

# Krieg in Comic, Graphic Novel und Literatur

Universitätsverlag Osnabrück





**unipress**

© 2018, V&R unipress GmbH, Göttingen  
ISBN Print: 9783847109501 – ISBN E-Book: 9783847009504

Veröffentlichung des Universitätsverlages Osnabrück  
bei V&R unipress

KRIEG UND LITERATUR / WAR AND LITERATURE

Vol. XXIV (2018)

Herausgegeben von Claudia Junk und Thomas F. Schneider

Erich Maria Remarque-Friedenszentrum  
Erich Maria Remarque-Archiv / Forschungsstelle Krieg und Literatur

Claudia Junk / Thomas F. Schneider (Hg.)

## Krieg in Comic, Graphic Novel und Literatur

**Herausgeber / Editor**

Erich Maria Remarque-Friedenszentrum  
Erich Maria Remarque-Archiv/Arbeitsstelle Krieg und Literatur  
Universität Osnabrück, Markt 6, D-49074 Osnabrück

**Herausgebergremium / Editorial Board**

Claudia Junk, Thomas F. Schneider

**Redaktion / Editing**

Claudia Junk, Rosa Rosina Blissenbach, Johannes Eickhorst, Fabian Goldlücke,  
Olivia Pfeiffer, Stephan Pohlmann, Maximilian Pommer, Torben Tschiedel

**Wissenschaftlicher Beirat / Advisory Committee**

Prof. Dr. Alan Bance, University of Southampton, Great Britain  
Dr. Fabian Brändle, Zürich, Schweiz

Dr. Jens Ebert, Historiker und Publizist, Berlin, BR Deutschland

Prof. Dr. Frederick J. Harris, Fordham University, New York, USA

Prof. Dr. Christa Ehrmann-Hämmerle, Universität Wien, Österreich

Prof. Dr. em. Ursula Heukenkamp, Humboldt-Universität zu Berlin, BR Deutschland

Prof. Dr. Walter Höbling, Karl-Franzens-Universität Graz, Österreich

Prof. Dr. em. Bernd Hüppauf, New York University, New York, USA

Prof. Dr. em. Holger M. Klein, Universität Salzburg, Österreich

Prof. Dr. em. Manfred Messerschmidt, Freiburg/Br., BR Deutschland

Dr. Holger Nehring, University of Stirling, Great Britain

Prof. Dr. em. Hubert Orłowski, Uniwersytet Poznań, Polska

PD Dr. Matthias Schöning, Universität Konstanz, BR Deutschland

Prof. Dr. Roger Woods, University of Nottingham, Great Britain

Prof. Dr. Benjamin Ziemann, University of Sheffield, Great Britain

**Gestaltung / Layout**

Claudia Junk, Thomas F. Schneider

**Titelbildnachweis**

Deckblatt einer Ausgabe des Comics *Star Spangled War Stories*. No. 168, März 1973.

KRIEG UND LITERATUR/WAR AND LITERATURE erscheint einmal jährlich.

Preis pro Heft EUR 45,00 / Abonnement: EUR 40,00 p.a. (+ Porto).

© 2018, V&R unipress GmbH, Robert-Bosch-Breite 6, D-37079 Göttingen /  
[www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com](http://www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com)

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen  
schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Birkstraße 10, D-25917 Leck / Printed in the EU.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet  
über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8471-0950-1 | ISBN 978-3-8470-0950-4 (E-Book)

ISBN 978-3-7370-0950-8 (V&R eLibrary) | ISSN 0935-9060

## Inhalt

- 7 **Vivien Borcherding, Caroline Mertins, Alexander Riemer**  
Abweichung von der Norm  
*Harvey Kurtzmanns Frontline Combat (1951–1954)*
- 25 **Katja Bocklage, Nina Otto**  
»Fusillés pour l'exemple«  
Zur Darstellung des Ersten Weltkriegs im Werk von Jacques Tardi
- 45 **Swetlana Krieger, Julia Machnik, Wiebke Schmitz**  
*Tagebuch 14/18 – Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich*  
Ein Beitrag zur transnationalen Erinnerungskultur im Kontext des 100. Jahrestags des Ersten Weltkriegs
- 61 **Karina Bedenbecker, Pia Dittmann, Lena Kölker, Stephanie Schnepel, Louisa Wehling**  
Comic-Journalismus. Zu Joe Saccos *Bosnien*
- 77 **Viktoria Borchling, Lena Dust, Christina Geers**  
*Kriegszeiten*  
*Eine grafische Reportage über Soldaten, Politiker und Opfer in Afghanistan*

**93 Marc Hieger**

»Wir sind doch nunmehr ganz, ja mehr denn ganz verheeret!«  
Gewalt, Terror und Widerstand in Hermann Löns' Roman  
*Der Wehrwolf* (1910)

**119 Katrein Brandes**

Hans Werner Richter und Wolfgang Borchert  
Zwei Schriftsteller im Zweiten Weltkrieg

**131 Sam-Huan Ahn**

Stigmata des Krieges in der Literatur des geteilten Korea

**145 Rezensionen/Reviews**

- 145 Torsten Diedrich, Jens Ebert (eds.). *Nach Stalingrad. Walther von Seydlitz' Feldpostbriefe und Kriegsgefangenenpost 1939–1955.* (Clemens Schwender)
- 148 Jens Ebert (ed.). *Junge deutsche Soldaten und sowjetische Soldaten in Stalingrad. Briefe, Dokumente und Darstellungen.* (Clemens Schwender)
- 151 Sabine Giesbrecht. *Wege zur Emanzipation: Frauendarstellungen auf Bildpostkarten des Deutschen Kaiserreiches unter Wilhelm II.* (Jens Ebert)
- 154 Bernd Neumann, Gernot Wimmer (eds.). *Der Erste Weltkrieg auf dem deutsch-europäischen Literaturfeld.* (Milan Horňáček)
- 159 Lars Nowak (ed.). *Medien – Krieg – Raum.* (Andrea Schweizer)
- 161 Karl Arnold Reinartz, Karsten Rudolph (eds.). *Das Kriegstagebuch des Albert Quinkert (1914–1918).* (Jens Ebert)

**165 Eingegangene Bücher/Books Received**

**203 Autorinnen und Autoren dieser Ausgabe/  
Contributors to this edition**

Vivien Borcherding, Caroline Mertins, Alexander Riemer

## Abweichung von der Norm Harvey Kurtzmans *Frontline Combat* (1951–1954)

Der Verlag Educational Comics wurde im Jahr 1945 von Maxwell Charles Gaines gegründet und später in Entertaining Comics (E.C.) umbenannt. Nach Gaines Tod ging der Verlag an seinen Sohn William Maxwell, genannt Bill, über.<sup>1</sup> Bill Gaines führte eine Reihe von Horror-, Krimi-, Science-Fiction-, Fantasy- und Kriegsstücken in das Repertoire des Verlags ein. Neben dem US-amerikanischen Zeichner und Kunstmaler Al Feldstein war auch der Redakteur Harvey Kurtzman für E.C. tätig. Seine bekanntesten Publikationen gehörten bis zu diesem Zeitpunkt der *Hey Look!*<sup>2</sup> Serie an, die in anderen Comics als Füllseiten verwendet wurden.<sup>3</sup> Kurtzman entwickelte den Comic *Two-Fisted Tales*.<sup>4</sup>

