



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Autobiografie und Sozialkritik
in spanischen Comics (1975-1990)“

Verfasserin

Johanna Eckhardt

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 353 347

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtstudium UF Spanisch UF Französisch

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Jörg Türschmann

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

0	EINLEITUNG	7
1	GRUNDSÄTZLICHE ASPEKTE	9
1.1	<i>historieta, tebeo, cómic</i> – eine Definition	9
1.2	Comic und Genre	12
1.2.1	<i>cómic anclado</i> und <i>cómic no anclado</i> : Verankerung in der Wirklichkeit	12
1.2.2	Das Spiel mit dem Genre Abenteuer-Comic	14
1.2.3	Themen im Comic	15
1.2.3.1	Politischer Comic	15
1.2.3.2	Sozialkritischer Comic	16
1.2.3.3	Sozialkritischer Comic über gesellschaftliche Randgruppen	18
1.2.3.4	Homosexualität	19
1.2.3.5	Bedeutung der Gefühlsebene	22
1.2.3.6	Barcelona und der Comic	24
2	COMICS FÜR ERWACHSENE	26
2.1	Abgrenzung und Entwicklung	26
2.2	Gesellschaftspolitischer Kontext der Siebziger- und Achtzigerjahre in Spanien	29
2.3	Comic-Zeitschriften in den Achtzigerjahren	31
2.4	<i>Ligne Claire</i> und <i>Línea Chunga</i>	33
2.4.1	<i>Ligne Claire</i> und die Zeitschrift „Cairo“	34
2.4.2	<i>Línea Chunga</i> und die Zeitschrift „El Víbora“	36
3	UNDERGROUND COMIX	37
3.1	Underground und <i>Underground Comix</i> – eine Definition	37
3.2	Die Underground-Bewegung in den USA	38
3.3	<i>Underground Comix</i> in den USA	39
3.4	<i>Underground Comix</i> in Europa	42
3.5	<i>Underground Comix</i> in Spanien	43
3.5.1	Historischer Abriss	43
3.5.2	Comic-Zeitschriften in Spanien	46
3.5.2.1	Die Comic-Zeitschrift „Star“	48
3.5.2.2	Die Comic-Zeitschrift „Bésame mucho“	48
3.5.2.3	Die Comic-Zeitschrift „El Víbora“	49
3.5.2.4	Die Comic-Zeitschrift „Madriz“	51
3.6	Das Ende der <i>Underground Comix</i> in den USA und in Spanien	52

4	VON DEN <i>UNDERGROUND COMIX</i> ZU DEN <i>ALTERNATIVE COMICS</i>	55
4.1	Die Krise der Comics in den USA	55
4.2	<i>Alternative Comics</i> in den USA	57
4.3	<i>Alternative Comics</i> in Spanien und im übrigen Europa	59
4.3.1	Historischer Abriss	59
4.3.2	Das Schicksal der Zeitschriften in Spanien	61
4.3.3	Die Comic-Alben in Spanien	62
4.3.4	Die Konsolidierung der <i>Alternative Comics</i> in Spanien	63
4.4	<i>Alternative Comics</i> – eine Definition	64
5	DIE <i>GRAPHIC NOVEL</i>	66
5.1	Historischer Abriss	66
5.2	<i>Graphic Novel</i> – eine Definition	68
5.3	Die <i>Graphic Novel</i> in Spanien	69
6	AUSNAHMEKÜNSTLER DES SPANISCHEN COMICS	71
6.1	Nazario: Eine sozialkritische Perspektive	71
6.1.1	Biografische Daten	71
6.1.2	Allgemeiner Einblick in die Comics von Nazario	74
6.1.3	„Anarcoma“	76
6.1.3.1	Handlung und Figuren	77
6.1.3.2	Soziokultureller Hintergrund: Die Schwulenszene in Barcelona	78
6.1.3.3	Realitätsnahe Darstellung von Schauplätzen und Personen	79
6.1.3.4	Zeichenstil	82
6.1.3.5	Elemente aus dem Abenteuer-Comic	83
6.1.3.6	Erzählverfahren	85
6.1.3.7	Sozialkritik	86
6.2	Carlos Giménez: Eine autobiografische Perspektive	89
6.2.1	Biografische Daten	89
6.2.2	„Paracuellos“ und der biografische Einfluss	92
6.2.3	Chronist einer Gesellschaft und einer Zeit	95
6.2.4	Persönlicher Ansatz und dessen Realisierung	95
6.2.5	„Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“	97
6.2.5.1	Handlung und Figuren	98
6.2.5.2	Autobiografische und biografische Aspekte	99
6.2.5.3	Darstellung von Barcelona	101
6.2.5.4	Sozialkritik	101
6.2.5.5	Erzählverfahren	104
6.2.5.6	Zeichenstil	105
	Conclusio	108
	Bibliografie	110
	Anhang	115
	Abstract	117
	Zusammenfassung auf Spanisch	119
	Curriculum Vitae	131

0 Einleitung

Die Jahre ab 1975 waren in Spanien mit dem Ende der Diktatur Francisco Francos von grundlegenden politischen und sozialen Veränderungen geprägt, in denen sich Spanien als demokratischer Staat neu definierte und gesellschaftliche Werte neu überdacht wurden. Dieser bewegte Zeitabschnitt der spanischen jüngeren Geschichte fand ihren Ausdruck natürlich auch in verschiedenen Kunstrichtungen, wie etwa dem Kino oder der Literatur.

In dieser Arbeit soll den künstlerischen Entwicklungen im Bereich der Comics, die im Kontext der jungen spanischen Demokratie entstanden sind, nachgegangen werden. Der Fokus liegt hier auf Werken, die gesellschaftspolitische Fragestellungen aufgreifen oder aber auch aus persönlicher, autobiografischer oder biografischer Perspektive Aspekte des gesellschaftlichen Lebens behandeln. Somit werden Genres wie etwa Sciencefiction-, Fantasy- oder Abenteuer-Comics aus der Betrachtung weitgehend ausgeschlossen. Durch diese thematische Einschränkung ergibt sich automatisch auch der Fokus auf Comics, die hauptsächlich für ein erwachsenes Publikum bestimmt sind. Als Zeitspanne, die hier untersucht werden soll, wurden die Jahre 1975 bis 1990 festgelegt, deren Zentrum der Comic-Boom im Spanien der Achtzigerjahre darstellt. Das Erkenntnisinteresse beschränkt sich auf die Entwicklungen, die bei spanischen Comics zu beobachten sind, das heißt also bei Comics, die von spanischen Künstlern und Künstlerinnen geschaffen wurden und in Spanien publiziert wurden. Da aber auch vor allem Bewegungen in den USA und dem restlichen Europa die spanische Comic-Landschaft beeinflusst haben, soll auch auf Tendenzen dieser Länder eingegangen werden, immer aber nur mit dem Ziel Veränderungen bei den spanischen Comics nachvollziehbar zu machen. Da Barcelona während der hier behandelten Zeitspanne das wichtigste Verlagszentrum von Comics in Spanien war und folglich viele Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen diese Stadt als ihren Lebensmittelpunkt wählten, werden die gesellschaftlichen Umstände in Barcelona besonders häufig in Comics behandelt. Somit stellt diese Art von Comics einen weiteren Schwerpunkt der Arbeit dar.

Im ersten Kapitel sollen grundlegende Überlegungen zu der Entwicklung der Begriffe, die für das Medium Comic in der spanischen Sprache verwendet werden, angestellt werden. Außerdem sollen hier die für diese Arbeit relevanten Genres (politische, gesellschaftskritische, persönliche Comics) vorgestellt werden.

Anschließend soll die Entwicklung der spanischen Comics von den Anfängen der Comics für Erwachsene in den Sechzigerjahren bis hin zu den *Graphic Novels* der Gegenwart aufgezeigt werden, wobei der Schwerpunkt auf den spanischen Comics der sogenannten

Underground-Bewegung ab Ende der Siebzigerjahre liegt, die sich gegenkulturellen und sozialkritischen Fragestellungen widmeten. Da viele der darauffolgenden Strömungen auf diese Richtung aufbauen und über die sogenannten *Alternative Comics* zu den *Graphic Novels* führten, soll eine gegenwärtige Perspektive nicht aus den Augen gelassen werden und auch die wichtigsten Entwicklungen in jüngeren Jahren kurz umrissen werden.

Im Kapitel 6 sollen dann zwei wichtige und sehr unterschiedliche Autoren sozialkritischer Comics in Spanien zwischen 1975 und 1990 exemplarisch präsentiert werden: Nazario und Carlos Giménez. Zuerst soll auf Leben, Werk und Bedeutung der beiden Künstler eingegangen werden und anschließend drei ihrer Werke - „Anarcoma“ von Nazario und „Los Profesionales“ mit der Fortsetzung „Rambla arriba, Rambla abajo...“ von Carlos Giménez - kurz analysiert werden. Dadurch sollen die vorherigen theoretischen Ausführungen veranschaulicht werden und ein Einblick in die vielfältige, künstlerisch hochwertige und gesellschaftskritisch engagierte Welt der spanischen Comics gegeben werden.

1 Grundsätzliche Aspekte

Bevor ausführlich auf die Entwicklung spanischer Comics für Erwachsene zwischen den Jahren 1975 und 1990 eingegangen wird, soll in diesem Kapitel einerseits ein Blick auf die unterschiedlichen Bezeichnungen für Comics, die sich in der spanischen Sprache finden, geworfen werden da sich hier auch die Entwicklung des Verständnisses von Comics widerspiegelt und andererseits einige der wichtigsten Genres, die sich in den Comics finden und die für diese Arbeit relevant sind, kurz vorgestellt werden.

1.1 *historieta, tebeo, cómic* – eine Definition

Die spanische Sprache verfügt über mehrere Begriffe, die sich auf die Form beziehungsweise den Inhalt von Comics beziehen. Ana Merino führt an, dass in Spanien der Begriff *tebeo* gebräuchlich ist, während in Lateinamerika der Begriff *historieta* verwendet wird. In Kuba wird überdies auch der Ausdruck *muñequitos* verwendet, der allerdings nicht in das „Diccionario de la Real Academia Española“ aufgenommen wurde.¹ Neben diesen Bezeichnungen wird später auch der aus dem Englischen übernommene Begriff *cómic* im spanischen Sprachgebrauch immer geläufiger. Prinzipiell lässt sich feststellen, dass sich in der einschlägigen Fachliteratur Begriffsdefinitionen finden, die leicht voneinander abweichen.

Das Wort *historieta* wurde ursprünglich dafür gebraucht, jegliche Art von Kurzgeschichten zu beschreiben, und wurde dann auch auf gezeichnete Erzählungen angewendet². In der 22. Auflage des „Diccionario de la Real Academia Española“ finden sich demnach folgende zwei Definitionen: „*Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia*“ und „*Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro*“³. Nach Antoni Guiral wird der Begriff *historieta* in Spanien und Lateinamerika alternativ zum Begriff *cómic* verwendet⁴; er stellt also keine Bedeutungsunterschiede fest.

Die Bezeichnung *tebeo* leitet sich von einer der bedeutendsten spanischen Comic-Zeitschriften, „TBO“, ab, die 1917 gegründet wurde. Davor wurde der Begriff *historieta* verwendet; aber durch die große Popularität der Zeitschrift verbreitete sich der Begriff *tebeo*

¹ Merino 2003: 32

² Navarro 1998: 149

³ Real Academia Española 2001, Eintrag 'historieta'

⁴ Guiral 1998: 29

in Spanien⁵. Auch die Real Academia Española führt die Zeitschrift als Ursprung des Begriffs *tebeo* an und definiert ihn als „*Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos*“ und „*Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase*“.⁶ Zuerst wurden nur Comic-Zeitschriften für Kinder als *tebeos* bezeichnet⁷, bald aber weitete sich der Begriff auf alle Formen von Comic-Publikationen aus und wird nun für unterschiedliche Formate, wie etwa Zeitschriften, Alben oder Bücher, verwendet⁸.

Jesús Cuadrado unterscheidet die Bezeichnungen *tebeo* und *historieta* insofern, als dass sich erstere auf das physische Medium an sich bezieht (z.B. eine Zeitschrift) und letztere auf die Inhalte dieses Mediums, also die einzelnen Comic-Geschichten selbst. *Historieta* definiert er weiters als eine Erzählung, die sich durch die Verkettung der Einzelbilder des Comics entwickelt. Diese Einzelbilder wiederum bestehen aus einem begrenzten, szenischen Raum, der sich aus einer Zeichnung, die eine Handlung darstellt, und – gegebenenfalls - einem Text zusammensetzt. Der Text kann entweder durch eine ihn umgebende Linie als Sprechblase definiert oder in ein Kästchen eingefügt werden, das sich meistens außerhalb der Einzelbilder befindet und dadurch als heterodiegetische Erzählstimme identifiziert werden kann.⁹ Im Sinne der Unterscheidung zwischen Medium und Inhalt kann man beobachten, dass die Begriffe *tebeo* und *historieta* in der Forschungsliteratur langsam durch die englischen Bezeichnungen *comic book* und *comic* ersetzt wurden.¹⁰

Pablo de Santis wiederum hebt andere Bedeutungsunterschiede hervor. Er führt an, dass der Begriff *tebeo* verwendet wurde, um sich auf Comics für Kinder zu beziehen, während sich seit den Siebzigerjahren des 20. Jahrhunderts in Spanien der Begriff *cómic* durchgesetzt hat, um Comics zu bezeichnen, die auf ein erwachsenes Publikum abzielen. Die Bezeichnung *historieta* hingegen sei neutraler und umfassender.¹¹

Ein Argument für die rasche Verbreitung des Begriffs *cómic* im spanischen Sprachraum liefert Santiago García, der darauf hinweist, dass bei beiden aus dem Spanischen stammenden Begriffen, um Comics zu bezeichnen, eine negative Konnotation mitschwingt. Auch wenn man sich die oben angeführte Definition der Real Academia Española vor Augen führt, wird klar, dass *tebeo* häufig abwertend mit künstlerisch geringgeschätzten Werken für Kinder in Verbindung gebracht wird, und *historieta* in ihrer ursprünglichen Bedeutung als „*Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia*“ definiert wird. Keiner der

⁵ Merino 2003: 32

⁶ Real Academia Española 2001, Eintrag 'tebeo'

⁷ Santis 1998: 111

⁸ Guriel 1998: 52 und Navarro 1998: 148

⁹ Cuadrado 1991: 9

¹⁰ Remesar / Altarriba 1987: 91

¹¹ Santis 1998: 111

beiden Begriffe sei geeignet, um das soziale Ansehen der Comics zu steigern.¹² Doch auch die Bezeichnung *cómic* wird von den unterschiedlichen Autoren und Autorinnen nicht einheitlich definiert. Den spärlichen kleinsten gemeinsamen Nenner liefert wiederum das „Diccionario de la Real Academia Española“: „*Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo*“ und „*Libro o revista que contiene estas viñetas*“¹³. Antoni Guiral liefert eine etwas ausführlichere Definition:

Narración secuencial de una historia por medio de **viñetas** que combinan dibujos y textos (o no), todo ello manufacturado con una técnica **narrativa** que le es propia. Aunque inventada en Estados Unidos, la palabra *cómic* (la palabra, que no el medio [...]) se ha hecho familiar a los lectores de todo el mundo. Nada que ver, por cierto, con su posible contenido humorístico. [Hervorhebung Guiral]¹⁴

Am Ende des Zitats wird kurz darauf hingewiesen, dass sich auch die Bedeutung des Begriffs *cómic* im Laufe der Zeit verändert hat und sich heute nicht mehr nur auf humoristische Inhalte bezieht. Im Gegensatz zu Pablo de Santis (siehe oben) sieht Ana Merino nicht den Begriff *historieta*, sondern den Begriff *cómic* als allgemeine Bezeichnung, die auch international am weitesten verbreitet ist. Er fasse alle Formen und Arten von Comics zusammen – ob für Kinder oder Erwachsene, ob als Comic-Strip, in Comic-Heften oder Comic-Alben, ob im eigenen Land produziert oder als Importware. Merino wendet allerdings ein, dass in manchen spanischsprachigen Ländern der Begriff auch nur für Comics verwendet wird, die nicht aus dem eigenen Land stammen, während für einheimische Produktionen weiterhin *historieta* verwendet wird.¹⁵ Jesús Cuadrado sieht diese Entwicklung kritisch. Er sieht keine Notwendigkeit darin, Begriffe aus anderen Sprachen zu entlehnen, wenn doch die spanische Sprache selbst schon über genügend Bezeichnungen verfüge. Er führt auch an, dass man sich auf dem spanischen Markt mit immer mehr Comics, die als *cómic para adultos* qualifiziert werden, konfrontiert sähe. Somit wäre man dazu übergegangen, Comic-Erzählungen für Erwachsene als *cómic* (und die Medien, in denen diese Erzählungen erscheinen, mit der Pluralform *cómics*) zu bezeichnen und *historieta* und *tebeo* wären endgültig den Comics für Kinder zugeordnet worden.¹⁶

Wie schon erwähnt, sind die einzelnen Begriffe keineswegs klar umrissen. Nichtsdestotrotz lassen sich einige Tendenzen festhalten: Die Bezeichnung *historieta* wird eher mit der Comic-Erzählung in Verbindung gebracht und *tebeo* mit dem Medium, auf dem

¹² García 2010: 31

¹³ Real Academia Española 2001, Eintrag ‘cómic’

¹⁴ Guiral 1998: 11

¹⁵ Merino 2003: 32f.

¹⁶ Cuadrado 1991: 9f.

diese abgedruckt ist. *Historieta* und *tebeo* werden eher für spanischsprachige Comics verwendet, während ausländische Publikationen als *cómics* bezeichnet werden. Auf das Zielpublikum bezogen, werden Comics für Kinder eher als *tebeos* bezeichnet und Comics für Erwachsene als *cómics*.

Da in dieser Arbeit eine Auseinandersetzung mit den spanischsprachigen Comics für Erwachsene ab 1975 erfolgen soll, wird im Spanischen den Begriff *cómic* verwendet. Er ist in der entsprechenden Forschungsliteratur auch eindeutig am weitesten verbreitet. Im Deutschen sind die Auswahlmöglichkeiten wesentlich eingeschränkter; daher werden hier die Begriffe ‘Comic’ bzw. ‘Comics’ verwendet. Hinzuweisen ist, dass in dieser Arbeit auch noch die Bezeichnung *comix* verwendet wird, welche die Comics der US-amerikanischen und spanischen Underground-Bewegung definiert. Darauf wird allerdings erst in 3.1 genauer eingegangen. Ähnlich verhält es sich mit dem Begriff *Graphic Novel* (spanisch: *novela gráfica*), der sich auf eine neue Generation von Comics mit veränderten Charakteristiken im beginnenden 21. Jahrhundert bezieht und dessen Darstellung in 5.2 erfolgen soll.

1.2 Comic und Genre

Nachdem im vorangegangenen Abschnitt auf die unterschiedlichen Bezeichnungen für Comics im Spanischen und deren Bedeutungsunterschiede eingegangen wurde, sollen in diesem Kapitel die thematischen Unterscheidungen im Bereich der Comics beschrieben werden. Da sich diese Arbeit auf realitätsbezogene Comics für Erwachsene beschränkt, wird nur auf Themen eingegangen, die in diesem Zusammenhang von besonderer Bedeutung sind, wie etwa politische, sozialkritische, biografische, autobiografische oder dem inneren Gefühlsleben Ausdruck verleihende Comics. Gleichzeitig soll dabei das Augenmerk auch auf Comics, die soziale Randgruppen oder Homosexualität thematisieren, gelegt werden; diese sind nämlich für die Analyse der Werke von Nazario und Carlos Giménez in Kapitel 6 von Relevanz.

1.2.1 *cómic anclado* und *cómic no anclado*: Verankerung in der Wirklichkeit

Bevor man sich den konkreten Themen, die von Comics häufig behandelt werden, widmet, können die Comics in zwei fundamental verschiedene Gruppen unterteilt werden. Antonio Altarriba und Antonio Remesar nehmen eine grundsätzliche Unterscheidung von Comics aufgrund der von ihnen behandelten Thematiken vor. Sie unterscheiden zwischen dem *cómic anclado* und dem *cómic no anclado*. Das Adjektiv *anclado* (deutsch: verankert)

bezieht sich auf die Verankerung der dargestellten Handlungen und Szenarien in der Wirklichkeit. Somit steht der *cómic anclado* der Realität sehr nahe, während sich der *cómic no anclado* von dieser entfernt.¹⁷

Der *cómic anclado* bedient sich Referenzen aus der Wirklichkeit, mit denen sowohl der Autor oder die Autorin als auch der Leser oder die Leserin vertraut sind. Es handelt sich hierbei um Werke, die ein gewohntes Umfeld darstellen, das vom Publikum leicht wiederzuerkennen ist. Mittelpunkt der Handlung stellt meist eine alltägliche Anekdote oder der Ausdruck eines Gemütszustandes dar. Spannende Handlungsverläufe und waghalsige Heldentaten wie etwa in Abenteuer-Comics findet man hier nicht. Die Ereignisse und deren Konsequenzen sind prinzipiell weniger bedeutend als die Umstände und Motivationen, die dazu geführt haben. Ziel dieser Art von Comics ist es, Zeugnis eines Ereignisses, einer Situation, eines bestimmten sozialen Milieus oder einer Empfindung abzulegen. Der *cómic anclado* geht aber häufig über die simple und objektive Erzählung von Vorkommnissen hinaus, zeigt mit humoristischem oder satirischem Ton Missstände auf und bringt somit eine bestimmte Sichtweise deutlich zum Ausdruck.¹⁸

Im *cómic no anclado* hingegen treten die bekannten Referenzen in den Hintergrund und machen dem übersinnlichen, exotischen oder fantastischen Abenteuer Platz. Bei dieser Art von Comics steht nicht die Reflexion im Vordergrund, sondern die Unterhaltung. Dem Leser oder der Leserin wird also keine mehr oder weniger kritische Sichtweise der Welt präsentiert, sondern vielmehr eine gewisse Form von Zerstreuung geboten. Das soll aber nicht heißen, dass nicht auch hier die Handlung manchmal in gewohnten Situationen stattfinden kann oder eine gewisse Kritik zum Ausdruck gebracht werden mag. Prinzipiell können auch Comics, die in einem von der Wirklichkeit weit entfernten Umfeld spielen, zum Beispiel indirekt auf soziale Missstände in der Wirklichkeit eingehen. Die Handlung selbst steht hier aber eindeutig über der bloßen Darstellung von bestimmten Verhältnissen oder Figuren und deren kritischer Betrachtung. Ihre Umgebung wird nach Gesichtspunkten der szenischen Attraktivität oder nach deren Konfliktpotenzial gewählt, dem Verlauf und dem Ausgang der Geschichte wird mehr Gewicht beigemessen als der Interpretation des Verhaltens und der Beweggründe der Figuren.¹⁹

Auch in der stilistischen Umsetzung lassen sich Unterschiede zwischen dem *cómic anclado* und dem *cómic no anclado* feststellen. Da beim *cómic anclado* der subjektive Ausdruck eine bedeutende Rolle spielt, schlägt sich dies auch in der formalen Darstellung

¹⁷ Remesar / Altarriba 1987: 28f.

¹⁸ ebd.

