger „Espadon“ [F-08], der die westliche Zivilisation vor dem Untergang rettet, dem amerikanischen Experimental-Jet Douglas X-3 sehr ähnlich war, obwohl dieser erst sieben Jahre später vorgestellt wurde¹²⁸. Der S-F-Zeichner hatte die Zukunft gut vorauserraten. Nachdem diese verschiedenen Comic-Fliegerhelden dann mit ein bis zwei Jahren Verspätung ihren eigenen Weltkrieg gewonnen haben, hagelt es für die nächsten Dutzende Bände und Jahrzehnte (teilweise fliegen sie bis heute) einen Sonderauftrag nach dem anderen; was bleibt einem Militärflieger in Friedenszeiten auch anderes zu tun? Andere Fliegerhelden, die erst etwa 10 Jahre nach Kriegsende ihre militärischen Abzeichen anlegen und von vornherein zur Mirage- oder Starfighter-Generation gehören, steigen gleich in die Kategorie „heikle Sondermissionen“ ein, wie z.B. Dan Cooper oder Tanguy und Laverdure, die es entweder bis zu den Polkappen oder gar zum Mars schaffen oder auf Mururoa französische Atomtests gegen störrische Asiaten absichern [L-16].

Ähnlich wie bei den Rennfahrerserien ist die Vermittlung von technischen Details bei den Fliegerserien besonders ausgeprägt. Einer der erfolgreichsten „Fliegerautoren“ des Comic ist sicherlich Jean-Michel Charlier. Zwei der bekanntesten Fliegerserien, *Buck Danny* und *Tanguy et Laverdure* [F-5], sowie etliche andere Serien, bei denen das Militärische im Vordergrund steht, sind von ihm getextet. Charlier hat eigens wegen seiner Arbeit den Pilotenschein gemacht, flog zeitweise für die SABENA und ging, weil seine Comics bei den Militärs so beliebt waren, bei französischen Luftwaffenstützpunkten als gerne gesehener Gast ein und aus. Sofern nicht geheim, wurden ihm

¹²⁶ Milton Caniff: *Steve Canyon*, kontinuierliche Zeitungsstrips, USA 1947 – 1988.

¹²⁷ Frank Robbins: *Johnny Hazard*, kontinuierliche Zeitungsstrips, USA 1944 – 1977

¹²⁸ Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs, Brüssel 1984", S.36f.

dort von Fachkräften die neuesten Techniken erklärt und vorgeführt¹²⁹. Selbst das Verteidigungsministerium bot ihm zur möglichst realistischen Erstellung seiner Comics Hilfe an¹³⁰. Die Technikverherrlichung geht in den Fliegerserien noch weiter als bei den Rennfahrern, unterstützt durch die speziell militärische Sichtweise auf das phantastische „Material“.

Wurden die meisten Fliegerserien auch bis in die 80er und 90er Jahre weitergeführt, so kamen nach 1968 doch so gut wie keine neuen mehr auf den Markt. Dafür tauchten in jüngerer Zeit der letzte Weltkrieg und seine Fliegerlegenden wieder gehäuft in humoristisch-historischen Serien auf¹³¹. Der Zugang ist dann aber deutlich ein anderer, die Autoren gewinnen der Thematik mehr historische, zeit- und gesellschaftskritische Aspekte ab. Technische Details oder gar Technikverherrlichung bleiben dabei außen vor oder werden als „Pflichtprogramm“ knapp abgearbeitet. Im Vordergrund steht der coole Held, der geflissentlich die Befehle seiner Vorgesetzten missachtet. Die jungen Autoren haben verständlicherweise nicht mehr denselben emotionalen Zugang zu der Materie wie die Comic-Schaffenden der Kriegsgeneration.

Insgesamt haben die Berufspiloten ihre große Zeit im Comic zwischen 1946 und 1968. In der Phase des „Fliegerwahns“ in den 30er Jahren gibt es trotz üppiger Luftakrobatik seitens der Comic-Helden eigentlich keine dauerhaften Berufspiloten; das Fliegen ist in dieser Zeit noch ein sporadisches Abenteuer.

Flieger im modernen Comic

Schon bei den Fliegerserien der Nachkriegszeit wurde für die jugendliche Leserschaft deutlich, dass die Tätigkeit eines Piloten mit reinem Heldenmut nicht mehr zu bewältigen ist, sondern erlernt sein will. Diesem Umstand wird in den nach 1968 begonnenen Serien, die sich mit der Fliegerei befassen, jetzt wesentlich mehr Rechnung getragen. Die neuen Flugzeugliebhaber sind fast ausschließlich zivile Hobbyflieger, die in ihren Abenteuern nur gelegentlich in die Lüfte steigen – darunter auffallend viele Frauen. Für neue Militärhelden gibt es nach 1968 keinen Bedarf mehr. Stewardess Natacha macht 1972 ihren Flugschein [F-06], Yoko Tsuno ist ab 1975 segelflugtauglich und entwickelt sich dann später zu einer regelrechten Forschungs-Testpilotin weiter [F-31, F-07]. Geheimagentin Scarlette Dream beherrscht sogar schon 1966 ihren Jet [R-06]. Eine Ausnahme bildet die Kampfpilotin Jones, eine weibliche

¹²⁹ Der Zeichner Uderzo berichtet, dass er und sein Szenarist Charlier sogar die neuen, eigentlich noch geheimen Mirages 3C auf dem Nato-Stützpunkt Dijon-Longvic fotografieren durften – sogar das Innere des Cockpits. Nur die streng geheime Zieleinrichtung durfte von dem Zeichner nicht aufgenommen werden, und so musste er sich diese, zu seinem größten Bedauern, selber ausdenken. Interview Albert Uderzo in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.241.

¹³⁰ Guy Vidal: "Jean-Michel Charlier, un réacteur sous la Plume", Paris 1995, S.31.

¹³¹ Wie z.B. die Serie *Biggles* von Bergèse / Castellar, 4 Alben, Brüssel 1990-1993 oder *Gil Sinclair* von Walli / Bom, 4 Alben, Brüssel 1990 - 1994

Nebenfigur aus der Serie *XIII*, die ab 1984 zumindest offiziell unter militärischer Flagge durch die Seiten der Serie jettet [F-24].

Insgesamt aber hat das Flugzeug seine Symbolkraft als technisches Gesamtspiegelbild für eine moderne, fortschrittsorientierte Gesellschaft verloren. Wie auch das Automobil wird es ab den 70er Jahren mehr und mehr zum reinen Transportmittel herabgestuft, das seinen Zweck erfüllt, aber nichts weiter Bedeutendes darüber hinaus repräsentiert.

2.6.2. Das Flugzeug als Massenverkehrsmittel

Vor 1945 taucht das Flugzeug als allgemeines Massentransportmittel im Comic fast gar nicht auf. Tatsächlich war die Fliegerei als öffentliche Transportmöglichkeit noch nicht sonderlich verbreitet; im allgemeinen Bewusstsein war das Fliegen eher eine private oder militärische Angelegenheit. Immerhin sehen wir in der Serie *Tintin* einen Linienflug der Air France im Jahr 1937, zwei Jahre später nimmt der Held eine Maschine von Brüssel via Frankfurt nach Prag [F-10], und für seine Südamerikareise benutzt er 1944 ein großes Wasserflugzeug [F-14].

Ab den 50er Jahren ist der Comic-Held dann zwar öfters in Linienflugzeugen anzutreffen, doch dient hier die Maschine wirklich nur dem Zweck, den Helden innerhalb weniger Bilder zu seinem Abenteuerschauplatz zu verfrachten. Die Fliegerei als reines Transportmittel wird nicht thematisiert und auf die Technik wird auch nicht weiter eingegangen. Es wäre den Autoren mittlerweile wohl zu unrealistisch gewesen, wenn sich ihr Held von einer Minute zur nächsten mit der Steuerung großer Passagiermaschinen hätte auskennen sollen. Kleine Flugzeuge zu beherrschen, ist als Hobbykenntnis für einen Helden der Nachkriegszeit noch realistisch, Großraumflugzeuge zu fliegen ist auch im Comic jetzt ein richtiger Beruf. Deutlich wird dies einmal in der Serie *Marc Dacier*, als der Held sich unvorsichtigerweise zutraut, eine DC-3 zu fliegen, und sich dabei übernimmt [F-11, Bild 2].

Die erste Serie, die sich explizit mit der modernen zivilen Luftfahrt auseinandersetzt, ist *Natacha, Hôtesse de l'air*¹³². Stewardess Natacha und ihr Freund, der Steward Walter, erleben die meisten ihrer Abenteuer rund um die Boeings ihrer arbeitgebenden fiktiven Fluggesellschaft BARDAF. Der Beruf der Crew, des Piloten und der Techniker wird immer wieder erläutert, der Leser erhält einen Einblick in das Geschehen hinter den Kulissen der „Touristenbomber“ [F-12]. Eine Vorgängerserie namens *Angela, Hôtesse de l'air*, von der sich *Natacha*-Autor Walthéry hat inspirieren lassen, bringt noch wenig dieser technischen Einblicke, hier geht es lediglich noch um das Gefühls- und Beziehungsleben der Stewardess [F-12].

Als Nachfolger der unrentablen Ozeanriesen sahen viele Menschen zunächst neuartige Riesenflugzeuge kommen, noch größer als die bekannte Dornier Do-X. In der Serie *Franka*, in der es im Album „De vlucht van de Atlantis“ um die Konkurrenz zwischen Flugzeugen, Zeppelin und Passagierdampfern bei der Atlantiküberquerung geht, kommt ein solches Mammutflugzeug namens Atlantis vor. In den 50er Jahren hatte es tatsächlich zahlreiche Planungen für derartige Riesenflugzeuge gegeben [F-14, F-15].

¹³² François Walthéry: *Natacha, hôtesse de l'air*, 18 Alben, Charleroi 1970 – heute.

2.6.3. Der Sonderfall des Hubschraubers

Hubschrauber spielen unter den Fluggeräten bezüglich des Comics eine besonders herausragende Rolle. Mehr noch als das klassische Kleinflugzeug erfüllen sie den Wunsch des individuellen und möglichst unabhängigen Fliegens. Der Autor muss seine Figuren nicht immer erst zum Flughafen schicken; mit seinem Helikopter startet der Held direkt vom Garten seines Hauses ins Abenteuer. So individuell und praktisch einsetzbar wie ein Automobil und technisch noch avantgardistischer als ein Flugzeug, der Hubschrauber stellt die geradezu perfekte technische Mischung in Sachen Fortbewegung für den modernen Comic-Helden der 50er Jahre dar.

Die Schnelligkeit, mit der sich Hubschrauber als Transportmittel im Comic ausbreiteten, übertrifft in der Tat die anderer technischer Neuerungen. Noch bevor der Helikopter in der Realität überhaupt richtig ausgereift war, schwirrten Ende der 40er Jahre solche Geräte schon massenhaft durch die Comic-Seiten. Die Zeichner orientierten sich sofort an den ersten, eigentlich noch nicht wirklich flugtüchtigen Prototypen und schickten ihre Helden damit über alle fünf Kontinente. Bei den frühen Comic-Hubschraubern haben wir es häufig sogar noch mit jener ersten Variante dieser Technik zu tun, bei der sich zwei übereinander angeordnete Rotoren in entgegengesetzter Richtung drehen [F-22, F-23]. Dieses war dann letztlich eine technische Sackgasse, denn die Luftwirbel der sich begegnenden Rotorblätter verhinderten einen ruhigen Lauf, und außerdem erwiesen sich diese Geräte als so gut wie nicht manövrierbar. Erst die Version mit dem Heckrotor brachte wirklich einsatztaugliche Hubschrauber in die Luft.

Auch populärwissenschaftliche Zeitschriften, wie „Science et vie“ sahen im Hubschrauber bereits das massenhafte Universalfortbewegungsmittel für den kleinen Mann der Zukunft. Genauso wie das Automobil würde der Hubschrauber schon mittelfristig zum Standardinventar der gehobenen Mittelklasse gehören; der Flug morgens zur Arbeit oder tagsüber zum Einkaufen würde normal werden, so orakelten die Visionäre [F-21]. Selbst so ausgefallene Exoten wie die Propeller-Plattform tauchen im Comic auf, als seien es Geräte, die man wie ein Mofa beim örtlichen Händler hätte beziehen können [F-21].

Was bei der neuen Helikoptertechnik so besonders faszinierte, war die Kompaktheit dieser Geräte gegenüber dem Flugzeug, sowie die Möglichkeit überall, also ohne Landebahn oder sonstige Infrastruktur, relativ diskret landen zu können. Was also liegt näher, als wenn der Held der Moderne unzugängliche Gangsternester mittels Hubschrauber aushebt. Es dauerte nicht lange, da standen den Helden auch schon Minihubschrauber zur Verfügung, in der Regel eine Art Rasenmähermotor mit Propeller, den sich der Held auf den Rücken schnallt. Die Gefahr, mit den laufenden Rotorblättern irgendwo anzuschlagen oder damit jemanden zu verletzen wurde von den Autoren, bewusst oder unbewusst, ignoriert. Es ist erstaunlich, wie häufig ein solcher sogenannter „Hoppikopter“ in damaligen Magazinen und Comics auftaucht [F-20].

Tatsächlich ist ein Hubschrauber bei weitem nicht so frei und beliebig einsetzbar, wie dies im Comic der späten 40er und 50er Jahre suggeriert wird. Auch die geringe Autonomie der Helikopter wird übergangen. Manche Comic-Helden fliegen damit nonstop von Belgien in den Himalaja [F-22].

Der Hubschrauberboom im Comic ist heftig, aber auch relativ kurz. Schon in den 60er Jahren werden Hubschrauber größtenteils nur noch bei „realistischen Gelegenheiten“ eingesetzt und dienen nicht mehr als Standardfortbewegungsmittel für Comic-Helden. Dies liegt unter anderem auch daran, dass die Autoren mit ihren Hubschraubern eigentlich keine Science-Fiction produzieren, sondern der Realität nur ein bisschen vorausgreifen wollten. Doch dann kamen die „Volks-Hubschrauber“ eben doch nicht in die gutbürgerlichen Garagen, und so passten die Autoren, vielleicht ein wenig enttäuscht, den Technikpark ihrer Helden wieder an die sich abzeichnenden Realitäten an. Der Hubschrauberboom, der sich in den 50er Jahren in den Comics findet, ist ein gutes Beispiel für eine allgemeine technische Erwartungshaltung der Menschen an die Industriegesellschaft, die sich dann nicht erfüllt hat und sich aus Sicherheitsgründen wohl auch nicht erfüllen konnte. Dennoch gibt es auch heute noch Firmen, die den Traum vom kleinen Individual-Helikopter weiterträumen [F-20, letztes Bild].

2.6.4. Ballone und Zeppeline

Fliegen ist nicht das einzige Mittel, um sich durch die Lüfte zu bewegen, man kann auch schweben. Ballone und Zeppeline schweben bzw. fahren durch die Luft. Vielleicht ist es dieses eher passive Image, das diese Gefährte für den Comic-Helden so wenig attraktiv macht.

Nur bei ganz wenigen Gelegenheiten benutzen Comic-Helden einen Ballon oder einen Zeppelin, und dann handelt es sich meistens um eine Notsituation. Die Flucht im Ballon, weil nichts anderes übrig bleibt und weil das andere, bessere Fluggerät vorher zerstört wurde. Oder es handelt sich um eine reine Kuriosität in der Geschichte, nach dem Motto: einen Ballon, das hatten wir bisher noch nicht in dieser Serie [F-30].

Zeppeline kommen in Jetzt-Zeit-Comics noch seltener vor. Eher trifft man sie in historischen Comics an, als faszinierende Saurier der Lüfte, als Symbole für eine vergangene, abgeschlossene technische Epoche im Rückblick. Bekannte Comic-Serien, die Ballone oder Luftschiffe in ihrem Grundprogramm hätten, gibt es nicht [F-30].

2.6.5. Segel- Drachen- und Gleitschirmflieger

Außer der Segelfliegerei, mit der mit Pionieren wie Otto Lilienthal das Fliegen für den Menschen einst begann, sind Drachenflieger, motorisierte Superleichtflugzeuge oder Gleitschirmflieger eine junge Erscheinung. Die Letztgenannten kommen in neueren Comics auch vor; es ist das bekannte Spiel mit der Technikbeherrschung, das den Helden – in den neueren Comics besonders häufig die Heldin – zu eben der herausragenden Figur werden lässt, welche sie in der Geschichte auch verkörpern soll. Doch insgesamt spielen diese „Extremsportarten“ keine allzu große Rolle im zeitgenössischen Comic, denn der Comic-Held der Gegenwart ist größtenteils ein Mensch wie „du und ich“.

Die Segelflugzeuge, mit denen die Helden schon ab den 30ern hätten durch die Lüfte gleiten können, hatten für die damaligen „Aktiv-Helden“, ähnlich wie Ballone, einen viel zu passiven Charakter. Der Held lässt sich nicht von den Elementen treiben, der Held beherrscht die Elemente oder er trotzt ihnen zumindest.

Alleine Yoko Tsuno erleben wir 1975 in der Geschichte „Message pour l'éternité“, wie sie eine gefährliche Mission mit einem speziell dafür hergestellten Segelflieger bewältigt. Bei späterer Gelegenheit benutzt dieselbe Heldin auch einen Gleitschirm und einen motorisierten Drachenflieger. Und in der Serie *XIII* versuchen Terroristen mit einem Motordrachen einen Anschlag zu begehen, was immerhin eine ausgefallene Variante der lautlosen Annäherung darstellt [Alle Bilder F-31].

2.6.6. Fliegen ohne „einzusteigen“

Ganz ohne Hilfsmittel zu fliegen ist natürlich die freieste Form dieser Art der Fortbewegung. In Märchen und Fantasyerzählungen werden dafür meistens irgendwelche Zauberformeln in Verbindung mit magische Mänteln, Siebenmeilenstiefeln, fliegenden Teppichen oder -Koffern (was dann letztlich doch wieder eine Art Hilfsmittel wäre) gebraucht. Da alle diese Utensilien aus der Fabelwelt stammen und nicht technischer Natur sind, soll hier nicht weiter darauf eingegangen werden.

Das freie Fliegen, wie es mit zuerst von Peter Pan und seinen Londoner Freunden Ende des 19. Jahrhunderts praktiziert wird (das „Hilfsmittel“ reduziert sich hier auf eine Priese Sternenstaub, die einem aufs Haupt gestreut wird), findet dann ab den 40er Jahren in den US-Comics rege Anhängerschaft unter den zahlreichen Mitgliedern der „Superhelden“-Riege. Ein Superman kann sich nicht nur selber ohne jegliches technisches Hilfsmittel in der Luft halten, er kann auch tonnenschwere Lasten in die Luft heben. Den Lesern wird diese Fähigkeit, die weder auf Flügeln noch auf dem Rückstoßprinzip beruht, lapidar mit den Superkräften des Supermannes erklärt. Wie man sich allerdings selbst mit Super-„kräften“ ohne festen Punkt und Abstoßmöglichkeit in der Luft hält, wird physikalisch nicht weiter erläutert. Die amerikanischen

Superheldengeschichten verlassen schon alleine durch dieses „Phänomen“ die realistische Welt der Newtonschen Gesetze und begeben sich damit stetig an den Rand zur Fantasy - auch, und obwohl die Abenteuer meist in der Jetztzeit spielen und ansonsten kaum märchenhafte Elemente in sich tragen.

Diese Art der amerikanischen Superhelden-Levitation kommt in europäischen Comics fast gar nicht vor, es sei denn als parodistisches Element auf die amerikanischen Kollegen, oder eben in reinen Fantasygeschichten, in denen das freie Fliegen noch zu den am wenigsten überraschenden Attributen zählt. Dennoch schweben auch im klassischen franko-belgischen Comic bisweilen Figuren scheinbar fast „ohne alles“ durch die Gegend, dahinter verbirgt sich dann aber meist eine geniale Erfindung technischer Natur, die, auf Antigravitation basierend, den Schwebeeffekt zu einer letztlich rein wissenschaftlichen und keinesfalls übernatürlichen Erscheinung werden lässt. Bei anderen Gelegenheiten ist der Flugapparat als Gürtel oder Flug-Rucksack sichtbar [F-32]. Nur in wenigen Ausnahmefällen darf in einer Serie wie *Tintin* ein tibetischer Mönch anlässlich einer Vision für wenige Augenblicke den Boden der Tatsachen verlassen¹³³, bei *Spirou* machen es die australischen Aborigines möglich¹³⁴; jeweils nur kurz und stets knapp über dem Boden.

Nicht nur beim Fliegen, sondern generell kann gesagt werden, dass die europäischen Comic-Autoren es mit den physikalischen Gesetzen und der darauf basierenden Technik in ihren Geschichten wesentlich genauer nehmen als ihre amerikanischen Kollegen.

¹³³ Hergé: "Tintin au Tibet", Tournai 1960.

¹³⁴ Tome / Janry: "Aventure en Australie", Charleroi 1985.

2.7. Schiffe und Boote

Für die hier behandelte Thematik der Darstellung von Technik im Comic ist der Bereich der Schiffe und Boote zunächst nicht besonders ergiebig. Eine Yacht oder ein modernes Segelboot sind als Fortbewegungsmittel vom alltäglichen Leben zu weit entfernt, um in den durchschnittlichen Comic-Geschichten häufiger ihren Platz finden zu können. Kleine Ruder- oder Faltboote geben unter dem Gesichtspunkt moderner Technik nicht allzuviel her. Interessanter ist hier eher die Frage, unter welchen Umständen Helden auf das Verkehrsmittel Boot zurückgreifen.

Wesentlich häufiger sind Schiffe im Bereich der historischen Abenteuer-Comics, wenn Piraten spanische Galeonen jagen oder Engländer und Franzosen sich mit ihren Dreimastern gegenseitig Breitseiten verpassen. In diesen überwiegend abenteuerlichen Comics herrscht dann auch eher eine Stimmung wie in den Freibeuterfilmen mit Errol Flynn. Historische Comics und die sich dazu wissenschaftlich aufdrängende Frage, inwieweit die Darstellungen der verschiedenen Epochen darin gut oder schlecht recherchiert wurden, sind aber nicht Gegenstand dieser Arbeit.

2.7.1. Kleine Boote und Sportboote

Wenn Ruderboote, Paddelboote oder Faltboote im heutigen Szenario auftauchen, so sind dies im Comic meist die Momente, da für den Helden romantische Entspannung angesagt ist. Nur zum gelegentlichen geräuschlosen Anschleichen über den Wasserweg werden diese unmotorisierten Fahrzeuge an spannenden Stellen der Geschichte eingebaut. In älteren Geschichten haben solche Boote noch etwas mehr Bedeutung. Für den geschlossenen Handlungsraum einer kleinen Insel ist auch das kleine Ruderboot gewissermaßen der Schlüssel zum Ein- und Austreten. Bei klassischen Abenteuergeschichten in der Wildnis nach alter Kolonialmanier steht das Boot auch für das Überwinden natürlicher Hindernisse mit technischen Mitteln. Das Boot auf dem Amazonasfluss ist der kleine Flecken Zivilisation in der Wildnis und muss oft wie eine Festung verteidigt werden. [B-01]

Ein Schlauchboot mit Außenbordmotor hat schon wesentlich militärischeren Charakter und kommt entsprechend bei Expeditionen und Actionszenen zum Einsatz. Die vorher geplante Flucht über das Wasser ist für manchen Helden der strategische Schachzug, mit dem der Gegner nicht gerechnet hat.

Richtige Motorboote schließlich dienen bei Verfolgungsjagden oder anderen wichtigen Gelegenheiten in Abenteuergeschichten. Und doch wird das Boot fast nie zum technischen Indikator, der auch nur annähernd soviel über seinen Helden-Besitzer bzw. Benutzer aussagt, wie dies beim Automobil der Fall ist. Das Motorboot bleibt ein Ausnahmegegenstand, es wird nicht tüftlerisch zerlegt oder technisch aufwändig erklärt wie das Auto, es wird in seinen Möglichkeiten nicht so ausgeschöpft und insgesamt nicht so genau dargestellt wie sein „Konkurrent“ auf Rädern. Natürlich kommt auch derselbe sozialgesellschaftliche Aspekt hinzu wie wir ihn in der

Frühphase des Automobils hatten: ein Motorboot, eine Yacht gar, ist ein Element aus der Welt der Reichen und bleibt deshalb für den Helden mit Vorbildfunktion bis zu einem gewissen Grade tabu.

Unter den klassischen franko-belgischen Abenteuererien gibt es immerhin eine, die grundsätzlich auf der hochseetauglichen Yacht des Serienhelden spielt: die Serie *Bernard Prince*¹³⁵ [B-03]. Hier wird das Boot zum technischen Hauptattribut und wichtigstem Trumpf des Helden und seiner beiden ständigen Begleitfiguren. Auch auf technische Details der Nautik wird in dieser Serie des Vielschreibers Greg etwas eingegangen. Letztlich bleiben die Angaben aber oberflächlich und sind in keiner Weise vergleichbar mit den technischen Fachkenntnissen, wie sie beispielsweise in der Motorradserie *Joe Bar Team* aus der Welt der Krafträder dargeboten werden.

Aus dem deutschen Zeichenstudio des Rolf Kauka stammt aus den 70er Jahren eine Serie namens *Vier Freunde* [B-03], die vor allem durch das Element des Katamaran zusammengehalten wird, mit dem die drei Helden und ihr Hund durch ihre etwas nachlässig gezeichnete Comic-Welt schippern. Obwohl die Serie immer auf dem Boot spielt, kommen technische Details zur Schifffahrt hier kaum zum Tragen.

Eine weitere Serie jüngerer Datums, die sich viel mit der Schifffahrt auseinandersetzt, ist die Saga um den Dünkirchener Comic-Seefahrer Théodor Poussin (Theodor Pussel) von Frank Le Gall, doch weil die Geschichte in den 20er Jahren spielt, zählt sie zu den historischen Comics, auch wenn die hier dargestellten Details über die Fahrt mit einem kleineren Boot über das Meer noch heute ihre Gültigkeit haben dürften.

In jüngster Zeit, da auch eine private Yachtpartie mit geliehenem Segelboot nicht mehr gleich als Millionärsgebärde getadelt wird, zieht es so manchen langgedienten Helden doch noch aufs Wasser. Die Reporterin Jeannette Pointu begibt sich in einer Geschichte auf einem Hochsee-Katamaran auf Solitär-Weltreise, der Autor und Zeichner Marc Wasterlain hat sich für dieses Comicalbum mit den technischen Details der modernen elektronikunterstützten Nautik, die seine Heldin an Bord bewältigen muss, recht gut vertraut gemacht. Auch die Comic-Helden Guy Lefranc, Spirou oder Yoko Tsuno setzen auf schmucken hochseetauglichen Booten die Segel. Um 1990 waren Segelboote im Comic kurzzeitig geradezu „in“, genau wie in der realen „Freizeitindustrie“, die damals einen kleinen Boom erlebte. [B-04].

¹³⁵ Hermann / Greg: *Bernard Prince*, 17 Bände, Brüssel 1966-1992. Die Serie spielt grundsätzlich an Bord der Hochseeyacht „Cormoran“.

2.7.2. Große Schiffe

Bei Kindern ist der Beruf des Kapitäns genauso angesehen, wie der des Lokführers, des Piloten oder des Rennfahrers. Daher ist es nicht verwunderlich, wenn Kapitäne großer Schiffe in Comics immer wieder wichtige Rollen spielen, üblicherweise als Nebenfiguren. Wenn sich der Kapitän als Dauerbegleiter des Helden etabliert, dann muß er meistens von seinem feuchten Element lassen und sich mit der Funktion des derben Seemanns begnügen, der die Geschichte mit raubeinigen Einlagen würzt. Das bekannteste Beispiel hierfür ist sicherlich Tintins Begleiter, Kapitän Haddock. Wenn allerdings die Handlung die Helden aufs Wasser führt, dann dauert es nicht lange, und der Kapitän tritt wieder in seine alten Funktion hinter das Steuerrad [B-21, Bild 2].

Den Kapitänen, oder auch anderen Comic-Seeleuten niederen Ranges, gehören die Schiffe nicht, mit denen sie fahren. Statt der Rolle des reichen Besitzers verkörpern sie also das Image des pflichterfüllenden Angeheueren. Zur See zu fahren ist letztlich sowohl ein ehrbarer, als auch ein spannender Beruf; und deshalb eignen sich Seeleute gut als interessante Nebenfiguren im Comic. Was nun wiederum die Technik im Comic betrifft, so beschränkt sich der Seefahrer häufig auf das Spinnen von Seemannsgarn und nur selten auf das Erklären technischer Details aus dem Inneren des Schiffsrumpfes.

Dennoch lassen sich einige schöne Eindrücke gewinnen aus der Zeit, da weite Reisen noch ganz selbstverständlich mit dem Dampfer im Linienverkehr und nicht per Flugzeug zurückgelegt wurden. Wir sehen, wenn auch meistens nur für wenige Bilder, den Held die Gangway auf einen der großen Passagierdampfer hinaufsteigen, und uns wird die Einrichtung der Kajüte und das Promenadendeck gezeigt. Aber auch hier sind die historischen Comics, die diese Epoche der großen Transatlantik-Liner nostalgisch wieder aufleben lassen, bereits in der Mehrzahl gegenüber den authentischen Szenen aus den Comics von damals [B-10, B-11].

Bis in die 70er Jahre werden Schiffe auch als Arbeitsplatz für Menschen im Comic dargestellt. Einerseits werden Kriegsschiffe als Einsatzort für Militär-Helden beschrieben, andererseits kommt manchmal auch der Beruf des Hochsee-Fischers zu Ehren [B-12]. Das Berufsleben des Seemanns bleibt aber eine seltene Erscheinung im Comic.

In neueren Comics der 80er und 90er Jahre kommen Frachter und andere Großschiffe fast immer im Zusammenhang mit „krummen Geschäften“ vor, allem voran mit Wirtschaftskriminalität [B-13]. Das Klischee des kriminellen Hafenmilieus wird im Comic bis heute weitergepflegt. Als Transportmittel im eigentlichen Sinne hat das Schiff für den modernen Helden keinerlei Funktion mehr. Auch deshalb sind große Schiffe für den Helden jetzt fast immer eine feindliche Umgebung. Ganz selten sind im Comic Schiffs-Utopien zu sehen. Die „Schiffe“ der Zukunft sahen die Autoren eher als Raumschiffe im Weltall [B-14].

2.7.3. Unterseeboote

Dafür, dass Unterseeboote gegenüber „normalen“ Schiffen in der Realität eigentlich nur eine verschwindend kleine Minderheit darstellen, kommen sie im Comic doch erstaunlich häufig vor. Die „Guten“ benutzen gerne speziell angefertigte Unterseeboote, um damit wissenschaftliche Expeditionen durchzuführen oder um untergegangene Wertsachen zurück zu gewinnen [B-21]. Die „Bösen“ bevorzugen ausgemustertes oder geklautes Gerät der Kriegsmarine, um damit aus einer technisch überlegenen Position heraus Akte der Piraterie, des Schmuggels oder der Spionage zu begehen – gewissermaßen aus dem „Untergrund“ heraus [B-20].

Das besondere am U-Boot ist nun, dass es sich um kein Verkehrsmittel im eigentlichen Sinne, sondern genau genommen um ein Waffensystem handelt. Zwar gibt es einige Utopien, in denen die künftigen Handelsflotten unter der Meeresoberfläche schwimmen, um von der Witterung unabhängig zu sein und auch, weil dies energiesparender sein soll¹³⁶. Doch diese spätestens für das Jahr 2000 vorgesehene Umrüstung des internationalen Handelsverkehrs zur See hat sich ganz offenbar nicht gerechnet.

Mit Unterseebooten verreist man also nicht. U-Boote sind entweder eine militärische Waffe oder ein Hilfsmittel der Forschung und Wissenschaft. In jedem Fall kommt das U-Boot wegen seiner besonderen technischen Raffinessen zum Einsatz. Sitzt der Held in einem für Sonderzwecke ausgerüsteten Spezial-U-Boot und versucht damit eine der üblichen „eigentlich völlig aussichtslosen“ Missionen doch noch möglich zu machen, dann ist ein solches submarines Wunderwerk mit seiner für normale Menschen unverständlichen Technik schon fast so exklusiv wie ein Raumschiff.

Eine andere Parallele zur Raumfahrt, auf die weiter unten noch eingegangen wird, ist die häufige Unterschlagung der eigentlich immensen Kosten, die nötig sind, bis eine solche Technik einsatzbereit ist. Der ebenso geniale wie verrückte Professor, der in kaum einer der klassischen Comic-Serien fehlen darf, bastelt das kleine alleskönnerische Unterwassergefährt in seinem Laboratorium zusammen und benötigt dafür normalerweise nur ein paar Monate. Das alles wird privat vorfinanziert. Der Ausgleich kommt entweder durch einen gehobenen Schatz, oder durch finanzstarke Interessenten aus der Wirtschaft oder dem (eigenen) Militär, das sich von den phänomenalen Leistungen, die der Held zusammen mit dieser Unterwassermaschine vollbracht hat, beeindrucken lässt. Professor Tournesol aus *Tintin* verkauft sein auf der Schatzsuche erprobtes Mini-Unterseeboot an den Staat [B-20], Professor Champignac aus *Spirou* vom Konkurrenzverlag das seine an reiche Wirtschaftsbosse [B-21].

Die Unterseeboote haben ihre große Zeit im klassischen Abenteuercomic der 50er bis 70er Jahre. Die Geschichten handeln von Spionagezwistigkeiten im Kalten Krieg, von versunkenen Schätzen und geheimen kriminellen Organisationen, die sich vor den Gesetzeshütern auf dem Meeresgrund verstecken. Mehr noch als Auto und Flugzeug

¹³⁶ Eine Abbildung eines solchen Unterwasser-Frachtkonvois ist auf dem Titelblatt des Heftes "Das Atomzeitalter" der Reihe *Illustrierte Klassiker* von 1958 zu sehen [L-13].

ist diese Form der Spezialtechnik für die heutigen Stoffe im Comic nahezu unbrauchbar geworden; selbst die wissenschaftlichen Unterwasserexpeditionen machen sich rar [B-21].

2.7.4. Tauchen und anderer Wassersport

Das Windsurfen kommt dem Segeln mit einem kleinen Boot recht nahe, und moderne Comic-Helden sind in ihrer „Freizeit“ gelegentlich bei diesem Sport anzutreffen. Bei ihren „Einsätzen“ kommen Surfbretter bei den Comic-Helden aber fast nie zum Tragen; auch hier gilt, dass unmotorisierte Fortbewegungsmittel für Helden einfach unattraktiv sind. Nur Yoko Tsuno setzt 1984 ein Windsurfbrett ein, um einen Öltanker zu „entern“ [B-33].

Dasselbe gilt auch für Wasserski, wo ebenfalls der freizeitliche Aspekt vor dem Nutzen für den Helden steht. Nur im humoristischen Bereich „nutzt“ der meist tollpatschige Held Wasserskier, um Frauen zu beeindrucken, was in der Regel in einem Fiasko für ihn endet. Außer ein bißchen Gefühl für den jeweiligen Zeitgeist bringen solche Wassersportszenen auch wenig Erkenntnisse für Technikhistoriker.

Etwas anders verhält es sich da mit dem Tauchen und dem dazugehörigen Material. Während Surfen und Wasserski als nutzlose Strandspielerei gelten, wird das Tauchen, besonders das mit voller technischer Ausrüstung, als heldenwürdige Tätigkeit angesehen. Und entsprechend findet sich bereits in frühen Comic-Klassikern einiges an Taucheinlagen in den Geschichten, die ganz unmittelbar mit dem Abenteuer und seiner Problemlösung zu tun haben [B-30].

Der technische Aspekt wird beim Abtauchen von Comic-Helden ungewöhnlich deutlich behandelt. Die Abhängigkeit des Helden von einem störungsfreien Funktionieren seiner technischen Ausrüstung tritt hier ganz besonders klar hervor. Ein defektes Auto bleibt stehen, aus einem defekten Flugzeug springt der Held mit dem Fallschirm ab, mit einer defekten Sauerstoffflasche gibt es unter Wasser jedoch kaum noch Rettung für den Helden.

Eines der wohl bekanntesten Beispiele im klassischen franko-belgischen Comic sind die Taucherszenen aus *Tintin*, „Le trésor de Rakam Lerouge“, aus dem Jahr 1942. Der schwere, aus Messing gefertigte Taucherhelm, die Bleischuhe (und was passiert, wenn man vergisst sie anzuziehen), die ewige Luftpumperei von Hand für die nötige Versorgung des Tauchers und die Sorge desselben, den lebenswichtigen roten Kautschuk-schlauch nicht abzuknicken oder zu beschädigen. Beim Betrachten dieser Seiten erhält man heute durchaus einen Eindruck, wie ein Tauchvorgang vor über einem halben Jahrhundert, vor allem technisch, vor sich ging [B-30].

Auch andere Helden testen vor ihren Wassergängen demonstrativ ihr Tauchmaterial, messen ständig die Zeit, die ihnen noch an Sauerstoffvorrat zur Verfügung steht, und machen, anders als hinter dem Lenkrad oder dem Steuerknüppel, ungewöhnlich wenig

riskante Manöver, mit denen sonst in meist unnötiger Weise die Grenzbereiche der verfügbaren Technik ausgelotet werden. Was dagegen häufiger vorkommt, sind Kampfscenen unter Wasser. Die „Welt der Stille“ wird von vielen Autoren als geeigneter Ort betrachtet, ein heimliches Verbrechen geschehen zu lassen. Auch die Metapher des Abtauchens eines Verbrechers wird im Comic nicht selten wörtlich genommen [B-31, B-32].

Anders als bei Wasserskiern, die von den Zeichnern den Helden einfach bei Bedarf unter die Füße gemalt werden, ist die Tauchertechnik nicht so allgemein bekannt und auch zu kompliziert, als dass sie den Autoren einfach so präsent wäre. Wer in seinen Comic eine realistische Taucherszene einbauen will, der macht sich vorher über die aktuelle Technik kundig, und diese Rechercharbeiten werden bei den meisten dieser Szenen deutlich.

2.8. Eisenbahn und andere Schienenfahrzeuge

2.8.1. Die Darstellung der Eisenbahn im Jetztzeit-Comic

Im Gegensatz zu den Kapiteln über Automobile, Flugzeuge und Schiffe muß beim Thema Eisenbahn nicht zwischen kleinen individuellen und großen kollektiven Fahrzeugen unterschieden werden. Selbst wenn der Held, was aber ganz selten ist, auf einer Draisine über die Schienen eilt, so ist ihm der Weg durch die Gleise dennoch vorbestimmt, und folglich kann man hier nicht von einem wirklich individuell und frei einsetzbarem Fahrzeug sprechen [E-02].

Wer mit dem Zug fährt, muß sich an Fahrpläne halten und sich zum Bahnhof, und dort auf den richtigen Bahnsteig zur Abfahrt begeben. Der Zugreisende ist also örtlich und zeitlich an feste Vorgaben gebunden. Auch während der Fahrt hat der Reisende keinerlei nennenswerten Einfluss auf den Ablauf der Fahrt. Es gibt also mehrere Gründe, weshalb Comic-Helden nur sehr selten die Bahn benutzen, und das obwohl in der hier vorwiegend untersuchten Phase des Comic der 30er bis 70er Jahre die Eisenbahn das Fortbewegungsmittel Nummer eins weltweit gewesen ist.

Wenn der Held im Zug sitzt, kann er weder Gas geben, noch dem Lokführer zu schnellerer Fahrt überreden, weil er an diesen, anders als an den Taxichauffeur, normalerweise gar nicht herankommt. Weder kann er spontan die Richtung wechseln, noch so ohne weiteres aus dem Zug aussteigen, falls er es sich plötzlich anders überlegt. Das einzige, was dem Helden im Zug an Handlungsmöglichkeit bleibt, ist die Notbremse zu ziehen, und von diesem Griff zur Einflußnahme auf das Geschehen machen Comic-Figuren auch immer wieder Gebrauch.

Weil nun der Zug dem gewohnt aktiven Part des Helden so entgegen steht, werden die Bahnfahrten – im Gegensatz zu den Autofahrten, die ja nicht selten in ausgedehnte Verfolgungsjagden ausarten – im Szenario lediglich verwendet, um den Helden schnell und rationell innerhalb einer viertel Seite von A nach B zu befördern. So dauert die Fahrt meist nur wenige Panels: Einsteigen – Abfahrt – Ankunft. Es ist natürlich weder Sinnvoll noch möglich, diese ganzen letztlich wenig ergiebigen Comicstellen hier alle vorzustellen. Folglich sind hier eher Comic-Szenen ausgesucht, auf denen von der Eisenbahn auch einigermaßen etwas zu sehen ist. Eine bekanntere Comic-Serie, die explizit das Thema „Eisenbahn“ behandelt, gibt es nicht. Kinderhelden wie Fripounet benutzen jedoch mangels Auto öfters einmal die Bahn, und es kommt dabei zu einigen gelungenen Szenen [E-02].

Was die Darstellung der Eisenbahntechnik angeht, so fällt dabei gegenüber anderen Fahrzeugarten eine besonders geringe Vorbildstreue bei Wiedergabe der technischen Details auf. Lokomotiven und Waggons, aber auch Schienen und Signalanlagen lassen, so wie sie im Comic dargestellt sind, deutlich weniger Rückschlüsse auf das tatsächliche Eisenbahnwesen zu als dies beispielsweise beim Komplex der Automobiltechnik der Fall ist. Nur selten wird das Schienenprofil wenigstens einigermaßen richtig angedeutet, das Gestänge bei Dampflokomotiven hat mit dem einer funktionierenden

Lok nur selten etwas zu tun. Derartige Mängel fallen aber in den Comiczeichnungen kaum jemanden wirklich auf, denn nicht nur die Zeichner, auch die Leser wissen aus dem Gedächtnis die dargestellten Einzelheiten einer Dampflokomotive nicht als richtig oder falsch einzuordnen.

Besonders auffällig ist die Präsenz von Modelleisenbahn-Material, das die Zeichner einfach vergrößert in ihre Comic-Welten übertragen. Autos haben die Autoren genügend als Vorlagen direkt auf der Straße, von Flugzeugen gab es besonders in den 50er und 60er Jahren jede Menge Bild- und Informationsmaterial in allerlei technischen Magazinen – doch Lokomotiven? In den „Schneller-höher-weiter“-Zeitschriften ist für die alte Eisenbahn kein Platz, und wer hat schon eine Lok als Zeichenvorlage zur Hand; man müsste schon neben dem Bahnhof wohnen. Also bilden Zeichner, die ansonsten ihre Autos mit viel Liebe zum Detail am Zeichentisch akribisch nachkonstruieren, einfach die erstbeste Spielzeuglokomotive ab, [E-05, E-06]. All diese Nachlässigkeiten haben sicherlich damit zu tun, dass Eisenbahn in der hier zu behandelnden Epoche einfach kein Thema war, das Jugendliche besonders interessierte; nicht zuletzt, weil Eisenbahn damals etwas zu Alltägliches, zu Banales war. Bei ebenso fehlerhaften Autos oder Flugzeugen hätten die Zeichner dagegen mit deutlicher Kritik ihrer Leser rechnen müssen.

Auch ausgewählte Situationen, in denen die Bahn vorkommt, machen deutlich, dass das Image der Eisenbahn in den 70er und 80er Jahren wahrlich nicht das beste war. Wir erleben gequälte Helden, die sich in unangenehmer Lage dazu herablassen müssen, die Bahn zu benutzen. Dargestellt wird dann auch prompt ein klappriger, lahmer Schienenbus [E-07, E-08]. Ganz „normale“ Bahnszenen sind in dieser Epoche im Comic fast gar nicht zu finden.

So bleibt festzuhalten, dass im klassischen Comic das Eisenbahnwesen, relativ zu seiner tatsächlichen Bedeutung, klar unterrepräsentiert ist und sich die Comic-Alben kaum als brauchbare historische Quelle zu Eisenbahnfragen erweisen. Auch der alltägliche Umgang mit Zügen oder das Flair der Bahnhöfe kommt nur selten richtig herüber, weil es von den Autoren einfach nicht gezeigt wird [E-03, E-04]. Erst in jüngster Zeit tauchen mit den neuen Hochgeschwindigkeitszügen und der neuen Welle der sehr realistischen Comics Bahnanlagen und Züge wieder etwas häufiger als Dekoration und Handlungsort auf [E-09]; doch ist und bleibt die Eisenbahn im Comic eine seltene Erscheinung. Die Bahntechnik im Speziellen spielt im Comic kaum eine Rolle.

2.8.2. Eisenbahnen in Utopien und im Science-Fiction

Merkwürdigerweise entwickeln viele Autoren mehr Interesse für das Schienenwesen in ihren Zukunftsvisionen als für die Gegenwart. In so manchem postatomaren Umfeld stoßen die Helden auf die Überreste von großangelegten Hochgeschwindigkeitstrassen, die auf Betonpfeilern endlos durch die Landschaft führen. Hängebahnen, Einschienenbahnen, Schwebbahnen – die Zukunft des Verkehrs gehört nach Ansicht vieler Utopisten mehr der Schiene als dem automobilen Individualverkehr [E-20, E-21, E-22]. Dies ist umso bemerkenswerter, als in den Entstehungszeiten dieser Utopien alles auf eine rasante Ausbreitung des Automobils zu Lasten des Schienenverkehrs hindeutete, bzw. dieser Prozess bereits im Gange war: Überall wurden Schnellstraßen ausgebaut, während die Straßenbahnen verschwanden und viele Nebenstrecken der Bahnen stillgelegt wurden.

Doch zu den zu erwartenden gigantischen „Metropolis-“ Städten der Zukunft gehört ein modernes urbanes S- und U-Bahnssystem offensichtlich einfach dazu. Auch in den populärwissenschaftlichen Zeitschriften wurden damals immer wieder neue bahnartige Nahverkehrssysteme zur Bewältigung des künftigen großstädtischen Massenverkehrs vorgestellt, die dann direkt Einzug in die Comic-Utopien hielten [E-20, E-21, E-23]. Zu dieser Bevorzugung der Bahn gegenüber dem Automobil in der Zukunft mag auch eine althergebrachte gesellschaftspolitische Tradition beigetragen haben: Während das Automobil vor allem eine privatwirtschaftliche Angelegenheit ist, basieren die Bahnen, vor allem in Europa, fast ausschließlich auf staatlichen Eisenbahngesellschaften. Da ist es nicht verwunderlich, wenn sich die „Superstaaten“ der Zukunft auch ein hochmodernes Schienennetz leisten. Dass die erdachten Schienenfahrzeuge der Zukunft dabei bisweilen höchst unrealistische und auch unpraktische Formen annehmen, weist darauf hin, dass die Zeichner sich nur selten wirklich mit den technischen Fragen auseinandersetzen. Selbst fremdartige Außerirdische würden bei ihren Bahnen nicht drei Schienenstränge verlegen, wenn die klassischen zwei es genauso tun. Schon gar nicht, wenn dieselben Außerirdischen, oder auch Menschen in einer sehr fernen Zukunft, als Mitglieder einer rationalen, technisch versierten Gesellschaft beschrieben werden [E-20].

In dem S-F-Album „Le Transperseneige“, kommt ein Eisenbahnzug als abgeschlossener Handlungsraum à la *Mord im Orient-Express* zu Ehren. In dieser Parabel auf den „Zug des Lebens“ fahren Tausende Menschen mit einem Atomgetriebenen Zug durch eine ewige Eiswüste und beginnen, die energispendende Atomlokomotive, von der ihr aller Leben abhängt, als Gott zu verehren. Bei anderer Gelegenheit kommt der damals noch taufrische Transrapid zum Einsatz [E-24].

In den 70er Jahren wurde viel über eine individuellere Nutzung von Schienensystemen geforscht. Es galt, für die Zukunft ein System zu finden das die Leistungsvorteile der Schiene mit den Vorteilen des unabhängigen Straßenverkehrs verbindet. Heraus kamen dabei allerlei standardisierte Fahrzeugkapseln, auf deren Fahrtverlauf der Benutzer spontan einwirken kann. Diese Visionen haben sich ein wenig auch in den Comics niedergeschlagen [E-23]. Das Problem bei diesen politisch links angehauchten Verkehrssystemen ist jedoch die aufgezwungene Einheitlichkeit der Fahrzeugmodule.

Dadurch, dass zu viele Menschen (besser gesagt: Männer) ihren persönlichen Charakter über ihren Fahrzeugtyp zum Ausdruck bringen wollen, wird diesen Systemen wenig Zukunft beschieden sein. Mit einer Standard-Fahrzeugkabine kann man nicht gediegen die Strasse auf- und abfahren, um gesehen zu werden. Die vorgestellten alternativen Schienensysteme setzen viel zu viel Vernunft und idealistisches Gemeinschaftsgefühl, sowie eine quasi kommunistische Gesellschaft voraus, um realisiert werden zu können. Wie sehr solche Fahrzeugmodule, die nicht einer Privatperson sondern der Öffentlichkeit gehören und innerhalb derer keinerlei angestellte Fahrer sind oder sonstige Kontrollen stattfinden, von ihren vorübergehenden Benutzern demoliert und verunstaltet werden, kann sich heute jeder leicht vorstellen. Damals wurden derartige Probleme entweder übersehen, oder man baute auf einen entsprechend idealistischen gesellschaftlichen Wandel. Ferner hätten derartige Schienenstrag-abhängige Fahrzeuge eine recht eingeschränkten Nutzungsbereich, da unmöglich jede kleine Nebengasse an ein solches Netz angeschlossen werden kann. Mit dem klassischen Automobil kann der Benutzer dagegen bis zu den abgelegensten Feld- und Waldwegen vordringen und zur Not sogar querfeldein fahren.

Auch in den negativen Utopien begegnen die Comic-Helden den Überresten von Bahnanlagen, die weit über den jetzigen Standard der Regelspur auf Holzschwellen hinausgehen. In diesen Geschichten wird also ebenfalls von einer weiteren Entwicklung der Bahn ausgegangen – bis hin zum großen „Zusammenbruch“ [E-24].

2.9. Raumschiffe

Mit dem Thema der Raumschiffe, so kann zuerst vermutet werden, verlassen wir nun endgültig den Bereich der realistischen Jetztzeit-Comics und schwenken über in die fiktiven Welten des Science-Fiction. Doch Vorsicht! Einige Comics mit „Raumschiffen darin“ darf man nicht so ohne weiteres dem puren Science-Fiction-Genre zuschlagen. Es gibt Geschichten, die eigentlich im „realistischen“ Umfeld spielen und bei denen die Autoren ihrer Epoche nur ganz knapp voraus gegriffen haben, oder zumindest glaubten, dies zu tun. Ähnlich, als wenn der Comic-Held ein Automodell fährt, das von einem tatsächlichen Fabrikanten gerade frisch auf einem Automobil-Salon vorgestellt wurde und das dann doch nicht in Serie gegangen ist, begeben sich Comic-Helden auf Mars-Mission zu einem Zeitpunkt, da die Medien verbreiten, dass die „Eroberung des Mars“, oder zumindest ein Programm dazu, nunmehr eine beschlossene Sache und somit nur noch eine Frage der Zeit sei.

Es muss also zwischen verschiedenen Science-Fiction-Grundmustern unterschieden werden. Es gibt die „realistischen“ S-F-Comics, bei denen die Helden eine Technik benutzen, die es zwar so noch nicht gibt, von der die Autoren und die Leser zur Entstehungszeit dieses Comics aber annehmen, dass es sie theoretisch in Kürze geben könnte, wenn nur jemand genügend Geld aufbrächte und sich zum Bau eben dieser Technik entschliesse¹³⁷. Zu dieser Kategorie zählen bisweilen auch jene „unrealistischen“ Jetztzeit-S-F-Comics, bei denen der geniale Comic-Professor die Marsrakete in Eigenarbeit hinter seinem Haus zusammenbastelt. Die hier vorhandene (echte oder auch gespielte) Naivität der Autoren bezüglich Großprojekten macht einen solchen Comic nicht gleich zur reinen Science-Fiction.

Eine weitere Science-Fiction-Kategorie bilden jene Geschichten, die eine mehr oder weniger realistisch gemeinte Zukunftsutopie zum Inhalt haben. Es zählen zu diesen die recht große Gruppe von Comics und Comic-Serien, welche dem Leser die Welt des Jahres 2000 oder darüber hinaus zeigen wollen und die dabei versuchen, allzu aberwitzige Ideen wegzulassen, weil sie ihre Geschichten als glaubhafte, ernstgemeinte Zukunftsutopie verstanden haben wollen. Entsprechend sieht die Technik dieser Comics meist nüchtern und funktionell, eben „realistisch“ aus.

Zuletzt gibt es die reinen Science-Fiction-Comics, bei denen oft nicht einmal klar wird, ob sie in der Zukunft der Menschheit, in einem „Paralleluniversum“, auf der Erde oder sonst irgendwo und irgendwann spielen. Hier ist alles möglich, es rücken nach Belieben fremde Welten ins Blickfeld, auf denen sich die wildesten Arten von außerirdischen Monstern tummeln. Bei den Raumschiffen wird dann gar nicht mehr versucht, irgendwie „echt“ zu wirken, es kommt mehr darauf an, dass die Raumfahrzeuge gut gestylt sind, interessant aussehen und den Leser optisch beeindrucken. Viele dieser Comics streifen von ihrer Gattung her bereits den Bereich der Fantasy. Sollte der

¹³⁷ Auf die bisweilen gewaltigen Überschätzungen der eigenen technischen Möglichkeiten in den 60er und 70er Jahren wird in Kapitel 4. „Science-Fiction und Utopien – das Nichtexistierende wird gezeigt“ noch genauer eingegangen.

Comic tatsächlich der letztgenannten Kategorie angehören, so wird er in dieser Arbeit nicht mehr, oder nur ganz am Rande behandelt. Denn die Untersuchung von Fantasy-Comics mit ihren eher märchenhaften Welten und ihren Fabelwesen mit spitzen Ohren wäre wieder ein eigenes Thema.

Natürlich sind all diese Übergänge fließend, und es geht hier auch nicht darum, Science-Fiction-Comics unbedingt nach Kategorien zu sortieren. Aber gerade unter dem Aspekt der Betrachtung der aufgeführten Technik in diesen Comics ist es sinnvoll zu unterscheiden, welchen „Realitätsgrad“ die Autoren mit ihren Utopien eigentlich anstreben. Je „echter“ ein Science-Fiction-Comic gemeint ist, desto glaubwürdiger muss auch die darin vom Autor erdachte Technik präsentiert werden. Ein „echter“ Science-Fiction zeigt uns, was die Autoren von der näheren Zukunft an neuer Technik erwarten, ein „phantastischer“ Science-Fiction dagegen spricht von viel weitergehenden Wünschen an die technische Entwicklung, von dem, was man sich von der Technik letztendlich erträumt, ohne zu glauben, dass dies auf absehbare Zeit eintreten könnte. Entsprechend handeln die realistischer gemeinten Science-Fiction-Comics in der Regel in einer wesentlich näher gelegenen Zukunft, als die völlig utopischen Träumereien.

2.9.1. Individuelle Raumschiffe

Unter die Kategorie der individuellen Raumschiffe fallen fast sämtliche Raumschiffe, mit denen Comic-Helden zu tun haben, denn im Weltraum gilt dasselbe wie auf der Erde: der Held handelt und reist individuell und nicht nach Fahrplan. Ein solches „individuelles“ Raumschiff kann natürlich unter Umständen auch gut bis zu einem Dutzend anderer Passagiere mit an Bord haben, entscheidend ist, dass der oder die Helden freie Verfügungsgewalt über ihr Verkehrsmittel haben.

Raumschiffe, oder auch „fliegende Untertassen“, werden schon seit erstaunlich langer Zeit zeichnerisch dargestellt. Da die Zeichner in keinem dieser Fälle eine existierende Vorlage hatten, stellt sich die Frage, wie sie etwas zeichnen können, von dem sie eigentlich überhaupt nicht wissen können, wie es aussieht. Anders, als Science-Fiction-Romanautoren, die sich mit Beschreibungen in der Art wie „es war ein grandioses, schönes und modernes Raumschiff“ aus der Affäre ziehen können, muss der Comic-Zeichner wortwörtlich Form und Farbe bekennen.

Die Darstellungsweise dieser „nicht existierenden“ Raumschiffe in Karikatur und Comic sind deshalb so interessant, weil sich in und an ihnen die für eine bestimmte Epoche jeweils archetypischen Stilelemente der Technik exemplarisch sammeln. Gerade diesen „nicht existierenden“ Objekten kann man besonders gut ansehen, welcher Zeit sie entsprungen sind. Es lässt sich aber auch an ihnen ablesen, welche Vorstellungen insgesamt sich die Menschen einer bestimmten Epoche von der Technik im Allgemeinen gemacht haben. Aus diesem „stilistischen Sammelbecken“, genannt „Raumschiff“, lässt sich einiges an Hoffnungen, Erwartungen, aber auch Ängsten und Befürchtungen herauslesen, die von der Masse der Bevölkerung gegenüber der

modernen Technik zur jeweils fraglichen Zeit gehegt wurden. Es kommt hier der Wissenschaft zugute, dass die Autoren und Zeichner von Comics als relativ gute Katalysatoren funktionieren. Mit ihrem durchschnittlich nicht besonders hohen technischen Ausbildungsgrad spiegeln sie die jeweils angesagten Stimmungen zwar leicht verstärkt, doch insgesamt relativ unverdaut, und dadurch direkt und unverfälscht wider¹³⁸. Dadurch taugen Comics mitunter besser zur historischen Quelle als Werke von „richtigen“ Künstlern und Autoren, die, qua Beruf, in ihren Ausführungen doch wesentlich mehr interpretieren – siehe dazu auch Punkt 4.2.

Die Raumfahrt von den Anfängen bis in die 40er Jahre

Die Science-Fiction-Romane von Jules Vernes und H.G. Wells haben ihre Leserschaft in großer Zahl in Bann gezogen, und ein jeder wird sich dabei so seine Vorstellungen gemacht haben, wie die Kapsel in „Flug zum Mond“ oder die angreifenden Raumschiffe der Außerirdischen aus „Krieg der Welten“ nun letztlich ausgesehen haben mögen¹³⁹. Diese faszinierende Vorstellung von Reisemöglichkeiten durch den Äther hin zu fremden, unbekanntem Welten, sogar schon vor dem Abheben der ersten einigermaßen funktionierenden Flugzeuge, mag auch mit dem noch immer ungebrochenen kolonialen Entdeckerdrang des alten Europa zusammenhängen. Da sich die weißen Flecken auf den Weltkarten mittlerweile rar machten, dürfte die Vorstellung einer weiteren uneingeschränkten Expansionsmöglichkeit außerhalb der terrestrischen Grenzen für die Kolonialmächte wie ein schöner Wunschtraum gewirkt haben. Auch wenn damals wohl kaum jemand ernsthaft eine solche Ausbreitung ins All zur Erweiterung des *British Empire* oder der *territoires d'outré-mer* auf absehbare Zeit tatsächlich für machbar gehalten haben wird, so kommen derartige Vorstellungen sowohl einem progressiven Menschen mit Entdeckerdrang, als auch einem konservativen mit einer „immer weiter als bisher“-Haltung entgegen. „Zu immer neuen Ufern aufzubrechen“ bzw. „einen Platz an der Sonne gewinnen“ war eine durch alle europäischen Schichten weit verbreitete Doktrin.

Mangels ernsthafter technischer Erwartungen sind denn auch die Karikaturisten die „christliche Raumfahrt“ zuerst mit viel Humor angegangen und trafen mit ihrer üblichen populären Art wie gewohnt Geschmack und Zeitgeist der Masse. Wir sehen „Kaffeefahrten zum Mond“, in aneinander gekoppelten Jules Verne'schen Geschosskapseln, wobei die erste Kapsel, wie von der Dampfbahn gewohnt, den rauchenden Schornstein hat; wir sehen alberne Sommerfrischler, die mit beflügelten Propellerautos

¹³⁸ Fast alle klassischen Comic-Autoren sind Autodidakten, oder sie wurden von anderen, erfahrenen Zeichnern in deren Studios angelernt. Seit den 80er Jahren haben immer mehr Comic-Zeichner eine Ausbildung an einer Kunstakademie bzw. Grafik- und Designschule oder an einer der neuen Zeichenschulen für Comic durchlaufen. Ingenieure und andere Techniker finden sich unter den Comiczeichnern eigentlich keine. Zu nennen wären hier der aus einer Architektenfamilie stammende François Schuiten, dessen Comics man seine Grundkenntnisse in der Architektur ansieht, sowie Jean-Michel Charlier und Victor Hubinon, die beide als ausgebildete Piloten technische Kenntnisse von Flugzeugen hatten.

¹³⁹ Es muss hierbei allerdings gesagt werden, dass viele der frühen Ausgaben von Jules Verne und H.G. Wells bereits illustriert waren, und dass diese wenn auch wenigen beigelegten Bilder vom Publikum sehr wichtig genommen wurden. Vgl.: Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914", Wien 1996, S.17

einen Ausflug zur Venus machen [A-70, erstes Bild]. Die Technik wirkt gusseisern und drahtig, aus zusammengenieteten Blechteilen ragen Hebel, Druckleitungen, Kolben, Transmissionen und Schwungräder. Das interplanetare Fluggerät sieht sehr nach Art Déco oder dem üblichen Industriestil der Zeit um 1900 aus.