Aufgrund der Beliebtheit von *Two-Fisted Tales* kam es zur Publikation einer zweiten Kriegsserie mit dem Namen *Frontline Combat*.<sup>5</sup> Kurtzman verbrachte Wochen damit, sich ausführlich mit den historischen Hintergründen der Comic-handlungen zu befassen, um diese realistisch darzustellen. Dafür entwickelte er Skripts, Seitenlayouts und Panel-Kompositionen, nach denen sich die Zeichner bei E.C. richteten. Hauptthemen der E.C.-Kriegscomics waren militärische Siege, Feinde, das Töten und der Tod im Krieg sowie vom Krieg betroffene ausländische Zivilisten.<sup>6</sup> Laut Baur haben Comics »für die Verbreitung gängiger Rechtferti-

1 Gerard Jones. *Men of tomorrow: geeks, gangsters and the birth of the comic book*. New York: Basic Books, 2004, 253f.

2 Harvey Kurtzman. »Hey Look!«. *Timely Comics*. New York, 1946–1949.

3 Robert C. Harvey. *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson, MS: The University of Mississippi Press, 1996, 127.

4 Harvey Kurtzman. *Two Fisted Tales*. New York: EC Comics, 1950–1955.

5 Harvey Kurtzman. *Frontline Combat*. New York: EC Comics, 1951–1954.

6 Harvey, *The Art of the Comic Book*, 129.

gungslehrnen des Status quo zu sorgen und als zusätzliche Stabilisatoren falschen Bewußtseins zu fungieren«.<sup>7</sup>

In jedem Comic findet sich eine ideologische Färbung, die die Gedankenwelt des Autors widerspiegelt. Gewalt kann sowohl als Instrument der Herrschenden als auch als Mittel gegen die Herrschenden genutzt werden.<sup>8</sup> In amerikanischen Comics steht ein charismatischer Held im Vordergrund, der individuelle realitätsferne Probleme lösen muss.<sup>9</sup> Die realitätsfernen Probleme zeigen sich in *Frontline Combat* durch die eigentliche thematische Handlung, die hauptsächlich durch verschiedene Kriegshandlungen geprägt ist.

Von Juli/August 1951 bis Januar 1954 erschien alle zwei Monate eine Ausgabe von *Frontline Combat*. In den Comics werden verschiedene Kriege realistisch und detailliert dargestellt und die von Kurtzman definierte Wahrheit über den Krieg verdeutlicht. Zu den regelmäßig mitwirkenden Künstlern zählen beispielsweise John Severin, Wallace Wood, Jack Davis, George Evans sowie Bill und Will Elder. Andere Künstler, die nicht regelmäßig mitwirkten, waren unter anderem Ric Estrada, Alex Toth, Joe Kubert und Russ Heath. Die Layouts für jede Geschichte entwickelte Kurtzman selbst und erwartete, dass seine Künstler diesen Anweisungen genau folgten. Jerry DeFuccio trug einseitige Textgeschichten und gelegentlich regelmäßige Geschichten bei. Insgesamt wurden 15 Ausgaben veröffentlicht.<sup>10</sup>

In der Comicreihe überwiegen die Themen Koreakrieg und Zweiter Weltkrieg. Kurtzman selbst sagt: »whoever started that war [Koreakrieg], it was his fault that we did the war books«.<sup>11</sup> Aber auch weitaus ältere historische Ereignisse, wie z. B. der Sezessionskrieg, der Erste Weltkrieg, die Indianerkriege, der Krimkrieg, Kriege im Römischen Reich, der Zweite Napoleonische Krieg, der Spanisch-Amerikanische Krieg, der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg, die Kriege der Drei Königreiche und der Britisch-Amerikanische Krieg werden thematisiert.

Kriegscomics entwickelten sich zu einem eigenen Genre, das sich hauptsächlich mit dem Zweiten Weltkrieg auseinandersetzt.<sup>12</sup> Ebenso wurde aber auch der Koreakrieg in vielen Comics thematisiert. Dieser militärische Konflikt begann im Juni 1950 zwischen Nord- und Südkorea. Die USA unterstützten die südkoreani-

7 Elisabeth Katrin Baur. *Der Comic – Strukturen – Vermarktung – Unterricht*. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann, 1977, 61.

8 Wolfgang J. Fuchs/Reinhold Reitberger. *Comics-Handbuch*. Reinbek: Rowolt, 1978, 109f.

9 Baur, 62.

10 Bart Beatty. »EC Comic and the Aesthetics of the Comic Book Masterpiece«. *Comics Versus Art*. University of Toronto Press, 2013, 108f.

11 David Hajdu. *The Ten-Cent Plague: The great comic-book scare and how it change in America*. New York: Picador Reading Group, 2008, 195.

12 Fuchs, 28.

schen Truppen, und China stellte sich später auf die Seite von Nordkorea.<sup>13</sup> Noch während des Zweiten Weltkriegs wurde die Vielzahl an verschiedenen Comics in Amerika toleriert. Erst später kam es zu den ersten Gegenbewegungen und Eindämmungsversuchen der sogenannten Horror-Comics. Diese Comics enthielten Darstellungen von Sex, Gewalt und Straftaten.<sup>14</sup>

Erste Ansätze für den sogenannten Comic-Code wurden schon in den Jahren 1947–1949 durch lokale Gesetze für den Comicverkauf geschaffen. Am 26. Oktober 1954 folgte dann ein Selbstregulierungsprogramm der größten Comic-Verlage (Comic-Code), um einer entsprechenden Gesetzgebung zuvorzukommen. Demnach musste jedes Heft vor der Veröffentlichung industrieintern zensiert werden. Es durften somit keine Sympathie für Verbrecher, Drogenkonsum, Nacktheit und Ähnliches mehr gezeigt werden.<sup>15</sup> Vor der Veröffentlichung eines Comics prüfte die CMAA (Comics Magazine Association of America), ob die vorgeschriebenen Vorgaben eingehalten wurden, und erteilte erst anschließend ein Prüfsiegel. Ohne dieses Siegel konnte kein Comic auf den Markt gebracht werden.<sup>16</sup>

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden hauptsächlich amerikanische Comics nach Deutschland importiert.<sup>17</sup> In Deutschland gab es ab dem Jahr 1974 Indizierungsanträge, die dafür sorgten, dass Comics, die nicht den Vorschriften entsprachen, vom Markt genommen und in die Liste für jugendgefährdende Schriften aufgenommen wurden. Diese Anträge konnten aber erst gestellt werden, wenn der Comic bereits auf dem Markt war und nicht wie in Amerika bereits vor der Veröffentlichung.<sup>18</sup> In Frankreich sorgte bereits im Jahr 1949 ein Gesetz dafür, dass Publikationen, die für Kinder und Jugendliche gedacht sind, vom Markt gedrängt werden, wenn sie nicht dem Jugendschutzgesetz entsprechen. Diese Gesetzgebung bezog sich vor allem auf ausländische (hauptsächlich amerikanische) Comics. Ausländische Comics müssen demnach vor der Veröffentlichung vom Informationsministerium genehmigt werden. In England folgte im Jahr 1954 ein ähnliches Jugendschutzgesetz, das den Import von amerikanischen Horror-Comics eindämmen sollte.<sup>19</sup>

Die koloniale Geschichte der Indianerkriege erklärt die Symbolsysteme der amerikanischen Kultur. Durch sie lässt sich die nationale Identität der USA begreifen.