¹⁹ ebd.: 29

nieder, die zur Übertreibung, Reduktion, Stilisierung oder Hervorhebung bestimmter Merkmale neigt, um so eine bestimmte narrative Absicht zu erreichen. Alltägliche Erzählungen sind also stärker persönlich gefärbt und spiegeln dies auch in der Grafik wider. Beim *cómic no anclado* hingegen wird eine außergewöhnliche Welt dargestellt, in der Ereignisse vor sich gehen, die das Publikum nicht mit eigenen Erfahrungen in Verbindung bringen kann. Hier bedient man sich einer realistischen zeichnerischen Umsetzung, um zur Verständlichkeit und Glaubwürdigkeit des Erzählten beizutragen. Somit verzerrt erstere Kategorie das gewohnte Alltagsbild, während letztere eine Fantasiewelt Realität werden lässt.²⁰

1.2.2 Das Spiel mit dem Genre Abenteuer-Comic

Remesar und Altarriba führen neben den beiden bereits genannten noch eine weitere Kategorie von Comics an, die in etwa zwischen dem *cómic anclado* und dem *cómic no anclado* situiert werden kann und für den weiteren Verlauf der Arbeit von Bedeutung ist. Sie sprechen von „*cómics de aventura en segundo grado*“. Genauso wie in typischen Abenteuer-Comics stellt sich hier der Handlungsverlauf durch viel Bewegung und Action dar. Die Helden und Heldinnen stoßen bei ihren Missionen auf Hindernisse oder Gefahren und liefern sich gefährliche Konfrontationen, die sie nur mit Erfindungsgabe, Kraft und Geschicklichkeit meistern können. Auch hier setzt sich der Erzählstrang aus Ereignissen zusammen, und der Lösungsweg, den die Figuren zu beschreiten suchen, sorgt für die nötige Spannung. Allerdings lassen sich eindeutige Unterschiede zum Abenteuer-Comic erkennen. Die Figuren definieren sich nicht ausschließlich über ihre Rolle im Abenteuer, sondern werden zu diesem in Distanz gesetzt, indem der Erzählung etwa eine humoristische oder erotische Note verliehen wird. Eine Umsetzung letzterer Variante findet sich zum Beispiel bei „Anarcoma“ vom spanischen Underground-Autor Nazario (siehe 6.1). Doch was diese Comics hauptsächlich von traditionellen Abenteuer-Comics unterscheidet, ist die Distanz, welche der Autor oder die Autorin zwischen der Erzählung und der Handlung schafft, indem er oder sie einen zweiten Grad der Lektüre einführt. Damit soll das Publikum nicht nur dazu veranlasst werden, dem Handlungsverlauf wie gebannt zu folgen und sich mit den Figuren zu identifizieren, sondern es wird angeregt, die Handlung vielmehr mit einem Augenzwinkern zu betrachten und eine Komplizenschaft mit dem Erzähler oder der Erzählerin einzugehen. So wird das Abenteuergenre persifliert, die Bösen werden als besonders böse dargestellt, gesuchte Objekte sind übertrieben außergewöhnlich, Konfrontationen wirken an den Haaren

²⁰ ebd.: 29f.

herbeigezogen oder angebotene Lösungen des Konflikts scheinen absurd. Der Autor oder die Autorin ist sich über die bestehenden Stereotypen und die festen Handlungsabläufe bestimmter Comics im Klaren, spielt mit den Codes, um die konventionellen Darstellungsformen deutlich zu machen und hat keineswegs zum Ziel, das Erzählte glaubwürdig erscheinen zu lassen. Dadurch wird der zweite Grad der Lektüre hergestellt, der ein wichtiges Element dieser Form von Comics ist.²¹

Auch auf stilistischer Ebene lassen sich hier Unterschiede zum traditionellen Abenteuer-Comic feststellen. Werden Abenteuer zweiten Grades dargestellt, geht der für Abenteuer-Comics typische realistische Zeichenstil verloren und weicht einem persönlichen, zeichnerischen Ausdruck, bei dem ästhetische Fragestellungen an Bedeutung gewinnen.²²

In dieser Arbeit wird der Schwerpunkt auf die sogenannten *cómics anclados*, aber auch auf die *cómics de aventura en segundo grado*, gelegt und somit in den Kapiteln 2 bis 5 auf deren historische Entwicklung im spanischen Kontext eingegangen und im letzten Kapitel eine konkrete Analyse solcher Comics vorgenommen. Im Folgenden werden nun einige Unterkategorien des *cómic anclado* genauer beschrieben.

1.2.3 Themen im Comic

In der Untergruppe der *cómics anclados*, die sich auf die Wirklichkeit beziehen, finden sich einige Themen, die gehäuft auftreten, wie etwa vielfältige politische und soziale Aspekte, bei denen sich eine Vorliebe für die Darstellung sozialer Randgruppen erkennen lässt, der Ausdruck persönlicher Gemütszustände oder das Aufgreifen biografisch oder autobiografisch inspirierter Erlebnisse.

1.2.3.1 Politischer Comic

Seit den Anfängen der Demokratie in Spanien dient der Comic auch als Ausdrucksmittel politischer Kritik, wobei die ersten Veröffentlichungen dieser Art nicht nur gegen die Zensur, sondern auch gegen telefonische Drohungen, Freiheitsberaubungen und sogar Attentate ankämpfen mussten. Man wollte mit den konventionellen Werten und den alten sozialen und sexuellen Tabus brechen. Durch die Kritik an Maßnahmen, die von der Regierung getroffen wurden und der Konsolidierung der Demokratie entgegenwirkten, suchten sie gleichzeitig die ideologische Solidarität des Lesers und der Leserin. Was die thematische Vielfalt betrifft, lassen sich chronologisch zwei Momente unterscheiden:

²¹ ebd.: 37f.

²² ebd.: 38f.

zwischen 1975 und 1980 - der Phase der politischen *transición* in Richtung Demokratie in Spanien - spielen die Comic-Zeitschriften „El Papus“ und „El Jueves“ eine wichtige Rolle, da sie die Funktion übernahmen, die aktuelle politische Situation zu kritisieren und Themen wie etwa die Zensur, die Wahlen und die politische Freiheit zu behandeln. 1981 kommt eine weitere Zeitschrift hinzu, die sich einer ähnlichen Thematik widmet und außerdem eine entscheidende Rolle für die Entwicklung der spanischen Underground-Bewegung spielte: „El Víbora“ (siehe 3.5.2.3). Einschneidende Ereignisse, wie etwa der Putschversuch am 23. Februar 1981 oder der Beitritt Spaniens zur NATO 1982, wurden in fast allen Zeitschriften thematisiert. Ein gemeinsames Charakteristikum dieser Comics ist die Tendenz zum Schematismus und zur Karikatur, weswegen sie meist auch relativ kurz sind. Die politische Karikatur beabsichtigt, lebendigen Journalismus zu betreiben und kritische Reportagen über konfliktreiche Aspekte des Lebens zu präsentieren, die einen Großteil der spanischen Bevölkerung betrafen.²³

1.2.3.2 Sozialkritischer Comic

Ab den Siebzigerjahren des 20. Jahrhunderts werden sich die Comic-Autoren und Comic-Autorinnen zunehmend der sozialen Situation bewusst, in der sie sich bewegen und beginnen eine engagierte Haltung einzunehmen.²⁴ Mehr oder weniger kritisch wurde so im Comic der Großteil der typischen Charaktere der spanischen Gesellschaft mit ihren bezeichnenden Eigenschaften dargestellt. So findet man besonders in den Achtzigerjahren eine Fülle von Comics, die realitätsnah die repräsentativsten Typen aus der Rock- und Punk-Szene, aus den Bereichen der Kleinkriminalität, der Politik, der Postmoderne oder der Intellektualität darstellten.²⁵ Die Modernität, die in den Großstädten der Achtziger auf dem Vormarsch ist, bietet genug Stoff für die Comic-Autoren und Comic-Autorinnen, deren typische Vertreter und Vertreterinnen, wie etwa die Progressiven, feministische oder sehr karriereorientierte Personen, darzustellen.²⁶ Die Modernen werden in den Comics prototypisch der städtischen Bevölkerungsgruppe zugeordnet, die sich in zeitgemäßen Kreisen und Lokalen bewegt und Berufe im Bereich von Design, Journalismus, Kunst, Popmusik oder Plattenproduktion ausübt. Sie sind typischerweise in etwa 25 Jahre alt, leben in zentralen Wohnungen und machen meist die Nacht zum Tag.²⁷

²³ Lladó 2001: 81

²⁴ Altarriba 2001: 330

²⁵ Remesar / Altarriba 1987: 42

²⁶ Altarriba 2001: 330

²⁷ Lladó 2001: 85

Ebenso kann man bei Carlos Giménez (siehe 6.2) in seiner späteren Schaffenszeit eine Tendenz zur sozialen Karikatur feststellen, wobei er die Milieudarstellung und Typologisierung auf eine historische Perspektive ausdehnt, also nicht nur die gegenwärtige, sondern auch vergangene Situationen kritisch beleuchtet.²⁸

Manchmal dienen die dargestellten Typen nur als Statisten und Statistinnen, die den Hintergrund einer Erzählung bilden und so für ein bestimmtes Ambiente sorgen. Oft aber werden die Modernen und Postmodernen, die Drogenabhängigen und Arbeitslosen, die Progressiven und Feministen und Feministinnen in ihrem Verhalten, mit ihren Neigungen und Vorzügen, ihren Gegensätzen und Lastern zu den Protagonisten und Protagonistinnen der Comic-Serien. Durch die Reduktion auf Stereotypen werden sozusagen Phantombilder der Persönlichkeiten der damaligen spanischen Gesellschaft erstellt. Die Schicksalswendungen und die Abenteuer treten hier in den Hintergrund und bilden nur einen Vorwand, um die Einstellungen und Verhaltensweisen der Personen hervorzuheben.²⁹ Doch die Darstellung beschränkt sich nicht allein auf den Charakter und das Verhalten der Personen selbst, sie werden auch zu ihrem Umfeld in Bezug gesetzt. In einem städtischen Kontext, der oft sehr klare Referenzen auf Barcelona oder Madrid aufweist und in einem zeitgenössischen Ambiente situiert ist, werden die Reaktionen der Protagonisten und Protagonistinnen auf ihr Umfeld sowie die typischen menschlichen Beziehungen des Individuums in der Gesellschaft dargestellt. Die Figuren besitzen meist nicht die Charakterfestigkeit und Rechtschaffenheit, die man bei den Helden und Heldinnen der Abenteuer-Comics findet, die über klare moralische Vorstellungen verfügen. Vielmehr kann man diese Hauptcharaktere als Opfer der Umstände bezeichnen, wodurch die Umstände selbst in den Vordergrund gerückt werden.³⁰ Auch wenn sich die Figuren dieser Art von Comics in den Erzählungen bewegen, sich verteidigen oder sogar töten, erleiden sie die Handlung doch vielmehr, als dass sie sie selbst ausführen. Die sozialen oder persönlichen Umstände sind eindeutig die wahren Protagonisten, die die Personen in eine bestimmte Handlungsrichtung drängen. Die typischen Lebenswege dieser Figuren werden entweder durch Liebe, Leidenschaft und Sex oder aber durch Geldgier, die oft mit Verschwendung und Kriminalität einhergeht, bestimmt. Ihr Schicksal, das durch das persönliche Verhalten und die Beziehung zur Welt bestimmt ist, endet oft im Drogenkonsum, im Wahnsinn und schließlich sogar im Tod. Der Großteil der Figuren dieser Art von Comics folgt einem dieser Lebenswege in mehr oder weniger ausgeprägter Weise.³¹

²⁸ Remesar / Altarriba 1987: 43

²⁹ ebd.: 42f.

³⁰ Lladó 2001: 85

³¹ Remesar / Altarriba 1987: 44

Meist werden Anekdoten erzählt, die banal und alltäglich wirken, manchmal werden aber auch sehr außergewöhnliche Umstände geschildert. Doch selbst wenn hier eine Annäherung an Abenteuer- oder Sciencefiction-Comics stattfindet, so wird das für diese Art von Comics typische Ziel von Ablenkung und Zerstreuung insofern unmöglich gemacht, als man hier Verweise auf die Wirklichkeit findet und das Interesse darauf ausgerichtet ist, Zeugnis oder Kritik über eine Lage oder einen Gemütszustand abzulegen.³²

Ein visuelles Medium eignet sich besonders gut zum Festhalten eines typischen städtischen Ambientes oder des äußeren Erscheinungsbildes typischer Bevölkerungsgruppen. Die dokumentierenden Fähigkeiten, die der Comic vor allem, aber nicht nur durch die visuelle Darstellung bietet, ermöglichen es, die unterschiedlichen Szenarien glaubhaft zu rekonstruieren. In vielen Comics kann man die Viertel, die Lokale, die sozialen Gruppen und sogar Personen aus dem realen Leben wiedererkennen.³³ Aber die Fähigkeit des Bildes, gleichzeitig etwas darzustellen und zu verzerren, hat auch dazu beigetragen, dass sich das Medium Comic besonders für die Karikatur und die Gesellschaftssatire eignet.³⁴

1.2.3.3 Sozialkritischer Comic über gesellschaftliche Randgruppen

Da sozialkritische Comics einen starken Bezug zur Realität aufweisen, porträtieren sie auch häufig deren dunkle Seiten. Man kann eine gewisse Tendenz dieser Comics feststellen sich in die tiefsten Abgründe zu begeben und extreme Situationen darzustellen. Die Welt der Drogen, der Prostitution, der Kriminalität, die berufliche Ausbeutung oder die Unterdrückung von Seiten der Polizei sind Themen, die häufig auf kritisierende Art und Weise präsentiert werden. Somit wird immer wieder ein besonderer Schwerpunkt auf die Darstellung von Randgruppen der Gesellschaft gelegt.³⁵

Zwei wichtige thematische Pfeiler stellen die Sexualität und die Drogen dar. Sexuelle, sadistische Verhaltensweisen oder Drogendelirien schaffen die Atmosphäre für Handlungen, die keinesfalls als Heldentaten dargestellt werden, sondern vielmehr als Resultate menschlicher Misere. Das Makabre, das Morbide und die Beklemmung schwingen im Umfeld der dargestellten Randgruppen von Prostituierten, Zuhältern und Zuhälterinnen oder Drogenabhängigen immer mit, wenngleich die Ereignisse oft mit humoristischem Ton erzählt werden. Prinzipiell muss man sagen, dass sich die Bereiche Sexualität und Drogen thematisch nicht klar voneinander trennen lassen. Oft ergänzen sie einander und dienen im

³² ebd.: 43

³³ Altarriba 2001: 330

³⁴ Remesar / Altarriba 1987: 42

³⁵ Altarriba 2001: 330f.

Zusammenspiel dazu, die Welt dieser meist städtischen Bevölkerungsgruppe mit erkennbaren Wurzeln in der Hippie-Bewegung zu beschreiben.³⁶

Bezüglich der Comics, die die Sexualität zum Inhalt haben, muss man in erster Linie zwischen erotischen und pornografischen Comics unterscheiden. Bei ersterem werden nackte Körper auch in Comic-Serien dargestellt, die in erster Linie einer anderen Thematik verpflichtet sind, allerdings eine starke erotische Komponente aufweisen. Die erotischen Comics spielen in den europäischen und nordamerikanischen Comics der späten Sechzigerjahre eine entscheidende Rolle in der Konstitution der Comics für Erwachsene. Im Gegensatz dazu tritt im Rahmen der Comics, die soziale Randgruppen aufgreifen, die Rolle des pornografischen Comics hervor. Dieser zeigt nun weniger die von Gefühlen ausgelöste Leidenschaft, sondern beschränkt sich vielmehr auf rein körperliche Aspekte und liefert sehr plastische Zeichnungen der einzelnen Körperteile wie etwa Penis, Vagina, Mund oder Anus. Dialoge treten hier zwangsläufig in den Hintergrund. Comics mit pornografischen Elementen sind typisch für die Underground-Bewegung, wie man zum Beispiel auch an den Comics des Spaniers Nazario sehen kann.³⁷

1.2.3.4 Homosexualität

Da in 6.1.3 eine ausführliche Analyse des *Underground Comix* „Anarcoma“ von Nazario präsentiert wird, in dem die Homosexualität eine sehr wichtige Rolle spielt, soll nun auf eine besondere Unterform der Comics sozialer Randgruppen und des erotischen beziehungsweise pornografischen Comics eingegangen werden, und zwar dem Comic, das Homosexuelle als Protagonisten oder Protagonistinnen zeigt.

Santi Valdés, der in seinen Ausführungen ausschließlich auf männliche Homosexuelle eingeht, meint, dass der Hauptgrund dafür, dass man in traditionellen Comics keine Homosexuellen findet, darin liege, dass sich homosexuelle Männer von anderen Männern einzig und allein auf der Ebene von Liebe und Sexualität unterscheiden, weil sie sich nicht in Frauen, sondern in Männer verlieben und nicht mit Frauen, sondern mit Männern schlafen. In Konsequenz dieser einzigen Unterscheidungsebene können Comics nur als Schwulen-Comics bezeichnet werden, wenn diese die genannten Thematiken aufgreifen. Da Liebe und Sexualität in den klassischen Comics prinzipiell Themen waren, die ausgeklammert wurden, war es ausgeschlossen, dass eine Comic-Figur als schwul identifiziert werden konnte. Jeglicher andere thematische Schwerpunkt würde allgemeine Aspekte beleuchten, in denen die sexuelle Neigung keine Rolle mehr spielt und sich Homosexuelle von Heterosexuellen

³⁶ Lladó 2001: 88ff.

³⁷ ebd.: 89

nicht mehr unterscheiden. Somit müssen die Comics, genauso wie die Literatur, das Kino oder das Fernsehen, die Homosexualität entweder auf dem Wege der Liebe oder der Sexualität darstellen. Historisch gesehen waren die Comic-Autoren und Comic-Autorinnen allerdings meistens dazu gezwungen, die Richtung der Sexualität einzuschlagen. Liebesgeschichten wären allerdings der adäquatere Weg gewesen, um die homosexuelle Thematik auch in konventionelle Comics zu integrieren und zu ihrer Normalisierung beizutragen - genauso wie es auch bereits in der Literatur gemacht wurde und Schritt für Schritt im Kino geschieht.³⁸

Trotz aller Schwierigkeiten verspürten die Homosexuellen schon immer die Notwendigkeit, sich auch durch Comics auszudrücken und dort Geschichten zu erzählen, die über ihr Leben, ihren Alltag, ihre Gewohnheiten, Gefühle, Probleme, Bestrebungen, Wünsche, Neigungen und ihre Sexualität sprechen. Doch alle Türen wurden ihnen geschlossen und als einziger Ausweg blieb den homosexuellen Comics die künstlerische Verwirklichung im Rahmen der Pornografie. Seit den Sechzigerjahren wurde diese Alternative - abhängig von den unterschiedlichen Verhältnissen in verschiedenen Ländern und Zeitabschnitten - mit mehr oder weniger großer Freizügigkeit genutzt. Dadurch waren die Schwulen-Comics von der konventionellen Comic-Welt und einem breiten Publikum weit entfernt und führten ein Nischendasein, in der das eine oder andere Meisterwerk und zahlreiche Produkte mittelmäßiger Qualität geschaffen wurden.³⁹

Doch schließlich kommen die Achtzigerjahre und damit eine plötzliche Öffnung der zivilisierten Gesellschaft gegenüber bestimmten Themen, die bis dahin Tabu waren. Als Konsequenz daraus begann auch die offizielle Kultur langsam sich der Homosexualität anzunehmen. Das Aufkommen marginaler Comics im Rahmen der Underground-Bewegung hat in jeglicher Hinsicht einen Anstoß für die Entwicklung des Mediums gegeben. Hier wurden von Anfang an Geschichten abseits von Öffentlichkeit und Legalität produziert, die nicht mehr dem traditionellen Kanon folgten, sondern sich diesem explizit entgegenstellten und es sich zur Aufgabe machten bisher unumstößliche Prinzipien der Gesellschaft zu untergraben. Zu Beginn durch die Zensur verboten, wurden die *Underground Comix* in den sich öffnenden und liberaler werdenden Gesellschaften später toleriert und wurden schließlich zu einem Teil des konventionellen Comic-Marktes. Comics mit homosexueller Thematik hatten durch diesen Prozess die einmalige Gelegenheit, sich auch in die universelle Comic-Landschaft zu integrieren. Doch nur in einigen Ländern, wie etwa Spanien, wussten sie diese Chance auch zu nutzen. Die Comics des Undergrounds waren vor und nach ihrer öffentlichen

³⁸ Valdés 1998: 9ff.

³⁹ ebd.: 16ff.

Anerkennung bahnbrechend, wollten die Leser und Leserinnen zu einer liberalen Haltung der Sexualität gegenüber erziehen, spotteten über die unumstößlichen Ideale der Ehe, kritisierten aber auch den übertriebenen staatlichen Sicherheitsapparat und die erbarmungslose Staatsmaschinerie. Doch ganz so einfach war die Integration der Schwulen-Comics in die Underground-Bewegung nicht. In den USA, wo diese Bewegung ihren Ausgang nahm, war für die hauptsächlich auf ein kindliches Publikum ausgerichteten Comics das Thema Homosexualität nicht gefragt. Auch als sich die Comics durch den Underground dem erwachsenen Publikum annäherten, änderte sich die Situation für die Comics über Homosexuelle nur kaum; die *Underground Comix* ließen diesen Anliegen schlichtweg keine Bedeutung zukommen. Sie verleugneten oder versteckten das Thema Homosexualität zwar nicht, umgingen es aber, weil es nicht Teil ihrer grundsätzlichen Interessen des Protests war. Somit wurde den Schwulen-Comics die Existenz in den konventionellen Medien untersagt, und auch die marginalen Medien zeigten kein Interesse. Aber der Wunsch, sich über die Comics auszudrücken, blieb weiter aufrecht. Und da die Homosexuellen in keinem der beiden Felder des amerikanischen Comics einen Platz fanden, blieb nur noch eine Möglichkeit, ihre sexuelle Identität auf auffallende Weise zu bezeugen: mittels der Erotik und der Pornografie. Dadurch begaben sie sich aber noch weiter in die Marginalität als sie dies im Rahmen des Undergrounds an sich schon getan hätten. Und tatsächlich nahmen die erotischen Zeitschriften, die sich ab den Sechzigerjahren durchsetzten, die Homosexualität in ihre Comic-Seiten auf, sei es als pornografische oder humoristische Erzählungen. Somit entstand eine eigene Sparte, die allerdings ohne Berührungspunkte mit dem kommerziellen Comic bestand und vom Massenpublikum nicht wahrgenommen wurde.⁴⁰

Genauso wie sich die konventionellen spanischen Comics von den amerikanischen unterscheiden, so unterschieden sich auch die wenigen spanischen Schwulen-Comics deutlich von denen der USA. Sie differenzierten sich auch in der Art ihrer Verbreitung und Publikation. Während es in den USA einen landesweiten Skandal ausgelöst hätte, Schwulen-Comics in einer mehr oder weniger konventionellen Zeitschrift abzdrukken, geschah dies in Spanien tagtäglich, ohne dass sich jemand darüber entrüstet hätte – zumindest unter den Personen, die diese Zeitschriften lasen. Und hier ist nicht nur von Schwulen-Comics die Rede, sondern auch von pornografischen Comics solcher Art. Nichtsdestotrotz tauchten die Comics über Homosexuelle in Spanien erst verspätet auf. Vor dem Tod Francos hätte es kein Homosexueller gewagt, seine Sexualität offen zu bekennen – und das nicht ohne Grund. Praktizierende Homosexuelle wurden damals wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses

⁴⁰ ebd.: 15f. und 40ff.

gerichtlich verurteilt, auch wenn sie ihre Sexualität nur im Privaten auslebten. Man ging nämlich davon aus, dass sie von jemandem beobachtet werden könnten und die Angelegenheit damit automatisch zu einer öffentlichen würde. Personen, die man der Homosexualität verdächtigte, wurden Sicherheitsmaßnahmen unterzogen, die zu ihrer Rehabilitation beitragen sollten. Andere waren überhaupt der Meinung, dass der angemessene Aufenthaltsort für Schwule ohnehin nur im Gefängnis oder in einem Arbeitslager sein könne. Angesichts dieser Tatsachen ist es verständlich, dass sich Homosexuelle in der Öffentlichkeit nicht zu ihrer sexuellen Orientierung bekannten. Damals gab es natürlich keine Schwulen-Comics; und wenn ein Roman das Thema der Homosexualität nur streifte, wurde er sofort vom Markt genommen - wenn er es denn vorher überhaupt geschafft hatte, veröffentlicht zu werden -, und der Autor oder die Autorin und die Verantwortlichen für die Publikation wurden gerichtlich verfolgt. Im Jahre 1975 allerdings erscheint ein zweiseitiger Comic von Nazario, der als erster spanischer Schwulen-Comic bezeichnet werden kann: „La visita“. Die Geschichte entstammt direkt dem Alltagsleben, der harten Wirklichkeit der damaligen Zeit: Ein heterosexuelles Pärchen besucht ein befreundetes frisch verheiratetes Paar. Kurz nach ihrer Ankunft verlassen die beiden Frauen die Wohnung, um einkaufen zu gehen, während die beiden Männer zuhause bleiben, um ein paar Gläschen zu trinken. Aber als sie alleine sind, beginnen sie, sich anzusehen, anzufassen und zu küssen, um schließlich im Schlafzimmer hastig ihren sexuellen Wünschen freien Lauf zu lassen. Jeden Augenblick die Rückkehr ihrer Frauen befürchtend, tauschen sie sich über ihre heimlichen Vorlieben aus und reden über die Probleme, die ihnen diese notwendige Geheimhaltung verursacht. Schließlich kehren sie wieder in die verlogene Normalität zurück. So schlimm und absurd diese Geschichte in der heutigen Zeit auch wirken mag, so stellt sie doch die Realität mehrerer Generationen von Homosexuellen dar, die ihre eigene Identität unterdrücken mussten und von der Gesellschaft gezwungen waren, den Schein zu wahren. Sonst wären sie Gefahr gelaufen, ihr Ansehen als anständige Männer oder sogar ihre Freiheit zu verlieren. Es ist die Geschichte von Männern, die heiraten und ihren Wunsch nach einem glücklichen Leben aufgeben mussten und nicht ihrer sexuellen Neigung entsprechend leben konnten. Nur wenige hatten den Mut, dieser Situation zu trotzen. Nazario war einer von ihnen.⁴¹

1.2.3.5 Bedeutung der Gefühlsebene

Als letzte Gruppe der Comics für Erwachsene mit starkem Realitätsbezug sind die Comics zu nennen, deren Hauptmerkmal in der Darstellung unterschiedlicher

⁴¹ ebd.: 89f. und 93

Gemütszustände liegt. Diese Art von Comics spielt zumeist in einem städtischen, zeitgenössischen Umfeld. Aber im Gegensatz zu den Comics, die ein kritisches Bild der Gesellschaft wiedergeben, wird hier die Inszenierung von Schauplätzen, Personen und Ereignissen in den Hintergrund gedrängt und das intime Gefühlsbekenntnis in den Vordergrund gestellt, was den Comic, der eine gewisse Stimmung oder einen gewissen Gemütszustand vermitteln möchte, viel statischer macht. Der persönliche Ausdruck wird wichtiger als die Gesellschaftschronik. Man könnte auch sagen, dass weniger die Ereignisse beleuchtet werden, als vielmehr die Motivation, die diesen vorausgeht bzw. die Reaktionen, die darauf folgen.⁴² Die Innenschau, das intime Geständnis, der Ausdruck der innersten Gefühle, die Beschreibung einer inneren, komplexen und manchmal widersprüchlichen Welt hat in einem Medium, das bis dahin von den Abenteuergeschichten geprägt war, an Bedeutung gewonnen. Die Protagonisten und Protagonistinnen beginnen nachzudenken, zu leiden und zeigen Zeichen einer Sensibilität und Tiefe, die ihnen vorher abging. Sie sprechen, bringen ihre Sorgen zum Ausdruck, diskutieren mit den anderen Figuren, drücken ihre Weltanschauung aus oder wollen diese dem Leser oder der Leserin sogar nachdrücklich nahebringen. Andere denken zu viel nach, verstricken sich in philosophischen Abhandlungen oder werden verrückt, fantasieren unter dem Einfluss von Drogen oder verlieren sich in ihren Alpträumen. In jedem Fall erleben sie Situationen (oder stellen sich Situationen vor), die fantastische Szenarien begünstigen und durch traumähnliche Assoziationen und eine Vielzahl an symbolischen Bedeutungen konstruiert sind. Aber es sind nicht nur die Comic-Figuren, die ihr Innerstes ausschütten, sondern auch die Comic-Autoren und Comic-Autorinnen selbst. Sie erzählen ihr Leben oder schaffen ein Alter Ego, das ihnen erlaubt, ihre Überlegungen festzuhalten. Dies verleiht der Erzählung auf mehr oder weniger explizite Art und Weise eine autobiografische Dimension, die besonders seit den Neunzigerjahren zunehmend an Bedeutung gewinnt. Um dieser Art des Schreibens Ausdruck zu verleihen, bedienen sich die Künstler und Künstlerinnen einer beinahe stillstehenden Zeit, Sequenzen, die einem langsamen Rhythmus folgen und dem kaum wahrnehmbaren Wechsel von Mimik und Gestik, der aber in höchstem Grade aufschlussreich ist.⁴³

Diese besondere Thematik räumt auch den formalen Effekten Platz ein, die durch eine stilisierte Zeichnung und eine gelegentliche Annäherung an die Malerei charakterisiert wird. Das heißt, dass die Einzelbilder nicht nur Zeit und Handlung darstellen, sondern dass sie vielmehr einen Raum anlegen, in dem Zusammenhänge nicht mehr auf logischen Beziehungen von Ursache und Wirkung beruhen, sondern auf Beziehungen, die weniger

⁴² Lladó 2001: 90

⁴³ Altarriba 2001: 331f.

augenscheinlich sind. Diese innovativen und experimentellen Ansätze schaffen durch Assoziationen und besondere formale Verhältnisse sehr zweideutige Bilder.⁴⁴ Eine bestimmte Thematik bestimmt somit auch immer eine entsprechende zeichnerische Umsetzung.