Ab den 30ern, da die Autos eine runde, geschlossene Karosserie bekommen und der Luftwiderstand als relevanter Faktor erkannt wird, werden auch die Raumschiffe mit immer schnittigeren glatten Außenblechen verkleidet – obwohl der Luftwiderstand im leeren Raum eigentlich egal wäre, aber meistens benutzen die Helden ihr Raumschiff mehr wie ein modernes Flugzeug. Mit häufig runden Schiffsbullaugen, stromlinienförmigen Gesamtformen und ersten Ansätzen zum Raketenantrieb brausen in den Serien *Buck Rogers*, *Brick Bradford*, oder *Flash Gordon* die variabelsten und buntesten Raumfahrzeuge durchs All. Weiterreichende technische Überlegungen haben die Autoren hier noch so gut wie nicht angestellt, die Leser müssen sich damit begnügen, dass ihre Helden hier eine Technik benutzen, die sie eben einfach noch nicht erfassen können. [R-01, R-20]

Diese Unnahbarkeit und Unzugänglichkeit der Science-Fiction-Technik der 30er Jahre lässt die Geschichten häufig ins eher märchenhafte hinübergleiten. Flash Gordon oder Brick Bradford sind zwar äußerlich mit allerlei modern wirkenden Attributen ausgestattet, doch in der eigentlichen Handlung spielen diese technischen Raffinessen noch eine untergeordnete Rolle. Die Handlungsabläufe von Verfolgungen, entführten Schönheiten und ehrenvollem Auftreten der Helden könnten ohne nennenswerte Abstriche ebenso gut in den Wilden Westen oder ins Mittelalter der kühnen Recken verlegt werden. Die Technik ist in diesen Comics vorwiegend Beiwerk, ist Fassade und Dekoration für an sich banale Abenteuer eines für Gerechtigkeit kämpfenden klassischen Helden.

Die „V-2“ erobert den fiktiven Weltraum

Ab 1939 erhält in Europa die Frage nach technischen Raffinessen und technischer Überlegenheit eine neue Dimension. Das Wetttrüsten und Wettforschen der sich bereits im Krieg befindlichen feindlichen Lager überholt bisweilen die kühnsten Phantasien der Utopisten. Unter anderem bringt der vom Militärwesen beschleunigte Entwicklungsschub die beiden Fernlenk Waffen V-1 und V-2 auf die Startrampe, was nebenbei auch für die Welt der Science-Fiction-Comics ein folgenreiches Ereignis darstellt. Im Zuge der V-2 geht die Artenvielfalt der Raketen und Raumschiffe schlagartig zurück. Jetzt, da die Welt, und darunter die Zeichner, erstmals eine echte Rakete zu Gesicht bekommen haben, wird die V-2 zum Vorbild und Maß aller Dinge im Weltraum, bis hin zu der rot-weißen Farbgebung. Wir erleben die V-2 in dick und dünn, groß, schlank, in Doppeltraktion oder wie auch immer leicht abgewandelt bis ins übernächste Jahrtausend durchs All flitzen. Raketen, soviel steht nun vorerst fest, sind längliche zigarrenförmige Metallröhren mit drei gleichwertigen Leitwerken und zentralem Raketenantrieb, die rot-weiß angestrichen sind [R-02, R-03]. Selbst wenn die Ähnlichkeit nicht so groß ist, bleiben V-1 und V-2 der Ursprung der Raketentechnik.

In seinem Album „La grande menace“ hat Jacques Martin sich 1954 eine Geschichte ausgedacht, bei der Paris von Terroristen mit einer Atomrakete bedroht wird [L-12]. Die Idee dazu kam ihm, als er um 1950 als Jugendlicher in den Vogesen eine Vielzahl von auf Paris ausgerichtete V-1 Flugbomben gesehen hatte¹⁴⁰.

Nach 1945 wird die Raketenfahrt eine ernstzunehmende Angelegenheit

Während in der Vorkriegszeit die Weltraumabenteuer doch sehr märchenhaft bleiben und sich die Autoren nur wenig um einen technischen Realismus bemühen bzw. auch nichts an Vorbildern haben, an denen sie sich hätten orientieren können, rückt jetzt im Zuge des erneut beginnenden Wettrüstens und des „Wettrennens“ ins All zwischen den neuen Supermächten die Weltraumfahrt als reelle Tatsache ins allgemeine Bewusstsein. Wenn Regierungen Milliardenbeträge bewilligen, um für ihr Land als erstes den Weltraum oder den Mond zu „erobern“, dann bestimmt nicht, weil sie an Utopien, sondern an Machbares glauben. Und, so schlussfolgern viele Zeitgenossen, weil sie relevante Vorteile davon für ihr Land erwarten. Dass diese „Vorteile“ eher auf der Erde und in Prestigeangelegenheiten anstatt auf dem Mond in Form von Mineralien zu finden waren, wurde damals von kaum jemandem in der Öffentlichkeit wahrgenommen. Ein Vordringen in den Weltraum mit technischen Mitteln war jetzt als eine logische Notwendigkeit für eine gesunde Weiterentwicklung der Menschheit akzeptiert. Die Eroberung des Weltraumes und anderer Planeten galt als sicher¹⁴¹.

Für Abenteuergeschichten, wie sie im Comic größtenteils zu finden sind, ergaben sich aus diesen Vorgaben ganz neue, weitreichende und faszinierende Möglichkeiten. Zum einen war die (männliche) Jugend von Raketen, dem Vordringen ins All und dem Entdecken fremder außerirdischer Welten geradezu besessen, so dass Science-Fiction-Serien schon aus rein wirtschaftlichen Gründen zu einem Muss für die Comic-Presse wurden. Dann war das Grundmuster der Geschichten – Held zieht hinaus auf Abenteuerfahrt in die Ferne – geradezu archetypisch ideal und hundertfach bewährt. Schließlich konnten die Autoren noch auf die Relevanz ihrer Geschichten für die Jugend verweisen, da es sich ja abzeichne, dass ein Berufsleben im All für diese Kinder einmal Realität werden könnte, und es sicherlich kein Fehler sei, sich schon einmal gedanklich damit auseinander zu setzen – wenn auch nur spielerisch zusammen mit den Comic-Helden. [R-10, R-11, R-12].

In den beiden Mondfahrt-Bänden „Objectif Lune“ und „On a Marché sur la Lune“ der Serie *Tintin* aus dem Jahr 1950 wird diese neue Ära des Science-Fiction besonders deutlich: Der Held Tintin, der sonst innerhalb nur weniger Wochen kreuz und quer durch die Welt reist, durchlebt technische Vorbereitungsarbeiten von über einem Jahr, bis er zusammen mit seinen Begleitern die Reise zum Mond in der neuen Atomrakete antreten kann. Erstmals bekommen die jugendlichen Leser im Comic eine wenigstens ansatzweise richtige Vorstellung davon vermittelt, was es technisch und

¹⁴⁰ Interview mit Jacques Martin in: Dayez, Hugues, S.45.

¹⁴¹ Kahn, Herman; Wiener, Anthony J.: "Ihr werdet es erleben; Voraussagen der Wissenschaft bis zum Jahre 2000", München / Zürich 1968, S.66ff.

organisatorisch bedeutet, ein richtiges Raumfahrtprojekt auf die Beine zu stellen¹⁴². Überdies unterstreichen diese ganzen vorgeschalteten Testphasen den Anspruch auf Realismus des überlangen zweibändigen Mondabenteuers, das man deshalb eigentlich gar nicht so recht unter Science-Fiction einordnen möchte (zumal in dieser Serie auch sonst keine Science-Fiction-Elemente auftauchen). Lediglich der finanzielle Aspekt der Monderoberung bleibt weitgehend ausgespart, doch wird deutlich, dass es sich hier um ein sehr aufwändiges staatliches Projekt handeln soll.

Auch kann gesagt werden, dass nach 1945 die Rakete die realistische Raumfahrt symbolisiert, während das Raumschiff eher in den Bereich der fernerer Utopie gehört. Ein Raketenflug funktioniert nach einem vorher determinierten Ablauf, der Held kann dieses Programm nur bedingt beeinflussen [R-2 bis R-7]. Im Unterschied dazu lassen sich Raumschiffe in jede Richtung steuern und können nach Bedarf gestoppt und wieder angefahren werden. Durch diese die Handlung einschränkende Predetermination der Raketenflugbahn hatte die Rakete im jüngeren Weltraum-Science-Fiction schon bald ausgedient.

Eine sehr gelungene Science-Fiction-Serie ist die des englischen Zeichners Frank Hampson *Dan Dare*. Der Junge Kapitän Dare ist Vorzeige-Raupilot der Royal Air Force und platzt förmlich vor Abenteuerdrang. Der Leserschaft wird in graphisch besonders gelungener Weise vorgeführt, was die nicht allzu ferne Zukunft in Sachen Raumfahrt bringen wird. Die 1950 gestartete Serie handelt im Jahr 1995 und zeigt den weltraumtauglichen Materialpark, den die RAF dann haben sollte. Zwar wird bei *Dan Dare* eher nach dem Motto „reinsetzen und losfliegen“ gehandelt und die Raumschiffe haben viel zu viel Fahrerkabine und zu wenig Tank- und Maschinenraum, doch kommt das Ambiente, wie man sich in den frühen 50ern eine künftige Welt mit ganz selbstverständlich etablierter Raumfahrerszene vorstellte, besonders gut zum Ausdruck [R-11].

Die Raumschiffe der Nachkriegszeit bis zu den '68ern haben überwiegend gemeinsam, dass sie besonders realistisch wirken sollen, da bei Autoren und Lesern eine ernstgemeinte Erwartungshaltung gegenüber der Raumfahrt der kommenden Jahrzehnte vorherrschte. Folglich werden von den verschiedenen Raketen und Raumschiffen sogar Pläne von den Zeichnern angeboten, was die vermeintliche Authentizität dieser Technik abermals verstärken soll [R-07, R-12]. Beim Schmökern dieser Abenteuer werden viele der jungen Leser gedacht haben, dass es bei der echten Raumfahrt in ganz ähnlicher Weise vonstatten geht: Der Wissenschaftler, der Plan, der Raketenstart. Wenn der Plan geklaut wird (oft in Form nur eines einzigen Stückes Papier), dann startet ein anderer in den Weltraum. Vergleichbar zu diesen eher realistisch gemeinten Weltraum-comics sind die Fernsehserien dieser Epoche *Star Trek* (USA), *UFO* (GB) oder *Raumpatrouille Orion* (D). Auch hier wird klar vermittelt, dass die Zukunft der Menschheit ohne Zweifel in der Eroberung des Weltraumes liegt [R-12].

¹⁴² Bemerkenswert ist dies vor allem, da das Mondabenteuer in *Tintin* noch einige Jahre vor Wernher von Brauns Buch "Start in den Weltraum" erstanden ist.

Nach den '68ern geht die Raumfahrt im Comic verschiedene Wege

Die Zeit um 1968 bringt für das Genre Comic die bisher größten dagewesenen Veränderungen mit sich. Die Anhänger der Studentenrevolten entdecken neben der Musik das Medium Comic als besonders geeignet zum Transport ihrer Botschaften. Es ist gleichermaßen die Geburtsstunde des sogenannten „Erwachsenencomics“, der sich bewusst durch die Darstellung von „Sex and Crime“ und anderen Libertinagen vom klassischen Comic für Jugendliche abzusetzen weiß¹⁴³.

Für den Science-Fiction bedeutet dies ebenfalls die Auffächerung zwischen zwei Hauptrichtungen: Zum einen wird die bisherige Form der mühsamen Eroberung des Raums durch besonnene Helden mit ernster und möglichst realistischer technischer Ausstattung weitergeführt. Zum anderen läutet die von Jean-Claude Forest im Jahr 1964 entworfene Serie *Barbarella* eine ganz neue Auffassung des Science-Fiction-Gedankens ein – auch was die graphische Darstellung betrifft.

Bei *Barbarella* und den „Folgen“ wird der Weltraum nicht mehr als ein zu bezwingendes Unbekanntes betrachtet, sondern als gegebener gigantischer Spielraum, in dem es ungeheuren Spaß macht herumzutoben. Die Raumschiffe sehen aus wie von Hippies ausgestaffierte VW-Busse, kunterbunt, mit Tüchern und Flaggen behängt und mit Formen, die häufig mehr an Dschunken, Campmobile oder modernste Fertighäuser erinnern. Der technische Aspekt tritt hier stark in den Hintergrund, die Raumschiffe haben zu funktionieren wie ein VW-Käfer oder eine 2-CV. Was sie letztlich technisch antreibt, wird hier irrelevant. Für diese Geschichten ist das Vorhandensein von funktionierenden Raumschiffen derart selbstverständlich geworden, dass sich die neuen Science-Fiction-Helden ganz auf ihre Beziehungsprobleme untereinander, zu Außerirdischen oder zu ihren Robotern konzentrieren können. Nebenbei wird im Weltraum über Politik diskutiert, ganz wie in einer WG der ersten Stunde. Zeitlich gesehen werden die Geschichten der neueren Science-Fiction-Bewegung eher in eine weitaus fernere Zukunft verlegt als die früheren, realistisch gemeinten Weltraumabenteuer¹⁴⁴. Und während die Raumschiffe der klassischen Garde vor allem mit technischen Daten aufwarten, bieten die neuen Schiffe für Erwachsene vor allem Wohnkomfort mit intergalaktischer Zimmerbar und Kuschelecke. [R-13, R-22]

Andererseits gibt es um 1980 eine ganze Welle von Science-Fiction-Comics, bei denen die technische Komponente der Raumfahrt zumindest optisch stark hervorgehoben wird. Die Raumschiffe sind hier keine schwungvoll gestalteten Gesamtkunstwerke mehr, sondern eine funktionell wirkende Ansammlung von Maschinenteilen und Modulen. Wie bei einer Baumaschine oder einem Sattelschlepper ist das äußere Design rudimentär und völlig dem Arbeitszweck des Gerätes unterworfen. Der Grundgedanke

¹⁴³ Vgl.: Kaps, Joachim: "Das Spiel mit der Realität. Erwachsenen-Comics in der Bundesrepublik Deutschland", Marburg 1990.

¹⁴⁴ Etliche S-F-Geschichten, oder ganze Serien wie *Dan Cooper*, spielen sogar in der Gegenwart. Es wird also suggeriert, dass der Aufbruch zu den Sternen gewissermaßen „gerade jetzt“ stattfindet.

ist, dass man es sich bei einer so teuren und komplizierten Angelegenheit wie bei einem Raumschiff realistischer Weise kaum wird leisten können, wie bei einem Auto einen erheblichen Teil der Produktionskosten in das Design zu stecken. Mit anderen Worten: realistisch gemeinte Raumschiffe können es sich nicht leisten, ästhetisch auszusehen. Hierbei unterscheidet sich die seriöse Comic-Raumfahrt der 80er Jahre erheblich von derjenigen der 50er Jahre. Die dort ernstgemeinten Raumschiffe hatten stets ein äußerst ambitioniertes Design. Unterstützt wurde der Designmangel der 80er Jahre auch durch die Entdeckung einer gewissen Schönheit oder zumindest Faszination an der Technik in ihrem unverkleideten Rohzustand. Als Richtungsweisend gilt hier die Pariser Kunsthalle *Centre Baubourg* bzw. *Centre Pompidou*, bei der sämtliche technischen „Innereien“ wie Rohre und Kabelschächte unverkleidet an der Außenwand demonstrativ zur Schau gestellt sind [R-15, R-16, R-24, R-25, R-26]. Auch im Kino haben die neuen Raumschiffe aus „Alien“ oder „Dark Star“ nicht mehr viel gemein mit der alten, formschönen „Enterprise“.

Diese verschiedenen Science-Fiction-Richtungen stehen sich aber nicht als unversöhnliche entgegengesetzte Auffassungen über das Weltraumgeschehen gegenüber; die S-F-Szene hat sich um 1968 nicht in einem ideologischen Sinne gespalten, sondern gefächert und sich dadurch um viele Facetten bereichert. In *Les Naufragés du Temps*¹⁴⁵, einer 1964 gestarteten S-F-Serie, überwiegt anfangs noch die alte Technikdominanz. Sehr rasch schwenken die Inhalte dann hinüber zu den neuen Erwachsenen-Comics, doch die Raumschiffe bleiben bis zuletzt (1989) sehr nüchtern, technisch-funktionell dargestellt. Überhaupt verwischen sich gegen Ende der 80er Jahre die Trennlinien zwischen Erwachsenen- und Jugend-Comics weitestgehend wieder, lediglich richtige Kinder-Comics für Leser unter etwa 10 Jahren bilden eine streng abgegliederte Sparte in den Verlagsprogrammen.

Die Erfolgsserie *Valérian*¹⁴⁶, ist von ihrem Grundkonzept eher eine realistische Science-Fiction-Serie, überbrückt aber die gesamte Spannbreite des Science-Fiction mit ihren humoristischen und ausgefallenen Einlagen. *Valérian*, begonnen 1967, spielt um 2050 sowie manchmal in der Jetztzeit der 80er Jahre. Dieser Serie gelingt eine geschickte Gratwanderung zwischen technischem Realismus und utopischer Wundertechnik. Ähnliches gilt für *Dani Futuro* und *Gigantik* (genaueres zu den Serienkonzepten des S-F siehe unter: 4. Utopien) [R-14, R-17, R-18, R-23, R-26].

2.9.2. Raumgleiter und fliegende Untertassen

Der Übergang vom kleinen Raumschiff zum Raumgleiter ist natürlich fließend, dennoch macht es einen gewissen Sinn, den Gleiter vom klassischen Raumschiff zu unterscheiden. Der Raumgleiter ist kaum mehr als eine Minimal-Hülle an Technik um den Helden, und üblicherweise ist er nicht wirklich autonom, sondern Teil eines größeren Raumschiffes. Wie das Rettungsboot zu seinem Dampfer gehört (und auch

¹⁴⁵ Paul Gillon / Jean-Claude Forest: *Les naufragés du temps*, 10 Alben, Paris 1964 - 1989.

¹⁴⁶ Jean-Claude Mézières / Pierre Christin: *Valérian, agent spatio-temporel*, 18 Alben, Paris 1967 - heute.

denselben Namen trägt) sind Raumgleiter häufig Rettungskapseln oder Shuttle-einheiten für den kleinen Individualverkehr von und zu dem eigentlichen Raumschiff [R-20 bis R-27].

Im Raumgleiter macht der Held seine Aufklärungstour nahe der Planetenoberfläche, während sein eigentliches Raumschiff oben in der Umlaufbahn kreist und von den Nebenfiguren betreut wird. Solange er sich im Gleiter befindet, ist der Held relativ verwundbar; fast wie ein am Fallschirm hängender Soldat ist er in seinem meist unbewaffneten Raumgleiter Überraschungsangriffen plötzlich auftretender Gegner hilflos ausgeliefert. Andererseits wird der kleine und leicht zu versteckende Raumgleiter oft das entscheidende Fluchtmittel, das sich der Held in weiser Vorahnung für seinen Abgang in extremes an strategisch geschickter Stelle platziert hat. Einige der Gleiter verfügen über eine Fernbedienung und können so vom Helden in Notsituationen per Knopfdruck herbeigerufen werden. Es bestehen gewisse Parallelen in Comicgeschichten beim Einsatz von Gleitern zu denen der Flugautos.

Eine weitere für den Comic relevante Eigenschaft des Raumgleiters ist seine meist ausgedehnte Verglasung, hinter welcher der Held für den Leser gut zu erkennen ist. Anders als beim Raumschiff, wo das Szenario ständig zwischen Innen- und Außenansicht hin- und herwechseln muss, kann der Held im Gleiter, ähnlich als säße er im offenen Sportwagen, mit seiner Technik als zeichnerische Einheit behandelt werden. Das Einswerden von Held und Technik können die Autoren daher in Szenen mit einem Raumgleiter besser darstellen, als in solchen mit einem „normalen“ Raumschiff.

Neben dem Raumgleiter als „Rettungsboot“ aus dem Mutterschiff gibt es auch die Raumkapsel, die mehr wie eine Rettungsinsel antriebs- und steuerlos durch den Raum dümpelt und Rettungssignale aussendet. Raumkapseln sind wegen ihrer betont passiven Technik nichts für klassische Comic-Helden und dementsprechend selten. Wenn, dann sind es weibliche Nebenpersonen, die in Raumkapseln durch den Äther treiben und auf einen sie rettenden Helden hoffen. Bisweilen geht es soweit, dass die Raumkapsel eine dem Helden feindliche Technik ist, die ihn gefangen nimmt und ihm die Richtung der Reise aufzwingt [R-27].

Was nun die fliegende Untertasse betrifft, so bleibt letztlich unklar, woher diese merkwürdige Form ursprünglich wirklich stammt. Auch die Frage warum die Zeichner und Utopisten gerade diese Form des Raumschiffes stets außerirdischen Lebensformen zugeordnet haben, jedoch fast niemals der eigenen künftigen terrestrischen Raumflotte, bleibt im Comic unbeantwortet. Die S-F-Zeichner folgten hier allesamt den „Vorbildern“ von angeblich in den USA gesichteten unbekanntem Flugobjekten, die vor allem in der Regenbogenpresse als aus fremden Welten stammend vermutet wurden [R-20, R-21, R-22].

Es bleibt bei dem Phänomen der fliegenden Untertasse festzuhalten, dass der Großteil der „Erscheinungen“ bzw. die Welle einer regelrechten UFO-Hysterie in die unmittelbare Nachkriegsphase der USA fallen. Wir haben dort einen riesigen sich im vollen Einsatz befindlichen Militärapparat, der mit der japanischen Kapitulation gewisser-

maßen über nacht arbeits- und ziellos geworden ist. Eine solche sich in Schwung befindliche Armee lässt sich aber nicht von einem Tag auf den anderen auf „Null“ herunterfahren, und so erspähten die eifrigen GIs auf ihren noch rudimentären und störanfälligen Radargeräten allerlei Unerklärliches, was dann in der Öffentlichkeit der Kategorie „Untertassen“ zugeordnet wurde. Mit dem Beginn des kalten Krieges gegen die Sowjetunion und dem daraus resultierenden neuen Beschäftigungsfeld für die US-Armee nahm die Erscheinungshäufigkeit der UFOs, sowie das Interesse der Presse an denselben dann wieder ab.

Im Comic hält sich die fliegende Untertasse indes wacker bis heute, vor allem in humoristischen Comics, wenn gerade das Klischee des Außerirdischen bemüht wird. In ernsteren Science-Fiction-Comics tritt die Untertasse ab den 70er Jahren dagegen so gut wie nicht mehr in Erscheinung. Ob die runde Form der Untertasse nun von den fleckartigen unscharfen Radarechos der 40er Jahre stammt, oder ob hier ein Künstler einst das Ursprungsdesign ersann, bliebe noch zu klären.

Beamer und andere Spezialfälle

Das körperlose Übertragen von Helden per Energiestrahle, das sogenannte „Beamen“ von einem Ort zum anderen, ist eigentlich eine dem Science-Fiction-Film vorbehaltene Form der Fortbewegung. Denn der einzige spektakuläre Teil beschränkt sich dabei auf das filmtechnisch mehr oder weniger raffinierte Aus- und Einblenden der Helden vor den leeren Hintergrund. Im Comic ist dieses nur mit einer für das Szenario letztlich unpraktischen Abfolge mehrerer Bilder zu bewerkstelligen, weshalb Beam-Szenen im Comic eher selten sind [R-28].

2.9.3. Große, kollektive Raumschiffe

Unter diesen Punkt fallen solche Raumschiffe, die von dem Helden nicht mehr individuell gesteuert und genutzt werden, sondern wie ein Kreuzfahrtschiff oder ein Eisenbahnzug dem Helden die Richtung aufzwingen.

Solche Großraumschiffe dienen überwiegend als Handlungsort für Abenteuer, nicht aber als Verkehrsmittel im eigentlichen Sinne. Sie kommen im Science-Fiction selten vor und spielen auch dann nur eine untergeordnete Rolle. Manchmal sind sie dasjenige passive Objekt, das der Held schützen soll; mal sind sie jener Ort, zu dem der Held heimlich vordringen muss, um seinen Auftrag zu erfüllen. In jedem Fall sind Großraumschiffe Objekte, die dem Helden wegen ihrer Unübersichtlichkeit und Trägheit Probleme bereiten. Es sind Orte, die ihm feindlich oder zumindest wenig hilfreich sind und an denen er seine Kräfte verschleißt. Die geballte Ladung eines riesigen Klumpen an Technik, der durch den Raum schwebt, wird im Comic also meist als unangenehme Umgebung dargestellt.

Da der Comic ein Medium ist, in dem jedes Maß mit der Einfachheit eines Federstrichs gesprengt werden kann, nehmen diese Großraumschiffe bisweilen planetare Ausmaße

an. In der Serie *Gigantik*¹⁴⁷ wird ein künstlicher Planet ins Weltall geschickt, mit dessen Hilfe sich die Menschheit im Universum „ausbreiten“ soll [S-31, Bild 2]. Bei Pleyers Serie *Les êtres de lumières*¹⁴⁸ gibt es sogar eine Art Garage, in der Planeten geparkt werden können. In der Serie *Valérian* schließlich haben alle Rassen des Weltraumes eine riesige Raumstation namens „Point Central“ geschaffen, auf der jede mit einer diplomatischen Vertretung präsent ist [S-21]. Die Fernsehserie *Mondbasis Alpha 1* aus den 70er Jahren benutzt ein ähnliches Motiv: Der Mond gerät aus der Umlaufbahn und eine größere Gruppe Wissenschaftler reist auf ihm durchs All. Auch in der *Star-Wars-Trilogie* kommt ein fast Planetengroßes feindliches Raumschiff vor. Zu Raumstationen siehe auch unter: 4.2. „Der Mensch findet im Weltraum seine eigene Zukunft“.

¹⁴⁷ Juan Cardona / Vactor Mora: *Gigantik*, 7 Alben, Paris 1979 - 1984.

¹⁴⁸ Jean Pleyers: *Les êtres de lumières*, 2 Alben, Paris 1981 - 1984.

3. Die Spiegelung der realen Welt im zeitgenössischen Comic

Längst haben Historiker neben dem dafür prädestinierten Dokumentarfilm auch den Spielfilm als mögliche historische Quelle entdeckt. Egal ob vom Dekorateur in Szene gesetzt oder bei einem Kameranäher in der Innenstadt zufällig eingefangen: für den Historiker sagen Artefakte, Mode und Umgangston der verschiedenen Charaktere einiges Mustergültiges über deren damaligen Stand und Situation aus. Was hat man dem reichen Senior ins Wohnzimmer gestellt, was wurde dem Helden vom Drehbuchautor für ein Auto zugeordnet, wie hat der Regisseur die Dachkammer des armen Mädchens vom Lande, das in der großen Stadt sein Glück machen will, ausstaffieren lassen. Trotz der offensichtlich gestellten und daher unrealen Situationen im Spielfilm sagen Dekoration, Hintergründe und Lebenssituationen der Figuren viel über die Epoche aus, in der sie einst auf Zelluloid belichtet wurden.

In mancherlei Hinsicht ist dem billig produzierten Massenspielfilm sogar mehr Realitätsbezug abzugewinnen als einem Dokumentarfilm. Denn letzterer sucht sich üblicherweise ein Thema, das eine andere, fremde Realität zeigt als diejenige, in der das anvisierte Publikum lebt – sei es durch das Näherbringen ferner Exotik und fremder Gebräuche oder durch das Eintauchen in ein Milieu sozialer Randschichten und die Beleuchtung derer Andersartigkeit. Einfache Spielfilme (und später die Fernsehserien) arbeiten mit Plattitüden, benutzen den „mutigen Helden“, den „Verlierer“, den „Immigranten“ oder die „alte Jungfer“ als Standardcharakter in ihren einfach gestrickten Stories und erzählen damit ungewollt, was es zu ihrer Entstehungszeit üblicherweise bedeutete, irgendeiner Gruppe anzugehören und in wieweit man deshalb von der Gesellschaft geachtet oder akzeptiert wurde. Eine Billig-Fernsehproduktion wie die US-Serie „Golden Girls“ dokumentiert das amerikanische Lebensgefühl der späten 80er Jahre unfreiwillig besser als die meisten teuren US-Spielfilme dieser Zeit.

Dasselbe kann nun im Prinzip auch ein Comic leisten. Genauso wie im Film verarbeiten die Autoren und Zeichner die gängigen Meinungen und Klischees ihrer Zeit in ihren Geschichten und Bildern. Ein alter Comic, der in der Jetztzeit seiner Entstehungsperiode spielt, ist ein weiteres Fenster, durch das der Historiker auf die Vergangenheit blicken kann. Es soll hier aufgezeigt werden, dass uns das historische Fenster namens Comic bisweilen Einblicke ermöglicht, die uns von keinem anderen Medium erlaubt werden und die mitunter für den Historiker einmalige Gelegenheiten der Rückschau in die jüngere Alltags- und Sozialgeschichte bieten. Es sei noch gesagt, dass Comic-Zeichner schon frühzeitig auch auf Fotografien zur Grundlage ihrer Zeichnungen zurückgegriffen haben [W-01, letztes Bild], doch zeigt sich die Zeichnung gegenüber dem Foto nicht selten als überlegen, wenn es darum geht, einen Sachverhalt erklärend oder mustergültig darzustellen. Wenn ein Künstler etwas ausdrücken will, dann hilft er einer ihm als Foto vorliegenden Szene in seiner davon abgeleiteten Version als Zeichnung so lange auf die Sprünge, bis das Darzustellende für den Leser klar erkennbar wird.

Viele weitere Abbildungen der „realen Welt im Comic“ finden sich in Verbindung mit Fahrzeugen auch in den vorangegangenen Kapiteln über Automobile, Flugzeuge, Boote oder Eisenbahn. Ferner ist ein weiterer Block an realistischen Alltagsbildern unter den Punkten 6.1. *Medien und Kommunikationsgeräte*, sowie 6.2. *Technik und Design in Haus und Garten* zu betrachten.

3.1. Vor 1945 taucht die „visuelle Realität“ im Comic nur sporadisch auf

In vielen der früheren Comics, und insbesondere in den Zeitungsstrips, war die damalige Welt bildlich meist nur vage angedeutet. In den kurzen Strips wurden überwiegend komische Alltagssituationen dargestellt, also im Prinzip Witze erzählt, und diese spielten in derselben Welt, wie sie die Leser tagtäglich erlebten, weswegen eine genauere Darstellung derselben nicht besonders interessierte¹⁴⁹. Erst mit dem verstärkten Ausschicken der Helden zu exotischen Abenteuerplätzen nimmt die Genauigkeit der dargestellten Umgebung generell zu. Doch wenn Blondie mit ihrem Dagwood im Hausflur klönt oder der Held in *Bringin up Father* auf dem Trottoir spaziert, dann finden sich leider nur selten Szenen, die uns lohnenswerte bildliche Gesamteinblicke in die Welt der 30er Jahre eröffnen [W-02]. Einzelne Gegenstände wie z.B. Fahrzeuge werden dagegen öfters genauer dargestellt (siehe Punkt 2.1. „Der Held und das Automobil“).

Wie schon im Bereich der Fahrzeuge beschrieben sind es die europäischen Comic-Autoren, die ihre Umgebung wesentlich genauer und realistischer aufarbeiten als ihre amerikanischen Kollegen. Die menschenfeindlichen Straßenschluchten der „Gotham Cities“¹⁵⁰ und anderer Supermetropolen – Wirkungsstätten der US-Superhelden – wirken ebenso stereotyp und austauschbar wie die darin fahrenden Autos oder die Passanten. Nicht, dass dabei überhaupt kein Zeitkolorit oder Flair der entsprechenden Epoche herüberkäme, doch muss man als Leser hier wesentlich mehr „zwischen den Zeilen“ lesen, als bei europäischen Comic-Geschichten. Paradoxerweise finden sich die wenigen „Postkartenansichten“ auf die Welt in US-Comics eher in einer recht frühen Phase des Genres [W-01, W-02]. Bei den franko-belgischen Autoren setzt die Welle, wiedererkennbare Gegenden oder Gebäude in die Comic-Bilder zur Untermauerung des Realismus einzufügen, so richtig erst gegen Ende der 60er Jahre ein, um sich dann bis in die 90er Jahre hinein zu steigern [W-05, W-11, W-13, W-15]

Der Vorteil für die amerikanischen Produzenten liegt natürlich darin, dass ihre Comics weniger orts- und zeitgebunden sind und dadurch leichter international vermarktet werden können. Ein anderer Gedanke ist aber auch der, dass amerikanische Städte mit ihrem immer gleichen schachbrettartigen Grundmuster und den sich überall ähnelnden

¹⁴⁹ Allerdings bilden zwei der ersten Comic-Strips hier gleich eine Ausnahme, und zwar die detaillierten Zeichnungen der Serien *The Yellow Kid* von R. F. Outcalt und *Little Nemo in Slumberland* von W. McCay.

¹⁵⁰ *Gotham City* ist eine Allegorie auf New York aus *Batman*, die auch von anderen Comic-Serien übernommen wurde. Ähnliches gilt für *Metropolis* aus der Serie *Superman*.

Gebäuden letztlich auch einen bedeutend weniger individuellen Charakter haben als Städte in Europa. Vielleicht liegt also ein Grund für die Austauschbarkeit des Dargestellten im Comic an der tatsächlichen Austauschbarkeit der Elemente amerikanischer Städte. Die unterschiedlichen Comic-Stile dies- und jenseits des Atlantiks spiegeln somit unterschiedliche Grundmuster der europäischen bzw. amerikanischen Kultur wieder.

Es müssen allerdings nicht immer realistische Szenen sein, die dem Betrachter wertvolle Bilder liefern. In seinem surrealistischen Traumwelt-Comic *Little Nemo in Slumberland* zeigt der Autor und Zeichner Winsor McCay einiges von der Jugendstil- und Art-Déco-Fassade New Yorks von vor fast 100 Jahren¹⁵¹. Auch wenn hier die Welt aus der Sicht eines träumenden Kindes dargestellt ist, so handelt es sich doch um keine Science-Fiction, sondern um etwas schräg durcheinander gewürfelte, aber dennoch einigermaßen realistische Elemente der damaligen Zeit. Eine Besonderheit hierbei ist die Farbigkeit des Dargestellten, ein Faktor, den das Medium Comic oft allen anderen Massenmedien seiner Zeit voraus hat. In welchem anderen Medium ist es heute noch möglich, farbig durch das New York der Tiffany-Epoche zu spazieren [W-02, H-01]?

Die Serie *The Yellow Kid* von 1895 bzw. 1896¹⁵², die häufig als erste Comicstrip-Serie überhaupt genannt wird¹⁵³, prägt mit ihrer, erstmals in der Pressegeschichte, vierfarbigen Ausführung einer Unterhaltungsseite den Begriff der „Yellow Press“, also der Boulevard-Presse. Erstmals war es damals gelungen, eine stabile gelbe Druckfarbe für Rotationsmaschinen zu entwickeln. Dem neuen Gelb zu Ehren ließ erst Joseph Pulitzer in seiner *New York World*, dann William Randolph Hearst in seinem *New York Journal* das *Yellow-Kid* von Richard F. Outcault aufmarschieren. Die Seiten des nervigen kleinen Bengels mit dem gelben Nachthemd lassen auch einige Einblicke in das damalige Elend armer New Yorker Viertel zu [W-02]. Der juristische Streit der beiden Pressezeitschriften im Jahr 1896 um die Rechte an dem so rasch berühmt gewordenen gelben Nachthemd zeugen von der Wichtigkeit, die einer gut wieder erkennbaren Comic-Serie für die Auflage einer Boulevardzeitung zugemessen wurde¹⁵⁴.

Weniger ergiebig sind die ebenfalls farbigen *Katzenjammer Kids* des deutschen Einwanderers Rudolph Dirks, ab 1897 im *New York Journal*, die man als eine direkte „Fortsetzung“ von Wilhelm Buschs *Max und Moritz* ansehen kann. Nachdem Dirks 1912 zur konkurrierenden *New York World* abgewandert war, kommt es erneut zu

¹⁵¹ Der Strip erscheint ab 1905 im *New York Herald*.

¹⁵² Die Frage ist etwas strittig. Im Mai 1895 tauchte der Strip erstmals unter dem Titel *Hogan's Alley* in Joseph Pulitzers Sonntagsbeilage zur „New York World“ auf, doch war die Figur damals noch nicht gelb und hieß auch noch nicht *The Yellow Kid*. Wenig später übernahm der Pressekönig William Randolph Hearst den Strip für seinen „New York Herald“ und verpasste der Figur die gerade neu entwickelte gelbe Druckfarbe. Metken, Günther: „Comics, Frankfurt, 1970“, S.25.

¹⁵³ Jedenfalls feierte die gesamte Comic-Branche 1996 ausgiebig den einhundertsten Geburtstag der Comic-Strips; es gab dazu zahlreiche Jubiläums-Publikationen. Selbst das Werk von Jacques Sadoul mit dem Titel „93 ans de BD“ aus dem Jahr 1989 bezieht sich folglich auf das Entstehungsjahr 1896 und somit auf *The Yellow Kid*.

¹⁵⁴ Baron-Carvais, S.13. Sadoul, Jacques: „93 ans de BD“, Paris 1989, S.24f.

einem ausgedehnten Rechtsstreit zwischen Hearst und Pulitzer um die Rechte an einer Comic-Serie. Ab 1914 zeichnet dann Harold Knerr für Pulitzer ebenfalls Geschichten mit Streichen um die beiden Lausbuben Hans und Fritz aus einer deutschen Einwandererfamilie¹⁵⁵. Genauso, wie bei Wilhelm Busch, zeigen die munter-derben Episoden aus dem aufreibenden Familienleben außer etwas Haushaltsinventar nur wenig Konkretes aus der damaligen Zeit.

In den meisten anderen amerikanischen Comic-Serien sind natürlich auch ab und an typische Stadtszenen, Landschaften oder Gegenstände zu beobachten, die einen aus heutiger Sicht aufmerken lassen und einem die damalige Epoche durch interessante Einblicke näher bringen. Was in den frühen US-Comics dafür deutlicher wird als bei den europäischen Kollegen, ist die Sicht auf die gesellschaftlichen Verhältnisse. Serien wie *Blondie* oder *Bringing Up Father* sind geradezu eine Chronik des „american way of life“ [W-02], viele der ersten US-Comics waren gesellschaftskritisch. Einzig die große Wirtschaftskrise von 1930 findet kaum Widerhall, die Menschen waren davon so betroffen, dass sie es nicht auch noch im Comic lesen wollten¹⁵⁶. Auch die eigene, subjektive US-Sicht der Dinge spiegelt sich in den Comics. Eine Untersuchung aus den 50er Jahren ergibt, dass 73,8% der US-Comics in modernen Städten spielen, wenn die Handlung im Inland abläuft. Wenn der Held aber außerhalb der USA im Einsatz ist, handeln 80,9% der Geschichten in rückständigen ländlichen Gebieten¹⁵⁷.

Dass die europäischen Comic-Zeichner ihre damalige Welt erheblich genauer erfasst haben, merkt der Leser besonders dann, wenn er für Historisches ein wenig sensibilisiert ist, sogleich an der Deutlichkeit, mit der ihm beim Betrachten der Bilder das Alter dieser Seiten bewusst wird. Dass hier nicht mehr unsere heutige Welt, sondern die 30er oder 40er Jahre dargestellt sind, wird bei einem Comic von Hergé innerhalb nur weniger Sequenzen deutlich. Die Konsequenz daraus zog der Zeichner, indem er einige seiner alten Alben nachträglich modernisieren ließ. So wurden bei dem Album „L'Île Noire (Die schwarze Insel)“ von 1938 im Jahr 1966 die Dampflokomotiven durch Dieselloks ersetzt [E-03], die Doppeldecker durch moderne zeitgenössische Sportflugzeuge und der handgezogene Spritzenwagen der Feuerwehr durch ein neues Feuerwehrauto [W-06].

Eines der bedeutendsten europäischen Comic-Alben für einen verantwortungsvollen Umgang mit der „Realen Welt“ ist „Le Lotus Bleu / Der Blaue Lotus“ von Hergé aus dem Jahr 1934. Die vorherigen Abenteuer von *Tintin* in der Sowjetunion, in Belgisch-Kongo, in Amerika und in Indien waren nichts weiter als eine Aneinanderreihung plattester gutbürgerlicher europäischer Klischees der 30er Jahre gewesen. Als Hergé seinen Helden nun nach China schicken wollte, lernte er an der Brüsseler Kunstakademie einen jungen Chinesen kennen, der ihn umfassend über das aktuelle China und

¹⁵⁵ Metken, Günther: "Comics", Frankfurt 1970, S.26.

Sadoul, Jacques: "93 ans de BD", Paris 1989, S.24.

¹⁵⁶ Couperie, Pierre / Palais du Louvre: "Bande dessinée et figuration narrative; histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale", Paris 1967, S.173.

¹⁵⁷ Couperie, S.159.

dessen problematische Lage in der Weltpolitik informierte. „Der Blaue Lotus“ wurde dann geradezu zu einem Quantensprung in der europäischen Comic-Geschichte. Dem Autor wurde zum ersten Mal seine Verantwortung gegenüber seinen zahllosen Lesern bewusst, diese nicht weiterhin mit Stereotypen abzuspeisen, sondern über die tatsächliche Welt und deren Probleme aufzuklären. Das Album ist streckenweise zu einem regelrechten Dokumentarwerk geworden [A-15, Bild 3; E-02, Bild 4], das die gängigen Klischees nicht bedient, sondern bekämpft, die chinesische Kultur getreu wiedergibt und in ungewöhnlich harter Weise politische Anklage gegen die japanische Invasion erhebt [M-40, Bild 2] und gegen die zweifelhafte Rolle der Europäer in China Stellung bezieht¹⁵⁸. Manche Leser waren völlig verwirrt und meinten, dass diese Geschichte wohl kaum noch für Kinder gedacht sei; japanische Repräsentanten protestierten bei der Brüsseler Regierung wegen der *Tintin*-Geschichte¹⁵⁹. Hergé, für den sein *Tintin* bisher nur so eine Art Spiel gewesen war, nahm von nun an alles an seiner Arbeit ernst und legte jede moralische Aussage seiner Serie vor der Veröffentlichung auf die „Goldwaage“. Der europäische Comic war mit dem „Blauen Lotus“ erwachsen geworden und hatte bewiesen, dass er als Medium zur Vermittlung von ernsthaften Inhalten taugte.

Allerdings ist die europäische Comic-Produktion vor 1945 erheblich magerer als die amerikanische, weswegen die Möglichkeit, den Comic als Bildquelle für europäische, und hierbei vor allem für belgische und französische Städte oder Landschaften zu gewinnen, mangels Masse noch recht eingeschränkt ist. Die Comic-Seiten von Alain de Saint-Ogan aus den 20er und 30er Jahren unterscheiden sich zwar im Stil deutlich von den gleichzeitigen amerikanischen Produktionen, erlauben aber ebenfalls nur geringe Einblicke in die damalige Welt [A-12]. Lediglich in der Science-Fiction-Geschichte „Zig und Puce im 21. Jahrhundert“ aus dem Jahr 1934 wird vom Zeichner einiges an Technik gezeigt [U-02] (dazu mehr unter 3.2.). Eine realistisch dargestellte Umgebung lohnt sich für die Autoren erst so richtig bei einigermaßen ernst gemeinten Abenteuern, die über das bloße Aneinanderreihen von Witzen hinausgehen. Besonders richtig „harte“ Helden müssen sich auch in einer entsprechend realistisch harten Umwelt behaupten. Diese realistischen Comics erleben ihre Blüte in Europa aber erst nach dem Zweiten Weltkrieg.

¹⁵⁸ Peeters, Benoît: "Le monde d'Hergé", Tournai 1983, S.67ff.

¹⁵⁹ Ebendort, S.72.

3.2. Die Welt als realistischer Abenteuerspielplatz für Comic-Helden

Gleich nach dem Krieg setzt in Belgien und Frankreich eine rege Konkurrenz zwischen den verschiedenen Comic-Produzenten ein. In seinem Buch „Le Duel Tintin - Spirou“ stellt der Autor Hugues Dayez sogar die These auf, dass es im Besonderen der Gegensatz der beiden bedeutendsten belgischen Comic-Verlagshäuser Lombard und Dupuis mit ihren jeweils wöchentlich erscheinenden Comic-Zeitschriften „Tintin“ bzw. „Spirou“ war, der den ansonsten unerklärlichen massenhaften Ausstoß an immer besser werdenden Comics in dem kleinen Königreich zustande brachte. Dieser Kampf der Verleger um das Taschengeld der Schüler schraubte die Anforderungen bei den Geschichten, noch mehr aber bei der graphischen Gestaltung, immer weiter nach oben¹⁶⁰.

Die Arbeit, die in die Zeichnungen gesteckt wird, die Fülle an Details in selbst eher unwichtigen Panels, die Recherche nach den neuesten technischen „Standards“ in verschiedenen, meist populärwissenschaftlichen Zeitschriften über Technik und Forschung¹⁶¹, kurz, der ganze Aufwand, der im belgischen, bald franko-belgischen Comic ab 1945 zunehmend betrieben wird, ist in der Tat verblüffend. Der Zeichner Edgar. P. Jacobs war geradezu besessen davon, seine Geschichten in einem absolut realistischen Umfeld spielen zu lassen. Nahezu sämtliche Häuser und Straßenszenen seiner Serie *Blake & Mortimer* lassen sich fotografisch nachweisen¹⁶² [W-06, Bilder 3 und 4].

Die so entstehenden Comic-Welten werden dadurch immer realistischer, werden, trotz der immer noch so oft verwendeten Klischees, immer mehr Abbild dessen, was damals in der fortschreitenden Nachkriegszeit als „Realität“ empfunden wird. André Franquin, der Zeichner der Serie *Spirou*, erklärt in einem Interview über eine Fußballszene, die er 1954 anfertigte: „Ich habe dann verstanden, warum man das [ein Fußballspiel] so selten zeichnet: im Vordergrund müssen Sie die Bewegungen der Spieler umsetzen, im Hintergrund gibt es die Tribünen mit den Werbebannern und den Tausenden von Fans. Und wenn Sie das Tor zeichnen, dann müssen Sie sich die ganze Meute der Fotografen antun, die dahinter sitzen! Das bedeutet eine Menge Arbeit, die man mit Spaß, aber auch mit Ernst und ohne Faulheit erledigen muss. Man darf dabei nicht schummeln, die Stimmung muss rüberkommen, weil der kleine Junge, der wie Sie Fußball im Fernsehen guckt, fühlen muss, dass dieses ganze Umfeld auf Ihren Seiten richtig nachempfunden wurde.“ Und weiter über Maschinen: „Selbst mit einem karikaturistischen Stil gibt es Dinge, die sehr schwierig sind: Maschinen zum Beispiel. Das kann sehr amüsanant sein, aber Sie müssen sich im Vorfeld ungeheuer gut darüber dokumentieren.“¹⁶³.

¹⁶⁰ Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.6.

¹⁶¹ Vgl. Macassar, Anton: "L' Expo '58 et le style atome", Brüssel 1983, S.107.

¹⁶² Van Kerckhove, D. "Dossier La Marque Jaune", in:
Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", Brüssel 1984, S.112ff.

¹⁶³ Interview mit André Franquin in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.164.
Siehe auch in der Einleitung 1.4. *Die Stellung der Technik im Comic*.

Aber auch, wenn die gezeichneten Dinge keine direkte Vorlage haben und reine Phantasieprodukte sind, so vermitteln sie dennoch ihre Epoche in exemplarischer Weise. Der Zeichner Will äußert sich wie folgt zur Darstellung einer utopischen Stadt [W-05, Bild 7], die er als Hintergrundzeichner für *Spirou* anfertigte: „Ich habe eine wirkliche Freude daran, in meinen Geschichten Architekturen zu entwerfen. Wenn ich eine Villa zeichne, dann kopiere ich sie nicht irgendwo, auch wenn ich natürlich stark von dem beeinflusst bin, was ich um mich herum sehe. Aber es macht mir mehr Spaß, mir diese Hintergründe selber auszudenken.“¹⁶⁴.

Natürlich ist aus heutiger Sicht dabei festzuhalten, dass in dieser vor allem für Kinder aufbereiteten „Realität“ so manches an Problemen und Unzulänglichkeiten ausgeklammert wird. Die Comic-Welten sind trotz des Vorhandenseins von Kriminalität (ohne die der Held meistens keine Funktion hat) geschönt und von schlimmen Tatsachen bereinigt. Alles das, „worüber man nicht spricht“, was in der Doppelmoral der Nachkriegszeit vor 1968 unter den Tisch gekehrt wurde oder vor Kindern schlicht verschwiegen wurde, wie z.B. alle Fragen, welche die Sexualität oder die Politik betreffen, fand keinen Einzug in die Comic-Geschichten. Für den Historiker oder Soziologen, der in etwa weiß, wie es um die Nachkriegsmoral bestellt war, sind diese Auslassungen nicht unbedingt ein Faktor, der die damaligen Comics als historisches Fenster unglaubwürdiger macht. Das Leugnen oder Übergehen gewisser Probleme, wie z.B. die große Armut in manchen Brüsseler Stadtvierteln, sind im Gegenteil ein deutlicher Hinweis auf den Umgang mit derlei Fragen in der damaligen Öffentlichkeit [H-02].

Wenn man also diese Einschränkungen, ja Verzerrungen der damaligen Sichtweise berücksichtigt und darüber hinaus etwas zwischen oder „hinter“ die Zeichnungen zu schauen vermag, dann kann man als Betrachter dieser Comics sehr weit in die jeweilige Epoche eintauchen und sich in ungewöhnlich komplexer Weise darin umsehen. Denn das Auswerten von Tabellen, das Lesen von politischen, wirtschaftlichen oder kulturellen Fachartikeln über eine bestimmte Epoche lässt den Forschenden zwar verschiedene Teilaspekte erkennen, in ihm aber nicht unbedingt ein Gespür für die Gesamtheit einer Zeit und ihrer Gesellschaft aufkommen. Erst die eingehende Beschäftigung mit einer Epoche und mit einem bestimmten Ort oder Land lassen beim Interessierten das Gefühl entstehen, sich in der anvisierten Zeit und Gesellschaft einigermaßen „auszukennen“. Wer aber eine solche Epoche selber erlebt hat, ist dennoch oft der Ansicht, dass trotz aller wissenschaftlichen Beschreibungen der wahre Zeitgeist dieser, „seiner“ Epoche, letztlich nicht authentisch vermittelt werden kann, dass alles damals doch irgendwie anders gewesen sei als heute dargestellt. Der Comic mit seiner Komplexität aus farbigen Bildern, Texten und vor allem der wörtlichen Rede in den Sprechblasen mit ihrem zeittypischen Jargon bietet, wenn man ihn zu lesen weiß, einen sehr zugänglichen Einstieg in den Zeitgeist und das Lebensgefühl einer vergangenen, nicht selbst erlebten Epoche.

Wir hören den Comic-Menschen zu, wenn sie ihre Witze über damals aktuelles Geschehen machen, wir erfahren welche Charaktere sich bei welcher Gelegenheit über

¹⁶⁴ Interview mit Will in: Dayez, Hugues, S.177.

welche Umstände freuen, oder sich über uns heute belanglos erscheinende Dinge furchtbar aufregen. Es sei nochmals daran erinnert, dass diese Comic-Fenster auf die 50er und 60er Jahre mit die wenigen sind, die für die heutige Jugend immer noch offen stehen und durch die, wenn man den Zahlen der Verlage über die immer wieder aufgelegten und verkauften Klassiker glauben darf¹⁶⁵, auch noch viel hindurchgeschaut wird. Für viele Jugendliche aus Frankreich und Belgien wird damit die Welt der 50 Jahre, wie sie durch die Comics vermittelt wird, zur maßgeblichen Realität über diese Zeit [W-03 bis W-07].

Die Zeit nach Kriegsende und vor den '68ern ist jene, in denen die Autos im Comic zunehmend, und zuletzt fast ausnahmslos echten Vorbildern nachgezeichnet werden. Wir erleben den Bösewicht, wie er im VW-Porsche heranrast, die Polizei in ihrem obligatorischen Citroën 15 CV, den Held in seinem bescheidenen Simca und den Millionär in seinem '58er Cadillac [A-20, A-22]. Die Mode, die Einrichtungsgegenstände finden ihre Vorlagen in den damaligen illustrierten Zeitschriften und Versandhauskatalogen. Die modernste Technik, Errungenschaften und Forschungsergebnisse der genialen (aber verrückten) Comic-Professoren, gründet in den „Technischen Aussichten auf Morgen“ populärwissenschaftlicher Zeitschriften für technikversessene Jugendliche. Der franko-belgische Comic macht alles, um bei seinen Lesern Authentizität vorzugeben. Da sich das Medium wegen der Wachsamkeit der Jugendbehörden in seinem internen Konkurrenzkampf nicht in Richtung „Sex and Crime“ steigern kann, setzen die Verleger auf einen immer höheren und beeindruckenderen Grad an Realismus und Detailreichtum in der Darstellung. Auch in solchen Comics, die reinen Humor zum Inhalt haben, füllen die Zeichner ihre Seiten mit für die Geschichten eigentlich unnötigen Attributen und Hintergründen auf. Auch in etwas „besser ausgestaffierten“ US-Abenteuer- bzw. Superheldencomics werden aufwändigere Gegenstände oder technische Einrichtungen nur dann in Szene gesetzt, wenn sie unmittelbar mit dem Inhalt der Geschichte zu tun haben, nicht jedoch als einfache ausschmückende Hintergrundstaffage, wie bei den europäischen Kollegen.

In keinem amerikanischen Comic kann man so präzise New York betrachten, wie man bei *Spirou* und Konsorten Brüssel oder Paris erleben kann. Dies heißt nicht, dass es den amerikanischen Comic-Autoren prinzipiell nicht gelingen würde, ihrem Leser z.B. New Yorker Flair zu vermitteln, doch was die graphische Auswertung des Gezeigten, des in Szene Gesetzten betrifft, so wird von den frankophonen Autoren die Welt wesentlich detailgetreuer gezeigt [W-11].

¹⁶⁵ Tatsächlich liegen die Verkaufszahlen der „Klassiker“ aus den 50er und 60er Jahren meist immer noch über denen der neuproduzierten Comics. Hugues, Dayez: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.5.

3.3. Raus aus der Realität, rein in die Phantasie. Neue Comics nach 1968

In einer „heilen und spießigen Welt“, in der auch für den Comic-Helden Recht und Ordnung stets oberstes Gebot sind, wirkt ein zu hohes Maß an phantastischen Elementen rebellisch und subversiv. Mit der gegebenen Weltordnung¹⁶⁶ muss man sich eben abfinden, daran kommt auch ein Comic-Held nicht vorbei. Die jugendliche Leserschaft soll sich diese Gesetzmäßigkeit vor Augen halten und hinter die Ohren schreiben. Doch die Vertreter und Macher des Mediums Comic, von Kritikern oft als eine Horde „großer Kinder“ verschrien, lassen sich von den Ereignissen der '68-Bewegung nur zu gerne beeinflussen und inspirieren¹⁶⁷. Hinzu kommt, dass der Comic von vielen Anhängern der Studentenrevolte als linkes Protestmedium entdeckt bzw. umdeklariert wird, was der Branche eine größere Anzahl an neuen kreativen Schaffenskräften beschert. Viele neue Comic-Macher aber haben genug von der bisherigen „gottgegebenen“ Realität und driften mit ihren Geschichten und Zeichnungen zunehmend ins Phantastische.

Hinzu kommt das „Wettrennen“ der Supermächte im All, das schließlich 1969 in der Mondlandung gipfelt. Dieses Ereignis, das allgemein als ein genereller Auftakt zur systematischen Eroberung des Weltraums durch den Menschen überbewertet und folglich missverstanden wird¹⁶⁸, führt zu einer regelrechten Science-Fiction-Flut im Roman, in Film und Fernsehen und nicht zuletzt im Comic. Auch solche Comic-Serien, die eigentlich keine S-F-Abenteuer in ihrer ursprünglichen Konzeption hatten, bauen jetzt gehäuft solche Elemente und Szenen in ihre Geschichten ein – teilweise auch nur, um aktuell zu sein. In der Anfangsphase wird zwischen Fantasy und Science-Fiction meist noch nicht so richtig unterschieden, erst ab den 80er Jahren grenzen sich diese beiden Bereiche zunehmend strenger voneinander ab, wobei der S-F die technischen und sozialpolitischen Elemente zufallen, während sich die Fantasy dem Mystischen, Märchen- und Zaubenhaften zuwendet. Die „Realitäten“ der Science-Fiction werden im nächsten Kapitel unter Punkt 4. behandelt.

Natürlich gibt es auch eine ganze Reihe an Comic-Serien, die weiterhin im „Hier und Heute“ spielen. Zum einen sind das diejenigen älteren Klassiker, die das große

¹⁶⁶ Diese „Weltordnung“ ist durch die strengen Richtlinien des französischen Gesetzes Nr. 49-956 vom 16. Juli 1949 zum Leidwesen der Comic-Autoren klar definiert. Baron-Carvais, Annie: "La Bande Dessinée", Kap.III "Les BD en liberté surveillée", Paris 1985/1991, S.90ff. Gaillard, Nicolas: "Les Caprices d'Anastasia, censure et Bande Dessinée", in: "Contre-champs; La bande dessinée, histoire, développement, signification", Ligny-le-Châtel 1996, S.92.

¹⁶⁷ Unterschwellig begann die neue Richtung der Erwachsenen-Comics bereits 1962 im "V-Magazin" mit *Barbarella*, gefolgt von *Scarlett Dream* (1965), *Valentina* (1966) *Pravda la survireuse* und *Blanche Epiphanie* (beide 1967). Doch konnten diese an sich harmlosen Comics nur in kleinen Auflagen und ausserdem fast nur unter dem Ladentisch verkauft werden. Das Jahr 1968 brachte den Durchbruch der neuen Erwachsenen-Comics. Sadoul, Jacques, S.102ff.

¹⁶⁸ Wernher von Braun begann gleich nach der Mondlandung damit, die Marsmission für die NASA in Angriff zu nehmen. Viele Menschen glaubten damals, dass alle Planeten jetzt Stück für Stück „erobert“ werden könnten.

„Reinemachen“ in den Comic-Redaktionen nach 1968 überstanden haben¹⁶⁹, zum anderen kommen auch einige Serien hinzu, welche die durch die '68-Bewegung gewandelte Welt als neue Realität begreifen und auf diese Weise weiterhin realistische Comics machen. Nur die Art der Wahrnehmung, und folglich auch die der Wiedergabe dessen, was real ist, hat sich verändert¹⁷⁰. Wahrgenommen werden jetzt von den Autoren, und folglich von ihren Comic-Helden, nicht mehr nur die neue Technik im Sinne von schneller, höher, weiter, sondern auch eine Technik als Risikofaktor für den Einzelnen oder die gesamte Gesellschaft. Die Gefahren einer zunehmenden Kontrolle, sowie die Abhängigkeit der Menschen von der Technik im Sinne von George Orwell oder Aldous Huxley werden thematisiert. Wahrgenommen werden ebenfalls – für Belgien, besonders aber für Frankreich ganz ungewöhnlich zu dieser Zeit – die Gefahren der Umweltverschmutzung durch die zunehmende Industrialisierung [W-10, Bild 8]. Maßgeblich beteiligt war hierbei der Bretoner Jean-Claude Fournier, der von 1969 bis 1980 die wichtige und stets richtungweisende Serie *Spirou* vom Verlagshaus Dupuis anvertraut bekam. Ein klassischer belgischer Comic-Held, der von vornherein gegen die Atomkraft wettet, das war seinerzeit im frankophonen Sprachraum in der Jugendliteratur schon etwas Außergewöhnliches [L-14]. Auch andere Serien haben sich einen gewissen Technik- und Fortschrittspessimismus auf die Fahnen geschrieben, doch handelt es sich dabei nur selten um Jetztzeit-Geschichten, sondern meistens um negative Utopien, die unter 4.1.3. zur Sprache kommen.

Die möglichst genaue Darstellung der Welt in graphischer Hinsicht ist in Folge der '68er Jahre kein Muss mehr für Jetztzeit-Comics. Es gibt aber bis heute eine ganze Reihe dieser Vertreter, die keinen Aufwand an Dokumentation scheuen und es sich geradezu zum Sport machen, alle Details selbst einer für uns exotischen Gegend der Welt in ihren Comics genauestens nachzubilden. Edgar P. Jacobs, der schon London für seine Geschichten fast Stein für Stein nachgezeichnet hatte¹⁷¹, stellt eigens Nachforschungen über das Aussehen japanischer Mülltonnen an, nur weil sein Held Professor Mortimer sich in Kyoto mit einem Mülleimerdeckel verteidigt¹⁷² [W-11, Bild 6]. In seinem Album „Le Mystère de la Grande Pyramide“ gestaltet er den Zeitplan der Helden so, dass die Handlung auch mit dem tatsächlichen Busfahrplan von Kairo nach Giseh korreliert¹⁷³; in einem US-Comic wäre ein solcher Aufwand undenkbar.

Roger Leloup fotografiert Schritt für Schritt die Stellen in Wuppertal, an denen seine Heldin Yoko vorbeikommt, dasselbe macht er in Rothenburg ob der Tauber¹⁷⁴ oder

¹⁶⁹ Siehe auch in der Einleitung Punkt 1.4.

¹⁷⁰ Siehe hierzu die beiden Bilder 5 und 6 auf der Bildzitatenseite [A-51].

¹⁷¹ Der Arbeitsstil von Jacobs wird oft als „Hyperrealismus“ bezeichnet. Jean-Paul Dubois: "Edgar P. Jacobs", Brüssel 1989, S.67. Van Kerckhove: "Dossier La Marque Jaune", in: Le Gallo, Brüssel 1984, S.112ff.

¹⁷² Vgl.: Daniel Riche: „Jacobs, une guerre trop loin“, in: "Catalogue officiel du 17^{ème} Salon international de la BD", Angoulême 1990.

¹⁷³ Jean-Paul Dubois, S.64.