13 Rolf Steininger. *Der vergessene Krieg: Korea 1950–1953*. München: Olzog, 2006, 7ff.

14 Fuchs, 141.

15 Ebd.

16 Stephen Krensky. *Comic Book Century: The history of American Comic Books*. Minneapolis: Twenty-First Century Books, 2008, 51.

17 Fuchs, 34.

18 Ebd., 152f.

19 Ebd., 157.

Dadurch, dass sich Amerika schon früh als die »neue Welt« sah, entwickelte sich eine Art moralisches Überlegenheitsgefühl der Bürger.<sup>20</sup>

Schon der puritanische Prediger Jonathan Edwards sprach von der Errichtung eines neuen Zions und John Winthrop sprach von einer *city upon a hill*, die als moralisches Vorbild gelten sollte.<sup>21</sup>

Der Puritanismus ist nach Haller »als die englische Ausformung der calvinistischen Reformation« zu betrachten.<sup>22</sup> Kriegerische Auseinandersetzungen sind somit als eine Art Verteidigung der amerikanischen Ideale anzusehen.<sup>23</sup> Dieser nationale Puritanismus spiegelt sich auch im Kalten Krieg und in der Herrschaft des Senators McCarthy wider. Die McCarthy Ära (1950–1954) war insbesondere durch eine antikommunistische Haltung und unbegründete Anschuldigungen gegenüber Personen geprägt.<sup>24</sup> Die daraus resultierende Angst der Bevölkerung vor dem Kommunismus gab der Comic-Industrie die Möglichkeit, die Ängste der Leser in die Comics mit aufzunehmen und ihr eigenes patriotisches Image zu fördern.<sup>25</sup> David Hajdu bewertet das Ende der politischen Herrschaft von McCarthy als das Ende vieler Karrieren von Comic-Machern.<sup>26</sup>

Eine ausführliche Analyse und Beschreibung eines Comics bildet das Fundament, um zu erkennen, was einen bestimmten Comic auszeichnet und welche Effekte er mit sich zieht.<sup>27</sup> *Frontline Combat* erscheint als Comic-Heft in realistischer Darstellung. Die jeweiligen Comic-Formate sind mit bestimmten Konventionen verknüpft, sodass auch die Comic-Hefte hinsichtlich ihres Seitenumfangs festgelegt sind und meist über einen spezifischen Seitenaufbau verfügen.<sup>28</sup>

In *Frontline Combat* erscheinen meist sieben Panels pro Seite, die schwarz eingerahmt sind, wobei die Größe der jeweiligen Grids sich von groß zu klein abwechselt. Diese haben einen geringen Abstraktionsgrad, da der Comic einer

20 Astrid M. Fellner. »Terror und die Sprache der Folter: Krieg und Frieden in der amerikanischen Literatur«, Manfred Leber, Sikander Singh (Hgg.). *Erkundungen zwischen Krieg und Frieden*. Universitätsverlag des Saarlandes, 2007, 245.

21 Ebd.

22 Immo Meenken. *Reformation und Demokratie: zum politischen Gehalt protestantischer Theologie in England 1570–1660*. Stuttgart: Frommann-Holzboog, 1996, 24f.

23 Fellner, 245.

24 Steininger, 236.

25 Bradford W. Wright. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins UP, 1968, 110.

26 Hajdu, 274.

27 Julia Abel, Christian Klein (Hgg.). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, 75.

28 Ebd., 79.

realistischen Zeichenweise unterliegt. Demnach ist die Linienführung ebenso realistisch. Die Verwendung der Farbe als Ausdrucksmittel erfolgt zwar comic-typisch, ist dem Realismus jedoch oft entgegengesetzt und hat eine stark expressive Funktion. Durch sie werden bestimmte Atmosphären sowie Dynamik erzeugt. Das Farbspektrum reicht von Signalfarben wie zum Beispiel Rot und Gelb zu dezenteren Farben wie Hellblau. Dabei haben die Signalfarben stets eine starke Intensität.

Der Aspekt der Bewegung wird bei *Frontline Combat* zwar primär durch wechselnde Farben erzeugt, allerdings treten auch Gestaltungsmittel wie Speed Lines auf, die eine Bewegung eines Gegenstandes oder einer Figur nachzeichnen. Insgesamt erscheint *Frontline Combat* durch den ständigen Farbwechsel als besonders dynamisch. Speed Lines unterstützen die Bewegung nur sekundär.

Bei Panels handelt es sich um statische Bilder, jedoch kann in ihnen, wie beispielsweise durch Geräusche, Zeit vergehen.<sup>29</sup> Ansonsten vergeht Zeit über die Sequenz.

Der Raum besitzt eine ganz grundsätzliche Relevanz als konstitutives Element für den Comic als Bildmedium, zumal die Panels räumlich angeordnet sind und einer bestimmten Seitenarchitektur folgen.<sup>30</sup>

Zur Verdeutlichung wird im Folgenden auf die Story *Enemy Assault!*<sup>31</sup> aus *Frontline Combat* #1 eingegangen. In diesem Comic begegnen sich im Zuge des Koreakrieges zwei Soldaten, ein Amerikaner und ein kommunistischer Chinese, in einem Graben. Beide sind bewaffnet und richten ihre Schusswaffen aufeinander. Jedoch betätigt keiner von beiden den Abzug, da sie sich dafür entscheiden, auf die jeweilige Verstärkung ihrer Kameraden zu warten, um ihren Gegenüber als Kriegsgefangenen in Gewahrsam zu nehmen. Die beiden kommen ins Gespräch und stellen viele Gemeinsamkeiten fest. Die angespannte Lage scheint sich immer weiter zu beruhigen, denn beide Soldaten richten ihre Waffen nicht mehr aufeinander und zeigen sich Fotos ihrer Kinder. Dem gegnerischen Soldaten werden dabei sämtliche Panels mit Nahaufnahmen und Close-Ups gewidmet, die dem Leser direkt gegenüberstehen.

Insgesamt erscheint die Linienführung eher fein, was für eine realistische, detailreiche Darstellung sorgt. Die Sequenz des Aufeinandertreffens zwischen dem US-Soldaten und dem chinesischen Kommunisten wird mit dem letzten Panel auf Seite drei der Story eingeleitet. Der Amerikaner ist nur in Rückansicht zu sehen,

29 Abel/Klein, 94.

30 Ebd., 95.

31 Harvey Kurtzman, Jack Davis. »Enemy Assault!«, *Frontline Combat EC Annual Volume 1* [Issues #1–#5]. 1951. West Plains, MO: Gemstone Publishing, 1996.



Abb. 1



Abb. 2

was dazu führt, dass man die Situation aus seiner Perspektive wahrnimmt. Allein durch die Körperhaltung wirkt er dem chinesischen Soldaten überlegen, denn er ist stehend und den Arm an den Graben lehnend abgebildet. Die Körperhaltung kann trotz des statischen Bildes durchaus Bewegung assoziieren.<sup>32</sup> Durch das Stehen wirkt der Amerikaner ebenfalls vitaler. Die Kommunikation erfolgt hier allein durch eine einzelne Sprechblase des Amerikaners in der er sagt: »ALL DEAD HERE, TOO.. WHU..?«. Der Text erscheint in Großbuchstaben. Das »WHU..?« unterstützt allein durch den Fettdruck den Moment der Überraschung. Ferner wirkt das Gesprochene dadurch auch lauter.