1.2.3.6 Barcelona und der Comic

Mit den spanischen Comics, die sich der Darstellung der spanischen, städtischen Gesellschaft widmen, steht die Stadt Barcelona in engem Zusammenhang. Seit jeher war Barcelona eines der wichtigsten, wenn nicht das wichtigste Verlagszentrum Spaniens und zog somit viele junge Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen an. Besonders in den realitätsnahen und autobiografischen Comics finden sich daher zahlreiche, teilweise sehr konkrete Referenzen an das Leben in Barcelona. Schon seit ihren Anfängen waren die Comics immer fest mit Barcelona verwurzelt und zahlreiche namhafte Zeichner und Zeichnerinnen haben hier gelebt und gearbeitet. Viele große Verlage, wie etwa Bruguera, hatten und haben hier ihren Sitz, vertreiben von hier aus eine Unmenge von Comics und bilden eine Plattform für diese Szene.⁴⁵

Warum sich ausgerechnet Barcelona im Gegensatz zu Madrid als Verlagszentrum der Comics und Ausgangspunkt für grundlegende Veränderungen etabliert hat, liegt vor allem an der größeren Freizügigkeit und der gegenkulturellen Bewegungen, die man in dieser Stadt erlebte. Madrid spürte als administratives und bürokratisches Zentrum Spaniens die langen Jahre der Diktatur und der Unterdrückung wesentlich stärker. Dadurch war hier das Überleben revolutionärer Gegenbewegungen viel komplizierter als in Barcelona. In der Hauptstadt wurde jegliche Art von Versammlung oder alternativer künstlerischer Bekundung als ein aufständischer Akt interpretiert, der sofort von den Behörden aufgelöst wurde, wodurch viele junge Menschen über kurz oder lang ihren rebellischen und kämpferischen Geist verloren.⁴⁶ Als Lebens- und Schaffensmittelpunkt vieler Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen ist es einleuchtend, dass Barcelona und seine Bevölkerung in den Comics porträtiert wurden. Dies war vor allem der Fall, als in den ersten Jahren nach der Diktatur eine Aufbruchstimmung zu verzeichnen war und die Zeichner und Zeichnerinnen ein besonderes Interesse dafür entwickelten, das darzustellen, was sie auf den Straßen beobachteten. Den vielen Comics, die zu dieser Zeit entstanden und die oft die Randgruppen und deren Leben in einem städtischen

⁴⁴ Lladó 2001: 90

⁴⁵ Mascarell / Pericay 1998: 148

⁴⁶ Dopico 2005: 247

Umfeld zum Thema hatten, diente Barcelona als Hintergrund ihrer unkonventionellen Geschichten. Ein anschauliches Beispiel dafür liefert etwa „Anarcoma“ von Nazario.⁴⁷

⁴⁷ González Macén 1991: 17

2 Comics für Erwachsene

2.1 Abgrenzung und Entwicklung

Die Unterscheidung zwischen Comics für Erwachsene und Comics für Kinder wird großteils auf der thematischen Ebene vorgenommen. Damit steht die historische Entwicklung der Comics für Erwachsene auch stark mit den von den Comics behandelten Themenbereichen in Verbindung. Abenteuergeschichten zum Beispiel, die sich von der alltäglichen Wirklichkeit, der politischen und sozialen Aktualität und der Milieuschilderung entfernen, visieren eher ein jugendliches Publikum an. Die Neigung zu einem bestimmten Realismus und zu einem erwachsenen Publikum etwa durch romantische oder kriminalistische Genres seit den Fünfzigerjahren verbreitet sich international. Hier kann man auch die ersten Schritte einer Entwicklung in Richtung *Graphic Novel* erkennen, womit in der heutigen Zeit ein bestimmtes Genre bezeichnet wird, das sich durch thematische Aspekte wie die Erinnerung und die Autobiografie kennzeichnet.⁴⁸

In den folgenden Kapiteln soll nun auf die Entwicklung der Comics für Erwachsene ab den Sechzigerjahren des 20. Jahrhunderts eingegangen werden, wobei der Schwerpunkt hier auf den Comics in Spanien zwischen 1975 und 1990 liegt. Um ein umfangreiches Bild zu liefern wird aber auch ein kurzer Überblick über die Zeit davor und danach gegeben. Auch die Veränderungen in den USA in dem entsprechenden Zeitrahmen werden behandelt, da sich der europäische Comic-Markt davon beeinflusst sah.

Im Gegensatz zu den Vereinigten Staaten, wo die Comics in den Tageszeitungen entstanden sind und sich an ein gemischtes Publikum, das sowohl Kinder als auch Erwachsene einschloss, wandte, hatten die Comics in Spanien, genauso wie im übrigen Europa, ihre Anfänge in spezialisierten Publikationen, die hauptsächlich an ein kindliches Publikum gerichtet waren. Die europäische Kultur brauchte einige Zeit, bis auch Erwachsene die gedruckten Bilder zu schätzen wussten. Erst als in den Sechzigerjahren in Frankreich und Italien die ersten avantgardistischen Comics aufkamen, begannen die Intellektuellen sich für dieses Thema zu interessieren. Wenn man die besondere Situation des spanischen Staates berücksichtigt, so kann man hier beobachten, dass die Comics in dieser Zeit als eine Lektüre minderer Qualität angesehen wurden, die sich an ein kindliches oder jugendliches Publikum richtete. In diesem Zusammenhang wurde 1962 die *Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (C.I.P.I.J.)* gegründet, die dem *Ministerio de Información y Turismo*

⁴⁸ García 2010: 100 und 108

unterstellt war, und welche die eindeutige Zensurfunktion hatte, gewalttätige, erotische und politische Inhalte zu beseitigen. Damit war klar, dass die Regierung die Comics zu einem reinen Unterhaltungsmedium fernab jeglicher ideologischer Bedeutung herabsetzen wollte. Die Gründung der *C.I.P.I.J.* führte rasch zu einer Verminderung der Publikationen.⁴⁹ Während der langen Jahre des Frankismus sahen sich Comic-Autoren und Comic-Autorinnen, genauso wie viele andere Künstler und Künstlerinnen, durch den Mechanismus der Zensur und der Selbstzensur eingeschränkt. Sie hatten keinerlei Möglichkeiten, Comics für Erwachsene zu realisieren und mussten sich auf Comics für Kinder und Jugendliche oberflächlichen Inhalts beschränken. Das führte zwangsläufig dazu, dass die spanischen Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen auf dem internationalen Parkett nicht die Anerkennung fanden, die ihnen aufgrund ihrer Fähigkeiten zugestanden wäre.⁵⁰ Anzumerken ist allerdings, dass sich die Zensur nicht nur auf die einheimische Produktion beschränkte; auch amerikanische Titel waren teilweise verboten, wie etwa in den Sechzigerjahren die harmlos erscheinenden Publikationen „Batman“ oder „Superman“ – wobei hier unterstellt werden kann, dass diese Titel nicht aus inhaltlichen Gründen verboten wurden, sondern aus Protektionismus der spanischen Verlage gegenüber.⁵¹

Die Veränderungen in Richtung Comics für Erwachsene gingen weniger von künstlerischer als von theoretischer Seite aus. Die Gründe dafür liegen in dem plötzlichen Boom dieses Mediums in anderen europäischen Ländern und dem beginnenden Widerstand gegen das Franco-Regime, was dazu führte, dass Künstler und Künstlerinnen sowie Kritiker und Kritikerinnen die Möglichkeit in Betracht zogen, die neuen europäischen Strömungen zu assimilieren. Dass der theoretische Wandel vor dem künstlerischen stattfand, ist nicht zuletzt damit zu begründen, dass letzterer nicht nur individuelle Anstrengungen erforderte, sondern auch auf Veränderungen der industriellen Bedingungen, des Marktes und des politischen Regimes angewiesen war. Somit konnte man eher individuelle als kollektive Bemühungen derjenigen beobachten, die für die Anerkennung der Comics als neunte Kunst kämpften. Das Resultat waren Artikel, spezialisierte Zeitschriften und Bücher, Ausstellungen und Konferenzen, die dazu beitrugen, den Wert eines Mediums zu verbreiten, das sich langsam nicht mehr *tebeo* oder ‘grafische Erzählung’ nannte, sondern dazu überging, die international geläufigere Bezeichnung ‘Comic’ anzunehmen. Spanien näherte sich anderen Ländern an, in denen bereits eine gewisse Stabilität der Comics für Erwachsene erreicht worden war. Doch der thematische und ästhetische Durchbruch waren noch lange nicht geschafft, und das

⁴⁹ Lladó 2001: 25

⁵⁰ Rocabert 1989: 9

⁵¹ García 2010: 136

spanische Publikum war noch nicht bereit, die neuen Ansätze anzunehmen. Als Konsequenz der Diktatur kann man Instrumente der Politik beobachten, die die kreative Entwicklung der Comics für Erwachsene behinderte. Diese Tatsache und das Fehlen an geeigneten Medien führten dazu, dass viele spanische Autoren und Autorinnen und ihre Werke im Ausland weiter verbreitet waren als in Spanien selbst. Man spricht somit von einem Arbeitsexil der spanischen Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen, die ihre Arbeiten mittels Agenturen ins Ausland exportierten. Hauptexportländer Anfang der Siebzigerjahre waren Frankreich und Belgien. Diese Werke waren hauptsächlich an ein erwachsenes Publikum gerichtet; die behandelten Themen neigten dazu, sich dem diktatorischen Regime entgegenzustellen und dem Widerstand gegen die Freiheitseinschränkungen Ausdruck zu verleihen. Auch wenn es sich oft um Comics handelte, die in erster Linie den Superhelden – oder Sciencefiction-Comics angehörten, schimmerte doch eine Systemkritik durch, was erklärt, warum die Zensur auch weiter die Verbreitung der Comics mancher spanischer Autoren und Autorinnen verbot, auch wenn diese in Europa und den USA an Ansehen gewannen. Die spanischen Comics für Erwachsene entwickelten sich somit weitgehend im Exil, was zu einer widersprüchlichen Situation führte: Auch wenn es Anfang der Sechzigerjahre spanische Zeichner und Zeichnerinnen erwachsener Comics gab, so fehlte es an spanischen Lesern und Leserinnen solcher Art von Comics.⁵²

Mit der Festigung der Demokratie allerdings wandelt sich die Comic-Industrie bedingt durch die Forderungen der Autoren und Autorinnen, die sich ihrer Rechte und Ziele bewusst wurden. Langsam formulierten die Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen ihre eigenen Positionen neu, analysierten ihre eigenen Ausdrucksmittel und boten den Lesern und Leserinnen neue ästhetische und intellektuelle Alternativen an. Eine wichtige Rolle bei dieser Entwicklung spielten Zeitschriften wie „Star“, „Bésame mucho“, „Totem“, „Cimoc“, „Comix Internacional“ oder „Rambla“.⁵³

Seit den Sechzigerjahren lassen sich also drei wichtige Phänomene beobachten: die Konsolidierung des Comics als Studienobjekt ideologischer und formaler Fragestellungen, die Wahrnehmung des Autors oder der Autorin als Künstler oder Künstlerin und die Entdeckung eines erwachsenen Publikums. Die Sechziger sind aber auch die Zeit, in der das Fernsehen langsam die Massen einnimmt und somit die Comics von ihrer Popularität befreit; diese wiederum können sich nun spezialisieren und für einen kleineren Publikumskreis produziert werden.⁵⁴ Es ist hauptsächlich die Generation, die mit den bekannten spanischen Comic-

⁵² Lladó 2001: 25ff.

⁵³ ebd.: 28

⁵⁴ Santis 1998: 15

Serien des größten spanischen Verlags Bruguera aufgewachsen ist, die auch als Erwachsene weiter Comics liest und neue Titel sucht. Im Gegenzug dazu wird der Sektor für Kinder von Disney-Comics und Mangas überschwemmt, die sich auch durch das Kino und das Fernsehen weit verbreiten. Somit wird die Produktion für Erwachsene avantgardistisch und intellektuell und ist langsam nicht mehr für ein kindliches Publikum geeignet.⁵⁵

2.2 Gesellschaftspolitischer Kontext der Siebziger- und Achtzigerjahre in Spanien

Das Jahr 1975 bezeichnet mit dem Tod Francisco Francos einen wichtigen Zeitpunkt in der politischen Geschichte Spaniens, da damit die spanische *transición* einsetzt. Die Ausarbeitung einer Verfassung 1978 kennzeichnet den Beginn einer neuen demokratischen Epoche, deren politisches System die konstitutionelle Monarchie sein würde.⁵⁶ Zwischen 1975 und der Mitte der Achtzigerjahre wird der Comic zum Ausdrucksmittel einer politischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Umbruchszeit. Durch den Aufruf zu den Wahlen, die Legalisierung der kommunistischen Partei, die Verabschiedung des Autonomiestatuts, den Putschversuch am 23. Februar 1981, den Eintritt in die Regierung der PSOE, den Beitritt zur NATO und zur Europäischen Gemeinschaft und die Verabschiedung neuer Gesetze (z.B. *Ley de Reforma Universitaria*, *Ley Orgánica del Derecho a la Educación*, *Ley de Despenalización del Aborto*) zeichnete sich eine neue Gesellschaft ab, die als Referenz für die humoristischen und satirischen Zeitschriften diente. Aber es veränderte sich nicht nur die politische Landschaft, sondern auch die soziale und kulturelle Struktur. Die Zeichner und Zeichnerinnen und Autoren und Autorinnen situieren ihre Comic-Geschichten in dieser neuen Gesellschaft und behandeln neben den politischen Ereignissen auch Themen, wie die sexuelle Unterdrückung, die Ungleichheit der Frau oder die Zensur von Kinofilmen, die aus verschiedenen Blickwinkeln verarbeitet wurden, zwischen Humor und Realismus schwankten, in jedem Fall aber die Geschichten der Alltagshelden darstellten.⁵⁷

Die Zensur, die die Meinungsfreiheit der Printmedien regulierte, wurde 1977 gesetzlich abgeschafft. Das neue Gesetz (*Real Decreto Ley* vom 1. April 1977) sah neben anderen Rechten das Recht aller Staatsbürger und Staatsbürgerinnen auf freie Information vor, eine grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung der Demokratie und die ersten freien Wahlen nach dem Frankismus. Mit diesem Gesetz wurden die Einschränkungen von Seiten der Regierung aufgehoben, aber ethische und soziale Werte wurden weiterhin durch

⁵⁵ Merino 2003: 144

⁵⁶ ebd.: 142

⁵⁷ Lladó 2001: 11

die Jurisdiktion geschützt. Einige Artikel des alten Gesetzes (*Ley de Prensa e Imprenta*) wurden zwar aufgehoben, aber die neue Rechtsprechung war so vage formuliert, dass sie weiterhin die behördliche Beschlagnahme grafischer Druckerzeugnisse, die gegen bestimmte Auflagen verstießen, ermöglichte. So waren obszöne oder pornografische Inhalte weiterhin verboten und die Kirche, die Königsfamilie und das Militär galten als unantastbar. Dadurch war die Meinungsfreiheit der Autoren und Autorinnen in dieser freilich etwas toleranteren Zeit nach wie vor eingeschränkt. In dem neuen Gesetz wurde festgelegt, dass bei Beleidigungen oder Verleumdungen, verursacht durch grafische Druckerzeugnisse, die Verantwortung beim Autor oder bei der Autorin bzw. bei den Verantwortlichen der Publikation liegen würde. Angesichts dieser neuen Situation selektierten die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Verlage selbst die zu veröffentlichenden Werke genau und gaben ihren künstlerischen Auftragsnehmern und Auftragsnehmerinnen genaue Anweisungen über den Inhalt der Erzählungen, die grafische Umsetzung, zum Beispiel auch die Darstellung von Nacktheit. Diese Einschränkungen seitens der Verlage sollte schon im Vorhinein alles streichen, was unter Umständen der Zensur zum Opfer fallen könnte, da vom Markt entfernte Produkte natürlich für unnötige Kosten sorgten. Indirekt kam damit auch die äußerst ungeliebte Selbstzensur der Autoren und Autorinnen auf, die ihre Arbeiten nun schon im Hinblick auf die Bestimmungen der Zensurbehörde in Angriff nahmen. Die Künstler und Künstlerinnen stellten konfliktlose Werke her, um Probleme mit den Behörden zu vermeiden und den Anforderungen des Verlags zu entsprechen, um damit auch langwierigen und kostenintensiven Bearbeitungen zu entgehen. Durch diesen Mechanismus der Selbstzensur von Autoren und Autorinnen bzw. Verlagen wurde sicherheitshalber oft noch viel weniger gesagt, als von gesetzlicher Seite her noch erlaubt gewesen wäre. Sogar die *Underground Comix* mussten sich diesen Verfahren teilweise unterwerfen und waren in ihrer freien Meinungsäußerung eingeschränkt.⁵⁸

Zu einer der bedeutendsten spanischen Comic-Zeitschriften, die der gesellschaftspolitischen Satire gewidmet war, zählt „El Papis“ des Verlags Amaika, dessen erste Ausgabe bereits 1973 mit dem Untertitel „*Revista satírica y neurasténica*“ erschien. Genauso wie andere humoristische Zeitschriften kämpfte sie für den politischen Wandel, wobei sie sich einer sehr realistischen grafischen Sprache bediente. Mit dem Tod Francos akzentuierte die Zeitschrift ihren kritischen Geist, verabschiedete sich vom Zwischen-den-Zeilen-Lesen und nahm radikalere politische Positionen ein. Zeichner wie Ramón Tosas Fuentes oder Jordi Amorós, besser bekannt unter ihren Künstlernamen Ivá und Ja, waren

⁵⁸ Dopico 2005: 139ff.

aufmerksame und kritische Beobachter der aktuellen Situation in der spanischen Gesellschaft. Sie formten einen mehr oder weniger festen Bestandteil der Zeitung und kommentierten kritisch die wichtigsten Ereignisse der Woche. Die Themen, die hauptsächlich behandelt wurden, waren die Umweltverschmutzung, die Wirtschaftskrise, die sexuelle Unterdrückung, die Ungleichheit der Frau oder die Zensur von Kinofilmen. Was die Zeichner und Zeichnerinnen betrifft, so sticht einer ganz besonders hervor: Carlos Giménez stellte mit besonderer Kraft den Kampf des Volkes gegen die Diktatur dar. Seine chronistischen Anekdoten der aktuellen Politik, von denen einige auf die Skripten von Ivá zurückgehen, wurden später im Album „España Una, Grande y Libre“ zusammengefasst.⁵⁹

Das Ende der Diktatur brachte auch in den Comics entscheidende Veränderungen. Mit der *transición* verschwanden die alten, emblematischen Comics, nicht aber das kreative Talent, das sich mit der neuen ideologischen Orientierung, den sozialen Unruhen und den technologischen Neuerungen nun neu orientieren musste. Mit der Konsolidierung der Demokratie richteten sich die Comics verstärkt an ein erwachsenes Publikum, nahmen einen anderen Stil an, bedienten sich einer elaborierten Grafik und komplexeren Handlungen, um sich so als Kunstform zu etablieren. Zunehmend änderte sich die Sichtweise auf die Comics, die nun nicht mehr dem Ausdruck von offizieller Seite genehmigten Denkweisen, sondern der Avantgarde dienten und zu einem engagierten Produkt wurden, das die Besorgnisse der jungen Generation und den Wunsch auf Veränderung in großen Bereichen der Gesellschaft widerspiegelte. Die Comics wurden zum Zeichen für Modernität und Rebellion, und eine ganze Generation von Zeichnern und Zeichnerinnen brachte sich mit innovativen Ideen und ehrgeizigen Projekten ein; die lange Tradition der Comics im Bewusstsein, wollten sie diese aber mit neuen künstlerischen und medialen Mitteln bereichern.⁶⁰

2.3 Comic-Zeitschriften in den Achtzigerjahren

Entscheidende Einflüsse für die Veränderungen am spanischen Comic-Markt kamen nicht nur aus der sich wandelnden politischen und gesellschaftlichen Situation in Spanien selbst, sondern auch aus dem Ausland. In den späten Siebzigerjahren versorgten Comic-Zeitschriften wie „Tótem“, „1984“, „Comix Internacional“ oder „Cimoc“ die spanische Leserschaft auf komprimierte und beschleunigte Weise mit einer Auswahl der besten europäischen und amerikanischen Comics der letzten Jahre. Dieser Schwall von herausragenden Werken führte - gemeinsam mit den Veränderungen in der spanischen

⁵⁹ Lladó 2001: 20

⁶⁰ Altarriba 2001: 16f.