¹⁷⁴ „...Ursprünglich wollte ich in Rothenburg eine Geschichte um Alchimie und Alchimisten spielen lassen. Ich fuhr mit meiner Familie hin, und machte Fotos, bis ich nicht mehr laufen konnte...“. Interview mit R Leloup, Höhe, Wolfgang: „Roger, Yoko und die Technik“, in: „revolution nr.9“, Heft 2, Karlsruhe 1990, S.24.

am Kölner Bahnhof [W-11, Bild 9; E-12; W-13, Bild 1 und 2]. Daniel Ceppi zeigt Indien, wie es „wirklich ist“ [W-13, W-15], und weitet seine dort spielenden Geschichten absichtlich um etliche, eigentlich unnötige Sequenzen aus, nur um zu zeigen, dass er ein wahrer Indienkenner ist, der seinen Lesern noch so nebenbei ein paar nützliche Reisetipps mit auf ihren imaginären Indientrip im Comic gibt. Der Niederländer Henk Kuijpers schickt seine Heldin Franka durch ein zunehmend „fotorealistisches“ Amsterdam [W-12, V-02, E-09], und das Paris von Dodierts *Jerôme K. Jerôme Bloch* oder das von Sidneys *Julie, Claire et Cécile* [A-28; W-13, letztes Bild] sieht auch wesentlich echter aus, als dies bei einem gleichgelagerten Comic noch vor 20 Jahren der Fall gewesen wäre. Sei es, weil Fotografieren und Reisen billiger und selbstverständlicher geworden ist, sei es, weil auch die Leser durch Funk und Fernsehen eine genauere Vorstellung vom äußeren Aspekt der Welt haben, in den 90er Jahren hat der Comic noch einmal einen gewaltigen „Realismus-Schub“ hingelegt, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt.

Nur, wie bereits angesprochen, gilt diese Art des „Fotorealismus“ nur für einige wenige Zeichner, die diese Akribie im Detail, wie es sonst nur fanatische Modellbauer an den Tag legen, ganz bewusst als Stilmittel einsetzen, um damit gleichzeitig den Realismus-Grad ihrer Geschichte zu erhöhen. Andere Comic-Zeichner haben andere Wege eingeschlagen und die Welt ihrer Jetztzeit-Geschichten sogar noch weiter abstrahiert als die Zeichner einer Generation vor ihnen. Sei es aus Gründen der Vermarktung, sei es, weil die Zeichner allgemeinverständliche Schauplätze für ihre Geschichten haben wollen, bei vielen der neueren Comics lassen es die Autoren gewollt im Unklaren, wo sich die Handlung nun abspielt. Es werden keine individuellen Häuser oder Autos gezeichnet, sondern nur Symbole für Haus oder Auto auf die Seiten gesetzt. Der Held fährt Auto, aber es ist nicht mehr relevant, welche Marke, welches Modell er benutzt. Der Leser kann den Wagen nicht erkennen, weil der Autor das nicht will, und nicht, weil er nicht ein bestimmtes Auto zeichnen könnte [A-28, Bilder 11, 12, 13].

Wie tauglich das „Fenster in die Vergangenheit“ mittels der aktuellen Comics auf unsere jetzige Zeit ist, wird sich erst später herausstellen. Doch sei hier die Prognose gewagt, dass spätere Forscher, die sich bei der Untersuchung unserer Epoche dereinst durch hunderttausende Stunden an Fernsehaufzeichnungen oder durch das Labyrinth der nichtsortierten bzw. nicht systematisch erfassten oder gar längst verlorengegangenen frühen Internetseiten werden quälen müssen, den Comic neben den traditionellen Quellen vielleicht als durchaus akzeptable, übersichtliche und gut zu handhabende Alternative schätzen werden, mit der man rasch einen übersichtlichen Zugang zur Lebensart und zum Zeitgeist der 80er und 90er Jahren erlangen kann.

3.4. Die Bedeutung der Farbe

Noch ein Wort zur Farbgestaltung der Comics. Auch hier gibt es einen qualitativ großen Unterschied zwischen den US-Comic-Strips und den franko-belgischen Bandes Dessinées. Die amerikanischen Comic-Hefte sind, heute wie damals (von so wenigen Ausnahmen wie z.B. Winsor McKays Little Nemo abgesehen) einfach nur bunt. Bei Donald Duck oder Micky Maus hat jede Wand im Zimmer eine andere Farbe, die Häuser sind blau, gelb, rot; dasselbe gilt für die zahllosen Welten der Superhelden: überall dominieren kräftige Primärfarben. Es geht nicht darum, mit den Farben einen realistischen Eindruck zu vermitteln, es geht nur darum, den Kindern eine bunte Seite anzubieten. Dies wird noch klarer, wenn man berücksichtigt, dass besonders bei den US-Comics die eigentlichen Zeichner so gut wie nie etwas mit der Färbung ihrer Seiten zu tun haben, sondern dass diese von anderen Angestellten im „Fließbandverfahren“ angemalt werden. Die Zeichner sehen ihre fertigen farbigen Seiten in der Regel erst nach der Drucklegung. Auch bei der in den letzten Jahren aufgekommenen Computerfärbung, mit der allerlei plastische Licht- und Spiegelungseffekte erzielt werden, geht es lediglich darum, mit den Farben eine der Situation in der Geschichte entsprechende Stimmung zu erzeugen, nicht aber um eine realistische Farbgebung im Sinne einer Abbildung der Wirklichkeit. Die aus europäischer Sicht viel zu bunten US-Comics taugen von ihrer Färbung her deshalb fast nichts als eventuelle historische Quelle. Es sei aber nochmals gesagt, dass dies wohl hauptsächlich daran liegt, dass die Zeichner ihre Seiten nicht selber kolorieren. In den seltenen Fällen, wo dies geschieht, wie bei dem bereits genannten Winsor McCay, oder in jüngster Zeit bei Alex Ross¹⁷⁵, erzielen auch US-Comics ein besseres Färbungsergebnis unter dem Gesichtspunkt der Abbildung der tatsächlichen Welt.

Bei der franko-belgischen Comic-Produktion verhielt es sich zunächst genauso. Aus technischen Gründen konnten die Originalseiten ohnehin nicht wirklich „gefärbt“ werden, sondern es wurden die Vorlagen für die drei Farbdruckplatten (damals noch blau, rot und gelb) von den Koloristen getrennt als reine Helligkeits-Halbtonvorlagen in Grautönen angefertigt. Das bedeutet, dass niemand das Ergebnis der Färbung sehen konnte, bevor es aus der Druckmaschine kam. Es bedurfte einer Menge Erfahrung der Koloristen, vorher in etwa abschätzen zu können, was aus den drei Grauvorlagen dann letztlich für Farben resultieren; besonders Farbverläufe bargen wegen ihrer Unkalkulierbarkeit Risiken und unschöne Überraschungen. Laut Aussage eines der hauptverantwortlichen Koloristen¹⁷⁶ kümmerte sich bis in die 70er Jahre kaum einer der Zeichner um die Farben, welche später seine Seiten zierten. Vittorio Leonardo, der ein Koloristen-Studio leitet, das sich seit langem auf die Färbung von Comics spezialisiert hat, stellte aber schon ab den 60er Jahren mehr Ansprüche an die Färbung, es ging ihm nicht nur darum, die Seiten irgendwie bunt zu machen. Wenn sich schon der Zeichner nicht um die Echtheit der Farben kümmerte, dann sollte dies der Kolorist tun und die Rücksprache mit dem Zeichner oder dem Autor suchen, falls Unklarheiten bei der Farbgebung bestehen. Leonardo hat, zunächst beim Verlagshaus Dupuis und somit bei

¹⁷⁵ Alex Ross, die US-Serie *Marvels*, USA ab 1990.

¹⁷⁶ Höhne, Wolfgang: "Vittorio Leonardo, Meister der Farbe" in: "Comic!" Nr.8, Nieheim Okt. 1994, S.27.

der führenden Comic-Zeitschrift „Spirou“, die Färbung sämtlicher Serien auf „Realismus-Kurs“ gebracht.

Im „Journal de Tintin“ aus dem Konkurrenzhaus Lombard achteten die Starzeichner wie Hergé oder Jacobs selbst einigermaßen auf die Färbungsergebnisse ihrer Seiten. Hergé stellte sogar große Anstrengungen an, damit er für sein China-Abenteuer „Le Lotus Bleu“ den richtigen typisch weinroten Farbton der chinesischen Holzpagoden bekam – allerdings erfolglos¹⁷⁷. Die meisten anderen Serien in „Tintin“ waren jedoch bis in die 60er Jahre hinein teilweise sehr nachlässig, und vor allem nicht unbedingt realistisch gefärbt. Es dauerte einige Zeit, bis die verantwortlichen Redakteure begriffen, wie sehr sie mit dieser schlechten Färbung die Anstrengungen der Zeichner in Sachen Realismus wieder relativierten oder gar zunichte machten.

Ein echtes Färben der Originalseiten konnte sich wegen des enormen technischen Aufwandes der Farbseparation mittels Reprokamera und Farblichtfilter keiner der Comic-Verlage leisten. Nur einige Werbecomic-Produktionen, wie z.B. *Lurchi Salamander*, erlaubten sich bereits vor der Entwicklung des Farbscanners eine „echte Färbung“, die dann über diesen teuren und komplizierten Weg der Kamera-Separation für den Druck aufbereitet wurde. Die Ergebnisse der weichen Farbtöne in Heinz Schubels *Salamander*-Comics sind auch aus heutiger Sicht noch phänomenal. Die Salamander AG aus Kornwestheim machte es mit ihrem Werbeetat möglich. Es ist in der Tat bedauerlich, dass diese Möglichkeiten nicht schon früher einer größeren Anzahl von Comic-Künstlern zur Verfügung gestanden hat; bezüglich eines farblichen Realismus hätte uns dies sicher noch so manche wertvolle Comic-Seite beschert. Doch bei den letztlich auf günstige Massenproduktion ausgerichteten Comic-Heften erlaubten sich die Verlage den Luxus der fototechnischen Farbseparation höchstens für ein Titelblatt, wenn sie von ihren Zeichnern für solche Gelegenheiten bunte aquarellierte oder gegouachte Vorlagen orderten.

Als dann Anfang der siebziger Jahre die ersten Farbscanner – zunächst in Form des Trommelscanners – verfügbar waren und der Druck von „Normalfarben“ auf „CMYK“ umgestellt wurde¹⁷⁸, dauerte es eine Weile, bis die ersten Comic-Zeichner begriffen, welche neuen gestalterischen Möglichkeiten ihnen damit jetzt offen standen. Jean Giraud¹⁷⁹, und Enki Bilal, bald darauf Prado und François Bourgeon waren mit die ersten, die ihre Originale selber färbten und damit die Epoche der sog. „Couleur Direct“ einläuteten [E-24, Bild 1; S-06, letztes Bild]. Doch letztlich war es nur eine Minderheit unter den Zeichnern, die sich gerne und mit Begeisterung auf das Abenteuer der eigenen Färbung einließ, um so ihren Seiten den gewünschten Ausdruck durch die farbliche Gestaltung zu geben. Die meisten Zeichner waren eben keine Maler und überließen weiterhin, trotz der neuen technischen Möglichkeiten, den angestellten

¹⁷⁷ Peeters, Benoît: "Le monde d'Hergé", Tournai 1983, S.309.

¹⁷⁸ Anstatt Blau verwendete man jetzt Cyan und anstatt Rot Magenta. Nur das Gelb blieb unverändert. Der Farbkreis wurde dadurch realistischer, die Farben entsprachen nach dem Druck den vorgelegten Originalen wesentlich genauer.

¹⁷⁹ Alias Gir, alias Mœbius.

Koloristen das Färben ihrer Seiten. Andere, wie z.B. Roger Leloup, machen sich immerhin bereits beim Erstellen der Strichzeichnungen Gedanken über die spätere Färbung ihrer Seiten und geben per Buntstiftmarkierungen auf Fotokopien den Koloristen in etwa die Farbtöne vor, mit denen sie ihre Zeichnungen bearbeitet haben wollen. Dadurch werden bei vielen Gegenständen, von denen nur der Zeichner wissen kann, wie sie wirklich auszusehen haben, die tatsächlichen Farben bis zum fertigen Comic richtig überliefert¹⁸⁰.

War anfangs die „Couleur Direct“ in den Strichen wegen der damals groben Rasterung noch deutlich unschärfer gegenüber den auf klassischem Wege durch Reprographie erstellten Seiten, so ist heute aufgrund der sich ständig verbessernden Reproduktionsgeräte technisch kaum noch zu unterscheiden, ob eine Seite ursprünglich vom Künstler selbst mit Farbkasten und Pinsel angemalt wurde, oder ob professionelle Koloristen sie im Farbstudio am Computer gefärbt haben. Nur bei manchen Comic-Künstlern, die ihre Seiten originär aus der Farbe heraus gestalten und damit die „Standardfärbung“ an Stil und Qualität klar übertreffen (z.B. François Bourgeon), wird für den geschulten Betrachter deutlich, dass es sich hierbei um eine Färbung des Künstlers handeln muss.

Reproduktions-, Druckvorlagen- und Drucktechniken, ebenso das verwendete gestrichene Papier haben die Farbqualität seit den 70er Jahren kontinuierlich besser werden lassen. Der Stil der Farbgebung der Comics unterlag in den letzten Jahrzehnten den auch ansonsten gültigen Modetrends bei Farben: Ende der 60er, bis Ende der 70er Jahre waren die Comic-Seiten nach guter Hippie-Manier bisweilen unglaublich bunt, aus heutiger Sicht völlig überfärbt. In den 80er Jahren herrschten dagegen fahle, dunkle und sehr vergraute Farbtöne vor – wie z.B. auch bei den Autolackierungen. In den 90ern wurden die Comic-Welten wieder etwas heller und bunter, jedoch mit einem Hang zu Pastelltönen. Manche Comics aus der „ganz bunten Epoche“, werden in späteren Ausgaben farblich entschärft, darunter auch die frühen *Asterix*-Alben.

Die Färbung, einst ein das Medium Comic besonders auszeichnendes Merkmal, ist längst selbstverständlicher Bestandteil der Standard-Comic-Seite geworden. Viele der ehemals schwarzweißen Comics wurden in den 90ern anlässlich von Neuauflagen nachträglich erstmals eingefärbt – leider oft in nur sehr mäßiger Qualität – weil das Publikum dies (angeblich) so verlangt. Nur noch wenige professionelle Zeichner arbeiten weiterhin, oder wieder, bewusst aus Stilgründen in schwarzweiß. Bei den Verlegern sind diese Arbeiten wegen der geringeren Absatzchancen nicht sonderlich beliebt. Besonders Kindern traut man sich heutzutage nichts mehr anzubieten, was nicht bunt ist.

¹⁸⁰ Höhne, Wolfgang: „Vittorio Leonardo, Meister der Farbe“ in: „Comic!“ Nr.8, Nieheim Okt. 1994, S.28.

4. Science-Fiction und Utopien – das Nichtexistierende wird gezeigt

Mit der Science-Fiction und den Zukunftsutopien betreten wir einen der Bereiche, in dem der Comic bzw. die Karikatur allen anderen Medien viel voraus hat. Ist der Comic bei der Betrachtung der „normalen“ Welt der vergangenen Jahrzehnte lediglich ein Zugangsfenster neben anderen zur angestrebten Materie, so vermag das Medium bezüglich des Science-Fiction und der Zukunftsutopien weitaus mehr¹⁸¹. Denn in diesem Bereich ist es allen anderen Medien mit seinen zahllosen Bildern an Quantität und Qualität überlegen.

Der Grund dafür liegt auf der Hand: Filmaufbauten, die die Entwürfe ganzer Zukunftsstädte oder gar -welten nachbilden sollen, sind teuer bzw. ab einer gewissen Größe schlicht nicht mehr realisierbar. Der Aufwand für Fritz Langs „Metropolis“ (1927) oder für den ebenfalls zum Klassiker avancierten „Blade Runner“ von Ridley Scott (1982) entsprach in seiner Zeit jeweils dem filmtechnisch maximal Machbaren, zu sehen waren aber letztlich doch kaum mehr als drei bis vier größere Panorama-Ansichten auf den zukünftigen Gigantomanismus¹⁸². Im Science-Fiction-Roman lässt es sich natürlich leicht schreiben in der Art wie „...es war eine große Stadt mit vielen modernen Häusern, über der jede Menge Raumschiffe kreisten...“, doch wie genau diese moderne Stadt dann auszusehen hat, darauf muss sich ein jeder der Leser seinen eigenen Reim machen. Wie unscharf und variabel die in den Köpfen der verschiedenen Leser entstehenden Bilder letztlich sind, kann man beispielsweise daran erkennen, auf welcher unterschiedlichen Weise die Romane von H.G. Wells von den verschiedenen Buchillustratoren ins Bild gesetzt wurden. Stellte man die unterschiedlichen Varianten der zu Wells von den verschiedenen Verlagen in Auftrag gegebenen Illustrationen nebeneinander, könnte man kaum vermuten, dass es sich hierbei um ein und denselben Roman handeln soll [L-20]. Dies ist keinesfalls eine Grundsatzkritik am S-F-Roman, denn wie sich ein Leser den grünen Porzellanpalast aus Wells' „Zeitmaschine“ vorstellt, ist genauso ohne Belang, wie wie er sich die hübsche Weena ausmalt.

Das Papier, auf dem die Science-Fiction-Welten des Comic entstehen, kostet jedoch immer das gleiche, egal ob darauf eine Hinterhofbaracke oder Dutzende futuristischer Riesenwolkenkratzer Platz nehmen. Das hat zur Folge, dass nur mit Hilfe der Zeichnung Science-Fiction-Autoren ihre bildlichen Vorstellungen von ihren Zukunftsutopien uneingeschränkt verwirklichen können. Nur im Comic kann sich ein heutiger Betrachter Geschichten ansehen, die in den gigantischen Metropolen der einst vermuteten Zukunft spielen, nur hier wird gezeigt, wie man sich allgemein die „saubere Atomwelt des Jahres 2000“ vorstellte, die man sich in den 50er Jahren erträumte, nur hier werden aber auch die atomaren Katastrophenszenarien, die die späten 70er für die Zukunft in Petto hatten, in ihrer ganzen globalen Konsequenz vorgeführt. Natürlich

¹⁸¹ Mit *Utopie* ist hier nicht jene Utopie der heilen Kinderwelt gemeint, die in sehr vielen Comics, sowie in der Jugendliteratur insgesamt, aufgebaut wird. *Utopie* bedeutet hier das Entwerfen anderer Gesellschaftsformen oder nicht existierender Techniken. Siehe hierzu: Oberfeld, Charlotte; Kauffmann, Heiko; Becker, Jörg: "Zwischen Utopie und Wirklichkeit, zur Realismusdebatte in Kinder und Jugendmedien", Frankfurt 1978.

¹⁸² Siehe das Kapitel über S-F-Filme in: Ackerman, Forrest J.: "Science Fiction", Los Angeles 1997, S.137ff.

gibt es auch die zahlreichen Entwürfe professioneller Architekten und Stadtplaner, und einige davon werden hier zum Vergleich gezeigt. Solche „echten“ Entwürfe einzelner Fachleute sagen aber weniger über die allgemeinen Vorstellungen breiter Bevölkerungsschichten aus. Wenn dieselben Entwürfe aber in Comics, Filmen und Romanen auftauchen, dann darf angenommen werden, dass diese Zukunftsbilder in den Köpfen sehr vieler Menschen „angekommen“ sind. In jüngster Zeit, da der Kinofilm unter Einsatz leistungsstarker Computeranimationstechnik auf den tatsächlichen Aufbau allzu aufwändiger Kulissen verzichten kann und auch komplizierte Raumschiffe komplett virtuell in 3-D Rechenprogrammen entstehen, ist er im optischen Bereich des S-F wieder führend geworden; zumal der S-F-Comic, trotz des Millenniums, seit einigen Jahren zu Gunsten des Fantasy ein ziemliches Schattendasein führt.

Es ist für den Bereich der Technikgeschichte eine ungemein interessante Frage, wie sich die Menschen in den verschiedenen vergangenen Epochen jeweils ihre Zukunft ausgemalt haben. Was sie dabei an technischem Fortschritt erwarteten und erhofften, aber auch welche Befürchtungen und welche aus der modernen Technik hervorgehenden möglichen Problemfelder in ihren Köpfen herumspukten. Wie Roland Innerhofer für den Bereich der frühen S-F-Romane untersucht hat, wird dabei die einprägsame Illustration zu einem der wichtigsten Wirkungselemente der technischen Zukunftsliteratur. Sie steht dabei im Kontext mit einer immer visualisierteren modernen Welt, in der das Beobachten und Prüfen einen immer höheren Stellenwert einnimmt¹⁸³. Auch insofern bietet die Untersuchung des Bildmaterials von Science-Fiction-Comics eine Erweiterung des Wissensstandes.

In vielen Science-Fiction-Geschichten wird die Handlung in ganz entfernte Welten auf fremde Planeten verlegt. Dennoch können auch diese Geschichten nach denselben Kriterien ausgewertet werden, wie die Zukunftsutopien, die für die Erde erdacht wurden. Denn meist stellen diese fremden Welten, ähnlich wie dies bei Fabeln oder Märchen der Fall ist, nur eine andere Art der Projektion der eigenen Erwartungen dar. Wenn also eine hochmoderne außerirdische Gesellschaft an ihrer völligen Übertechnisierung zu Grunde geht, so ist dies selbstverständlich als eine Warnung bzw. eine Kritik an der zunehmenden Technisierung unserer eigenen Gesellschaft zu verstehen. Die technischen und gesellschaftlichen Entgleisungen auf fernen Planeten sollen uns nach Willen der Autoren unsere eigenen Probleme auf diesen Feldern näher bringen. Auch verhält es sich meist so, dass die Verhältnisse auf räumlich sehr viel weiter entfernten Planeten Utopien für eine zeitlich ebenfalls sehr viel fernere Zukunft widerspiegeln. Die räumliche und zeitliche Entfernung vom „Ursprungspunkt“, also dem Entstehungsdatum des Comics, sind häufig kongruent. Und die Reise auf einen anderen, weiterentwickelteren Planeten ist in gewisser Weise eine Zeitreise, bei der sich die Menschen ihre mögliche eigene Zukunft anschauen können¹⁸⁴.

¹⁸³ Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914", Wien 1996, S.17.

¹⁸⁴ Innerhofer, Roland, S.26.

4.1. Zukunftsutopien auf der Erde

Wenn man sich im Nachhinein die verschiedenen Zukunftsutopien, die im Laufe dieses Jahrhunderts entstanden sind, so betrachtet, dann fällt einem besonders auf, wie falsch die Propheten mit ihren Theorien stets lagen. Es drängt sich der Gedanke auf, dass ein Großteil dieser Visionen von einst von ihren gedanklichen Schöpfern eben nicht besonders gut durchdacht worden war, und es sich in vielen Fällen um reine Schnellschüsse gehandelt hat. Doch wieder einmal ist es gerade diese Unwissenschaftlichkeit, diese Trivialität und dieser Populismus, der dem Comic einen letztlich ungeübten Blick auf die spontanen Erwartungen der Menschen bezüglich des weiteren Werdegangs von Technik und Gesellschaft zu eigen werden lässt.

Lange Zeit dominiert eine positivistische Fortschrittsgläubigkeit

Um 1900 lebte eine Gesellschaft, die vielerorts innerhalb nur einer Generation das Auftauchen von Eisenbahn, Automobil, Flugzeug und Zeppelin, von Telegraph und Telefon, von Gas-, Wasser- und Stromversorgung erlebte, und die sich jetzt natürlich fragte, was bei diesem Tempo und Erfindungsreichtum für die nächste Generation noch alles zu erwarten sei. So kommen dann als Prognosen die immer weiter in die Höhe wachsenden Städte, der zunehmende Verkehr zu Lande und in der Luft, oder die allgemeine Einführung der rollenden Trottoirs, die man auf der Weltausstellung in Paris von 1900 bereits erproben durfte. Doch ganz wie bei Jules Verne steht die Zukunft der modernen Welt im Zeichen von Kohle, Stahl und Glas, von riesigen Dampfmaschinen, Zeppelinen, einem Gewirr aus Telegraphendrähten und einem uneingeschränkten Kolonialismus bis zum Mond, Mars oder zur Venus.

Auffällig ist gerade beim utopischen Städtebau schon um 1900 der unbedingte Drang in die dritte Dimension¹⁸⁵. Die Stadt der Zukunft wächst nicht nur in der Fläche, sie wächst vor allem im Raum nach oben. Dabei ist besonders wichtig, dass es eben nicht nur darum geht, auf einer Grundfläche immer höhere Wolkenkratzer zu errichten, sondern dass sich das gesamte öffentliche Leben künftig auf mehreren Etagen abspielen sollte. Im kommenden Urbanismus gibt es Brücken über Brücken! Brücken dienen nicht mehr, um Flüsse, Schluchten oder Bahnlinien zu überwinden, sie werden zum allgemeinen Lebensraum. Sie verbinden die Hochhäuser auf mehreren Ebenen, sie halten den Verkehr in ständiger Höhe, in großen Plattformen bilden sie scheinbar eine Erdoberfläche, auf der ganze Wohnviertel errichtet sind und befinden sich doch in der siebenten oder neunten Etage über anderen Plattformen. Die eigentliche Erdoberfläche ist in diesen Zukunftsstädten oft überhaupt nicht mehr auszumachen, sie verschwindet irgendwo tief unten im Dunkeln [U-01, U-02]. Dieser Wunschaufstieg in die bauliche Höhe flacht erst nach 1968 ab. Ihm entspricht auch der damals ebenfalls verbreitete Wunsch nach den fliegenden Autos, der bereits unter Punkt 2.1.5. behandelt wurde.

¹⁸⁵ Vergleiche das Kapitel: "Géométrie du Futur", S.76ff, in:
Canto, Christophe; Faliu, Odile: "Le futur antérieur, souvenir de l' an 2000", Paris 1993.

In den 30er Jahren bekommen die Utopien einen immer stärkeren politischen Charakter, und auf dem Zeichenpapier entstehen faschistoide, stilistisch reine Riesenreiche, neben denen sich Projekte wie Speers „Germania-Berlin“ noch als nett und bescheiden erweisen. In einer Welt der Elektromechanik regiert das Diktat der Geheimwaffen, der Spionage und der technischen Überlegenheit. Das Auftauchen des Radios und die ersten Ansätze des Fernsehens lassen frühe Spuren des automatisierten Überwachungsstaats durch die S-F-Comics spuken. Die Technik wird stets in heroischen Posen dargestellt. Riesige, geradezu panzerähnliche Limousinen rollen über schnurgerade Prachtstraßen der Superlative. In den vielen „Metropolis“-Agglomerationen, wo der Verkehr zwischen den Wolkenkratzern auf seinen vielen Etagen dröhnt, ist der einzelne Passant kaum noch als Ameise auszumachen. Dennoch werden diese Welten nicht als Horror-Szenarien dargestellt, sondern als beeindruckende und logische Zukunftskonsequenz der aktuellen technischen und politischen Entwicklung [U-02]. Auch wird deutlich gemacht, dass der Mensch künftig ohne diesen Grad an Technisierung und Organisation nicht mehr überleben können. Von einem „zurück zur Natur“-Gedankengut ist in diesen Zukunftsvisionen nichts zu entdecken. Außerdem ist der Mensch, trotz einiger emotionaler Rückschläge, wie die des Ersten Weltkriegs, mit den neuen Technologien bis jetzt immer gut gefahren, hat seinen Lebensstandard und seinen Komfort dank der neuen Erfindungen ständig verbessert und sich zum uneingeschränkten Herrscher über die Natur erhoben. Für eine grundlegende Kritik am technischen Fortschrittsglauben gab es bis dato keinen ernsthaften Grund.

Das Kino hat in dieser Periode ähnliche Zukunftsvisionen anzubieten. Filme wie „Metropolis“ (1927), „High Treason“ (1929), „Just Imagin“ (1930) oder „Things to Come“ (1936) setzen sich betont „realistisch“ mit den möglichen Städten der Zukunft auseinander [U-01], mehr noch als die wenigen Science-Fiction-Comics dieser Zeit. Insgesamt hat der Comic als Medium seine Möglichkeiten in diesem Bereich noch nicht richtig erkannt. Es war vor allem Alex Raymond, der Zeichner von *Flash Gordon*, der in Sachen Technik und Zukunftsstädte zur Hochform aufrief, wenn sein Held in den Metropolen auf dem fremden Planeten Mongo verweilt. „Auf der Erde“ hat Raymond das Problem, dass seine Serie von ihrem ursprünglichen Konzept her eigentlich in der Jetztzeit spielt und er daher die Welt der 40er Jahre nicht allzu sehr ins Utopisch-Moderne verfremden wollte oder konnte. Sein Held Flash Gordon hält es daher auch nie lange auf der Erde aus, die futuristische Exotik fremder Technokratien zieht ihn mehr an als das heimische Amerika [S-01]. Immer wieder macht er sich auf in den Weltraum.

Die „Brückenkultur“ der wie ein Kristallgitter in die Höhe wachsenden Städte hat auch eine häufig übersehene politische Komponente: Wenn jeder Wolkenkratzer gewissermaßen als öffentlicher Pfeiler für ganze Ebenen von Verkehrswegen und anderer Infrastruktur dient, dann kann ein solches Gebäude unmöglich in Privatbesitz sein. Auch müssten alle diese Gebäude mehr oder weniger gleichzeitig und alle aufeinander abgestimmt errichtet werden, damit der lückenlose und offenbar für die Stadt lebenswichtige Brückenverkehr aufrecht erhalten werden kann. Die gezeigten Mega-Städte der Zeit vor 1945 sind fast alle nur in einem autokratischen System denkbar. Architekten und S-F-Autoren setzten also für die Zukunft ebenso selbstverständlich

wie stillschweigend eine Diktatur voraus, die mächtig genug ist, eine Stadt erst völlig abzureißen, um sie dann in einem durchgeplanten Kraftakt neu hinzusetzen. Vorbilder zu solchen Aktionen gab es bereits, z.B. mit der Neugestaltung von Paris durch Hausmann in den Jahrzehnten vor 1900; mit dem fast vollständigen Neubau der katalanischen Hauptstadt Barcelona oder mit der Ringstraße in Wien. Man war offenbar davon überzeugt, dass derartige „Komplettsanierungen“ früher oder später auf die meisten bedeutenden Städte Europas zukommen würden¹⁸⁶.

Die Welt im strahlenden Glanze des Atoms

Nach dem zweiten Weltkrieg, und vor allem nach dem erfolgreichen Abwurf der Atombombe, drehen sich alle Zukunftsvisionen um die künftige Rolle des „Atoms“. Die Welt wird ab jetzt keine riesigen Jules-Verne'schen Maschinen auf Eisen- und Kohlebasis mehr haben, sie wird sich nicht in der Verkabelung endloser Elektromechaniken verstricken, sondern sie wird durch und durch atomar sein. Das „Atom“ wird alles bisher Dagewesene ablösen, im Großen wie im Kleinen, also bei Kraftwerken und Lokomotiven ebenso wie im Haushalt und in der Industrie.

Da nun keiner der Autoren der populärwissenschaftlichen Blätter der End-40er und 50er Jahre so recht begriffen hat, was es mit dieser Atomgeschichte eigentlich auf sich hat und welche Möglichkeiten sich wirklich damit verbinden, schießen die atomaren Phantasien ins Kraut: Atomenergie in der Küche zur Haltbarmachung von Lebensmitteln, Atomkraft gegen Holzwürmer, atomar leuchtender Schmuck für die moderne Dame von Welt und atomare Autos, Flugzeuge und Raketen sowieso. Wer atomar nicht mithalten kann, der wird sich künftig nicht mehr zu den zivilisierten Völkern dieser Erde rechnen dürfen. Für die Bundesrepublik legte sich dafür Atomminister Franz Josef Strauß ins Zeug. Die Frage „Atom haben oder nicht haben“ schien eine Frage des „Sein oder Nicht Seins“ (vgl. Kapitel 6.3.2. „Atomtechnik im Comic“).

Die im Science-Fiction-Bereich tätigen Comic-Autoren greifen das atomare Wettrüsten nur zu gerne auf und treiben es in ihren Zukunftsvisionen auf die Spitze. So entstehen die sauberen Städte im „Atomstil“, (ein Begriff, der in Belgien zur Zeit der Weltausstellung von 1958 tatsächlich gebräuchlich war¹⁸⁷), in einer häufig recht nahen Zukunft vorgeführt – zu bewundern nur im Comic, denn in Wirklichkeit ist, wie so oft, nichts daraus geworden. Die „Atomic-Cities“ der Comics sind somit fast die einzigen historischen Zeugnisse einer Zukunft, die es hätte geben sollen, ja nach damaliger Meinung und Logik auch hätte geben müssen, die uns dann aber, aus welchen Gründen auch immer, verwehrt bzw. erspart geblieben ist [L-13]. Letztlich lag es wohl daran, dass die Welt auch diesmal nicht auf ihrem aktuellen Entwicklungsstand stehen geblieben ist und es doch noch eine Weiterentwicklung nach dem Atomzeitalter gab [U-10 + U-20 + U-21]. Mit dem Album „Le Piège diabolique“ der Serie *Blake & Mortimer* wurde auch erstmals im Comic eine grundlegend negative Zukunftsutopie vorgelegt,

¹⁸⁶ Vergl. das Kapitel: "Géométrie du Futur" in: Canto / Faliu, S.76ff, sowie das Kapitel: "Architektur total, Visionen der zukünftigen Stadt" in: Päch, Susanne: "Utopien", S.92ff.

¹⁸⁷ Makassar, Antoine: "L' Expo '58 et le Style Atome", Brüssel 1983.

was damals einen Skandal auslöste. Der Held gerät in das Paris der Zukunft und findet die Hauptstadt in einem desolaten Zustand der Zerstörung wieder. Vor allem die degenerierte Rechtschreibung der Zukunftsfranzosen erregte die Pädagogen [U-11]. Ein Projekt, das in den 30er Jahren viel diskutiert wurde, ist hier ebenfalls verwirklicht: Das Mittelmeer ist durch einen Gibraltardamm trockengelegt und zu Ackerland umgewandelt worden¹⁸⁸. Das Album wurde in Frankreich sogar vorübergehend verboten. Es galt als frevelhaft, Kinder mit der Möglichkeit eines Scheiterns des so rosig geplanten technischen Fortschritts zu konfrontieren. Die Jugend hatte per Definition optimistisch zu sein und Comics sollten den Kindern keine Angst vor der Zukunft machen.

Was die Menschen damals alles zu hören bekamen, zeigt eine zufällige Zusammenstellung aus der bekannten Programmzeitschrift „Hörzu“. In der Rubrik „Interessantes aus aller Welt“ aus dem Jahrgang 1956 wird unter anderem über die folgenden Entdeckungen und Erfindungen berichtet:

- Eine aufblasbare Antenne
- Benzin mit verschiedenen Duftnoten an den Tankstellen
- Ein Bildschirm im Auto anstatt eines Rückspiegels
- Das erste Plastikhaus in Paris, bei dem auch alle Möbel aus Plastik sind
- Duft in der Druckerschwärze für Illustrierte
- Kleine elektrische Taschenstaubsauger für Kleider in New York
- Ein Sauerstoff-Entspannungszentrum in Neuilly (Paris)
- Große Wohntunnelanlagen im grönländischen Eis
- Glasdünger für Kartoffeln in den USA
- Brille mit Scheibenwischer (kommt auch bei *Spirou* in „Spirou et les Héritiers“ vor)
- Zukunftsuhren aus Transistoren, Spulen und Widerständen (eine Erfindung, die sich durchgesetzt hat)
- Der Expressfilm (ist dann als „Polaroid“ bekannt geworden)
- 31-stöckige Mietshäuser
- Eine medizinische Maschine in Paris, die den Schluckauf heilt
- Ein elektrischer Hochspannungsfiegenfänger (USA; gibt es heute noch)
- Das Mittel gegen Heuschnupfen sei gefunden (wird bis heute vergeblich gesucht)
- Erstmals Verkehrsfunk in Paris (hat sich weltweit durchgesetzt)
- Würfelförmige Plastikeier in den USA
- Elektrischer Blumentopf, der Wassermangelalarm schlägt (gibt es heute)
- ein antiseptisches Telefon in Frankreich
- Ein Ozeandampfer aus Aluminium
- Hochhäuser für Tote in Japan (solche Hoch-Friedhöfe gibt es dort)
- Vorgedruckte Mahnbriefe mit Durchschlag aus Automaten (New York)
- Kino für Hunde (England)

¹⁸⁸ Vgl. das Kapitel: Großprojekte in: Päch, Susanne: "Utopien", S.145.

- Atomenergie gegen Holzwürmer (gemeint waren wohl strahlende Isotope)
- Atomenergie zur Verkleinerung von Konservenbüchsen, um Platz beim Transport zu sparen (?)
- Hermetische Rosen (Gemeint sind Duftkonserven; Vorform unserer heutigen Duftsprays)

Einige der Sachen haben sich durchgesetzt, von vielen aber hat man nie wieder etwas gehört. Ideen, wie die Eier grundsätzlich nicht mehr in ihrer Schale zu verkaufen, sondern gleich in der Hühnerfarm in viereckige, stapelbare und „wesentlich hygienischere“ Plastikpackungen umzufüllen, muten heute schon sehr merkwürdig an. Dennoch hat es diese viereckigen Eier für einige Zeit auf dem US-Markt gegeben, und heute erinnert noch Carl Barks' Comic-Klassiker mit der Geschichte aus dem Land, wo die Hühner viereckige Eier legen, an dieses bizarre nahrungsmitteltechnische Experiment¹⁸⁹.

Eine ganze Reihe anderer Comics, die sich eigentlich zum Krimi und nicht zum Science-Fiction zählen, hat ebenfalls viel mit dem neuen Atomzeitalter zu tun: massenhaft rennen Comic-Helden und Gangster den zerstreuten Professoren mit ihren Atom-Formeln und sonstigen Nukleargeheimnissen hinterher. Das Erhaschen einer dieser kleinen Papierschnipsel oder Mikrofilme, auf denen sich natürlich immer *die* Formel befindet, mit der die Welt beherrscht werden kann, bietet dem Helden eine gute Gelegenheit, die Wichtigkeit seiner Mission zu unterstreichen und mit nur einer erfolgreichen Tat sein Land oder gleich die ganze Welt zu retten. Die Comic-Helden haben viel zu tun, denn geniale aber zerstreute Professoren und Agenten fremder obskurer Mächte haben im Atomzeitalter Hochkonjunktur. Technisch gesehen fällt dabei auf, dass die Autoren Atomenergie und Radioaktivität nicht auseinander halten können und die Kernkraft meist nur wie ein besserer Brennstoff behandelt wird [L-11].

Bemerkenswert ist, wie frühzeitig die ersten atomaren Ausrüstungsgegenstände im Comic auftauchen. Bereits Mitte der 30er Jahre, also noch bevor Otto Hahn 1938 seine erste Kernspaltung publiziert, klemmt sich Flash Gordon hinter sein atomares MG, und Raumschiffe werden mit Radiumerz atomar angetrieben [L-10].

In den 60er Jahren verringert sich die Dominanz des Atom-Themas bereits. Zwar wird in den Geschichten nach wie vor deutlich, dass die Atomenergie für die Welt der Zukunft eine wichtige und zumeist segensreiche Bedeutung hat, doch rücken jetzt, wie schon in den 30er Jahren, wieder vermehrt politische- und gesellschaftliche Fragen nach vorne. Immer noch ist der Grundtenor für die Zukunft durchweg positiv, etwas anderes wird in der Kinder- und Jugendliteratur auch nicht geduldet [U-20, U-21].

¹⁸⁹ Carl Barks: "Lost in the Andes / Im Land der viereckigen Eier", USA 1949.

Der atomare Traum wird zum nuklearen Alptraum

Wie in dieser Arbeit schon oftmals angesprochen, waren für den Comic die 1968er Geschehnisse von größter Bedeutung; unter anderem, weil sie dem Medium die neue Sparte der Erwachsenen- und Protest-Comics bescherten. Vor allem in diesen neuen Comics rutschte die Stimmung vom atomaren Hoch nach 1968 ins postatomare Schlamassel ab – ausgelöst durch das Wettrüsten des Kalten Kriegs und dem damit verbundenen Bewusstsein, dass unser Planet innerhalb nur weniger Stunden zu einer lebensfeindlichen, verstrahlten Einöde verwandelt werden kann¹⁹⁰.

Im Laufe der 70er Jahre sterben die bis dahin zwanghaft positiven Utopien zu weiten Teilen aus. Es herrscht Faustrechtstimmung unter den wenigen Überlebenden, die sich in den Ruinen der Großstädte um die letzten Konservenbüchsen balgen [U-32]. Dass die atomare Katastrophe kommt, gilt im Science-Fiction für Erwachsene jetzt als ausgemachte Sache. Selbst eine Serie wie *Valérian*¹⁹¹, die eigentlich eher humorvolle S-F-Geschichten erzählt, spielt nach dem „großen Knall“. Dieser eigentliche „Big Bang“, der kollektiv ein neues Zeitalter einläutet, wird aber nur selten gezeigt. Meistens setzen die Geschichten an einem Zeitpunkt einige Jahrzehnte nach der Katastrophe an und beschreiben dann die sich neu organisierende Gesellschaft. Weder in Filmen wie „Mad Max“ oder Woody Allens „Der Schläfer“, noch in Comic-Serien wie *Simon du Fleuve*, *Jeremiah*, *Axa*, oder *Hybrides* ist es nötig, die genauen Umstände der einstigen Katastrophe näher zu erläutern. Es interessiert nicht weiter, warum es irgendwann zum nuklearen Schlagabtausch kam. Die Leser kennen sich in den postatomaren Welten mittlerweile bestens aus. Die Autoren können in den 70ern davon ausgehen, dass auch Jugendliche um die Strahlungsgefahr und das Problem kontaminierter Lebensräume wissen [L-12, L-14, L-15].

Die meisten dieser Szenarien bleiben aber unrealistisch. Dass die Menschheit schon einige Jahrzehnte nach einem generellen Kollaps verlernt haben soll, wozu einst die Eisenbahnschienen gut waren oder den letzten funktionierenden Fernseher als Gott verehrt, sind ziemlich unsinnige Gedanken. Genau wie in den zerbombten Städten nach dem zweiten Weltkrieg würden die Leute nicht technisch ins Mittelalter zurückfallen, sondern schon aus Bequemlichkeit wieder die Tätigkeiten aufnehmen, die sie in etwa vorher inne gehabt hatten. Folglich würden sich die Menschen nach jeder Art von Katastrophe zunächst einmal wieder eine ganz ähnliche Umgebung aufbauen, schon deshalb, weil sie gar nichts Anderes könnten. Für ein paar Zehntausende Überlebende aus dem 20. Jahrhundert ist es wesentlich einfacher, wieder ein 20. Jahrhundert zu kreieren, als eine mittelalterliche Gesellschaft neu zu erfinden. Dennoch muss dieser kulturelle Rückschritt auf Pferderücken mit Pfeil und Bogen etwas Faszinierendes an sich haben, dass so viele Autoren und Leser sich an dem Gedanken begeistern können [U-32]. Auch das Weltraum-Filmmärchen *Star Wars* von 1977 versetzt die künftige Gesellschaft auf den feudalen Stand von Rittern, Prinzessinnen und Sklaven zurück.

¹⁹⁰ Minois, Georges: "Geschichte der Zukunft", Kapitel:

"Vom utopischen Optimismus zum Pessimismus der Science-Fiction", Düsseldorf 1998, S.685ff.

¹⁹¹ Jean-Claude Mézières / Pierre Christin: *Valérian, agent spatio-temporel*, 18 Alben, Paris 1967 - heute.

In Szenarien, die vor allem für Kinder und Jugendliche geschrieben worden sind, hält sich der Zweckoptimismus für die Zukunft größtenteils, und es entsteht eine glatte, rundliche Welt aus bunten Kunststoffteilen in poppigen Farben und Formen, zwischen denen modische Blumenkinder ziemlich verrückte Abenteuer erleben. Die „Hippie-Metropolen“ sind mit das Extravaganteste, was an Modellen für künftige Großstädte erdacht worden ist. Derart irrationale Formgebungen wurden ansonsten nur außerirdischen Lebensformen zuerkannt [U-20, U-21, U-30, U-31].

Hat die Welt doch eine Zukunft? Das Abklingen der „no future“ Welle

Im Laufe der 80er war die „no future“ Welle dann so langsam ausgereizt. Diejenigen Autoren, die an keinerlei positive Zukunft glauben mochten, entdeckten jetzt die biologische Zerstörung der existierenden Gesellschaft mittels aus militärischen Forschungslaboren losgelassener Seuchen und neuerdings zunehmend mittels Genmanipulation. Andere verzichteten auf jedes einmalige Zerstörungsereignis und ließen ihre Welt auf langsame aber stetige Art im Morast der Degeneration und Korruption versinken [U-42]. Wieder andere Zeichner, die den Mut aufbrachten, die Menschheit nicht im Abgrund zu versenken, sondern sich lieber an den Utopien künftiger Super-technologie erfreuten, hielten ihre Geschichten aber meist in einem humorvollen, häufiger noch in einem parodistischen und ironischen Unterton [U-40, U-41]. Das heißt: zum Leidwesen des Technikhistorikers haben wir heute kaum noch ernstgemeinte Science-Fiction die etwas mit tatsächlichen Zukunftserwartungen zu tun hat, dafür um so mehr Parodien, die sich als „Retro-Comics“ über die schwelgenden Positiv-Erwartungen der 50er und 60er Jahre lustig machen. Die jüngsten interessantesten S-F-Serien waren *Karen Springwell* von Gaukler und Smolderen, sowie der *Cycle de Cyann* von Bourgeon und Lacroix. Beide Serien sehen für die Zukunft der Menschheit einen erstaunlich „normalen“ Verlauf voraus, der weder besonders euphorisch, noch allzu düster ist [U-50, S-06].

Insgesamt hat sich die Anzahl der neuen Comic-Geschichten, die sich mit der Zukunft unseres Planeten auseinandersetzen, seit Ende der 80er Jahre ständig verringert, die Anzahl der historischen Comics ist dafür stark angestiegen. Die Zukunft ist derzeit fürs Massenpublikum weitaus weniger interessant als früher; bei Fernsehserien ist die Entwicklung ähnlich, neue Science-Fiction-Serien werden nur noch wenig produziert, und fremdartige Welten werden dem Publikum im Film wie im Comic eher in Form der Fantasy-Stoffe angeboten. Hexen, Wichtel und Trolle haben Robotern und Außerirdischen derzeit klar den Rang abgelaufen, und das gilt nicht erst seit *Harry Potter*. Die 50er Jahre waren bisher jene Zeitphase, in der die Science-Fiction am meisten auszusagen hatte, weil die Erwartungen an die Techniken der Zukunft wohl nie höher waren, als in jener atomschwangeren Nachkriegs- und Aufbruchzeit.

Die Gemeinsamkeiten und das Versagen der Zukunftsmodelle

Zum Millennium wurde von Medien und Wissenschaft so manche der alten Utopien für das einst geradezu mythische Anno Domini MM herausgekratzt – sehr zur Belustigung des Publikums, das sich daran erfreute, wie selbst hochkarätige Wissenschaftler, die teilweise heute noch Rede und Antwort stehen können, sich vor nur 25 Jahren so völlig und grundlegend mit ihren „Aussagen 2000“ geirrt haben. Insgesamt schneiden die Propheten mit ihren Weissagungen für die Zukunft geradezu miserabel ab. Lediglich einige Scharlatane erzielen mit geschickt verklausulierten Allgemeinaussagen, deren Grundgehalt in etwa auf „nach jedem Regen scheint irgendwann wieder die Sonne“ reduziert werden kann, magere Scheinerfolge. Im Großen und Ganzen orakelte die Zunft der Zukunftsforscher jedoch ins Leere, und schon nach nur einem Jahrzehnt hatte die Entwicklung bereits eine ganz andere Richtung eingeschlagen als ihr geweisst ward¹⁹². In seinem Band „Die Welt im Jahr 2000“ fasst Louis Emrich die verschiedenen wissenschaftlich fundierten Voraussagen der End-60er für das Jahr 2000 zusammen; kaum eine der als „sicher geltenden Entwicklungen“ ist überhaupt, oder in dem Maße eingetreten, wie vorausberechnet wurde¹⁹³.

Im Juli 1968 hält einer der bekanntesten Zukunftsforscher, Dr. Robert Jungk, einen Vortrag zum Jahr 2000. Danach sollen in den Städten rollende Gehwege vorherrschen, die Autos innerorts allesamt von einem Zentralcomputer gesteuert werden; die Idee der Fußgängerzone sei dagegen eine Fehlentwicklung und werde sich nirgendwo durchsetzen, weil der Trend zum Individualverkehr immer mehr zunehme. Züge würden grundsätzlich mit Duschen und Saunen ausgerüstet werden, und jeder Punkt der Erde sei innerhalb von 75 Minuten zu erreichen¹⁹⁴. Dann kommt ein Satz, der möglicherweise *den* entscheidenden Fehler enthält: „Technisch können wir heute [1968] schon alles [gemeint sind die Utopien] leisten...“¹⁹⁵, auf den hier im Folgenden noch eingegangen werden soll.

Um Gründe für diese ständigen Fehleinschätzungen zu finden, lassen wir noch einmal die verschiedenen Standard-Zukunftsbilder der letzten hundert Jahre ganz knapp Revue passieren: Wir haben die riesigen Jules Verne'schen Maschinenwelten, die sich auch noch in Filmen wie „Metropolis“ oder „Things to come“ wiederfinden, dann die großangelegten Kolonialreichshauptstädte mit ihren Aufmarschalleen im Stil der 30er Jahre und ihren Autotrassen auf mehreren Etagen. Es folgen die atomaren Wunderwelten, für die in der belgischen Kunstgeschichte eigens der Begriff des „Atomstils“ eingeführt wurde. In den 70ern wird Metropolis, wenn es nicht einem Kataklysmus zum Opfer gefallen ist, farbenfroh und verspielt, die ganze Welt scheint wie aus Plastik gemacht, in den 80er folgt die betonierte Nüchternheit der Formteile und der zweckorientierten Modultechnik.

¹⁹² Nicholls, Peter: "Science in Science Fiction; sagt die Science Fiction die Zukunft voraus?", Frankfurt 1983.

¹⁹³ Emrich, Louis: "Die Welt im Jahr 2000, der Schlüssel erfolgreicher Prognostik" Band II, München 1969.

¹⁹⁴ Emrich, S.21.

¹⁹⁵ Emrich, S.23.

Die Tatsache, dass man den verschiedenen Zukunftsmodellen sofort ansieht, in welcher Epoche sie erdacht wurden, macht deutlich, wie wenig die Autoren und Zeichner in der Lage waren, sich stilistisch von ihrer Gegenwart zu lösen. Dabei ist es kaum anzunehmen, dass die Welt nach fünfzig oder hundert Jahren immer noch denselben Moden anhängt. Dasselbe gilt für die Technik: die jeweils modernste existierende Technik wird von den Autoren einfach übersteigert wiedergegeben. Letztlich findet sich so gut wie nie eine Spur von wirklich neuen Technologien in den künftigen Superstädten. Die ganzen Zukunftsvisionen sind nichts weiter als völlig übersteigerte, überdimensionierte Darstellungen der jeweiligen Gegenwart!

So schreibt auch Emrich in seinem Schlüssel für erfolgreiche Prognostik: „Alle Trends von Morgen sind vorgezeichnet durch das, was in den letzten Jahren erfunden und entdeckt wurde. Grundlegend neue Erfindungen und Entdeckungen sind kaum zu erwarten. Wir bleiben bis weit über das Jahr 2000 nach Christus hinaus auf dem Boden der Erfindungen und Entdeckungen von gestern. Aber die neuen Erkenntnisse, die wir aus ihnen gewinnen, überragen sie an Bedeutung um ein Vielfaches. Die Verbesserungen, Verfeinerungen und Veredelungen werden wichtige Momente der Trends von Morgen sein. Nicht neue, umwälzende Erfindungen und Entdeckungen prägen das Gesicht der allgemeinen Entwicklung, sondern das, was wir an neuen Erkenntnissen aus ihnen zu gewinnen vermögen“¹⁹⁶. Auch der oben schon zitierte Satz von Jungk, nachdem alles, was bis zum Jahr 2000 noch gebaut werden würde, im Prinzip jetzt (1968) schon technisch möglich sei, geht in dieselbe Richtung. Die Menschen der Zukunft werden sich aber grundsätzlich nie damit zufrieden geben, nur noch diejenigen Sachen weiter zu entwickeln bzw. zu verwirklichen, die sich schon ihre Väter ausgedacht haben. Aus der Haltung dieser Zukunftsforscher spricht ein nicht geringes Maß an Selbstgefälligkeit, wenn sie ganz selbstverständlich ihre jeweils eigene Epoche als Endpunkt jeglicher bedeutenden Innovation ansehen und sich für die Nachwelt lediglich als Aufgabe vorstellen können, die gegebenen Vorgaben und Parameter weiterzuführen und zu „verfeinern“. Doch fast alle Zukunftsprognosen, und hierbei besonders die „wissenschaftlich begründeten“, funktionieren nach diesem untauglichen Grundmuster. Es ist klar, dass eine Innovation wie das Internet auf der Basis von solcher Zukunftsforschung nicht einmal wenige Jahre vor seiner explosionsartigen Ausbreitung von irgendeinem Wissenschaftler ernsthaft vorhergesehen werden konnte.

In ihren „Voraussagen der Wissenschaft bis zum Jahre 2000“, einer wissenschaftlich fundierten Untersuchung von 1967 aus den USA, stellen die Autoren Herman Kahn und Anthony Wiener eine Liste mit „100 wahrscheinlichen technischen Neuerungen für das letzte Drittel des 20. Jahrhunderts“ auf¹⁹⁷. Es stellt sich heute heraus, dass von diesen 100 Punkten nur 20 tatsächlich eingetreten sind, weitere 15 Punkte wurden ansatzweise realisiert und ganze 65 Punkte treffen überhaupt nicht zu. Bei den 20 verwirklichten Neuerungen sind viele Selbstverständlichkeiten dabei, wie z. B. dass es im Jahr 2000 bessere Werkstoffe geben wird als 1967. Es finden sich aber auch

¹⁹⁶ Emrich, S.32.

¹⁹⁷ Kahn, Herman; Wiener, Anthony J.: "Ihr werdet es erleben; Voraussagen der Wissenschaft bis zum Jahre 2000", München / Zürich 1968, Tabelle XVIII S.66f.

Erwartungen an die neue Informationstechnologie, wie „neue, besonders schnelle Datenverarbeitungsmaschinen für gewerbliche und private Zwecke“ – sprich den PC, sowie „persönliche Rufsysteme (...) und andere elektronische Vorrichtungen für individuelle Kommunikation und Datenverarbeitung“ – sprich das Handy, und „allgemein zugängliche Datenverarbeitungsanlagen (öffentliches Verbundnetz?), welche von vielen Teilnehmern gleichzeitig zu Hause benutzbar und nach Zählerzeit zu mieten sind“¹⁹⁸ – doch eine Vorahnung auf das Internet! In diesen wenigen Bereichen hat die Realität die Fiktion der Vergangenheit sicherlich bei weitem übertroffen. Unter den zahlreichen anderen „sehr wahrscheinlichen“ Punkten dieser Liste, die nicht verwirklicht worden sind, befinden sich die rollenden Gehsteige, die Wetterbeeinflussung, die Überwindung und Heilung nahezu sämtlicher Krankheiten (vor allem der Geisteskrankheiten) durch chemisch-maschinelle Behandlung, die wirksame Appetits- und Gewichtskontrolle und natürlich die permanenten Weltraum- bzw. Mondstationen.

Die Wissenschaftler stellten dann eine weitere Liste von 25 „weniger wahrscheinlichen“ technischen Neuentwicklungen bis 2000 auf¹⁹⁹, von denen keine einzige umgesetzt wurde (interplanetarer Raketenverkehr, Modifizierung des Sonnensystems), sowie eine dritte Tabelle mit 10 „entfernteren Möglichkeiten“, die allesamt völlig abwegig sind²⁰⁰. Wenn schon die seriöse Wissenschaft derart daneben liegt, was kann man dann von Amateur-Utopisten erwarten, die sich bei der Erstellung ihrer S-F-Comics fast nur auf das von der populärwissenschaftlichen Presse leidlich aufbereitete, oft ins Sensationelle übertriebene Material solcher wissenschaftlicher Zukunftsforschung stützen? Entsprechend bleiben nahezu alle Science-Fiction-Autoren bei ihren Entwürfen in dieser „Übersteigerung der Gegenwart“ hängen.

Das heißt, die Technik-Propheten, und mit ihnen die S-F-Autoren, nehmen, ohne es zu wollen an, dass ihr aktueller Zeitpunkt in vielerlei Hinsicht ein Endpunkt der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung sei, und dass ab sofort das Erreichte in seiner aktuellen Form weiterhin ausgebaut, verfeinert und weitergetrieben wird, bis es den ganzen Globus überzieht. Jan Van Eyck stellte im 15. Jahrhundert auf seinem Genter Altar die utopisch-ideale Welt im Geiste der Gotik dar, mit gotischer Stadtmauer, gotischen Wohnhäusern, gotischen Möbeln und gotischen Ställen – von der herannahenden Renaissance hat der Mann nichts geahnt. Genauso stellen die Visionäre der 50er Jahre absolut alles Künftige im „Atomstil“ dar, weil sie sich nicht vorstellen können, dass diese neue Errungenschaft der Menschheit noch einmal überboten, oder gar wieder in die Belanglosigkeit absinken könnte, wie wir es heute mit dem „Atomausstieg“ erleben. Aus all dem folgt logisch ein weiteres Merkmal der kollektiven Fehleinschätzung der Zukunft: Die totale stilistische Einheitlichkeit der Zukunftsstädte [U-02, Bild 2].

¹⁹⁸ Dieselben.

¹⁹⁹ Dieselben, Tab. XIX, S.71.

²⁰⁰ Dieselben, Tab. XX, S.72.

Tatsächlich sieht unser „Futuropolis“ immer aus wie aus einem Guss. Bei denjenigen, die an die postatomare Welt glauben, ist Derartiges ja in einem gewissem Rahmen nachvollziehbar: alles ist zerstört worden und wird nun einheitlich wieder aufgebaut. Nach dem Krieg hat es solche Tendenzen, vor allem beim Wiederaufbau in Deutschland, tatsächlich gegeben. Bei anderen Zukunftsstädten, die angeblich auf einer immerwährend rosigen Vergangenheit aufbauen, ist eigentlich nicht zu verstehen, wie und warum alle alten Gebäude auf einen Schlag abgerissen und ersetzt worden sein sollen, obwohl es dafür, wie weiter oben bereits angesprochen wurde, ansatzweise Vorbilder gibt: mit dem Haussman'schen Paris oder der Neubautenwelle der Gründerzeit, als viele über einen langen Zeitraum unhomogen gewachsene Stadtviertel komplett abgerissen und auf einen Schlag ersetzt wurden. Schauen wir uns die durchschnittlichen Städte des Jahres 2000 aber einmal an, so stellen wir eine enorme Vielfalt an Stilen und Epochen fest. Offensichtlich galt es in den 50ern geradezu als Frevel anzunehmen, dass die Menschen im Jahr 2000 in ihren Städten noch Häuser aus der Gründerzeit dulden und sich in diesen „Altbauten“ auch noch wohl fühlen würden.

Es wird also angenommen, dass in der Zukunft neue, als Verbesserung anerkannte Technologien homogen auf eine Stadt angewandt und von allen ihren Bewohnern genutzt und akzeptiert werden. Mit dieser Einheitlichkeit des Stadtbildes wird folglich eine ebenso einheitliche Gesellschaft unterstellt. Der Grund dafür mag wiederum in der Annahme liegen, dass in der Zukunft irgendwann nicht nur *die* optimale Technologie, sondern, nach all dem politisch-ideologischen Gezerre des 20. Jahrhunderts um den „richtigen“ Weg, auch *die* optimale Gesellschaftsform gefunden werden würde, mit der sich alle Menschen identifizieren können. Die Zukunftsgesellschaften haben jedenfalls wenig Individuelles an sich, zeigen sich, besonders bei eher positiven Utopien, relativ klassenlos und einheitlich in der Vergabe von Macht, Reichtum und Möglichkeiten. Mitte des 20. Jahrhunderts stellten sich Zukunftsgesellschaften oft als Hochburgen kleinbürgerlicher Idylle dar, in der glückliche und gleichberechtigte Bürger in harmonischem Einklang mit ihrem Staat leben. Sowohl in den positiven, als auch in den pessimistischen Utopien verringert sich stets die Komplexität und Diversifizierung der zu erwartenden Gesellschaft, tatsächlich aber scheinen diese Faktoren eher zu- als abzunehmen.

Was ist nun das Besondere an einer Science-Fiction-Story in Comic-Form? Anders als beim geschriebenen utopischen Roman haben wir hier die Bilder. Und anhand dieser Bilder werden Punkte, wie die „Übersteigerung der Gegenwart als Modell der Zukunft“, um einiges deutlicher, als dies beim reinen geschriebenen Text der Fall ist. Dies liegt daran, dass stilistische Elemente, die eine bestimmte Epoche ausmachen, bei Bildern, Zeichnungen oder anderen sichtbaren Objekten, wie z.B. Autos, Bauten oder modischer Kleidung, sehr viel deutlicher zum Tragen kommen. Ein „schönes, schnelles Auto“ im Roman von 1925 bleibt eben auch im Roman von 1995 ein „schönes, schnelles Auto“. Anhand einer solchen Formulierung ist keinerlei sichere Zuordnung möglich. Genauso verschwommen bleibt, was ein Autor vor vielen Jahrzehnten mit seinem schnellen Auto eigentlich genau gemeint hat. Ein „schönes schnelles Auto“ in Comic-Form dagegen lässt viel deutlicher werden, was der Autor seinen Lesern wirklich zeigen will. Es ist genau diese zusätzliche Präzision, die bei Science-Fiction-

Comics die tatsächlichen Vorstellungen der Autoren zur Zukunft so sehr viel deutlicher werden lässt, als dies beim reinen Roman möglich ist; und dies gilt in besonderem Maße für Darstellungen der Technik. Zukünftige Gesellschaftsordnungen lassen sich im geschriebenen Roman natürlich genau so gut, wenn nicht besser beschreiben.