Die Sequenz läuft auf der nächsten Seite fort (Abb. 1). Das erste Panel ist in der Kameraeinstellung etwas näher als das zuvor beschriebene, aber immer noch halb-total. Allerdings gibt es keine direkte Kommunikation. Es folgt ein innerer Monolog, der nicht mit einer typischen Gedankenblase abgebildet wird, sondern als ein Kommentar auftritt. Die Anspannung des Chinesen ist in seiner Mimik weiterhin deutlich zu erkennen. Das folgende Panel wechselt die Perspektive. Nun wird die Situation aus der Sicht des Chinesen gezeigt, und der Leser sieht den Amerikaner erstmals als Ganzes aus der Frontalansicht. Die Mimik ist dennoch nicht genau zu erkennen. Passend zur wechselnden Perspektive führt auch der chinesische Soldat einen inneren Monolog, der als Kommentar visualisiert ist. Noch erscheint der Hintergrund in naturalistischer Farbgebung, jedoch ist er dunkler geworden und das Braun sticht ins Rötliche. Furchterregende oder gefährliche Zustände werden bei Comics vorwiegend mit Braun, Rot oder Schwarz signalisiert.<sup>33</sup>

Der Himmel ist schwarz, und der Graben hat sich deutlich verdunkelt. Eine gefährliche Zuspitzung der Situation ist durch die Gestaltung deutlich wahrnehmbar. In den mittleren Panels der Seite symbolisiert der Fettdruck der Schrift eine höhere Lautstärke. Die Kommunikation erfolgt durch Sprechblasen. »Die Hintergrundfarben sind oft vom Handlungsauflauf nicht motiviert, sondern bilden in ihrem Wechsel lediglich Reizauslöser«.<sup>34</sup> Ein grüner, eher ruhiger Farbton im ersten der mittleren Panel ist an dieser Stelle nicht motiviert. Der Hintergrund wechselt hier erstmals vom Naturalistischen zum Expressiven. Das mittlere Panel ist die genaue Gegenüberstellung zum Vorherigen: Der Leser sieht an dieser Stelle erstmals die Perspektive des Chinesen. Die Hintergrundfarbe hier ist ein Pinkton. Der direkte Farbkontrast unterstützt die hier abgebildete Situation, in der sich zwei Parteien im Konflikt gegenüberstehen. Solch ein rapider Farbwechsel erzeugt Unruhe und wirkt disharmonisch. Das rechte Panel stellt den amerikanischen Soldaten frontal dar. Seine Mimik ist äußerst wütend und

32 Jakob F. Dittmar. *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK, 2008, 86.

33 Ebd., 163.

34 Berthold Gaupp. *Phänomen Comics transparent gemacht: Programme, Anleitungen und Vorschläge für die erzieherische Praxis in Hort, Heim, Freizeiten und Seminaren*. Fellbach: Bonz, 1978, 45.

sein Gewehr ist in Schussposition. Es zeigt auf den Leser, was die Situation noch furchterregender erscheinen lässt. Die Hintergrundfarbe ist hier dunkler und lila. Das Lila symbolisiert direkte Gefahr.<sup>35</sup> Die Hintergrundfarbe unterstützt die zugespitzte Situation gestalterisch. Durch die Perspektivwechsel wirken die mittleren Panels sehr dynamisch. Die letzten beiden, unteren Panels der Seite weisen eine Halbtotale auf.

Auch hier soll die ständige Änderung der Perspektiven für optischen Anreiz sorgen, für Unruhe und Bewegung.<sup>36</sup>

Im linken Panel erscheint der Graben erneut in einem natürlichen Braun. Das rechte Panel zeigt die Situation von etwas näherer Perspektive. Der Graben ist erneut dunkler und lila. Der Himmel ist in beiden Panels schwarz: Die Situation ist stets angespannt, und ihr Ausgang ist unklar.

Die Seitenarchitektur der fünften Seite (Abb. 2) zeigt alle Panels in gleicher Größe. Das erste Panel der ersten Reihe ist aus der Perspektive des Amerikaners gestaltet. Der Blick des Lesers richtet sich somit frontal auf den sitzenden Chinesen. Erstmals taucht eine doppelte Sprechblase auf, welche anstatt der üblichen zwei Aussagen der Dialogpartner nun drei ermöglicht. Die Hintergrundfarbe ist in einem kräftigen Rot gehalten und somit die intensivste Farbe innerhalb der gesamten Sequenz. Mit der Farbe Rot ist Gefahr konnotiert.<sup>37</sup> Dieses Panel stellt den Höhepunkt der gesamten Sequenz dar, denn Schüsse sollen eingeleitet werden. Das mittlere Panel zeigt den Chinesen in Medium Close Up Ansicht. Diese Entfernung ist in Gesprächen vorherrschend und findet daher vor allem in Dialogen oder Konfrontationen wie in diesem Beispiel Verwendung.<sup>38</sup> Der Leser ist so nah am Chinesen, dass er dessen Mimik direkt erkennen kann. Der Hintergrund hat sich von Rot zu einem weniger intensiven Orange abgeschwächt. Die Gefahrensituation und die Anspannung fallen langsam herab, denn auch die Kommunikation hat keine kriegerische Handlung mehr involviert.

Im letzten Panel der oberen Reihe geht die Hintergrundfarbe ins Gelbe über, was in diesem Fall Aufmerksamkeit symbolisiert.<sup>39</sup> Das erste Panel der mittleren Reihe ist in Gelb fortgesetzt. Die mittleren Panels weisen erneut jeweils zwei Sprechblasen auf. Es gibt demnach einen direkten Dialog. Gelb symbolisiert auch Wärme.<sup>40</sup> In diesen Panels erkennt man diesen Aspekt daran, dass der Krieg immer weiter in

<sup>35</sup> Ebd.

<sup>36</sup> Gaupp, 45.

<sup>37</sup> Dittmar, 163.

<sup>38</sup> Ebd., 83.

<sup>39</sup> Dittmar, 163.

<sup>40</sup> Ebd., 163.

den Hintergrund gerät. Die Mimik des Chinesen erscheint erstmals entspannt. Im mittleren Panel wechselt der Hintergrund zu einem Blau-Grün-Ton. Die Farbe ist wie die gesamte Situation ruhiger. Das rechte Panel führt die Kommunikation fort. Der Hintergrund geht nun ins Bläuliche über. Die letzte Reihe löst die Situation nun gänzlich aus seinem kriegerischen Kontext. Der Hintergrund ist weiterhin blau. Im mittleren Panel ist die Hintergrundfarbe in einem etwas dunkleren Blau gewählt. Die vorerst gute Stimmung ist nun in eine traurige übergegangen, was durch die Farbwahl unterstützt wird. Das letzte Panel weist einen offenen Ausgang auf. Der Leser erfährt nicht, wie das Gespräch der zuvor noch feindlichen Soldaten ausgeht.