Gesellschaft, der Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten und dem Erfolg neuer Themen, die sich an einem erwachsenen Publikum orientierten - zu einem Höhepunkt in der spanischen Comic-Geschichte und zur Entdeckung der Comics als modernes Ausdrucksmittel.⁶¹

Durch das Aufkommen zahlreicher neuer Publikationen war es Autoren wie etwa Carlos Giménez, Josep María Beá, Esteban Maroto, Luis García, Alfons Font oder Manfred Sommer möglich, die Arbeit für Agenturen aufzugeben und sich ihren eigenständigen Kreationen zu widmen. Zu einem der wichtigsten Verleger zählte Josep Toutain mit Magazinen wie „1984“ (erstmal erschienen 1978) und „Comix Internacional“ (erstmal erschienen 1980). Toutain war auch an der Gründung der bedeutendsten spanischen Underground-Zeitschrift „El Víbora“ (siehe 3.5.2.3) beteiligt.⁶² Nach Jahren der Vorherrschaft von Comics für Kinder wurde die Verbreitung von Comics für Erwachsene mit dem Erscheinen der Zeitschrift „1984“ eingeleitet. Der bedeutende Anteil an autochthonen Künstlern und Künstlerinnen, die hier veröffentlicht wurden, und die hohen Verkaufszahlen der Zeitschrift bestätigten, dass sich tatsächlich etwas verändert hatte. Vorbereitet wurde diese neue Leserschaft schon durch die Zeitschrift „Tótem“ (erstmal erschienen 1977), die die besten Comics für Erwachsene der Sechziger- und Siebzigerjahre veröffentlichte. Der Schwerpunkt lag zunächst hauptsächlich auf Comics europäischen Ursprungs, wie z.B. „Arzach“ vom Franzosen Moebius, „Corto Maltés“ vom Italiener Hugo Pratt oder „Valentina“ vom ebenfalls aus Italien stammenden Guido Crepax; nach und nach wurde dann aber auch spanisches Material inkludiert.⁶³

In den Achtzigern kann eine Explosion von neuen Titeln und Comic-Figuren an den spanischen Zeitungsständen beobachtet werden. Auch wenn sich die meisten Publikationen nicht allzu lang auf dem Markt hielten, so entstanden zu dieser Zeit doch einige denkwürdige Figuren und Comic-Geschichten unbestreitbarer Qualität.⁶⁴ Während der ersten Hälfte der Achtzigerjahre vermehrte sich die Zahl an Comic-Zeitschriften um ein Zehnfaches, ein Aufschwung, der nachher nie wieder erreicht wurde. Die spanischen Autoren und Autorinnen nutzten die Gelegenheit, um ihre Arbeiten veröffentlichen zu können. Die Comic-Industrie erlebte Erfolgsmomente, die vor allem von drei Verlagen geprägt waren: Toutain Editor, La Cúpula und Norma. Die Diversifizierung der Publikationen war so groß, dass man neben Zeitschriften, die sich konkreten Genres, wie der Sciencefiction, Abenteuern oder Horrorgeschichten, widmeten, auch Zeitschriften fand, die sich durch einen Eklektizismus

⁶¹ Dopico 2005: 294f.

⁶² Navarro 1998: 149

⁶³ Arias 1996: 145

⁶⁴ Altarriba 2001: 17

definierten, der die besten internationalen Werke der sogenannten Autoren-Comics vereinte. Nichtsdestotrotz war nur den wenigsten Zeitschriften eine Lebensdauer beschert, die über zwei Jahre hinausging.⁶⁵

Die Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen experimentierten, verschrieben sich dem poetischen Erzählen persönlicher Bekenntnisse und der Beschreibung der tiefsten Abgründe der menschlichen Psyche, den Schattenseiten der Gesellschaft in einer Großstadt, wie zum Beispiel der sexuellen Perversion oder der Kriminalität. Die Comics der Achtziger waren fantasievoll, verblüffend, sinnlich, erotisch, aber auch präziös, schäbig, unverständlich, vulgär und exhibitionistisch, in jedem Fall aber reich an individuellen Schattierungen, die jeder einzelne Autor und jede einzelne Autorin einbrachte. Es waren neue Comics für eine neue Zeit. Die dargestellten Protagonisten und Protagonistinnen charakterisierten sich durch Zynismus, existenzielle Zweifel, politischen Radikalismus und oft durch ein Dasein im sozialen Abseits. Sie wurden zu Drogenabhängigen, skeptischen und äußerst kritischen Menschen der damaligen Gesellschaft. Auch wenn die Auswahl so groß war, dass sich für jeden Leser und jede Leserin etwas fand, so lassen sich die Comics der *transición* thematisch unter dem radikalen Protest, der Provokation und der Denunziation sozialer Missstände zusammenfassen.⁶⁶

Nicht nur die steigende Zahl von Comic-Publikationen, sondern auch die Veranstaltung internationaler Ausstellungen und Messen und die Entwicklung einer spezialisierten Kritik des Mediums trugen dazu bei, dass man zwischen den Jahren 1981 und 1983 von einem richtigen Comic-Boom sprechen kann.⁶⁷ Mit Anfang der Achtzigerjahre begann ein goldenes Zeitalter für die spanischen Comics, die die Beschränkung auf ein kindliches Publikum während des Frankismus hinter sich gelassen hatten und nun neue Beachtung unter einem erwachsenen Publikum fanden, das die Comics als ein Medium künstlerischen Ausdrucks zu schätzen wusste.⁶⁸

2.4 *Ligne Claire* und *Línea Chunga*

Anfang der Achtzigerjahre lassen sich in der Comic-Landschaft zwei künstlerische Strömungen eindeutig unterscheiden: die *Ligne Claire*, die der franko-belgischen Tradition Hergés folgte und von der ab 1980 erscheinenden Zeitschrift „Cairo“ vertreten wurde, und die sogenannte *Línea Chunga* des spanischen Undergrounds, die von der ab 1979 erscheinenden

⁶⁵ Dopico 2005: 296

⁶⁶ Altarriba 2001: 17f.

⁶⁷ Lladó 2001: 13

⁶⁸ Dopico 2005: 295f.

Zeitschrift „El Víbora“ repräsentiert wurde. Doch aufgrund der oft sehr persönlichen Ansätze dieser Generation wussten sich viele Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen weder in der einen noch in der anderen Richtung klar einzuordnen.⁶⁹ Neben diesen beiden Linien könnte man auch noch eine dritte Linie etablieren, die sich auf die Produktion von Madrid bezieht. Prinzipiell lässt sich allerdings sagen, dass die unterschiedlichen Tendenzen nicht klar voneinander zu trennen sind, da sie sich oft miteinander vermischten und ein und derselbe Künstler oder ein und dieselbe Künstlerin oft mehreren Richtungen zugeordnet werden kann.⁷⁰

2.4.1 *Ligne Claire* und die Zeitschrift „Cairo“

In den Achtzigerjahren besann man sich zurück auf die klassischen Autoren und Autorinnen der franko-belgischen Schule, allen voran Hergé, dem Schöpfer von „Tintin“. Die Ästhetik der *Ligne Claire* definiert sich – wie der Name schon vermuten lässt - durch eine klare zeichnerische Linie, eine strikte Anordnung der einzelnen Seiten, eine Dominanz der Geometrie und eine eindeutige Lesbarkeit der Comics.⁷¹ Francesca Lladó fasst die Merkmale der *Ligne Claire* aufgrund einer Analyse der Werke von Hergé, und insbesondere „Tintin“, wie folgt zusammen:

- a) Actitud estética, estilística, ética y narrativa.
- b) Desarrollo de la aventura clásica, contada con realismo y documentación.
- c) Situaciones, personajes y objetos quedan perfectamente explicados, de modo que el dibujo está en función de lo que se cuenta.
- d) La línea dibujística es clara, legible, bordeada y marcada.
- e) Ausencia de sombras y trazo preciso dan cuerpo a la estructura de la narración.
- f) La página debe estar perfectamente planificada de antemano.
- g) La planificación debe ser cinematográfica y poseer el menor número posible de imágenes.
- h) La coherencia argumental es fundamental.
- i) Los personajes deben aparecer, desaparecer y volver a encontrarse con asiduidad.
- j) Todo debe estar en función del argumento.
- k) El lenguaje debe traducir, designar, caligrafiar pero nunca copiar por el mero hecho en sí mismo.
- l) Todos los elementos del lenguaje y discurso sintagmático tienen la misma importancia: rotulación, viñetas, onomatopeyas, apoyaturas...
- m) La línea debe ser uniforme, pero a la vez adaptarse a las formas que se representan (cejas, nariz, manos...)
- n) El decorado debe ser detallado, documentado, realista pero nunca sobrecargado.⁷²

Allgemein lässt sich also feststellen, dass auf thematischer Ebene ein linearer Handlungsverlauf mit klassischen narrativen Ansätzen charakteristisch ist und auf

⁶⁹ Hernández Cava 1996: 249

⁷⁰ Cuadrado 1991: 10f.

⁷¹ Santis 1998: 53

⁷² Lladó 2001: 104f.

zeichnerischer Ebene eine saubere Linie, geometrische Formen, die Eliminierung des Überflüssigen und das Fehlen farblicher Zwischentöne.⁷³

Die Zeitschrift „Cairo“, die die *Ligne Claire* am repräsentativsten vertrat, erschien seit 1981 im Verlag Norma. Im Editorial der ersten Nummer von „Cairo“ wurde die Publikation als *neotebeo* deklariert, wobei *neo* für Comics stand, die dem aktuellen Zeitgeist entsprachen, von jungen, hauptsächlich spanischen Comic-Autoren und Comic-Autorinnen gestaltet wurden und als Alternative zur herrschenden Abgestumpftheit - etwa der *Underground Comix* - fungieren sollten. *Tebeo* wurde gewählt, weil die Zeitschrift Comics vereinen sollte, die zwar von neuen Autoren und Autorinnen stammten, aber trotz ihrer unterschiedlichen Stile klassischen Comic-Konzepten folgten und eine gemeinsame Idee und einen gemeinsamen Kontext teilten. Man entschied sich somit für den spanischen Begriff *tebeo* anstelle des mittlerweile international anerkannten Begriffs *cómic*. „Cairo“ und die *Ligne Claire* definierten sich vor allem in Abgrenzung zu den Comics der Zeitschrift „El Víbora“, da sie den Lesern und Leserinnen eine Alternative zu den oft erotischen und gewalttätigen Inhalten bieten und die Ideale der klassischen Comics weiterhin pflegen wollten. „Cairo“ bot einer sorgfältig ausgewählten Gruppe von Zeichnern und Zeichnerinnen und Autoren und Autorinnen eine Plattform, um Comics zu publizieren, die dem Publikum eine Flucht aus der Wirklichkeit ermöglichen sollten – ganz im Gegensatz zum ungeschminkten Realismus von „El Víbora“. Unter den spanischen Autoren und Autorinnen stechen Roger, Montesol, Daniel Torres, Mique Beltrán, Gallardo oder Pere Joan hervor, die mit der *Ligne Claire* allerdings eher stilistische als thematische Merkmale verbindet. Mit Ausnahme von Mique Beltrán oder Daniel Torres haben sie hauptsächlich Erzählungen mit Referenz auf die soziale Realität geschaffen und vor allem Chroniken des kulturellen, modernen Ambientes Barcelonas entwickelt – der Stadt, in der der Großteil der Zeichner und Zeichnerinnen der Zeitschrift lebte. Zeichner wie etwa Montesol stellten den Alltag in der Großstadt schonungslos dar, legten die auffälligsten Charakteristiken der Gesellschaft der Achtziger bloß und schlossen ihre eigene Existenz oft in die Erzählungen ein. Daraus wird deutlich erkennbar, dass die wenigsten Künstler und Künstlerinnen einer Linie strikt folgten, sondern sich vielmehr bestimmter Elemente unterschiedlicher Richtungen bedienten und dadurch ihren persönlichen Stil kreierte.⁷⁴

⁷³ ebd.: 46f.

⁷⁴ ebd.: 50f.

2.4.2 *Línea Chunga* und die Zeitschrift „El Víbora“

Was die Comics für Erwachsene betrifft, die sich an der Realität orientieren und gesellschaftliche sowie autobiografische Aspekte einfließen lassen, so ist die der *Ligne Claire* entgegenstehende *Línea Chunga* von größerem Interesse. Die Bezeichnung *Línea Chunga*, seltener auch *Línea Dura*, wird für Comics verwendet, die Teil der Welt des Undergrounds sind, zu der auch andere kulturelle und gesellschaftliche Erscheinungen gehören, wie etwa die Rockmusik, der Drogenkonsum, der Anarchismus oder die Kommunen. Es wird damit also die spanische Form der *Underground Comix* bezeichnet, deren wichtigste Publikation „El Víbora“ ist, die im Verlag La Cúpula in Barcelona monatlich erschienen ist. Auf die Entstehung und Entwicklung der *Underground Comix* soll im folgenden Kapitel ausführlich eingegangen werden.⁷⁵

⁷⁵ Cuadrado 1991: 11

3 *Underground Comix*

3.1 *Underground und Underground Comix – eine Definition*

Der Begriff ‘Underground’ kann mehrere Bedeutungen haben. Auf allgemeinem, gesellschaftlichen Niveau wird der Underground als ein soziologisches, politisches, psychologisches und kulturelles Konzept verstanden, das sich auf alternative Gegenkulturen zum vorherrschenden kulturellen System einer Gesellschaft bezieht.⁷⁶ In Bezug auf die hier behandelten Comics ist vor allem von Relevanz, dass man damit künstlerische Produkte beschreiben kann, die abseits von Mainstream und kommerziellen Interessen entstehen. Seine Verwendung im Bereich der Comics geht auf den bedeutenden amerikanischen Comic-Zeichner und -Verleger Harvey Kurtzman zurück, der die Überschrift „*Comics Go Underground*“ auf der Titelseite der Nummer 16 (Oktober 1954) der Comic-Zeitschrift „*Mad*“, als dessen Verleger er selbst fungierte, verwendete. Als *Underground Comix* werden die Comics bezeichnet, die ab etwa Mitte der Sechzigerjahre in den USA auftauchten und bei denen die Autoren und Autorinnen davon ausgingen, dass Comics ethische, moralische und soziale Fragestellungen aller Art aufwerfen können. Die Künstler und Künstlerinnen sollten über die größtmögliche Freiheit verfügen und richteten sich an ein erwachsenes Publikum. Auf provokative Weise wollten sie mit den alten Konventionen der Vergangenheit brechen und der Zukunft den Weg bahnen. Die *Underground Comix* definieren sich sowohl über eigene ethische als auch ästhetische Richtlinien. Besonders zu Beginn handelte es sich um unkonventionelle Werke einer Minderheit für eine Minderheit, die auf unerlaubte Art und Weise vertrieben wurden.⁷⁷

Die Comics, die dem Underground zugeordnet werden, wurden als *Comix* bezeichnet. Dieser neue Begriff sollte als Abgrenzung zu anderen Genres und den konventionellen Comics dienen und ein neues Verständnis der Comics verdeutlichen. Das ‘x’ in *Comix* steht - nicht nur, aber auch - für die pornografischen Inhalte, die sich in diesen Comics finden. *Comix* charakterisieren sich durch ihren experimentellen Charakter, durch die kritische Auseinandersetzung mit der Gesellschaft und die Präsenz von Themen wie Drogenkonsum oder Sexualität, die oft auf satirische oder ironische Weise behandelt werden und somit im Gegensatz zu den konventionellen Comics ausschließlich für ein erwachsenes Publikum bestimmt sind.⁷⁸

⁷⁶ Herrero de Castro 2009: 12

⁷⁷ Guiral 2009: 6f. und 16

⁷⁸ ebd.: 16

3.2 Die Underground-Bewegung in den USA

Um die neuen Entwicklungen bei den Comics für Erwachsene ab den Siebzigerjahren in Spanien zu verstehen, muss zuerst auf das Aufkommen der Underground-Bewegung in den USA eingegangen werden, da diese entscheidenden Einfluss auf den europäischen Markt und damit auch auf Spanien hatte. Der Kontakt mit den ausländischen Werken des Undergrounds gab den spanischen Autoren und Autorinnen entscheidende Anstöße für eine neue Herangehensweise an die Comics.

In den Sechzigerjahren entstand in den USA die Underground-Bewegung, die unter ihrem Deckmantel alles vereinte, was gegen das bis dahin Etablierte war. Eine Handvoll Jugendlicher und Studierender, begleitet von ihren erwachsenen Mentoren und Mentorinnen, leitete diese soziale und kulturelle Bewegung ein, die die geltenden Werte des kulturellen System absolut negativ bewertete und die traditionelle Denk- und Lebensweise der bürgerlichen Welt angriff. Sie manifestierten eine generelle Unzufriedenheit sowie die feste Entschlossenheit zur Zerstörung des etablierten Systems und dessen Erneuerung. Die Anfänge der Underground-Bewegung gehen auf die Aufstände der U.S.-amerikanischen *beat generation*, die von Schriftstellern wie Allen Ginsberg, Jack Kerouac oder William Burroughs eingeleitet wurden, und auf das Aufkommen der Hippie-Bewegung in den Sechzigerjahren im Viertel Haight Ashbury von San Francisco zurück. Die Hippies glaubten an eine Welt ohne Gewalt, Betrug, Konkurrenzdenken oder übertriebene Technologisierung und setzten sich für die Gewaltlosigkeit, die individuelle Befreiung und die ästhetische, psychologische und psychedelische Revolution ein. Mit einer neuen, friedlichen Gesinnung verkündeten sie den Ausstieg aus der Gesellschaft und die Suche nach neuen Erfahrungen. Es waren die Jahre des *Flower Power*, des leichtgläubigen Optimismus, der Illusionen von Veränderung und der Suche nach übersinnlichen Erfahrungen mit Hilfe von Drogen, Sex und fernöstlicher Meditation. Im Zuge der Aufstände im Mai 1968 zeigte diese Gegenkultur ihre theoretischen Schwächen, ihre ideologischen Fehler und ihre unklaren Positionen. Auf die explosionsartigen Umstöße der Vergangenheit folgte eine Zeit der Analyse und Selbstkritik, was aber nicht bedeutete, dass man aufgeben und zu den Werten der kapitalistischen Gesellschaft zurückkehren wollte, sondern dass man die idealistischen und romantischen Positionen, die den Kern, aber auch die Schwäche des jugendlichen Protests ausmachten, genauer beleuchten wollte. Mit den Siebzigern begann eine polemische Zeit, die zum politischen Wandel der Underground-Bewegung führte. Von der Erneuerungspolitik der Studierendenorganisationen und der unpolitischen Haltung der Hippies ging man zum chaotischen und wütenden Gehabe der Linken über. Die Gegenkultur besann sich auf ihre

anarchistischen Wurzeln und brachte Aktionsgruppen hervor, die zur methodischen Zerstörung des Systems entschlossen waren. Auf künstlerischem Gebiet rüttelte die Gegenkultur die festgefahrene und unproduktive Lage auf. Sie lehnten die Kunst auf akademischem Niveau und deren Institutionalisierung ab und entwickelten im Rahmen der neuen Bewegung eine künstlerische Aktivität, die auf fieberhafte Weise produzierte, experimentierte und entdeckte. Der Underground sah die Kunst als spielerisches Konzept und fand teilweise Gemeinsamkeiten mit dem Dadaismus und dem Surrealismus. Unter diesen Vorbedingungen veränderten die Künstler und Künstlerinnen beinahe alle Kunstformen, die nun nicht mehr als etwas Elitäres betrachtet wurden, sondern sich dem Alltagsleben annäherten. Sie entkräfteten die Rolle des Künstlers oder der Künstlerin als Genie und machten die Kunst zu einer alltäglichen und kollektiven Ausdrucksform. Ihrem revolutionären Geist folgend, griff die Underground-Bewegung die bürgerlichen Tabus der Sexualität, wie etwa der Pornografie, der Obszönität, der Promiskuität oder der Homosexualität, sowohl im künstlerischen als auch im gesellschaftlichen Bereich an, um die scheinheiligen Moralvorstellungen der bürgerlichen Gesellschaft aufzuzeigen. Die Produkte dieser Kunst hielten der Gesellschaft den Spiegel vor und richteten die Aufmerksamkeit besonders auf die Bereiche, die es normalerweise eher zu verstecken galt.⁷⁹

3.3 *Underground Comix* in den USA

Die gegenkulturellen Bewegungen und die jugendliche Rebellion gaben den Anstoß für die Entwicklung der *Underground Comix* in den Vereinigten Staaten. Ausschlaggebend war allerdings auch der Verfall der konventionellen Comic-Industrie, da sich die Künstler und Künstlerinnen durch den *Comics Code* in ihrem Schaffen stark eingeschränkt sahen und sich zwangsläufig an einem kindlichen Publikum orientieren mussten, was über kurz oder lang zum Ruin der Comics geführt hätte. Nach lautstarken Protesten der Öffentlichkeit, die in den Comics durch die zunehmende Darstellung von Gewalt, Straftaten und Sexualität eine Gefährdung für die Jugend sahen, sah sich die amerikanische Comic-Industrie 1954 dazu veranlasst, die *Comics Code Authority* zu gründen, die die Comic-Publikationen des eigenen Marktes auf bestimmte Kriterien hin überprüfen sollte und den für harmlos befundenen Comics den Stempel „*Approved by the Comics Code Authority*“ aufdrucken sollte. Mit dem *Comics Code* hatte sich die Comic-Industrie explizit zur ausschließlichen Herstellung kindlicher Produkte bekannt. Damit waren Themen oder Fragestellungen, die auch Erwachsene interessieren könnten, von einer Bearbeitung durch die Comics ausgeschlossen

⁷⁹ Dopico 2005: 10ff.

worden. In diesem Zusammenhang kann man Ende der Fünfziger- und Anfang der Sechzigerjahre auch einen neuen Aufschwung der Superhelden-Comics, vor allem der Verlage DC und Marvel, beobachten. Die Comics befanden sich in einer aussichtslosen Situation; Veränderungen im Rahmen der konventionellen Comics vorzunehmen schien fast ausgeschlossen und mussten somit auf einer anderen Ebene, nämlich der Ebene der *Underground Comix*, stattfinden.⁸⁰

Anfang der Sechzigerjahre verschwanden viele Verlage von der Bildfläche, und die Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen suchten ihr Glück in anderen Bereichen. Die wenigen noch gebliebenen Unternehmen begnügten sich damit, harmlose Produkte für Kinder zu produzieren, um nicht die Aufmerksamkeit der Zensur oder den Protest einer Gesellschaft zu erregen, die strenge Moralvorstellungen hatte. Aber durch die starke Verbreitung des Fernsehens verloren die Comics prinzipiell an Bedeutung und wurden vom breiten Publikum langsam als irrelevant betrachtet. Diese widrigen Umstände hielten die jungen, motivierten Autoren und Autorinnen aber nicht davon ab zu publizieren, auch wenn dies auf unorthodoxe Weise geschah. Die Verbilligung der Druckverfahren ermöglichte das Erscheinen der Underground-Presse ab 1965 mit eindeutig linksgerichteter Ideologie. Die *Underground Comix* entstanden weitab jeglicher Zensur und wurden ohne Druckerlaubnis des *Comics Codes* produziert, was zwangsläufig zu häufigen Auseinandersetzungen mit dem Gesetz und Anzeigen wegen Obszönität führte.⁸¹ Genauso wie die traditionellen Comics mit den nordamerikanischen Tageszeitungen Ende des 19. Jahrhunderts ihren Anfang nahmen, so entstanden die Comics des Undergrounds mit der gegenkulturellen nordamerikanischen Presse der Sechzigerjahre. Gemeinsam mit dem Aufblühen der Underground-Presse präsentierte sich der Comic als eine kritische und künstlerische Ausdrucksform, die ihre grafischen und literarischen Komponenten weiterentwickelte, um zu einem einflussreichen alternativen Kommunikationsmittel zu werden. Um sich vom traditionellen Comic zu unterscheiden und auf die neuen Inhalte hinzuweisen, wurde der neue Begriff *Comix* gewählt.⁸²

Ein weiterer Faktor, der neben der Unabhängigkeit von der Zensur den Charakter der *Comix* prägte, ist die Tatsache, dass diese von den Autoren und Autorinnen selbst verlegt wurden. Dadurch blieben sie auch unbeeinflusst von etwaigen Richtlinien der Verlage, die sie dazu verpflichtet hätten, einer bestimmten Linie zu folgen oder kommerzielle Interessen zu berücksichtigen. Bald aber entwickelte sich eine Art von Underground-Verlagen, die

⁸⁰ García 2010: 139 und 156

⁸¹ ebd.: 141ff.

⁸² Dopico 2005: 12

allerdings im Gegensatz zu den großen Verlagen von Gleichgesinnten geleitet wurden und Ideen, Ziele und Prinzipien mit den Autoren und Autorinnen teilten. Eine weitere wichtige Veränderung, die im Zuge der *Underground Comix* festzustellen ist, liegt in den Produktionsverfahren der *Comix*. Stand hinter den konventionellen Comics zumeist ein ganzes Team, das für Drehbuch, Zeichnung, Tinte, Farbe und Beschriftung zuständig war, wurden diese Arbeitsprozesse nun in einer einzigen Person, dem Autor oder der Autorin, vereint. Dies führte zu einem neuen Selbst- und Fremdverständnis der Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen. Während bei den Comics, die in einem Team entstanden, die Rechte für das entstandene Werk zumeist beim Verlag blieben und die beteiligten Personen nur für die geleistete Arbeit bezahlt wurden, bekamen die neuen Comic-Autoren und Comic-Autorinnen nun Tantiemen, sowie es auch in anderen Kunstbereichen üblich ist. Der Verzicht der Arbeitsteilung hatte allerdings auch zur Folge, dass die Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen ihre Arbeiten nicht in regelmäßigen Abständen abliefern konnten, da der Arbeitsaufwand für eine einzige Person enorm war. Hinzu kommt natürlich auch die entspannte Atmosphäre in den Kommunen, in denen ein Großteil der Künstler und Künstlerinnen des Undergrounds lebte. Das hatte zur Konsequenz, dass zum ersten Mal mit der regelmäßigen und seriellen Publikation amerikanischer Comics gebrochen wurde und der erste Schritt in die Richtung gesetzt wurde, einzelne Comic-Alben als Gesamtwerk zu konzipieren. Viele Titel gingen nicht über die erste Nummer hinaus, andere erschienen sehr unregelmäßig. Dies stellte aber für die wirtschaftliche Situation der *Underground Comix* keinerlei Problem dar, da sie ja nicht darauf angewiesen waren, eine riesige industrielle Produktions- und Vertriebsmaschinerie am Laufen zu halten. Im Gegensatz zum traditionellen Comic-Markt brachten sie nicht ständig neues Material in den Handel, sondern erwirtschafteten ihre Einkünfte auf gemäßigte und langfristige Art und Weise. Die Titel der *Underground Comix*, die beim Publikum Zuspruch fanden, wurden erneut aufgelegt und hielten sich jahrelang auf dem Markt - ein Phänomen, das man bei den konventionellen Comics bisher nicht beobachten konnte.⁸³

Hier lassen sich zwei wichtige Entwicklungsschritte in Richtung *Graphic Novel* erkennen. Genauso wie bei den *Underground Comix* zeichnen sich auch *Graphic Novels* dadurch aus, normalerweise von einem einzigen Künstler oder einer einzigen Künstlerin geschaffen zu werden. So wie bei den *Underground Comix* viele Titel nur aus einem einzigen Album bestehen, so bestehen auch die meisten *Graphic Novels* nur aus einem einzigen Band, in dem ein abgeschlossenes Gesamtwerk abgedruckt wird.