Anhand dieser hier erkannten grundsätzlichen Unzulänglichkeiten bei der Zukunftsforschung darf man daher für den gegenwärtigen Zeitpunkt vermuten, dass die augenblicklich vorausgesagte „totale Vernetzung“ sämtlicher Techniken für sämtliche Lebensbereiche wieder nur eine weitere Zukunftsvision durch „Übersteigerung der gegenwärtig angesagten Themen“ ist. Zwar wird die Vernetzung ohne jeden Zweifel weiter voranschreiten, doch wird sie mit Sicherheit nicht die „ultimative, alles bestimmende Technik der Zukunft“ sein, was ihr gerade so gerne zugeschrieben wird. Die Bedeutung der Vernetzung wird sich für ihre Benutzer schon bald genauso banalisieren wie einst die Eisenbahn oder das Fernsehen. Faszinieren werden uns im Jahr 2020 sicherlich ganz andere Techniken als das dann altehrwürdige, alltagsbewährte und langweilige Internet.

4.2. Der Mensch findet im Weltraum seine eigene Zukunft

Der Mensch der Zukunft baut natürlich nicht nur grandiose Mega-Städte auf seinem Mutterplaneten Erde, er erkundet auch den Weltraum um herauszufinden, was es dort zu holen gibt und was andere intelligente Rassen auf anderen Planeten in Sachen Technik und Architektur so zu bieten haben. Zunächst gibt es die Serien mit Pioniergeist, in denen die Comic-Helden den ersten Kontakt mit den Fremdlingen herstellen; das ist besonders bei älteren Serien wie *Buck Rogers*, *Flash Gordon* oder *Dan Dare* der Fall. Zu bemerken ist hierbei, dass Flash Gordon seine Begegnung mit den sehr menschenähnlichen Außerirdischen vom Planeten Mongo in seiner Jetztzeit, also 1935 erlebt, während Dan Dare (1950) seine im Jahr 1995, und Buck Rogers (1930) und seine Freunde erst im Jahr 2430 die ersten interessanten Begegnungen mit außerirdischer Intelligenz auf Mars, Venus oder Jupiter erleben [S-01, P-02]. Dann gibt es die eher jüngeren Serien, in denen seit langem ein buntes Artengewimmel bekannt sein soll, und die Menschen sich von vornherein als eine Rasse unter sehr vielen behaupten müssen. Dazu gehören vor allem die Serien, die unmittelbar nach 1968 entstanden sind, wie *Valérian*, *Le Vagabond des Limbes* oder *Les Naufragés du Temps*.

Für die dargestellte Technik extraterrestrischer Kulturen auf fremden Planeten gibt es zunächst einen entscheidenden Unterschied gegenüber den Technikdarstellungen, welche die „eigene“ Zukunft zum Thema haben: die Technik der Außerirdischen braucht nicht weiter verständlich zu sein, sie kann beliebig ungewöhnlich, ja bizarrer sein als die technischen Errungenschaften der künftigen fiktiven Erdenbewohner. Nicht nur, dass die außerirdische Herkunft jede noch so abartige Formgebung an Raumschiffen, Fahrzeugen und Gebäuden erklärt und entschuldigt, es ist von den Autoren und Zeichnern beabsichtigt, die fremden Lebensformen als möglichst mysteriös und fremdartig erscheinen zu lassen. Schließlich fliegt der Held nicht Millionen Kilometer durch den Weltraum auf den Mars, nur um dann dort ein leicht abgewandeltes Manhattan vorzufinden, in dem nicht einmal die Autos fliegen. Das Interessante dabei ist nun, dass diese fremde Technik in Form und Farbe zwar die absurdesten Varianten annimmt, weil sie nach Absicht der Autoren unseren irdischen Moden auf gar keinen Fall ähneln soll, es aber dennoch recht leicht zu erkennen ist, in welcher Epoche diese so fremde Welt aufs Zeichenpapier gebannt worden ist. Hierbei wird deutlich, wie wenig es der Comic-Zeichner in der Regel vermag, seine Herkunft, seine Epoche und das, was in seinem Kopf als „modernes Strickmuster“ herumspukt, abzuschütteln.

Also auch, wenn der Zeichner seine Welt und seine Zeit auf gar keinen Fall darstellen will, so schimmert sie doch fast immer deutlich aus seinen Werken hervor. Dadurch, dass nun aber keinerlei wiedererkennbare Objekte abgebildet werden, kristallisieren sich die eigentlichen Stilelemente der Entstehungsepoche in diesen Science-Fiction-Zeichnungen noch besser heraus, als bei der Wiedergabe einer realistisch gemeinten Comic-Welt. Wir können also auf diesen „fremden Planeten“ noch klarer ablesen, was in der allgemeinen Vorstellung der Zeichner in ihrer Epoche als modern, als beeindruckend, als beängstigend oder als erstrebenswert galt. Die geheimnisvollen Techniken, die sich die Zeichner für „ihre“ Außerirdischen ausdachten, waren nicht selten

genau die, die sie sich eigentlich heimlich selber wünschten. Während also bei den technischen Errungenschaften der zukünftigen Menschheit für die S-F-Autoren lange Zeit moralische Schranken bestehen, denn gewisse Gemeinheiten und Wünsche babylonischen Ausmaßes sollten unseren Nachfahren zumindest vor 1968 im uneingeschränkten Glauben an eine technisch positive Weiterentwicklung nicht zugetraut werden, konnten sich dieselben Autoren bei der technischen Ausstattung meist bösartiger Außerirdischer uneingeschränkt austoben und alles aufbieten, was ihnen durch den Kopf ging, sofern es keine allzu sexuelle Komponente hatte.

Erste bunte Begegnungen mit dem „Mann im Mond“

Wenn auf alten Postkarten oder in Zeitschriftenillustrationen die Begegnung der ersten „Raumfahrer“ mit dem „Mann im Mond“ oder sonstigen Mond-, Mars- oder Venus-Bewohnern geschildert wird, so handelt es sich hierbei fast immer um scherzhaft gemeinte Karikaturen. Ob überhaupt, und wenn ja, wie ernsthaft vor rund einhundert Jahren durchschnittliche Menschen oder Wissenschaftler an eine tatsächliche mögliche Begegnung mit Außerirdischen glaubten, ist trotz des Erfolgs der Romane von H.G. Wells nur schwer abzuschätzen. Letztlich muss der Gedanke an eine eventuelle Raumfahrt für die Menschen der Jahrhundertwende ein doch ziemlich abwegiger Gedanke gewesen sein. Andererseits wussten die meisten auch nicht ansatzweise über die tatsächlichen technischen Schwierigkeiten einer bemannten Raumfahrt Bescheid und setzten diese daher ganz erheblich niedriger an, als sie dann tatsächlich waren²⁰¹. Genauso wurde die Wahrscheinlichkeit eines bewohnten Mondes selbst von Wissenschaftlern sicher viel höher angesetzt als dann später in den 50er Jahren, als es mit der richtigen Raumfahrt allmählich losging. Denn da war längst bekannt, dass der Erdtrabant wegen seiner geringen Anziehungskraft keine Atmosphäre halten kann und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nur ein toter kleiner Himmelskörper ist.

Da also noch kein Raumfahrtprogramm je ernsthaft auf seine Machbarkeit hin durchgerechnet worden war und in der Öffentlichkeit niemand eine Vorstellung davon hatte, wie funktionierende Raumschiffe aussehen könnten, sieht die Raumfahrt in den ersten Science-Fiction-Comics entsprechend bunt und vielfältig aus. Die ersten S-F-Serien wie *Buck Rogers* (1929), *Brick Bradford* (1933) *Flash Gordon* (1934) oder *Connie*²⁰² (1936) sind aus heutiger Sicht auch eher Weltraum-Märchen denn Science-Fiction im eigentlichen Sinne; besonders in ihrer Anfangsphase. Die Helden irren durch autokratische Königreiche im Stil römischer Imperien und sie schlagen sich wie ihr gleichaltriger Kollege Tarzan durch dichte Dschungellandschaften und dort wiederum mit allerlei fabelhaften Riesenechsen herum. Das alles geschieht stets in Gegenwart einer liebreizenden Begleiterin, die sich in regelmäßigen Abständen von den abscheulichsten Gestalten entführen lässt, um sodann von ihrem Helden wieder gerettet zu werden. Heutzutage würde man viele der Szenen auf den ersten Blick eher dem Fantasy-Genre

²⁰¹ Vergleiche das Kapitel "Flugphantasien im Weltraum" in: Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914, Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung", Wien 1996, S.233.

²⁰² Die Serie *Connie*, von Frank Godwin, gibt es bereits seit 1927, doch erst 1936 wird sie zu einer Weltraumserie. Leider war es hier nicht möglich, Material dieser Serie aus ihrer Science-Fiction-Phase zu beschaffen.

zuschlagen, doch letztlich geht es in diesen Geschichten um Erkundungsfahrten in kolonialer Tradition, und die Helden bemühen ihre technischen Möglichkeiten, um die gestellten Schwierigkeiten zu bewältigen. Es handelt sich bei *Buck Rogers*, *Flash Gordon* und *Brick Bradford* trotz des exotischen Ambiente sehr wohl um Science-Fiction-Geschichten und nicht um Fantasy, denn Zauberei und Magie kommen darin nicht vor.

Die Städte dieser 30er und 40er Jahre Science-Fictions entsprechen nur teilweise den Erwartungen, wie sie auch an die Zukunft auf der Erde gestellt werden. Gerade in Comics wie *Flash Gordon* gestalten sich die Hauptstädte zu Beginn der Serie doch sehr theatralisch und in einem übertriebenen Zuckerbäckerstil [S-01], wie er ansatzweise auch schon in *Little Nemo* vorkam – einer Serie die, je nachdem wie man Science-Fiction definiert, durchaus futuristische Elemente aufweist [U-02, letztes Bild]. Wenn auch in den Welten *Flash Gordons* und *Buck Rogers* zuerst nicht allzu ausgefallene technische Raffinessen vorkommen, die Raumschiffe letztlich wie Boote benutzt werden und die modernen Waffen wie Atomgewehre und Strahlenpistolen genauso eingesetzt werden wie ein klassischer Revolver, so müssen sich diese Helden doch in solchen „Technik-Diktaturen“ behaupten und sich zumindest mit dem einen oder anderen Maschinenhebel oder sogar einem magnetischen Kraftfeld auseinandersetzen [S-01, L-10].

Dennoch könnte man dieselben Geschichten ohne größere Änderungen als Western oder Politkrimi umschreiben. Wirklich thematisiert wird nur das makellose Verhalten des Serien-Helden, der sich mit Hirn- und Muskelkraft durch seine Abenteuer kämpft. Die Technik, so bunt und spektakulär sie auch sein mag, bleibt in diesen frühen Science-Fiction-Serien letztlich nur Beiwerk und Staffage. Besonders bei *Buck Rogers* erinnern die Raumschiffe der Marsianer, Venusianer oder Merkurianer eher an buntes Kinderspielzeug als an technisch fortgeschrittene Wunderwerke der Raumfahrt [R-01]. Von ihrem Schöpfer Dick Calkins waren diese Geräte sicherlich auch nicht als ernstgemeinte Utopien gedacht, sondern eher wirklich als „Spielzeug“ für seine jungen Leser, die er stets mit „boys and girls“ anredet.

Erst mit dem Eintritt der USA in den II. Weltkrieg ändert sich die Bedeutung der Technik in diesen Comics, besonders bei *Flash Gordon*. Die antik anmutende Hauptstadt Mingo auf dem Planeten Mongo, wo Flash Gordon die Rebellen zum Kampf für Freiheit und Demokratie gegen den mongolisch aussehenden Diktator Ming aufruft, wandelt sich in kürzester Zeit zu einer modernen, hochtechnisierten Stadt mit modernster Infrastruktur, Überwachungsanlagen, Waffenfabriken und Konzentrationslagern [S-01]. Der wirkliche Krieg hat die Weltraumscharmützel eingeholt und überholt. 1941 hält es Flash Gordon dann nicht mehr auf Mongo, er kehrt nach Hause zurück, um den Kampf nun für sein eigenes Land und dessen Grundwerte fortzuführen [F-08, Bild 3]. Aus dem Weltraum bringt er für den heimischen Waffengang außerirdisches überlegenes Kriegsgerät mit.

Nach 1945 wird Technik mit Moral verstrickt

Gleich nach dem Krieg und passend zum beginnenden „Atomwahn“ in der Öffentlichkeit kommen eine ganze Reihe neuer Science-Fiction-Serien auf den Markt. Viele benutzen die neuen Atomthemen lediglich als Aufhänger für ihre ansonsten belanglosen Geschichten; es sind letztlich Trittbrettfahrer, die ihre üblichen Agentenstorys mit dem derzeit angesagten Reizthema „atomar“ aufpeppen wollen [L-11]. Es gibt aber auch eine Reihe neuer Autorengespanne, die Science-Fictions in einer bisher unbekanntem Qualität präsentieren und die sich viele Gedanken um die Ausgestaltung ihrer fiktiven Welten und die technischen Möglichkeiten ihrer Helden und deren Gegner machen. Eine dieser neuen Serien ist der britische Science-Fiction-Comic *Dan Dare*, in dem ab 1949 die Weltraumabenteuer des Royal-Space-Force Piloten Dan Dare geschildert werden. Sowohl die Basis auf der Erde, als auch die Hauptstädte der verschiedenen außerirdischen Zivilisationen sind sehr genau und durchdacht dargestellt [R-11, S-02].

Bekannt geworden sind auch *Les pionniers de l'Espérance* von Raymond Poïvet und Roger Lecreux aus dem Jahr 1945, eine der erfolgreichsten Serien der Comic-Zeitschrift „Vaillant“. Zuerst noch stark von *Flash Gordon* beeinflusst, begeben sich die Weltraumpioniere dieser frühen Erwachsenenserie bald ideologisch auf andere Pfade und werben für Völkerverständigung und für die Akzeptanz fremder Sitten und Gebräuche, solange dies mit dem eigenen moralischen Standpunkt vertretbar ist. Zweifellos ein Wink an die eigene Kolonialherrschaft in den verschiedenen Teilen der Welt.

Der belgische Klassiker *Blake & Mortimer* wartet ebenfalls mit Science-Fiction-Elementen und außerirdischen Kulturen auf; kein Wunder, denn der Zeichner dieser Serie, Edgar P. Jakobs, hatte 1943 mit *Le Rayon U* für seinen Verlag einen Ersatz für die damals unter deutscher Besatzung verbotenen US-Serie *Flash Gordon* geschaffen. 1957 entdecken die Helden dann unter den Azoren das Volk von Atlantis, die nichts anderes als gestrandete Außerirdische sind [S-02]. Nur Tintins Flug zum Mond (1950/51) ist so realistisch gehalten, dass der Mond tatsächlich nur ein toter Trabant ist – auch auf der der Erde abgekehrten Seite verstecken sich keinerlei grüne Männlein. Oscar Hamel und Bibi Frikotin begegnen dafür einer Schar extraterrestrischer Gesellen wie aus dem Bilderbuch [P-10], und auch bei der hochproduktiven Comic-Schmiede Dupuis aus Charleroi macht so mancher angestammte Comic-Held jetzt noch zusätzlich Erfahrung mit fremden Wesen von noch fremderen Planeten. Bei Massen-Comic-Serien wie *Donald Duck* oder *Fix & Foxi*, die wegen des hohen Outputs an Geschichten ohnehin alles nur Erdenkbare erleben, treten in den 50ern und 60ern gleich ganze Horden unterschiedlichster „Marsmänner“ auf, die bei den angestammten Serienhelden aber alles in allem erstaunlich wenig Eindruck hinterlassen. Micky Maus erhält in den 70er Jahren mit Gamma (engl. original: Eega-Beeva) und mit Atömchen (Atomio Bip-Bip) sogar feste Freunde, die aus einer sogenannten „anderen Dimension“ stammen sollen, was immer das auch heißen mag [P-30].

Bei Begegnungen und Auseinandersetzungen mit den Bewohnern der anderen Sterne treten immer wieder die folgenden Grundmuster auf: Sind die fremden Wesen den Erdlingen technisch deutlich überlegen, dann treten sie selbstherrlich und arrogant auf.

Ihr Staat entpuppt sich in der Regel als äußerst faschistoides Gebilde, als technokratische Diktatur, in der der Schwache kein Lebensrecht genießt und in der individuelles Gedankengut von vornherein als Staatsverrat betrachtet wird. Es ist dann die Sache der Helden von der Erde, dieser fremden Rasse die Grundregeln christlicher Nächstenliebe und westlicher Demokratie einzutrichtern [P-10]. Meist bietet eine mehr oder weniger zufällig eintretende Katastrophe bei den Fremden den Erdhelden die Gelegenheit, mit ihren moralisch begründeten Aktionen das Schlimmste zu verhindern und so die letztlich auf einem animalischen Sozialniveau stehen gebliebenen Außerirdischen zu höherer Denkweise zu bekehren. Die so Geläuterten verabschieden die Erdlinge dann als beste Freunde und leuchtende Vorbilder und gehen daran, ihre Gesellschaft von Grund auf umzugestalten. Sollte sich die außerirdische Regierung jedoch als uneinsichtig erweisen, dann zetteln unsere Freunde vom blauen Planeten mit einer Schar abtrünniger Einheimischer, denen sie vorher ebenfalls aufgrund moralischer Grundwerte zu Hilfe kamen, eine Revolution an und setzen ein neues Regime aus ihrem bereits gewonnenen Freundeskreis ein. Das Ergebnis ist letztlich dasselbe, und die „Urvaterserie“ der gehobenen Science-Fiction, *Flash Gordon*, hat dieses Schema um 1940 bereits mehrfach vorexerziert [P-02].

Bei der anderen Grundvariante sind es die Weltraumpioniere von der Erde, die auf einem fremden Planeten eine ihnen technisch deutlich unterlegene Kultur antreffen. Sofort beginnen einige bössartige Nebenfiguren, die eigene Überlegenheit auszunutzen und sich schamlos zu bereichern, ja oft sogar als göttliche Wesen feiern zu lassen. Der Held hat dann alle Hände voll zu tun, mit Hilfe einiger Einheimischer, die er aufklärt und schließlich anführt, seine artgenössischen Widersacher in die Schranken zu weisen und so das ramponierte Image der gierigen „Conquistadores“ von der Erde wieder herzustellen. So kann er wenigstens einen Teil seiner Ethik im Weltraum verbreiten. Allzu viel Belehrungen sind aber nicht notwendig, denn die technisch Unterlegenen erweisen sich nur allzu oft als „edle Wilde“, die noch durch keine Technikzivilisation verdorben wurden. In diesen Science-Fiction-Geschichten kommt es zu relativ wenig kolonialistischem Gehabe. Nicht selten ist es der Comic-Held selber, der, wie Tacitus einst von den Germanen, von seinen primitiven Gastgebern zur moralischen Auffrischung die Augen für das Wesentliche geöffnet bekommt: Mut, Freundschaft und Treue. Dieses Schema findet sich häufig um und nach 1968, eine Zeit, in die auch die Loslösung vieler Kolonien von ihrem europäischen Mutterland fällt [S-04].

Die Art, wie die Helden Buddy und Aurelia aus der Serie *Buck Rogers* von den unterlegenen Venusianern sogleich zu König und Königin gekürt werden und sie sich dann einen riesigen Palast mit massenhaft Bediensteten und Hofgarde hinklotzen lassen, wäre mittlerweile nur noch als Parodie möglich. Doch diese älteste der Science-Fiction-Serien von 1929 lebte noch in vollen Zügen nach dem kolonialen Gedankengut, nach dem der Weiße Mann hinausziehen soll, um die Welt zu beherrschen – und das galt auch für die Venus [S-01].

Es kann auch passieren, dass sich auf dem neuentdeckten Planeten zwei verschiedene Gesellschaften finden. In diesem Fall ist der Platz der Erdhelden stets auf der Seite der technisch Unterlegenen, und erneut treten sie an, den Beweis zu führen, dass

Heldenmut und Geist mehr wert sind, als jede schnöde martialische Apparatur. Hat der Held Gegenspieler aus den eigenen irdischen Reihen, dann gesellen sich diese mit ihrem üblichen Opportunismus natürlich zu den „Bösen“ auf die andere Seite, wo sie deren technische Überlegenheit für ihre eigenen niederen Zwecke nutzen wollen. Den Außerirdischen (und den Lesern) wird auch im Weltraum vorgeführt, dass moralische Tugenden unabhängig sind von Rasse und Herkunft.

Wir haben also das Ergebnis, dass im Weltraum die jeweils technisch unterlegene Seite die moralisch höherstehende ist, woraus sich die nicht wenig pikante Schlussfolgerung ziehen lässt, dass ein höherer Grad an Technisierung zu einem immer unmoralischeren Verhalten führt. Der Nachkriegs-Science-Fiction macht hier folglich eine klare Absage an das grundlegende Gedankengut des Kolonialismus, das ja stets darauf beruhte, dass technisch überlegene Gesellschaftssysteme die unterlegenen mit ihrer Kultur zwangsbeglücken und so weit als möglich assimilieren. Ein anderer Grund für dieses Schema mag im gerade vergangenen Krieg liegen, in dem es auch so aussah, dass die Deutschen mit ihrer überlegenen Technik, mit ihren Flugzeugen, U-Booten und Panzern letztlich von den moralisch überlegenen Alliierten besiegt worden sind. Die Technikbegeisterung im nationalsozialistischen Deutschland, im faschistischen Italien und auch in der totalitären Sowjetunion (und wohl auch in Japan) hat wegen der ethischen Unzulänglichkeiten all dieser autokratischen Systemen den Drang zur vertechnisierten Gesellschaft ohne begleitende Moralprinzipien in der westlichen Welt in Verruf gebracht – Moralprinzipien christlicher Prägung, versteht sich.

Ein weiterer Grund, warum dieses Schema den Science-Fiction-Autoren entgegen kommt, ist natürlich die besondere Herausforderung für den Helden, aus der technisch unterlegenen Position heraus dennoch den Sieg davonzutragen. Ein Sieg, der vor allem auf technischer Überlegenheit basiert, ist wenig heldenhaft. Da sich der Held aber natürlich nur mit den „Guten“ verbünden darf, also mit Personen oder Wesen, mit denen er in seinen moralisch recht strengen Vorgaben in etwa in Einklang steht, bleibt für den Part der Bösewichte dann nur noch die technisch höherstehende Seite übrig. Obwohl hier noch nicht die Technik an sich, sondern nur zu technokratisch orientierte Systeme beanstandet werden, haben wir es hier dennoch mit einer recht frühen Form allgemeiner kritischer Technikbetrachtung im Comic und damit in der Jugendliteratur zu tun. Ein gutes Beispiel hierfür bietet die Serie *Dan Dare* [P-10].

Abgespaced: Nach 1968 erobern Hippies den Weltraum, die Technik tritt zurück

Wie bereits weiter oben unter Punkt 2.9. angesprochen, schwärmen Hippies und Blumenkinder nach 1968 im Comic vielfach mit ihren mannigfaltigsten Raumschiffen ins All aus; der Weltraum wird bunter. Die folgenden Jahre waren ohnehin die große Zeit der Gesellschaftsutopien; linke, antiautoritäre, gar anarchistische Gesellschaftsentwürfe warteten nur darauf, endlich ausprobiert und „gelebt“ zu werden. Nicht umsonst entdeckte die '68er Generation den Comic als „ihr“ Medium, denn wo sonst kann ein einzelner Autor so uneingeschränkt seine Welt, seine Utopie entwerfen und zeigen? Und so ziehen sie hinaus auf Tournee mit dem Weltraumzirkus von

Barbarella, um sich geistig von einer intergalaktischen Raumparty zur nächsten zu hangeln, in der Hoffnung, irgendwo da draußen die ideale Welt ohne Spießbürgertum zu finden [R-13, U-21, P-02, S-04].

Im Unterschied zu den Utopien, die sich auf der Erde abspielen und bei denen wir auch die ganzen negativen No-Future-Welten mit dabei haben, finden sich in Weltraumserien zunächst nur wenige verslumte Gegenden. Darin liegt durchaus eine gewisse Logik, denn eine Menschheit, die fähig ist, durchs Weltall zu fliegen, um sich dort mit anderen intelligenten Rassen zu treffen, kann daheim nicht völlig auf den Hund gekommen sein; zumindest nicht in denjenigen Ländern, aus denen die Weltraumexpeditionen starten.

Die neuen Weltraumhelden, und jetzt auch -heldinnen, die auf Erfahrungs- und dabei nicht selten auch auf Selbsterfahrungsreise durch die unendlichen Weiten kreuzen, treffen auf ihren Abenteuerfahrten die unterschiedlichsten Lebens- und Gesellschaftsformen an. Als gelte es, eine politische Diskussionsrunde studentischer Arbeitskreise zu bereichern, werden die fremden Gesellschaftssysteme, in denen oft genau das realisiert worden ist, was die Autoren gerne bei sich zu Hause verwirklicht sähen, in all ihren Vorzügen vorgestellt. Manchmal kommt auch das Gegenteil vor, und ein Autor beschreibt eine üble Welt, vor der er dringend warnen will [U-21, U-30, S-03, S-04].

So reisen Raum-Zeit-Agent Valerian und Freundin Laureline im Laufe ihrer Serie von einem Planeten zum anderen und treffen auf die Gegenüberstellung von Matriarchat und Patriarchat, auf einen autokratischen Gottesstaat, auf ein ultraliberales und völlig korruptes turbokapitalistisches System, auf eine brodelnde „Multi-Kulti-Stadt“ aller bekannten Rassen des Universums, auf ein feudalistisches Ausbeutungssystem und auf ein antikes Sklavenhaltersystem. Die verschiedenen Gesellschaftsformen werden der Reihe nach durchexerziert. Sogar eine Art Öko-Diktatur tritt bereits in Erscheinung.

Valerians Kollege Axel Moonshine treibt sich auf noch dekadenteren Planeten herum. Der abgeklärte Spacetrotter durchwandert mit seiner kaum 15-jährigen Begleiterin Musky eine intergalaktische Spielhölle und ein Astrobordell nach dem anderen [R-14, Y-02]. Außer Korruption, Machtversessenheit und anderen zweifelhaften Begierden gibt es keine festen Größen im Universum dieser poppigen Comic-Serie. Dani Futuro und die fast noch kindlichen Helden der Serie *Agar* bewegen sich zwar auf weniger verseuchtem, aber dafür noch Pop-Art verdächtigerem Gelände [U-21, S-04]. Obwohl diese Serien noch klar als Science-Fiction definiert sind, streifen sie mit ihrer märchenhaften Buntheit längst die Kriterien des Fantasy-Genres.

Die *Schiffbrüchigen der Zeit*²⁰³ erleben auf ihrer Irrfahrt durch das 25. Jahrhundert eine immerhin noch recht technisierte Welt nach altem Science-Fiction-Muster, jedoch voller Korruption und Lobbyismus [P-01, P-25]. Yoko Tsuno, die japanische Elektronikerin aus der Zeichenfeder des technikbegeisterten Belgiers Roger Leloup, trifft auf dem fernen Planeten Vinéa die Technik-Ideale der 70er Jahre in ihrer höchsten

²⁰³ Paul Gillon / Jean-Claude Forest: *Les naufragés du temps*, 10 Alben, Paris 1964 - 1989.

Vollendung an. Die hochtechnisierte Zivilisation der Vinéaner, der unseren angeblich um etliche Millionen Jahre (!) voraus, hat es also gerade einmal bis zum Kunststoff-Formteile-Design der 70er Jahre geschafft und es dabei nicht einmal bis zum Internet gebracht. Wieder einmal gilt das Science-Fiction-Prinzip der übersteigerten Gegenwart [R-27, S-05, Y-02, P-01, P-26].

In den amerikanischen Comics fliegen die Helden nicht ganz so häufig auf interessante fremde Planeten, es wird der umgekehrte Weg bevorzugt und die Außerirdischen kommen nach New York. Das tun sie selten in guter Absicht, und schon bald ringen Menschen und Außerirdische um die Vorherrschaft auf dem blauen Planeten. Wie im Kalten Krieg werden in den amerikanischen Geschichten fremde Gesellschaftsformen automatisch als Konkurrenzsysteme begriffen, mit denen man nach darwinistischen Prinzipien zwecks Auslese unweigerlich aneinander gerät. Es folgt nicht selten ein Kampf auf Leben und Tod, denn das Universum ist im US-Comic einfach zu klein für Amerika und eine weitere ebenbürtige Zivilisation. Die US-Science-Fiction steht im Großen und Ganzen in einer kontinuierlichen Tradition vom „Krieg der Welten“ des Britischen S-F-Autors H.G. Wells bis zu „Independence Day“ von Roland Emmerich, in deren Geschichten jeweils technisch überlegene Kulturen, die sich aber gesellschaftspolitisch auf Ameisenstaatsniveau befinden, sich anschicken, die Menschen auf ihrem Heimatplaneten zu tilgen. Vielleicht hat die amerikanische Geschichte, in deren Verlauf ja ebenfalls die Einheimischen durch die technisch überlegenen Neuankömmlinge aus Europa nahezu ausgeremert wurden, ein besonderes Bewusstsein dafür geschaffen, dass so etwas prinzipiell möglich sein kann.

Von einigen Ausnahmen wie *Yoko Tsuno* abgesehen, spielt die Technik als solches im Science-Fiction der Post-'68er keine dominierende Rolle. Im Vordergrund stehen ganz klar die gesellschaftspolitischen Themen. Das große Ringen nach technischer Überlegenheit hatte seinen Höhepunkt in den 50er und 60er Jahren, jetzt geht es um das Streben nach einer besseren und höheren Form der Zivilisation, die nur im seltensten Fall über den Weg eines höheren Grades an Technisierung zu erreichen ist, sondern vor allem durch die Einsicht in überwiegend links gerichtete politische „Erkenntnisse“.

In den 80er und 90er Jahren verliert der Weltraum an Exotik

Mittlerweile hat man sie alle gesehen. Der auf die Comic-Zeitschrift „Tintin“, „Spirou“, „Pilote“, „Fripoune“, „Cœurs Vaillants“ oder „Charlie“ abonnierte oder sonst wie kundige Comic-Leser war auf unzähligen Planeten zu Gast, hat mit seinen Helden ganze Heerscharen von Außerirdischen besiegt oder zum Guten bekehrt, hat alle erdenklichen Gesellschaftssysteme in diversen Mikrokosmen ausgelotet, dabei rudeltweise Despoten und Diktatoren gestürzt und kann sich mittlerweile nur noch an den Parodien über die einst so glorreichen Pioniere des Weltraums erfreuen. Vor allem das Auftreten riesiger Insekten und Flugsaurier auf fremden Planeten ruft beim Comicleser nur noch ein ostentatives Gähnen hervor. Die klassische Science-Fiction, die vor allem darauf beruhte, sensationelle, noch nie gesehene fremdartige Welten samt technischem und biologischem Inventar vorzuführen, gilt als ausgereizt. Den Autoren sind die

Monster ausgegangen. Lediglich bei den jüngsten Lesern, die das alles noch nicht kennen, lassen sich mit der „Dinowelle“ zu Beginn der 90er Jahre noch Teilerfolge verbuchen.

Die älteren Serien, die wegen ihres gewohnten Verkaufserfolges bei den Sammlern von den Verlagen immer weiter geführt werden, wandeln sich, bauen von vornherein mehr parodistische Elemente in ihre neuesten Abenteuer ein und werden damit manchmal, wie *Le Vagabond des Limbes*²⁰⁴, zu ihrer eigenen Persiflage. Neugestartete Serien, wie *Tärhn*²⁰⁵ oder *Gigantik*²⁰⁶, leben eigentlich den Stil der 70er weiter und führen wirtschaftlich gesehen ein Schattendasein. Neu ist bei all diesen Serien, dass es so gut wie kaum noch zu „ersten Begegnungen“ der Menschheit mit Außerirdischen kommt, sondern dass die Serien von vornherein in einer Welt der unzähligen interstellaren und intergalaktischen Bündnisprobleme, interplanetaren Intrigen und Kriegen gestartet wird. Dass „da draußen“ noch unzählige andere sind, gilt in der modernen Science-Fiction als selbstverständlich [U-40, U-41, U-42, S-05]. In *la Guerre Eternelle*²⁰⁷, in der ein bereits Jahrhunderte lang andauernder Konflikt beschrieben wird, erleben wir dann immerhin das Ende dieses Weltraumkrieges, bei dem sich niemand mehr erinnern kann, warum er einst eigentlich einmal begonnen worden ist. Ein ähnliches Szenario weist Das Album „Le quatrième pouvoir“ von Juan Gimenez auf.

Doch insgesamt regen Weltraumdiktatoren, und seien sie auch noch so größenwahnsinnig, im Comic niemanden mehr auf. Wurde manche klassische Serie in den 60ern noch um ihres Erfolges willen mit mehr oder weniger passenden Science-Fiction-Elementen versetzt (selbst Tintin trifft auf dem Tiefpunkt seiner Karriere 1968 in „Vol 714 pour Sydney“ auf die Insassen einer fliegenden Untertasse) so lassen jetzt neuere Serien, wie z.B. die *Love & Rockets*-Saga der Hernandez Brüder ihre anfänglichen Science-Fiction-Einlagen sang und klanglos verschwinden, zu Gunsten einer rein kalifornischen Reality-Soap [A-77, Bild 9]. Auch bei Roger Leloups *Yoko Tsuno*²⁰⁸, die mal reine Weltraumabenteuer, mal ganz erdverbundene oder sogar historische Geschichten erlebt (so dass man hier beinahe von zwei parallelen unabhängigen Serien sprechen kann, in der nur zufällig die selben Hauptpersonen mitspielen), war in den 70ern noch etwa jedes zweite Album eine Weltraumgeschichte, seit 1980 gab es nur noch zwei davon (gegenüber 10 anderen Geschichten). Der Comic-Weltraum ist in den letzten 20 Jahren groß, leer und langweilig geworden, wohingegen es in den Märchen- und Elfenwelten von neuen Kreationen nur so wimmelt.

²⁰⁴ Julio Ribera / Christian Godard: *Le Vagabond des Limbes*, 28 Alben, Paris 1974 - heute.

Vergleiche auch den Artikel: Höhne, Wolfgang: "Die unendlichen Vagabunden der Unendlichkeit", in: "revolution nr.9", Heft 2, Karlsruhe 1990, S.36f.

²⁰⁵ Bernard Dufossé: *Tärhn*, 9 Alben, Grenoble 1979 - 1986.

²⁰⁶ Jean Cardona, Victor Mora: *Gigantik*, 7 Alben, Paris / Hamburg 1979 - 1984.

²⁰⁷ Marvano / Haldeman: *La guerre éternelle*, 3 Bände, Charleroi 1988 - 1989.

²⁰⁸ Roger Leloup: *Yoko Tsuno*, 22 Alben, darunter 8 S-F-Abenteuer, Brüssel 1970 - heute.

Und doch regt sich seit kurzem wieder Neues. Endlich losgelöst von den ganzen eingefahrenen Klischees der 50er und 60er Jahre bezüglich unserer außerirdischen Mitbürger, machen sich junge Autoren daran, das Thema Weltraum völlig neu zu entdecken. Die ganzen sozialdarwinistischen Vorgaben der intergalaktischen Beziehungen und die dazugehörigen obligatorischen Moralpredigten der alten Helden hinter sich lassend, stellen die Autoren neue Fragen nach möglichen alternativen Gesellschaftsordnungen, die unter völlig anderen Lebensbedingungen entstanden sein könnten, und finden auch wesentlich nüchternere Antworten als ihre Vorgänger. Nicht mehr das Fremde und Unerklärliche bildet den Reiz einer fremden Welt, sondern das gut Konstruierte, Durchdachte, Logische und Nachvollziehbare. Möglicherweise hat diese neue Science-Fiction von der Erfolgswelle des Fantasy in den 80er und 90er Jahren gelernt, dass es den Lesern Spaß macht, wenn sie sich in den neuen, für den Comic kreierten Welten auskennen, über alle Details Bescheid wissen und sich dadurch so richtig in die Stimmung der Geschichte hineinlesen können. Die Leser wollen die neuen Planeten so gut kennen lernen wie das Entenhausen der Familie Duck oder das kleine gallische Dorf des Asterix.

Der neueste Doppelband von Bourgeon und Lacroix „Cycle de Cyann (Cyann – Tochter der Sterne)“ von 1993 ist ein solches Beispiel. Mit einer geradezu überwältigenden Detailarbeit entwerfen die beiden erfolgreichen Autoren die Welt von Menschen, die viele tausend Jahre in der Zukunft auf einem anderen Planeten leben, der einst als Kolonie besiedelt wurde und wo die Erinnerung an den „Blauen Planeten“ nur noch in vagen, fast vergessenen Legenden überliefert ist. Bourgeon und Lacroix haben ihre Science-Fiction-Welt so ungewöhnlich genau, komplex und in sich stimmig entworfen, dass der Verlag zuletzt für die Fans sogar ein Lexikon über den Planeten Ilo und seine Welt herausgebracht hat. Lebensweisen, die politische Ordnung, aber auch die technischen Errungenschaften werden darin genauestens „dokumentiert“ [S-06, R-27].

Andere, wie der italienische Autor Serpieri mit seiner Serie *Druuna* (1986), setzen ganz auf das neue Thema der Genmanipulation. Doch geht es bei Serpieri eher um das Zeigen üppiger nackter Tatsachen an seiner Heldin, die wohlwollend zu den abstoßenden Mutanten der Serie kontrastieren. Die Autorin Séraphine startete mit *Hybrides* 1984 ebenfalls eine Serie zu dem Thema, mit allerdings wesentlich niedlicheren Mutanten. Die aktuelle Pokémon-Welle aus Japan zeigt mit ihrem Erfolg, dass das Thema Genmanipulation für den S-F-Comic nach wie vor aktuell oder sogar noch im Kommen ist. Zudem ist es möglich, mit unterschiedlichen genmanipulierten Rassen einen gewissen Brückenschlag zum derzeit so beliebten Fantasy-Genre zu schlagen, wo ebenfalls stets verschiedene Völker wie Zwerge, Elfen oder Trolle miteinander um die Macht im Feenland konkurrieren.

Alles deutet darauf hin, dass die Science-Fiction auch weiterhin zum Durchspielen der verschiedensten Utopien und Zukunftserwartungen ein Rolle spielen wird, wenn auch das Genre insgesamt derzeit, trotz des Millenniumswechsels, im Comibereich keine allzu große Bedeutung hat und nur wenige Innovationen hervorbringt.

Raumstationen und das Braunsche Raumrad

Als Wernher von Braun 1952 in seinem Buch „Start in den Weltraum“ Bilder seines Raumrades vorstellte, war diese Beschreibung einer solchen radförmigen Raumstation, in der durch Rotation des Rades eine künstliche Schwerkraft geschaffen wird, auf lange Zeit der Prototyp einer künftigen permanenten Weltraumstation schlechthin. Ob in Margarinebildchen, Bilderbüchern oder Comics, das Raumrad von Braun tauchte kurz nach seiner ersten Veröffentlichung massenhaft in annähernd derselben Form und Farbe in diesen Medien wieder auf [S-10]. Wernher von Braun war für die Science-Fiction-Schaffenden der Weltraumfahrt-Guru schlechthin, und seine Entwürfe wurden ohne wenn und aber als „wahre Prognosen“ akzeptiert²⁰⁹; warum auch nicht, schließlich waren es ja auch die Entwürfe seiner Raketen, die finanziert, gebaut und hochgeschossen wurden [R-06].

Irgendwann war das Rad von Braun mit seinem 50er Jahre-Look dann nicht mehr zeitgemäß und es wurde von den Science-Fiction-Autoren vergrößert und bekam eine buntere Lackierung. Immer wieder von den Vorgängern abgezeichnet, immer wieder übernommen und dabei, ähnlich wie die V-2, leicht verändert, bekam das Raumrad ein gezeichnetes Eigenleben, und viele der jüngeren Zeichner wussten vermutlich gar nichts mehr von dem Originalentwurf von 1952. Am Beispiel des Braunschen Raumrads lässt sich besonders eindrucksvoll erkennen, wie sich eine einmal in die Welt gesetzte Idee, die dazu in ihrem Ursprung in bildlicher Form gezeigt wird, etabliert, sich langsam ausbreitet und sich mit den anderen, neu hinzugekommenen Vorstellungen über Technik verbindet und abwandelt. Doch ob es nun in Kubricks „2001 Odyssee im Weltraum“ oder in neueren Science-Fiction-Comics seine Runden dreht, es ist im Prinzip immer das gleiche Raumrad geblieben, auch wenn es in neueren Comics bisweilen die gigantischen Ausmaße einer radförmigen Großstadt annimmt [S-11].

Andere Großraumstationen, die klumpenartig durch das Nichts schweben, sind seltener als die radförmige Raumstation. Eine der im Comic bekanntesten ist „Point Central“, ein wirr zusammengesetzter künstlicher Asteroid aus der Serie *Valérian*, an dem jede bekannte intelligente Rasse des Weltraums eine ständige Vertretung anschweißt und der so zu einem riesigen Botschafts- und Verhandlungsort geworden ist [S-21].

Weniger zusammengewürfelt, sondern in einem Stück geplant ist die fast planeten-große Raumstation Gigantik aus der gleichnamigen Serie. Die Gigantik soll es den Menschen ermöglichen, jahrhundertelange Reisen über Generationen hinweg durchs All zu unternehmen, um so neue Siedlungsräume für die Menschheit in der Tiefe des Weltraums zu finden [S-31].

²⁰⁹ Die belgische Comic-Zeitschrift „Spirou“ erklärt das Jahr der Weltausstellung 1958 zum Jahr 1 des Weltraumzeitalters: „...Und nichts spricht dagegen, dass noch in diesem Jahr mit dem Bau des berühmten Raumrades begonnen wird, von dem aus dann zu den anderen Planeten gestartet wird...“
Makassar, Antoine: "L' Expo '58 et le Style Atome", Brüssel 1983, S.105.

Als militärische Festung schließlich kommen sphärenförmige Großraumstationen mehrmals vor. So wie in *Star Wars* 1977 vorexerziert, schweben riesige waffenstarrende Kampfstationen auf den Umlaufbahnen ihrer Mutterplaneten, um diese im Falle eines interplanetaren Konfliktes wie ein vorgelagertes Fort zu schützen [S-20].

Der Globus – Erddarstellungen

Nirgendwo als bei der Sicht vom Weltraum aus auf den Planeten Erde wird deutlicher, dass es bei der Geschichte der Erforschung des Weltraumes ein „Vorher“ und ein „Nachher“ gibt. „Vorher“, das war bevor die ersten Testpiloten in den Stratosphärenfliegern „Bell X-15“ [F-05] und deren technischen Nachfolgern erstmals eine vage Ahnung davon bekommen konnten, wie unser Planet aus der Entfernung wirklich aussieht bzw. bevor Luis Gagarin als erster Mensch die Welt wirklich von oben betrachten konnte. „Nachher“, das war spätestens als 1969 mit Apollo 11 Millionen von Menschen die Erde in Farbe am Horizont des Mondes haben aufgehen sehen. Dann erst wussten alle, dass der Erdball vom Weltraum aus betrachtet nicht wie ein von einer Tischlampe beleuchteter Schulglobus aussieht; dass sich nicht die Küstenlinien der Kontinente, sonder vor allem die spiralförmigen Wolkenformationen in den Vordergrund drängen und dem Ganzen seine charakteristische Struktur geben.

Es hat schon etwas Eigenes, wenn selbst die um größten Realismus bemühten Zeichner wie z.B. Hergé ihre Helden den Blick auf die Erde mangels besseren Wissens wie den auf eine physikalische Landkarte gestalten. Auch die Höhe bzw. die Erdkrümmung wird von den Zeichnern völlig falsch eingeschätzt: die Lufthülle der Erde reicht meist viel höher, als dies tatsächlich der Fall ist; aus einem Stratosphären-Propellerflugzeug heraus schaffen es manche, die Erde als vollständige Kugel in den Blick zu bekommen, was ganz entschieden „zu hoch“ gegriffen ist [S-30, R-04].

Nachdem jedoch die ersten echten Erdansichten aus dem Weltraum veröffentlicht sind, ändert sich das Äußere unseres Planeten auch allmählich in den Comic-Zeichnungen [S-31, R-06, R-07]. Nur einige wenige, meist humoristische Zeichner halten wegen der besseren Ikonographie noch an der alten wolkenlosen „Globus-Erde“ fest. Offenbar glauben sie, dass sich das „neugewonnene“ Bild des eigenen Planeten noch nicht in allen Köpfen festgesetzt hat, und dass die Leser nicht erkennen was gemeint ist, wenn die Erde nicht wie der altbekannte Globus aussieht.

4.3. Besondere urbane Lebensformen

Unter 4.1. wurde die so häufig auftretende totale stilistische Einheitlichkeit bei Zukunftsstädten angesprochen. Einige Varianten solcher urbanen Erscheinungen wiederholen sich in der Science-Fiction öfters und sollen hier deshalb gesondert angesprochen werden. Es ist dadurch auch besser möglich, diese besonderen Zukunftsstädte miteinander zu vergleichen. Thematisch gehören sie genaugenommen zu den beiden vorangegangenen Kapiteln.

Die „Kuppelstadt“ – leben unter der Käseglocke

Unterstrichen wird die Einheitlichkeit einer Zukunftsstadt häufig noch dadurch, dass sie sich unter einer alles vereinenden großen Glaskuppel befindet. Dieses Modell der „Kuppelstadt“ tritt erst relativ spät in Erscheinung, wird dann aber in den 70er Jahren oft zum Zukunftsmodell für künftiges urbanes Leben schlechthin. Sei es, um die nach einer Katastrophe verseuchte Umwelt abzuschirmen, oder sei es nur, um Regen, Wind und streunendes Gesindel fernzuhalten. In der Zukunft rücken die Bürger wie einst hinter einer mittelalterlichen Stadtmauer unter ihrer Kuppel zusammen und beraten, wie sie ihr Erreichtes am besten gegen jede Art äußerer Einflüsse abschirmen können. Es ist erneut die Erwartung einer Stagnation auf technisch hohem, angeblich nicht mehr zu überbietendem Niveau. Die Annahme eines irgendwann eintretenden Endpunktes jeglicher Entwicklungsmöglichkeit, weil das optimal Mögliche erreicht worden ist, dürfte eine der typischen Fehleinschätzungen vieler Utopisten sein. Ihren Ursprung hat die Kuppelstadt Ende der 50er Jahre auf dem Mond, wo die Glaskuppel, ganz praktisch und unideologisch, lediglich eine künstliche Atmosphäre in der Mondstadt festhalten soll [Y-01]. Dieses „moderne“ Mondstadtmodell wird dann rund zehn Jahre später von vielen S-F-Autoren auf die Erde übertragen, wo die Kuppel dann eine hermetische Stadt entstehen lässt; meistens auch in gesellschaftlicher Hinsicht.

Damit im Comic etwas geschieht und der Held eine Aufgabe bekommt, besinnen sich die Autoren sehr bald auf die Tatsache, dass es bei einer solchen Kuppelstadt ein „Dinnen“ und ein „Draußen“ gibt, die sich als Antipole von modern und archaisch, von zivilisiert und wild, von geordnet und chaotisch bestens gegenüber stellen lassen. Interessant ist hierbei, dass die Rollen von Gut und Schlecht keinesfalls eindeutig verteilt sind. Entammt der Held der Kuppelstadt, so liegt sein Aufgabenfeld natürlich außerhalb der schützenden Glasglocke in der Wildnis. Dort bewährt er sich nicht nur bei der Erfüllung seiner Aufgabe, er findet auch gute Freunde oder zumindest ein nettes wildes Mädchen mit „Pocahontas-Effekt“, das ihm da draußen weiterhilft. Kommt der Held aus der Wildnis und dringt in die ihm eigentlich feindlich gesinnte Kuppelstadt ein, so findet sich dort alsbald ebenso eine Dame, die von dem üppigen Naturburschen mehr als nur angetan ist und die über seine ruppigen Manieren als „Außenweltler“ hinwegsieht und den edlen Kern in ihm erblickt. Die Abkapselung in einer Kuppelstadt wird dementsprechend nicht als ideales Lebensmodell verkauft, sondern es geht im Gegenteil stets darum, dass Stadt und Land, Zivilisation und Wildnis wieder in geordnetem Maß zueinander finden. Gerade in den vom Klassenkampf

geprägten '68ern faszinierte die Kuppelstadt als ultimatives Zweiklassenmodell, das es von den Helden zu überwinden galt [Y-01, Y-02].

Kuppelstädte treten im Comic sowohl auf der zukünftigen Erde, als auch auf fremden Planeten auf. Wie es möglich sein soll, eine solche riesige Glasglocke herzustellen, ist einmal bei Roger Leloups Vinéanern zu beobachten: aus vielen kleinen Plexischeiben wird die Kuppel wie Sperrholz oder wie ein Leimbinder schichtweise zusammengeklebt [Y-02]. In der Form von Weltraumstädten kommt der Kuppel in den 80er Jahren teilweise wieder ihre alte Bedeutung der Luftglocke zu [Y-03].

Die fliegende Stadt – abgehobene Oligarchen

Auch die fliegende Stadt ist eine weitere Variante, sich urban im doppelten Sinne des Wortes von der Masse der Normalbürger abzuheben. Bei der fliegenden Stadt tritt der sinnbildliche Aspekt des „Elfenbeinturmes“, bzw. des im wahrsten Sinne des Wortes „Abgehobenseins“ einer Elite noch mehr in den Vordergrund als bei der Kuppelstadt. Zwar gibt es bei der fliegenden Stadt genauso ein „Oben“ und „Unten“ wie es bei der Kuppelstadt ein „Dinnen“ und „Draußen“ gibt, doch stehen sich die beiden Lager hier nicht so völlig fremd gegenüber, sondern sind meist Bestandteil ein und desselben größeren Systems. Die Herrscher regieren ihre Untertanen von einem für die Beherrschten völlig unerreichbarem Regierungsviertel aus, das nicht selten wie ein dekadentes, opulentes Luxusviertel über der ansonsten elenden und verwahrlosten Megacity schwebt. Die Metapher von „denen da oben“ gerät in der Regel recht plump, die Schwebestadt kommt daher oft in politisch links tendierenden Geschichten mit harscher Gesellschaftskritik vor. Anders als die Kuppelstadt tritt die fliegende Stadt jedoch schon viel früher in Erscheinung [Y-04].

Was die Stadt in der Luft hält, bleibt meist im Vagen: bei *Flash Gordon* sind es noch Säulen aus „verfestigtem Licht“; die häufigste Triebkraft aber ist schlicht „Antigravitation“, die mittels irgend einer Energiequelle, z.B. Nukleartechnik, angetrieben wird. Aber auch die klassische Mongolfière-Technik oder das Schweben durch Edelgas kommt vor, doch tendieren Geschichten mit diesen Varianten eher in Richtung Fantasy.

Eine besonders originelle Methode, die dazu physikalisch sogar machbar wäre (zumindest theoretisch) hat sich der japanische Manga-Autor Yukito Kishiro in seiner Serie *Battle Angel Alita* ausgedacht: Über dem „großen Schrottplatz“, auf dem sich einige Millionen Menschen und Cyborgs tummeln, schwebt Salem, die Stadt der Auserwählten. Diese exklusive Metropole hängt an einer riesigen Stange, die hinauf in den Weltraum reicht und dort wiederum an einem gigantischen Gegengewicht hängt, das sich außerhalb der geostationären Umlaufbahn befindet und somit durch seine Fliehkraft ständig nach oben zieht. Dieses Doppelgespann hat seinen gemeinsamen Schwerpunkt genau auf der geostationären Bahn und schwebt dadurch scheinbar schwerelos über der Erdoberfläche – eine interessante physikalische Idee [Y-04].

Es kommt auch vor, dass eine hoch erhobene Stadt auf riesigen Ständern oder einer Art Turm erbaut ist. Von der Handlung her wird eine solche Turmstadt genauso eingesetzt wie die fliegende Stadt. Manchmal handelt es sich auch um einen steilen Berggipfel, auf den sich die bösartigen Despoten mit ihrer Siedlung zurückgezogen haben, doch Comics mit dieser Variante gehören eher wieder dem Fantasy-Genre an.

Die Unterwasserstadt – Rückzug in die Stille

Die Unterwasserstadt, die von Menschen bewohnt wird, ist im Prinzip nur eine Variante der Kuppelstadt. Oft sind es reiche Exzentriker oder sektenartige Gruppierungen, die sich weg von der turbulenten Welt in die Ruhe des Ozeans zurückziehen. Besonders deutlich wird dies z.B. in dem Album „Spirou et les hommes bulles“ aus dem Jahr 1964, in dem sich die von der Banalität der Normal-Sterblichen geplagten Snobs eine Unterwasserstadt „unter“ der Riviera leisten und dadurch gleichzeitig den lästigen Paparazzi entgehen. Das Besondere an dieser Art der Unterwasserstädte ist, dass sie auf der Schwelle zwischen Science-Fiction und real gemeinter Welt Darstellung stehen. Jedenfalls hielt man es 1964 offensichtlich nicht für nötig, eine solche Idee in die Zukunft zu verlagern, sondern ließ das Refugium der oberen Zehntausend in der Jetztzeit wahr werden [Y-05].

Besonders beliebt sind Unterwasserbasen auch bei den Gaunern unter den Comic-Figuren. Von kaum einem Versteck aus lässt es sich ungestörter operieren als von einer solchen Unterwasserbasis aus, die, je nach Größe der „Organisation“, ebenfalls das Ausmaß einer kleinen Stadt annehmen kann. Auch im Agentenklassiker „James Bond jagt Dr. No“ wird dieses Thema behandelt. Bisweilen liegen die eigentlichen Einrichtungen gar nicht unter Wasser, sondern nur der Eingang dorthin. Besondere Schleusen- und Unterwassertechnik kommt bei alledem zwar zur Sprache, doch wird nur selten wirklich konkret auf die ernstesten Problematiken wie Druckausgleich, Dichtigkeit oder Temperaturverlust im Wasser eingegangen. [B-20]. In der Science-Fiction spielt meist mehr der besondere Schutz eine Rolle, den das Wohnen unter Wasser mit sich bringt; sei es vor Feinden oder vor Verseuchung und Umweltverschmutzung.

Völlig anders stellt es sich dar, wenn die Unterwasserstadt von anderen Wesen bewohnt wird. In diesem Fall ist die Stadt selbst unter Wasser und nicht unter einer luftgefüllten Schutzglocke. Die „Fischmenschen“, die diese Städte erbaut haben und dort leben stammen entweder von der Erde selbst und werden von den „normalen“ Menschen entdeckt, oder es sind Außerirdische, die sich mangels Platz an der Oberfläche lieber in die evolutionäre Nische der Tiefsee zurückgezogen haben [Y-05, B-22]. Die Comic-Serie *Submerman* von George Pichard und Jacques Lob beschreibt in humorvoller Art das Zusammentreffen der „Fischmänner“ (und sehr attraktiven „Nixen“) und der Erdoberflächenbewohner. Nach anfänglichen Berührungängsten werden offiziell diplomatische und wirtschaftliche Beziehungen aufgenommen, und die Wassermenschen bekommen einen Aquariumssitz in der Uno. Da noch kalter Krieg herrscht, stellt sich die strategisch relevante Frage, welchem der beiden Blöcke die neue Unterwassermacht eher zutendiert [B-31].

Es gibt auch die Variante, dass die Unterwassergesellen mutierte Atlantiden sind, also ehemalige Menschen, die sich zusammen mit ihrer im Meer versunkenen Welt ihrer neuen Umgebung angepasst haben. Nebenbei sei gesagt, dass die Häufigkeit, mit der Comic-Helden das versunkene Atlantis entdecken, geradezu rekordverdächtig ist. Ein richtiger Allround-Comic-Held, der etwas auf sich hält und dessen Serie viele Jahre lang läuft, muss allem Anschein nach irgendwann in seiner Karriere Atlantis entdeckt haben. Selbst so seriöse Helden wie Blake & Mortimer machen sich auf nach Atlantis [A-70, letztes Bild; S-02, Bild 6].

5. Personendarstellungen

Wie Helden, Heldinnen und Nebenpersonen im Comic dargestellt sind, wird in dieser Arbeit nicht umfassend beschrieben. Es wäre ein eigenes Thema, mit dem sich zweifellos ein ganzes Buch füllen ließe, wollte man genauer und systematisch die Art und Weise untersuchen, inwieweit Zeichner und Autoren ihre Helden zeittypisch agieren und reagieren lassen, welche gesellschaftliche Stellung in der jeweiligen Epoche zu welchen Kleidern und Anzügen passt, welche genaueren Charakterzüge ihnen von ihren Autoren verliehen wurden und zu welchem Zweck dies geschah.

Hier soll es vor allem, entsprechend dem Titel dieser Untersuchung, um die technische Ausrüstung der Helden gehen. Außerdem ein wenig um die Mode, unter dem Aspekt, dass der Comic eine Epoche als Gesamtes zu präsentieren vermag, dass also das passende Fahrzeug zusammen mit dem dazu passend gekleideten Helden in der dazu stilgerechten Stadt anzutreffen ist.

Außerirdische intelligente Lebensformen werden ebenfalls als „Personen“ angesehen, und sie sind hier insofern interessant, als sie meist allerlei technisches Gerät mit sich führen, das aus dem heimlichen Wunschprogramm menschlicher Phantasie stammt.

Schließlich werden hier auch, dem Thema der Arbeit Rechnung tragend, die Roboter als „Personen“ gehandhabt; haben sie doch in so manchem Science-Fiction sogar die „menschlichsten Züge“ von allen Protagonisten.

5.1. Die Ausstattung von Comic-Helden

„Das einzig Wichtige, das ein Mann trägt, ist seine Waffe“. Diesen Spruch kennen wir sinngemäß aus zahlreichen Western, und auch für die heutigen Actionfilme hat er kaum an Gültigkeit verloren. Für viele der klassischen Comic-Helden gilt dasselbe. Wenn er in guter Kolonialmanier auf Expeditionen Unbekanntes erforscht, oder naive Eingeborene von der Tyrannei des ortsansässigen Woodoozauberers befreit, seinen Karabiner hat er immer geschultert, die Restanzahl seiner verbleibenden Patronen hat er stets im Kopf. Er scheut sich nicht, von seiner Waffe Gebrauch zu machen, wenn seine abendländischen Wertvorstellungen von anderen Erdenbewohnern nicht geteilt werden. Die Sorgfaltspflicht um die eigene Waffe, die Gefahr, sie zu verlieren oder entwendet zu bekommen, dies alles wird dem jugendlichen Comic-Leser in den klassischen Abenteuer-Comics nachdrücklich eingeschärft.

Wenn der Held in urbanerer Umgebung tätig ist, lässt er das Gewehr liegen und greift zur Handfeuerwaffe. Kein Detektiv, kein Kriminalreporter, der nicht fast ständig seine Browning, seinen Revolver, seine Parabellum oder sonst ein meist recht genau definiertes Schießisen griffbereit hätte. Selbst Helden aus dem Humorbereich, wie der allseits berühmte Cowboy Lucky Luke, definieren sich vor allem über ihre Waffe und den besonders erfolgreichen Gebrauch derselben. Das ständige Herumfuchteln mit der Pistole und die ständige Ballerei damit rief schlussendlich die Behörden auf den Plan

und führte 1949 in Frankreich zu einem Gesetz, das den Comic-Figuren das Tragen von Waffen untersagte. Da die Autoren mit ihren rabiaten Abenteuergeschichten aber derart auf eine Konfliktlösung mittels Schießerei fixiert waren, rannten die Helden folglich mit ausgestrecktem Zeigefinger durch die Seiten und brüllten „Peng!“²¹⁰ Dieser lächerliche Zustand war aber nur von kurzer Dauer.

Mit der Waffenfreude der Helden auf den Comic-Seiten geht in den redaktionellen Teilen der Comic-Magazine eine regelrechte Waffenschau einher. Vielleicht auch als Reaktion oder Verarbeitungsmöglichkeit für eine Jugend, die den Krieg nur wenige Jahre zuvor selbst miterlebt hat, werden Flugzeuge, Panzer und sämtliche anderen Waffengattungen der verschiedenen Kriegsparteien katalogartig mit all ihren technischen Daten dargestellt und erklärt, so dass sich eine ganze Generation zu fachkundigen Waffenfreaks entwickeln konnte. Der Unterschied zwischen Maschinengewehr, Automatic-Gewehr, Repetiergewehr und Karabiner muss den Kindern jedenfalls geläufig gewesen sein. Zumindest werden diese Begriffe in den Comic-Geschichten selbst beliebig verwendet, ohne weiter erklärt zu werden, was bei anderen Begriffen, von denen die Autoren nicht ausgehen können, dass ihre jungen Leser sie kennen, durchaus getan wird.

Von wenigen Ausnahmen, wie dem bereits genannten Lucky Luke abgesehen, gibt es aber kaum Comic-Helden, die in relevantem Maße durch den Umgang mit ihrer Waffe definiert werden. Anders als ihre oft über Jahrzehnte hinweg völlig unveränderte Kleidung (Tintin trug seine Knickerbocker von 1929 bis 1982) oder ihr Fahrzeug, gehört die Waffe, trotz ihres so häufigen Erscheinens in der Hand des Helden, nicht wirklich zu seiner festen Grundausstattung. Letztlich gibt es kaum persönliche technische Gegenstände, die zur festen Ausstattung eines Comic-Helden gehören. Am häufigsten ist hier noch das unter 2.1. abgehandelte Automobil. Eine Figur wie Marc Lebut ist tatsächlich über die Tatsache, dass er einen Ford T fährt, definiert. Nicht ganz so stark, aber ähnlich verhält es sich mit dem alten Fiat (Baujahr 1928) von Gaston Lagaffe. Zu Reportern wie Fantasio oder Jeannette Pointu gehört meistens eine Kamera, doch auch das ist nicht obligatorisch, und das Modell der Kamera variiert ständig.

Die technische Ausrüstung der Helden kann dennoch sehr umfangreich und genau beschrieben sein, wenn das vorliegende Abenteuer dies erfordert. Ob es ans Tauchen, Bergsteigen, Campen oder Ski fahren geht, im Bedarfsfall wird dem Held alles zur Verfügung gestellt [P-1]. Bei Pfadfinderhelden, die natürlich meist in Gruppen auftreten, sind jedem der Mitglieder bestimmte Ausrüstungsgegenstände zugeordnet; der Gruppenführer hat Karte und Kompass, ein anderer das Zelt, einer das Kochgeschirr usw.