Seite 5 fällt insbesondere aufgrund der Farbwahl auf, da innerhalb der Hintergrundfarben mehrfach Kontraste auftreten. Diese lassen sich in drei Gruppen einteilen. Polare Kontraste zwischen den Primärfarben Rot, Blau und Gelb.<sup>41</sup> Zudem gibt es weiche Kontraste zwischen einer Primärfarbe und der im Farbkreis gegenüberstehenden Sekundärfarbe Rot-Grün, Blau-Orange und Gelb-Violett.<sup>42</sup> Das immense Farbspektrum ist nicht nur ein Reizauslöser, sondern auch ein expressives Mittel, um die Stimmung sowie Situation zu lenken.

Farbe ist [...] ein Nachrichtenmedium, das spezifische Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten bietet.<sup>43</sup>

Die Sequenz verläuft von moment-to-moment in einer sehr kleinschrittigen Darstellung. »Das jeweils aktuell gelesene Panel markiert die Gegenwart, das Panel links davon die Vergangenheit, das Panel rechts vom aktuellen die Zukunft.«<sup>44</sup> Schallübertragung benötigt einen spezifischen Zeitraum, daher vergeht am deutlichsten Zeit, wenn Panels Sprache oder Geräusche beinhalten.<sup>45</sup> Allein durch den fortlaufenden Dialog zwischen dem US-Soldaten und dem Chinesen erhält die Sequenz eine gewisse Zeitspanne.

Ein wesentlicher Unterschied zwischen *Frontline Combat* und vielen anderen amerikanischen Comics mit kriegerischem Szenario oder Kriegsfilm liegt in der Einstellung zum militärischen Sieg der USA hinsichtlich des jeweiligen historischen Ereignisses. Populäre Publikationen zur patriotischen Ikone *Captain America*<sup>46</sup> oder das heroisierende Kriegsdrama *Du warst unser Kamerad* (engl. Orig.:

41 Ebd., 161.

42 Ebd.

43 Ebd., 160.

44 Abel/Klein, 94.

45 Ebd., 95.

46 Jack Kirby, Joe Simon. *Captain America Comics* #1. New York: Timely Comics, 1941.

*Sands of Iwo Jima*)<sup>47</sup> unterstreichen den Jingoismus innerhalb der amerikanischen Unterhaltungsmedienlandschaft, insbesondere zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs und der frühen Nachkriegszeit. Ein typisches Beispiel hierfür ist die überwiegend amerikanisch-patriotische Darstellung der Schlacht um Iwo Jima, die zwischen japanischen und US-Streitkräften im Jahre 1945 ausgetragen wurde und vielen Soldaten beider Parteien das Leben gekostet hat.

In *Du warst unser Kamerad* z.B. beginnt die Thematik des Pazifikkrieges mit einer Widmung an die Marines, die bei den Dreharbeiten des Films mitgewirkt haben. Eine actionreiche Handlung, die mit dem siegreichen Aufziehen der US-Flagge auf dem Berg Surabachi endet und dabei von der bekannten *Marines' Hymn*<sup>48</sup> begleitet wird, runden die Kriegseuphorie im Film ab. Ein solches jingoistisches Kriegsbild von der Schlacht im japanischen Raum lehnt Kurtzman in seiner Comicreihe vehement ab, was insbesondere in *Frontline Combat* #7 deutlich zum Ausdruck kommt. Diese Ausgabe enthält vier zusammenhängende und grob chronologische Episoden zum Kampf um Iwo Jima.

Die erste Geschichte *Iwo Jima!*<sup>49</sup> beginnt mit einem Einleitungstext und der darin enthaltenen Aussage, dass es sich bei der Schlacht um »the roughest marine action in 168 years of marine history« handeln würde. Nicht ohne Grund, denn die Kämpfe um Iwo Jima gelten als die blutigsten des Pazifikkrieges, und gemessen an den eingesetzten Truppen, gehört der Kampf um Iwo Jima zu den verlustreichsten Schlachten in der Geschichte der Vereinigten Staaten.<sup>50</sup>

In der zweiten Geschichte *The Landing*<sup>51</sup> liegt der Fokus auf der Eroberung der Insel durch Bodentruppen der US-Army. Das berühmte Aufziehen der amerikanischen Flagge nimmt dabei in dem Kapitel des Comics ein lächerliches Ausmaß an. Während einer kurzen Feuerpause ruft einer der Soldaten zu seinem Sergeant, dass die amerikanische Flagge gehisst wird. Dabei ist in einem Panel das sonst so glorreiche Aufziehen der US-Flagge im eroberten Gebiet, was stets die typisch amerikanische bzw. militärische Entschlossenheit repräsentieren soll, auf einen winzigen Punkt begrenzt.

47 Allan Dwan. *Todeskommando (Du warst unser Kamerad)*. DVD, Paris: Studiocanal, 2007 [1949].

48 U.S. Marine Band. *TheMarines' Hymn*. Komponiert von Jacques Offenbach, 1867. Audio. Erneuert von der United States Marine Band, 1998. [www.loc.gov/item/ihas.100010501/](http://www.loc.gov/item/ihas.100010501/), Abruf am 15.02.2018.

49 Harvey Kurtzman, Wallace Wood. »Iwo Jima!«. *Frontline Combat EC Annual Volume 2* [Issues #6–#10]. 1952. West Plains, MO: Gemstone Publishing, 1997.

50 Horst H. Grimm. »Die blutigste Schlacht des Pazifikkrieges«. *Der Stern*, 19.02.2005, [www.stern.de/politik/geschichte/iwo-jima-die-blutigste-schlacht-des-pazifikkrieges-3546436.html](http://www.stern.de/politik/geschichte/iwo-jima-die-blutigste-schlacht-des-pazifikkrieges-3546436.html), Abruf am 15.02.2018.

51 Harvey Kurtzman, John Severin, Bill Elder. »The Landing!«. *Frontline Combat EC Annual Volume 2* [Issues #6–#10]. 1952. West Plains, MO: Gemstone Publishing, 1997.