⁸³ García 2010: 144ff.

Bezüglich der Themen, die von den *Underground Comix* behandelt werden, kommen den Drogen und der Sexualität – ganz im Zeichen der Gegenkultur jener Zeit - eine bedeutende Rolle zu.⁸⁴ In den *Comix* finden sich auch viele brutale Szenen, die etwa Vergewaltigungen, Sadismus oder andere Verbrechen oft fast surrealistisch darstellen und so die Gewalt in der Welt kritisieren. Die Zeichner und Zeichnerinnen bildeten ab, was sie sahen, und drückten mit ihren überladenen und grotesken Zeichnungen aus, was sie fühlten. Sie stellten seltsame Personen in ihrem alltäglichen Verhalten auf ungeschminkte Art und Weise dar, wobei jegliche Form von Tabu fehl am Platz gewesen wäre. Eine realitätsnahe Umsetzung war die oberste Prämisse. Mit einem Gespür für bissigen und kritischen Humor realisierten sie satirische oder ironische Geschichten und Parodien unkonventioneller, aber realistischer Situationen, in denen die Themen des Undergrounds - Sex, Drogen und Gewalt - die Basis bildeten. Die Gegenkultur fand im Comic ein geeignetes Medium, um sich uneingeschränkt auszudrücken und verwandelte es so in eine neue Form des Protests, mit dem die Autoren und Autorinnen die traditionellen Werte, wie etwa Vaterland, Staat, Religion oder Familie, angriffen und das bürgerliche Leben kritisierten.⁸⁵ Abgesehen von all diesen behandelten Themen, ist auch noch darauf hinzuweisen, dass die *Underground Comix* ein wichtiges neues Genre in die Welt der Comics einführten, das einen weiteren Eckpfeiler für die Entstehung der *Graphic Novels* bildete: die Autobiografie.⁸⁶

3.4 *Underground Comix* in Europa

Die sozialen Veränderungen, die in den Vereinigten Staaten ab Mitte der Sechzigerjahre beobachtet werden konnten, sind auf ähnliche Art und Weise auch in Europa festzustellen und lassen sich am aussagekräftigsten unter dem Schlagwort des Pariser Mai von 1968 zusammenfassen. Diese bewegte Zeit führte auch in Europa zum Aufblühen der *Underground Comix* aus den Federn autochthoner Autoren und Autorinnen. Frankreich trug schon vor den Ereignissen vom Mai 1968 zu einer Orientierung an einem erwachsenen Publikum - vor allem durch die Zeitschrift „Pilote“ - bei. Ab 1970 verbreitete die Zeitschrift „Actuel“ die wichtigsten Zeichner und Zeichnerinnen des amerikanischen Undergrounds - wie etwa Robert Crumb - unter dem französischen Publikum.⁸⁷ Die 68er-Bewegung fand ihren Widerhall in mehr oder weniger großem Ausmaß auf der ganzen Welt mit unterschiedlichen Nuancen der Politisierung. Gemeinsam mit den Ideen, dem

⁸⁴ ebd.: 150f.

⁸⁵ Dopico 2005: 13f.

⁸⁶ García 2010: 154

⁸⁷ Moliné 2009: 43

psychedelischen Rock und der Mode verbreiteten sich auch die *Underground Comix*, die in vielen Ländern direkt übersetzt wurden und bald einen Prozess der Imitation und Adaptation einleiteten, aus dem später eigene lokale Traditionen der Comics für Erwachsene hervorgingen.⁸⁸

3.5 *Underground Comix* in Spanien

3.5.1 Historischer Abriss

Anfang der Sechzigerjahre stellte sich der historische und soziale Rahmen in Spanien freilich etwas anders dar als in den USA oder in anderen Teilen Europas, wo zum gleichen Zeitpunkt die Voraussetzungen zur Entstehung und Verbreitung der *Underground Comix* geschaffen wurden. Sich in den letzten Jahren der Diktatur, dem *tardofranquismo*, befindend, setzten sich in Spanien Veränderungen im sozialen Leben nur sehr langsam durch. Nur sehr schleppend wurden neue Konzepte aus dem Ausland angenommen, die Stück für Stück das Bewusstsein und das alltägliche, kulturelle, wirtschaftliche und politische Leben Spaniens veränderten.⁸⁹

Mit einigen Jahren Verspätung wurden die neuen Tendenzen Comics zu machen, die sich in den USA und Europa bereits rasch verbreitet hatten, aber auch in Spanien bekannt. Aus Europa kam der Ruf eines neuen Umgangs mit den Comics, die nun dem Geschmack eines erwachsenen Publikums gerecht werden sollten und mit verbesserter zeichnerischer sowie narrativer Qualität aufwarten sollten.⁹⁰ Eine wichtige Rolle spielte dabei die Zeitschrift „Totem“, die dem spanischen Publikum italienisches und französisches Material vermittelte, das ihm bis dahin aufgrund der Zensur verwehrt geblieben war. Auch wenn die Zeitschrift hauptsächlich auf ausländische Autoren und Autorinnen spezialisiert war, so veröffentlichte sie ab der Nummer 23 zum Beispiel auch „Koolau el leproso“, einen Abenteuer-Comic von Carlos Giménez.⁹¹ Doch die einflussreichsten Themen und Stile kamen auch weiterhin aus den USA. Und unter dem Einfluss des amerikanischen Undergrounds veränderte sich zunehmend die Comic-Landschaft Spaniens, indem die Comics nun auch Produkte einer Randgesellschaft hervorbrachten, alternative Vertriebswege gesucht wurden und neue Publikationen erschienen, die die junge Generation zu begeistern wussten.⁹² Eine erste Annäherung an diese neuartigen *Comix* aus den Vereinigten Staaten fand mit der 1972 im

⁸⁸ García 2010: 156

⁸⁹ Guiral 2009: 59ff.

⁹⁰ Altarriba 2001: 312

⁹¹ Domínguez 1989: 11

⁹² Altarriba 2001: 312

Verlag Fundamentos erscheinenden Anthologie „Comix Underground USA“ statt, die Werke von Autoren des Undergrounds wie Robert Crumb oder Gilbert Shelton veröffentlichte. Dennoch wurden die Comics sehr sorgfältig ausgewählt, um nicht mit der strengen Zensur in Konflikt zu geraten. Und damit öffneten sie den spanischen Comic-Zeichnern und Comic-Zeichnerinnen sowie den Journalisten und Journalistinnen die Augen und hinterließen einen bleibenden Eindruck. Nur ein Jahr darauf erschien die satirische Zeitschrift „Mata Ratos“, die sich ebenfalls der Underground-Bewegung verschrieben hatte und sich vor allem ihrer Comix annahm. Ein weiterer Eckpfeiler in der Entwicklung des spanischen Undergrounds ist die Eröffnung des Comic-Ladens Zap 253 in Barcelona, der amerikanisches sowie europäisches Material des Undergrounds auf höchstwahrscheinlich nicht immer legale Weise aus dem Ausland importierte.⁹³

Beeinflusst von den amerikanischen und europäischen *Comix* entwickelte sich in Spanien eine neue Generation von Comic-Zeichnern und Comic-Zeichnerinnen, die allerdings keine Zeitschriften finden konnte, die sich bereit erklärt hätten ihre subversiven Geschichten zu veröffentlichen. Und so kam es dazu, dass in Barcelona eine Gruppe junger Zeichner beschloss, ihre eigene Zeitschrift zu verlegen. Unter ihnen befanden sich für den spanischen Underground so wichtige Persönlichkeiten wie Miquel und Josep Farriol (Farry und Pepichek), Nazario, Mariscal, Max, Roger, Isa oder Antoni Pàmies, die gemeinsam den Comic „El Rollo Enmascarado“ herausbrachten, der voller Humor, Ironie und Sozialkritik steckte. Doch natürlich blieb diese Offensive gegen die moralischen Konzepte des Frankismus nicht unbemerkt. Die Polizei machte Miquel Farriol, der als Verleger aufschien, ausfindig und beschlagnahmte die Zeitschrift wegen Angriffs auf die öffentliche Moral. Farriol wurde wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses angezeigt; ihm drohten eine erhebliche Geld- und Freiheitsstrafe sowie ein Berufsverbot von neun Jahren. Letztendlich aber erlaubte der Richter die Verbreitung der Zeitschrift, woraufhin die Autorengruppe begann, diese auf der Straße, an stark frequentierten Orten und vor allem in Bars zu verkaufen.⁹⁴ Das Erscheinen dieser ersten und einzigen Ausgabe von „El Rollo Enmascarado“ im Jahre 1973 wird von vielen als Beginn der Ära des modernen spanischen Comics betrachtet und die Zeitschrift selbst wird als Vorreiter der wichtigsten Zeitschrift des spanischen Comic-Booms in den Achtzigern, „El Víbora“, gesehen. Somit wurde die spanische Antwort auf den amerikanischen Underground geliefert, der die Vorstellungen der Hippies und anderer gegenkultureller Bewegungen vertrat und vor allem Themen wie Sex, Drogen und das wilde Leben in den Großstädten beleuchtete. Doch was in den Vereinigten

⁹³ Guiral 2009: 61

⁹⁴ ebd.: 62f.

Staaten hauptsächlich durch eine Kritik an der Intervention der USA im Vietnamkrieg und die allgemeingültigen Wertvorstellungen der amerikanischen Gesellschaft ausgelöst wurde, passte sich in Spanien an die lokalen Gegebenheiten an und die *Comix* wurden zum Sprachrohr progressiver Jugendlicher, die sich mit einer gewissen Faszination für soziale Randgruppen und gesellschaftliche Übertretungen gegen die offizielle Kultur sowie die traditionellen Comics stellten.⁹⁵ Wenn auch zögerlich und auf wackeligen Beinen stehend, so verbreiteten sich doch langsam die *Comix* des Undergrounds in Spanien. Dies zeigte sich auch an den immer zahlreicher werdenden Publikationen, die großteils unter Mitarbeit der Zeichner und Zeichnerinnen des ‘*grupo del rrollo*’ entstanden, die die wichtigsten Vertreter und Vertreterinnen des spanischen Undergrounds vereinigte und der Linie von „El Rollo Enmascarado“ folgten. So entstanden Zeitschriften wie „Paupérrimus“ (1974), „Catalina“ (1974), „Ajoblanco“ (1974), „Star“ (1974), „Purita“ (1975), „A Valénciaa“ (1975), „Nasti de Plasti“ (1976), „Picadura Selecta“ (1976) oder „Carajillo“ (1976). Besonders die Zeitschrift „Star“ widmete sich neben Künstlern und Künstlerinnen des amerikanischen Undergrounds und dem alternativen Comic Frankreichs auch Werken aus Spanien selbst. 1975 ist auch das Jahr, in dem Nazario den Comic „La Piraña Divina“ in Eigenregie herausbrachte, womit er sich die Verfolgung durch die Polizei einhandelte. Nazario ist wohl der provokativste aller Zeichner des spanischen *Undergrounds*, der unter anderem auch für die Normalisierung der Homosexualität in Spanien gekämpft hat. Seine Comics verfügen gleichzeitig aber auch über einen reiferen Zeichenstil und eine komplexere Erzählstruktur.⁹⁶

Unter dem Einfluss der amerikanischen *Underground Comix* sowie den Comics für Erwachsene aus Europa, die etwa in England, Italien, Frankreich oder Holland entstanden, den Zeichentrickfilmen aus den USA, aber auch der Tradition der klassischen spanischen Comics wie „TBO“ oder anderen Zeitschriften des Verlags Bruguera, die sich einem für die Zeit relativ scharfen und ziemlich kritischen Humor gewidmet hatten, spiegelten nun die spanischen *Comix* die Gegenkultur, das Alternative und alle Aspekte, die sich in den Siebzigern am Rande der Offizialität befanden, wider. In Spanien orientierten sich weder das Kino noch die Literatur oder die Malerei so stark an den alltäglichen Ereignissen wie die Comics. Sie waren die ersten, die den Blick auf das Leben in den Großstädten richteten und beeindruckende, düstere Bilder schufen, die aus der Wirklichkeit schöpften und so neue Interessen und Fragestellungen im Leser und in der Leserin wecken konnten. Aus heutiger Perspektive betrachtet, stellen diese Comics einen großen dokumentarischen, grafischen Wert dar, der einerseits die persönliche und künstlerische Entwicklung der Autoren und Autorinnen

⁹⁵ Arias 1996: 150

⁹⁶ Guiral 2009: 63ff.

nachvollziehen lässt und andererseits die historischen Ereignisse im Spanien jener Zeit reflektiert.⁹⁷

Die *Comix* wurden zum Medium der gegenkulturellen Ideologie der spanischen jungen Generation. Sie verbreiteten sich in ganz Spanien in den gesellschaftlich und kulturell engagierten Kreisen und riefen zur Analyse und Kritik der aktuellen unterdrückerischen Wirklichkeit und zur Befreiung der Gesellschaft auf. Diese Künstler und Künstlerinnen machten es sich zur Aufgabe, eine neue Art von Comics mit neuen Tendenzen und neuem ideologischen Inhalt zu schaffen. In der alternativen Presse fanden sie eine wichtige Plattform, um mit neuen stilistischen Kriterien zu experimentieren, die schließlich zu einer neuen Ästhetik führten, die sich in den Achtzigerjahren vollständig entfaltete.⁹⁸

3.5.2 Comic-Zeitschriften in Spanien

Die Achtziger waren die Jahre, in denen es zu einer Explosion alternativer Publikationen kam und in denen die Grundlagen für die Underground-Presse der folgenden Jahrzehnte gelegt wurden. Das neue Ambiente angeblicher Redefreiheit und die steigende soziale und kulturelle Öffnung in der spanischen Gesellschaft waren für viele junge Menschen allerdings weiterhin nur eine Illusion, und sie betrachteten die nur langsam voranschreitenden Veränderungen mit Frustration und Skepsis. Die offiziellen Medien verleugneten weiterhin die soziale Realität auf den Straßen. Die Comic-Hefte jedoch machten es sich zur Aufgabe, genau diese darzustellen. Ein Generationenwechsel war zu beobachten, aus dem neue Einstellungen und Besorgnisse hervorgingen, die andere Medien zur Informationsvermittlung und Darstellung unterschiedlicher Meinungen benötigten. Barcelona war weiterhin das Verlagszentrum des spanischen Comics, und dort sah man neue interessante grafische und journalistische Projekte entstehen.⁹⁹ Schon ab Ende der Siebzigerjahre konnte man eine Flut von neuen Publikationen beobachten, die sich ganz unterschiedlichen Genres des Comics widmeten. Im Jahre 1977 brachte der Verlag Formentera die Zeitschrift „El Jueves“ heraus, die sich stark an der Zeitschrift „El Pápus“ orientierte und von der satirischen Presse beeinflusst war; aus ihr waren viele Autoren und Autorinnen hervorgegangen. Schließlich fand diese ihre eigene Linie und wurde damit selbst zum Vorbild. Josep Toutain, eine der wichtigsten Personen im Verlagswesen des spanischen Comics jener Zeit und Leiter der Agentur Selecciones Ilustradas, die die bedeutendsten spanischen Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen im In- und Ausland vertrat, gründete 1974 den Verlag Toutain, in dem

⁹⁷ Dopico 2005: 14f.

⁹⁸ ebd.: 272

⁹⁹ ebd.: 335ff.

vier Jahre später die Zeitschrift „1984“, deren Titel auf den Roman von George Orwell anspielt, erschien. Sich seiner Kontakte zum nordamerikanischen Markt bedienend, publizierte Josep Toutain in dieser Zeitschrift vor allem Fantasy- und Sciencefiction-Comics. 1979 brachte er die Zeitschrift „Creepy“ heraus, die sich dem Horrorgenre widmete, und 1980 „Comix Internacional“, in dem vermehrt die herrschenden Tendenzen Europas vertreten wurden. 1980 gründete Rafael Martínez, der auch für *Selecciones Ilustradas* gearbeitet hatte, den Verlag Norma, bei dem die den Abenteuer-Comics gewidmete Zeitschrift „Cimoc“ erschien, wobei die Genregrenzen hier sehr weit gefasst sind. Dieser Verlag ist auch für die Publikation von „Cairo“ ab 1981 verantwortlich, die – wie bereits in 2.4.1 erwähnt - zum Flaggschiff der spanischen *Ligne Claire* wurde.¹⁰⁰ Weitere wichtige Zeitschriften entstammen dem Verlag Nueva Frontera, wie etwa „Totem“, die den klassischen, europäischen Comics gewidmet war, „Vértigo“, die als spanische Version des französischen „Pilote“ bezeichnet werden kann und „Metal Hurlant“, die eine von mehreren europäischen Tochterzeitschriften der gleichnamigen französischen Zeitschrift war und Sciencefiction-Comics veröffentlichte. Auch „Rambla“ und „Epic“ des Verlags Distrinovel waren der Sciencefiction gewidmet. Neben den zwei großen Verlagen Toutain und Norma entstanden auch andere, die maßgeblich zum Comic-Boom beitrugen. Der Verlag La Cúpula, gegründet von José María Berenguer mit Unterstützung von Josep Toutain, brachte „El Víbora“ und „Makoki“ heraus, die an sich für ein spezialisiertes Publikum des Undergrounds gedacht waren, allerdings mit starken Verkaufszahlen aufwarten konnten. Producciones Editoriales veröffentlichte schon Mitte der Siebzigerjahre „Star“, die der Ästhetik des Undergrounds eine Plattform bot, und 1980 „Bésame mucho“, eine Zeitschrift, die den Abenteuer-Comics und den Comics für Erwachsene gewidmet war.¹⁰¹

Diese Unmenge an neuen Zeitschriften macht deutlich, welchen Aufschwung die spanischen Comics in diesen Jahren erlebten. Es war die Zeit ehrgeiziger künstlerischer Projekte, was aber nicht unbedingt auch mit wirtschaftlichen Erfolgen einherging. Zwischen den Jahren 1977 und 1986 kamen über 50 verschiedene Publikationen, die ausschließlich dem Comic gewidmet waren, auf den Markt. Dabei wurden hier die Zeitschriften, die sich hauptsächlich anderen Themen, wie etwa der Musik oder dem Kino, widmeten und üblicherweise auch einzelne Comic-Seiten inkludierten, nicht mitgezählt. Zwischen 1981 und 1985 befanden sich 20 verschiedene Comic-Zeitschriften auf dem spanischen Markt, die sich allerdings oft so wenig voneinander unterschieden, dass sie Arbeiten derselben Autoren und Autorinnen veröffentlichten. Über kurz oder lang wirkte sich dieser Überfluss an Comic-

¹⁰⁰ Altarriba 2001: 317f.

¹⁰¹ Lladó 2001: 12

Zeitschriften insofern negativ auf den Markt aus, als dass den meisten Publikationen eine sehr geringe Lebensdauer beschert war. Das kreative Potenzial überforderte ein Publikum, das die Verlage nicht auszuweiten und teilweise nicht einmal zu halten wussten. Dies hatte die Ernüchterung der Autoren und Autorinnen und Verluste unter den Verlegern und Verlegerinnen zur Folge.¹⁰²

Im Folgenden soll nun auf drei Zeitschriften etwas genauer eingegangen werden, die für die Entwicklung spanischer Comics für Erwachsene und die *Underground Comix* von besonderem Interesse sind.

3.5.2.1 Die Comic-Zeitschrift „Star“

Im Jahre 1974 brachte der Verlag Producciones Editoriales die Zeitschrift „Star“ heraus, mit der eine professionelle Plattform für die neuen Tendenzen, die sich in der Comic-Welt abzeichneten, geschaffen werden sollte. Dies gelang allerdings nur teilweise, da das regelmäßige Erscheinen der Zeitschrift auch während der Jahre der *transición* immer wieder durch Geldstrafen und Beschlagnahmen wegen Verstoßes gegen die Zensur verhindert wurde. Trotz dieser Widrigkeiten werden auf den Seiten von „Star“ so namhafte Autoren wie Nazario, Mariscal, Max, Pàmies, Ceesepe, Montesol oder Gallardo bekannt gemacht, die dort ihre eigene kreative Linie entwickelten und vertraten.¹⁰³

„Star“ setzte es sich zum Ziel, die Kultur des Undergrounds einem breiteren Publikum zu vermitteln und importierte viele Comics für Erwachsene aus dem Ausland. Neben den Comics widmete sie sich aber auch anderen Kunstrichtungen, wie etwa der Rockmusik. Viele spanische Künstler und Künstlerinnen des Undergrounds machten in dieser Zeitschrift ihre ersten Schritte; zur wahren Entfaltung des Undergrounds kam es allerdings erst etwas später. Die Zeitschrift kämpfte immer wieder gegen die Zensur an und wurde 1975 sogar zur einjährigen Stilllegung wegen Veröffentlichung der Abenteuer von „Fritz the cat“ von Robert Crumb, Vorzeigeautor des amerikanischen Undergrounds, gezwungen. 1980 wird die Zeitschrift schließlich eingestellt und an ihrer Stelle vom gleichen Verlag „Bésame mucho“ herausgebracht.¹⁰⁴

3.5.2.2 Die Comic-Zeitschrift „Bésame mucho“

„Bésame mucho“ kann in gewisser Weise als Zwischenschritt von „Star“ zu „El Víbora“ bezeichnet werden und nahm eine wichtige Rolle im spanischen Comic für

¹⁰² Altarriba 2001: 318ff.

¹⁰³ ebd.: 314f.

¹⁰⁴ Arias 1996: 155f.

Erwachsene ein. Unter der Leitung von Juan José Fernández und koordiniert vom Kritiker Ramón de España, später vom Romancier Ignacio Vidal-Folch, suchte die Zeitschrift eine neue Ausrichtung hin zu Inhalten des städtischen Lebens, die eine neue Ästhetik und Thematik zeigen und an die veränderten sozialen und kulturellen Verhältnisse in Spanien angepasst sein sollte. Auf den Seiten von „Bésame mucho“ finden sich Werke der besten Autoren und Autorinnen des neuen europäischen Comics sowie Comics bisher unveröffentlichter oder in Spanien weniger bekannter Künstler und Künstlerinnen. „Bésame mucho“ bot den jungen spanischen Nachwuchstalenten eine Plattform. Auch die *Underground Comix*, die zuvor in „Star“ erschienen waren, fanden hier ihren Platz. Sie waren auf stilistischem und narrativen Niveau meist sehr elaboriert und von einem städtischen Realismus voller Ironie geprägt. Manche der Comics übernahmen Elemente des Abenteuergenres und stellten zum Beispiel den Alltag dar, der dann aber von einem außergewöhnlichen Ereignis unterbrochen wurde. Mit diesen Geschichten versuchten die Autoren und Autorinnen sich dem Publikum anzunähern, das sich in den Erzählungen wiederfinden sollte.¹⁰⁵

3.5.2.3 Die Comic-Zeitschrift „El Víbora“

1979 gründete José María Berenguer mit finanzieller und organisatorischer Unterstützung von Josep Toutain die Zeitschrift „El Víbora“ und gleichzeitig den Verlag La Cúpula, womit den neuen Erwartungen des Publikums entsprochen werden sollte.¹⁰⁶ Als die emblematische Zeitung des spanischen Undergrounds trug „El Víbora“ zur Konsolidierung sowie zur Kommerzialisierung dieser gegenkulturellen Strömung bei, die so bedeutend für die Entwicklung des spanischen Comics war. Sie verhalf damit zu einem neuen Verständnis der Comics, die in den Achtzigerjahren in Spanien stark an Popularität zunahmen.¹⁰⁷ In „El Víbora“ erschienen die Comics des europäischen und amerikanischen Undergrounds, wie zum Beispiel Joost Swarte, Gilbert Shelton oder Robert Crumb, die bis zum Jahre 1980 fast ausschließlich von „Star“ verbreitet wurden. Eine wichtige Rolle spielten auch die mittlerweile erfahrenen spanischen Autoren des *Undergrounds* wie etwa Nazario, Pons, Gallardo, Mediavilla, Pàmies oder Martí.¹⁰⁸ Auch wenn die Basis im Underground der U.S.-amerikanischen Sechzigerjahre lag, so trug die Zeitschrift doch entscheidend zur Entwicklung einer an die spanischen Verhältnisse angepassten Form, der sogenannte *Línea Chunga*, bei.¹⁰⁹

¹⁰⁵ Dopico 2005: 308f.