Armbanduhren, das wissen wir seit James Bond, verbergen bei gut ausgerüsteten Agenten so manche zusätzliche technische Fähigkeit. Nur gelten teure Uhren gemeinhin auch als Schmuckstück, und als solches ziemt es sich für einen Comic-Helden nicht, damit herumzuprahlen. Außerdem sind Armbanduhren recht klein und

²¹⁰ Vergl.: Chaland, Yves, in: "Les histoires merveilleuses des oncles Paul", Paris 1986, S.5.

kommen bei den normalen Zeichnungen nicht zur Geltung, es wäre immer nötig, ein Panel mit einer „Nahaufnahme“ einzuschieben. All dies führt dazu, dass auch Uhren bei Comic-Helden so gut wie nie herausragende Merkmale sind.

Ob also der Chronograph, das Nachtsichtgerät, das Funkgerät oder die Wunderwaffe, Comic-Helden haben und benutzen derartige technische Hilfsgeräte nur dann, wenn sie wirklich im Zusammenhang mit der Geschichte gebraucht werden. Die technische Standardausstattung des Helden liegt nicht über derjenigen eines Durchschnittsmenschen, im Gegenteil. Da der Held keinerlei unnötige Technik mit sich herumschleppt, um damit anzugeben, ist seine technische Dauerausstattung eher minimal [P-01].

Auch die Mode, und hier besonders die der Dame, spiegelt natürlich ihre Epoche wider; und die Rocklänge galt schon immer als untrügliches Sittenbarometer. Das Thema soll hier aber nur im Zusammenhang mit der These, dass der Comic in der Lage ist, seine Zeit insgesamt angemessen zu veranschaulichen, ganz kurz angeschnitten werden.

Die meisten „Modebilder“ der Helden sind ohnehin über diese gesamte Arbeit verteilt, es macht keinen Sinn, dies alles nochmals in einem eigenen ausführlichen Bildteil zu wiederholen. Deshalb sind auf der Seite [P-02] nur noch ein paar wenige explizite Modebilder zusammengestellt. Es fällt auf, dass wieder einmal bei den Science-Fiction-Comics, die ja bekanntlich gerade nicht die reale Welt darstellen wollen, die Mode aus der Entstehungszeit des Comics nur umso deutlicher zutage tritt; besonders bei den bunten 70er Jahren.

Science-Fiction-Helden und ihre technischen Spielereien

Klassische Science-Fiction-Helden sind uniformierter als ihre meist zivilen Kollegen aus der Jetztzeit. Besonders für den früheren Weltraumfahrer war es kaum vorstellbar, nicht einer staatlichen, und damit uniformierten, Organisation anzugehören. Nur einige Professoren steigen mit zivilem Frack, Schlips und Kragen in ihren selbstgebastelten Raketen in den Weltraum auf [R-10, letztes Bild]. Erst mit den „Weltraumhippies“ begeben sich nach 1968 verstärkt Zivilisten in den Comic-Weltraum.

Diese Berufsweltraumfahrer haben natürlich ihre feste Ausrüstung, zu der zuallererst ihre Waffe gehört. Zahlreiche Modelle von Strahlen- bzw. Laserpistolen, Desintegratoren oder sonst irgendwelchen Energie- oder Schockwellenemittern füllen seit Flash Gordons Zeiten die Halfter der Raumpioniere (Flash Gordon, der in seiner langen Weltraumkarriere die Uniformen zahlreicher Weltraumarmeen trug, war selber eigentlich Zivilist und von seinem irdischen Beruf her professioneller Polospieler). Dabei wurde von den Autoren schon recht frühzeitig berücksichtigt, dass auch solche modernen Waffen nicht immerwährend funktionieren können, sondern irgendwann leer sind und wieder aufgeladen werden müssen. In moderneren Comic-Geschichten, in denen es möglichst nicht so blutrünstig zugehen soll und in denen auch unansehnlichen Außerirdischen zumindest prinzipiell ein Daseinsrecht eingeräumt wird, lassen

sich die Strahlenpistolen in ihrer Wirkung meist einregulieren, so dass sie töten, verletzen oder nur betäuben [P-01].

Diverse hochentwickelte Messgeräte im Taschenformat zählen ebenfalls zur Ausrüstung der Raumfahrer. Besonders beliebt sind solche Spürgeräte, die die Anwesenheit irgendwelcher Lebewesen in der näheren Umgebung anzeigen. Dann kommen Messgeräte, die vor jeder Art schädlicher Substanzen oder Strahlung in der Umwelt warnen. Gute Ferngläser mit Nacht- bzw. Restlichtverstärker werden auch gerne zur Hand genommen, die besten Versionen erlauben den „Röntgenblick“ durch Wände oder feste Gegenstände.

Abhörgeräte, Überwachungskameras und Peilgeräte kommen bei Bedarf zum Einsatz, gehören aber noch weniger als andere Kleinmessgeräte zur Standardausrüstung. Technisch werden derartige Errungenschaften der neuen Wissenschaft so gut wie nie genauer erklärt. Die Autoren denken sich ein Gerät aus, was es können soll und wo der Haken daran ist, und der Leser muss sich mit ebenso viel- wie nichtssagenden Erklärungen wie „das Prinzip ist ganz einfach und basiert auf der Interferenz hochmodulierter Molekularschwingungen“ zufrieden geben.

Dennoch kann man an den kleinen, praktischen Utensilien ablesen, was sich der moderne Mensch der Industriegesellschaft noch so alles wünscht. Um z.B. dem lästigen Sprach- und Verständigungsproblem mit Außerirdischen Herr zu werden, benutzen viele der jüngeren Science-Fiction-Helden oder Heldinnen wie Yoko Tsuno kleine Simultanübersetzer, die sich zudem noch selber auf die neue Sprache einprogrammieren, wenn sie nur genügend lange an der neuen, unbekanntenen Sprache lauschen dürfen [P-11, Bild 10]. Leider ist die echte Technik der Spracherkennung und Übersetzung noch weit davon entfernt. Frühe Serien, wie *Flash Gordon* oder *Buck Rogers*, haben das Sprachproblem dagegen einfach ignoriert; schon vor seiner Erkundung ist dort der gesamte Weltraum weitgehend amerikanisiert [L-43, erstes Bild].

Das Fernglas, mit dem man durch Mauern blicken kann, ist ein ähnlicher Wunschtraum, und dasselbe gilt für den Apparat, mit dem man Gedanken lesen kann. Letzterer kann die mannigfaltigsten Formen annehmen: Mal ist es ein kleines, kopfhörer großes Gerät mit Antennen, mal eine zimmergroße Einrichtung, bei der dem auszuspionierenden Kandidaten ein Helm mit allerlei Drähten aufgesetzt wird [L-30], dann kann es sich wieder nur um eine Tablette handeln, die dem Einnehmer die Möglichkeit zum „Aushorchen“ seines Gegenüber verleiht²¹¹, und natürlich gibt es auch Mittelchen, die dem Gegenüber verabreicht werden, damit er plaudert – doch eigentliches Gedankenlesen ist das dann nicht mehr. Zuletzt gibt es in dieser Kategorie die Telepaten, die ohne jedes Hilfsmittel die Gedanken fremder Menschen lesen können [U-40, Bild 13].

²¹¹ Daniel Düsentrieb erfand eine solche Gripsspille im Jahr 1972; LTB Nr.20 "Onkel Dagobert sieht rot", Stuttgart 1972, S.81ff.

Raumanzüge

Die frühen Raumfahrer wie Flash Gordon oder Buck Rogers haben noch keine eigentlichen Raumanzüge, sie unternehmen in ihren Geschichten auch keine „Weltraumspaziergänge“ sondern bewegen sich nur innerhalb ihrer geschlossenen Raumschiffe durchs All. Die Leser vermissen die Weltraumgänge auch nicht weiter, denn schließlich ist im freien Raum ja „nichts“, was es zu erleben gäbe, und bei einer Atlantiküberquerung geht man ja auch nicht mitten im Ozean schwimmen – wozu also dann Spezialkleidung für den Weltraum?

Die ersten Raumanzüge im Comic lehnen sich optisch an die Taucheranzüge ihrer Zeit an. Darin liegt eine gewisse Logik, wenn auch die Druckverhältnisse genau umgekehrt gelagert sind. Tintin und seine Zeitgenossen stapfen demnach mit unförmigen rüstungsartigen Anzügen durch den Mondstaub und erinnern dabei mehr an das Michelin-Männchen, als an dynamisch sportliche Helden. Damit die Leser ihre Protagonisten dennoch immer gut erkennen können, hat sich frühzeitig der kugelförmige Rundumhelm aus Plexiglas im Comic-Raum durchgesetzt. Auch als die Welt dann 1969 auf den Bildschirm live miterleben durfte, wie tatsächliche Raumanzüge aussehen, wurde diese Offenbarung im Comic kaum umgesetzt, zu unbrauchbar waren vor allem die Helme mit dem gegen die Raumstrahlung verspiegelten Visier, das jeden Gesichtsausdruck des Helden hätte unsichtbar werden lassen. Die rucksackähnlichen Versorgungssysteme der Anzüge wurden dagegen von den Zeichnern aufgegriffen [P-03].

In eher humoristischen Serien, bei denen die Autoren ohnehin weniger Gewicht auf Realistik und Erklärbarkeit legen müssen, wandeln sich viele Raumanzüge bereits in den 70er Jahren zum sportlichen, modischen und farbenfrohen Weltraumdress. Die neuen enganliegenden Raumklamotten lassen besonders bei den neuerdings ins All stürmenden Frauen die weiblichen Formen verkaufsträchtig sichtbar werden. Dass Techtelmechtel und Beziehungsprobleme auch vor fremden Planeten nicht halt machen, wusste schon Flash Gordon, und spätestens seit *Barbarella* (1964) ist der freie Weltraum im Comic endgültig keine sexfreie Zone mehr.

Bei *Yoko Tsuno*, die 1976 ihr erstes Weltraumabenteuer bestreitet, fällt dem Leser nach einigen Seiten Weltraumgeschichte kaum mehr auf, dass sie einen Raumanzug trägt. Der ansonsten um Plausibilität bemühte Zeichner Roger Leloup macht hier Kompromisse zugunsten einer adretten Erscheinung seiner Heldin und verpasst ihr und ihren Freundinnen eine doch sehr unrealistisch dünne Space-Kluft. Aber auch der solider wirkende Raumanzug von Laureline in der Serie *Valérian* lässt die Frau im Anzug noch gut erahnen [P-03].

5.2. Außerirdische Haupt- und Nebenfiguren

Eine der brennendsten Fragen, die sich beim Aufbruch zu unbekanntem Welten stellt, ist neben dem „was werden wir dort finden“ die nach dem „wen werden wir dort finden“. Die Fragen, mit denen die Marco Polos und Columbusse dieser Erde nach ihrer Rückkehr bestürmt wurden, galten den Reichtümern, Eßgewohnheiten, den fremden Menschen und deren Kulturen gleichermaßen. Da dieses nach alter menschlicher Entdeckergewohnheit alles zusammen gehört, wird die Frage, ob es denn irgendwo da draußen noch andere Wesen gibt, im Science-Fiction-Comic erstaunlich selbstverständlich mit „ja“ beantwortet. Wer seine Helden hinaus ins unbekannte All schickt, der kann es sich fast nicht leisten, sie dort nur Öden finden zu lassen, die aussehen wie die Wüste Gobi. Außer Tintin, der auf seinem Mondflug für seine Epoche nur einen ungewöhnlich realistischen toten Erdtrabanten vorfindet, treffen so ziemlich alle seiner Kollegen vor und nach ihm im All auf eine rege Artenvielfalt an mehr oder weniger intelligenten und zivilisierten Gestalten.

Über das Gruppenverhalten und die Zivilisationen dieser Spezies ist unter Punkt 4.2. schon einiges gesagt worden. Auf einzelne nichtmenschliche intelligente Wesen ist diese Formel der kaltherzigen, technokratischen, überlegenen und der sympathischen wilden Außerirdischen nicht übertragbar. Der Held von der Erde findet üblicherweise immer einige Genossen unter den Fremdlingen, mit denen er sich anfreundet oder irgend eine Art der Kooperation eingeht. Die eventuellen technischen Überlegenheiten des Außerirdischen können dann vom Helden begutachtet, bewundert, aber auch kritisiert werden. In den meisten Fällen gerät der Held bald in Situationen, in denen er sich der neuen Technik bedienen muss, um seine Aufgabe zu lösen. Damit haben wir wieder die Situation, dass die Technik als solche wertneutral ist und es nur darauf ankommt, wer was daraus macht. Etwa so, wie die amerikanische Waffenlobby niemals die Waffen, sondern immer nur die Leute, die damit herumschießen, für Schießunfälle verantwortlich macht, wird im Comic selten Technikkritik als solche betrieben, sondern überwiegend nur der Missbrauch von Technik durch ihre Benutzer als Ursache für Fehlentwicklungen in technokratischen Gesellschaften hervorgehoben. So ist es nicht selten der Held von der Erde, der den faschistisch oder kommunistisch fehlgeleiteten Außerirdischen die positiven Seiten ihrer eigenen Technik erörtert und ihnen so die Augen für eine bessere Welt öffnet.

Bei *Flash Gordon* zögert der neue, frisch eingesetzte „demokratische König“ des Planeten Mongo keinen Augenblick, seinem Freund von der Erde eine Vielzahl modernster Waffen zu schenken, mit denen Flash dann 1941 für seine US-amerikanische Heimat gegen die Feinde von Freiheit und Demokratie in den Krieg ziehen kann (und damit gleich eine ganze Nazi-Flotte besiegt). In der halb Wikinger-, halb Science-Fiction-Saga *Thorgal* stiftet eine von den Sternenmenschen auf der Erde vergessene Laserpistole Verwirrung, weil sie seinem Besitzer eine quasi gottähnliche Stellung verleiht; der Spuk endet erst, als die Waffe endlich leer ist²¹². Raumzeit Agent Valerian scheut sich nicht, im Paris der 80er Jahre (der Entstehungszeit der Alben) mit

²¹² G. Rosinsky / J. Van Hamme: *Thorgal*, "L' Epée-Soleil", Brüssel 1992.

schwerkalibrigen Desintegrator-Waffen zu hantieren – was bleibt einem schon übrig, wenn man gerade außerirdische Monster in einem Metrotunnel jagt. Ein zweifelhafter Kollege von Valerian bringt sogar eine Außerirdische um, nur um sich ihre technisch hochüberlegene Ausrüstung anzueignen²¹³. Nur Yoko Tsuno erliegt wegen der strengen Zweiteilung der Serie in Science-Fiction- und Nicht-Science-Fiction-Bände nie der Versuchung, einen der zahlreichen Gimmicks ihrer Freunde von Vinéa jemals auf der Erde einzusetzen.

Von ihren technischen Spielereien abgesehen, unterteilen sich die außerirdischen intelligenten Rassen grob in folgende Muster: Es gibt solche Außerirdischen, die, von gelegentlichen kleinen Details wie spitzen Ohren und dergleichen abgesehen, genauso aussehen wie Menschen. Bei *Brick Bradford* und *Flash Gordon* gleichen so ziemlich alle fremden Planetenbewohner den Menschen, womit nebenbei die Ähnlichkeit der Reisen Flash Gordons zu den Expeditionen dieser Epoche hervortritt, mit denen gerade die letzten weißen Flecken der Landkarten erobert wurden. Auch hätten die ganzen Liebeleien Flashes zu den diversen Mongoischen Prinzessinnen nach den damaligen Rassenvorstellungen sicher kein gutes Echo bei den Lesern gefunden, wenn letztere irgendwie zu fremdartig ausgesehen hätten. Dann gibt es diejenigen Arten von Außerirdischen, die um jeden Preis anders aussehen sollen als Menschen, um genau damit die Andersartigkeit ihrer Rasse und Kultur von vornherein zu unterstreichen.

Die guten und sympathischen Außerirdischen sehen entweder sehr menschenähnlich aus oder haben etwas von niedlichen Stofftieren mit großen Kulleraugen und Kindchenschema. Unter der Kategorie „edler Wilder“ können auch bepelzte Athleten mit leicht tierähnlichen Köpfen auftauchen, nur negroide Gesichtszüge sind dabei weitgehend tabu. Auf der Seite der aggressiven und gefährlichen Außerirdischen stehen echsenartige Wesen mit schuppigen, kantigen Formen und nicht selten der legendären grünen Hautfärbung. Auch solche Exemplare, die ins Insektenhafte schlagen, eignen sich hervorragend als Bösewichte, wie man erst vor einigen Jahren an dem Film *Starship Trooper* wieder sehen konnte, da sie der Comic-Held nach Herzenslust über den Haufen schießen kann. Häufig wird hier von den Autoren nach dem Prinzip der Fabelliteratur verfahren, und die verschiedenen auftretenden Außerirdischen bekommen ein Aussehen verpasst, das deutliche Rückschlüsse auf ihr Wesen und ihren Charakter zulässt; ein gutes Beispiel hierfür sind auch die beiden unterschiedlichen Volksgruppen, mit denen sich Dan Dare 1951 (bzw. 1995, der Spielzeit der Handlung) auf der Venus herumschlägt [P-10]. Besonders in amerikanischen Comics kommen diese Schemata bis heute zur Anwendung, woraus sich schließen lässt, dass das durchschnittliche Publikum es dort durchaus als logisch empfindet, wenn über „a good one or a bad one“ der äußere Eindruck, die äußere Erscheinung, und damit nicht zuletzt die Rasse entscheidet. Wer irgendwie nach Monster aussieht, muss auch wie ein solches vernichtet werden, und der mutige Töter darf sich dann von der jubelnden Menge als Held feiern lassen.

²¹³ J.C. Mézières / P. Christin, *Valérian*, "Métro Châtelet, direction Cassiopée" und "Sur les frontières", Paris 1980 und 1988.

Modernere Science-Fiction-Comics, aber auch solche aus dem Fantasy-Genre, spielen bewusst mit diesen Klischees und bürsten ihr Publikum mit ihrer langjährigen Leseerfahrung gegen den Strich, indem sie anmutige Schönlinge in die Rolle hinterhältiger Fieslinge stecken, und coole, vernünftige und grundanständige Monstergestalten dem Helden hilfreich die Hand zustrecken lassen. So war Spielbergs kleines runzeliges E.T. von 1982 durchaus „politically correct“, ebenso der zottelige Wookiee namens Chewbacca aus *Star Wars* (1977) oder die Shingouz, kleine drachenartige Informationsdealer aus der Serie *Valérian* (1975).

Mittlerweile ist es für die Zeichner nicht mehr leicht, noch Formen und Farben für Außerirdische zu entwickeln, die man noch nicht irgendwo gesehen hat. Trotz der ewigen Suche nach der totalen optischen Andersartigkeit der verschiedenen Weltraumgestalten wirken diese immer abgegriffener, zu sehr ist das Primat der möglichst ausgefallenen Erscheinung selber zu einer sicheren und damit langweiligen Regel geworden. Egal wie bunt ihre Farbenpracht, egal wie viele Augen, Gliedmaßen oder Tentakeln sie haben, die „andersartigen“ Rassen des Weltraums sehen unter dem Strich irgendwie alle gleich aus.

Nebenher bleiben bis heute die Fremden in normaler menschlicher Erscheinung ein fester Bestandteil der Gruppe der extraterrestrischen Mitstreiter. Letztere zählen übrigens oft nur dann zu den Guten, solange sie zu Hause auf ihrem Heimatplaneten bleiben. Kommen solche Wesen uneingeladen von selber auf die Erde, so stets in der bösen Absicht, die Menschheit getarnt zu unterwandern und heimlich die Invasion vorzubereiten. Solche Arten von Außerirdischen waren besonders in der heißen Phase des kalten Krieges in nordamerikanischen Comics und Fernsehserien aktiv. Wenn der Held einen solchen Spion erschoss, dann gab es keinen Fleck auf dem Läufer, sondern das unbekannte Wesen löste sich einfach und sauber in Nichts auf. In den Vereinigten Staaten gibt es diesbezüglich übrigens ein Gesetz, das Privatbürgern untersagt, Außerirdischen Unterkunft oder Asyl zu gewähren. Deswegen muss ein E.T. oder Alf von seiner „Gastfamilie“ auch ständig zur Erheiterung des Publikums versteckt werden, denn Außerirdische sind in den USA unbedingt meldepflichtig.

5.3. Roboter und wozu sie gut sind

Über die Intelligenz von Robotern ist nicht nur im Comic viel spekuliert worden. Ebenso umstritten ist die Frage, ob es theoretisch möglich sein kann, dass Roboter oder Androiden es bis zu menschlichen Gefühlen und Leidenschaften bringen können. Kennzeichnend für die historische Entwicklung der blechernen „Mitmenschen“ ist, dass die in sie gestellten Erwartungen und ihre tatsächlichen Fähigkeiten genau gegenläufig sind. „Ich habe 42 Relais und bin damit intelligenter als jedes menschliche Wesen“ schnarrt ein aus Weißblech zusammengenieteter Geselle namens „Elektro“ auf der „Futurama“, der Weltausstellung in New York 1939, vor einer Schar verblüffter

Reporter²¹⁴. Dass der als Zukunftsmodell vorgestellte Roboter der Firma Westinghouse mit seinen 42 Bit tatsächlich weit unter der geistigen Kapazität einer Fruchtfliege liegt und damit auch nur zur geringsten selbständigen Handlung unfähig ist, war damals noch niemandem so richtig klar. Die Komplexität von Denkstrukturen, von Sprache und von Entscheidungsprozessen war so gut wie unerforscht.

Während sich im Zeitalter der Elektromechanik die Menschen vor der baldigen Unterdrückung und Übernahme der Welt durch ihre eigens geschaffenen und dann selbständig gewordenen Roboter fürchteten, erleben wir im Jahr 2000 bei hunderttausendfach gesteigerter Rechenleistung in den Blechköpfen wahre Begeisterungstürme, wenn ein solcher Roboter quer durchs Zimmer gehen kann ohne umzufallen oder gegen die Möbel zu rempeln. Je weiter die Robotertechnik fortschreitet, desto geringer werden die Erwartungen an ein baldiges auch nur annähernd selbständiges Handeln dieser Geräte.

Die große Zeit der Roboter, von denen man sich insgeheim erhofft, dass sie sklavenartig alle niederen und unangenehmen Tätigkeiten in der klassischen menschlichen Arbeitswelt übernehmen könnten, ist in den 50er und 60er Jahren. Die sich rasant entwickelnde Technik sowie die scheinbar unerschöpfliche Energiequelle des Atoms lassen Arbeitererleichterungen durch nimmermüde Roboter in Haushalt und in der Produktion zeitweise tatsächlich für möglich erscheinen, wobei mit „Roboter“ hier immer ein einigermaßen selbständig agierendes technisches Universalgerät gemeint ist und nicht etwa verbesserte Produktionsmaschinen, wie programmierte Lackier- oder Schweißanlagen in einer Fertigungsstraße der Autoindustrie.

Der Wunschtraum nach willenlosen, unbezahlten Arbeitskräften für die Dreckarbeit kurbelt die fiktive Roboterproduktion im Science-Fiction an. Der überkorrekte und perfekte Butler aus Metall macht in vielen modernen und der Technik aufgeschlossenen Comic-Häusern Karriere, der Haushaltsroboter, der sogar in der Lage ist, in den Ecken zu fegen, ebenfalls [P-20 + P-21]. Ihre „Coolness“, physische und psychische Belastbarkeit, die auf ihre Unfähigkeit zu jeder Form der Emotionalität zurückgeht, macht Roboter in dieser Zeit der fortschreitenden Technisierung und Rationalität zu beliebten Kollegen oder Partnern, ja manchmal sogar zu Vorbildern. Wer sich durch seine Gefühle leiten lässt, gilt in den modernistischen 50ern und 60ern als archaisch.

Die '68-Bewegung, bestrebt alle klassischen und bis dato als wahr erkannten gesellschaftlichen Werte auf den Kopf zu stellen, leitet auch die Befreiung und Emanzipation der Roboter ein. Barbarella nimmt sich einen Roboter als Liebhaber ins Bett und löst damit ihrerzeit einen Skandal aus [P-22]. Roboter und Androiden interessieren sich neuerdings für moderne Kunst, neigen zur Gefühlsplänkelei, setzen sich ethisch und metaphysisch mit ihrem Wesen und Daseinssinn auseinander und verlieren damit nach den bisher geltenden Maßstäben so ziemlich all ihre ursprünglichen Qualitäten wie Rationalität, Präzision, Objektivität, Unbestechlichkeit und unbedingten Gehorsam.

²¹⁴ Videofilm von: M. Breuersbrock, W. Dresler, D. Fitzke: "Fröhliche Zukunft, Wünsche, Wunder und Visionen", Neue Pathos Film s.d. (90er Jahre).

Schon alleine, dass man sich als Mensch mit ihnen sehr anregend unterhalten kann, macht die Aufwertung des Roboters zur nahezu gleichwertigen „Person“ deutlich.

Bei der Weltraum-Saga *Star Wars* (1977) wird die ursprüngliche Funktion der Roboter zur Erheiterung der Kinobesucher schließlich völlig in ihr Gegenteil verkehrt. Der rollende Bleicheimer R2-D2 und sein intellektuellerer Kollege aus der Klasse der Protokoll-Druiden C-3P0 legen vollends alle klassischen Robotertugenden ab und mutieren zu verweichlichten, ängstlichen Maskottchen, die um keine Ausrede verlegen sind, wenn es gilt, sich vor einem heiklen Einsatz zu drücken. Während die menschlichen Hauptpersonen nach klassischem Heldenmuster so zuverlässig funktionieren „wie die Roboter“, bekommen die tatsächlichen Roboter vom Drehbuchautor die Rolle des menschlich-emotionalen Parts zugeschrieben. Die Umkehr der gewohnten Rollenverteilung war seit jeher ein bewährtes Element der Komik und Satire, und *Star Wars* hat durchaus etwas von einer Science-Fiction-Komödie. Dasselbe gilt für den von R2-D2 kopierten Roboter V.i.n.cent in dem Disney-Film „Das Schwarze Loch“ aus dem Jahr 1980 [P-24].

Aber nicht nur im Kino, auch in vielen Comics ist der übersensible und allzumenschliche Roboter ein bei Science-Fiction-Autoren beliebter Protagonist des Absurden und Komödienhaften geworden. In den Serien *Le Vagabond des Limbes*²¹⁵, *Dani Futuro*²¹⁶, *Gigantik*²¹⁷, *Gil et George*²¹⁸ tauchen Roboter wie niedliche und getreue Haustiere auf, dienen zur emotionalen Unterhaltung und lassen geduldig und verständnisvoll das ganze Seelenleid frustrierter Comic-Helden über sich ergehen. In der Serie *Les Méta-Barons*²¹⁹ bilden zwei Haushaltsroboter die Rahmenhandlung in dem sie sich, und damit dem Leser, zwischen Hausputz und Frühstücksvorbereitung die Familiengeschichte ihres Helden erzählen [P-27]. In der Serie *Yoko Tsuno*²²⁰ werden sogar Roboter als pädagogisches Spielzeug zur besseren Kindererziehung eingesetzt [P-26]. Der Roboter wird zum besten Freund und Helfer, der für alle allzumenschlichen Schwächen aufgrund seiner weisen Programmierung das meiste Verständnis aufbringt und niemals die Fassung verliert. Einer der ersten nahezu völlig vermenschlichten Roboter ist der japanische Serienheld *Astro Boy* von Osamu Tezuka aus dem Jahr 1957. Der Autor geht in seinen Geschichten auch auf die soziale Stellung der Roboter in der Gesellschaft ein [P-23].

Neben all diesen „aus der Art geschlagenen Menschen-Robotern“ gibt es weiterhin den klassischen, nur auf die Durchführung seiner Aufträge bedachten Roboter. Besonders der gefühllose und damit menschenverachtende Kampf-Roboter wird gerne als

²¹⁵ Julio Ribera / Christian Godard: *Le Vagabond des Limbes*, 28 Alben, Paris 1974 - heute.

Vergleiche auch den Artikel: Höhne, Wolfgang: "Die unendlichen Vagabunden der Unendlichkeit", in: "revolution nr.9", Heft 2, Karlsruhe 1990, S.36.

²¹⁶ Carlos Gimenez / Victor Mora: *Dani Futuro*, 6 Alben, Paris / Brüssel 1969 - 1977

²¹⁷ Jean Cardona, Victor Mora: *Gigantik*, 7 Alben, Paris / Hamburg 1979 - 1984

²¹⁸ Marc Wasterlain: *Gil et George*, 3 Alben, Paris 1986 - 1989.

²¹⁹ Carlos Guinenez / Alexandre Jodorowsky: *La caste des Méta-Barons*, 8 Alben, Paris 1999 - 2002.

²²⁰ Roger Leloup: *Yoko Tsuno*, 22 Alben, darunter 8 S-F-Abenteuer, Brüssel 1970 - heute.

typisches negatives Gegenstück zum Helden eingesetzt, er gilt gleichzeitig als Inkarnation bössartigen niedrigen menschlichen Gedankengutes. Besonders in den japanischen Mangas haben Kampf-Roboter ihren festen Platz. Die Comic- und Fernseh-Serie *Goldorak* ist sogar nach einem Kampf-Roboter benannt, der, allerdings unselbständig und direkt vom Helden gesteuert, das Duell mit immer neuen gegnerischen Kampfmaschinen aufnimmt, die ihrerseits von bössartigen Terroristen gelenkt werden. Im Laufe der Serie findet so eine fortschreitende Rüstungsspirale der waffentechnischen Ausrüstung der Kampf-Roboter statt.

Das Duell „Held gegen Roboter“ als reinste Versinnbildlichung des Kampfes „Mensch gegen Maschine“ ist ein Motiv, das in der ganzen Robotergeschichte der Science-Fiction präsent bleibt. Ähnlich wie bei hässlichen und in hohem Maße entmenslichten Monstren oder Außerirdischen, darf der Held Roboter-Gegner ohne ethische Konflikte zerstören und damit genaugenommen ethisch straffrei „töten“. Der Held vertritt bei seinem Kampf gegen den Roboter alle menschlich-zivilisatorischen Werte, die sich gegen das Primitive, instinkt- bzw. programmgesteuerte Verhalten der „wilden“ Maschine auflehnen [P-23, P-24]. Paradoxaerweise wird damit der eigentlich hochtechnisierte Roboter, Höhepunkt menschlicher Schaffenskraft und Intelligenz, auf eine archaische, präzivilisatorische Ursprünglichkeit reduziert, was daher rührt, dass er vor allem die animalischen, unzivilisierten und rein egoistischen Verhaltensweisen der ihn herstellenden Menschen verkörpert. Daraus wiederum lässt sich ableiten, dass der Mensch gerne seine unterdrückten archaischen Rohheiten über die von ihm kreierte Technik auslebt, während er sich selber als zivilisiertes Geschöpf präsentiert. Der Roboter wird damit letztlich zur Freud'schen Kompensation unterdrückter Urinstinkte des Kampfes, der Brutalität und der Rücksichtslosigkeit.

In jüngster Zeit findet auch im Bereich des Roboterwesens eine Banalisierung der Technik statt. In der aktuell laufenden Fernsehserie des *The Simpsons* Erfinders Mat Groening *Futurama* ist der Roboter Bender als normaler „Mitmensch“ gänzlich in die Gruppe der Helden integriert und leistet sich so manches persönliche Laster, darunter Kleptomane und ein kleines Drogenproblem. In der japanischen Comic-Serie *Battle Angel Alita* schließlich werden Menschen und Roboter derart durcheinandergemischt, dass es nicht mehr klar ist, ob hier ein Mensch mit künstlichen Organen und Roboter-Gliedmaßen handelt, oder ob es nicht doch eher ein Roboter mit einigen biologischen Organen ist [P-27].

Bereits 1982 war die ethische Diskussion über den Lebenswert künstlicher Intelligenz nur knapp zu Ungunsten des Supercomputers HAL 9000 ausgefallen: „Ob wir auf Silizium oder Eiweißzellen basieren, alle intelligenten „Lebewesen“ sollten mit dem gleichen Respekt behandelt werden“ hieß es im Filmklassiker 2010, *Odyssee im Weltraum* (HAL ist ein Anagramm zu IBM). Und das obwohl HAL einige Jahre zuvor in „2001“ seine Kollegen gemordet hat. Computer und Großrechner, die sich ebenso wie der HAL 9000 nicht auf zwei Beinen oder auf Rollen selbständig durch die Welt bewegen können, werden unter 6.4. „Computer und Großrechner“ eingehender behandelt.

5.4. Der kluge Doktor und der verrückte Professor

Wenn die moderne Technik im Comic ein Gesicht bekommt, dann geschieht dies natürlich in Form des Wissenschaftlers. Manchmal kann diese Rolle der Held selbst oder eine bereits eingeführte Nebenperson verkörpern. Dann haben wir es allerdings mit einer amateurhaften Wissenschaft zu tun, die eher eine hobbyähnliche Bastelei als zielgerichtete Forschung ist. Wenn solche Helden „wissenschaftlich“ tätig werden, dann hat ihr Ansinnen im Regelfall direkt mit der Handlung bzw. dem gerade zu lösenden Problem zu tun. Der Held, oder einer seiner bekannten Freunde, bastelt aufgrund von soliden technischen Allgemeinkenntnissen spontan irgend ein technisches Hilfsmittel, ähnlich wie er ein Fahrzeug reparieren würde, um in einer festgefahrenen Situation weiter zu kommen [P-30].

Normalerweise aber ist die moderne Technik das Metier von Profis, also von studierten Wissenschaftlern, die einen Doktor- oder Professorentitel führen. Bei der massenhaften Auswertung von Comic-Geschichten wird dabei das Folgende deutlich: Den Wissenschaftlern wird eine neutrale Haltung nicht gestattet. Obwohl wissenschaftliche Erkenntnis als solche zunächst wertneutral ist, wird der Gelehrte von den Autoren mehr noch als andere Nebenfiguren in das eine oder andere Lager gedrängt. Der Wissenschaftler mit seinen geheimen und wertvollen Kenntnissen bedeutet im weitesten Sinne Macht und Reichtum. Als solcher muss er sich eindeutig der guten Seite zuwenden, um von dem Helden geschützt zu werden. Versucht der Wissenschaftler neutral zu bleiben, wird er umgehend von der bösen Seite „geholt“ und gegen das Gute instrumentalisiert. Im Comic lassen sich gute und böse Wissenschaftler oft an der Farbe ihres Bartes identifizieren. Nach der elementaren Grundregel der symbolischen Bedeutung der Farben schwarz und weiß in unserem Kulturkreis haben Schurken natürlich den schwarzen Bart und anständige Forscher sehen aus wie der Weihnachtsmann. Etwas weniger eindeutig, aber immer noch signifikant, lässt sich sagen, dass Doktoren, sofern sie nicht der Zunft der Ärzte angehören, weitaus eher zum Bösen neigen als Professoren. Siehe hierzu auch das Kapitel 6.3. „Arbeitsgeräte und Laboratorien“.

Der Professor: verrückt, aber ehrlich

Der ewig zerstreute Professor ist nicht nur im Comic geradezu sprichwörtlich. Er forscht meist ohne konkretes Ziel so vor sich hin, aus purem Interesse an der Wissenschaft. Wenn er dann mehr oder weniger zufällig eine weltbewegende Entdeckung macht und sie in Form einer Formel niederschreibt, dann erkennt er die Bedeutung seiner Arbeit meist erst, nachdem der Gauner ihm die Formel geklaut und der Held ihm die daraus resultierenden möglichen negativen Folgen für die Menschheit erklärt hat. Der gute Professor ist außerhalb seiner wissenschaftlichen Sphären weltfremd und unbeholfen. Folglich braucht das geistige Genie den tatkräftigen Helden zum Freund, der ihn in diesen weltlichen Dingen unterstützt. Umgekehrt benötigt der Held die Schwäche des guten Gelehrten, um überhaupt zu einer Aufgabe und damit zu seiner Daseinsberechtigung zu kommen. Der Held und der Professor gehen somit eine Art Symbiose ein.

Held und Nebenfigur bewundern ihren wissenschaftlich gebildeten Freund, doch im Gegensatz zur „normalen“ Nebenfigur hat der Held immerhin soweit ausreichend technische Kenntnisse, um mit dem Professor in eine oberflächlich interessante, wissenschaftliche Unterhaltung treten zu können. Diese Eigenschaft ist besonders in der Phase des Kennenlernens von Held und Professor von entscheidender Bedeutung [R-02]. Dennoch haben die wissenschaftlichen Ergüsse des Helden etwas von der jungen Dame, der man auf der höheren Töchterschule etwas Allgemeinbildung zukommen ließ, damit sie später ihren Gemahl bei der gemeinsamen Konversation nicht langweilen möge.

Die Zerstreutheit und Abgehobenheit der Comic-Professoren kann sich leicht ins Wahnhafte steigern. Dann haben wir es mit dem nicht weniger sprichwörtlichen Fall des „verrückten Professors“ zu tun. Aber anders als beim gemeingefährlichen Doktor, von dem weiter unten noch die Rede sein soll, handelt der verrückte Professor fast nie aus niederen Motiven wie Habgier oder Geltungssucht. Der verrückte Professor verkörpert das Pendant zum Unverständnis des Normalbürgers gegenüber nichtzweckgebundener freier Wissenschaft. Was „die da“ in ihren Elfenbeintürmen eigentlich machen, worauf sie hinauswollen, was sie antreibt, das bleibt für viele der Nebenfiguren ebenso ein ewiges Rätsel wie für viele der Leser der Comics. Nur der Held begreift den grundsätzlichen Sinn solcher Arbeit und versucht sie dem Leser zu vermitteln. Der Held ist auch derjenige, der die Verrücktheit eines ausgerasteten und eventuell gefährlich gewordenen Professors nicht als Bosheit, sondern als Krankheit erkennt. Daher ist er bereit, sich des verrückten Professors auch gegen den Widerstand wohlmeinender Freunde anzunehmen, um ihn für die gute Seite, von der er ursprünglich kam, zurückzugewinnen.

Im Disney-Universum in Entenhausen, kann man die Stellung der verschiedenen Wissenschaftler mustergültig ablesen: Der mit Abstand fähigste Kopf ist Daniel Düsentrieb, und der ist *nur* Ingenieur²²¹. Dieser Mann der Tat bastelt in seinem bescheidenen Häuschen jede gewünschte Erfindung zusammen. Der zweifellos gebildetste Kopf ist Professor Dr. Primus von Quack, ein Privatgelehrter mit mindestens zwei Dutzend Dokortiteln, der aber niemals eine nützliche Hilfe bei der Bewältigung der Abenteuer ist. Meist tritt er nur als nerviger Besserwisser auf. Die sonstigen Professoren sind naiv aber anständig, die Doktoren dagegen leiten nicht selten Verbrecherorganisationen. Selbst die Ärzte sind in Entenhausen überwiegend gefühllose Zyniker, die vor allem saftige Rechnungen stellen.

²²¹ Vgl.: Jürgen Kagelmann, "Comics; Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur", S.83: Der geniale Techniker Daniel Düsentrieb, S.91: Die Darstellung des Primus von Quack, S.99: Der negative Wissenschaftler-Typ Hugo Habicht, S.102: Die Darstellung der nicht zum festen Personenkreis der Micky-Maus-Geschichten gehörenden Wissenschaftler; Heilbrunn / OBB 1976.

Der Doktor: kompetent aber durchtrieben

Um es gleich vorweg zu sagen: der Doktor der Medizin, besonders als Vertreter des Allgemeinmediziners bzw. Hausarztes, ist von dem überwiegend negativen Image der sonstigen Comic-Doktoren abgekoppelt. Zu tief sitzt das Bild des helfenden „Onkel Doktors“ bei den Lesern, zu groß die Gefahr, bei jugendlichen Comic-Lesern die Angst vor dem Arztbesuch zu schüren. Auch tritt der Doktor als Arzt meist nur als einmalige Figur in Erscheinung, als dauerhafte Nebenfigur ist er sehr selten. Der Comic-Held ist eben nicht krank und kann mit der ständigen Begleitung eines Mediziners nicht viel anfangen. Das Genre des Arztromans taugt offenbar ebenfalls nicht für den Comic; in der Serie *Dokteur Poche* von Marc Wasterlain übt die Hauptperson ihren eigentlichen Beruf kaum aus, meist geht es um märchenhafte Abenteuer in fremden Welten. Zu nennen wäre noch die humoristische Serie *Les femmes en blancs / Die kranken Schwestern* von Cauvin und Bercovici, in der es um kurze Gags rund um das Krankenhaus und insbesondere um das Pflegepersonal geht.

Was Doktoren, die keine Mediziner sind, eigentlich darstellen sollen, scheint den meisten jugendlichen Lesern noch höchst unklar zu sein, und den Autoren fällt außer der Rolle des Bösewichts ebenfalls nichts anderes zu ihnen ein. Die Comic-Geschichten nach klassischem Muster geben hierüber auch nur selten Auskunft. Fast nie erfahren wir als Leser, in welchem Fach diese Vertreter der Wissenschaft eigentlich promoviert haben. Klar wird lediglich, dass diese Männer irgendeine besondere Ausbildung haben, offenbar sehr kluge Köpfe sind und dass es sich bei ihnen um keine Ärzte handelt.

Diese Doktoren sind uneins mit der Welt. Aus ihren Reihen rekrutieren die Autoren die Hintermänner ihrer Verbrecherorganisationen, die umtriebigen gerissenen Einzeltäter, die die Polizei und den Helden seitenlang zum Narren halten, die „verkannten Genies“, die, von allen gedemütigt, sich an der Welt rächen wollen und mit ihren teuflischen Plänen beweisen, dass sie eben doch die schlauesten sind. Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist der Dr. Septimus aus „Das gelbe M“ von Edgar P. Jacobs. Der verkannte und verlachte Wissenschaftler dieser Geschichte führt seine Forschungen schließlich heimlich durch und setzt dann ganz London mit seiner „Mega-Wave“ in Angst und Schrecken, indem er einen unbesiegbaren Zombie auf die Stadt loslässt. Die Frage, ob das Gehirn von Menschen ferngesteuert werden könne, war damals in der Forschung gerade aktuell, und bei seinen technischen Erklärungen hat es sich der Autor nicht leicht gemacht. Die vielen Wissenschaftler, die er zur Erstellung seiner Comic-Geschichte in dieser Frage konsultierte, zeigten sich erstaunt über das angelesene Fachwissen des bekannten Comic-Autors²²² [P-01].

Die Comic-Doktoren sind eitel, geltungssüchtig, unbeherrscht, macht- und geldgierig. Ihre Vorgehensweise ist stets äußerst professionell, gut vorbereitet und auf alle

²²² Van Kerckhove, "Dossier La Marque Jaune", in: Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", S.18f. "Septimus, verrückt und schuldig" Dubois, Jean-Paul: "Edgar P. Jacobs; La Marque jaune – un livre, un œuvre", Brüssel, 1989,S.58f und 70f.

möglichen Eventualitäten hin abgesichert. Die technische Ausstattung ist vom Feinsten, und als kompetenter Wissenschaftler schöpft der Doktor bestehende technische Möglichkeiten voll aus oder verbessert sie sogar und wird damit zunächst zum technischen Spitzenreiter in der Story [L-02, L-30]. Hat der Doktor seinen Coup gelandet und die Welt verblüfft, rühmt er sich seiner Tat und lässt sich von den Massenmedien als überlegenes, wenn auch vielleicht kriminelles Genie feiern. Die natürlichen Gegenspieler dieser „Doctores“ sind die Gespanne aus Helden und Professoren. Der Professor findet als letzte wissenschaftliche Instanz die entscheidende Sicherheitslücke in dem ambitiösen Konstrukt des Doktors, und der Held schaltet dann den Doktor mit Hilfe dieser gewonnen Erkenntnisse aus.

Der Doktor verkörpert also die Angst der Leser vor moderner Wissenschaft und Technik, die nicht verstanden wird, Unbekanntes und Geheimnisvolles vermag und daher nicht immer als Hoffnung, sondern auch als Bedrohung empfunden wird. Der stets noch etwas jüngere Doktor vertritt denjenigen Teil dieser modernen Welt, der listig sein überlegenes Wissen zu Lasten einer wehrlosen Allgemeinheit missbraucht, ja manchmal die Öffentlichkeit mit seiner frisch gewonnenen Macht geradezu als Geisel nimmt. So gibt es gleich mehrere Geschichten in den 50er Jahren, in denen die noch junge Raumfahrt sogleich von perfiden Wissenschaftlern benutzt wird, um vom sicheren und für die Behörden unerreichbaren Weltraum aus die Erde mit neuentwickelten Fernwaffen zu erpressen²²³ [P-30, Bild 7]. Der ältere Professor dagegen ist finanziell und gesellschaftlich saturiert und hat derartige kriminelle Eskapaden mit seinen Kenntnissen nicht nötig. Einzig eine übersteigerte Geltungssucht oder verletztes Ehrgefühl durch lästernde Kollegen treiben einen Professor dazu, die Welt zu bedrohen.

²²³ Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "Les maîtres du Soleil", Brüssel 1958 [S-10].
Sirius: *L' Epervier bleu*, "Les Pirates de la stratosphère", Charleroi 1951 [S-11].

6. Artefakte

Die Darstellungen von technischen Gegenständen wie Radios, Telefonen, Haushaltsgeräten usw. sind von vielen Zeichnern ebenso gewissenhaft betrieben worden, wie diejenigen von Autos oder Flugzeugen. Bei so manchen Comics, die von ihrer Handlung her nur unspektakuläre leichte Unterhaltung bringen, hat man heute dennoch die Möglichkeit, wie in einem Technik- oder Haushaltsmuseum herumstöbern zu können und nach dem Zeitgeist der vergangenen Dekaden zu suchen. Besonders wer auf der Suche nach der Moderne der ersten Nachkriegsjahrzehnte ist, wird im europäischen Comic fündig. Es darf noch einmal daran erinnert werden, dass mittlerweile junge Historiker ans Werk gehen, die zu Beginn der 80er Jahre geboren sind und für die die Ära Adenauer ebenso „Geschichte“ ist, wie die Viktorianische Epoche oder das Preußen des alten Fritz mitsamt seinen Kabinettskriegen. Wer das Medium richtig zu nutzen weiß, kann die richtigen Comics wie ein „Erlebnismuseum“ nutzen und in die Gerätemwelt seiner Eltern und Großeltern eintauchen.

6.1. Medien- und Kommunikationsgeräte

6.1.1. Semaphor und Telegraph

Am Anfang stand der Semaphor. Schon lange vor der elektrischen Telegraphie reiheten sich die runden Türme dieser Frühform der Informationsinfrastruktur in langen Linien durch Spanien, Italien, Frankreich und Flandern. Aus dieser Zeit ist uns aus einem der ersten Comics überhaupt eine interessante Szene erhalten. In seinem *Monsieur Pencil* aus dem Jahr 1840 beschreibt der Genfer Autor Rodolphe Töpffer, wie ein Hund durch ein Mißgeschick des Helden an den Signalarmen einer dieser Meldestationen herumhangelt und dadurch bürgerkriegsähnliche Zustände in Paris auslöst [M-01]. Trotz des recht unpräzisen Zeichenstils, der eher auf die Darstellung von Personen als von Technik hinzielt, läßt sich die Funktion der Telegraphenstation gut erkennen. Und es gibt sicherlich nicht viele bildliche Darstellungen, die eine solche Einrichtung in Zusammenhang mit ihrer Funktion bzw. den möglichen Fehlfunktionen zeigen. Bei Wilhelm Busch, für den Töpffer ein großes Vorbild war, finden sich dagegen leider so gut wie überhaupt keine technischen Darstellungen.

In einer parodistischen Einzelzeichnung auf die Zukunft aus dem Jahr 1890 nimmt das Gewirr der Telegrafien- und frühen Telefondrähte astronomische Dimensionen an [M-01]. Wenn jeder Haushalt verdrahtet werden soll, konnte man sich das damals nicht anders vorstellen als in diesem Bild, da jeder der noch unisolierten Drähte frei und in sicherem Abstand vom nächsten Kabel irgendwie an einem Mast aufgehängt werden mußte. Ansonsten ist im Comic oft die obligatorische Telegrafienleitung entlang der Bahngleise oder der Straße zu sehen, wie es sie teilweise bis in die 70er Jahre überall gegeben hat [E-03, E-04].

Im Verlauf der Geschichten kommt die Telegrafie aber nur selten als wichtiger Faktor zum Tragen. Telegramme treffen meistens am Anfang oder zum Abschluß einer

Handlung ein; sie rufen den Helden zum Abenteuer oder bestätigen am Ende den Erfolg. Immerhin bekommt man im Comic ein solches Telegramm mit seinen aufgeklebten Telex-Zeilen einmal zu sehen. Denn wer erinnert sich heutzutage schon noch daran, wie so ein Telegramm eigentlich konkret aussah. Weitaus mehr Telegramme werden in historischen Comics, also solchen, bei denen die Handlungszeit vom Autor in die Vergangenheit gelegt wurde, bzw. in Western verschickt. Dort werden auch zünftig die Telegraphenleitungen gekappt, doch sind diese Comics nicht Thema dieser Arbeit.

Zuletzt sei in dieser Kategorie noch das Faxgerät erwähnt. Doch auch diese Erfindung der 80er Jahre hat in Comic-Geschichten so gut wie keinen Einzug gehalten. Lediglich Yoko Tsuno benutzt zu einem frühen Zeitpunkt ein Fax, 1986 noch Telekopierer genannt, um ihr Abenteuer zu meistern [M-01]. In humoristischen Kurzgeschichten, wie beispielsweise der flämischen Serie *Claire*, kommt es vor, dass verkehrt herum eingelegte Faxvorlagen zu lustiger Verwirrung führen²²⁴.

6.1.2. Telefon und Handy

Telefondarstellungen finden sich bereits in den frühesten Comics um 1900. Wir sehen die Helden im Gehrock vor merkwürdigen Holzpulten stehen, die man heute kaum noch als Telefon identifizieren könnte [M-10]. Andere leiern an den Kurbeln der Dynamospulen ihrer Holzkastentelefone, was beim Amtfräulein die Glocke oder das Kontrollämpchen aktiv werden lässt. Da ein Telefon kein reiner Luxusgegenstand sondern durchaus auch ein sinnvolles Arbeitsgerät ist, kann der Held diese neue Technologie seit Anbeginn voll nutzen. Wir erleben, wie Tintin zu Beginn der 30er Jahre seinen Finger in die Wählscheiben der ersten selbstwählenden schwarzen Bakelit-Fernsprecher steckt, wie später moderne Detektive und Journalisten nervös auf den ersten Tastentelefonen herumtippen, und zuletzt, wie jugendliche Heldinnen vor lauter Handygebimmel kaum noch wissen, wo ihnen der Kopf steht.

Woran heute kaum noch jemand denkt, ist die schlechte Tonqualität, die damals aus dem Telefonhörer kam. Besonders bei Ferngesprächen nahm die Übertragungsdeutlichkeit nach jedem Zwischenverstärker ab. Folglich brüllen die Comic-Figuren aus Leibeskräften in den Hörer, am anderen Ende ist jedoch nur eine schwache Stimme, versetzt mit Knacken und Rauschen zu vernehmen [M-10]. Ebenso erinnern technische Details, wie das vorherige Anmelden eines Ferngespräches beim zuständigen Amtfräulein, ständig besetzte Leitungen, auch wenn das Gespräch nur in die nächste Stadt gehen soll, oder die Störungen der Telefonverbindung bei schlechtem Wetter an eine uns heute fremdgewordene Telefon-Realität vergangener Zeiten. Immerhin, in Schwellenländern kann der Aufbau einer Telefonverbindung noch ein kleines Abenteuer sein, das bewältigt werden muss [M-11, letztes Bild; M-12, Bild 6].

²²⁴ Robert van der Kroft: *Claire*, "Bouffée de chaleur", Antwerpen 1994, S.19.

Wie bei anderen technischen Gegenständen auch, geben die Comiczeichner ihren Helden gerne das Neueste in die Hände. In der '68 Hippiekommune findet sich ein Ericophon [M-12], das zwar schon 1941 erfunden und seit den 50er Jahren zu haben war, aber erst in dieser Zeit zu einem beliebten und heute wieder vergessenen Modell geworden ist²²⁵. Kaum gibt es die ersten Tastentelefone, werden diese für die Science-Fiction-Welt der Zukunft übernommen, oder dunkle Organisationen rüsten damit ihre Geheimbasen aus [M-12]. Das schnurlose Telefon findet ebenso gleich Einzug in den Comic.

Anhand der Handywelle der letzten Jahre konnte man gut beobachten, wie rasch aktuelle technische Alltagstrends in den Comics aufgegriffen werden. In der Serie *Julie, Claire, Cécile*²²⁶ lässt sich die Entwicklung der modernen Alltagskommunikation besonders schön exemplarisch betrachten. Vor allem die guten Vorsätze, wie z.B. das Handy nur in absoluten Notfällen zu benutzen, schwinden bei den Comic-Heldinnen so rasch wie bei den wirklichen Benutzern [M-12]. Überhaupt ist das im ungünstigen Moment tüdelnde Handy in der Tasche des Helden bzw. der Heldin in den letzten Jahren bei vielen Autoren zum Standardgag avanciert. Mit dem Automobil ist das Telefon – und neuerdings das Handy – wohl das von Comic-Figuren am häufigsten benutzte technische Gerät.

Auch das gerade fehlende Telefon wird von den Autoren gerne zum Thema dramatischer Szenen gemacht: Umherhetzende Detektive, die verzweifelt einen Fernsprecher suchen, oder die von einem Dauerquasseler besetzte Telefonzelle zum alles entscheidenden Zeitpunkt [M-11], ebenso das Fehlen des dringend benötigten Kleingeldes für den wichtigen Anruf sind Widrigkeiten, die die Spannung der Geschichte ungemein steigern. Das Ausbleiben der Technik bringt hier den Helden sofort in eine schwierige Lage, was umgekehrt die Abhängigkeit des Helden von dieser Art der Technik unterstreicht.

Eine gewisse Aufmerksamkeit schenken die Autoren auch dem Telefonkabel und der besonderen Tatsache, dass man dieses zum strategisch richtigen Moment durchschneiden kann. Die vom Verbrecher oder Detektiv gekappte Telefonleitung ist ein Standardmotiv in Kriminalgeschichten geworden und ein Fernsprechapparat, der beim Abheben des Hörers stumm bleibt, ist meist eine drohende Vorankündigung auf kommendes Unheil. Auch in vielen Katastrophenfilmen ist der Zusammenbruch des Telefonnetzes spätestens der Zeitpunkt, zu dem die Handelnden wissen, dass es jetzt wirklich ernst wird. Es bedarf also heutzutage nur eines ausbleibenden Freizeichens, um die heile Welt empfindlich zu stören.

²²⁵ Pearce, Chris: "Design Klassiker des 20. Jahrhunderts", Kehl 1991.

²²⁶ Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, 15 Alben, Brüssel 1982 - heute.

6.1.3. Das „Visaphon“

Im Bereich der Science-Fiction wird klar, welcher Wunsch bei der ganzen Telefoniererei offen bleibt: es fehlt das Bild. Die Telefone mit simultaner Bildübertragung, im Science-Fiction meist Visaphone genannt, haben in der Zukunft ihren festen Stammplatz. Schon im Jahr 1912 wurde für das Jahr 2012 ein Telefon erdacht, das den Gesprächspartner mittels einer Laterna Magica auf die Leinwand projiziert [A-70, erstes Bild]. In vielen Zukunftsutopien gehen die Autoren fest davon aus, dass die Menschheit einiges daran setzen wird, das Visaphon so schnell als möglich zu verwirklichen. Heute, im Jahr 2000, wäre dies technisch eigentlich kein wirkliches Problem mehr, doch niemand investiert in ein solches Projekt, weil der Bedarf anscheinend doch nicht in dem Maße vorhanden ist, wie dies in der Vergangenheit für die Zukunft erwartet worden war. Das Visaphon ist wie das fliegende Auto: jeder scheint heimlich davon zu träumen, doch zuletzt will es dann keiner haben. Wer möchte sich auch schon von völlig fremden Anrufern zu jedem denkbar ungünstigen Augenblick in seiner eigenen Wohnung begafften lassen?

Rein technisch haben sich die meisten Visaphon-Zeichner zunächst an den damaligen Radioapparaten orientiert. Die geringe Bildschirmerfahrung der Vorkriegszeit lassen daher die Sichtschirme jede erdenkliche Form annehmen. Die Zeichner stellten sich hierbei wohl eher ein von hinten auf eine Mattscheibe projiziertes Bild vor. Als in der Serie *Flash Gordon* der Prinz von Mongo aus Wut sein Visaphon zertrümmert, ist jedenfalls klar erkennbar keine Bildröhre darin eingebaut [M-20]. Für das Kino sei hier an die Visaphonszene aus „2001, Odyssee im Weltraum“ erinnert, als der Held vom Mond aus per Bildtelefon mit seiner kleinen Tochter auf der Erde spricht. Bemerkenswert ist bei der zeichnerischen Umsetzung, dass ein wichtiges technisches Detail so gut wie nie bedacht wurde: Zur wechselseitigen Bildübertragung gehört nicht nur ein Bildschirm, sondern auch eine Kamera. Diese ist bei den Comic-Visaphonen so gut wie immer vergessen worden.

Mit dem Beginn des Fernsehzeitalters bekommen die Visaphone von ihren Schöpfern Fernsehbildröhren eingebaut [M-21]. Die Geräte sehen dann wie ein Telefon mit eingebautem Fernseher bzw. wie ein Fernseher mit angebautem Telefon aus. Ab den 80er Jahren ist das Visaphon im S-F-Comic nahezu ausgestorben, weil es, inzwischen technisch möglich (und als „Webcam“ seit Ende der 90er Jahre über das Internet sogar in bescheidenem Gebrauch), offenbar keine für die Zukunft zu erwartende Massentechnologie mehr ist. In der Serie *Karen Springwell* findet sich zuletzt doch noch eine neue Vision von 3-D-Visaphonen [M-21].

Vielleicht wird die Visaphon-Technologie mit den neuen UMTS-Handys für den Science-Fiction wieder interessanter.

6.1.4. Das Funkgerät

Funkgeräte sind lange Zeit nur etwas für erfahrene klassische Comic-Helden. Reporter Tintin schleppt seine TSF-Station (TSF = Telegraph sans fil, also drahtlose Telegraphie) bis Indien in einem riesigen Überseekoffer mit und kontaktiert von dort aus Schanghai. Die jungen Leser von 1934 sind beeindruckt von den technischen Möglichkeiten ihres Helden, wenn er seine Ringantenne ausrichtet und dann geheimnisvoll drauflos morst. 1939 heuert Tintin im Nahen Osten noch einmal als Schiffsfunker an, zur Tarnung [M-30]. Auch für die jungen Boy-Scout-Helden gehört das Beherrschen des Morsealphabets zum Standardwissen, nicht zuletzt, um in irgendwelchen mysteriösen dunklen Höhlen per Klopfzeichen mit den Freunden kommunizieren zu können.

Bei Sprechfunkgeräten verliert sich die besondere Qualifikation des Helden. Die Sende- und Empfangstasten an Walkie-Talkies können sogar in den 60ern schon von Comic-Frauen bedient werden, und das will bei dem damaligen Frauenbild im Comic einiges heißen [M-31]. Damit es also nicht zu einfach wird, müssen sich die richtigen Abenteuer-Helden die Funkstation, von der aus sie die rettenden Botschaften oder die so wichtige Warnung senden können, in der Regel erst mühsam erobern. Folglich gipfeln so manche Szenen im alles entscheidenden Kampf um das Telekommunikationsgerät. Zerstörte oder defekte Funkgeräte hinterlassen dieselbe frustrierende Untergangsstimmung wie defekte Telefone.

In dem Spirou-Album *QRN sur Brezelburg* kommt der „Call to Adventure“ sogar durch einen aufgefangenen Notruf über CB-Funk anstatt über das sonst übliche Telegramm oder den telefonischen Anruf. Der Zeichner Franquin hat sich, als ihm sein Szenarist die Idee mit dem CB-Funker erläutert hat, mit seinem Skizzenbuch zu einem Amateurfunker begeben, um sich vor Ort alles erklären zu lassen und um die gesamte Anlage genau zu dokumentieren²²⁷ [M-31, Bild 1].

Der Einsatz von Funktechnik ist besonders vielfältig. Das „normale Funkgerät“ kommt sogar verhältnismäßig selten vor. Vor allem die „offizielle“ gute alte Polizei benutzt ihren Polizeifunk standardmäßig, mit grobschlächtigen Geräten und langen Antennen [M-30]. Viel öfters wird Funk aber in Zusammenhang mit Abhör- oder Peilwanzen, mit geheimnisvollen oder illegalen vom Helden zufällig aufgefangenen Funksprüchen oder mit Minisendern von Geheimagenten genannt. Scarlett Dream hat das Funkgerät in ihrer Armbanduhr versteckt – sie muss 1968 dafür noch eine kleine Antenne ausziehen, Yoko braucht das in der selben Situation 1998 schon nicht mehr – Luc Orient hat in der Zukunft ein Mini-Walkie-Talkie mit analoger Drehskala, und die Panzerknacker schmuggeln der Sekretärin von Dagobert Duck ein Mikro-Funkgerät in die falsche Perle ihres Fingerrings [M-31]. Die Miniaturisierung der Elektronik hat sich bis zu den Comic-Zeichnern herumgesprochen.

Die vielen Berufspiloten und auch die anderen Comic-Militärmitglieder benutzen ihre Funkanlagen natürlich ausgiebigst; auch die verschiedenen Radarsysteme fallen unter

²²⁷ Interview mit Michel Greg in: Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997, S.29.

den Oberbegriff der Funktechnik. In Buck Danny, einer Serie, in der immer wieder ausgiebigst der aktuelle Stand der Militärtechnik geschildert wird, erklärt der Autor, der selber als Pilot gearbeitet hat, wie ein Flugzeug bei schlechter Sicht mit Hilfe der vom Tower ausgesandten permanenten Funksignale den richtigen Winkel zur Landebahn findet [M-30].