Im dritten Kapitel *The Caves!*<sup>52</sup> wird der Kontrast in der Darstellung des Kriegsbildes zwischen *Frontline Combat* und vielen anderen Publikationen besonders deutlich. Dies spiegelt sich insbesondere in der Darstellung des Feindes wider. Im Gegensatz zu den Filmen der Zeit, die den Feind unkenntlich machen, ihn entmenschlicht darstellen oder ihm erst gar keine physische Präsenz gewähren, gehen viele Kriegsgeschichten in *Frontline Combat* große Anstrengungen ein, um den Leser dazu zu bringen, den Feind in vielen Situationen zu verstehen und sich in ihn einzufühlen. So wird der Leser in *The Caves!* aus der Perspektive japanischer Soldaten durch die höhlenartigen Labyrinthe auf der Insel geführt, die dem amerikanischen Feind während der Schlacht um Iwo Jima Zuflucht gewährten. Dabei nimmt die Geschichte bereits zu Beginn eine radikale Position ein. In dieser Geschichte sind die Amerikaner die »unsichtbare« Bedrohung, deren physische Präsenz in den Panels lediglich auf die letzte Seite beschränkt wird. Die Japaner hingegen verkörpern aufgrund ihrer äußerst misslichen Lage und dem Einblick in ihre Gedankenwelt die Identifikationsfiguren der Geschichte. Im weiteren Verlauf der Handlung werden dem Leser die Ängste eines japanischen Soldaten offenbart, der lieber überleben möchte, anstatt sich einem riskanten Angriff zu stellen. Nachdem er und seine Kameraden in ein Kreuzfeuer der Amerikaner gelangen und sich die Truppe erneut in die Höhle zurückziehen muss, beschließen die Japaner, einen kollektiven Selbstmord per Handgranaten zu begehen, da ihnen dieser Tod weitaus angenehmer erscheint als das langsame Zugrundegehen durch das Verdursten oder Ersticken auf engem Raum. Da der Leser Einblick in den japanischen Soldaten gewonnen hat und ihm nahegelegt wird, dass seine Selbstmordentscheidung auf mehrere Komplikationen zurückzuführen ist, identifiziert und sympathisiert der Leser in dieser Geschichte weitaus mehr mit den Japanern. Des Weiteren erscheinen abschließende Beleidigungen der Amerikaner gegenüber den Japanern, wie z.B. »crazy Japs« im vorletzten Panel der Geschichte, als besonders provokant und abwertend. Damit wurde die Ideologie der Paranoia und die Auffassung einer »Andersartigkeit« des Feindes, die die amerikanische Popkultur der 1950er Jahre offensichtlich beherrschten, von Kurtzman pervertiert bzw. untergraben.

In der Geschichte *Enemy Assault!*<sup>53</sup> aus *Frontline Combat* #1 erreicht Kurtzman durch die detaillierte Darstellung des Chinesen ebenfalls eine Vermenschlichung des Feindes, was in den meisten zeitgenössischen Kriegsfilmen und anderen Publikationen gänzlich fehlt, da das Gesicht des Feindes dort selten oder nur

52 Harvey Kurtzman, John Severin. »The Caves!«. *Frontline Combat* EC Annual Volume 2 [Issues #6–#10]. 1952. West Plains, MO: Gemstone Publishing, 1997.

53 Kurtzman/Davis, *Enemy Assault*.

entmenschlicht gezeigt wird. Die Geschichte ist in mehrfacher Hinsicht prägend für das Kriegsbild in *Frontline Combat*, nicht zuletzt durch Darstellung eines Kampfes, der die grafische Sprache der Comics voll ausnutzt, um alle Vortäuschungen von Ruhm und Kriegseuphorie durch das Töten zu beseitigen. Kurtzman macht deutlich, dass Comics am besten durch eine geschickte Kombination von Wörtern und Bildern kommunizieren, denn ihre Synthese führt dazu, dass der Feind vermenschlicht dargestellt werden kann und eine Technik entfaltet wird, die den Mord viel schockierender macht. Mitleid mit dem Feind, einem Kommunisten, wäre in vielen anderen amerikanischen Comics oder Filmen der 1950er Jahren undenkbar.

Eine andere Dimension der grafischen Sprache der *Frontline Combat*-Comics ist das Pacing, ein Verfahren, dass Kurtzman auf eine geschickte Weise bedient, um ein schauriges Kriegsbild in den Comics zu erzeugen und um eine grausame Serie von Bildern liefern zu können. In *First Shot!*<sup>54</sup> aus *Frontline Combat* #9, beispielsweise, wird der Beginn des Sezessionskrieges aus dem Jahre 1861 thematisch aufgegriffen, wonach der Angriff auf Fort Sumter eine entscheidende Rolle einnimmt. Die letzten Panels in *First Shot!* zeigen einen sterbenden Soldaten, der kurz nach dem Angriff auf Fort Sumter ums Leben kommt. Vier aufeinanderfolgende Panels illustrieren seine Blutlache, die innerhalb kürzester Zeit an beträchtlicher Größe zunimmt und im Abschlussstext der Geschichte als ein furchtbares Omen gedeutet wird. Durch diese Panels dehnt Kurtzman das Töten zu einem unbehaglichen Grad aus, denn es handelt sich um keinen schnellen Tod außerhalb des Bildschirms; vielmehr muss der Leser die Todesqualen hautnah miterleben. Die Übergänge zwischen den Panels werden als »moment-to-moment«<sup>55</sup> bezeichnet, d.h. die aufeinanderfolgenden Momente der illustrierten Sequenz umfassen eine sehr kurze Zeitspanne. Solche Übergänge haben den Effekt, dass sie einen dargestellten Vorfall für dramatische Zwecke ausdehnen. Während amerikanische Kriegsfilme der Nachkriegszeit, wie z.B. *Kesselschlacht* (engl. Orig.: *Battleground*)<sup>56</sup>, das Publikum vor dem Töten schützen, fokussiert sich Kurtzman in vielen Szenen auf diesen Aspekt, um anscheinend hervorzuheben, dass oftmals sehr leichtfertig mit dem Töten eines Menschen umgegangen wird oder dass Rache häufig als ein gerechtfertigtes Motiv zum Töten repräsentiert wird, das den Leser oder Zuschauer wiederum abstumpfen oder entmenschlichen könnte.

Viele amerikanische Publikationen stellen zudem eine siegreiche Schlacht als heroisch, inspirierend und hoffnungsvoll dar, Kurtzman dagegen verzichtet ein durchweg düsteres Kriegsbild in *Frontline Combat*, verzichtet auf jegliche Art von

54 Harvey Kurtzman, John Severin, Bill Elder. »First Shot!«. *Frontline Combat* EC Annual Volume 2 [Issues #6–#10]. 1952. West Plains, MO: Gemstone Publishing, 1997.

55 Scott McCloud. *Understanding Comics*. New York: HarperColling, 1994, 70.

56 William A. Wellman. *Battleground*. DVD. Burbank: Warner Bros., 2004 [1949].

Romantisierung des Todes und weist regelmäßig auf die Sinnlosigkeit des Krieges hin. Er zeigt auf diese Weise auf, dass Comics das Potential haben, eine antikriegerische Einstellung beim Leser zu evozieren, was bei den meisten zeitgenössischen Filmen und Comics oftmals nicht der Fall ist.

In den ersten Jahren, in denen die E.C. Comics produzierte, stellte sich kein großer Erfolg ein. Das könnte damit zusammenhängen, dass der Verlag hauptsächlich Comics mit Standardthemen publizierte. Eine gewisse Versteifung auf einen Stil machte die Comics somit weniger attraktiv für die Leserschaft. Ein neuer Trend entwickelte sich unter anderem mit dem Kriegscomic *Two-Fisted Tales* (1950) und kurz darauf mit *Frontline Combat* (1951). Diese Comics zeichneten sich durch einzigartige Grafiken, ihre einfallsreichen Handlungen und literarische Skripts aus und sicherten E.C. einen hohen Stellenwert in der Geschichte der Comics. Der neue Comic-Trend evozierte, mehr als je ein Comic zuvor, intensive Reaktionen bei der Leserschaft. Die Comics wurden sowohl geliebt, als auch gehasst, jedoch wurden sie nicht ignoriert.<sup>57</sup> Der Erfolg eines Comics hängt vom Können der Autoren und Zeichner ab. Ebenso sind die Leser der Comics ein wichtiger Faktor, denn sie entscheiden darüber, wie erfolgreich ein Comic wird.<sup>58</sup>