¹⁰⁶ Lladó 2001: 42

¹⁰⁷ Guiral 2009: 68

¹⁰⁸ Lladó 2001: 42

¹⁰⁹ Merino 2003: 142

Schon ab der ersten Ausgabe von „El Víbora“ wurden die Abenteuer des transsexuellen Detektivs „Anarcoma“ aus der Feder Nazarios abgedruckt, die zum Markenzeichen der Zeitschrift werden sollten.¹¹⁰

Die schrittweise Anpassung der Comics an die neuen sozialen, ästhetischen und verlegerischen Gegebenheiten schien langsam das Ende der spanischen *Underground Comix* in ihrer Rolle als gegenkulturelle, revolutionäre Strömung einzuläuten. Dies war aber noch lange nicht der Fall, da sich die *Comix* weiterzuentwickeln wussten. Es wurden immer neue Comics geschaffen, die zwischen Satire, Ironie und Kritik weiterhin auf den Bruch mit dem etablierten System pochten und Themen abseits der Offizialität behandelten. Gewöhnliche Figuren von der Straße waren mit ihren Alltagsproblemen weiterhin die Protagonisten und Protagonistinnen der Comics, die von einer immer größeren Leserschaft akzeptiert wurden, da sie sich mit der dargestellten Welt und den behandelten Problemen identifizieren konnten. Die typischen Themen des Undergrounds, wie zum Beispiel Sex, Drogen, Gewalt und Rockmusik, kamen weiterhin in unkonventionellen Comics vor, wurden aber auch langsam von der offiziellen Kultur akzeptiert. Die Comics wiesen die Gesellschaft, die sie darstellten, zwar einerseits zurück, suchten aber andererseits auch die offizielle Akzeptanz von Seiten dieser Gesellschaft.¹¹¹

„El Víbora“ befriedigte mit den Comics über Sex, Zärtlichkeit, Liebe, Gewalt, Elend, Tod, Humor und Abenteuer die Bedürfnisse eines bestimmten Publikums. Durch ihren alternativen und provokativen Charakter und die Ausrichtung auf ein ausschließlich erwachsenes Publikum wurde die Zeitschrift zu einer soliden und rentablen Plattform für eine ganze Generation spanischer Zeichner und Zeichnerinnen, die mit ihren Comics alle kulturellen Schichten der Gesellschaft erreichten, Tabus brachen, ihren Frustrationen Ausdruck verliehen, eine soziale Chronik fernab des Offiziellen schufen und die dunklen Seiten der spanischen Demokratie beleuchteten. „El Víbora“ wurde zum Zeichen der kulturellen Entwicklung Spaniens in den Achtzigerjahren und ihr außergewöhnlicher Erfolg wurde zu einem gesellschaftlichen Phänomen, das in die Geschichte des spanischen Comics einging.¹¹²

¹¹⁰ Arias 1996: 170

¹¹¹ Dopico 2005: 317f.

¹¹² ebd.: 320 und 334

3.5.2.4 Die Comic-Zeitschrift „Madriz“

Eine Zeitschrift etwas anderer Natur ist „Madriz“, die - wie der Name schon suggeriert - in der Hauptstadt Spaniens situiert war und von öffentlicher Hand subventioniert wurde. Die lebhaft entwickelte Comic-Szene, die man bei den Comics Anfang der Achtzigerjahre beobachten konnte, traf auf eine Gesellschaft, die ebenfalls großen Veränderungen unterzogen war. Zahlreiche öffentliche Organisationen, die sich nun langsam in das demokratische System eingliederten, sahen im Comic das ideale Medium, um ihre Botschaften zu vermitteln und ihr Bestreben zu rechtfertigen. Gemeinden, autonome Regionen oder Universitäten schlossen sich dieser neuen Leidenschaft für die Comics an, und Veranstaltungen, Festivals, Messen, Tagungen, Wettbewerbe, Werkstätten und Kongresse, die die Comics in den Mittelpunkt stellten, nahmen schlagartig zu. Konsequenz daraus waren auch neue Comic-Publikationen, die von Organisationen aus unterschiedlichen Teilen Spaniens subventioniert wurden, und an deren Spitze die Zeitschrift „Madriz“ (1984-1987) stand. Unter Leitung von Felipe Hernández Cava und finanziert vom Stadtratsamt für Jugend (*Concejalía de Juventud*) von Madrid, lieferte die Zeitschrift einen neuen ästhetischen und formalen Ansporn und vereinte Werke von Autoren und Autorinnen, die sich dem Comic mit innovativen Ansätzen näherten.¹¹³

Die Subventionen entstammten aber nicht alleine einem neuen Interesse für die Comics, sie waren angesichts der sich nähernden Krise auch nötig. Viele der Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen wandten sich an öffentliche oder private Einrichtungen, die dazu bereit waren ein bestimmtes Projekt zu fördern. Die Form des subventionierten Arbeitens brachte als großen Nachteil aber auch den Verlust der künstlerischen Unabhängigkeit mit sich. Nun konnten Comics nicht mehr nach eigenen kreativen Kriterien gestaltet werden, sondern hatten sich an die Vorgaben ihrer Sponsoren zu halten. Da diese allerdings zumeist von einem kulturellen Konservatismus geprägt waren, blieben vielen jungen progressiven Zeichnern und Zeichnerinnen diese Wege versperrt. Eine Alternative wäre eine unabhängige Unterstützung von politischer Seite gewesen, die das erklärte Ziel gehabt hätte, die Comics einem weiteren Publikumskreis zu präsentieren und das soziale Ansehen der Comics allgemein zu steigern. Eines von wenigen Beispielen solcher subventionierter Comics, die Zeitschrift „Madriz“, vertrat eine städtische Kultur und präsentierte ein neues Gesellschaftsmodell.¹¹⁴

Nach einigen Jahren des Comic-Booms, die hauptsächlich von den Tendenzen der Zeitschriften „El Víbora“ und „Cairo“ geprägt waren, war es an der Zeit, neue Alternativen zu

¹¹³ ebd.: 295

¹¹⁴ Lladó 2001: 53

suchen. Diese fand man einerseits auf dem Wege der öffentlichen Subventionen und andererseits in den neuen Konzepten, die die Postmoderne lieferte. Der Begriff der Postmoderne wurde allerdings häufig auf vereinfachende und beliebige Weise verwendet, um all die kulturellen Bekundungen, die sonst schwer zu klassifizieren gewesen wären, zusammenzufassen. Ohne auf eine genauere Definition eingehen zu wollen, soll nur gesagt sein, dass ein wichtiger Grundgedanke der Postmoderne in jedem Fall die Akzeptanz des unhierarchischen Nebeneinanderbestehens unterschiedlicher Ansätze ist, das heißt, dass verschiedenartige Tendenzen gleichzeitig nebeneinander existieren können. In Spanien war Madrid die Stadt, die die Gedanken der Postmoderne am ehesten annahm. Daher kann „Madriz“ als postmoderne Zeitschrift verstanden werden, die nicht einer bestimmten Ästhetik folgte, sondern ganz unterschiedliche Stile repräsentierte – darunter etwa auch den Realismus von Carlos Giménez. „Madriz“ wurde zu einer avantgardistischen Zeitschrift, die sowohl die Tendenzen der *Ligne Claire* als auch der *Línea Chunga* verfolgte und Elemente aus beiden Richtungen in sich vereinte. Hier stellten die Zeichner und Zeichnerinnen das städtische Leben Madrids und die Lebensweisen der Postmoderne dar und wurden so zu Porträtisten und Porträtistinnen und zugleich zum Sprachrohr eines neuen kulturellen Abschnitts. Was die Zeichner und Zeichnerinnen dieser Richtung - allgemein gesprochen - miteinander verbindet, sind Themen, die im alltäglichen Leben verankert sind, und der Ausdruck von Gemütszuständen, die vom städtischen Leben beeinflusst sind. Auf stilistischem Niveau ist es der experimentelle zeichnerische Charakter, der sich zum Beispiel in der Bedeutung der Farbe ausdrückt und die Comics der Malerei annähert. Auch die neuen Formate der Einzelbilder, die neuen Formen der Inszenierung und das Spiel mit dem Licht, den Linien und den Farben, die wenig mit den herkömmlichen figurativen Konzepten zu tun hatten, lassen neue stilistische Konzepte erkennen. Genauso zählen Veränderungen in der Sprache oder aber das häufige Weglassen von Text zu einigen der Charakteristiken.¹¹⁵

3.6 Das Ende der *Underground Comix* in den USA und in Spanien

Die amerikanischen *Comix* des Undergrounds waren durch ihren gegenkulturellen Charakter, der Veränderungen bewirken wollte, nicht darauf angelegt für immer zu bestehen. Waren die wichtigsten Autoren und Autorinnen des Undergrounds noch dazu gezwungen, sich entweder selbst zu verlegen oder auf kleine, alternative Verlage zurückzugreifen, zog ihr

¹¹⁵ ebd.: 53ff. und 132

Erfolg schon bald große Unternehmen, Zeitschriften allgemeinen Informationscharakters, Literaturverlage und Produktionsfirmen aus Hollywood an.¹¹⁶

Auch in Spanien ist - wie schon im Zuge der Ausführungen über die Zeitschrift „El Víbora“ erwähnt - zu beobachten, dass sich die spanischen Comics an die neuen sozialen und künstlerischen Strukturen angepasst hatten. Selbst wenn sich die Comics weiterhin Themen des Undergrounds bedienten, so entwickelten sie sich doch weiter und beanspruchten langsam Teil der offiziellen Kultur zu sein. Es ist somit schwierig, eine klare Trennlinie zwischen dem authentischen Underground, den sich daraus entwickelnden gegenkulturellen Strömungen und der offiziellen Kultur zu ziehen, da die Grenzen langsam verschwimmen. Dies ist auch dadurch begründet, dass nicht klar festgelegt werden kann, was nun genau Teil der Gegenkultur ist, die typischerweise Elemente des Undergrounds, der Hippie-Bewegung und der neuen Linken vereint und in der Ordnung der sogenannten offiziellen Kultur keinen Platz findet. In dem Sinne, als dass ein Teil der Comics der Achtzigerjahre versucht hat, die ideologischen Grundlagen der bestehenden Gesellschaft zu zerstören, können sie auf jeden Fall als gegenkulturell bezeichnet werden. Wenn man aber berücksichtigt, dass ab etwa Mitte der Achtzigerjahre die *Underground Comix* von einer breiten Öffentlichkeit anerkannt wurden und Themen wie Sex, Drogen und Gewalt behandelt werden konnten, ohne die Zensur, Geldstrafen oder die Beschlagnahmung von Ausgaben fürchten zu müssen und nicht mehr auf alternative Distributionswege zurückgegriffen werden musste, so muss man wohl von einer Verschmelzung der Gegenkultur und der offiziellen Kultur sprechen.¹¹⁷

Die spanischen *Underground Comix* entwickelten sich also zur regionalen Ausformung der *Línea Chunga* weiter und verbreiteten sich unter einem großen Publikum. Ihre Geschichten wurden zu historischen Dokumenten der gesellschaftlichen Realität Spaniens, die aus einer anderen Perspektive als die der offiziellen Medien Bericht erstatteten. Sie wurden somit zu den Vorreitern einer neuen Form der Comics, die sich ab den Neunzigerjahren entwickelte und die autobiografische Erzählweise über persönliche Erfahrungen und Erinnerungen als Schwerpunkt hat. Somit fanden die *Underground Comix* zwar ihr Ende, aber die Entwicklung der Comics zu einer modernen Ausdrucksform schritt weiter voran. Mitte der Achtzigerjahre spürten einige Autoren und Autorinnen schon die herannahenden grundlegenden Veränderungen im Verlagswesen. Obwohl sie sich noch in einer Aufschwungphase des spanischen Comics befanden, konzentrierten sie ihre kreativen Aktivitäten auf eine andere Richtung. So begannen Autoren wie Mariscal, Nazario, Pons, Martí, Montesol, Sento, Micharmut und Gallardo, sich neu zu erfinden und setzten ihre

¹¹⁶ García 2010: 166

¹¹⁷ Lladó 2001: 41

künstlerische Tätigkeit in neuen Feldern und neuen Medien fort, die zwar vermutlich weniger stimulierend, aber sicher rentabler waren. Sie entfernten sich von den Comics, ermüdet und frustriert von der bewegten Zeit, die sich erlebt hatten und der Beobachtung, dass trotz aller Revolution die geforderten radikalen Veränderungen nur in kleinen Schritten vorankamen. Einige kehrten zwar sporadisch noch in die Welt der Comics zurück, um das ein oder andere Abenteuer der bekanntesten Figuren des Undergrounds fortzusetzen; hierbei handelte es sich aber um einzelne, eher von der Nostalgie geprägte Arbeiten.¹¹⁸

¹¹⁸ Dopico 2005: 296f. und 346

4 Von den *Underground Comix* zu den *Alternative Comics*

Nach den turbulenten Jahren der *Underground Comix* in den USA und in Europa, wo zahlreiche radikale Veränderungen sowohl in der Gesellschaft als auch bei den Comics zu beobachten waren, beruhigt sich die Lage ein wenig. Ab Ende der Siebzigerjahre in den USA und ab Mitte der Achtzigerjahre in Spanien kann man nach den *Underground Comix* zwar weiter eine stetige Entwicklung und Veränderung der Comics beobachten, die letztendlich zu den aktuellen Ausformungen in der Gegenwart, wie etwa den *Graphic Novels*, führten; allerdings verlief diese Entwicklung eher in ruhigen Bahnen und setzte in etwa ähnliche thematische und stilistische Konzepte der bisherigen gegenkulturellen Comics fort. Die Strömung, die den *Comix* des Undergrounds folgt, wird im Deutschen und Englischen als *Alternative Comics*, und im Spanischen als *cómic alternativo* bezeichnet und auf den Zeitraum von 1980 bis 2000¹¹⁹ eingegrenzt.

Bevor auf die Situation in Spanien in dieser Periode eingegangen werden soll, ist wiederum eine Betrachtung der Veränderungen in den USA angebracht, da die amerikanische Kulturlandschaft und deren Markt im Bereich der Comics doch einen erheblichen Einfluss auf die Produktionen in Europa, und demzufolge auch in Spanien, ausgeübt hat. Da besonders zwischen den USA und Spanien eine zeitliche Differenz zwischen Anfang und Ende der Blüte der *Underground Comix* festzustellen ist, wird chronologisch nicht exakt an das vorhergehende Kapitel angeschlossen, in dem zuletzt das Ende der spanischen *Underground Comix* Mitte der Achtzigerjahre besprochen wurde, sondern für den amerikanischen Kontext ein paar Jahre zurückgegriffen.

4.1 Die Krise der Comics in den USA

Ende der Siebzigerjahre liefen die *Underground Comix* der USA Gefahr, einzig und allein als fruchtbares Umfeld für seinen wichtigsten Vertreter Robert Crumb in Erinnerung zu bleiben, als eine Bewegung, die die richtigen Voraussetzungen für die Entfaltung dieses einzigartigen Genies schuf. Von all den ursprünglichen Künstlern und Künstlerinnen des Undergrounds war er der einzige, der weiterhin eine wahrnehmbare und relevante Produktion aufrechterhielt. Die erste Generation der *Comix*-Autoren und *Comix*-Autorinnen hatte keine Ablöse von jungen, neuen Talenten gefunden. Dieses Fehlen eines Generationenwechsels hatte gemeinsam mit dem langsamen Verschwinden der alternativen Vertriebswege und dem

¹¹⁹ García 2010: 169

Verfall des gegenkulturellen Systems so gut wie zum Ende der *Underground Comix* geführt.¹²⁰

Aber nicht nur die Comics der Subkultur, auch die kommerziellen Comics hatten ernsthafte Schwierigkeiten. Der langsame Rückgang der Verkaufszahlen der Superhelden-Comics seit Anfang der Siebzigerjahre verschlimmerte sich gegen Ende des Jahrzehnts. 1978 kam es zur Implosion eines der größten amerikanischen Comic-Unternehmen, DC, das so bekannte Figuren wie Superman, Batman oder Wonder Woman herausbrachte, damals aber Dutzende von Serien schließen und sich nur mehr auf ein minimales Angebot beschränken musste. Es hatte den Anschein, als ob die Comics auf den Zeitungsständen nicht mehr mithalten könnten und sich die alte Prophezeiung vom Ende der Comics schließlich bestätigen sollte. Doch die Lösung fand sich für die großen Verlage in grundlegenden Veränderungen des Vertriebssystems, die den Markt retten sollten. Wurde früher so gearbeitet, dass Zeitungsstände und spezialisierte Geschäfte nicht verkaufte Exemplare ohne Kosten wieder an den Verlag zurückschicken konnten, wollte man nun mit dem Direktvertrieb arbeiten, bei dem die Verlage nur das druckten, was vom Handel bestellt wurde, ohne dass dieser das Recht auf Rückgabe hatte. Dadurch konnten die Verlage Kosten einsparen, hatten aber gleichzeitig auch die Freiheit, mit weniger konventionellen Comics zu experimentieren, während das Geschäftsrisiko auf den Buchhandel übertragen wurde. Gleichzeitig damit wurde dieser zum Entscheidungsträger, was die Auswahl der Werke und die Konsolidierung neuer Tendenzen betraf. Der Direktvertrieb zeigte sich rentabel und rettete den Comic-Markt, änderte dadurch aber auch deutlich seine Gestalt. Im Laufe der Achtzigerjahre entwickelte sich dieser neue Vertriebsweg von einer Ergänzung zur traditionellen Vertriebsweise zur Grundlage des Bestandes der Verlage. Das führte dazu, dass sich das produzierte Material immer mehr am Publikum der spezialisierten Buchhandlungen orientierte, das eine sehr treue (etwa Sammler und Sammlerinnen), aber auch eine sehr anspruchsvolle Klientel war. Die Comics wurden immer autorenbezogener, abgehobener und undurchlässiger für den Gelegenheitsleser oder die Gelegenheitsleserin und richteten sich immer eindeutiger an ein älteres Publikum. Dies lag nicht unbedingt daran, dass die Comics selbst 'erwachsener' wurden, sondern daran, dass sie mit ihren treuesten Fans wachsen mussten. Viele der Comic-Leser und Comic-Leserinnen hatten im frühen Jugendalter angefangen Comics zu lesen und diese Leidenschaft nie aufgegeben. Darunter befanden sich auch viele Sammler und Sammlerinnen, die seit Jahren oder Jahrzehnten eine Serie wie etwa „Spider-Man“ verfolgten und von dieser einerseits erwarteten, dass alles beim Gewohnten

¹²⁰ ebd.

blieb, andererseits aber auch genügend Neuerungen forderten, um das Interesse über die Jahre aufrechtzuerhalten. Es waren diese Fans der ersten Stunde, die die kreative Entwicklung der Comics bestimmten, und immer öfter waren es auch gerade diese Fans, die selbst Comics produzierten. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Verlage durch den Direktvertrieb dazu gezwungen sahen, sich an ihre treuesten Fans zu halten, sich aber durch diese Spezialisierung immer mehr von einem breiten Publikum entfernten. Sie verhinderten somit zwar das vollkommene Aus des Comics, von einem florierenden Markt kann allerdings trotzdem nicht die Rede sein.¹²¹

4.2 *Alternative Comics in den USA*

Mit Beginn der Achtziger sind in den USA neue gesellschaftliche Veränderungen zu beobachten. Die Hippies machten einer Vielzahl anderer städtischer Jugendgruppierungen Platz. Musikrichtungen wie Punk oder Heavy Metal setzten sich durch, John Lennon, ein Symbol des Friedens, wurde in New York ermordet, und es bildete sich eine neue mittelständische Klasse, der die finanzielle Sicherheit wichtiger war als alles andere: die Yuppies der Großstädte. In diesem Kontext entwickelten sich die Comics weiter, die sich seit jeher immer stark von dem jeweiligen künstlerischen und sozialen Umfeld beeinflusst zeigten, und es erschienen schließlich die *Alternative Comics*. Was zu dieser Zeit noch von den *Underground Comix* blieb, war das künstlerische Interesse einiger Autoren und Autorinnen, die neue Ausdrucksmöglichkeiten suchten, ein Publikum, das weiterhin am Konsum von Comics für Erwachsene interessiert war, die steigende Präsenz von Buchhandlungen, die auf Comics spezialisiert waren, dem sich daraus entwickelnden spezifischen Vertriebssystem (siehe 4.1) und das Bestehen einiger alternativer Verlage, die nicht einem großen Medienkonzern angehörten. Eine weitere wichtige Errungenschaft der *Underground Comix* war das Urheberrecht für die Comic-Autoren und Comic-Autorinnen, die somit im Besitz ihrer Werke blieben und jederzeit bestimmen konnten, wann und wie ihre Comics (erneut) publiziert wurden.¹²²

Angesichts der gegenkulturellen Comics mit ihren subversiven Thematiken, die nun allerdings offiziell vertrieben wurden, soll kurz auf den Zusammenhang zum weiterhin bestehenden *Comics Code* eingegangen werden: Das Erscheinen zahlreicher selbstständiger und alternativer Verlage in den Siebzigerjahren hatte die Entwicklung der *Alternative Comics* möglich gemacht. Durch den simplen Aufdruck „Mature Readers“ auf der Titelseite der

¹²¹ ebd.: 169ff.

¹²² Guiral 2009: 99f.

Comics wurde deutlich darauf hingewiesen, dass diese Publikationen nur für eine erwachsene Leserschaft bestimmt waren; damit entzogen sie sich den Fängen der *Comics Code Authority*. Auch die Ausweitung der spezialisierten Buchhandlungen, deren Produkte hauptsächlich für ein Publikum über achtzehn Jahre gedacht waren, trug zur baldigen Wirkungslosigkeit des *Comics Codes* bei.¹²³

Mit dem Ende der Erfolgjahre der *Underground Comix*, auf denen allerdings die weitere Entwicklung der Comics basierte, sind in der zweiten Hälfte der Siebzigerjahre in der nordamerikanischen Industrie entscheidende Veränderungen zu beobachten. Sie sind darauf zurückzuführen, dass einige Autoren und Autorinnen ihre Werke entweder in kleinen Verlagen oder selbst verlegten und zu einer Neuinterpretation der Comics, die sich der Milieuschilderung widmen, anregten. Da sich die *Alternative Comics* vor allem als Autoren-Comics verstehen, die sehr persönliche Ansätze ihrer Urheber und Urheberinnen vertreten, findet man hier sehr viele unterschiedliche Umsetzungsformen. Es gibt allerdings einige Merkmale, die diese amerikanischen Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen miteinander verbinden, wie zum Beispiel die Tatsache, dass diese oft sehr subjektiven Werke fast immer von einer einzigen Person stammten und nicht auf die traditionelle Trennung zwischen Zeichner oder Zeichnerin und Autor oder Autorin zurückgegriffen wurde und genau aus dieser Subjektivität heraus ehrliche und engagierte Werke entstanden.¹²⁴

Das Überleben dieser Autoren-Comics hing aber in entscheidendem Maße von ihrer Präsenz in den Comic-Buchhandlungen ab, die – wie bereits erwähnt – vor allem den Geschmack eines sehr spezialisierten Publikums bedienten, das sich unter anderem durch ein besonderes Interesse für Superhelden-Comics auszeichnete. Um sich in diesen Buchhandlungen und unter diesem Publikum einen Platz zu verschaffen, mussten sich die *Alternative Comics* als eigenes Genre etablieren. In besonderem Maße setzte sich die für die *Alternative Comics* typische Form der Autobiografie durch. Man könnte sagen, dass die Autoren und Autorinnen die Superhelden als Protagonisten und Protagonistinnen der Comics ersetzten. Der Individualismus als Rebellion gegen die Gesellschaft wurde so zu einem weiteren Konsumgut eines Publikums, das sich selbst als alternativ bezeichnete.¹²⁵

¹²³ ebd.: 147f.

¹²⁴ ebd.: 104 und 127

¹²⁵ García 2010: 194ff.