Im Science-Fiction-Genre hat der Funk immer noch seinen festen Platz. Raum-Zeit-Agent Valérian kontaktiert seine Lichtjahre entfernte Partnerin per „Mentalfunk“ auf Kassiopeia, und die Einwohner von Ilo haben allesamt stets ein Universal-Kommunikationsgerät bei sich, das, ähnlich wie ein Handy, ständig Funkkontakt zu allen möglichen Systemen hält [M-31].

6.1.5. Der Radioapparat

Wie schon in Kapitel 2.1. „Der Held und das Automobil“ angesprochen, darf sich der klassische vorbildliche Held nicht mit allzu teuren Attributen schmücken, damit er nicht angeberisch und damit unsympathisch wirkt. Außerdem soll er bei jugendlichen Lesern keine allzugroßen Konsumwünsche wecken. Die Radioempfänger, später die Stereoanlagen und Fernsehgeräte der Helden, sind daher zwar meist sehr neu und modern, doch selten Geräte aus der „gehobenen Luxusklasse“. Nebenfiguren, wie alte Millionäre, schnippische Ladies oder arrogante Berufsverbrecher staffieren ihre Privaträume dafür um so lieber mit den begehrten Statussymbolen der neuesten Unterhaltungselektronik aus. Besonders in den 70ern werden von den Zeichnern demonstrativ die schönsten Hifi-Modelle auf funkelnden Plexi- und Vinylmöbeln bei ihnen platziert.

Röhrenradios benötigen Strom aus der Steckdose und sind als eine Art Standmöbel für den aktiven Helden unterwegs daher so gut wie unbrauchbar. Das große Radioempfangsgerät steht in der Wohnung und informiert den Helden auf den ersten Seiten seiner neuen Geschichte über das aktuelle Geschehen. So manches Abenteuer beginnt damit, dass der Held eine ihn faszinierende Nachricht in seinem Radio hört und daraufhin beschließt, der Sache genauer nachzugehen [M-40, M-41].

Spirou und Fantasio haben 1947 in einem Hotelzimmer noch ihre liebe Not, dem mitgebrachten Radio ein paar Töne zu entlocken [M-41]. Beliebt ist deshalb das kleine kompakte Transistorradio, das vorwiegend mit Batterien betrieben wird. Gleich nach seinem Auftauchen auf dem Markt setzt es sich auch im Comic rasch durch. Fantasio sammelt die neuartigen kleinen Dinger geradezu, je kleiner und lauter, desto besser [M-42]. Seine Radiobatterien bestellt der Held direkt in Japan.

Über das Radioprogramm kommt es hin und wieder zu Differenzen. In der Geschichte *Hallo...Radio Oubliettes* der Serie *Fripounet* aus dem Jahr 1947 geht sogar ein „Radio-mörder“ um, der sämtliche Empfangsapparate seiner Umgebung zerstört, weil ihm das Programm nicht passt. Gleichzeitig ermöglicht es dieser Comic-Band, eine ausgedehnte Sammlung an antiken Radiogeräten zu betrachten [M-40]. Kapitän Haddock verbietet den Sherpas in Tibet das Radiohören, weil ihn darüber die ihm so leidige Operndiva

Bianca Castafiore bis in den Himalaya verfolgt, und Stewardess Natacha ärgert ihren jazzverwöhnten Kollegen Walter absichtlich mit unerträglichen Schlagern aus dem Autoradio [M-42]. Meistens wird aber nicht über den einzustellenden Sender gestritten, sondern über die Frage „hören oder nicht hören“.

Das Radio ist ein gewohnter Bestandteil unseres täglichen Lebens, und entsprechend wenig wird um diese Technik in den Comic-Geschichten ein Aufsehen gemacht. Dennoch ist es auch hier möglich, neben der Betrachtung der vielen alten Geräte, technisches Detailwissen zu erlangen: Ein Radioverkäufer schickt einen Kunden zum Probehören vor die Ladentür, weil im Innenraum die Leuchtstoffröhren den Empfang stören. Was vor noch nicht allzu langer Zeit ein Problem für Millionen Menschen war, nämlich in Räumen mit den damals noch nicht funktentörten Neonröhren nicht richtig Radio hören zu können, ist heute bereits wieder in Vergessenheit geraten [M-42].

Ebenso sind die herumlaufenden Leute mit Transistorradio über der Schulter mittlerweile aus dem Straßenbild verschwunden, dafür hat eine neue Erfindung, nämlich der Walkman bzw. der Minidisc-Player gesorgt [M-43]. Ab den 80er Jahren kommen in den Comic-Geschichten kaum noch Radioapparate vor, und dass sie als schöne Stücke besonders in Szene gerückt werden, ist jetzt noch seltener.

6.1.6. Plattenspieler und Tonbandgerät

Der Plattenspieler kommt in seiner Urform als Grammophon im zeitgenössischen Comic nur selten vor. In heutigen historischen Comics, die in der „belle époque“ oder den 20ern spielen, dafür um so mehr, weil ein solches Grammophon sofort ein schönes zeitgenössisches Ambiente verbreitet. Im hier interessierenden Jetzt-Zeit-Comic taucht das Grammophon ab den 50er Jahren zunehmend als Beigabe für alte oder altmodische Personen auf, um deren technische Rückständigkeit zu verdeutlichen. Tintin setzt 1930 ein solches Gerät ein, um die Neger im Kongo zu beeindrucken, und ein weiteres Mal, um mit der Musik eine Kobra in seinem Schlafzimmer zu betören [M-50]. In *Fripounet* „L’echo d’enfer“ erleben wir die seltene Darstellung einer Tonaufnahme auf eine Hartwachsplatte aus dem Jahr 1948.

Bis Mitte der 60er Jahre sind Plattenspieler, wie Radios, oft richtige Standmöbel. Dann verbreiten sich die kleinen Kompaktgeräte, die nicht mehr dazu dienen, im Wohnzimmer etwas herzumachen, sondern die möglichst klein und günstig bei jedermann die enorm gestiegene Zahl der produzierten Singles abspielen sollen. Wie die ganze Unterhaltungselektronik, so bekommt auch der Plattenspieler nach 1968 richtigen Kultstatus. Man sieht die kleinen billigen Koffergeräte mit ihrem in den Deckel integrierten Lautsprecher, der zur Wand gedreht ist, damit die Bässe besser kommen [M-51]. Die jugendlichen Möchtegern-Rockerhelden lungern auf dem Fußboden um das Abspielgerät herum und legen eine „heiße Scheibe“ nach der anderen auf, und eine große Plattensammlung wird zum Statussymbol auch für Comic-Figuren. Es gibt jetzt auch mehrere Comic-Serien, die die Problematik der Musik-Band und ihrer Jagd nach dem ersten Plattenvertrag thematisieren. Bei einigen dieser Comics liegt die erste

Platte der in der Geschichte beschriebenen Band sogar tatsächlich als Schallplatte oder Schallfolie bei – eine frühe Form von Multimedia [M-51].

Um den CD-Spieler wird in den neueren Comics kein großes Aufsehen gemacht, wie so oft ist technisches Gerät nicht mehr das primär interessierende Thema der Geschichten.

Das technisch wesentlich jüngere Tonbandgerät hat es nicht als Zimmermöbel gegeben. Es breitet sich erst in der Transistor-Variante und von vorne herein als Kompaktgerät aus [M-52]. Anders als Radios oder Plattenspieler wird das Tonbandgerät im Comic nicht zur Unterhaltung, sondern fast immer zu einem konkreten Zweck eingesetzt, wie zur Überwachung, zum Abhören des Gangstertelefons durch die Polizei oder für die Mitteilung geheimer Botschaften auf Band.

Die Tonbandgeräte werden fast nur in den 60er Jahren realistisch abgebildet und schon in den 70ern verschwindet das Gerät nahezu aus dem Comic. Der Kassettenrecorder, der das Tonbandgerät bei der normalen Unterhaltungselektronik fast vollständig ablöst, findet dafür kaum noch Einzug in die Geschichten.

6.1.7. Die Fotografie

Dafür, dass die Fotografie zu Zeiten der ersten Comics vor rund einhundert Jahren längst eine bewährte, weitverbreitete Technik war, ist davon im Comic erstaunlich wenig zu sehen. Comic-Helden dokumentieren ihre Abenteuer offensichtlich nicht, sie erleben sie nur. Selbst Reporter Tintin hat auch in den exotischsten Reiseländern so gut wie nie einen Fotoapparat dabei, nur ganz zu Beginn seiner Karriere dreht er 1930 in Belgisch-Kongo ein paar wenige Filmaufnahmen [M-80, Bild 1]. 1931 Macht er dann noch ein einziges Foto in Amerika von einem Prärieindianer. 1938 wird er selber noch einmal von einem gegnerischen Agenten mit einer Spezialkamera fotografiert, die in einer Uhr versteckt ist [M-60].

Seine direkten Konkurrenten, der Hotelpage Spirou und dessen Freund Fantasio, entdecken ihren Hang zum Journalismus zwar erst zu Beginn der 50er Jahre, doch dann betreiben sie das Geschäft mit deutlich mehr Professionalität: die Fototasche ist fast immer „am Mann“ und kommt auch zum Einsatz. Mit dem Blitzlicht können sich die Helden sogar erfolgreich gegen bewaffnete Gegner zu Wehr setzen [M-60]. Ziemlich frauenfeindlich zeigt sich die Serie 1974 in dem Album *Le Gri-Gri du Niokolo-Koba*, als die ausgebildete Fotografin Aureora Fantasios teure Fotoausrüstung sogleich aus Dummheit ruiniert, weil Frauen ja grundsätzlich nicht mit Technik umgehen können [M-61]. Im Fachgeschäft auf den Champs Élysées mäkelte Fantasio 1985 an seiner neuen Fotoausrüstung herum, die, wie man sieht, eindeutig nicht in Ordnung ist [M-62].

Herbonnet (René Bonnet), Autor der Serie *Fripounet* (1943 - 1968), war vor seiner Karriere als Comic-Zeichner Berufsfotograf und lässt dieses Wissen später in seine

Serie einfließen, indem er die Nebenfigur Abélard Tiste ebenfalls in diesen Berufszweig einführt. Hierbei wird den Kindern – die Serie ist für eine eher junge Leserschaft gedacht – in der Geschichte *L'Œuil d'aigle* erstaunlich genau das Handwerk des Fotografen erklärt, wenn auch für diese Epoche schon ein wenig veraltet mit Plattenkamera und Glasnegativen [M-60].

Stewardess Natacha erblickt auf einem Transatlantikflug eine eigenartige Leuchtkugel und vermutet ein UFO. Steward Walter schießt etliche Bilder mit seiner guten Hasselblad und, oh Wunder (der Leser ist darüber richtig verwirrt): er hat nicht vergessen einen Film einzulegen und die Bilder sind auch noch gut geworden. Danach erklärt Walter noch die Funktionalität seiner Wechselfilmmagazine. Viel zu oft werden Comic-Leser von humoristischen Autoren mit dem völlig abgenutzten sowie unrealistischen Gag vom vergessenen Film in der Kamera genervt. Auch die kleine Heldin Bobette macht Bilder von einem Ufo, und es ist kein Zufall, dass der Autor sie die Kamera bedienen lässt und nicht den vertrottelten erwachsenen Serienhelden, denn auch diese Bilder sollten gelingen, und das wäre nach der Charakterisierung mit der anderen Figur nicht möglich gewesen [M-60].

In *Ballade au Bout du Monde* flirtet der Photograph Artis mit einer schönen Unbekannten durch sein Objektiv, kurz bevor dann das Abenteuer einsetzt. Es ist eine der wenigen Stellen, in der die Sicht durch die Kamera mit Belichtungszeitmeser und Prismascheibe richtig dargestellt ist. Eine ähnliche Sicht durch den Sucher zeichnete Cosey in seiner Geschichte *Voyages en Italie* [M-62].

Insgesamt kommt der Fotoapparat als Prestige- oder Markenobjekt im Comic nicht zum Tragen, auch Reporterhelden definieren sich kaum über ihre Kameraausrüstung. Lediglich die Reporterin Jeannette Pointu benutzt in manchen Fällen eine betont einfache Kamera, während sich ihr unsympathischer Kollege mit Starallüren die denkbar teuerste Fotoausrüstung gönnt [M-62]. Dennoch: die Fotografie kommt im Comic als Technik wenigstens noch vor. Wie die Heldin Valentina 1968 [M-61] betätigen sich immer noch aktuelle Comic-Helden und -Heldinnen als Fotograf. Mit den *Paparazzi* gibt es sogar eine neue humoristische Serie, in der es nur um das Schießen von Schnappschüssen von Prominenten geht [M-62]. Die Fotografie hat damit eine weitaus größere Kontinuität in ihrer Präsenz im Comic, als Radio oder Plattenspieler.

Das Fotokopiergerät, obwohl sehr verbreitet und jedem Comic-Zeichner schon aus beruflichen Gründen bestens bekannt, findet sich im Comic merkwürdigerweise überhaupt nicht nennenswert wieder.

6.1.8. Das Fernsehgerät und die Videoanlage

In den Haushalten humoristischer Pantoffelhelden, die ihre Abenteuer bei der Bewältigung des Alltags erleben, hat der Fernseher seinen festen Platz. Fernsehsendungen oder Werbespots, in denen der „kleine Mann“ für dumm verkauft werden soll, bilden manchen Auftakt für eine der so beliebten verhängnisvollen Verkettungen widriger Umstände mit katastrophalen Folgen für den Protagonisten. Nur selten kommt für den Comic-Held wirklich Wichtiges über den Bildschirm geflimmert, wichtige Informationen entnimmt der Comic-Held einer klassischen Tageszeitung, dem Radio, aber nur in Ausnahmefällen dem Fernseher. Das bis Ende der 60er Jahre als „junges Medium“ angesehene Fernsehen wird offenbar als seriöser Informationsträger lange nicht ernst genommen. Dennoch wird gerade an frühen Darstellungen deutlich, wie sehr die neue Fernsehtechnik ihre Zuschauer in Bann gezogen hat [M-70, Bilder 5,6,10]. Das Fernsichtbild dominiert die gesamte Szene, und wie hypnotisiert starren die Anwesenden in das flimmernde, bläuliche Licht, alles andere um sie herum vergessend.

Die Comic-Autoren setzen Fernsehen fast immer mit belangloser, seichter Unterhaltung gleich, gut genug für Tolpatsch-Helden oder Nebenpersonen, die von ihrem Charakter her als nicht besonders schlau angelegt sind. Die Tatsache, dass das Fernsehen der Hauptkonkurrent zum Medium Comic ist, mag mit zu einer grundsätzlichen Animosität der Comic-Zeichner gegenüber der „Glötze“ geführt haben. Entsprechend häufig finden sich im Comic abwertende Kommentare über das „langweilige oder schwachsinnige“ Programm [M-72, Bild 5].

Auch die Fernsehtechnik im Hausbereich, besonders die falsch ausgerichtete Dachantenne, führt oft zu grotesker Akrobatik mit dem unausweichlichen „Beinbruch“ für den genervten Alltags-Helden. Wagt er sich an die „Innereien“ seines defekten Gerätes, so erhält er den unvermeidlichen Stromschlag. Völlig unrealistisch wird oft der kaputte Bildschirm dargestellt, der im Comic bei leichter mechanischer Einwirkung zersplittert wie eine banale Fensterscheibe. Die aus Sicherheitsgründen nach vorne hin extrem dickgläserne Bildröhre kann keinesfalls durch einen Fußtritt oder Faustschlag zum Zerspringen gebracht werden [M-71, Bild 5; M-72, Bild 6]. Der Streit um den Fernsehkanal findet im Comic bis in die 60er Jahre nicht statt, denn es gab ohnehin jeweils nur ein einziges Programm, sei es den ORTF, den ORTB oder die ARD.

In jüngster Zeit wird verstärkt die Abhängigkeit der „Normalbürger“ von ihrem Fernseher thematisiert. Ein defektes Empfangsgerät kann Auslöser für dramatische Familienszenen werden, andere wissen ohne ihr Fernsehgerät überhaupt nichts mit sich anzufangen. Seit 1994 gibt es im Spiroumagazin sogar eine eigene Comic-Serie mit dem Titel *Les Zappeurs*, bei der es ausschließlich um das Familienleben in Bezug auf den Fernseher geht [M-72]. Auch in den anderen aktuellsten Comic-Serien ist der Fernseher vorwiegend in humoristischen Familien- und Alltagsserien ein Thema, wenn es um den häuslichen Kleinkrieg oder den Streit unter Nachbarn geht.

In der Science-Fiction steht meistens fest, dass der Mensch der Zukunft einen Fernseher haben wird. Die Geräte, die sich die Comic-Zeichner ausgedacht haben, sind

jedoch erstaunlich unspektakulär. Auf sehr kleinen Bildschirmen wird eine bescheidene Programmauswahl geboten, oft sogar nur in Schwarzweiß. Wir haben hier einen der wenigen Bereiche, in dem die Wirklichkeit des Jahres 2000 die Erwartungen der Utopisten weit übertroffen hat [M-73].

Häusliche Videoanlagen haben als technischer Faktor in den Geschichten keinen nennenswerten Rang von den Comic-Autoren erhalten. Als die Videogeräte im Laufe der 80er Jahre zur Massenerscheinung gerieten, waren tolle adrette Helden mit Konsumallüren gerade ganz besonders „out“ – zahlreiche Antihelden, wie die Pariser Vorstadt-ratte Kébra, gammelten cool vor sich hin und verachteten die Autorität und die Schickeria [K-03, letztes Bild]. Als die Helden in den 90ern wieder normaler wurden, war Video schon nichts Besonderes mehr und bedurfte kaum noch der Erwähnung. In der einen oder anderen Familienserie kommt das Thema „Videogucken“ am Rande vor, auf die Technik dieser Anlagen wird aber nicht weiter eingegangen.

Die sich Anfang der 90er Jahre breitmachenden Video-Camcorder reizten schon eher zum Einsatz in Comic-Geschichten. Wie auch vorher schon bei der Fotografie passiert es dem Helden, oder einem seiner Freunde, dass er unfreiwillig irgend etwas Wichtiges oder Geheimes mit seiner Kamera aufzeichnet und darüber in Schwierigkeiten, genauer: in einen Kriminalfall gerät. In der ansonsten sehr hochwertigen Kinderserie *Marion Duval* wird allerdings deutlich, dass sich der Autor Ivan Pommaux mit der neuen Technik noch nicht vertraut gemacht hat: Im Album *L'homme aux mouettes* von 1992 legt der junge Held für eine Nachtaufnahme extra noch eine besonders lichtempfindliche Videokassette ein – ein schwerer technischer Schnitzer für eine Serie, die den Kindern die Welt erklären will [M-74].

Videospiele treten im Comic ebenfalls nur marginal in Erscheinung, wohl wegen der selben Animosität der Autoren wie gegenüber dem Fernsehen, denn seit einigen Jahren sind es die Videospiele, die den Comic-Verlegern am meisten die Aufmerksamkeit der „Kids“ rauben. Einzig die humoristische Serie *Kid Paddle* hat das Zocken der Jüngsten an den Spielkonsolen zu ihrem Leitmotiv gemacht [C-06]. Auch Lewis Trondheim lässt in seinem Album *Ordinateur mon ami* 1998 zwei junge Journalisten als Videogame-Tester auftreten.

6.1.9. Der Film, das Kino und das Fernsehstudio

Das Film- und Fernsehgeschäft wird im Comic wiederholt gezeigt und dabei oft detailliert erklärt. Film- und Fernsehstars sind ein Thema, das Jugendliche grundsätzlich interessiert, besonders die nach Ansicht der Verleger stets viel zu geringe weibliche Leserschaft der Comics. Dass es ein „vor“ und „hinter“ der Kamera gibt, haben viele Jugendliche der 50er und 60er Jahre vielleicht so richtig zum ersten Mal in einem Comic erklärt bekommen, wenn das Abenteuer „ihren“ jungen Comic-Helden zum Show Business verschlägt. Die Zeichner, die derartige Sequenzen in ihren Szenarien haben, informieren sich offenbar recht genau über die tatsächlichen Abläufe hinter den Kulissen [M-80]. Die Leser erfahren so einiges über Kamerafahrten, Beleuchtungs-

technik, nachträgliche Vertonung, dass gefährliche Sequenzen in Wirklichkeit getrickst werden und dass so manche vermeintliche Außenaufnahme eigentlich in einer Halle abgedreht wird. Es kommt auch vor, dass der Held, ohne es zu wissen, in eine Filmszene gerät (genaugenommen kommt das unnatürlich oft vor) und in Folge dieses Ereignisses dann manchmal für den Rest seines Abenteuers bei den Dreharbeiten kleben bleibt [M-80, M-81].

Für Fernsehstudios und die darin laufenden Vorbereitungen für die einzelnen Sendungen gilt im Prinzip das gleiche wie für den Film. Seit den 80er Jahren, als das neue Medienzeitalter des Kabelfernsehens und der Werbe- und Videoclipkultur auch im Comic Einzug hält, ist die Entstehung dieser Medienbeiträge sogar häufiger ein Thema, als das eigentliche Fernsehgucken selbst. Der Held ist also eher auf der Seite der Produktion als der des Konsums des Produktes tätig. Der technische Aspekt ist auf der Produktionsseite des Mediengeschäfts auch wesentlich interessanter, weil sich hier die Insider und Profis befinden, die mit ihren Auftritten im Szenario den Comic interessant machen [M-82]. So durchweg positiv, wie die Tätigkeit rund um den Zeitungsjournalismus stets dargestellt worden ist, werden die neuen Fernsehmedien allerdings nicht gesehen. Aber es ist zweifellos kein Fehler, wenn die Comic-Autoren ihren jungen Lesern die Überdrehtheit der neuen Medienwelt vor Augen führen und damit hoffentlich eine kritische Auseinandersetzung bei ihrer Leserschaft gegenüber den quotenreißerischen Privatprogrammen auslösen. Bei Comics für ein älteres Publikum finden satirische Witze über die überhitzte neue Medienwelt ebenfalls Anklang, wie beispielsweise mit den Serien *Les Paparazzi*, *Vanity Benz*, *Canal-Choc* oder *Spoon & White* [M-82].

6.2. Technik und Design in Haus und Garten

6.2.1. Haushaltstechnik in Küche und Wohnbereich

Der klassische Comic-Held ist Single und hat auch sonst keinerlei Familienleben im eigentlichen Sinne. Seine „Familie“ sind seine Freunde und andere Nebenpersonen, zu denen er so gut wie nie in verwandtschaftlicher Beziehung steht. Der Haushalt dieser Helden gestaltet sich dementsprechend: Nur selten sehen wir den Helden in seiner Küche werkeln, auch seinen Kaffee braut er sich lieber im Wohnzimmer oder im Büro. Lediglich die Spaßvögel und Pantoffelhelden zieht es etwas häufiger in den Arbeitsbereich „Haushalt“, der ansonsten den weiblichen Nebenfiguren vorbehalten ist. Dann dürfen die liebenswerten Tollpatsche demonstrativ an den Küchengeräten versagen, ein ordentliches Chaos anrichten und sich letztendlich von der herbeieilenden richtigen Hausfrau (oder Haushälterin) die elementaren Grundfunktionen eines Handrührgerätes erklären lassen. Rein technisch gesehen ist von den Küchengeräten bis etwa Anfang der 60er Jahre nur wenig zu sehen, die Ausstattung scheint eher spartanisch zu sein [H-01, H-02]. Später, vor allem in den 70er Jahren, sind die Comic-Küchen fast immer auf dem neuesten Stand, eher überdurchschnittlich gut mit elektrischen Geräten ausgestattet und sehen aus wie aus dem Katalog [H-02, H-03, H-04]. In der „Realismusphase“ der 80er Jahre dürfen die Küchen auch einmal nicht aufgeräumt sein, Geschirr und angefangene Lebensmittelpackungen stehen herum – eben realistisch [H-04].

Weil die Küche letztlich nicht zum klassischen Terrain des Helden gehört, lassen sich vor allem vor den 80er Jahren auch nicht so klare Rückschlüsse auf eine tatsächliche Küche der jeweiligen Epoche ziehen, wie das vergleichsweise in mehr männerdominierten Bereichen der Fall wäre. Andererseits geben hier die fast ausschließlich männlichen Zeichner noch unüberlegter, und damit noch spontaner, wieder, was ihnen zum Thema Küchenausstattung durch den Kopf geht. Das heißt, der Quellencharakter der Bilder ist bei der Frage, was für einen Comic-Zeichner „Küche“ bedeutet, dafür umso größer.

Anderes Haushaltsgerät wie Staubsauger, Bügeleisen, Heißwasserboiler oder Heizlüfter dienen ebenfalls vorwiegend als Katastrophenauslöser für den gepeinigten Pantoffelhelden. Der Trottel vom Dienst verheddert sich im Elektrokabel, fällt über die Staubsaugerstange, verbrennt sich am Bügeleisen, schläft vor der elektrischen Höhen-sonne ein und dergleichen mehr. Bekanntlich passieren die meisten Unfälle im Haushalt, die Comic-Helden des leichten Humors eifern dieser Statistik beflissentlich nach. Außerhalb der humoristischen Comics werden Haushaltsgeräte nur wenig gezeigt und sind noch seltener ein entscheidender Faktor in der Geschichte. Die Welt des Haushaltes ist alltäglich, doch der klassische Held sucht und erlebt das Besondere; Berührungspunkte dieser beiden Bereiche sind dementsprechend rar.

Haushaltstechnik kann auch auftreten, wenn Wissenschaftler etwas für den Haushalt erfunden haben oder wenn ein neuartiges Gerät auf irgend eine Weise das Interesse der Autoren geweckt hat und so den Einzug in den Comic findet [H-05]. In der Science-Fiction kommt es ebenfalls am Rande vor, dass sich die Autoren Gedanken über

mögliche neue Haushaltetechniken der Zukunft machen. In den meisten Fällen jedoch beschränkt sich die Zukunftsküche auf moderne Designfragen. Wirklich neue Küchengeräte kommen dabei eigentlich nicht vor, mit Ausnahme des „Nährbades“ [H-06] und des allgemeinen Haushaltsroboters, der hier unter 5.3. „Personen – Roboter“ abgehandelt wird [P-20, P-24].

6.2.2. Der Wohnbereich bei Helden und Banditen

Die Wohnungseinrichtung des klassischen Comic-Helden neigt ausgesprochen zum Modernen. Wie in den vorherigen Kapiteln angesprochen, steht der richtige Held den neuesten Trends stets aufgeschlossen gegenüber. Nicht nur bei Autos, Waffen oder Telekommunikation schöpft er die Möglichkeiten seiner Zeit voll aus, auch sein Wohngeschmack ist, wenn auch meist schlicht, so doch ganz auf dem neusten Stand der Mode. In den 30er und 40er Jahren ist davon noch wenig zu spüren, im Vordergrund steht nur das Abenteuer und nicht die Einrichtung des Helden. Tintins Wohnung ist dementsprechend karg und aufgeräumt, jedoch keinesfalls ärmlich oder altmodisch [H-10]. Allerdings haben die meisten Helden eine überdurchschnittliche Bibliothek.

Auch in den 50er Jahren herrscht bei den meisten Helden Bescheidenheit, wie beim Auto gilt es, möglichst nicht zu protzen, denn damit wäre die Vorbildfunktion des Helden gefährdet. Die Wohnung des Helden beinhaltet also keine Ansammlung teurer Statussymbole, sondern einige wenige wohlplatzierte Elemente, die zeigen, dass er sich im Zweifelsfalle stets für das Modernste entscheidet und somit nicht von gestern ist. Chromblitzende Freischwinger, Nierentische und andere asymmetrische Möbel, darauf möglichst eine Vase im „Atomstil“, der im Zuge der Weltausstellung von 1958 in Brüssel und damit auch bei einem Großteil der Comic-Helden sehr in Mode war. Eine Menge des frühen Pressspanmobiliars wird im Comic von den Zeichnern zum Besten gegeben, und heutige jüngere Leser können sich oft nur wundern, dass man so etwas einmal schön fand [H-11].

Einen ganzen Schritt weiter in der Einrichtungsfrage gehen die Ganoven der bunten Comic-Welt. Jeder der mächtigen Gangsterbosse liefert sich eigentlich einen heimlichen Kampf um Ruhm und Ansehen mit einem Helden. Und was der Held dem Bösewicht moralisch voraus hat, versucht letzterer mit Statussymbolen wieder wett zu machen. Oft hat der Leser den Eindruck, dass Gut und Böse mit allen Mitteln um die Gunst des Lesers wetteifern. Und die Autoren lieben es ganz offensichtlich, ihren Unholden verführerische Teilerfolge zu gönnen, indem sie sie üppigst mit all den schönen und teuren Sachen ausstatten, von denen jeder Normalbürger heimlich träumt: Schnelle Autos, teure und moderne Wohnungseinrichtungen mit jedem erdenklichen technischen Schnickschnack und Komfort, dazu nicht selten eine rassige Gangsterbraut mit extravaganter Garderobe [H-10, H-12]

Geradezu symbolisch ist hierbei wieder einmal der berühmte Druck auf den Knopf. In den technisch so perfekten Wohnbereichen der Gangsterbosse finden sich allerlei Drucktasten, mit denen das Erscheinungsbild der Wohnung je nach Bedarf verändert

werden kann. Wer Chef einer angesehenen Gaunerbande sein will, der baut den gerade nötigen Film- oder Diaprojektor nicht mühsam auf, der lässt ihn per Knopfdruck aus dem Boden, der Wand oder der Decke herausfahren. Dasselbe gilt für Landkarten, Überwachungsbildschirme, sendestarke Funkanlagen und nicht zuletzt für die Hausbar. Überhaupt sagt die Anzahl der zur Verfügung stehenden elektrischen Knöpfe einiges über Macht und Einfluss des jeweils „Drückberechtigten“ aus. Auch manche eitlen Agenten-Helden drücken deshalb gerne auf Knöpfe [H-13]. Als Parallele im Film sei hier an den erlesenen Einrichtungsgeschmack und die ausgefallenen Installationen von Mr. No erinnert, die dem beeindruckten Kinobesucher solange vorgeführt werden, bis Mr. Bond apokalyptisch daran erinnert, wie vergänglich sich derlei Sachwerte erweisen und wo die wirklichen Werte eines Gentleman liegen.

Die Gentlemen Oberst Francis Blake und Professor Philippe Mortimer bewohnen ein ihrem Rang entsprechend gediegenes Luxusappartement in der Park Lane gegenüber dem Hyde Park in London²²⁸. Ganz im Stil des Empire haben sie ihre Wohnung mit erlesenen Souvenirs aus Ägypten ausgestattet. Da diese Gegenstände nicht teuer gekauft, sondern auf ihren Abenteuern „ehrlich erkämpft“ wurden, haben sie keinen allzu snobistischen Beigeschmack. Dasselbe gilt übrigens auch für die damaligen „mutigen“ Großwildjäger, die ihre Wohnung mit allerlei Tiertrophäen ausstatteten. Comic-Autor Edgar P. Jakobs spricht in Interviews aus, was man beim Lesen seiner Alben schon längst vermutet hat: Sein Dauerbösewicht namens Olrik ist seine heimliche Lieblingsfigur und oft der eigentliche Held der Abenteuer seiner Serie *Blake & Mortimer*²²⁹. Denn während die beiden offiziellen Helden alle erdenklichen Tugenden in sich vereinen, hat der zweifellos ebenfalls geniale Gauner Olrik all die kleinen menschlichen Schwächen wie Eitelkeit, Geltungssucht, Habgier und Egoismus, die sein Handeln dem Leser oft wesentlich verständlicher erscheinen lassen, als das der eigentlichen Helden. Entsprechend elegant geraten die Auftritte des „Colonel Olrik“, der sich stets im tadellosen Maßanzug präsentiert und einen Hang zu erlesenen Antiquitäten hat – in seinem Falle jedoch möglichst geklaut. Seine Wohnung gleicht dementsprechend ebenfalls einem kleinen Museum [H-10].

Dasselbe gilt für den Dauerverbrecher Axel Borg aus der Serie *Guy Lefranc* oder den geheimnisvollen Monsieur Choc der Serie *Tif & Tondu*. Dass die Gangsterbosse bis in heutige Comic-Serien hinein so häufig einen besseren Kunst- und Kulturgeschmack haben als die Helden, ist ein Überbleibsel der alten Erzähltradition des Comics, bei der der Held aus dem Milieu wie „du und ich“ stammt, während die Gegner des Helden tendenziell den „oberen Zehntausend“ zugeschlagen werden.

Seine Wohnung bezieht der Comic-Held ab den 60er Jahren am liebsten im schmucklosen und funktionalen Neubau. Verschnörkelte Fassaden, barockes Interieur, das ist die Umgebung für skurrile Nebenfiguren mit oftmals nur einmaligem Serienauftritt. Bewohnt der Held ein eigenes freistehendes Haus, so befindet sich dies ebenfalls in einem entsprechend der Entstehungszeit des Comics neueren modernen Wohnviertel.

²²⁸ Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", Brüssel 1984, S.125.

²²⁹ Dubois, Jean-Paul: "Edgar P. Jacobs; La Marque jaune – un livre, un œuvre", Brüssel 1989, S.9.

Solche kleinen Heldenhäuser mit Garten bewohnen unter anderem die Helden der Serien *Spirou*, *Achille Talon*, *Cubitus*, *Boule & Bill*, *Les 4as*, *Isabelle*, *César*, *Cédric*, *Les Zappeurs*, *Kid Paddle*. Außer bei *Spirou* und den *4as* handelt es sich dabei um sogenannte Alltagshelden, die Kurzgeschichten erleben, die meisten mit Kindern oder Haustieren [H-11]. Dieser Zustand dauert bis an die 80er Jahre heran, dann erst verlassen die Helden nach und nach die klassischen Verhaltensschemata, werden zunehmend individueller und suchen sich damit auch ein Wohnumfeld aus, das mehr persönlichen Charakter ausstrahlt [H-14].

Wenn im Comic schöne Villen und moderne, extravagante Wohnarchitektur zu sehen sind, dann gehören diese teuren Gebäude natürlich nicht dem Helden, sondern dem exzentrischen Millionär, dem verrückten Professor oder eben dem Chef einer bedeutenden kriminellen Organisation. Nur selten bekommt wenigstens eine so bedeutende Nebenfigur wie der Kapitän Haddock ein Schloss zugeteilt²³⁰, was dann auch dem Titelhelden Tintin ein recht mondänes Leben vor exquisiter Kulisse ermöglicht. Das Schloss haben die Helden aber nicht einfach geerbt, sondern sich beim Abenteuer tapfer und redlich erkämpft.

In den 70er Jahren haben viele Comic-Helden ihre Wohnungen zum letzten Mal so richtig stilecht eingerichtet. Die knallbunten Plastikmöbel, die langhaarigen Teppiche auf denen sich langhaarige Nebenfiguren fläzen, das alles lässt beim heutigen Betrachter so richtig die Stimmung dieser lockeren Epoche aufleben [H-13]. Schon in dem vorangegangenen Kapitel „6. Medien“ waren einige dieser Einrichtungsgegenstände in Verbindung mit moderner Unterhaltungselektronik zu sehen. In der Realismusphase der 80er Jahre haben viele der neuen Antihelden sperrmüllartige Wohnungen oder leben ganz einfach, was ja auch letztlich stimmig ist, nicht ständig zwischen Möbeln, die erst wenige Jahre alt sind. Stilechte 80er Jahre Einrichtungen sind folglich im Comic nur sehr selten zu finden [H-14].

Zumindest der Holländer Henk Kuijpers liebt es, postmoderne Wohnungen der 90er Jahre besonders in Szene zu rücken [H-15]. Doch insgesamt ist die Phase, in denen der aktuelle Zeitgeist durch die Ausstattung der Wohnräume im Comic gut deutlich wurde, vorbei. So bleibt festzuhalten, dass etwa zwischen 1950 und 1980 europäische Comic-Wohnungen ihre Stilepoche in übertriebener Weise repräsentierten. Nach 1980 sagen die Wohnungen mehr über das tatsächliche Leben ihrer Zeit aus, dafür sind die „angesagten“ Stilelemente nicht mehr so deutlich zu finden.

²³⁰ In dem Band "Le Trésor de Rackham le Rouge" von 1944 kann der Kapitän Haddock sein Ahnenschloss „Le Château de Moulinsart“ zurückkaufen.

6.3. Arbeitsgeräte und Laboratorien

6.3.1. Das Labor als wissenschaftliche Kultstätte

Das klassische Comic-Laboratorium ist ein Anbau an das Anwesen des verrückten Professors. In diesem, vermutlich einst der Landwirtschaft dienendem Gebäudetrakt der schlichten Art, entstehen in kürzester Zeit (und nicht selten ohne fremde Mithilfe) erfolgreich Marsraketen, Zeitmaschinen, Wunderwaffen mit denen auf Knopfdruck die Menschheit ausgelöscht werden könnte oder bescheideneres Gerät wie atomgetriebene Automobile, Mini-Unterseeboote mit ganz erstaunlichen Autonomiedaten, oder leichte Varianten der fliegenden Untertasse, mit denen man dann in der näheren Umgebung herumschwirren und Hühnerdiebe fangen kann. Der technische Output dieser Comic-Labore ist, relativ zu ihrer dargestellten Ausrüstung, in jedem Fall astronomisch und hat auch nicht annähernd etwas mit dem tatsächlichen Aufwand gemein, den man für die hervorgebrachten Leistungen realistischer Weise ansetzen müsste.

Wie kommt es, dass selbst in Serien, in denen Technik recht nüchtern und objektiv beschrieben wird, der Prozess der technischen Entstehung stets einer so gewaltigen Fehleinschätzung seitens der Autoren unterliegt? Einer der Hauptgründe ist sicherlich, dass die Entstehung der Technik nicht in den Handlungsbereich des Helden gehört, denn der kommt mit dem technischen Gerät üblicherweise erst dann in Berührung, wenn es einsatzbereit ist. Folglich trifft der Held meistens per Zufall genau zu dem Zeitpunkt mit dem Erfinder zusammen, da dieser seine Arbeiten zum Abschluss bringt und gerade einen Begleiter oder einen draufgängerischen Testpiloten benötigt. So mancher Comic-Held, der wie Oscar Hamel morgens noch nichtsahnend aufstand, fand sich abends bereits auf dem Mond wieder, zusammen mit seinem neuen Freund, dem Wissenschaftler [R-02]. Die Erstellung der Technik fällt also den gelehrten Nebenpersonen der Comic-Serien zu, und es ist im Rahmen der üblichen Abenteuer kaum möglich, der Entstehung der Technik einen realistischen Zeit und Materialaufwand zuzuordnen. Nur wenige, wie der Comic-Autor Hergé, versuchen auch in solchen Fragen einigermaßen realistisch zu bleiben. Bei seiner Mondfahrtgeschichte *Objectiv Lune* und *On a marché sur la Lune* hat er den Startvorbereitungen einen ganzen Band gewidmet, dessen Spielzeit immerhin ein Jahr beträgt.

Der Held ist so gut wie immer bereit, der Wissenschaft seine Unterstützung anzubieten – und diese Hilfe haben die Herren Wissenschaftler auch bitter nötig. Denn die Aktivitäten des arglosen Bastlers, der mit seinen Erfindungen so gerne der Menschheit dienen will, werden natürlich schon geraume Zeit von durchtriebenen Gaunern überwacht, die im Verborgenen auf die Fertigstellung der neuen Technik lauern, um sie sogleich zu entwenden und für ihre dunklen Machenschaften zweckzuentfremden. Der Held übernimmt die Verteidigung des Labors, schirmt den Wissenschaftler von Unge- mach ab, oder er holt die bereits geklaute Technik oder Formel zurück. Manchmal ist es nötig, den entführten Wissenschaftler, oder wahlweise dessen Tochter, aus den Fängen der Bösen zu befreien. Der Held verhindert damit gleichzeitig, dass die Technik der „falschen Seite“ dient [L-01, L-02].

Gerade in der Zeit des kalten Krieges kommt es auch vor, dass der Held den Wissenschaftler dazu überredet, seine gerade getätigte geniale Erfindung wieder zu vernichten, angesichts der Gefahr einer Zweckentfremdung für kriegerische Mittel. Dies geschieht manchmal auch gegen den Willen der Militärs der eigenen Seite, in seltenen Fällen geht der Held sogar so weit, die Technik aus ethischen Gründen in Eigeninitiative zu vernichten, ohne das Einverständnis des Erfinders einzuholen. Bei anderer Gelegenheit zerstört der Wissenschaftler sein Werk selber, ohne dazu die Anregung durch den Helden erhalten zu haben. Seit dem ersten Abwurf der Atombombe jedenfalls scheint klar zu sein, dass nicht jede neue Erfindung ein Segen für die Menschheit sein muss [L-40].

Falls der Held und der Wissenschaftler ein schon länger eingespieltes Team sind, wird die Entstehungszeit neuer Techniken dadurch überbrückt, dass der Held dem Gelehrten unter vollem Einsatz seiner Kräfte die nötigen Mittel verschaffen muss, damit dieser seine Erfindung beenden kann. Sind der Held und seine Freunde beispielsweise umzingelt und belagert, muss der Held die Stellung solange halten, bis der Professor seine neue Verteidigungswaffe fertiggestellt hat. Bei diesem Spiel der klassischen Rollenverteilung zwischen Held und Wissenschaftler geht es dann zuletzt natürlich um Minuten, ein jeder kämpft an seiner Front. Das Labor des Wissenschaftlers ist dabei die am wichtigsten zu sichernde Bastion und oftmals die einzige, die nicht in die Hände der Gegner fällt. Der Held ist also ganz mit dem Schutz der Technik ausgelastet [L-12]. Besonders heikel wird es erst dann, wenn gleichzeitig eine Frau zu retten ist. Helden wie Flash Gordon entscheiden sich in der Regel zuerst für den Schutz der Technik. Erst wenn diese vom Wissenschaftler vollendet worden ist, wird nachträglich die inzwischen entführte Frau wieder befreit – nach Möglichkeit unter Einsatz der gerade neugewonnenen Technik. Diese Darbietungen der Reihenfolge „Erst die Technik, dann die Frau“ entsprechen der grundsätzlichen Vorbildfunktion des klassischen Helden wie „erst die Interessen der Allgemeinheit, dann das Eigeninteresse“ bzw. „erst die Arbeit, dann das Vergnügen“.

Technische Laborausstattung

Die Leistungen der meist alleinschaffenden Wissenschaftler der Comic-Literatur stehen, wie gesagt, ohne jeden Bezug zu einem realistischen Aufwand. Genauso verhält es sich auch mit der Ausstattung der Labore, wie sie den gelehrten Naturwissenschaftlern von den Autoren zugedacht werden. Im Unterschied zu den Wissenschaftlern aber, deren technisches Vermögen, nicht zuletzt um der Geschichte den nötigen „Drive“ zu verleihen, grundsätzlich viel zu hoch angesetzt wird, gibt es bei der technischen Ausstattung der Labore zwei entgegengesetzte Extreme:

Auf der Seite der „guten“ Wissenschaftler haben wir vorwiegend den Typ „Daniel Düsentrieb“, der im Schuppen seines kleinen amerikanischen Einfamilienhauses an einer einfachen Werkbank, nur mit Hammer, Feile und LötKolben bewaffnet, innerhalb weniger Tage einen ungewöhnlich selbständigen Roboter bastelt, eine Saturnrakete zusammenschraubt oder für den reichen Erpel Dagobert Duck eine Panzerknacker-

Fangmaschine entwirft. Die geradezu lächerlich simple technische Ausstattung des „Ingeniörs“, dem bekanntlich „nichts zu schwören ist“, macht diesen aber beim Leser besonders sympathisch. Der Grund dafür liegt auf der Hand: „Ingeniör“ Düsentrieb benutzt nichts, was dem Leser von seiner eigenen heimischen bescheidenen Werkbank nicht selber vertraut wäre; er hat kein unerreichbares Superlabor, sondern lediglich die Möglichkeiten eines einfachen und vertrauten Handwerkers²³¹ [P-30]. Die Geschwindigkeit, mit welcher der Ingenieur ans Werk geht, ist ohnehin atemberaubend. Als Donald für seine neue Karriere als *Phantomias* seinen alten Wagen komplett umbauen lässt, fragt ihn der Ingenieur, ob er nicht inzwischen nach Hause fahren wolle [L-03].

Nicht immer geht es auf der Seite der Gerechten so extrem spartanisch zu wie bei Daniel Düsentrieb, doch die potentielle technische Unterausstattung der anständigen Wissenschaftler ist ganz klar signifikant. Auch der geniale Pilzforscher Pacôme de Champignac, der in der belgischen Starserie *Spirou* seit Band 2 für die Belieferung der Helden mit technischen Raffinessen zuständig ist, hat ein recht einfaches und improvisiert wirkendes Bastelzimmer im Anbau seines etwas heruntergekommenen Herrenhauses. Werk Tisch und Bunsenbrenner wirken wie aus einem Schullabor [L-02, L-04]. Nicht viel anders verhält es sich bei dem hochgeachteten Wissenschaftler Professor Tournesol der Serie *Tintin*, der sein erfolgreiches kleines Haifisch-Unterseeboot noch in seiner Brüsseler Wohnung konstruiert und später sein Labor in einer bescheidenen Bagatelle des Schloss Moulinsart einrichtet [L-01]. Auch das „Wohn-Labor“ von Professor Knox der Serie *Fix und Foxi* ist zwar wenigstens ein moderner Neubau, doch insgesamt noch bescheiden und idyllisch [L-03]. Ein Hobbybastler wie Gaston Lagaffe verlegt seine erfinderische Arbeitsstätte gleich ganz auf den Schreibtisch seines Arbeitsplatzes im Büro.

Ganz anders die schwarzbärtigen „Wölfe“ der Wissenschaftler-Zunft. Der Intelligenz, die sich dem guten Gemeinwohl verweigert und stattdessen dem bösen Eigeninteresse zugewandt hat, wird von den Autoren meist eine atemberaubende technische Ausstattung zugeordnet. Schon alleine die Örtlichkeiten der meist geheimen Forschungsstätten konkurrieren in Extravaganz und modernem Design. Ganz wie im klassischen James-Bond-Film hat der vom Bösen durchtriebene Comic-Professor riesige unterirdische Anlagen erschaffen, wo er über eine Vielzahl von willenslosen, treu ergebenen Lakaien verfügt. Ganze unterirdische Städte in erloschenen Vulkanen oder unter alten Burganlagen, mit kilometerlangen Gängen, die mit Eisenbahnen oder sogar Magnetschwebzügen bewältigt werden müssen, wurden von der geheimen verbrecherischen Organisation unter Mithilfe von unzähligen Mitarbeitern konstruiert, ohne dass irgendjemand sonst dies mitbekommen haben soll; weder Polizei, noch Geheimdienst. Diese so maßlos übertriebenen günstigen Ausgangsbedingungen für die wissenschaftlichen Gegner der Helden werden öfters mit dem reichen familiären Hintergrund des alles antreibenden bösen Professors oder Doktors begründet – wenn sie überhaupt erklärt werden [L-02, L-03].

²³¹ Kagelmann, Jürgen "Comics; Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur", der geniale Techniker Daniel Düsentrieb, Heilbrunn / OBB 1976, S.83.

In endlosen Hallen finden sich sauberst installierte und wohldesignte Geräte der modernsten Extraklasse. Das Neuste vom Neuesten haben die Schurken aufgefahren, um damit rechtschaffene Bürger zu beherrschen, Regierungen zu erpressen und den Helden zu beeindrucken. Tatsächlich geht der Held vor soviel technischer Überlegenheit zunächst fast in die Knie. Das übliche Angebot des Bösen zur Zusammenarbeit schlägt er aus und tritt zunächst den Rückzug an, flieht geradezu zu seinem eigenen wissenschaftlichen Beistand (dem mit dem weißen Bart) und bereitet dann zusammen mit diesem und einigen anderen Nebenfiguren den Gegenangriff vor. Wie weiter oben schon mehrfach angesprochen verhilft dann die bessere Technikbeherrschung den Guten trotz unterlegem Materials (vor allem quantitativ gesehen) letztlich zum sicheren Triumph.

Den Autoren, und dabei besonders den Zeichnern, liegt sehr viel an der Gestaltung der „bösen Technik“. Weit mehr als bei dem anheimelnden Labor des guten alten zerstreuten Herrn Professors legen sich die Zeichner bei ihren technischen Orgien für den Untergrund ins Zeug. Der Gedanke, was man mit unbegrenzten technischen Mitteln alles Böses anstellen könnte, scheint viele Comic-Autoren zu faszinieren und ähnlich wie bei der Darstellung von fremdartigen Weltraumstädten zu Höchstleistungen zu motivieren. Besonders verrät dies das so aufwändige und extravagante Design der technischen Anlagen der Schurken, von denen man eigentlich gar nicht annehmen sollte, dass diese sich für etwas anderes als für die reine Effizienz ihrer Technik interessieren könnten [L-30]. Nirgends wird diese „Faszination des Bösen“ deutlicher, als in der Geheimbasis des unlauteren Gelehrten. Dies alles hinterlässt beim Leser den Eindruck, dass die allerneueste Technik häufiger im Interesse des Bösen erdacht wird, als um dem Guten zu dienen. Es bedarf folglich immer eines Helden, der die modernen technischen Auswüchse überwacht und gegebenenfalls mit konventionellen Mitteln wieder zurechtstutzt. Neue Technik in ihrer reinen Erscheinung hat im Comic stets die latente Tendenz zum Bösen, auch deshalb, weil die Comic-Verbrecher mit ihrer hohen kriminellen Energie die potenziellen Möglichkeiten neuer Techniken schneller erfassen und sich zielstrebig zur Nutze machen, als ihre stets gemütlicheren rechtschaffenen Kontrahenten.

6.3.2. Atomtechnik im Comic

„...Darnach [nach den Prognosen der Experten] wird es nach unseren Erkenntnissen von heute [1969] in naher Zukunft schon möglich werden, daß große Passagierschiffe, Frachter und Tanker nicht mehr Kohle und Treiböl als Brennmaterial tanken, sondern daß der Kapitän ein halbes Pfund Uran an Bord nimmt, das zehn Millionen Pfund Kohle entspricht, um mit ihm die Fahrt über die Weltmeere anzutreten. Auch die großen Passagierflugzeuge der nahen Zukunft werden durch Atomenergie betrieben. Und für die Industrie und den Eisenbahnverkehr wird die Energie, die aus der Atomspaltung gewonnen wird, größtenteils so billig sein, daß sie an sich fast nichts mehr kostet²³².“ – „Denn der Verbrauch der elektrischen Energie steigt nach den

²³² Emrich, S.120.

Versicherungen der Fachleute bis zum Jahr 2000 weit um das Zwölffache der Welt-Stromkapazität des Jahres 1970. Allein bis zum Jahre 1980 werden auf der ganzen Erde rund 500 Reaktoranlagen in Betrieb sein²³³.“

Irgendwie müssen es die Comic-Autoren geahnt haben, dass aus diesen merkwürdigen Gerüchten um die Energie aus den Atomkernen noch einmal etwas Konkretes wird. Schon bevor Otto Hahn die erste Kernspaltung gelang, wird in Science-Fiction-Comics munter mit Atomwaffen geschossen und werden Raumschiffe atomar angetrieben. Es ist schon erstaunlich, wie selbstverständlich in den 30er und 40er Jahren bei *Buck Rogers* und *Flash Gordon* die zukünftige Technik in die nukleare Richtung geht.

Allerdings wird dabei auch deutlich, dass keiner der Autoren auch nur eine vage Ahnung davon hatte, was Atomenergie wirklich bedeutet – wie sollte er auch. So wirkt denn die Atomwaffe im frühen Comic auch nur wie ein besserer Sprengstoff. Gewehre haben Uranmunition, Atomhandgranaten sprengen feindliche Fahrzeuge etwas ergiebiger in die Luft, Atombomben richten etwas mehr Schaden an, als die großen 50cm Geschosse des ersten Weltkriegs. Das ist die Welt des Atoms im Comic, bevor es die echte Nukleartechnik gab [L-10].

Natürlich ändert sich das alles schlagartig mit dem Abwurf der ersten dieser Bomben über Japan im Sommer 1945. Sofort bekommt auch im Comic der Begriff „Atom“ eine völlig neue Dimension. Wer Atom sagt, der meint etwas Absolutes, Unübertroffenes, es geht um den Inbegriff der neuen Superlative schlechthin. Alles, das nur im Entferntesten mit der neuen Atomtechnik in Zusammenhang steht, wird als enorm wichtig erachtet. Alle Personen, die an der neuen Technik arbeiten oder Genaueres darüber wissen, müssen von eifrigen Polizisten und Comic-Helden beschützt werden, besonders Professorentöchter sind entführungsgefährdet. Die Frage nach der Beherrschung der neuen Atomtechnik wird zu einer Frage des Seins oder Nicht Seins hochstilisiert.

Wie schon unter Punkt 4.1. bei den atomaren Zukunftsutopien angesprochen, hängen sich aber auch viele Autoren nur an das Thema dran, indem sie ihren Helden statt der geklauten Juwelen jetzt die Atomformel wiederfinden lassen. „Atomic sells“, könnte man die Stimmung in der Populärliteratur der 50er Jahre treffend zusammenfassen. Die Vorstellungen von der eigentlichen Technologie hinter der ganzen „Atomsache“ sind indes noch eine ganze Weile nicht viel genauer als in den Jahren zuvor. Lediglich das unmittelbare Ergebnis der Zerstörung nach der Detonation ist ein konkreter Wissenspunkt, schon bezüglich der Strahlungsschäden sollte es bis in die 70er Jahre dauern, bis sich auch diese Folgen der Nukleartechnik im allgemeinen Bewusstsein festgesetzt hatten [L-11, L-12].

Bei den Comic-Redaktionen häufen sich die Anfragen der Kinder über die „Sache mit dem Atom“, und wiederholte Male wird recht genau erklärt, worum es sich handelt. Auch in den Comics selbst gibt es Erklärungsversuche. Eine der bekanntesten ist die Szene vor dem Reaktor aus „Objectif Lune“, wo die leider nicht ganz richtige Be-

²³³ Emrich, S.72.

schreibung des atomaren Raketenmotors erfolgt. Ansonsten kommt immer wieder das Zyklotron in den Geschichten vor, auch dieses erwies sich dann als unrichtig [L-12].

Die Weltausstellung in Brüssel von 1958, mit dem berühmten „Atomium“, schafft es schließlich, den Menschen ein positiveres Bild von der Kerntechnik zu vermitteln. Die enormen Chancen der unbegrenzten, fast kostenfreien Energie, die neuen Heilungsmethoden durch Bestrahlung, die Haltbarmachung von Lebensmitteln, all das wird massiv in den Vordergrund gerückt. Und so entsteht in den 60er Jahren doch eine gewisse Atomeuphorie, dass mit dieser neuen Wundertechnik alles auf der Welt besser werden könnte, weil einfach mehr Ressourcen verfügbar sein würden [L-13].

Gegen Ende der 60er Jahre wandelt sich das Bild gegenüber der „strahlenden Zukunft“ grundlegend. In zahlreichen No-Future-Comics werden von den Helden atomare Schreckensszenarien durchlebt, die sich auf die Angst vor der Wettrüstung des kalten Krieges und dem möglicherweise daraus resultierenden totalen Atomkrieg begründen. Es ist jedoch nicht immer nur die „Bombe“, durch die die Vernichtung der gegenwärtigen Zivilisation geschehen soll. Auch die außer Kontrolle geratene eigene Nukleartechnik ist häufig für das Ende der aktuellen Ordnung verantwortlich. Dies ist besonders bei den französischen Comics erstaunlich, da es in Frankreich, im Gegensatz zu Deutschland, keine nennenswerte öffentliche Protestbewegung gegen die Atompläne der eigenen Republik gegeben hat. In diesem Zusammenhang wird wieder einmal deutlich, wie sehr sich die „Trivilliteratur Comic“ von der tatsächlichen Trivilliteratur abhebt. Gerade die Comic-Zeichner der Post-’68er waren zum Großteil linksgerichtete Intellektuelle und gehörten zur Avantgarde im eigenen Land. Bei den meisten Anti-Atomkraft-Comics handelt es sich um einzelne, in Zeitschriften veröffentlichte Kurzgeschichten, oder um einzelne Alben, die heute kaum noch zu bekommen sind, weil sie wegen der geringen Nachfrage niemand mehr auflegt [L-14, L-15]. Bei den Serien sind besonders *Simon du Fleuve*, *Yann le Migrateur*, *La terre de la bombe*, sowie die *Spirou*-Alben von Fournier zu nennen. Auf deutscher Seite sind die illegalen Raub-Comics „Asterix und das Atomkraftwerk“ und „Asterix im Hüttendorf“ zu erwähnen²³⁴, sowie die Veröffentlichung einer Lübecker Anti-Kernkraft-Bürgerinitiative mit dem Namen „Atom Comic“ von 1980. In der DDR wirbt Mitte der 60er Jahre ein ursprünglich aus Italien stammendes Atommännlein namens Atomino für die friedliche Nutzung der Kernkraft im Arbeiter- und Bauernparadies²³⁵ [L-11]. Fast wie „ewig Gestrige“ wirken da die beiden französischen Pilotenhelden Tanguy und Laverdure, wenn sie 1969 die „gerechtfertigten und überdies völlig harmlosen“ Atomtests ihrer Regierung auf Mururoa gegen schlitzäugige Attentäter verteidigen, welche die Bosheit haben, den traditionell verwurzelten französischen Einfluss im Pazifik in Frage zu stellen [L-16].

²³⁴ "Asterix und das Atomkraftwerk", von Unbekannt, Deutschland 1979. "Asterix im Hüttendorf", von Unbekannt, Deutschland 1982. Vergleiche auch: Ralf Palandt: "Streng verboten: Raubcomics" in: Krägermann, Andreas: "Krägermanns Comic Katalog", Berlin 1986, S.167ff.

²³⁵ Berti bzw. Harry Schlegel: *Atomino*, ab 1964 in "Frösi, Zeitschrift des Zentralrates der Jungen Pioniere und Schüler", Ostberlin 1964 - 1970

Die, verglichen mit Deutschland, bescheidene atomare Aufregung währt in Frankreich und Belgien indes nicht allzu lange. Schon 1979 bedeutet in der stets um technischen Realismus bemühten Serie *Yoko Tsuno* die Zündung einer Atombombe vor der japanischen Küste keinesfalls mehr das Ende der Welt, sondern nur noch ein mittleres politisches Ärgernis; selbst der radioaktive Fallout wird als vernachlässigbar unter den Teppich gekehrt. Held Valérian hilft den Russen, einen weiteren „Melt-Down“ zu verhindern, und wer in der Serie *Rona* einen kräftigen Drink will, der bestellt einen „Tschernobyl“ [L-16].

6.3.3. Die Zeitmaschine

Das Faszinosum der Zeitmaschine, wie wir sie aus dem Roman von H.G. Wells kennen, wird natürlich auch im Science-Fiction-Comic bedient. In Massen-Serien wie *Donald Duck* oder *Fix und Foxi* werden die Helden immer wieder von ihren Autoren auf Zeitreisen geschickt, die daraus resultierenden Paradoxe werden dabei schlicht ignoriert [L-20, L-21]. Dabei ist zu beachten, dass eine solche Zeitreise nicht unbedingt mit einer Zeitmaschine verbunden sein muss. Wie schon bei Mark Twains „Ein Yankee an König Arthurs Hof“ werden die äußeren Umstände einer Zeitreise manchmal übersprungen, d.h. der Held gerät ohne jedes technische Hilfsmittel in die Vergangenheit oder in die Zukunft. Noch einfacher ist es für die Autoren, wenn sie sich einer Rahmenhandlung bedienen. Donald Duck schläft besonders oft nach einer spannenden historischen Lektüre auf dem Sofa ein, um dann ein ausgiebiges Ritterabenteuer zu träumen. Hergé versetzt seine Geschichte im Band „Le Secret de la Licorne“ (1942) teilweise in die Piratenwelt des 18. Jahrhunderts, in dem er den Kapitän Haddock die Geschichte von einem seiner Vorfahren erzählen lässt. Wiederrum andere Autoren lassen ihre Helden verschworene Gemeinschaften oder sektenartige Gruppierungen finden, die abgesondert und versteckt wie in einem anderen Zeitalter leben und auf diese Weise den Helden mit dem Mittelalter konfrontieren. Eines der bekanntesten Beispiele dafür ist die Serie *Ballade au bout du monde* von Vicompte und Makyô (ab 1981).

Eine besonders einfache Form der Zeitmaschine besteht darin, dass der Benutzer über einen Bildschirm lediglich in eine andere Epoche hineinsehen, nicht aber hineinreisen kann. Es handelt sich hierbei also nur um einen Zeitbetrachter. Dadurch besteht keine wirkliche wechselseitige Beeinflussung der Epochen, die Zeitparadoxe halten sich in Grenzen. Auch muss der Held hier besonders aufpassen, ob dass, was ihm da vorgespielt wird, tatsächlich aus einer anderen Epoche stammt, oder ob ihn nur wieder jemand aufs Kreuz legen will [L-21, Bilder 11 und 12].

Aber natürlich kommt es auch vor, dass die Helden selber mit einer auf moderner Technik basierenden Maschine durch die Zeit reisen. Bei den Maschinen gibt es zwei Grundmodelle: bei dem einen handelt es sich um eine Art feststehende Zeitkammer, meist ein kleiner, hermetisch abgeschlossener Raum, der sich häufig im Gewölbe des Hauses oder Schlosses eines Wissenschaftlers befindet. Die Helden betreten die Kammer, um nach wenigen Minuten durch dieselbe Tür in eine ihnen völlig unbe-

kannte Welt voller Dinosaurier, Ritter oder Zukunftsmenschen zu treten. Besonders pikant wird es, wenn die Helden die Zeitkammer nicht selber steuern können, sondern darauf angewiesen sind, dass sie vom Professor wieder rechtzeitig zurückgeholt werden. Dies geschieht dann fast immer in allerletzter Sekunde.