Die Comics von E.C. überzeugten ihre Leserschaft nicht nur mit grauenhaften Kriegsszenen, sondern zeigten in den Handlungen der Comics ein für diese Zeit ungewöhnliches moralisches Anliegen.<sup>59</sup> *Frontline Combat* stellt eine Abweichung von der Norm der Comics dar. Normalerweise werden Helden physisch ansprechend und die Gegner abstoßend dargestellt.<sup>60</sup> Kurtzman hingegen evoziert eine Vermenschlichung des Feindes und erzeugt durch die Gestaltung der Figuren bei den Lesern eine Art Sympathie gegenüber den Feinden. Es drängt sich der Eindruck auf, als käme die offizielle Rhetorik der USA ohne Feindbild nicht aus.<sup>61</sup> Kurtzman regt durch seine andersartige Darstellung der Feinde die Menschen zum Nachdenken über den Krieg an. Er selbst äußert sich dazu folgendermaßen: »In my war comics, I avoided the usual stuff of the big good-looking GI<sup>62</sup> beating up

<sup>57</sup> Les Daniels. »Chapter Four: The E.C. Revolution«. *Comix: A History of Comic Books in America*. New York: Bonanza Books, 1971, 62.

<sup>58</sup> Fuchs, 207.

<sup>59</sup> Ebd., 38.

<sup>60</sup> Roman Gubern, Claude Moliterni. *Comics – Kunst und Konsum der Bildergeschichten*. Reinbek: Rowolt, 1978, 55.

<sup>61</sup> Walter Hölbling. »Vorstellungen von Krieg und Frieden in der US-amerikanischen Romanliteratur. 2014«. *LiTheS: Zeitschrift für Literatur und Theatersoziologie* 10, 80–99, <http://unipub.uni-graz.at/lithes/periodical/pageview/783921>, Abruf am 08.03.2018, 83.

<sup>62</sup> GI ist eine Bezeichnung für einen einfachen Soldaten der Streitkräfte der Vereinigten Staaten von Amerika.

the ugly little yellow man«.<sup>63</sup> Er begründet seine Entscheidung damit, dass es ihm missfallen hat, dass andere Comic-Verlage den Krieg sehr glanzvoll darstellten und die Leser die Wahrheit über den Krieg erfahren sollten.

E.C. förderte selbst das Entstehen einer eigenen Fangemeinde, indem Leser ab 1953 für 25 Cent eine Mitgliedschaftsausrüstung und das *Fan-Addict Bulletin* erhielten. Mehr als 23.500 Fans traten dem Fanclub bei. Im *Fan-Addict Bulletin* konnten die Fans beispielsweise von neuen E.C.-Publikationen erfahren und Neuigkeiten über das persönliche Leben der Zeichner nachlesen. Auch das Netzwerk zwischen den E.C.-Fans wurde durch diese Zeitschriften gefördert, indem diese Anzeigen für zu verkaufende Exemplare älterer E.C.-Comics aufgeben konnten.<sup>64</sup>

Im Veröffentlichungszeitraum der *Frontline Combat*-Comics

lebten allerdings auch die moralischen Feldzüge gegen die Comics wieder auf. Sie fanden ein günstiges Klima im »nationalen Puritanismus«, der für die Zeit des »Kalten Krieges« und für die politische Vorherrschaft des Senators McCarthy charakteristisch war.<sup>65</sup>

Im Jahr 1954 erschien das Buch *The Seduction of the Innocent*<sup>66</sup> von Frederic Wertham, das die pädagogische Kritik an den Horror-Comics stark beeinflusste.<sup>67</sup> Wertham war davon überzeugt, dass Gewaltdarstellungen in Comics dazu führen, dass Jugendliche selbst gewalttätig werden.<sup>68</sup> Die sogenannten Horror-Comics von E.C. sorgten nach und nach für mehr Unmut, wodurch die Comic-Verlage schließlich zu Selbstzensurmaßnahmen griffen. Bevor es zu diesen Selbstzensurmaßnahmen kam, versuchte Bill Gaines noch einen möglichen Zerfall seiner Comicserie zu verhindern. Dazu verfasste er einen Appell an die Fans der E.C.-Comics, der in verschiedenen Ausgaben von Comics und im *Fan-Addict Bulletin* abgedruckt wurde. Darin forderte er die Fans dazu auf, ihre Meinung zu der negativen Einstellung gegenüber den Comics kundzutun. Dem gegenüber stellte sich Robert C. Hendrickson, der ebenfalls ein Bulletin herausbrachte und die Gegner der Comics öffentlich dazu aufforderte, sich zu der Debatte zu äußern. Aufgrund der Resonanz wurden mehrere Produktionen verschiedener Comics eingestellt.<sup>69</sup> Bürgerinitiativen ergriffen weitere Maßnahmen gegen kontroverse Comic-Bücher und appellierte für eine neue Gesetzgebung.<sup>70</sup> Pädagogen, Eltern

<sup>63</sup> Hajdu, 196.

<sup>64</sup> Beaty, 110.

<sup>65</sup> Gubern/Moliterni, 95.

<sup>66</sup> Frederic Wertham. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart & Company, 1954.

<sup>67</sup> Gubern/Moliterni, 95.

<sup>68</sup> Krensky, 48.

<sup>69</sup> Hajdu, 277ff.

<sup>70</sup> Ebd., 281.

und Bürger fürchteten das Verlorengehen der Kulturtechnik durch Comics. Des Weiteren wurden Comics beschuldigt, zur geistigen Trägheit von Jugendlichen und der Jugendkriminalität beizutragen.<sup>71</sup> Selbst die Armee erklärte, dass sie die Veröffentlichungen der E.C. als subversiv ansehe, weil die Darstellung der Soldaten dazu führe, dass die Armee diskreditiert werde. Das FBI öffnete eine eigene Akte über Gaines und seine Firma.<sup>72</sup>

Gaines beschreibt die Atmosphäre der Unzufriedenheit gegenüber Horror-Comics als wirtschaftlich, intellektuell und emotional hinderlich und merkt an, dass Großhändler und Comicverkäufer durch die öffentlichen Diskussionen mit dem Zorn öffentlicher Gruppen konfrontiert werden. Lyle Stuart, ebenfalls ein Autor von umstrittenen Büchern, ermutigte Gaines dazu, andere Comic-Verleger zu einem Treffen einzuladen. Bei einem der daraufhin stattfindenden Treffen beschlossen die Mitglieder der Versammlung, sich den Namen *Comics Magazine Association of America* (CMAA) zu geben und einen eigenen Comic-Code zu entwickeln, der für einen Standard von Comicbuchinhalten sorgen sollte. Da der Comic-Code nicht dem entsprach, was Gaines sich vorgestellt hatte, trat er mit seinem Verlag der CMAA nicht bei.<sup>73</sup>

Gaines hielt am 14. September 1954 eine eigene Pressekonferenz ab. Dort verkündet er: »I have decided now to discontinue all horror and crime comics. This decision will be put into immediate effect«.<sup>74</sup> Er begründet seine Entscheidung damit, dass er den amerikanischen Eltern das geben will, was sie wollen, nämlich Comics ohne Horrorszenen. Darüber hinaus möchte er erreichen, dass andere Comic-Verlage es E.C. nachtun werden und somit die öffentliche Diskriminierung der Comics ein Ende finden wird. Feldstein merkt an, dass diese Selbstzensurmaßnahme durch Gaines die einzige Möglichkeit war, einer staatlichen Zensur zu entgehen, durch die E.C. höchstwahrscheinlich bankrottgegangen wäre.<sup>75</sup>

Der Inhalt der Geschichten eines Comics sollte keine Abweichungen zu den bestehenden Schemata enthalten, um ihn weiterhin gut verkaufen zu können. Die Leser erwarten also von einem Comic eine gewisse Einheitlichkeit in Handlung und Gestaltung.<sup>76</sup> Durch den Comic-Code oder eine dementsprechende gesetzliche Regelung hätten die behandelten Kriegsthemen nicht mehr so realistisch und grausam dargestellt werden können, wie es zu Beginn noch der Fall war. Dies lässt darauf schließen, dass durch eine erzwungene Umgestaltung der Comics das ökonomische Interesse der Leser an den E.C.-Comics zurückgegangen wäre.