4.3 *Alternative Comics* in Spanien und im übrigen Europa

4.3.1 Historischer Abriss

Auch wenn hier immer wieder auf die Entwicklungen der Comics in den USA und deren Auswirkungen auf die europäischen Comics eingegangen wird, so darf keinesfalls davon ausgegangen werden, dass die amerikanischen kulturellen Veränderungen vom europäischen Raum einfach übernommen wurden, ohne zu berücksichtigen, dass sich in diesem auch eigenständige Bewegungen entwickelten. So existierten in Frankreich und Italien schon seit den Sechzigern avantgardistische Comics, die ein erwachsenes Publikum zu erreichen versuchten und Genres und soziale Bewegungen neu interpretierten. Erst Ende der Sechzigerjahre übernahm Frankreich einige der ideologischen und narrativen Grundsätze der *Underground Comix*, die in Zeitschriften wie „Hara-Kiri“, „L’Echo des Savanes“ oder „Charlie Hebdo“ veröffentlicht wurden. „Pilote“ und „Métal Hurlant“ unterstützten neben anderen Zeitschriften die Bewegung hin zu einem Comic, der sich der aktuellen gesellschaftlichen Situation widmete, an ein erwachsenes Publikum gerichtet war und herausragenden Autoren und Autorinnen als Plattform diente.¹²⁶

Ende der Achtzigerjahre, ein paar Jahre später als in den USA, wird auch in Europa das Ende des Comic-Booms eingeläutet. Das passionierte Publikum, das französische Zeitschriften wie „À suivre“ und „L’Echo des Savanes“ oder spanische Zeitschriften wie „Cairo“ und „Cimoc“ unterstützt hatte, wandte sich von den Comics ab und es tauchten keine neuen Autoren oder Autorinnen auf, die das Interesse der Leserschaft nachhaltig wecken hätten können. Vom Glück verlassen, suchten die europäischen Autoren und Autorinnen einen letzten Ausweg in den erotischen Comics. Amerikanische Superhelden-Comics und japanische Mangas fanden großen Zuspruch beim europäischen Publikum, was durch die Zeichentrickfilme noch verstärkt wurde.¹²⁷ Die Einflüsse aus den USA lassen sich nicht leugnen, und nach einer fruchtbaren experimentellen und avantgardistischen Periode kehrten die Comics wieder zu der Vorherrschaft der Superhelden-Comics zurück. Was für viele nicht mehr als ein weiterer Beweis dafür war, wie gut das Marketing und die Eigenreklame der Vereinigten Staaten funktionierte, war für die europäischen Comic-Fans ein Indiz dafür, dass sich ein künstlerisch interessanter Zeitabschnitt dem Ende neigte und die Superhelden wieder um die Gunst des Publikums buhlten, um dessen vorübergehend verlorengegangene Wertschätzung wieder für sich zu gewinnen. Abermals wurde der internationale Comic-Markt

¹²⁶ Gurial 2009: 100ff.

¹²⁷ Santis 1998: 145

von Amerika dominiert, und die Zukunft gehörte seinen Superhelden. Zwar feierten auch amerikanische Autoren abseits des Mainstreams, wie Art Spiegelman mit „Maus“ oder Charles Burns mit „Black Hole“, Erfolge, sie blieben aber trotzdem nur beachtenswerte Ausnahmeerscheinungen. Die Vorherrschaft der amerikanischen Comics machte sich in Spanien vor allem bei den jüngeren Lesern und Leserinnen bemerkbar, die eine besondere Vorliebe für die Superhelden entwickelten. Der amerikanische und der europäische Comic-Markt sind sehr unterschiedlich, nicht aber unabhängig voneinander. So wäre es eigentlich nachvollziehbar, wenn das europäische Publikum hauptsächlich europäische und das amerikanische hauptsächlich amerikanische Produkte konsumieren würde und nur manche außergewöhnliche Werke die Grenzen überschreiten würden. Zwischen diesen beiden Märkten herrscht aber ein extremes Ungleichgewicht. Nach einer Blütezeit des europäischen Comics kehrte man, ob man wollte oder nicht, wieder zur Dominanz amerikanischer Produktionen zurück.¹²⁸

Der Rückgang der Comic-Zeitschriften und Comic-Alben für Erwachsene in Europa und damit auch in Spanien, auf den im folgenden Abschnitt ausführlicher eingegangen wird, ist nach allgemeiner Meinung von Autoren und Autorinnen, Verlegern und Verlegerinnen und einiger Kritiker und Kritikerinnen auf die Wirkung der amerikanischen Superhelden-Comics und der japanischen Mangas auf den europäischen Markt zurückzuführen. Antonio Trashorras ist ein Kritiker dieses vereinfachenden Kausalzusammenhangs zwischen dem Höhepunkt einer bestimmten, hauptsächlich an ein junges Publikum gerichteten Art von Comics und dem Untergang anderer Comics. Er erläutert dies in Bezug auf die Mangas ausführlicher. Natürlich erscheine es plausibel von einem Ersetzen von Produktformen und Publikum von einem Jahrzehnt zum nächsten zu sprechen, auch wenn es sich hierbei mehr um einen zufälligen Zusammenhang handele. Kurz gefasst hatte die Masse von Käufern und Käuferinnen, die den Mangas in den letzten Jahren zum Aufstieg verholfen hatte, den Boom der Achtziger nicht einmal miterlebt, da sie damals ganz einfach zum Lesen noch zu jung war. Auch handelte es sich hier nicht um eine ausdrückliche Entscheidung gegen europäische und für japanische Comics, wenngleich die Mangas den audiovisuellen Erwartungen dieser neuen Generation offenbar mehr entsprachen als die europäischen Produkte. Das heißt, dass sich das Publikum der Achtzigerjahre größtenteils von den Comics abgewendet hatte und eine neue, jüngere Gruppe von Lesern und Leserinnen in den Mittelpunkt trat, die sich mit ganz anderen Erzählformen identifizierte. Daher ist es ein Irrglaube anzunehmen, die japanischen Comics hätten den gegenkulturellen Comics Europas die Leserschaft gestohlen. Diese wäre sicherlich nicht von

¹²⁸ España 1990: 74f.

den *Comix* zu den Mangas übergegangen, und die jungen Konsumenten und Konsumentinnen japanischer Produkte hätten sich ihrerseits sicher nicht für die Zeitschriften des Undergrounds interessiert, da sie diese vielmehr als Bestandteil ihrer Elterngeneration wahrnahmen. Und schließlich muss man auch anerkennen, dass die Mangas zwar Kioske und spezialisierte Buchhandlungen überschwemmt, aber gleichzeitig auch die Finanzen der meisten Verlage retteten, von denen einige die Neunzigerjahre sonst nur schwer überlebt hätten. Außerdem verliehen die Mangas dem Format der Schwarzweißhefte sowie einem spielerischen Verständnis der Comics Gültigkeit, da sie viel direkter, visuell leichter verständlich und auf erzählerischem Niveau weniger kompliziert als die europäischen Comics der letzten Jahre waren. Diese Herangehensweise wurde von einigen Verlagen und Autoren und Autorinnen aufgegriffen, um zumindest einen halbwegs sicheren Weg auf dem schwierig gewordenen Terrain des Comics in den Neunzigerjahren einzuschlagen.¹²⁹

4.3.2 Das Schicksal der Zeitschriften in Spanien

Nach der industriellen und kreativen Euphorie, die die spanischen Comics in der ersten Hälfte der Achtzigerjahre erlebt hatten, spürte der Markt die ersten Veränderungen, die zu Beginn des nächsten Jahrzehnts eine der unklarsten und wirtschaftlich schwierigsten Zeiten der spanischen Comics einleiteten. Ohne Zweifel war das bedeutendste Phänomen der Achtziger das Aufblühen des bis dahin sehr beschränkten Marktes der Comic-Zeitschriften für Erwachsene. Titel wie „1984“ (ab 1984 „Zona 84“), „Creepy“, „Comix Internacional“, „Tótem“, „El Víbora“, „Madriz“, „Metal Hurlant“, „Cimoc“ oder „Cairo“ überschwemmt die Kioske und versuchten, bestehende sowie neue Leser und Leserinnen anzuziehen, die - wie sich wenig später herausstellte - viel zahlreicher hätten sein müssen, um einer derartigen Lawine von Publikationen gerecht zu werden. Sehr wenige dieser Zeitschriften hielten sich bis Anfang der Neunziger auf dem Markt, wie etwa „Zona 84“, „Creepy“ und „Totém“ aus dem Verlag von Josep Toutain, dem wohl erfolgreichsten Verleger des Booms der Achtziger. Der Verlag Norma konnte „Cimoc“ in die Neunziger retten. Andere Comic-Verlage haben versucht neue, monatlich erscheinende Publikationen auf den Markt zu bringen; allerdings sind diese Projekte großteils gescheitert. Weder erfahrene spanische Verlage noch vielversprechende Neueinsteiger auf dem spanischen Markt, wie Ediciones B als Nachfolger des Verlags Bruguera oder der spanische Tochterverlag Glénat des gleichnamigen französischen Verlags, stoßen in ihren Bemühungen, Leser und Leserinnen für Comics für

¹²⁹ Trashorras 1996: 261ff.

Erwachsene zu begeistern, auf Erfolg.¹³⁰ Innerhalb eines Jahrzehnts ging man vom Boom zur Krise über. Man hatte zu große Erwartungen an den prinzipiell eher schwachen spanischen Comic-Markt gestellt. Von einigen Ausnahmen abgesehen, zu denen auch die oben genannten Titel zählen, hielten sich die meisten Zeitschriften nicht länger als zwei bis drei Jahre auf dem Markt. Und auch so wichtige Titel wie „Madriz“ und „Cairo“ finden 1987 beziehungsweise 1991 schließlich ihr Ende.¹³¹ Doch die emblematische Zeitschrift des spanischen Undergrounds, „El Víbora“, 1979 vom Verlag La Cúpula gegründet, hat neben dem massenhaften Verschwinden anderer Zeitschriften bis zum Jahre 2005 überlebt. Dies ist vor allem ihrer sich laufend erneuernden Ausrichtung an neuen kulturellen Strömungen, wie etwa dem Indie Rock oder der Popkultur, zu verdanken, durch die man ein ausreihend großes Publikum begeistern konnte, um zumindest die unmittelbare Zukunft der Zeitschrift zu sichern.¹³² Die einzige Zeitschrift des Booms, die noch heute veröffentlicht wird, ist die dem satirischen Humor und der Sozialkritik gewidmete Zeitschrift „El Jueves“, die seit 1977 regelmäßig erscheint, ihrem Gründungsgedanken zwar treu bleibt, sich aber immer an den Problemen der aktuellen Gesellschaft orientiert.¹³³

4.3.3 Die Comic-Alben in Spanien

Wenn man die Jahre zwischen Anfang der Achtziger und Mitte der Neunziger im Bereich der spanischen Comic-Zeitschriften als Verlauf vom Ruhm bis zum Niedergang des Verlagswesens sehen kann, gestalten sich die Entwicklungen der Comic-Alben oder Comic-Bücher, die Werke einer einzigen Person oder aber auch mehrerer Autoren oder Autorinnen veröffentlichten, weniger spektakulär, da die Alben in Spanien prinzipiell nie sehr verbreitet waren. In den glorreichen Achtzigerjahren wurden logischerweise mehr Alben verkauft als in den Neunzigern, aber sogar damals ging ein Comic-Bestseller nicht über ein paar tausend Exemplare hinaus – abgesehen natürlich von Serien wie „Astérix“ oder „Corto Maltés“, die auch unter einem allgemeinen Publikum großen Zuspruch fanden. Die Produktion von Alben in den Neunzigern ist zwar auch deutlich dezimiert worden, hatte aber nicht so starke Einbußen zu verzeichnen wie die Zeitschriften. Man kann also sagen, dass die Alben zwar nie besonders populär waren, sich aber prinzipiell auf einem stabileren Niveau hielten und sich von Boom und Krise weniger stark beeinflusst sahen.¹³⁴

¹³⁰ ebd.: 259f.

¹³¹ Altarriba 2001: 320

¹³² Trashorras 1996: 260

¹³³ Altarriba 2001: 321

¹³⁴ Trashorras 1996: 260f.

In Anbetracht der schwierigen Zeiten, die die Comics zu durchschreiten hatten, begann man nach anderen Wegen zu suchen. Neben neuen Themen und neuen Autoren und Autorinnen wurden auch neue verlegerische Lösungen ins Auge gefasst. Während in den Achtzigern Comics hauptsächlich in Zeitschriften publiziert wurden und einzelne Werke nur bei großem Erfolg anschließend auch in Alben veröffentlicht wurden, verwarf man nun die Zeitschrift als maßgebliches Medium. Sie schien für die Zukunft der Comics nicht geeignet, da ihre Ausrichtung oft sehr allgemeinen Charakters war und auf relativ wenigen Seiten verschiedene Verfasser und Verfasserinnen, die teilweise unterschiedlichen Genres zugehörig waren, veröffentlicht wurden. Somit entstand die Notwendigkeit, das Angebot zu diversifizieren und die einzelnen Autoren und Autorinnen in eigenständigen Publikationen zu veröffentlichen. Ab den Neunzigern setzten sich somit in regelmäßiger Folge erscheinende Alben durch, die üblicherweise im Hochformat der Größe von etwa 16 mal 24 Zentimetern gedruckt wurden, geheftet waren, ein farbiges Titelblatt und zwischen 24 und 36, fast immer schwarzweißen Seiten hatten. Mit meist monatlicher Periodizität wurden in den einzelnen Ausgaben einer Serie, die selten zehn Exemplare überstiegen, eine ganze Geschichte, Abenteuer einer einzigen Figur oder mehrere Erzählungen zu einem gemeinsamen Thema publiziert.¹³⁵

4.3.4 Die Konsolidierung der *Alternative Comics* in Spanien

Die Geschichte der spanischen Comics, die als ‘alternativ’ im Sinne von ‘gegenkulturell’ bezeichnet werden können, geht auf eine unsichere, aber auch sehr beharrende Tradition zurück, die ihre Anfänge in den verschiedenen Bewegungen des spanischen Undergrounds der Siebzigerjahre fand, die sich bis Mitte der Achtzigerjahre fortsetzten und zahlreiche bemerkenswerte Zeitschriften, Autoren und Autorinnen und deren Werke hervorbrachten. Doch auch nach den Jahren des Booms entstanden weiterhin gegenkulturelle Comics, auch wenn diese sich zumeist auf sehr dünnem Eis bewegten.¹³⁶

In den Neunzigern zeigte man sich nicht nur von der finanziellen Lage, sondern auch von den ästhetischen und narrativen Ambitionen der Comics enttäuscht. Die neue Künstlergeneration kämpfte um den begrenzten Platz, den ihnen einige kleine Verlage boten, um das Feuer der Comics aufrechtzuerhalten. Auch sie zeigte ein ausgeprägtes Interesse für die Gesellschaftschronik und die Darstellung persönlicher Bekenntnisse, was zur mit teilweise fantastischen Elementen durchsetzten Milieuschilderung führte.¹³⁷ Ab 1993 kann man

¹³⁵ Altarriba 2001: 320f.

¹³⁶ Gálvez 2009: 131

¹³⁷ Altarriba 2001: 18

entschiedene Versuche erkennen, nationale Autoren und Autorinnen in Albenform zu veröffentlichen, wobei hier der kleine, neue Verlag *Camaleón* den ersten Schritt machte. Die relativ geringen Produktionskosten der Alben erlaubten es auch, etwas zu experimentieren, auf gut Glück mehrere Werke zu publizieren und auf einen Verkaufshit zu hoffen.¹³⁸

Im Bereich der Zeitschriften lässt sich als Beispiel die avantgardistische Publikation „Nosotros somos los muertos“, später „NSLM“, anführen, die 1995 von den zwei auf Mallorca lebenden Zeichnern Max und Pere Joan gegründet wurde; sie hatten ihre Anfänge in den spanischen Zeitschriften der Achtziger gemacht. Gewissermaßen eine Vorversion der Zeitschrift hatte Max schon 1993 in Form eines *fanzine* (Fanmagazin) herausgebracht, das er kopierte und selbst verlegte. Die erste richtige Ausgabe enthielt Arbeiten sowohl spanischer als auch ausländischer Künstler und Künstlerinnen. Ab der zweiten Nummer, die im Jahre 1996 erschien, wurde „Nosotros somos los muertos“ in Buchformat von über hundert Schwarzweißseiten publiziert, ein Format, das bis zur Ausgabe 6 / 7 im Jahre 2000 bestehen blieb. Nach einer längeren Pause erschien die folgende Ausgabe erst 2003, jetzt unter dem abgekürzten Titel „NSLM“ und mit dem Untertitel „*gráfica radiante*“, sowie in einem größeren Format und in Farbe. Die Zeitschrift wurde bis zur 15. Ausgabe im Jahre 2007 fortgesetzt. Dieses Projekt, das als *fanzine* angefangen hatte, um einen individuellen Protest gegen die Untätigkeit der europäischen Regierungen angesichts des Balkankriegs auszudrücken, wurde bald zu einem wichtigen Medium für die internationalen *Alternative Comics*. Es veröffentlichte Werke des amerikanischen Verlags *Fantagraphics*, der 1976 gegründet wurde und sich in den letzten Jahren besonders auf *Alternative Comics* und *Graphic Novels* spezialisiert hatte, ebenso wie auch des 1990 relativ neu gegründeten französischen Verlags *L'Association*, der sich auf neue Tendenzen des franko-belgischen Comics spezialisierte. Auf seinen Seiten wurden aber auch sowohl neue spanische als auch wiederentdeckte Künstler und Künstlerinnen der Achtzigerjahre publiziert, die der internationalen Konkurrenz auf jeden Fall gewachsen waren.¹³⁹

4.4 *Alternative Comics* – eine Definition

Wie sich aus den bisherigen Ausführungen erkennen lässt, stellen die *Alternative Comics* keine radikale, neue Bewegung dar, sondern sind vielmehr ein weiterer Entwicklungsschritt der gegenkulturellen Comics für Erwachsene, angefangen bei den *Comix*

¹³⁸ Trashorras 1996: 263

¹³⁹ García 2010: 213f.

des Undergrounds bis hin zu den *Graphic Novels* der heutigen Zeit. Antoni Guiral definiert die Begriffe *alternativo* und *cómic alternativo* wie folgt:

alternativo: Que busca ofrecer algo distinto a lo que aparece de forma mayoritaria por el mercado; que intenta ser original, distinto, personal, e incluso experimental, aunque no necesariamente minoritario. [...]

cómic alternativo: Siguiendo la estela de la entrada anterior, la historieta autoral que transmite los valores y la forma de ver el mundo de una o varias generaciones de autores que no desean seguir el rumbo mayoritario de la industria de los cómics. Se trata de buscar otras fórmulas para narrar historias que suelen estar concentradas en aspectos autobiográficos, humorísticos, dramáticos o históricos, más contemporáneos que pretéritos, tamizados siempre por el personal prisma de sus creadores. [Hervorhebung Guiral]¹⁴⁰

Die *Alternative Comics* waren also ein Gegenentwurf zum Mainstream, die dadurch - ohne es ausdrücklich zu beabsichtigen - zu einem Angebot für eine Minderheit wurden. Sie beinhalten sogenannte Autoren-Comics, die einen sehr persönlichen und ausdrucksstarken Charakter haben, der sich nicht an genauen Regeln festmachen lässt. Das typische Format der *Alternative Comics* sind die Anthologien oder Alben, die auch als *comic book* bezeichnet werden und in den sich langsam durchsetzenden spezialisierten Buchhandlungen vertrieben werden. Die jungen Autoren und Autorinnen der *Alternative Comics* fanden den Einstieg in den Markt zuerst meist durch Eigenpublikation ihrer Werke und suchten finanzielle Unterstützung, um ihre meist sehr umfangreichen Werke zuerst in mehreren Teilen vorauszupublizieren und dann von einem Verlag in einem Band als Buch oder *Graphic Novel* erneut aufgelegt zu werden. Manche entschieden sich auch direkt zur Veröffentlichung des Gesamtwerkes.

Auch im 21. Jahrhundert entwickeln sich die Comics stetig weiter und finden mit der *Graphic Novel* eine neue Form der Publikation, die neue Ansätze und neue Leserschichten findet. Inhaltlich spielen vor allem eigene Erfahrungen, die Selbstreferenz, die Autobiografie und moralische oder philosophische Überlegungen über das tägliche Leben und die persönliche Entwicklung eine wichtige Rolle. Es ist allerdings fraglich, ob man aus heutiger Sicht schon in der Lage ist, diese sehr neue Erscheinung der gegenkulturellen Comics auch mit der nötigen historischen Distanz und mit adäquaten Kriterien analysieren zu können.¹⁴¹

¹⁴⁰ Guiral 2009: 6

¹⁴¹ ebd.: 147ff.

5 Die *Graphic Novel*

5.1 Historischer Abriss

Während der letzten 25 Jahre konnte eine Entwicklung beobachtet werden, die zu einer Bewusstwerdung der Comics als erwachsene, künstlerische Form geführt hat. Auch wenn die ersten Schritte in diese Richtung schon in den Sechziger- und Siebzigerjahren stattgefunden haben, konnte man besonders in der jüngeren Vergangenheit eine Reihe von Gegebenheiten beobachten, die dazu beigetragen haben, dass dieses Medium einen gewaltigen qualitativen Sprung vollzogen hat, wie etwa die schwere Krise der kommerziellen Comics und das Heranreifen einer neuen Generation von Comic-Künstlern und Comic-Künstlerinnen. Ohne Zweifel sind die zeitgenössischen Comics für Erwachsene zum großen Teil die Nachfolger der traditionellen Comics, aber gleichzeitig repräsentieren sie auch eigene Charakteristiken, die so anders sind, dass es notwendig geworden zu sein scheint, einen neuen Namen zu finden, um sie zu bezeichnen. Somit kann man in den letzten Jahren die Verbreitung des Begriffs *Graphic Novel* beobachten. In diesem Kapitel soll nun kurz auf die Entstehung dieses neuen Genres eingegangen werden.¹⁴²

Mit dem 21. Jahrhundert verliert das Konzept 'alternativ' an Bedeutung und dient nur noch als gebräuchliche Bezeichnung, die den Kennern und Kennerinnen als Klassifikationsmerkmal eines bestimmten Genres dient. Die gegensätzliche Beziehung zwischen alternativen und konventionellen Comics, durch die sich ersterer Begriff definiert hat, wandelt sich grundsätzlich, als sich die *Graphic Novels* auch in den allgemeinen Buchhandlungen durchsetzen und von literarischen Verlagen, wie etwa Pantheon in den Vereinigten Staaten, Gallimard in Frankreich oder Random House Mondadori in Spanien publiziert werden. Es lässt sich also das Phänomen beobachten, dass die *Graphic Novels*, die einer gegenkulturellen Comic-Tradition folgen, Einzug in den konventionellen Literaturmarkt finden. Die *Alternative Comics* zeichneten sich dadurch aus, vor allem in Albenform vertrieben worden zu sein und dem in den Achtzigern und Neunzigern in den auf Comics spezialisierten Buchhandlungen dominierenden Genre der Superhelden entgegenzustehen. In der für die Comics neuen Landschaft der allgemeinen Buchhandlungen findet nun eine Anpassung statt, wodurch die alternativen Produktionen zum dominierenden Material für ein allgemeines und nicht auf Comics spezialisiertes Leserpublikum werden. Das Material hingegen, das in den spezialisierten Buchhandlungen dominierte, etwa Fantasy- oder

¹⁴² García 2010: 15f.

Superhelden-Comics, stellt hier nur einen spezialisierten Randbereich dar, findet nach den *Graphic Novels* aber auch den Weg in die allgemeinen Buchhandlungen.¹⁴³

Einer der Schritte in Richtung *Graphic Novel* findet im Zuge neuer Publikationsformen statt. Ging man bei den *Alternative Comics* von Zeitschriften zu Alben als bevorzugtes Medium über, konnte man nun einen Ersetzungsprozess der seriellen Alben durch das Format der *Graphic Novel* beobachten. Dieses Format zeichnet sich dadurch aus, dass eine Comic-Geschichte als Gesamtwerk in einem einzigen Band veröffentlicht wird und damit einem Buch sehr ähnlich ist. Der Höhepunkt wird mit dem Erscheinen von Comics erreicht, die direkt in diesem Format publiziert werden, ohne dass diese zuvor in einzelnen Teilen vorgedruckt wurden. Auf thematischer Ebene war der Schwerpunkt, der schon bei den *Alternative Comics* auf die Autobiografie gelegt wurde, einer der Faktoren, der entscheidend zur Entwicklung der *Graphic Novel* beigetragen hat.¹⁴⁴ Ein weiterer wichtiger Faktor, der zur Herausbildung der *Graphic Novel* in den letzten Jahren geführt hat, war das stetige, aber erfolglose Bemühen der Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen, in der Welt der bildenden Künste als vollwertige grafische Künstler und Künstlerinnen anerkannt zu werden. Da sie hier nicht die nötige Beachtung und Wertschätzung fanden, konzentrierten sie sich auf die Welt der Literatur und versuchten sich dort zu etablieren. Die Zuwendung zur literarischen Seite der Comics wurde mit der Eroberung der Schaufenster nicht spezialisierter Buchhandlungen und im Jahre 1992 schließlich mit dem ersten Pulitzerpreis für einen Comic bzw. für eine *Graphic Novel* („Maus“ von Art Spiegelman) belohnt. Um diesen Anspruch an Literarizität zu erfüllen, wurden Werke größeren Umfangs in Buchformat geschaffen, die sich für die Literatur typischer Erzählweisen, wie etwa dem autobiografischen Subjektivismus, dem Anlegen unterschiedlicher Erzählebenen oder narrativer Verfahren - wie etwa der Rückblende - bedienten. Das Aufkommen der *Graphic Novels* kann somit als der bisher letzte von vielen Versuchen des Comics bezeichnet werden, als kulturell hochwertiges Medium anerkannt zu werden. Diese neue Form von Comics für Erwachsene ist eindeutig das Produkt einer langjährigen und vielversprechenden Entwicklung, die zu reichhaltigen und komplexen grafischen Erzählungen geführt hat.¹⁴⁵ Seit dem Pulitzerpreis für „Maus“ ist die Wertschätzung des Comics seitens der Literatur, aber auch der Kunst, stetig gestiegen – und das nicht nur in den industriellen und kreativen Comic-Zentren der westlichen Welt, den USA und Frankreich, sondern auch in etwas abseits gelegenen Ländern wie Spanien. Seit 2007 vergibt das spanische Kultusministerium auch einen *premio nacional* für Comics, und auch

¹⁴³ ebd.: 215

¹⁴⁴ ebd.: 222ff.