Die andere gängige Variante der Zeitmaschine ist eine Art bewegliche, meist sogar flugfähige Zeitkapsel, mit der der Held in einer anderen Epoche „landen“ kann. Eine solche Zeitkapsel kommt bei *Blake & Mortimer* vor [L-20], die Serie *Yoko Tsuno* bekam nach der Einführung der Zeitmaschine ein weiteres Standbein für regelmäßige Mittelalterabenteuer, Raum-Zeit-Agent Valérian hat gleich ein raum-zeitsprungfähiges Raumschiff zur Verfügung und die flämischen Helden *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, werden von ihrem „Serienprofessor“ Barabas wiederholt in die glorreiche Zeit von Amsterdams Seeweltherrschaft verfrachtet. Mit technischen Erklärungen über ihre Zeitmaschinen halten sich die Autoren natürlich zurück. Lediglich bei *Yoko Tsuno* wird dem Leser erläutert, dass sich die Zeit spiralenförmig ausbreitet und man mit der Zeitmaschine in „gerader Linie“ über die Windungen hinwegspringen kann [L-21].

Ganz fortgeschrittene Zeitvagabunden verfügen über ein komplettes Zeitreisenetz mit verschiedenen Relaisstationen in allen Epochen, wie dies in *Valérian*, oder bei der „Time Patrol“ in der Serie *Bob Morane* der Fall ist.

6.3.4. Die Persönlichkeits-Austausch- und Dupliziermaschine

Ein anderes, im Science-Fiction-Genre gerne gesehenes Gerät, ist ein technischer Apparat, mit dem die Persönlichkeit von zwei Kandidaten ausgetauscht werden kann. Die Möglichkeit einer solchen Technik wird insgesamt von den Autoren sogar weitaus häufiger ins Spiel gebracht als die Zeitmaschine. Der Aufbau dieser Maschine ist immer ähnlich: die beiden Auszutauschenden nehmen in zwei Kammern oder auf zwei Stühlen Platz, am Kopf angebrachte Elektroden oder ein Helm tauschen über die Maschine die Inhalte der Gehirne aus. Die Tatsache, dass einige der handelnden Personen plötzlich anders aussehen, lässt viel Spielraum für zusätzliche Verwicklungen in der Handlung. Auch in Fantasygeschichten wollen die Autoren auf diese Möglichkeit nicht verzichten, allerdings vollzieht sich hierbei der Austausch mit Hilfe eines Zaubertrankes oder Zauberrituals anstatt mit moderner Technik.

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Personen-Dupliziergerät. Wieder nimmt der Held in einem Kasten Platz, aus einem anderen, vorher leeren Kasten steigt dann das Double. Überhaupt ist es auffällig, wie häufig Comic-Helden verdoppelt bzw. kopiert werden, sei es als Roboter, als Klon oder als Instant-Kopie aus der Maschine. Comic-Figuren aus Massenserien wie Donald sind in ihren Geschichten schon unzählige Male verdoppelt worden. Damit es in der Serie nicht zu langanhaltenden Verwirrungen kommt, haben die falschen Helden meist nur eine Lebensdauer von wenigen Stunden – dann lösen sie sich in Nichts auf [alle Bilder L-30].

6.3.5. Sonstige Geräte

Neben der immer wieder auftretenden Standardtechnik, wie Autos, Flugzeuge oder Telefone, werden im Comic ab und an auch seltenere Geräte gezeigt. Bei den realistischen technischen Geräten ist hierbei die Druckmaschine zu nennen, die im Rahmen der vielen Journalisten-Helden, aber auch der immer wieder auftretenden Geldfälscherbanden in Erscheinung tritt. Es ist dabei nicht zu übersehen, dass sich die Comic-Zeichner mit der Drucktechnik recht gut auskennen [L-41].

Baumaschinen, die im alltäglich Leben eher häufig zu sehen sind, werden dagegen nur selten von Comic-Helden beehrt. Bagger und Planiertrappen sind den Helden zu langsam; manchmal gibt es einen Showdown hoch oben auf Bau- oder Hafenkranen, wenn der Held und sein Gegner beim finalen Duell im Hafenviertel miteinander abrechnen. Im Film, das sei hier nebenbei erwähnt, sind derartige Schauplätze dagegen häufig, weil sich alte Industrieanlagen ganz hervorragend als billige Filmkulisse eignen. Zum Zeichnen ist eine solche Umgebung aber eher mühsam und wenig ergiebig und wird folglich im Comic gemieden [L-41]. Auch landwirtschaftliches Gerät ist im Comic selten, der typische Comic-Held ist, ebenso wie die meisten Comic-Zeichner, eher ein städtischer Mensch. Ganz besonders gilt dies für die US-Comics. Es gibt aber auch klassische Serien, wie z.B. *Fripounet* [L-40] oder *Simon du Fleuve* [U-32], die das gemütliche Landleben propagieren. Viele Landmaschinen kommen in diesen Comics dennoch nicht zum Einsatz.

Viel besser ist es um Maschinen am industriellen Arbeitsplatz auch nicht bestellt. Der Comic-Zeichner sieht sich als Intellektueller und folglich haben seine Helden ebenfalls kein monotones Fabrikleben zu bewältigen. Helden, die Arbeiter oder Angestellte sind, gibt es, vor allem im humoristischen Bereich der Comics durchaus, doch handeln ihre kurzen Alltagsabenteuer meist von Liebe, Familie oder Kneipengängen.

Da es kaum Arztrömer in Comic-Form gibt, wird auch medizinisches Gerät nicht oft zeichnerisch umgesetzt. Manchmal muss der Held aber mysteriöse Krankheiten oder gar Epidemien bekämpfen; oder alltägliche Pantoffelhelden erleben Arzttwitze, dann gibt es auch im Comic den Blick in den OP [L-43].

Bei den utopischen Geräten taucht das folgende Material öfters auf: Maulwurfsfahrzeuge, mit denen man sich unter der Erde fortbewegen kann [L-42], Geräte zum Gedankenlesen [L-30, L-43], Maschinen, mit denen Sachen oder Personen vergrößert und verkleinert werden können [L-43], Geräte um unsichtbar zu werden und natürlich allerlei Geheimwaffen, sowohl offensive, als auch defensive [L-42]. Schon zu Siegfrieds Zeiten träumten die Menschen von einem Verfahren, das sie unverwundbar macht. Die Möglichkeit, unverwundbar oder extrem stark zu werden, wird auch im Comic fast immer noch über Tränke oder Salben angeboten. Technisches Gerät hierzu ist seltener, aber auch das gibt es, wie man an den beiden „Kraftverstärkern“ aus der Serie *Yoko Tsuno* und *Franka* sehen kann [L-43].

6.4. Computer und Großrechner

Computeranlagen spielen bis heute in Comic-Geschichten keine bedeutende Rolle. Zum einen waren Computer bzw. elektronische Rechenmaschinen in der Blütezeit des klassischen Comic der 50er, 60er und 70er Jahre für Normalverbraucher noch nicht präsent. Selbst in den 80er Jahren, als zwar so ziemlich jeder jüngere Mensch wusste, dass es Computer gibt und auch in etwa eine Vorstellung davon hatte, was man damit macht, waren Computer für die Comic-Helden keine Gegenstände des täglichen Bedarfs zum Lösen ihrer Aufgaben. Der immerhin millionenfach verkaufte und Mitte der 80er Jahre weltbekannte Commodore C-64 findet sich im Comic jedenfalls nicht wieder.

Anders als das Auto ist der Computer ein Gerät, das nicht vom Helden, sondern vom Fachmann bedient wird. Im seltenen Bedarfsfall wendet sich der Held an den Professor, und dieser fragt dann wiederum sein Elektronengehirn – wobei allerdings meist kaum etwas Nützliches für den Helden dabei herauskommt. In humorvolleren Comics haben die Rechner dabei häufig einen eigenwilligen Charakter und benehmen sich wie eine alte launische Dame. Oft kann man auch nicht genau zwischen Rechenmaschinen und Robotern trennen. Viele Roboter haben im Comic ebenfalls die Gabe, allerlei Fragen mit pingeliger mathematischer Genauigkeit zu beantworten. Etliche Comic-Roboter sind eigentlich nichts anderes als Computer auf Beinen, die, außer auf Fragen zu antworten, zu nichts Weiterem taugen.

Auch im Science-Fiction Bereich bzw. in Geschichten, die fern in der modernen Zukunft angesiedelt sein sollen, ist der Umgang mit Computern den dafür vorgesehenen Spezialisten vorbehalten. Noch in den Zukunftsvisionen der 70er Jahre war es nicht vorstellbar, dass der Computer ein Gegenstand des täglichen Gebrauchs wird. Dafür nehmen die Großrechenanlagen (wie alles andere Technische auch) im Science-Fiction-Comic wirklich astronomische Dimensionen an. Von Miniaturisierung ist nichts zu spüren, der Großrechner der Zukunft, mit dem ganze Planeten verwaltet werden sollen, kann die Ausmaße einer ganzen Stadt erreichen [C-04]. Gerechterweise muss gesagt werden, dass niemand die rasante Ausbreitung sowie die Weiterentwicklung des PC oder gar das Internet vorhergesehen hat, selbst die Science-Fiction-Autoren nicht, obwohl die sich bei ihren Zukunftsvisionen nur selten von realistischen Machbarkeitsstudien einschränken lassen. Die Science-Fiction-Serie *Convoi* von Gauckler und Jodorowski setzt sich immerhin schon Mitte der 90er Jahre mit einer virtuellen und vernetzten Zukunft auseinander.

Beliebt ist bei den Autoren der Gegensatz Mensch – Maschine, das gilt auch für den Computer. Meistens muss dafür der „überlogische“ Roboter mit seinem Elektronengehirn herhalten, wenn es darum geht, die Überlegenheit eher emotional gesteuerter Reaktionen über die reine mathematische Analyse einer Situation zu stellen. Der Roboter, alias Computer verkündet in einer brenzligen Lage z.B., dass einem noch 27,63452 Sekunden zu Lösung bleiben, wobei allerdings nur mit einer relativen Erfolgsquote von 12,83333% zu rechnen sei, währenddessen der Held mit einer

instinktgesteuerten unkonventionellen Verzweiflungstat die Krisensituation meistert. Es folgt dann ein bissiger Kommentar des Helden über den doch so unnützen neunmal-schlauen Roboter. Dasselbe gilt auch, wenn Held und Roboter / Computer als Gegner auftreten. Auch dann besiegt der Held den Rechner, indem er dessen Unfähigkeit zu emotionalem oder spontanem Denken ausnützt. Bei Großrechnern kommt es vor, dass der Held in das Innere des Computers gerät, und sich dann in einem schier unendlichen Labyrinth aus Leiterbahnen wiederfindet. Maßgeblich zur Verbreitung dieser Idee hat der Film *TRON* aus dem Jahr 1981 beigetragen.

Auch in jüngster Zeit lassen sich Comic-Helden nur selten vor ihrem „Minitel“ oder am Internet erwischen. Die neuesten Informationstechniken halten im Comic deutlich langsamer Einzug als beispielsweise neue Automodelle oder etwa das Mobiltelefon. Dies mag zum einen daran liegen, dass viele der erfolgreichen, den Markt bestimmenden Starzeichner ältere Herren sind, die sich mit der neuen Informatik nicht mehr so leicht anfreunden, wie mit einem simplen Handy. Zum anderen sind Computer und vor allem PCs keine zuverlässig funktionierenden Geräte. Schwer vorstellbar, dass sich ein klassischer Comic-Held mit seiner Windowsinstallation oder mit Druckertreibern herumärgert. Entsprechend kommen die negativen Begleiterscheinungen der PC-Welt auch häufiger vor als der Nutzen der ganzen Sache. In Cartoons wie *Dilbert* oder in einzelnen Witzzeichnungen geht es vor allem um den alltäglichen Frust mit nicht ordnungsgemäß funktionierenden Rechnern bzw. um überforderte verzweifelte User. So gut wie nie kommt der Computer in sinnvoller, nützlicher Art zum Einsatz. Lediglich die Detektivin *Franka* des holländischen Autors Henk Kuijpers benutzt schon zu Zeiten des 486er Prozessors ihren PC in fast unrealistisch professioneller Weise.

Auch die Existenz des Internet findet im Comic noch kaum Widerhall. Einige Benutzungen des Minitel (gewissermaßen ein innerfranzösischer Vorläufer des Internet der France Télécom) treten in Erscheinung. Der Krimi „Mord im Internet“ der Serie *Ric Hochet* von Tibet wirkt mehr wie eine Pflichtübung als eine echte Auseinandersetzung mit dem neuen, so aktuellen Thema ist [C-05]. Vielleicht dauert es noch einige Zeit, vielleicht ist das Internet aber auch nicht spannend genug, als dass sich Comic-Helden surfend auf die Datenautobahn begeben. Geschichten von Hackern oder Computer-genies, die mit Datenklau oder Computerviren die Weltordnung gefährden, wie sie im Kino schon des öfteren erzählt wurden, sind im Comic noch nicht nennenswert zur Anwendung gekommen.

7. Zusammenfassung und Schlussbetrachtung

In dieser Arbeit wurden Fragen aus der Alltags- und Technikgeschichte auf der Basis von Comics als Quellenmaterial bearbeitet. Anhand von zahlreichen Bild-Zitaten aus vorwiegend belgischen und französischen Comics wurde ausführlich dargelegt, dass sich diese als historische Quelle für die Untersuchung des Alltagslebens erfolgreich auswerten lassen und besonders in ihrer Blütephase der 50er und 60er Jahre ein zusätzliches historisches Fenster auf diese Epochen eröffnen. Die Tatsache, dass viele der Comic-Schaffenden eigentlich vor allem Zeichner und nur notgedrungen auch Amateur-Autoren sind, macht ihre Werke für die Alltags-Erforschung nur umso interessanter, geben sie doch gerade spontan und unverfälscht viele Details aus dem täglichen Leben wieder.

Für den Technik-Historiker hat sich die bei den Comics so strenge staatliche Zensur in der Zeit vor 1968 als vorteilhaft erwiesen. Dadurch, dass es in den damals noch für ein jugendliches Publikum gedachten Geschichten weder Mord und Totschlag, noch Erotik geben durfte, wichen viele Comic-Zeichner auf das Thema Technik aus, um ihre Abenteuergeschichten interessant gestalten zu können. Anders als beim Groschenroman, beim Film oder bei Fernsehserien, bei denen es größtenteils um Verbrechen, Liebe und Leidenschaft geht, beschäftigt sich das seit den 40er Jahren schon überwiegend farbige Medium Comic mit Autos, Flugzeugen, Raketen und dergleichen technischen Dingen mehr. Zwischen 1944 und 1968 ist Technik und die Technikbeherrschung der Helden in den meisten Comic-Geschichten ein wichtiges Thema. Davon zeugen nicht zuletzt die unzähligen Szenen mit Autos oder Flugzeugen auf den Titelbildern der Alben.

Diese Technik wurde keinesfalls oberflächlich behandelt, im Gegenteil. Angetrieben durch den Konkurrenzkampf der beiden führenden Comic-Zeitschriften „Spirou“ und „Tintin“, überboten sich die Autoren in Recherche und Genauigkeit, wenn es darum ging, Flugzeugtypen oder die neuesten Automodelle auf den redaktionellen Seiten vorzustellen. Die Folge war, dass sich eine ganze Generation Jugendlicher mit technischem Fachwissen aus eben diesen Comic-Zeitschriften versorgte. Die Technik wurde aber nicht nur vorgeführt und erklärt, sie wurde auch „benutzt“. Der Fliegerheld Buck Danny begutachtet den neuen Stratosphärenflieger „X-15“ von Bell nicht nur, er steigt damit natürlich auf, er benutzt diese Technik, verwächst mit ihr, und er siegt mit ihr. In diesen Geschichten kommt sehr gut herüber, was die Verfügung über moderne, überlegene Technik damals für eine hohe emotionale Bedeutung für die Menschen gehabt haben muss; nicht zuletzt vor dem Hintergrund des kalten Krieges.

Die „große Technik“, mit deren Hilfe die Abenteuerhelden ihre Aufgaben bewältigten, war schon zu ihrer Entstehungszeit etwas Besonderes. Die vielen Flugzeuge, Rennwagen oder Schnellboote hatten zwar fast immer eine existierende Vorlage, kamen im tatsächlichen Leben eines Normalbürgers aber natürlich nicht vor. Hierbei ist vor allem abzulesen, mit welcher Art von Technik die Menschen – und dabei vorwiegend die junge männliche Leserschaft der Comic-Magazine – gerne einmal in Berührung

gekommen wären. Die Technik des Abenteuerhelden war gleichzeitig die Wunschtechnik der Leser.

Anders verhält es sich bei den humoristischen Helden, die in kurzen Geschichten ihre kleinen Alltags-Missgeschicke zu bewältigen haben. Die hier gezeigte Technik ist von den Zeichnern nicht in Szene gesetzt worden, um die Leser zu beeindrucken, sondern um dem kleinen Abenteuer ein Höchstmaß an Authentizität zu verleihen. Diese Technikdarstellungen sind erst jetzt im Nachhinein für den Technik-Historiker interessant geworden, weil sie das Alltagsleben einer Epoche dokumentieren, die mittlerweile vergangen ist und die jüngere Historiker nur noch vom Hörensagen kennen.

Wer erinnert sich heute noch daran, dass man neue Bücher vor dem Lesen erst einmal selber aufschneiden musste, und dass man an einem solchen Detail nebenbei feststellen konnte, ob ein Buch schon einmal gelesen wurde [Z-01]? Wer kennt heute noch die Farben, die einst die Pariser Metrozüge in den 50er Jahren hatten? Wer erinnert sich daran, dass man vor nicht allzu langer Zeit an seinem Arbeitsplatz nicht richtig Radio hören konnte, weil die Leuchtstoffröhren noch nicht funkentstört waren und deshalb den Empfang behinderten. Auch die poppig bunten Acryl- und Vinylmöbel der 70er Jahre sind mittlerweile entweder auf den Sperrmüll, oder ins Museum gewandert.

Es sei hier nochmals daran erinnert, dass diese Comic-Klassiker, in denen solches Detailwissen zu finden ist, heute noch problemlos zu haben sind und auch immer noch in großen Stückzahlen verkauft werden. Viele dieser Comics haben auch als Album, also zusätzlich zu ihrer Erstveröffentlichung in Magazinform, bis heute eine Auflage von vielen hunderttausend Exemplaren erreicht, manche sogar eine von mehreren Millionen. Für Jugendliche sind diese Comic-Klassiker deshalb eine der wichtigsten Quellen zu den 50er, 60er und mittlerweile schon zu den 70er Jahren geworden. Wie man anhand der alten Verlagskataloge von Carlsen oder Ehapa sehen kann, hat es in Deutschland in den 80er Jahren einen kleinen Comic-Boom gegeben, bei dem auch hierzulande die meisten dieser franko-belgischen Klassiker veröffentlicht wurden, wenn auch mit deutlich geringeren Auflagen.

Bei der Erforschung und Beschreibung des Alltags vergangener Epochen kann jedes scheinbar noch so marginale Detail seine Wichtigkeit bekommen. Comics liefern eine Vielzahl solcher Details, und sie geben mit ihrer Direktheit, der nicht selten eine gewisse Naivität zugrunde liegt, das Lebensgefühl ihrer Zeit oft ausgesprochen gut wieder. Wer die 50er oder 60er Jahre bewusst miterlebt hat und Aussehen sowie Flair dieser Zeit in seinen persönlichen Erinnerungen Revue passieren lassen kann, der vermag den Sinn, sich diese Epochen auch mittels Comic-Zeichnungen zu erschließen, vielleicht nicht zu erkennen. Doch wer diese Zeiten nicht mehr miterlebt hat, für den stellen diese unzähligen Bilddokumente bei der Erforschung dieser Zeit einen beachtlichen Fundus dar. Auch und gerade dann, wenn es darum geht, sich einen ersten Eindruck zu einer solchen Epoche zu verschaffen. Es ist auch nicht unbedingt die Darstellung technischer Gegenstände an sich, sondern das Zusammenspiel dieser Gegenstände mit der Handlung des Comics – die meistens auch eine gewisse Bewertung dieser Technik aus der Zeit heraus beinhaltet – das für den Historiker interessant

ist. Es ist die Frage, wie sich die Einstellung der Industriegesellschaft zu einzelnen technischen Produkten allmählich verändert hat, sowie nach der Bedeutung von Technik für die Menschen in ihrer jeweiligen Zeit insgesamt. Bei der chronologischen Betrachtung von Comics lässt sich gut beobachten, wie sich das Technikbild in der Öffentlichkeit langsam, aber manchmal auch sehr rasch wandelt – wie z.B. für die Raumfahrt mit dem Auftauchen der V-2 oder nach dem „Revolutionsjahr“ 1968.

Bei dem anderen Hauptbereich dieser Arbeit, dem Betrachten von verschiedenen Technikformen im Science-Fiction-Genre, findet sich für den Technik-Historiker eine nicht minder interessante Fülle an Quellenmaterial, das jedoch anderer Art ist. Hier kann keine Technik angesehen werden, die einmal war, dafür eine solche, die einmal nach den damaligen Vorstellungen hätte sein sollen. Im Science-Fiction-Comic zeigen die Autoren dasjenige technische Gerät, von dem die Menschen zu ihrer Zeit offen oder heimlich träumten. Diese Wünsche an den technischen Fortschritt sagen wiederum viel über die Technikakzeptanz, Technikgläubigkeit, aber auch viel über die Ängste und Befürchtungen der Menschen aus. Ebenso die Art, wie sich die Zukunfts-Utopien mit der Zeit verändert haben. Gerade an der so wichtigen Zeitmarke von 1968 lässt sich ablesen, wie stark der gesellschaftliche Bewusstseinswandel war, als die technikeuphorischen Zukunftsphantasien innerhalb recht kurzer Zeit den zahllosen postatomaren No-Future-Visionen wichen. Überhaupt endet mit den '68ern die Zeit, in der technischer Fortschritt selbstverständlich als wünschenswert galt. Seitdem wird selbst in einfach gestrickten Comic-Geschichten nach Sinn und Zweck von technischen Erneuerungen gefragt; bisweilen wird die Berechtigung zur technischen Weiterentwicklung sogar ganz in Frage gestellt, am häufigsten natürlich im Zusammenhang mit der Atomfrage. Die Grundeinstellung der Menschen zum technischen Fortschritt hat sich mit den Ereignissen um das Jahr 1968 deutlich gewandelt, und diese Änderung wurde nicht zuletzt durch den Comic dokumentiert, multipliziert und bei vielen Jugendlichen verankert.

Anhand von nicht-existierender, utopischer Technik wird dieser Wandel sogar deutlicher als bei der Darstellung der „realen Welt“. In Kapitel 4. „Science-Fiction und Utopien – das Nichtexistierende wird gezeigt“ wird besprochen, wie sich die meisten Utopien als reine Übersteigerungen der jeweiligen Gegenwart erweisen. Dadurch, dass die Gegenwart „verstärkt“ wird, werden aber auch die gerade aktuellen Hoffnungen und Probleme in besonderer Weise hervorgehoben. Die aktuellen Stimmungen, und dabei besonders die Ängste, die mit der kommenden Technik verbunden sind, werden in Science-Fiction-Geschichten behandelt – und von den Lesern massenhaft konsumiert. Die Science-Fiction ist einer der besten Spiegel des Verhältnisses der Menschen zu ihrer existierenden Technik.

Es sind in dieser Arbeit die Thesen zu den verschiedenen Kapiteln mit 3000 Bildzitataten begründet worden. Möglicherweise ist manch anderer Comic-Kenner der Meinung, zu diesem oder jenem Gedanken hätte noch das eine oder andere, hier nicht gelieferte Beispiel besonders gut gepasst. Das mag sein, und einen Anspruch auf absolute Vollständigkeit kann man natürlich in einem solchen Fall niemals erheben.

Es sind hier aber ein Großteil der europäischen, und viele der wichtigen amerikanischen Comics berücksichtigt, und, falls ergiebig, auch ausgewertet worden. Mit der hohen Zahl an Beispielen, die immerhin selbst im komprimierten Status zwei komplette CD-ROMs füllen (das sind über 900 Disketten), ist aber eine technische Obergrenze erreicht worden, die schon weit über das übliche Maß hinausgeht. Ohnehin ist das hier Getane nur in moderner Multimedia-Form und auf digitaler Basis möglich gewesen – in reiner Papierform hätte diese Arbeit niemals erscheinen können.

Ob die hier verwendete Art der Handhabung dieser erheblichen Menge an Bildmaterial als Vorgabe für ähnlich gelagerte Themen taugt, ist freilich noch ungewiss. Dazu ist das ganze Medium noch zu neu. Zu unerforscht sind die vielfältigen Möglichkeiten der digitalen Multimedia-Technik im Bereich der Geisteswissenschaften. Zumindest aber stellt diese Arbeit eine Möglichkeit vor, wie eine Fragestellung, in deren Zusammenhang eine größere Menge Bildmaterial verarbeitet werden muss, behandelt werden kann. Wir leben in einer zunehmend visualisierten Welt, und es gilt, neue Wege zu erproben, mit denen die Geisteswissenschaften sich diesen gewandelten Anforderungen stellen können.

8. Literaturverzeichnis

Da die vorliegende Arbeit experimentell Elemente des Multimedia einsetzt, gibt es zu dem folgenden Teil „Sekundärliteratur“ des Literaturverzeichnisses einen Bildteil auf den Seiten [X-01] und [X-02] der CD-ROM.

Sekundärliteratur:

- Ackerman, Forrest J.: "Science Fiction", Los Angeles 1997
- Alessandrini, Marjorie; Duveau, Marc: "Encyclopédie des bandes dessinées", Paris 1986
- Van Asbroeck, Benoît: "Droit d' auteur et la bande dessinée", CBBB Brüssel 1997
- Asimov, Isaac: "Das Wissen unserer Welt. Erfindungen und Entdeckungen vom Ursprung bis zur Neuzeit", München 1991
- Asimov, Isaac / McCall, Robert: "Unsere Welt im All", Greenwich / Frankfurt 1974 (1971)
- Baetens, Jan: "Hergé écrivain", Brüssel 1989
- Barker, M.: "Comics. Ideology, power and the critics", Manchester 1989
- Barleben, Ilse: "Kleine Kulturgeschichte der Waschpflege", Düsseldorf 1955
- Baron-Carvais, Annie: „La Bande Dessinée“, Paris 1985 / 1991
- Bellamy, Edward: "Rückblick aus dem Jahr 2000 auf das Jahr 1887", New York 1887
- Béra, Michel; Denni, Michel; Mellot, Philippe: "B.D.M., Trésors de la Bande Dessinée", Paris 1998
- Bertieri, Claudino: "Comicar, l' auto nei fumetti", Mailand 1975
- Blanchard, Gérard: "La bande dessinée", Paris 1979
- Bloch, Marc / Febvre, Lucien (Hg.): "Apologie der Geschichte oder Der Beruf des Historikers", Stuttgart 1992
- Bloch, Marc: "Aus der Werkstatt des Historikers", Frankfurt, 2000
- Braudel, Fernand: "Frankreich, Band III. Die Dinge und die Menschen", Paris / Stuttgart 1990
- Von Braun, Wernher: "Start in den Weltraum", Frankfurt 1958 (1952)
- Breuersbrock, Manfred; Dresler, Wolfgang: "Fröhliche Zukunft! Wünsche, Wunder und Visionen", (Videofilm) Köln, s.d. (ca. 1990)
- Brun, Philippe: "Histoire du Journal de Spirou", Charleroi 1980
- Burdeyron, François-Xavier: "L' Age d' or du Journal de Spirou", Marseille 1988
- Burguière, André / Klapisch-Zuber, Christiane: "Geschichte der Familie, Bd.4, Das 20. Jahrhundert", Frankfurt, New York 1998.
- Burke, Peter: "Offene Geschichte. Die Schule der 'Annales' ", Berlin 1991
- Burmeister, Klaus / Steinmüller, Karlheinz: "Streifzüge ins Übermorgen, Science Fiction und Zukunftsforschung", Weinheim 1992
- Caen, M. / Lob, Jacques: "Les chefs-d' œuvre de la bande dessinée, Paris 1967
- Canto, Christophe; Faliu, Odile: "Le futur antérieur, souvenir de l' an 2000", Paris 1993
- Carbonell, Charles-Olivier: "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975
- Chaboud, Jack; Dupuis, Dominique: "Quai des bulles; le train dans la bande dessinée", Paris 1985
- Clark, Alan: "The best of british Comic Art", London 1989

- Clark, John E. O.: "Computers at Work", New York 1971
- Clute, John: "Science-fiction, die illustrierte Enzyklopädie", München 1996
- Cours Saint-Gervasy, Pierre-Louis de: "Tintin au pays des fascistes?", in: Carbonell, Charles-Olivier: "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975
- Couperie, Pierre / Palais du Louvre: "Bande dessinée et figuration narrative; histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale", Paris 1967
- Cowley, Stewart: "Vaisseaux de l' espace de l' an 2000 à 2100", Paris / Feltham (GB) 1978
- Cueppens, Claudine: "Aperçu de la bande dessinée belge de science-fiction pour adultes et adolescents", Brüssel 1982
- Dayez, Hugues: "Le Duel Tintin - Spirou", Brüssel 1997
- Devos, Jean: "La petite histoire des armes à feu", Brüssel 1974
- Dietz, Gabriele: "Die wilden Zwanziger", Berlin 1986
- Dolle-Weinkauff, Bernd: "Comics, Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945", Weinheim / Basel 1990
- Dorfman, A.: "How to read Donald Duck. Imperialist ideology in the Disney Comic", New York 1971
- Dosse, François: "L' histoire en miettes. Des 'Annales' à la 'nouvelle histoire' ", Paris 1987
- Dubois, Jean-Paul: "Edgar P. Jacobs; La Marque jaune – un livre, un œuvre", Brüssel 1989
- Dunas, Peter: "Colani", München 1993
- Eiseler, Steven: "Images de la Science Fiction", Paris / London 1980
- Emrich, Louis: "Die Welt im Jahr 2000, der Schlüssel erfolgreicher Prognostik" Band II, München 1969
- Filippini, Henri: "B.Documents; les années cinquante", Grenoble 1977
- Filippini, Henri; Sadoul, Numa; Varenne, Yves: "Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique des origines à nos jours", Grenoble 1979
- Fourment, Alain: "Histoire de la Presse des jeunes et des journaux d'enfants 1768 – 1988" Paris 1987
- Fuchs, Wolfgang / Reitberger, Reinhold: "Comics, Anatomie eines Massenmediums", Gräfelfing 1971
- Gaillard, Nicolas: "Les Caprices d'Anastasie, censure et Bande Dessinée" in: "Contre-champs; La bande dessinée, histoire, développement, signification", Ligny-le-Châtel 1996
- Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", Brüssel 1984
- Gaumer, Patrick; Moliterni, Claude: "Dictionnaire Mondial de la Bande Dessinée", Paris 1994
- Girousse, Bernard: "La bd se met à table", St. Egrève 1992
- Gööck, Roland: "Die neuen Wunder dieser Welt", Gütersloh, s.d. (ca. 1975)
- Gordon, I.: "Comic strips and consumer culture 1890-1945", Washington 1998
- "Graphis", Nr. 159, Sondernummer: "Die Kunst des Comic Strip", Zürich 1973
- Greiner, Rudolf: "Comics, Arbeitstexte für den Unterricht", Stuttgart 1974
- Groensteen, Thierry: "La bande dessinée depuis 1975", Paris 1985
- Guilland, Eric: "Le journal de Spirou, tradition et progrès 1945-1975", Rouen (Université) 1992
- Havas, Harald: "Feindbilder, die importierte Hysterie. Von den Wurzeln der Comic-Verfolgung bis zum Alpha-Prozess der Gegenwart", in: "COMIC! Jahrbuch 2001", Stuttgart 2001
- Hickethier, Knut: "Zukunft schreiben, Science-Fiction und andere Zeitmaschinen", Berlin 1999

- Höhne, Wolfgang: "Roger, Yoko und die Technik", in: "revolution nr.9", Heft 2, Karlsruhe 1990
- Höhne, Wolfgang: "Vittorio Leonardo, Meister der Farbe" in: "Comic!" Nr.8, Nieheim 1994
- Holtz, Christina: "Comics - ihre Entwicklung und Bedeutung", München 1980
- Horn, Maurice: "75 Years of the Comics", Boston (USA) 1971
- Hünig, Wolfgang K.: "Strukturen des Comic Strip", Hildesheim 1974
- Innerhofer, Roland: "Deutsche Science Fiction 1870-1914, Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung", Wien 1996
- ICOM, Interessensverband Comic und Trickfilm e.V.: "COMIC! Jahrbuch 2001", Stuttgart 2001
- Institut français d'architecture: "Attention, travaux; architecture de bande dessinée", Ausstellungskatalog, Angoulême 1985
- Johnson, Douglas: "La France des illusions, 1918 - 1940", Paris 1984
- Josette: "Plein Gaz; 100 ans d' automobile française dans la bd.", Paris 1984
- Jungk, Robert: "Die Zukunft hat schon begonnen", Bern / Stuttgart 1952
- Kagelmann, H. Jürgen: "Comics; Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur", Heilbrunn / OBB 1976.
- Kahn, Herman; Wiener, Anthony J.: "Ihr werdet es erleben; Voraussagen der Wissenschaft bis zum Jahre 2000" München / Zürich 1968
- Kaps, Joachim: "Das Spiel mit der Realität. Erwachsenen-Comics in der Bundesrepublik Deutschland", Marburg 1990
- Van Kerckhove, D. "Dossier La Marque Jaune", in: Le Gallo, Claude: "Le monde de Edgar P. Jacobs", Brüssel 1984
- Kerrod, Robin: "Naturwissenschaft und Technik", München 1976
- Kieselbach, Ralf J. F.: "Stromlinienkarosserien von Autos 1900 - 1945", Stuttgart 1982
- Kimpel, Harald; Hallenberger, Gerd: "Zukunftsträume", Ebersberg 1984
- Knigge, Andreas: "Comic Lexikon", Frankfurt / Berlin 1988
- Knigge, Andreas: "Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer", Reinbeck 1996
- Kopenhagen, Wilfried: "Das große Flugzeugtypenbuch", Stuttgart 1995
- Kossak, Hans-Christian: "Hypnose und die Kunst des Comics", Heidelberg 1999
- Krägermann, Andreas: "Krägermans Comic Katalog", Berlin 1996
- Krämer, Reinhold: "Die gekaufte Zukunft; zur Produktion und Rezeption von Science Fiction in der BRD nach 1945", Frankfurt 1990
- Kunzle, David: "The early comic-strips; narrative strips and pictorial stories in the european broadsheet from 1450 to 1825", London 1973
- Lachartre, Alain: "Objectif Pub; la bd et la publicité, hier et aujourd'hui", Paris 1986
- De Laet, Danny: "L'affaire Dupuis, Dallas sur Marcinelle", Brüssel 1985
- Lämmel, Gislot: "Karrikatur der Goethezeit", Berlin 1992
- Lanot, Jean-François: "La politique étrangère de la France et le racisme dans *Les Chevalier du ciel*", in: Carbonell, Charles-Olivier: "Le message politique et social de la bande dessinée", Toulouse 1975
- Lechat, Jean-Louis: "Le Lombard 1946 - 1996, un demi siècle d' aventures", Brüssel 1996
- Lob, Jacques: "Les apparitions OVNI", Paris 1979

- Lochner, Wolfgang: "Weltgeschichte der Luftfahrt. Vom Heißluftballon zum Überschallflugzeug", Würzburg 1970
- Loste, Jacques: "L'automobil, notre ami", Paris 1938
- Lupoff, Dick / Thompson, Don: "All in Color for a Dime", New York 1970
- Makassar, Antoine: "L'Expo '58 et le Style Atome", Brüssel 1983
- McAllister, Matt / Matthew, P.: "Comics & ideology", New York 2001
- McCloud, Scott: "Comics richtig lesen", Hamburg 1994
- Metken, Günther: "Comics", Hamburg 1970
- Middell, Matthias / Sammler, Steffen (Hg.) "Alles gewordene hat Geschichte. Die Schule der 'Annales' in ihren Texten 1929-1992", Leipzig 1994
- Minois, Georges: "Geschichte der Zukunft", Düsseldorf 1998
- Moliterni, Claude: "Histoire de la bande dessinée", Paris 1980
- Moore, Patrick; Hardy, David: "Geheimnis der Sterne; Science Fiction im Spiegel der Wissenschaft", Rastatt 1979
- Munson, Kenneth: "Die Flugzeuge des II. Weltkriegs", London 1973
- Nahin, Paul J.: "Time machines, time travel in physics, metaphysics and science-fiction", New York / Heidelberg 1999
- Nicholls, Peter: "Science in Science Fiction; sagt die Science Fiction die Zukunft voraus?", Frankfurt 1983
- Nipperdey, Thomas: "Deutsche Geschichte 1866-1918, Band 1. Arbeitswelt und Bürgergeist", München 1990
- Oberfeld, Charlotte; Kauffmann, Heiko; Becker, Jörg: "Zwischen Utopie und Wirklichkeit, zur Realismusdebatte in Kinder und Jugendmedien", Frankfurt 1978
- O'Brien, Richard: "The Golden Age of Comic Books", New York 1977
- Overstreet, Robert. M.: "Comic Book Price Guide", New York 1982
- Päch, Susanne: "Utopien; Erfinder, Träumer, Scharlatane", Braunschweig 1983.
- Pawley, Martin: "Future Systems, die Architektur von Jan Kaplicky und Amanda Levete", Basel 1993
- Peeters, Benoît: "Le monde d'Hergé", Tournai 1983
- Pearce, Chris: "Design Klassiker des 20. Jahrhunderts", Kehl 1991
- Post, Jacques: "Citroën in de strip de fraaie lijn", Amsterdam 1994
- Raphael, Lutz: "Die Erben von Bloch und Febvre. 'Annales'-Geschichtsschreibung und 'nouvelle histoire' in Frankreich, 1945-1980". Stuttgart 1994
- Ravoni, Marcelo; Riva, Valerio: "Il piacere della Paura", Verona 1973
- Reitberger, Reinhold: "Comics, Katalog der Comics-Ausstellung im Münchner Stadtmuseum 1974", München 1974
- Riche, Daniel: "Jacobs, und guerre trop loin", in: "Catalogue officiel du 17^{ème} Salon international de la BD", Angoulême 1990
- Riche, Daniel; Eizykman, Boris: "La bande dessinée de science-fiction américaine", Paris 1976
- Sachs, Wolfgang: "Die Liebe zum Automobil; ein Rückblick in die Geschichte unserer Wünsche", Reinbeck 1984
- Sackmann, Eckart: "Die deutschsprachige Comic-Fachpresse. Eine Bestandsaufnahme", Hamburg 2000
- Sadoul, Jacques: "L'enfer des bulles", Paris 1968

- Sadoul, Jacques: "Les filles de papier", Paris 1971
- Sadoul, Jacques: "Hier, l' an 2000", Paris 1973
- Sadoul, Jacques: "93 ans de BD", Paris 1989
- Sanders, Rik: "Verleide Onschuld, het debat over strips en het problem van de jeugd in de jaren veertig en vijftig", Utrecht 1990
- Savage, William W.: "Comic Books and America 1945-1954", London 1990
- Schlüpen, Detlef; Hafemann, Michael: "Technotopia; das Vorstellbare, das Wünschbare, das Machbare", Weinheim 1986
- Schnabel, Franz: "Deutsche Geschichte im 19. Jahrhundert", Band 3 "Erfahrungswissenschaften und Technik", Freiburg 1929
- Schnurrer, Achim / Riccardo, Rinaldi: "Die Kunst der Comics", Reinbeck 1984
- Schröder, Horst: "Bilderwelten und Weltbilder; S-F-Comics in den USA, Deutschland, England und Frankreich", Hamburg 1982
- Schröder, Horst: "Die ersten Comics; Zeitungs-Comics in den USA von der Jahrhundertwende bis zu den 30er Jahren", Hamburg 1982
- Sedgwick, Michael: "Die schönsten Autos der 40er und 50er Jahre", Stuttgart 1989
- "Science & Vie", Sonderausgabe: "Tintin chez les savants; Hergé entre science et fiction", Brüssel, März 2002
- Silbermann, Alphons / Dyroff, H.G. (Hg.): "Comics und visuelle Kultur", München 1986
- Skodzik, Peter: "Deutsche Comic Bibliographie", Frankfurt 1985
- Steinbuch, Karl: "Falsch programmiert, über das Versagen unserer Gesellschaft in der Gegenwart und vor der Zukunft", Stuttgart 1968
- Tibéri, Jean-Paul: "La bande dessinée et le cinéma", Paris 1991
- Troitzsch, Ulrich; Wohlauf, Gabriele (Hg.): "Technik-Geschichte. Historische Beiträge und neuere Ansätze", Frankfurt 1980
- Veigl, Hans: "Die 50er und 60er Jahre; geplantes Glück zwischen Motorroller und Minirock", Wien 1996
- Véranzi, M.; Dusart, M.: „L' Abbé Froidure“, Brüssel 1989
- Vidal, Guy: "Jean-Michel Charlier; Un réacteur sous la plume", Paris 1995
- De Weerd, Jo: "Strips. Inhoudelijke classificatie en marktanalyse van het vlaamse lezerspubliek", Leuven / Louvain 1995
- Weinrich, Harald: "Linguistik der Lüge", Heidelberg 1974
- Zeller, Reimar: "Das Automobil in der Kunst 1886 - 1986", München 1986

Quellenverzeichnis der im Bildteil benutzten Comics

Die Comics, die in den Bildteil auf der CD-ROM Einzug erhalten haben sind, den üblichen Vorgaben der Nachschlagewerke folgend, nach Zeichnern geordnet. Eventuelle Autoren sind nach dem Schrägstrich angegeben. Danach folgt in kursiver Schrift der Serientitel, der, sofern vorhanden, das wichtigste Merkmal zur Identifikation eines Comics ist. Zuletzt ist in Anführungszeichen der Titel des Comic-Albums genannt. Viele der Autoren treten unter einem Pseudonym auf. Bei wichtigen Vertretern ist, sofern bekannt, der richtige Name in Klammern angegeben. Der Zusatz „Co“ bedeutet, dass dieses Werk mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht von dem genannten Zeichner selbst stammt, aber in dessen Studio angefertigt wurde; z.B. „Walt Disney Co“.

- Aidans, Édouard / Greg, Michel: *Les panthères*, "Le Magiciens qui n' existait pas", Brüssel 1970
 Aidans, Édouard / Greg, Michel: *Les panthères*, "L' Homme qui refusait la vie", Brüssel 1974 (1971)
 Aidans, Édouard / Greg, Michel: *Les panthères*, "Le Bolide maudit", Brüssel 1975 (1972)
- Aivlin, R. *Capitain Hardell*, in: "Bravo" Nr.6, Brüssel,4.1946
- Alfonso / Font: "Les Robinsons de la terre", Paris 1979
- Alphamax: *Peter Punk*, "Ci-gît Peter Punk", Paris 1987
- Ardley, N.: "Le travail et les loisirs", Paris / London 1982
- Ariane, Max: *Les Krostons* "La menace des Krostons", Charleroi 1968
- Arnothy, Christine. / Goussé, Jean-Louis: *Clodomir Free*, "Le grand Complot", Paris 1975
- Attanasio, Dino: *Les belles histoires de l' oncle Paul*: „L' homme qui n' etait jamais content“ in: Spirou, 3.1951
- Attanasio, Dino /. Vernes, Henri: *Bob Morane*, "L' Oiseau de feu", Brüssel 1960
- Auclair, Claude: *Simon du Fleuve*, "Les esclaves", Brüssel 1974
 Auclair, Claude: *Simon du Fleuve*, "Les Pèlerins", Brüssel 1978
 Auclair, Claude: *Simon du Fleuve*, "Maïlis", Brüssel 1978 (1975)
 Auclair, Claude: *Simon du Fleuve*, "Cité N.W. Nr.3", Brüssel 1979
 Auclair, Claude: *Simon Du Fleuve*, "L' Éveilleur", Brüssel 1988 (1984)
- Avery, Tex Co.: *Bugs Bunny*, in: "L' Intrépide", Nr. 117, Paris 1955 (USA 1954)
- Bagnoli, Enrico: "Le monstre de Tanga", in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Baily, Ray / Hastings, W.: *Mad et Gloria (Wendy and Jinx)*, "Le mystère de la patinoire", Paris 1958
 Baily, Ray / Hastings, W.: *Mad et Gloria (Wendy and Jinx)*, "Aventure sur la Riviera", Paris 1959
- Baltscheit, Thomas: *Valerius*, "Vom Index bedroht", Hamburg 1992
- Barbaud, J.: "Il était une fois... l' espace", Paris 1982
- Barks, Carl.: *Donald Duck*, "Gefährliche Wettfahrt",
 aus: "Die Tollsten Geschichten von Donald Duck Nr 27", Stuttgart 1971 (USA 50er Jahre)
- de Barrio, F.: "Mission accomplie", in: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982
- Becherle, Titus: "Karl und Liesel", Band 3, 1955
- Bellamy, B. / Bati: *Sylfeline*, "Les 5 mondes de Sylfeline", Paris 1993
- Benoit, Ted. / Y. Cheraqui: "Histoires vraies", Paris 1982

- Bercovici, Philippe / Cauvin, Raoul.: *Les femmes en blancs*: "Opération duo des nonnes", Charleroi 1998
- Bevi: *Babifer*, "Babifer à la caserne", in: "Bayard" 26.4.1959
- Bilal, Enki / Christin, Pierre: "La ville qui n' existait pas", Paris 1977
- Bilal, Enki: "La foire aux Immortels", Paris 1980
- Bilal, Enki: "La Femme Piège", Paris 1986
- Billietta: "L' Homme transparent", Brüssel 1946
- Billon, Daniel / Forest, Jean-Claude: *Barbarella*, "Le miroir aux tempêtes", Paris 1982
- Bonnet, F. / Cauveléart: *Vanity Benz*, "L' enfant qui dirigeait la Terre", Paris 1995
- Bonnet, René (auch: Herboné): *Fripounet*, "Le secret du bûcher", Paris 1946
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La Peau de Crocodile", Paris 1946
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Allo...radio oubliette", Paris 1947
- Bonnet, René: *Fripounet*, "L' Echo de l' enfer", Paris 1948
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La Fièvre Z", Paris 1949
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Les Semelles d' Or", Paris 1950
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le Repaire des Grenouilles", Paris 1952
- Bonnet, René: *Fripounet*, "L' Œil d' Aigle ", Paris 1952
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La bande blanche", Paris 1952
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le mystère d' Étrangeval", Paris 1954
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La plongée du Pélican", Paris 1954
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le secrèt de la goule rouge", Paris 1956
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La troisième soucoupe", Paris 1956
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Silence à Éclaire Blanc", Paris 1957
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le piolet brisé", Paris 1958
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le guide noir", Paris 1958
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Les éspadons rôdent", Paris 1959
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Crête d' or", Paris 1959
- Bonnet, René: *Fripounet*, "La Crique aux Papous", Paris 1961
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le tapis flottant", Paris 1961
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Alerte au paradis", Paris 1962
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Le rachat du Sirimiri", Paris 1963
- Bonnet, René: *Fripounet*, "Cap au cosmos", Paris 1963
- Boogaard, Theo, Van den / W. Schippers: *Leon van Oukel*, "Léon la Terreur", Paris 1983
- Bosch, J.: *Sanstor* "Flügel für Eiffelturm", Stuttgart 1984
- Bourgeon, François / Lacroix, Pierre: *Cycle de Cyann*, "La Source et la Sonde", Tournai 1993
- Bourgeon, François / Lacroix, Pierre: *Cycle de Cyann*, "Six saisons sur Ilo", Tournai 1997
- Bourgeon, François / Lacroix, Pierre: *Cycle de Cyann*, "La clé des confins", Tournai 1997
- Brantonne, René / Guieu, J.: "Le pionnier de l'atome", Nr. 5, Paris 1952
- Brantonne, René: *Rog Phillips*, "Piège dans le temps", Paris 1953
- Bret, L.: *Krane*, "Krane, le guerrier", Paris 1982
- Breysse, Frédéric-Antonin.: *Oscar Hamel*, "L' Étrange aventure", Paris 1945
- Breysse, Frédéric-Antonin: *Oscar Hamel*, "Les Conquérants de l' infini", Paris 1947
- Breysse, Frédéric-Antonin: *Oscar Hamel*, "L' Idole aux yeux d' émeraude", Paris 1948
- Breysse, Frédéric-Antonin: *Oscar Hamel*, "SOS 23-75", Paris 1950
- Briggs, Austin.: *Flash Gordon*, aus: "Bravo", Paris 1946 (USA 1945)
- Brösel (Feldmann, Rötger): *Werner*, "Eiskalt", Kiel 1985
- Brown, B.: *Smiler ans Smudge*, aus: A. Clark: "Best of british comic art", London 1989 (1937)
- Brown, Dick: *Hägar der Schreckliche / Hägar the horrible*, USA 1985

- Brunier / Segalen: "Ornithox", Paris 1984
- Busch, Wilhelm: "Ehre den Photographen", München 1870
- Busch, Wilhelm: "Ein Abenteuer in der Neujahrsnacht", München s.d., um 1870
- Calkins, Dick / Nowlan, Phil: *Buck Rogers*, "The reign of Science", Genf 1980 (USA 1929)
- Calkins, Dick / Nowlan, Phil: *Buck Rogers*, Genf 1980 (USA 1930)
- Calkins, Dick / Nowlan, Phil: *Buck Rogers*, Genf 1982 (USA 1935)
- Calvo, Edmond-François: "La bête est morte", Paris 1977 (1944)
- Calvo, Edmond-François: "Rosalie", Paris 1978 (1946)
- Capa, Max: "Toy, un robot / Le monde des engins", Paris 1978
- Cardona, Jean / Mora, Victor: *Gigantik*, "La menace de la griffe", Paris/Hamburg 1979
- Cardona, Jean / Mora, Victor: *Gigantik*, "La planète endormie", Paris / Hamburg 1981
- Cardona, Jean / Mora, Victor: *Gigantik*, "Le maître d' un monde", Paris / Hamburg 1982
- Cardona, Jean / Mora, Victor: *Gigantik*, "Les seigneurs de la lumière", Paris / Hamburg 1983
- Cassano: *Roby Roy*: "La guerre des Titans", Brüssel 1946
- Caza (Cazamayou), Philippe: "Kris Kool", Paris 1970
- Caza, Philippe: "Sciende de la vie de banlieu", Paris 1982 (1974)
- Caza, Philippe: "Les morts vivants" in: "L' hacheleme que j' aime", Paris 1982 (1978)
- Ceppi, Daniel: *Stéphane*, "L' Etreinte d' Howrah", Tournai 1984
- Ceppi, Daniel: *Stéphane*, "Pondicherry, filiation fatale", Paris 1995
- Ceppi, Daniel: "Corps Diplomatiques, II", Paris 1991
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "Les portes de l' enfer", Brüssel 1978
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "Opération Thor", Brüssel 1979
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "L' Oasis", Tournai 1981
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "L' arme absolu", Tournai 1982
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "La Crypte", Tournai 1984.
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "L' Apocalypse", Tournai 1987
- Chaillet, Gilles / Martin, Jacques: *Lefranc*, "La Cyble", Tournai 1989
- Chaland, Yves: "Bob Fish", Paris 1981
- Chaland, Yves: "Adolphus Klaar", Paris 1983
- Chaland, Yves: *Freddy Lombard*, "F-52", Paris 1989
- Christian: "Phaline", Paris 1976
- Christoph (Colomb, Georges): "La famille Fenouillard", Paris 1889
- Christoph (Colomb, Georges): "Cosinus", Paris 1982 (1899)
- Clavel, O.: "Télé au royaume des ombres", Paris 1983
- Gire, Egène.: *La péniche Radicelle*, aus: "Vaillant" Jan. 1961
- Comes (Hermann, Dieter): *Ergrün l' Errant*, "Le Dieux vivant", Paris 1980 (1970)
- Conrad, Didier / Yann (Yann le Pennetier): *Les innommables*, "Pas-de-mâchoire", Paris 2000
- Cosey (Cosendai, Bernard): "Le voyage en Italie", Charleroi 1988
- Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le Serpent de Mer", Tournai 1964 (1961)
- Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et l' aéroglisseur", Tournai 1963
- Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et la vache sacrée", Tournai 1964
- Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le visiteur de minuit", Tournai 1965

- Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le Couroucou", Tournai 1966
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et la coupe d' or", Tournai 1967
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le dragon des neiges", Tournai 1968
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le ralley Olympique", Tournai 1969
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et le Tyran", Tournai 1971
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et l' Île du Robinson", Tournai 1971
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et la ruée vers l' or", Tournai 1973
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Les 4as*, "Les 4as et la bombe F", Tournai 1975
 Craenhals, François: *Primus et Musette*, in: "Samedi Jeunesse", Paris April 1972
 Craenhals, François / Chaulet, Georges: *Fantomette*, "Fantomette livre bataille", Paris 1982
 Crandall, Reed., in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
 Crandall, Reed / Evans & Torres: *Illustrierte Klassiker*, "Das Atomzeitalter", Hamburg 1958
 Crépax, Guido: *Valentina*, "Valentina", Mailand/Paris 1968
 Crépax, Guido, "L' astronéf pirate", Grenoble 1982 (Mailand 1969)
 Crisse: "Star oke" in: "Spatial" Nr.6, Brüssel 1979
 Cruz, E. R.: "Les aventures de Zud Kamisch", in: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982
 Cuvelier, Paul / Greg, Michel: *Line*, "Le secret du boucanier", Brüssel 1966
 Cuvelier, Paul / Greg, Michel: *Line*, "Les Requins du Corador", Brüssel 1966
 Cuvelier, Paul / Greg, Michel: *Line*, "Le piège au Diable", Brüssel 1968
 Dany (Henrotin, Daniel) / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Le Piège aux 100.000 Dards", Brüssel 1980
 Dany / Van Hamme, Jean: *Arlequin*, "Les éléphants se plumés à l' aube", Brüssel 1979
 Dany / Van Hamme, Jean: *Arlequin*, "L' As, le Roi, la Dame et le Valet", Brüssel 1982
 Dany / Van Hamme, Jean: "Histoire sans Héros", Brüssel 1982 (1977)
 Dany / Van Hamme, Jean: "Vingt ans après", Brüssel 1997
 Dany: *Equator*, "Cora", Genf 1992
 Davodeau, E.: *Les amis de Saltiel*, "Les naufrageurs", Paris 1992
 Davodeau, E.: *Les amis de Saltiel*, "Faux-Frères", Paris 1994
 Day, M.: "Dynamit et Ataum dans la lune", Brüssel ca. 1950
 Decoster, H. / Duchateau, André Paul: *Richard Bantam*, "Les 7 périls de Sumor", Brüssel 1975
 Decoster, H. / Duchateau, André Paul: *Richard Bantam*, "Le châtime des 3 morts", Brüssel 1976
 Degotte, Charles: *Le Flagada*, "Le Flagada et les pépins de la pêche"Charleroi 1996 (1970)
 Deliège, Paul: *Bobo*, "Bobo prend l' air", Charleroi 1973
 Deliège, Paul: *Bobo*, "Destination lune", Charleroi 1982 (1978)
 Denayer , Christian / Franz (Drappier, Franz): *Gord*, "Et ils ont appris le vent", Brüssel 1987
 Denayer, Christian / Duchâteau, André Paul: *Alain Chevalier*, "Tournoi pour 500", Brüssel 1974
 Denayer, Christian / Duchateau, André Paul: *Yalek*, "L' empire de la peur", Paris 1974
 Denayer, Christian / Duchateau, André Paul: *Yalek*, "La Ville sans Ombres", Paris 1975
 Denayer, Christian / Duchateau, André Paul: *Les casseurs*, "Haute Tension", Brüssel 1977
 Denis, Jean-Claude: *Luc Leroi*, "Le Nain Jaune", Tournai 1986
 Denis, Jean-Claude: *Luc Leroi*, "Des écureuils et des filles", Tournai 1990
 Derib (De Ribaupierre, Claude): "No limits", Genf 2000
 Deteindre, Stéphane: *Joe Bar Team*, Band 2, Paris 1993

- Deteindre, Stéphane: *Joe Bar Team*, Band 3, Paris 1995
- Devil, N.: "Saga de Xam", Paris 1967
- Devos, Jacques: *Génial Olivier*, "L' école en folie", Charleroi 1974 (1963)
- Devos, Jacques: *Génial Olivier*, "Un généreux génie gené", Charleroi 1977
- Devos, Jacques *Génial Olivier*, "Le passé recomposé", Charleroi 1979
- Devos, Jacques *Génial Olivier*, "Electrons, molécules et pensums", Charleroi 1980
- Disney, Walter Co.: *Micky Maus*, Heft 1, Sept. 1951
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Der Kolumbusfalter" LTB (=Lustiges Taschenbuch) Nr.1, Stuttgart 1967
- Disney, Walter Co.: *Micky Maus*, "Hallo, hier Micky!", in: LTB Nr.2, Stuttgart 1967
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Onkel Dagoberts Millionen", LTB Nr.3, Stuttgart 1968
- Disney, Walter Co.: *Micky Maus*, "Micky-Parade", LTB Nr.6, Stuttgart 1968
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Donald in 1000 Nöten", Stuttgart, LTB 7 1968
- Disney, Walter Co.: *Micky Maus*, "Hexenzauber mit Micky und Goofy", LTB Nr.11 1970
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Donald sucht Streit", LTB Nr.14, Stuttgart 1970
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Donald der Große", LTB Nr.27, Stuttgart 1974
- Disney, Walter Co.: *Micky Maus*, "Super-Micky", LTB Nr.34, Stuttgart 1975
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Donald mal ganz anders", LTB Nr.41, Stuttgart 1976
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Kopf hoch, Donald", in: LTB Nr.59, Stuttgart 1976
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Ferien mit Phantomas", LTB Nr.75, Stuttgart 1981
- Disney, Walter Co.: *Donald Duck*, "Wer zuletzt lacht", LTB Nr. 107, Stuttgart 1985
- Ditko: *Mysteries of unexplored worlds*, "Objective moon", Derby (Conn. USA) 1956
- Dodier, Alain / Makyo: *Jérôme K. Jérôme Bloche*: "Le vagabond des dunes", Charleroi 1992
- Dodier, Alain: *Jérôme K. Jérôme Bloche*: "L' Absent", Charleroi 1993
- Dodier, Alain / Makyo (Fournier, Pierre): *Jérôme K. Jérôme Bloche*: "Un bébé en cavale", Charleroi 1995
- Dodier, Alain: *Jérôme K. Jérôme Bloche*: "Le Gabion", Charleroi 1997
- Dodier, Alain: *Jérôme K. Jérôme Bloche*: "Le pacte", Charleroi 1998
- Dodo (Nicolli, Dominique) / Ben Radis (Bernardi, Rémi): *Les Closh*, "Paris skouille-t-il ?", Paris 1981
- Dodo / Ben-Radis: *Les Closh*, "Rock around the Closh", Paris 1984
- Dodo / Ben Radis: *Les Closh*, "Les Closh au Flop 50", Paris 1989
- Dorn, W.: "Humor in der Technik", Essen 1949
- Druillet, Philippe: *Lone Sloane*, "Lone Sloane 66", Paris 1966
- Druillet, Philippe / (Flaubert, Gustave): "Salambô", Paris 1980
- Dufaux, Jean: "Beatifica blues, 1", Paris, 1988
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "Prince des étoiles", Grenoble 1979
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "Klystar, planète océan", Grenoble 1980
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "Batailles pour Staroth", Grenoble 1980
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "Syrul, menace pour la terre", Grenoble 1981
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "La planète oubliée", Grenoble 1981
- Dufossé, Bernard: *Tärhn*, "Au dela des ténèbres", Grenoble 1984
- Dupa (Dupanloup, Luc): *Cubitus*, "Du meilleur Tonneau", Brüssel 1972
- Dupa: *Cubitus*, "Cubitus illustre ses Ancêtres", Brüssel 1977
- Dupuis, Pierre: "Titans", Grenoble 1981 (ca. 1975)
- Dupuis, Pierre / Filipini, Henri: "Kronos", Paris 1980
- Eberoni Didier / Rodolphe: "Baltard 3", aus: "Les centaures mécaniques", Paris 1983
- Eisner, Will: *The Spirit*, USA 1940
- Elye Xyr: "Neo Polis", Paris 1982

- Ernst: *Les Zappeurs*, aus: "Spirou" Nr.3222, Charleroi 12.1.2000
- Escher, R.: *Mecki*, "Jagd auf Schnappan", in "Hörzu", 1957
- Ferrandez, Jacques: "Nouvelles du pays", Tournai 1986
- Ferrandez, Jacques / Rodolphe: "Outsiders", Paris 1985
- Ferry (Van Vosselen, Ferry) / Vernal: *Ian Kalédin*, "Le secret de la Taïga", Brüssel 1983
- Ferry / Vernal: *Ian Kalédin*, "La mémoire du fond de l'œil", Brüssel 1984
- Fischer, Carl: "Oscars Abenteuer", Frankfurt 1955
- Font, Alfonso / Cothias: *Alise et les Argonautes*, "La souris verte", Grenoble 1988
- Forest, Jean-Claude: *Barbarella*, "Barbarella", Paris 1964
- Forest, Jean-Claude: *Barbarella*, "Les colères du mange minute", Paris 1968
- Forest, Jean-Claude: *Barbarella*, "Le semble lune", Paris 1977
- Forest, Jean-Claude: *Hypocrite*, "N'importe quoi de cheval", Paris 1974
- Forest, Jean-Claude: "Enfants, c'est l'Ydragon qui passe", Tournai 1984
- Gerald, Forton: *Les belles histoires de l'oncle Paul*, "Cap sur la lune", in: "Spirou" 1099, Charleroi 7.5.1959
- Forton, Gerald: *Alain Cardan*, "Allo... ici Vénus", in: "Spirou" Nr.1055, Charleroi 3.7.1958
- Forton, Gerald: *Alain Cardan*, "L'exode de la croix ansée", in: "Spirou", Charleroi 12.11.1959
- Forwell: "Teddy Tails annual", London 1935
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Panade à Champignac", Charleroi 1969
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Le Faiseur d'ro", Charleroi 1970
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "L'Abbaye truquée", Charleroi 1972
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Tora-Torapa", Charleroi 1973
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Le Gri-Gri du Nikolo-Koba", Charleroi 1974
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Du Cidre pour les étoiles", Charleroi 1975
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "L'Ankou", Charleroi 1977
- Fournier, Jean-Claude: *Spirou et Fantasio*, "Glucose pour Noemie", Charleroi 1979 (1970)
- Francis (Bertrand, Francis) / Tillieux, Marc: *Marc Lebut*, "La Ford T dans le Vent", Charleroi 1971
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Radar le Robot", Charleroi 6.11.1947
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "L'Héritage", in: "Spirou" Nr.474, Charleroi Mai 1947
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio* "Quatre aventures de Spirou et Fantasio", 1948
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Il y a un sorcier à Champignac", Charleroi 1951
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Chapeaux noirs", Charleroi 1952
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Spirou et les héritiers", Charleroi 1952
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Les Voleurs du Marsupilami", Charleroi 1954
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "La Corne de rhinocéros", Charleroi 1955
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "La Mauvaise tête", Charleroi 1956
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Dictateur et les champignons", Charleroi 1956
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Les Pirates du silence", S7. Charleroi 1958 (1955)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "La Quick super" Charleroi 1958 (1955)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Repère de la Murène", Charleroi 1957
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Vacances sans histoires", Charleroi 1959 (1957)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Gorille a bonne mine", Charleroi 1959 (1957)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Voyageur du Mézozoïque", Charleroi 1960 (1957)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Nid du Marsupilami", Charleroi 1960 (1956)
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Le Prisonnier du Bouddha", 59, Charleroi 1960
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Z comme Zorglub", Charleroi 1961
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "L'Ombre du Z", Charleroi 1962
- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Spirou et les hommes bulles", Charleroi 1964

- Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "QRN sur Bretzelburg", Charleroi 1966 (1961)
 Franquin, André: *Spirou et Fantasio*, "Panade à Champignac", Charleroi 1969
- Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "Gare aux gaffes", Gag Nr.321, Charleroi 1966
 Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "Des Gaffes et des dégats", Charleroi 1968
 Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "Un Gaffeur sachant Gaffer", Charleroi 1969
 Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "Le Gang des Gaffeurs", Charleroi 1974
 Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "Lagaffe mérite des baffes", Gag Nr.837, Charleroi 1979
 Franquin, André: *Gaston Lagaffe*, "La Saga des gaffes", Charleroi 1982
- Franquin, André: *Modest et Pompom* Band 1, Brüssel 1981 (1959)
- Frémond, Denis: *Jo Engo*, "La grande fièvre", Paris 1986
 Frémond, Denis: *Jo Engo*, "Opération du 3ème type", Paris 1988
- Gambiotti, Giorgio: *Perry*, "Medusa im All", Nr.37, Rastatt 1969
 Gambiotti, Giorgio: *Perry* Nr.66, "Die letzte Zeitmaschine", Rastatt 10.1972
 Gambiotti, Giorgio: *Perry* Nr.68, "Tempel der toten Seelen", Rastatt 12,1971
 Gambiotti, Giorgio.: *Perry*, Nr.109, "Der Koloss von Terrania", Rastatt 1974
 Gambiotti, Giorgio: *Perry*, "Das Roboterhirn spielt falsch", Nr.113, Rastatt 1974
- Garces /Abuli: "Trop humain", Paris / Barcelona 1986
- Gauckler, Philippe / Imbert: "Suicide commando", Paris 1983
- Gauckler, Philippe / Imbert: "Duel", Paris 1984
- Gauckler, Philippe / Smolderen: *Karen Springwell*, "Convoi", Paris 1990
 Gauckler, Philippe / Smolderen: *Karen Springwell*, "Les prisonniers de Convoi", Paris 1991
 Gauckler, Philippe / Smolderen: *Karen Springwell*, "Le ciel de Convoi", Paris 1995
- Gazotti, Bruno / Tome (Vandevelde, Philippe): *Soda*, "Fureur chez les saints", Charleroi 1993
 Gazotti, Bruno / Tome: *Soda*, "Lève toi et meurs", Charleroi 1995
 Gazotti, Bruno / Tome: *Soda*, "Seul Dieu le sait", Charleroi 1999
- Genin / Lacroix, Claude: *Yann, le migrateur*, "La cité des sept sages", Grenoble 1979
- Geri (Ghion, Henri) / Van Hamme, Jean: *Magellan*, "I.T.O.", Brüssel 1970
 Geri / Van Hamme, Jean: *Magellan*, "Opération Crystal", Brüssel 1972
 Geri / Van Hamme, Jean: *Magellan*, "L' Ile des Colosses", Brüssel 1973
 Geri / Duchateau, André Paul: *Magellan*, "SOS Taninka", Brüssel 1975
 Geri / Van Hamme, Jean: *Magellan*, "Danger cosmos", Brüssel 1975
 Geri / Van Hamme, Jean: *Magellan*, "La mer à boire", Brüssel 1982
- Gibrat, Jean-Pierre: "Visions futées", Paris 1984
- Gibrat, Jean-Pierre / Berroyer, Jackie: *La Parisienne*, "La Parisienne", Grenoble 1983
 Gibrat, Jean-Pierre / Berroyer, Jacky: *La Parisienne*, "Goudard et la Parisienne", Grenoble 1984
- Gibson, Ian / Moore, A.: "La ballade de Hålo Jones", Paris 1990 (1980)
- Gigi, Robert / Moliterni, Claude: *Scarlett Dream*, "Aragonia", Paris 1972 (1968)
 Gigi, Robert / Moliterni, Claude: *Scarlett Dream*, "A deux pas de l'enfer", Paris 1967 und 1981
 Gigi, Robert / Moliterni, Claude: "Orion", Paris 1974 (1968)
- Gigi, Robert / Moliterni, Claude: *Agar*, "Les Phantasmes de la nuit", Paris 1975
 Gigi, Robert / Moliterni, Claude: *Agar*, "Eclipso, le magicien de la planète morte", Paris 1976
 Gigi, Robert / Moliterni, Claude: *Agar*, "Les Jouets maléfiques", Paris 1974
- Gillon, Paul/ Forest, Jean-Claude: *Les naufragés du temps*, "L' étoile endormie", Paris 1974 (1964)
 Gillon, Paul/ Forest, Jean-Claude: *Les naufragés du temps*, "La mort sinieuse", Paris 1975 (1966)
 Gillon, Paul: *Les naufragés du temps*, "Labyrinthes", Paris 1976 (1967)
 Gillon, Paul: *Les naufragés du temps*, "Tendre chimère", Paris 1977 (1972)

- Gillon, Paul: *Les naufragés du temps*, "Ortho-Mentas", Paris 1979
 Gillon, Paul: *Les naufragés du temps*, "Terra", Paris 1984
- Gillon, Paul: "Les mécanoïdes associés", Paris 1982
- Gillon, Paul: "La survivante, I", Paris 1985
- Gimenez, Carlos / Mora, Victor: *Dani Futuro*, "Le cimetière de l' espace", Brüssel 1969
 Gimenez, Carlos / Mora, Victor: *Dani Futuro*, "Le maître de Psychedelia", Brüssel 1970
 Gimenez, Carlos / Mora, Victor: *Dani Futuro*, "Le Planète des malédictions", Brüssel 1972
 Gimenez, Carlos / Mora, Victor: *Dani Futuro*, "Une planète en héritage", Brüssel 1974
- Gimenez, Carlos / Barreiro: "L' Étoile noire", Grenoble 1981
- Gimenez, Carlos: "Le quatrième pouvoir", Paris 1989
- Gimenez, Carlos / Jodorowsky, Alexandro: *La caste des Méta-Barons*, "Othon, le Trisaïeul", Paris 1992
- Giordan R.: "Vers la Lune", aus: "Spoutnik" Nr.1, Paris 1960
- Godard, Christian: *Pipsi*, in: "Vaillant", Paris Mai 1961
- Goetzing, Annie / Pierre Christin: "La Voyageuse de la petite ceinture", Paris 1985
- Gos (Goossens, Roland): *Le Scrameustache*, "L' Héritier de l' Inca", Charleroi 1973
 Gos: *Le Scrameustache*, "La Fugue du Scrameustache", Charleroi 1978
- Gosse J.: "Ninette", Charleroi 1932
- Gottfredson, Floyd (W. Disney Co): *Mickey Mouse*, "Blaggard Castle", 1932 in: "Mickey Mouse in Color, 1930s Disney comic strips classics"7, New York 1988 (1939)
 Gottfredson, Floyd: *Mickey Mouse*, "The mail pilot", 1933 in: derselbe
 Gottfredson, Floyd (W. Disney Co): *Mickey Mouse*, "Micky Mouse outwits the Phantom Blot", in: derselbe
- Graton, Jean: *Michel Vaillant*, "Le pilote sans visage", Brüssel 1960
 Graton, Jean: *Michel Vaillant*, "Le circuit de la peur", Brüssel 1961
 Graton, Jean: *Michel Vaillant*, "Les casse-cou", Brüssel 1964
 Graton, Jean: *Michel Vaillant*, "Mach 1 pour Steve Varson", Brüssel 1968
- Graton, Jean: *Julie Wood*, "Une fille nommée Julie Wood", Brüssel 1976
 Graton, Jean: *Julie Wood*, "Un ours, un singe...et un side-car", Brüssel 1979
- Gray, A.: "Miss Topweigt trys Cycles", in: "Funny Cuts", Nr. 45, London 1891
- Gray, Clarence / Ritt, William: *Brick Bradford*, "A travers le temps", New York (Brüssel) 1939
 Gray, Clarence / Ritt, William: *Brick Bradford*, in: "Spirou", Nr.486, Charleroi 1947 (USA 1946)
- Groux, Y. W.: "Blanche", in: "Neutron" Nr.4, Paris 1980
- Greg, Michel: *Achilles Talon*, "L' indispensable Achilles Talon", Paris 1971
 Greg, Michel: *Achilles Talon*, "Le roi de la science-diction", Paris 1974
 Greg, Michel: *Achilles Talon*, "Au coin du feu", Paris 1975
 Greg, Michel: *Achilles Talon*, "Mon fils à moi", Paris 1977
 Greg, Michel: *Achilles Talon*, "Achilles Talon et le coquin de sort", Paris 1977
- Greg, Michel: *Zig et Puce*, "Le voleur fantôme", Brüssel 1969
 Greg, Michel: *Zig & Puce*, "Prototyp Zero-Zero", Paris 1986
- Hampson, Frank: *Dan Dare*, Sammelband 1, Wattenheim 1998 (GB Apr. 1950)
 Hampson, Frank: *Dan Dare*, "Rogue Planet", London 1980 (ca. 1953)
- Hanna-Barbera Co.: *Die Jetsons*, US-Zeichentrickserie 60er Jahre
- Harriman, George: *Krazy Kat*, London 1990 (New York 1935)

- Hé, Dominique: "Voyages I", Paris 1977 (1974)
 Hé, Dominique: "Voyages II", Paris 1981
 Hé, Dominique: "Voyages III", Paris 1984
 Hé, Dominique: *Marc Mathieu*, "Le signe de Shiva", Paris 1985
 Hergé (Rémi, Georges): *Tintin*, "Tintin au Pays des Soviets", Tournai 1973 (1929)
 Hergé: *Tintin*, "Tintin au Congo", in "Archives Hergé I", Tournai 1973 (1930 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "Tintin en Amérique", in: "Archives Hergé I", Tournai 1973 (1931 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "Les Cigares du Pharaon", Tournai 1955 (1934 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "Le Lotus Bleu", Brüssel, in: "Archives Hergé, III" 1979 (1936 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "L' Oreil cassée", Tournai 1943 (1935 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "L' Île Noire", Tournai 1966 1943, (1938 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "Le Sceptre d' Ottokar", Tournai 1947 (1939 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "Tintin au Pays de l' or noir", Tournai 1971 (1939)
 Hergé: *Tintin*, "Le Crabe aux Pinces d' Or", Tournai 1944 (1941 s/w)
 Hergé: *Tintin*, "L' Étoile Mystérieuse", Tournai 1942
 Hergé: *Tintin*, "Le Secret de la Licorne", Tournai 1942
 Hergé: *Tintin*, "Le Trésor de Rackam Lerouge", Tournai 1943
 Hergé: *Tintin*, "Les Sept boules de crystal", Tournai 1948 (1944)
 Hergé: *Tintin*, "Le Temple du Soleil", (Originalversion), Tournai 1948 (1944)
 Hergé: *Tintin*, "Objectif Lune", Tournai 1953 (1950)
 Hergé: *Tintin*, "On a marché sur la lune", Tournai 1954 (1951)
 Hergé: *Tintin*, "L' Affaire Tournesol", Tournai 1956
 Hergé: *Tintin*, "Coke en Stocke", Tournai 1958
 Hergé: *Tintin*, "Tintin au Tibet", Tournai 1960
 Hergé: *Tintin*, "Les Bijoux de la Castafiore", Tournai 1963
 Hergé: *Tintin*, "Vol 714 pour Sidney", Tournai 1968
 Hergé: *Tintin*, "Tintin et les Picaros", Tournai 1976
 Hergé: *Quick et Flupke*, aus: "Le petit Vingtième", Brüssel 1930
 Hergé: *Jo, Zette et Jocko*, "Le Manitoba ne répond plus", Tournai 1952 (1936 s/w)
 Hergé: *Jo, Zette et Jocko*, "L' Eruption du Karamako", Tournai 1952 (1937 s/w)
 Hergé: *Jo, Zette et Jocko*, "Le Testament de M. Pump", Tournai 1952 (1937 s/w)
 Hergé: *Jo, Zette et Jocko*, "La Vallée des Cobras", Tournai 1954
 Hergé, "Apollo 12", in: Peeters, Benoît: "Le monde d' Hergé", Brüssel 1983 (1969)
 Hermann (Huppen, Hernann) / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Général Satan", Brüssel 1969 (1966)
 Hermann / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Tonerre sur Corronado", Brüssel 1969 (1967)
 Hermann / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Aventure à Manhattan", Brüssel 1971
 Hermann / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "La loi de l' ouragon", Brüssel 1973
 Hermann / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Objectif Cormoran", Brüssel 1978
 Hermann / Greg, Michel: *Bernard Prince*, "Le Port des Fous", Brüssel 1978
 Hermann: *Jérémyah*: "La nuit des rapaces", Paris 1979
 Hermann: *Jérémyah*: "Un Cobaye pour l' Éternité", Paris 1981
 Hermann: *Jérémyah*: "Zone interdite", Brüssel 1996
 Hernandez, J.: *Love an rockets*, "Music for mechanics", Westlake, Calif. 1982
 Higgins, J.: *Tharg*; S. Mead: Entwurf, aus: "Spatial", Nr.14, Brüssel 1982
 Hogarth, Burn / Rubimor: *Tarzan*, in: "Spirou", Nr. 458, Charleroi 31. 7. 1947 (Org. USA)
 Houghton, S.: *La belle du Ballet*, "Le secret de la Ballerina", Paris 1959 (GB 1954)
 Hudic, W. / Hawkee, T.: "AKS", in: Neutron", Paris 1980
 Hughes, Victor. (Hubinon): *Rik Junior*, in: "Almanach Spirou 1947", Charleroi 1946

- Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "Les Japs attaquent", Charleroi 1947
 Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "Les Mystères de Midway", Charleroi 1948
 Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "NC-22654 ne répond plus", Charleroi 1957
 Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "Le retour des Tigres Volants", Charleroi 1962
 Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "X-15", Charleroi 1965
 Hubinon, Victor / Charlier, Jean-Michel: *Buck Danny*, "Le mystère des avions fantômes", Charleroi 1966
- Huber, Erich.: "Optimist sein", Berlin 1933
- Hyslaire (auch: Yslaire): *Bidouille et Violette*, "La reine des glaces", Charleroi 1981
- Jac, Ray: "Les tribulations de Claude Brijac", Franciennes (Belgien) 1937
- Jacobs, Edgar P.: "Le Rayon U", Brüssel 1943
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "Le Secret de l' Éspadon, I", Brüssel 1946
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "Le Secret de l' Éspadon, III", Brüssel 1948
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "Le Mystère de la grande pyramide", Brüssel 1954
 Jacobs, Edgar P.: *Blake & Mortimer*, "La Marque jaune", Brüssel 1956
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "L' Enigme de l' Atlantide", Brüssel 1957
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "S.O.S. Météors", Brüssel 1959
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "Le Piège diabolique", Brüssel 1962
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "L' Affaire du collier", Brüssel 1967
 Jacobs, Edgar P.: *Blake et Mortimer*, "Les 3 formules du Professeur Sato", Brüssel 1977
- Jamiri: "Carpe noctem", Bochum 1994
- Janjetov, Z. / Jodorowsky, Alexandro: "Les Technopères, 1", Paris 1998
- Jannin, Frédéric.: *Germain et nous*, "C' est pas bientôt fini, ce silence!", Charleroi 1981
- Jano (Leguay, Jean) / Tramber (Huon de Kermadec, Bertrand): *Kébra*, "Krado Komix", Paris 1985 (1979)
 Jano: *Kébra*, "La honte aux trousses!", Paris 1983
 Jano: *Kébra*, "Le Zonard des étoiles", Paris 1983
 Jano: *Keubla*, "Sur la piste du Bongo", Paris 1986
 Jano: *Kébra*, "Wallay", Paris 1987
- Jano "Gazoline et la planète rouge", Paris 1989
- Jenkins, R.: "Les prêteresses des Hades", in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Jidéhem (Measmaker, Jean de): *Ginger*, "Le Baron fou", Brüssel 1955
- Jidéhem: *Starter*, "La Révolte des autos", Charleroi 1979
 Jidéhem: *Sophie*, "L' Œuf de Karamazut", Charleroi 1968 (1964)
 Jidéhem: *Sophie*, "Les Bonheurs de Sophie", Charleroi 1966
 Jidéhem: *Sophie*, "Qui fait peur à Zoé", Charleroi 1970 (1968)
 Jidéhem: *Sophie*, "Sophie et le Rayon KA", Charleroi 1971 (1969)
 Jidéhem: *Sophie*, "Les Bonheurs de Sophie II / Une histoure de fou", Charleroi 1971
 Jidéhem: *Sophie*, "Sophie et le cube qui parle", Charleroi 1972
 Jidéhem: *Sophie*, "Sophie et le douanier Rousseau", Charleroi 1974
 Jidéhem: *Sophie*, "Cette sacrée Sophie", Charleroi 1977
- Jijé (Gillain, Josephe): *Spirou*, in: "Almanach Spirou 1944", Charleroi 1944
 Jijé: *Spirou*, "Spirou et l' aventure", in: "Spirou" Nr. 5, 6, 7, Charleroi Februar 1945
 Jijé: *Spirou*, "La Jeep", in: "Spirou" Nr. 38, Charleroi Nov. 1945
 Jijé: *Spirou*, "Spirou vole", in: "Almanach Spirou 1947", Charleroi 1946
 Jijé: *Spirou*, "Comme une mouche au plafond", aus: "Spirou" Nr.586, Charleroi 7.7.1949
- Jijé: *Valhardi*, "Valhardi, Détective", in: "Spirou" Nr.17, Charleroi 14.6.1945
 Jijé: *Valhardi*, "Les Rubens", in: "Spirou" Nr.479, Charleroi 19.6.1947
 Jijé: *Valhardi*, "Valhardi et Jacquot détectives", in: "Spirou" Nr.499, Charleroi 6.11.1947
 Jijé: *Valhardi*, "Contre le solei noir", in: "Spirou" Nr.967, Charleroi 25.10.1956

- Jijé: *Valhardi*, "Le secret de Neptune", in: "Spirou" Nr.1125, Charleroi 5.11.1959
 Jijé / Mouminoux, *Valhardi*, "Le retour de Jean Valhardi", in: "Spirou" Nr. 1316, 5.9.1963
 Jijé / Mouminoux, *Valhardi*, "Le grand Rush", in: "Spirou" Nr. 1345, Charleroi 23.1.1964
- Jijé: *Blondin et Cirage*, "Blondin et Cirage au Mexique" Charleroi 1951
 Jijé: *Blondin et Cirage*, "Les soucoupes volantes", Charleroi 1956
- Jijé / Charlier, Jean-Michel: *Tanguy et Laverdure*, "Destination Pacifique", Paris 1969
 Jijé / Charlier, Jean-Michel: *Tanguy et Laverdure*, "Les vampires attaquent la nuit", Paris 1971
- Jordan, Sidney: *Jeff Hawke*, "Le jour, ou la Lune faillit exploser", Grenoble 1979
 Jordan, Sidney: *Jeff Hawke*, "Galactopolis", in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Kane, G.: *Strange Adventures*, Nr.71, "Zero heures for Earth", Sparta, Ill. (USA) ca. 1957
- Kane / Goulard: "Star Hawks", Paris 1979
- Kase, P.: "La planète infernal", in: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982
- Katz, J. in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Kauka, Rolf: *Lupo*, in: "Fix und Foxi" Nr. 407, Zug (CH) 1963
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, Sammelband 12, Zug (CH) 1967
 Kauka Co.: *Diabolino*, in: "Fix und Foxi", Nr.577, Zug (CH) 1967
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Das Fleckenspray mit Tiefenwirkung", in: Sammelband 17, Zug (CH) 1967
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Spezialagenten greifen ein", in: F-F-Extra Nr.6, Ascona (CH) 1969
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Zukunftszauber", in: F-F-Extra Nr.8, Ascona (CH) 1970
 Kauka Co.: *Knox*, "Das Wunderauto", Zug (CH) 1971
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Schiff ahoi", in: "F-F-Ferien '71", Zug (CH) 1971
 Kauka Co.: *Lupo*, "Der Patentleim", Zug (CH) 1972
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Allerhand", in: "FF-Sommer '72", Zug (CH) 1972
 Kauka Co.: *Pauli*, "Schraubis Rettung", in: Sommer '72, Zug (CH) 1972
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Das Flugfieber", in: Sammelband 96, Zug (CH) 1973
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Atlantis City", in: F-F-Extra Nr.23, Zug (CH) 1973
 Kauka Co.: *Fix und Foxi*, "Weihnachtszauber", in: Sammelband 367, Zug (CH) 1989
- Kauka Co.: *Mischa*, "Mischa im Weltraum", in: "Fix und Foxi", Nr.294, Zug (CH) 1961
 Kauka Co.: *Mischa und Connie*, "Jagd auf Plan X" in: "F-F-Extra", Nr.8, Zug (CH) 1973
 Kauka Co.: *Mischa und Connie*, in: "Primo", Nr.3, Zug (CH) 1973
- Kauka Co.: *Vier Freunde*, "Gefährliche Wettfahrt", in: "Pepito", Sammelband Nr.6, Zug (CH) 1973
- Keller, F.: "L' enfer du tromé", Paris 1987
- Kishiro, J.: *Battle angel Alita*, "Engel ohne Erinnerung", Hamburg 1992 (Tokyo 1986)
 Kishiro, J.: *Battle angel Alita*, "Hugos Traum", Hamburg 1992 (Tokyo 1986)
 Kishiro, J.: *Battle angel Alita*, "Der Sänger in der Wüste", Hamburg 1992 (Tokyo 1986)
- Knerr, Harold: *Les Garnements (The Katzenjammer Kids)*, in: "Bravo", Brüssel 11.4.1946 (Org. USA)
- Koeleman, J. H.: *Martin le Malin*, "Disparition mysterieuse dans la ville atomique", Amsterdam, s.d.
- Kolnberger, K.: Webecomix für Unions-Briketts, in: Schwäbischer Bauernkalender, Stuttgart 1943
- Kosc, P.: "sur la piste de l' homme mort", Brüssel 1980
- Kroff, Robert van der / Plijnaar, Wiliam: *Claire*, "Léger, léger", Antwerpen 1991
 Kroff, Robert van der / Plijnaar, Wiliam: *Claire*, "Le septième ciel", Antwerpen 1996
 Kroff, Robert van der / Plijnaar, Wiliam: *Claire*, "Réseaux", Antwerpen 1998
- Kuijpers, Henk: *Franka*, "Le musée du crime", Charleroi (Amsterdam) 1973
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "L' œuvre d' art", Charleroi 1982 (Amsterdam 1975)
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Drôle de cirque", Charleroi 1983 (Amsterdam 1976)
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Het monster van de moorplat", Amsterdam 1977

- Kuijpers, Henk: *Franka*, "Das Geisterschiff, 1", Hamburg (Amsterdam) 1985 (1978)
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Das Geheimnis der Nordwind II", Hamburg / Amsterdam 1979
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Le Dent du Dragon, 1", Paris 1982, (Amsterdam 1981)
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Mörderische Konkurrenz", Hamburg 1991 (Amsterdam 1988)
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Gangsterfilm", Amsterdam 1991
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "De vlucht van de Atlantis", Amsterdam 1993
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "De blauwe Venus", Amsterdam 1994
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "De dertiende letter", Amsterdam 1995
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Het portugese goudschip", Amsterdam 1996
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "De ougen van de roerganger", Amsterdam 1997
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Succes verzekert", Amsterdam 1998
 Kuijpers, Henk: *Franka*, "Eigenes Risiko", Pinneberg / Amsterdam 2001
- Lacroix, Pierre: *Bibi Fricotin*, "Bibi Fricotin et les soucoupes volantes", Paris 1955
 Lacroix, Pierre: *Bibi Fricotin*, "Bibi Fricotin et le Nautilus", Paris s.d. (ca. 1956)
 Lacroix, Pierre: *Bibi Fricotin*, "Bibi Fricotin en l'an 3000", Paris 1957
 Lacroix, Pierre: *Bibi Fricotin*, "Bibi Fricotin Pilote d'essais", Paris 1971
- Lambil, Willi: *Sandy et Hopsy*, "Les nomades du desert", Brüssel 1980 (1965)
- Lambil, Willi: *Pauvre Lampil*, Band 2, Charleroi 1978
 Lambil, Willi: *Pauvre Lampil*, Band 3, Charleroi 1984
- Lanezière, D. de, in: Josette: "Plein Gaz, 100 ans d'automobile française dans la BD", Paris 1984 (1905)
- Larsson, Carl: "Die Meinen", Königstein 1978 (Schweden 1888)
- Laudec (De Luca, Antonio) / Cauvin, Raoul: *Cédric*, "Gâteau surprise", Charleroi 1996
 Laudec / Cauvin, Raoul: *Cédric*, "Au pied, j' ai dit!", Charleroi 2000
- Laudec / Cauvin, Raoul: *Taxi Girl*, "Vous aimez les bêtes?", Charleroi 1996
- Lawrence, Don (Sautham, Donald) / Butterworth M.: *Trigan*, "L' Empire de Trigan", Paris 1976 (GB 1965)
 Lawrence, Don / Butterworth, Mike: *Trigan*, "L' anneau de Zerss", Paris 1977 (GB 1966)
 Lawrence, Don / Butterworth, Mike: *Trigan*, "La mort rouge", Paris 1977 (GB 1967)
 Lawrence, Don / Ludewijk: *Storm*, "De robots van de danderzei", Amsterdam 1990
- Lay, Jeanine: *Priscille et Olivier*: "Le pouma aux yeux d' éscarboucles", Paris 1959
 Lay, Jeanine: *Les jumelles*, "Des Clips et des Claps", Paris 1975
- Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Trio de l' Étrange", Charleroi 1972
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "L' Orgue du Diable", Charleroi 1972
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Forge de Vulcain", Charleroi 1973
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Aventures électroniques 1974
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Message pour l' éternité", Charleroi 1975
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Trois soleils de Vinéa", Charleroi 1976
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Frontière de la vie", Charleroi 1977
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Les Titans", Charleroi 1978
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Fille du Vent", Charleroi 1979
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Lunière d' Ixo", Charleroi 1980
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Spirale du temps", Charleroi 1981
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Proie et l' ombre", Charleroi 1982
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Les Archanges de Vinéa", Charleroi 1983
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Feu de Wotan", Charleroi 1984
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Canon de Kra", Charleroi 1985
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Dragon de Hong-Kong", Charleroi 1986
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Le Matin du monde", Charleroi 1988
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "les Éxilés de Kifa", Charleroi 1991
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "Rheingold", Charleroi 1993
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "L' Astrologue de Bruges", Charleroi 1994

- Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Porte des âmes", Charleroi 1996
 Leloup, Roger: *Yoko Tsuno*, "La Jonque céleste", Charleroi 1998
- Lepage, Emmanuel.: *Kelwinn*, "La menace verte", Brüssel 1987
- Lessel, M.: Titelbild für "La semaine de Suzette", Paris 11.3.1954
- Letrurgie / Yann: *Spoon & White*, "Requiem pour Dingo", Brüssel 1999
- Lezard: *Casper*, in: "Vaillant", Paris feb. 1961
- Lopez, S.: "Slot Barr IV", in: "Satial" Nr.6, Brüssel 1979
- Lopez, S.: "Planète Capitale", in: "Spatial", Nr.7, Brüssel 1979
- Louarn, Malo: *Rona*, "L' or du Macho-Fichu", Rennes 1985
 Louarn, Malo: *Rona*, "L' honorable docteur Woo", Paris 1985
 Louarn, Malo: *Rona*, "Rona et le roi du Rock", Paris 1987
- Loÿs: "Bayard", Nr.152, Paris 24.5.1959
- Macédo, S.: "Fume, c'est du Macédo", Rückseite, Paris 1976
- Macedo, S.: "Psychorock", Paris 1976
- Mahaux, J.: "Smog à Gogo", in: "Spirou" Nr.1393, Charleroi 24.12.1964
- Mallet: *Pegg*, "Pegg en Amazonie", in "Spirou" Nr.1141, 25.2.1960
- Manning, Russ: *Magnus*, "Magnus, der Roboterkämpfer", Schönau 1989 (USA 1963)
- March, S. / Kay, P.: "Pascale et le lutin de la nuit", aus: "Line" Nr.362, Brüssel 13.2.1962 (org. GB)
- Margerin, Frank: *Ricky*, "Ricky Banlieu", Paris 1984 (1978)
 Margerin, Frank: *Ricky*, "Votez Rocky", Paris 1981
 Margerin, Frank: *Lucien*, "Radio Lucien", Paris 1982
 Margerin, Frank: *Lucien*, "Bananes métalliques", Paris 1984 (1980)
 Margerin, Frank: *Lucien*, "Ricky VII", Paris 1984
 Margerin, Frank: *Lucien*, "Lucien se met au vert", Paris 1989
- Marin: *Mic, Mac et Pouf*, aus: "Pierrot Champion", Album Nr.10, Paris 1955 (Org. USA)
- Marleb: "De Grijsuil", in: " Het grote avonturen weekblad", Amsterdam 12.3.1948
- Martin, Jaques: *Lefranc*, "La Grande menace", Tournai 1952
 Martin, Jaques: *Lefranc*, "L' Ouragon de Feu", Tournai 1961 (um 1955)
 Martin, Jaques: *Lefranc*, "Le Mystère Borg", Tournai 1965
- Mas, R.: "Vaillant", Paris, 8.2.1958
- Matenta, Dick: "Vril", Paris 1982
- Mathien, G.: "Ce fut une très belle apocalypse", Paris 1980
- Mazel (Maezelle, Luc) / Cauvin, Raoul: *Les Papparazzi*, "Temps de pause", Charleroi 1989
- McCay, Winsor: *Little Nemo in Slumberland*, Band 3",Hamburg 1990 (New York 1908)
- McManus, George: *Bringing up Father*, um 1915
 McManus, George: *Bringing up Father*, Sonntagsseite 1936
- McQuade, Jon: "Misty", Los Angeles 1972
- Melis, J.M. / Rausch, A.: "Le désert des cauchemares", in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Melis, J.M. / Breuer: *Irkaa*, "Les boucliers du pouvoir", Brüssel 1983
- Mesquita, V.: "Eternus 9", Brüssel 1983 (Portugal 1979)

- Mevin: "Baby sitter", in: "Girl annual" Nr.8, London 1959
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Les mauvais rêves", Paris 1989 (1967)
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "La cité des eaux mouvantes", Paris 1970
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "L' empire des 1000 planètes", Paris 1971
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Le pays sans étoiles", Paris 1972
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Bienvenue sur Aflolol", Paris 1972
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "L' ambassadeur des ombres", Paris 1975
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Sur les terres truquées", Paris 1977
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Les héros de l' équinoxe", Paris 1978
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Métro Chatelet direction Cassiopée", Paris 1980
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Brooklin Station terminus Cosmos", Paris 1981
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Les spectres d' Inverloch", Paris 1984
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Sur les frontières", Paris 1988
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "Les cercles du pouvoir", , Paris 1994
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Valérian*, "L' orphelin des astres", Paris 1998
- Mézières, Jean-Claude / Christin, Pierre: *Canal-Choc*, "Les corps masqués", Paris 1991
- Midam: *Kid Paddle*, "Jeux de vilains", Charleroi 1996
- Midam: *Kid Paddle*, "Waterminator", Charleroi 2001
- Mitacq / Charlier, Jean-Michel: *La patrouille des castors*, "Sur la piste de Mowgli", Charleroi 1959 (1956)
- MiTacq (Tacq, Michel): *Jacques Legalles*, "Jacques Legalles contre l' ombre" Charleroi 1984 (1959)
- MiTacq: *Jacques Legalles*, "Le lac de l' épouvante", , Charleroi 1984 (1961)
- MiTacq / Stoquart: "Les Tombeaux de Glace", Brüssel 1976
- MiTacq / Stoquart: *Stanley Derval*, "Les galops de l' enfer", Brüssel 1973
- MiTacq / Stoquart: *Stanley Derval*, "Aventure à la Une", Brüssel 1987
- Mitteï (Mariette, Jean): *Nane et Mitsou*, in: "Line" Brüssel 1960-1965
- Mitteï: *L' indésirable Désiré*: "Contrebande et Contrebasse", Brüssel 1974
- Mitteï: *Bonaventure*, in: "Les meilleurs récits du journal de Spirou VI", Charleroi 1975
- Mœbius (Giraud, Jean) / Jodorowsky, Alexandro: *John Difool*, "L' Incal noir", Paris 1981
- Mœbius / Jodorowsky, Alexandro: *John Difool*, "L' Incal lumière", Paris 1982
- Mœbius / Jodorowsky, Alexandro: *John Difool*, "Ce qui est en haut", Paris 1985
- Mœbius / Jodorowsky, Alexandro: *John Difool*, "La planète Difool", Paris 1988
- Montero / Gil: *Paul Foran*, "Chantage à la Terre", Charleroi 1976 (1968)
- Moon: "On a volé la bombe atomique", Brüssel 1947
- Moor, Bob de / Martin, Jacques: *Lefranc*, "Le repère du Loup", Tournai 1974
- Moreau, R.: *Trilili*, aus "Pierrot Champion" Nr.97, Paris 4.9.1955
- Moreno, P.: "Rebel", Paris 1984
- Musquera, Xavier / G. Desberg: "Envahisseurs sur Janus", Paris 1980
- Musquera, Xavier: "Omega", in: "Spatial" Nr.13, S. 29, Brüssel 1982
- Nagel, V.: "Wie's der Bauern-Girgel anstellt", in: "Fliegende Blätter", Heft 2289, München 1889
- Newell, P.: "The naps of Polly Sleepyhead", GB 1905
- Nic / Cauvin, Raoul: *Spirou et Fantasio*, "La ceinture du grand Froid", Charleroi 1983
- N.N.: "A la conquête de Mars", in: "Météor", Paris 9.1968 (org. USA)
- N.N.: "Angela, hôtesse de l' air" (Org. GB), in: "Line, le journal des chics filles" Nr.283, Brüssel Aug. 1960

- N.N. "Appel à X...Y...Z..." in: "Pat" Nr.26, Brüssel 29.6.1958
- N.N.: "Aventures de Sam", in: "Spirou" Nr.533, Charleroi 1.7.1948 (Org. GB)
- N.N.: "The best of Horror and Science Fiction Comics" Nr.1 s.d., ca. 1955
- N.N.: "La conquête de l' espace", in: "Pierrot Champion", Sammelband 10, Nov. 1955
- N.N.: *Diana Decker, the cutie Queen of TV-screen*, (1954) aus: Clark: "Best of british comic art", London 1989
- N.N. "The eternet cycle", 1935, in: C. Canto / O. Falin: "Le futur antérieur", Paris 1993
- N.N.: "Fliegende Untertassen" Margarinebilderbuch, s.d. (50er Jahre)
- N.N.: "L' homme d' acier", Haarlem (NL) s.d. 50er Jahr
- N.N.: "Les Jours heureux", aus: "Line" Nr.363, Brüssel 20.2.1962 (Org. GB)
- N.N.: *Kiko 2000*, aus "Felix", Nr.586, Barino 1969
- N.N.: "Lune, station X", aus: "Vaillant", Paris 1961
- N.N.: "Max und Miki, die Weltenbummler", in: "Diedeldum", Nr.17, 1937
- N.N.: "Mysteries of unexplored worlds", Nr.2, Derby, Conn. 1956
- N.N.: "Prisonniers de Zéphir" in: "Météor", Paris 9.1972
- N.N.: *Procopio*, in: "Bayard", Paris 12.4.1959 (Italien)
- N.N.: "X-15", in: "Cosmos" Nr.50, Tourcoing (F) Nov. 1960
- Norris, Paul: *Luc Bradefer*, "Safari interplanétaire", Paris, (USA) 1974
- Norris, Paul: *Luc Bradefer (Bric Bradford)*, "Chasse aux vaisseaux pirates", Paris 1975
- Nunzio, M. di: "Kthur", in: "Spatial" Nr.13, S. 61, Brüssel 1982
- Olis / Gilson: *Garage Isidor*, "Les complices de la clé plate", Charleroi 2000
- Ongaro, P.: "L' immortel", Paris 1980 (1977)
- Oriolo, J.: "Felix", Nr.421, Rastatt 1966
- Oriolo, J.: "Felix", Nr.428, Rastatt 1966
- Oriolo, J.: "Felix", Nr.587, Rastatt 1969
- Otomo, Katsuhiro: *Akira*, Band 1, Hamburg 1991 (Japan 1984)
- Outcault, Richard Felton: *Yellowkid*, "The Yellow Kid and his new Phonograph", New York 1896
- Outcault, Richard Felton.: *Yellowkid*, "Dark secret", New York 1896
- Outcault, Richard Felton.: *Buster Brown*, "Going for a spin in an automobil", USA 1906
- Paape, Eddy / Doisy, Jean: *Valhardi*, "Diamants artificiels", in: "Spirou" Nr.479, Charleroi 19.6.1947
- Paape, Eddy: *Valhardi*, "Le roc du Diable", in: "Spirou" Nr.579, Charleroi Mai 1949
- Paape, Eddy: *Valhardi*, "Le Rayon Super-Gamma", Charleroi 1982 (1952)
- Paape, Eddy / Charlier, Jean-Michel: *Marc Dacier*, "A la Poursuite du soleil", Charleroi 1961
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "Les soleils de glace", Brüssel 1970
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "Le maître de Terango" Brüssel 1971
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "La forêt d' acier", Brüssel 1973
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "Le secret des 7 lumières", Brüssel 1974
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "24 heures pour la planète Terre", Brüssel 1975
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "La legion des anges maudites", Brüssel 1975
- Paape, Eddy / Greg, Michel: *Luc Orient*, "Le 6ème Continent", Brüssel 1978

- Pain, Charles: "River rendez-vous", in: Gir Annual 60, London 1957
- Pascal, P. / Pellos: "Novopolis", Paris 1982
- Patrino, M.: *Krane*, "Le complot androïde", Paris 1986
- Frank Pé: *Broussailles*, "La Nuit du Chat", Brüssel 1989
- Peellaert, Guy / Bartier, P.: "Jodelle", Paris 1966
- Peellaert, Guy / Thomas, P.: "Pravda, la survivreuse", Paris 1968
- Pétillon, René: *Jack Palmer*, "Le prince de la BD", Paris 1985
- Pellos (Pellarin, René): "Futuropolis", Paris 1935
- Pellos: *Monsieur Petitpon*, in: "Pierrot", Paris 20.11.1955
- Perrin, S. / Hugues, R.: "La cité de Ptath", in: "Neutron", Paris 1980
- Peyo (Culliford, Pierre): *Benoît Brisefer*, "Madame Adolphine", Charleroi 1966
- Peyo / Delporte, Yvan: *Benoît Brisefer*, "Les douze Travaux de Benoit Brisefer", Charleroi 1968
- Peyo: *Benoît Brisefer*, "Lady d' Olphine", Charleroi 1972
- Pfarr, Bernd: "Dulle", Thurn 1992
- Pichard, Georges: Titel für "La semaine de Suzette", Paris 16.10.1958
- Pichard, Georges / Gallet, G.-H.: "XT-1 Satellite" in: "La semaine de Suzette", Brüssel 1958
- Pichard, Georges: "Lolly-Strip", Paris 1966
- Pichard, Georges / Lob, Jacques: "Submerman, II", Grenoble 1976 (1969)
- Pichard, Georges: "L' Usine", Grenoble 1979
- Piroton, Arthur / Jadoul: *Michel et Thierry*, "Un royaume pour un Pouffin", in: "Spirou" 16.1.1964
- Piroton, Arthur / Deliège, Paul: *Les Krostons* "La maisons des mutants", Charleroi 1978
- Piroton, Arthur / Deliège, Paul: *Les Krostons* "La vie de château", Charleroi 1980
- Pleyers, Jean: *Les êtres de lumière*, "L' Éxode", Paris 1982
- Pleyers, Jean: *Les êtres de lumière*, "Le péril extrazoriens", Paris 1984
- Poïvet, Raymond / Lecreux: *Les pionniers de l' espérance*, "La cité des ondes", Paris 1979 (ca. 1950)
- Poïvet, Raymond: *Les pionniers de l' espérance*, "Contre les Robots", Paris 1974
- Polondeau: "La bécane et l' auto", aus: Images d' Epinal, Epinal 1900
- Pommaux, Yvan: *Marion Duval*, "Un croco dans la Loire", Paris 1988
- Pommaux, Yvan: *Marion Duval*, "Le Manuscrit de Saint-Roche", Paris 1988
- Pommaux, Yvan: *Marion Duval*, "L'Homme aux Mouettes", Paris 1993
- Pommaux, Yvan: *Marion Duval*, "Plein feux sur le Smilodon", Paris 1999
- Pout, D.: "Claudia of the Circus", in: "Girl Annual 7"8, London 1958
- Puck, Peter: *Rudi*, "Keiner ist wie Rudi", Stuttgart 1995
- Puck, Peter: *Rudi*, "Freunde für's Leben", Stuttgart 1998
- Putzker, Roland: *Anna Stein*, "Hotel Paranoia", Hamburg 1991
- Rabier, B: "Les vacances de Jeanjean Petitjeans", in: "La Jeunesse illustree", Paris 1903
- Radis: "Il était deux fois...", in: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982
- Ramaoli, Georges / Durand, René: "La terre de la bombe", Band 1, Grenoble 1979 (1974)
- Raw: "Pat Lugger contre Atomic City", Brüssel 1947
- Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Der Diktator von Mongo", Hamburg 1995, (USA 1933)

- Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Drei gegen Ming", Hamburg 1995, (USA 1936)
 Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Kampf um Mongo", Hamburg 1995, (USA 1939)
 Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Mings Untergang", Hamburg 1995, (USA 1940)
 Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Kriegerische Welten", Hamburg 1995 (USA 1941)
 Raymond, Alex: *Flash Gordon*, "Triumph in Tropica", Hamburg 1995, (USA 1944)
- Reding, Raymond / Hugues, F.: *Eric Castel*, "Pari gagné", Paris 1986
- Reggiani / Wupi: *Ulmak*, "Destination Terre", Paris 1980
- Reiser, Jean-Marc: "Fous d' amour", Paris 1984
- Renard, Claude: "L' évasion d' Ivan Casablanca", Paris 1984
- Renéaume, J. / Téhi: *Yiu*: "Aux enfers", Paris 1999
- Renoy: *Nanouche*, "Corrida pour une niut blanche", Brüssel 1981 (1978)
 Renoy: *Nanouche*, "Des clous pour le Cachemire", Brüssel 1982 (1979)
 Renoy: *Nanouche*, "Le secret du fou à la fregatte", Brüssel 1983
- Reymaude: "Alerte dans la Lune", Brüssel 1948
- Ribera, Julio: *Tony Sextant*, in "Bayard", Paris 12. 1. 1958
 Ribera, Julio: *Tony Sextant*, "Rendez-vous à Tycho", in: Bayard, Sammelband Nr.28, Paris 3.1959
- Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Le Vagabond des Limbes", Paris 1975
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Les Charognards du cosmos", Paris 1976
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "L' Alchimiste suprême", Paris 1979
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Quelle réalité, papa?", Paris 1980
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Pour trois graines d' éternité", Paris 1981
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "La guerre des Bonkes", Paris 1981
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Le dernier prédateur", Paris 1983
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Le Masque de Kôhm", Paris 1984
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "L' Enfant-Roi d' Onirodyne", Paris 1986
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Les contrebandiers du futur", Paris 1989
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "La décharge", Paris 1990
 Ribera, Julio / Godard, Christian: *Le Vagabond des Limbes*, "Le solitaire", Paris 1992
- Roba, Jean: *Boule et Bille*, "60 Gags de Boule et Bille, 1", Charleroi 1962
 Roba, Jean: *Boule et Bille*, "60 Gags de Boule et Bille, 2", Charleroi 1966
 Roba, Jean / Vicq: *La Ribambelle*, "La Ribambelle s' envole", Charleroi 1967
- Robba: "L' Avion fantome", Brüssel 1950
- Robbins, Frank: *Johnny Hazard*, New York Dez. 1946
- Robertson, E.: "Lost treasure", in: "Girl annual" Nr.8, London 1959
- Rochette, Jean-Marc / Lob, Jacques: "Le Transperceneige", Paris 1984
- Rodophe (Jacquette, Rodolphe D.) / Ferrandez: "La porte de Brechelian", Paris 1983
- Rodophe / Ferrandez: "La nuit du Sonneur", Grenoble 1985
- Rodrigues M: *Doggyguard*, "Protection reprochée", Brüssel 1999
- Rol: *Les aventures de Line*, "Le collier de la reine", in: "Line" Nr. 281, Brüssel 27.7.1960
- Romero E.: *Axa*, "Flucht aus der Kuppelstadt"3, Frankfurt / London 1990 (Anfang 70er Jahre)
 Romero E.: *Axa*, "Im Reich der Amazonen", Frankfurt / London 1990 (Anfang 70er Jahre)
- Rosinsky, Grzegorz / Duchâteau, André Paul: *Hans*, "La dernière Île", Brüssel 1983
- Rouge, Michel / Rodolphe: "Légendes de l' éclatée", Paris 1979
- Roy, Yves / J. Sani: *Bob Mallard*, "L' escadrille de la dernière chance", in: "Vaillant", Paris Jan. 1961

- Royer, M. in: "Spatial" Nr.13, Brüssel 1982
- Rubert, J.: *Pierrot et Jaquot*, aus: "Pierrot", Nr. 108, Paris 20.11.1955
- Ryan, *Lettice Leefe*, in: "Girl Annual" Nr.6, London 1957
- Sabran, Guy: "Les vacances fantastiques de Cassebouffigue", Frankreich 1940
- Saint-Ogan, Alain: *Zig et Puce*, "Zig et Puce vont à New-York", Paris 1986 (Apr. 1926)
- Saint-Ogan, Alain: *Zig et Puce*, "Zig et Puce en l' An 2000", Paris 1988 (1934)
- Saint-Ogan, Alain: *Zig et Puce*, "Zig et Puce sur Venus", Paris 1950
- Sanahuja, Patrice / Duchâteau, André Paul: *Serge Morand: "Plutonium"*, Grenoble 1984
- San Juan, S.: "Xiris", Paris 1970
- Schlegel, Harry: *Atomino*, Ost-Berlin 1969
- Schmidt, Manfred: *Nick Knatterton*, "Der Stifzahn des Caprifischers", Oldenburg 1983 (50er Jahre)
- Schmidt, Manfred: *Nick Knatterton*, "Der indische Diamantenkoffer", Oldenburg 1983 (50er Jahre)
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, Nr.3, Kornwestheim 1956
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, Nr.4, Kornwestheim 1958
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, Nr.10, Kornwestheim 1954
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, Nr.20, Kornwestheim 1959
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, "Raketenfahrt zum Mars", Nr.24, Kornwestheim 1961
- Schubel, Heinz: *Lurchi Salamander*, "Geheimnisvoller Mars", Heft 25, Kornwestheim 1961
- Schuiten, François: "Carapaces", Paris 1980
- Schuiten, François: "Aux Médiannes de Cymbiola", Paris 1980
- Schuiten, François / Renard, Claude: "Le Rail", Paris 1982
- Schuiten, François / Luc: "La terre creuse", Paris 1985
- Schultz, Dirk / Feldhoff, R.: *Indigo*, "Der Verfolger", München 1992
- Segar, Elzie Crisler: *Die Sagenhaften Erfindungen des Professor Picric*, aus: "Bravo" Band Nr.6, 1946
- Séraphine (Claeys, Séraphine): *Hybrides*, "Animal on est mal", Grenobles 1987
- Serpieri, Paolo Eleuteri: "Morbus Gravis", Paris 1986
- Seron, Pierre / Hao: *Les petits hommes*, "Alerte à Eslapion", Charleroi 1986 (1967)
- Servais, Jean-Claude: "Fanchon", Charleroi 1998
- Shuster, Joe / Siegel, Jerry: *Superman*, Heft1, New York, Juni 1938
- Shuster, Joe / Siegel, Jerry: *Superman*, in: "Spirou" Nr.524, Charleroi 29.4.1948 (USA 1942)
- Shuster, Joe / Siegel, Jerry: *Superman*, "Mr. MXYZTPLK", Paris 1982 (New York 1944)
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "Moi, tu sais, les mecs...", Brüssel 1986
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "C' est quand, les vacances?", Brüssel 1989
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "A plein Cœur", Brüssel 1991
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "La poudre cachée", Brüssel 1992
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "Ça passe ou ça casse!", Brüssel 1993
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "Odyssée dingue", Brüssel 1994
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "S.O.S. filles", Brüssel 1996
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "Ces filles sont folles", Brüssel 1998
- Sidney / Bom: *Julie, Claire, Cécile*, "Opération showbiz", Brüssel 2000
- Sikorski, Alain. / Lapière, Denis: *Tif et Tondu*, "Fort Cigogne", Charleroi 1996
- Sikorski, Alain.: *La clé du mystère*, "Meurtre sous la Manche", Brüssel 1999
- Sire, Denis: "Menace diabolique", Paris 1979

- Sirius (Mayeu, Max): *L'Épervier bleu*, "Les pirates de la stratosphère", Charleroi.1951 (1949)
 Sirius: *L'Épervier Bleu*, "L'Ennemie sous la mer", Charleroi 1952 (1949)
 Sirius: *L'Épervier bleu*, "Point Zéro", Charleroi 1954 (1950)
 Sirius: *L'Épervier bleu*, "La planète silencieuse", Charleroi 1954 (1951)
 Sirius: *Bouldaldar et Colegram*, "Armande du lac des brumes", Charleroi 1977
 Sleet, M.: Les joyeux petits gars, in: "Le petit Luron", Nr.139, 21.1.1956
 Sokal, Benoît: *Canardo*, "La Cadillac blanche", Tournai 1990
 Somon, P.: "Le crépuscule des Héros", in: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982
 Sprenger, H., "Le pilote tempête", in: "Le petit Luron" Nr.137, Brüssel 7.1.1956
 Steeman, J.: *Noortje*, "Noortje kookt over", Antwerpen 1996
 Steinlen, Theophile Alexander: "Summerouting", England ca. 1890
 Sullivan, Pat: *Felix*, 1933, in: C. Canto / O. Falin: "Le futur antérieur", Paris 1993
 Surre, Detlev: *Emil*, "In flagranti", Berlin 1987
 Styx: "SOS, Police privé", Paris 1941
- Tabary, Jean: "Richard, Charlie et Vulgubu" in: "Vaillant". Jan. 1961
 Tardi, Jacques: *Adèle Blanc-Sec*, "Tous des Monstres" 1994
 Tezuka, Osamu: *Astro Boy*, "Seine Hoheit Dead Cross", Hamburg 2000 (Japan 1960)
 Thomas, François: *Stan Caïman*, "Stan Caïman en Amagonie", Paris 1988
 Thomson D. C.: "Le bonheur est à deux pas", Paris 1980 (GB ca. 1977)
- Tibet (Gascard, Gilbert) / Duchâteau: *Ric Hochet*, "L'Ombre de Caméléon", Brüssel 1966
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "La Piste rouge", Brüssel 1977
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "L'Épée sur la gorge", Brüssel 1978
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "La Mort noire", Brüssel 1982
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "La Flèche de Sang", Brüssel 1983
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "La Maison de la vengeance", Brüssel 1985
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "Le Triangle Attila", Brüssel 1988
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "Le Secret d' Agatha", Brüssel 1990
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "Crime sur internet", Brüssel 1998
 Tibet / Duchâteau, André Paul: *Ric Hochet*, "La Sorcière mal aimée", Brüssel 2000
- Tillieux, Maurice: *César*, "Quel métier", Charleroi 1972 (ca. 1960)
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Libellule s' évade", Charleroi 1956
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Popaïne et vieux tableaux", Charleroi 1959
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "La voiture immergée", Charleroi 1960
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Les Cargos du Crépuscule", Charleroi 1961
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Surboume pour quatre roues", Charleroi 1963
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Le chinois à deux roues", Charleroi 1967
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Pâte explosive", Charleroi 1971
 Tillieux, Maurice: *Gil Jourdan*, "Sur la piste d' un 33 tour", Charleroi 1973
- Töpffer, Rodolphe: "Monsieur Vieux Bois", Genf 1839
 Töpffer, Rodolphe: "Monsieur Pencil", Genf 1840
- Tome (Vandeveld, Philippe) / Janry (Geurts, Jean Richard): *Spirou et Fantasio*, "Virus", Charleroi 1984
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Aventure en Australie", Charleroi 1985
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Qui arrêtera Cyanure?", Charleroi 1985
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "L' Horloger de la comète", Charleroi 1986
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Le Réveil du Z", Charleroi 1986

- Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Spirou à New York", Charleroi 1987
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "La Frousse aux trousse", Charleroi 1988
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Spirou à Moscou", Charleroi 1990
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Vito, la Déveine", Charleroi 1991
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Luna fatale", Charleroi 1995
 Tome / Janry: *Spirou et Fantasio*, "Machine qui rêve", Charleroi 1998
- Toonder, Marten: "Le Rayon de la Mort", Brüssel 1981 (1937)
 Toonder, Marten: *Panda*, "Der Pisel-Motor", Hamburg 1985 (Niederlande 50er Jahre)
- Torres, Daniel: *Roco Vargas*, "L'homme qui murmurait", Tournai 1984
- Trillo, C. / Altuna, H.: "La dernière récré", Grenoble 1986
- Trondheim, Levis: *Lapinot*, "Amours et interims", Paris 1998
 Trondheim, Levis: *Lapinot*, "Pour de vrai", Paris 1999
- Trondheim, Levis, "Ordinateur, mon ami", Paris 1998
- Turner R.: *Rick Random*, aus: "Spatial" Nr.14, Brüssel 1982 (späte 50er Jahre)
- Uderzo, Albert / Charlier, Jean-Michel: *Tanguy et Laverdure*, "Danger dans le Ciel", Paris 1963
 Uderzo, Albert / Charlier, Jean-Michel: *Tanguy et Laverdure*, "L'escadrille des Cigognes", Paris 1964
 Uderzo, Albert / Charlier, Jean-Michel: *Tanguy et Laverdure*, "Les pirates du Ciel", Paris 1969
- Uderzo, Albert / Goscinny, René: *Astérix*, "Astérix et les Normans", Paris 1966
- Vance (Van Custen, William) / Vernes, Henri: *Bob Morane*, "Le Fils du Dragon", Paris 1971
 Vance / Vernes: *Bob Morane*, "La prisonnière de l'ombre jaune", Paris 1972
 Vance / Vernes, Henri: *Bob Morane*, "Le temple des Dinosaurés", Paris 1977
 Vance / Vernes, Henri: *Bob Morane*, "Les chasseurs de dinosaurés", Paris 1984
- Vance / Van Hamme, Jean: *XIII*, "Là où va l'indien", Paris 1985
 Vance / Van Hamme, Jean: *XIII*, "Spads", Paris 1987
 Vance / Van Hamme, Jean: *XIII*, "Le dossier Jason Fly", Paris 1990
 Vance / Van Hamme, Jean: *XIII*, "Treize contre un", Paris 1991
 Vance / Van Hamme, Jean: *XIII*, "Pour Maria", Paris 1992
- Vance: *XHG-C3*, "Le vaisseau rebelle", Paris 1995
- Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Le Rayon magique", Antwerpen 1961 (1946)
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Les Martien sont là", Antwerpen 1956
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Les masques blancs", Antwerpen 1956
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Le pot aux roses", Antwerpen 1958
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Le père moustache", Antwerpen 1958
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "La Dame de carreau", Antwerpen 1962
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Le jongleur du veau d'or", Antwerpen 1967
 Vandersteen, Willy: *Bob et Bobette (Suske en Viske)*, "Opération Pétropolis", Antwerpen 1978
 Vandersteen, Willy: *Jérôme*, "Les strato-clepto-cumulus", Antwerpen 1977 (1969)
- Vicomte, Laurent / Makyo: *Ballade au bout du monde*, "La prison", Grenoble 1983
 Vicomte, Laurent / Makyo: *Ballade au bout du monde*, "Le grand pays", Grenoble 1984
- Vinell B. de: Titel für "Les exploits de Radar", Brüssel 1947
- Volny / Rouge: "Le nucléaire nous pompe l'air", 1976 in: *Kroniks Atomiks*, Paris 1979
- Voss A.: "Babacoolblues", in: "Métal Hurlant", Paris 1981
- Wäscher, Hansrudi: *Nick, der Weltraumfahrer*, "Nick greift an" (Nr.58), "Verlassen" (Nr.101),
 "Die Dunkelwolke" (Nr.131), Hannover 1958-1960

- Walthéry, François / Gos: *Natacha*, "Natacha et le Maharadjah", Charleroi 1971
 Walthéry, François / Borgers: *Natacha*, "La Mémoire de métal", Charleroi 1973
 Walthéry, François / Tillieux: *Natacha*, "Un Trône pour Natacha", Charleroi 1973
 Walthéry, François / Gos: *Natacha*, "Double vol", Charleroi 1974
 Walthéry, François / Tillieux: *Natacha*, "Le XIIIème Apôtre", Charleroi 1976
 Walthéry, François / Mitteï: *Natacha*, "L' Hôtesse et Mona Lisa", Charleroi 1978
 Walthéry, François / Borgers: *Natacha*, "Instantané pour Caltech", Charleroi 1979
 Walthéry, François / Borgers: *Natacha*, "Les Machines incertaines", Charleroi 1981
 Walthéry, François / Mitteï: *Natacha*, "Le Grand pari", Charleroi 1985
 Walthéry, François / Mitteï: *Natacha*, "Les Culottes de fer", Charleroi 1985
 Walthéry, François / Mythic: *Natacha*, "Cauchemirages", Charleroi 1989
 Walthéry, François / Peyo: *Natacha*, " La Ceinture de cherchemidi", Charleroi 1991
 Walthéry, François / Tillieux: *Natacha*, "L' Ange Blond", Charleroi 1994
 Walthéry, François / Lazare, D. de / Mythic, S.C. :*Rubine*, "Amérique", Brüssel 1998
 Warkentin, T., "Lander", in: "Métal Hurlant, spécial auto", Paris 1981
 Wasterlain, Marc: *Jeanette Pointu*, "Quatre X quatre", Charleroi 1986
 Wasterlain, Marc: *Jeanette Pointu*, "Le secret Atlante", Charleroi 1992
 Wasterlain, Marc: *Jeanette Pointu*, "Mission sur Mars", Charleroi 1993
 Wasterlain, Marc: *Jeanette Pointu*, "Les femmes girafes", Charleroi 1995
 Wasterlain, Marc: *Jeanette Pointu*, "Le grand Panda", Charleroi 1999
 Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "Le maître du soleil", Brüssel 1958
 Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "Cap sur Mars", Brüssel 1960
 Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "Acrobates du ciel", Brüssel 1968 (1964)
 Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "SOS dans l' espace", Brüssel 1971
 Weinberg, Albert: *Dan Cooper*, "Navette Spaciale", Brüssel 1983
 Westover, Russ: *Tillie the Toiler*, USA 1929
 Will (Maltaite, Willy) / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Tif et Tondu contre la Main Blanche", Charleroi 1956
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Le retour de Choc", Charleroi 1958
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Plein gaz", Charleroi 1959
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Choc au Louvre", Charleroi 1966 (1960)
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Les flèches de nulle part", Charleroi 1967
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "La poupée ridicule", Charleroi 1968
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Le grand combat", Charleroi 1968
 Will / Rosy, Maurice: *Tif et Tondu*, "Tif rebondit", Charleroi 1969
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Le Roc Maudit", Charleroi 1972
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Sorti des abîmes", Charleroi 1972
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Sorti des abîmes", Charleroi 1973
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Les réssucités", Charleroi 1973
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Tif et Tondu à New York", Charleroi 1975
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Un plan démoniaque", Charleroi 1975
 Will / Tillieux, Maurice: *Tif et Tondu*, "Aventure Birmane", Charleroi 1976
 Will / Tillieux / Desberg: *Tif et Tondu*, "Les passes-montagnes", Charleroi 1979
 Will / Desberg, Stephen: *Tif et Tondu*, "Echecs et matche", Charleroi 1982
 Will / Desberg, Stephen: *Tif et Tondu*, "La tentation du bien", Charleroi 1989
 Wood, Wallace: "Il viendra des pluies douces", in: Bradbury: "Planète rouge", Paris 1984 (org. USA)
 Wozniak, D. / Yann: *Les chasseurs d' étoiles*, "Impact sur le green", Charleroi 2001
 Young, Lyman, *Tim Tyler*, in "Het grote avonturenweekblad", Amsterdam 12.3.1948
 Zanfognini / Morisi: *Morgan Tower*, "Éxilés dans l' espace", Paris 1980