<sup>71</sup> Baur, 64.

<sup>72</sup> Jones, 257.

<sup>73</sup> Hajdu, 284 ff.

<sup>74</sup> Hajdu, 287.

<sup>75</sup> Ebd., 288f.

<sup>76</sup> Baur, 61.

Nachdem der Comic-Code im Jahr 1954 dafür sorgte, dass E.C.-Comics zu diesen Selbstzensurmaßnahmen greifen musste, entwickelte sich bei den Fans der Comicserie ein tiefer Hass gegen diesen Code, der darin mündete, dass 15 Jahre später in den Underground Comix alles negativ beurteilt wurde, was diesen Code repräsentierte.<sup>77</sup> Die Underground Comix entstanden in den späten 1960er Jahren. Comix imitierte die E.C.-Comics durch eine ähnliche äußere Form und Aufmachung. Auch vollständige Comics der E.C. wurden als Underground Comix nachgedruckt. Harvey Kurtzman war derjenige, der durch sein Satiremagazin *Help!*<sup>78</sup> (1960–1965) den Weg für die Underground Comix ebnete. Er arbeitete auch zeitweise mit den Underground-Zeichnern zusammen.<sup>79</sup>

Der Unmut gegenüber den Horror-Comics in der Bevölkerung beendete das Dasein der Antikriegs-Kriegscomics. Es war vor allem die detaillierte und grausame Darstellung der Kriegshandlungen in den Comics, die die Leser beeindruckte, aber auch abschreckte. E.C. nutzte die Horror-Comics, um ihre Moral und ihre Vorstellungen über das Kriegsgeschehen deutlich zu machen. Gaines blieb keine andere Möglichkeit, als die Produktion der Kriegscomics zu beenden, da eine Gesetzgebung gegen seine Comics dazu geführt hätte, dass die Handlung und Gestaltung der E.C.-Comics modifiziert werden müsste. Auch durch einen Beitritt in den Comic-Code hätte er die meisten der E.C.-Comics nicht weiterhin in der Art und Weise veröffentlichen können, in der sie vorher verkauft wurden. »Financially, EC had no choice but to capitulate«.<sup>80</sup>

Auf gestalterischer Ebene erscheint *Frontline Combat* als ein realistischer Comic, der sich am allgemeinen Zeichenrepertoire von Comics gänzlich bedient. Eine Besonderheit ist jedoch das vielseitige Spielen mit Farbe: Farbe wird realistisch, aber auch expressiv gebraucht, um die Wirkung der abgebildeten Situation implizit zu interpretieren. Die Farbe dient als Reizauslöser, der auch Dynamik und Unruhe indiziert.

Kurtzman schafft es mit *Frontline Combat*, jeglichen propagandistischen Klischees vieler zeitgenössischer Publikationen zu trotzen. Die Kriegsserie verzichtet auf eine jingoistisch-kriegseuphorische Darstellungsweise in ihren Illustrationen, was insbesondere in der Nachkriegszeit der amerikanischen Unterhaltungsindustrie breit vertreten war. *Frontline Combat* erscheint mit einer größeren politischen Reife, nicht zuletzt durch die stetige Perspektiveneinnahme der Gegenpartei und der Vermenschlichung des Feindes. Das durchweg düstere Kriegsbild unterstreicht die offensichtliche Botschaft Kurtzmans, dass alle beteiligten Menschen innerhalb

77 Fuchs, 39.

78 Harvey Kurtzman. *Help!*. Philadelphia/New York: Warren Publishing, 1960–1965.

79 Fuchs, 40.

80 Wright, 177.

der Kriegsgebiete Opfer der Kriegsmaschinerie sind und sich der modernen Kriegsführung unterordnen müssen. Demnach äußerte sich Kurtzman in einem Interview zum Entstehungsprozess der Serie und seiner Einstellung zum Krieg:

I did then feel very strongly about not wanting to say anything glamorous about war, and the only stuff that had been done was glamorous war comics.<sup>81</sup>

---

81 Daniels, 67.

Katja Bocklage, Nina Otto

## »Fusillés pour l'exemple« Zur Darstellung des Ersten Weltkriegs im Werk von Jacques Tardi

Jacques Tardi, 1946 geboren, gehört zu den einflussreichsten Comicautoren mindestens Frankreichs. Sein Werk wurde nicht nur wegen seiner künstlerischen Qualität mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, sondern übte auch eine starke Wirkung in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen in Frankreich aus. In seinem umfangreichen Œuvre nimmt der Erste Weltkrieg eine bevorzugte Stellung ein; immer wieder kehrt er zu diesem Thema zurück. Im Folgenden soll anhand dreier ausgewählter Comics, und zwar *C'était la guerre des tranchées* (1993)<sup>1</sup>, *Varlot soldat* (1999)<sup>2</sup> und *Le dernier assaut* (2016)<sup>3</sup> versucht werden, einen Einblick in seine Behandlung des Themas zu geben und auch aufzuzeigen, auf welchen Gebieten sich Tardis Einfluss zeigt. Es soll dabei nachvollziehbar gemacht werden, warum es sich lohnt, sich mit mehreren von Tardis Erster-Weltkrieg-Comics auseinanderzusetzen, obwohl sie doch immer wieder um dasselbe Thema, den Grabenkrieg an der Westfront, kreisen. Denn genau darin, dass es ihm gelingt, immer wieder neue Ausdrucksmöglichkeiten für ein und dasselbe Thema zu finden, zeigt sich zumindest ein Teil seiner Kunst.

Nach Tardis eigener Aussage, die auch in jedem Artikel über ihn und jeder Rezension seiner Werke wiederholt wird, bildeten die Erlebnisse seines Großvaters den Ausgangspunkt für seine obsessive Beschäftigung mit dem Grabenkrieg. Wie insgesamt der Erste Weltkrieg in Frankreich gegenwärtig noch sehr viel präsenter ist als in Deutschland, so ist auch die Anbindung an die eigene Familiengeschich-

---

1 Jacques Tardi. *C'était la guerre des tranchées*. Tournai: Casterman, 1993.

2 Didier Daeninckx, Jacques Tardi. *Varlot soldat*. Paris: l'Association, 1999.

3 Jacques Tardi, Dominique Grange. *Le dernier assaut*. Tournai: Casterman, 2016.