¹⁴⁵ Ramírez 2010: 12f.

die Kulturbeilagen der großen Tageszeitungen beginnen - neben den Literaturrezensionen - auch regelmäßig Comics zu besprechen.¹⁴⁶

5.2 *Graphic Novel* – eine Definition

Wenn auch der Begriff *Graphic Novel* sich für eine neue Form von Comics durchzusetzen scheint, so ist er nicht ganz unumstritten. *Graphic Novel* (zu deutsch wortwörtlich ‘grafischer Roman’) suggeriert die Übernahme formaler und narrativer Kriterien des literarischen Romans auf die Comics, was aber nur in sehr begrenzter Weise akzeptiert werden kann, schließlich handelt es sich auch weiterhin um zwei verschiedene Medien, die sich unterschiedlicher Codes bedienen. Auch kann damit nicht ausschließlich ein bestimmtes Publikationsformat, z.B. das des umfangreichen Comic-Buches, gemeint sein, sondern vielmehr eine moderne Form der Comics für Erwachsene, die eine andere Art der Lektüre verlangt. Anzumerken ist auch, dass diese Bezeichnung auch schon in früheren Jahrzehnten in Bezug auf die Comics verwendet wurde. Viel wichtiger ist allerdings die Frage, ob man es in der Gegenwart tatsächlich mit Comics zu tun hat, die sich sowohl von traditionellen als auch alternativen Comics so stark unterscheiden, dass sie tatsächlich eines neuen Namens bedürfen, um sich nicht nur als eine neue Form der Comics, sondern als ein grundlegend neues Konzept zu definieren.¹⁴⁷

Ist man sich heute noch nicht einmal über eine klare Definition des Begriffs ‘Comic’ einig, ist es natürlich umso schwieriger klar zu umreißen, was denn nun genau unter dem Phänomen *Graphic Novel* zu verstehen ist. Ansätze einer Definition finden sich etwa bei Antoni Guiral, die da lauten:

novela gráfica. Libro de comics de formato diverso pero siempre más grande que un **comic-book**, que incluye, habitualmente, una historia completa. Aceptación estadounidense popularizada en los años ochenta de lo que en Europa **conocemos**, desde hace setenta años, como **álbum** de comics, lo que demuestra que no siempre ellos lo descubren todo. [Hervorhebung Guiral]¹⁴⁸

novela gráfica: La aceptación que aquí se registra obedece al concepto de libro en el que se publica una historieta unitaria, que empieza y finaliza en el mismo tomo y que, supuestamente, va dirigida a un lector adulto. [Hervorhebung Guiral]¹⁴⁹

Die zeitgenössische *Graphic Novel* zeichnet sich vor allem durch eine große Freiheit der Autoren und Autorinnen aus und ist an sich weder besser noch schlechter als vorhergehende Strömungen, in jedem Fall aber anders. Sie definiert sich nicht allein durch

¹⁴⁶ García 2010: 21f.

¹⁴⁷ ebd.: 16 und 35

¹⁴⁸ Guiral 1998: 37

¹⁴⁹ Guiral 2009: 7

das Format oder den Inhalt. Eine *Graphic Novel* muss nicht zwangsläufig aus vielen Seiten bestehen, genauso wenig wie aus einem umfangreichen Comic nicht automatisch eine *Graphic Novel* wird. Auch eine kurze oder mittellange grafische Erzählung kann der Tradition der *Graphic Novel* zugeordnet werden. Es ist auch nicht unbedingt nötig, autobiografische Themen zu behandeln, um eine *Graphic Novel* zu schaffen, auch wenn diese bis jetzt dominieren.¹⁵⁰

Wie bereits kurz erwähnt, ist der Begriff *Graphic Novel* keinesfalls die allseits anerkannte Antwort auf die Frage nach einer neuen Bezeichnung für ein augenscheinlich neues Comic-Format. So definieren sich Publikationen, die in diesen Bereich fallen, selbst oft auf ganz unterschiedliche Weise und einige Autoren und Autorinnen grenzen sich so ganz bewusst von dem Begriff *Graphic Novel* ab. Als Beispiel seien die folgenden Bezeichnungen genannt: *comic-strip novel* („Ice Haven“ von Daniel Clowes), *comic-strip biography* („Louis Riel“ von Chester Brown, der seine vorhergehenden Werke noch schlicht mit *comic book* untertitelt hatte), *picture novella* („It’s a good life, if you don’t weaken“ und „George Sprott“ von Seth), *illustrated novel* („Blankets“ von Craig Thompson) oder *graphic memoir* („My Life is Hanging Upside Down“ von David Heatley).¹⁵¹ Auch wenn die bisherigen Ausführungen zeigen, dass man sich weder über die Bezeichnung noch über eine klare Definition einig ist, scheint doch alles darauf hinzudeuten, dass sich der Begriff *Graphic Novel* international durchsetzen wird. Um genau bestimmen zu können, was nun eine *Graphic Novel* ist, wird man wohl die weitere Entfaltung dieser neuen Comic-Form abwarten müssen, da sie sich ja erst am Anfang ihrer Entwicklung befindet. Somit konnten hier auch nur erste Ansätze einer Beschreibung geliefert werden.

5.3 Die *Graphic Novel* in Spanien

Das Phänomen *Graphic Novel* breitet sich nicht nur in den USA, sondern auf internationaler Ebene aus. In Spanien war das Aufkommen der *Graphic Novels* allerdings ein Prozess, der langsamer vonstattenging als in Ländern, in denen die Comics eine bedeutendere Rolle spielen, und feierte seinen ersten nationalen Erfolg Ende 2007 mit der Veröffentlichung von „Arrugas“ von Paco Roca, einer berührenden Geschichte über einen alten Mann, der an Alzheimer erkrankt und in ein Pflegeheim kommt. Auf dem relativ begrenzten spanischen Comic-Markt werden von „Arrugas“ im ersten Jahr nach seinem Erscheinen 20.000 Exemplare verkauft. Auch wenn es in Spanien schon vorher immer wieder einzelne

¹⁵⁰ García 2010: 269

¹⁵¹ ebd.: 24

hochwertige Produktionen von Erwachsenen-Comics gegeben hatte, die eine Entwicklung in Richtung *Graphic Novels* erkennen lassen, so kann man von spanischen *Graphic Novels* (oder *novelas gráficas*) im Sinne der internationalen Bewegung erst mit dem Erscheinen folgender Titel sprechen: „Modotti, una mujer del siglo veinte“ (2003) von Ángel de la Calle, „Bardín el Superrealista“ (2006) von Max, „María y yo“ (2007) von Miguel Gallardo, „Súper Puta“ (2007) von Manel Fontdevila, „Buñuel en el laberinto de las tortugas“ (2008) von Fermín Solís oder „El arte de volar“ (2009) von Antonio Altarriba und Kim. Wie aufgefallen sein mag, finden sich unter diesen Autoren auch einige, die schon seit den Achtzigerjahren in Spanien erfolgreich waren und sich genauso wie die Comics selbst weiterentwickelt haben. Bis jetzt scheinen sich die spanischen Autoren und Autorinnen vor allem darauf zu konzentrieren, neue thematische Felder, wie etwa die persönliche oder historische Erinnerung oder die Autobiografie, zu erschließen und das formale Experimentieren noch in den Hintergrund zu stellen. Wenn die *Graphic Novel* nur als Begriff verstanden wird, der eine weitere Form von Erwachsenen-Comics von den traditionellen Comics abgrenzt, wird man in Zukunft sehen, wie sich dieses Genre weiterentwickelt. Nun, da sich die Bezeichnung auf dem Markt einigermaßen etabliert hat und man das Feld in etwa abgesteckt hat, scheinen die Möglichkeiten, neue Tendenzen zu integrieren, unbeschränkt.¹⁵²

Wie man mit den Ausführungen der Kapitel 2 bis 5 über die historische Entwicklung von Comics für Erwachsene in Spanien, aber auch im übrigen Europa und den USA gesehen hat, wandelte sich dieses Medium in den letzten Jahrzehnten in beeindruckendem Ausmaß. Durch unnachgiebige Anstrengungen der Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen, aber auch begünstigt durch gesellschaftliche Veränderungen, hat es den lang ersehnten Sprung vom kindlichen Unterhaltungsmedium zu einer ernstzunehmenden Kunstform geschafft, der es keineswegs an Ausdrucksstärke oder Tiefgang mangelt. In den folgenden zwei Kapiteln sollen nun exemplarisch zwei spanische Comic-Autoren und ihre Werke vorgestellt werden, die besonders in den Achtzigerjahren entscheidend zum Aufschwung dieses Mediums beigetragen haben.

¹⁵² ebd.: 23, 250 und 263ff.

6 Ausnahmekünstler des spanischen Comics

6.1 Nazario: Eine sozialkritische Perspektive

Nachdem im ersten Teil der Arbeit auf die Entwicklung der spanischen Comics für Erwachsene zwischen den Siebzigerjahren und der Gegenwart eingegangen wurde, sollen nun zwei Vertreter des spanischen Comics vorgestellt werden, die in der Zeitspanne, die den Schwerpunkt dieser Arbeit bildet (1975-1990), von besonderer Bedeutung waren. Ihr Werk steht auch in Zusammenhang mit weiteren zentralen Aspekten dieser Arbeit, wie etwa der Auseinandersetzung mit Comics, die für Erwachsene bestimmt sind und Themen behandeln, die der Realität sehr nahe stehen und sowohl sozialkritische als auch persönliche oder autobiografische Fragestellungen aufgreifen. Der erste Künstler, Nazario, ist der wichtigste Vertreter des spanischen Undergrounds, der sogenannten *Línea Chunga*. Der zweite Künstler, Carlos Giménez, ist ein Chronist der spanischen jüngeren Geschichte, der in seinen Comics sowohl persönliche als auch allgemeine gesellschaftliche Erfahrungen einfließen lässt. Nachdem auf das Leben und Schaffen dieser beiden Ausnahmekünstler eingegangen wird, soll anschließend eine exemplarische kurze Analyse der Comics „Anarcoma“ von Nazario und „Los Profesionales“ von Carlos Giménez erfolgen.

6.1.1 Biografische Daten

Nazario Luque Vera wurde 1944 in Castilleja del Campo in Andalusien als Sohn einer einfachen Familie geboren, studierte Lehramt und übte seinen Beruf auch eine Zeit lang aus. 1971 zog er nach Barcelona und beschloss, sich den Comics zu widmen. Er trat mit Künstlern wie Max, Javier Mariscal, Ocaña, den Brüdern Farriol, Montesol oder Onliyú in Kontakt und beschloss, mit einigen von ihnen gemeinsam zu arbeiten und auch gemeinsam in einer Kommune, in der *calle Comercio* in Barcelona, zu leben. Dieses Künstlerkollektiv mit Nazario an der Spitze sollte zum Zentrum des spanischen Undergrounds werden.¹⁵³

Noch in Andalusien war Nazario durch amerikanische Freunde mit den *Underground Comix* in Berührung gekommen. Eine Reise nach Amsterdam ließ ihn die europäische Underground-Presse kennenlernen. Nazario begeisterte sich für das Konzept, Publikationen unterschiedlichster Art selbst zu verlegen, so der Zensur zu entkommen und alles ausdrücken zu können, was man wollte. Vorerst aber sollte „El Rollo enmascarado“ (siehe 3.5), eine Comic-Zeitschrift, die gemeinsam mit anderen Künstlern und Künstlerinnen entstand, auf

¹⁵³ Sarto 2009: 91

legalem Weg produziert werden, wodurch manche Themen wegen der Zensur von der Publikation ausgeschlossen waren. Nazario war von der Zensur noch stärker betroffen als seine Künstlerkollegen und Künstlerkolleginnen, da er zumeist konfliktreichere Themen behandelte - zum Beispiel einige Geschichten über Sex, Inzest und Vergewaltigung, die er gerne publiziert hätte. Da er der Zensur und der damit häufig verbundenen Selbstzensur der Autoren und Autorinnen entgehen wollte, veröffentlichte er etwas später selbst „La Piraña Divina“.¹⁵⁴

Gemeinsam mit der Künstlergruppe des sogenannten ‘*rrollo*’ (siehe 3.5) publizierte Nazario weitere Titel, wie etwa „Diploma de Honor“, „Paupérrimus Comix“, „Purita“, „El sidecar“ oder „Nasti de Plasti“. Mit der Zeitschrift „El Víbora“ fanden die Autoren und Autorinnen des spanischen Undergrounds 1979 schließlich eine kommerziellere Plattform, die es ihnen ermöglichte, von ihren Comics zu leben. Hier entwickelte Nazario seine bekanntesten und beliebtesten Werke, wie etwa die Serien „Anarcoma“ oder „Alí Babá y los 40 maricones“. Der Verlag dieser Zeitschrift, La Cúpula, brachte das Gesamtwerk Nazarios auch in Albenform heraus. Neben seiner Bedeutung als Initiator der spanischen *Underground Comix* trug Nazario auch entscheidend zur Darstellung und Normalisierung von Homosexualität im spanischen Comic bei.¹⁵⁵

In den Comics von Nazario spielten die Liebe, Paarbeziehungen und Erotik von Anfang an eine wichtige Rolle. Zuerst entwickelte er noch Geschichten über heterosexuelle Beziehungen, die den aufmerksamen Beobachtungen seines Umfeldes und den Leuten, die ihn umgaben, entstammten, nicht aber seinen persönlichen Erfahrungen. Erst etwas später zeichnete er Comics, die homosexuelle Themen aufgriffen, wie etwa „La visita“, in der sich zwei mit Frauen verheiratete Männer ihre Homosexualität gestehen, ihre Unzufriedenheit über das von der damaligen Gesellschaft geforderte Versteckspiel ausdrücken und schließlich ihrem sexuellen Verlangen nachgeben (siehe 1.2.3.4). Nazario kann als erster, spanischer Autor homosexueller Comics bezeichnet werden und war auch einem breiten Publikum bekannt. Der Comic „San Reprimonio“ erzählt auf ironische Weise die Geschichte des San Reprimonio, den der Teufel in Gestalt eines jungen, gutaussehenden Mannes verführen möchte. Der tugendhafte San Reprimonio gibt seinem Verlangen aber nicht nach, bleibt standhaft und wird schließlich ob seiner Tugendhaftigkeit heiliggesprochen. Diese Figur stellt den moralischen Konflikt zwischen Homosexualität und katholischen Werten dar und kehrt in einigen Comics von Nazario wieder - so auch in „Anarcoma“, wo dem Leser und der Leserin eine geheime Glaubensgemeinschaft des San Reprimonio begegnet. Dieser Heilige

¹⁵⁴ Vidal-Folch 1998: 156

¹⁵⁵ Sarto 2009: 91

personifiziert den Sieg der Tugend über die sündhafte Versuchung, stellt aber gleichzeitig auch eine Kritik an religiösen Werten, wie Sittlichkeit, Mäßigung und Abstinenz, dar.¹⁵⁶

Zwei grundlegende moralische Werte, die in der traditionellen spanischen Gesellschaft durch die Kirche etabliert wurden, sind die Jungfräulichkeit und die Enthaltbarkeit. Diese Werte werden in Nazarios Werk immer wieder ins Lächerliche gezogen, indem er sich Verfahren wie der Parodie oder der Transposition altertümlicher Situationen und Moralvorstellungen in die gegenwärtige Gesellschaft bedient. Dadurch wird eine Komplizenschaft zwischen dem Comic-Autor und dem jungen Publikum der *Underground Comix* hergestellt. Diese Werte hatten für die junge städtische Bevölkerung schon lange keine Gültigkeit mehr, womit deren Darstellung eher zur Belustigung beitrug. Aber in Nazarios Werk ist die Kritik traditioneller, moralischer Werte, die im Allgemeinen auf Zustimmung durch das Publikum stieß, nur ein erster Schritt in Richtung sexueller Befreiung. In einem zweiten Schritt wird auch der Umgang mit Sexualität der spanischen Gesellschaft der damaligen Gegenwart in Frage gestellt, der sich in Verklemmung, Selbstunterdrückung und Scheinheiligkeit ausdrückte. Nazarios Comics setzen sich zumeist aus zwei narrativen Ebenen zusammen: zum einen aus dem Versuch einer realistischen Darstellung von Situationen und Gesprächen, ganz so wie man sie in der Wirklichkeit beobachten konnte, und zum anderen aus einem ironischen Kommentar, der den Comic-Zeichner von dieser Wirklichkeit distanziert.¹⁵⁷

Nazarios Werk illustriert das Leben vieler Zeichner und Zeichnerinnen, aber auch anderer Menschen, die wie er am Rande der Normalität der spanischen Siebzigerjahre lebten. Er gibt in seinen Comics Geschichten wieder, die seinem eigenen Erfahrungsschatz entspringen, obwohl sie oft sehr unglaubwürdig scheinen mögen. Dadurch fällt dem durchschnittlichen Publikum die Identifizierung mit Personen und Situationen zwar schwer, es wird aber in eine fantasievolle, erotische und für viele Menschen unbekannte Welt voller Prostituiertes, Zuhälter, Transvestiten und Homosexueller entführt. Nazario war der Meister der spanischen *Underground Comix* und präsentierte ein Ambiente, das der offiziellen Gesellschaft der Siebzigerjahre entgegenstand. Er wurde zum Chronisten des Alltags einer ganzen Generation und dokumentierte die Abgründe des städtischen Lebens in Barcelona.¹⁵⁸

Seiner gegenkulturellen Thematiken wegen kann Nazario natürlich der Underground-Bewegung zugeordnet werden; aufgrund seiner Beobachtungen bestimmter sozialer Gruppen ist er gleichzeitig auch ein Chronist und Karikaturist der spanischen Gesellschaft. Um dieses

¹⁵⁶ Valdés 1998: 93f. und 102

¹⁵⁷ Trenc Ballester 1987: 66ff.

¹⁵⁸ Dopico 2005: 385 und 397f.

Milieu darzustellen, greift er meist auf größere Einzelbilder zurück und verwendet die Totale, um die Umgebung, in der die Handlung stattfindet, optimal wiedergeben zu können - wie zum Beispiel die *Ramblas* von Barcelona, das chinesische Viertel oder ein Striplokal. Für detailliertere Darstellungen der Figuren verwendet Nazario häufiger die amerikanische Einstellung. Seine extravaganten Comic-Figuren werden oft mit Stöckelschuhen, mit auffallendem Schmuck, mit Pelzen und mit buntgetönten Haaren präsentiert.¹⁵⁹ Bezüglich seiner Arbeitsweise meinte der Künstler in einem Interview, dass er schon seit seiner Kindheit immer gern gezeichnet, aber auch geschrieben habe. So entwickelte er zuerst meist sehr ausführliche literarische Skripten für seine Comics, bevor er diese dann zeichnerisch umsetzte.¹⁶⁰

6.1.2 Allgemeiner Einblick in die Comics von Nazario

Ohne hier auf all die zahlreichen Comics, die Nazario geschaffen hat, eingehen zu wollen, sollen im Folgenden exemplarisch drei Comics kurz präsentiert werden, um einen Einblick in das Schaffen dieses Künstlers zu liefern. Anschließend soll dann ausführlich auf „Anarcoma“ eingegangen werden.

Im Jahre 1977 veröffentlichte Nazario den Comic „Sábado sabadete en los apartamentos La Nave“, in dem kein linearer Handlungsverlauf dargestellt wird, sondern vielmehr das Alltagsleben in einem Haus präsentiert wird. Pro Seite werden acht Bilder von jeweils acht verschiedenen Wohnungen gezeigt, die sich dann in gleicher Struktur, aber mit verändertem Inhalt auf den folgenden Seiten wiederholen. Weder die Bilder der verschiedenen Wohnungen auf einer Seite, noch die Bilder einer gleichen Wohnung auf den einander folgenden Seiten beziehen sich direkt aufeinander. Vielmehr werden unterschiedliche, unabhängige Situationen dargestellt. Nur die Mitbewohner und Mitbewohnerinnen bleiben dieselben und werden bei alltäglichen Gesprächen dargestellt. Es sind gewöhnliche Unterhaltungen, die aber ein ganz bestimmtes Ambiente und einen bestimmten Lebensstil transportieren. Nazario porträtierte die Menschen, die ihn umgaben, und zeigte die Charakteristiken einer bestimmten Bevölkerungsgruppe, mit denen viele der Leser und Leserinnen nicht vertraut waren, da sie selbst sich in anderen Kreisen bewegten. Im Vermitteln seiner eigenen, bizarren Welt und seiner eigenen Erfahrungen liegt das Talent von Nazario, das sich in vielen seiner Comics widerspiegelt. Die Serie „Alí Babá y los 40 maricones“ verfolgt ein ähnliches Konzept wie „Sábado sabadete en los apartamentos La

¹⁵⁹ Lladó 2001: 141

¹⁶⁰ Vidal-Folch 1998: 156

Nave“, allerdings sind hier die Dialoge konkreter und die Personen besser charakterisiert. Die Anekdoten drehen sich um die Bar Alí Babá in Barcelona, in der hauptsächlich Männer auf der Suche nach Abenteuern mit anderen Männern verkehren. Die Bar wird von der älteren, molligen und geschwätzig Lola geführt, die genau beobachtet, was in den Wohnungen des Gebäudes vor sich geht. Ähnlich wie bei der zuvor beschriebenen Serie werden hier pro Doppelseite jeweils ein Bild von der Bar und drei Bilder dreier verschiedener Wohnungen über der Bar mit den entsprechenden (homosexuellen) Bewohnern dargestellt. Das Besondere dieser Serie ist, dass jeweils eine Szene aus dem Leben der recht unterschiedlichen Bewohner dargestellt wird, die sich hauptsächlich um deren Liebes- und Sexualleben dreht.¹⁶¹

Eine andere Serie ist „Purita Braga de Jierro“ und deren Fortsetzung „Purita y los morbos“, die sich diesmal der Auseinandersetzung mit der Sexualität aus weiblicher Sicht widmen. Die Vorgeschichte ist im Mittelalter situiert: Der Vater der kleinen Purita zieht in den Krieg und lässt seiner Tochter einen Keuschheitsgürtel anlegen, den sie bis zu ihrer Hochzeit tragen soll. Dann verlagert sich die Geschichte allerdings in die Gegenwart: Purita ist eine junge Frau, hat einen Freund und ihr Vater ist noch immer im Krieg. Trotz Drängens ihres Freundes bleibt Purita wegen des Keuschheitsgürtels, vielmehr aber wegen moralischer Bedenken Jungfrau. Letztendlich heiraten die beiden, aber Purita führt ein langweiliges und unerfülltes Leben. Ganz der Hippie-Bewegung entsprechend, versucht das Paar auch mit anderen Partnern und Partnerinnen sexuelle Erfahrungen zu sammeln, was ihnen aber auch nicht die erwünschte Erfüllung bringt. Diese Serie, die zuerst in „Star“ im Jahre 1977 veröffentlicht wurde, spiegelt das alltägliche Leben von Purita, aber auch der Gesellschaft der spanischen *transición* wider. Das Ehepaar erlebt die Krise der traditionellen Familie und umgibt sich mit progressiven und liberalen Menschen der Hippiebewegung, mit Transvestiten, Homosexuellen, Dealern und Dealerinnen und alleinstehenden Frauen mit Kindern, die alle auf der Suche nach Abenteuern außerhalb der Ehe sind. In einer Sequenz werden Purita und ihre Bekannten in ihrer Wohnung ohne offensichtlichen Grund wegen Verführung Minderjähriger von der Polizei festgenommen. Neben der sexuellen Unzufriedenheit und der Frustration durch die repressive Erziehung und Moral wird damit auch eine Kritik an den bestehenden Institutionen geübt. Somit spricht sich der Autor hier für die sexuelle Freiheit aus, die gegen alle bisherigen Wertvorstellungen der spanischen Gesellschaft verstößt. Auf grafischem Niveau kann man einen realistischen Zeichenstil grotesken Ausdrucks feststellen, der die Vulgarität der Personen und die menschliche Anatomie in all ihren Details hervorhebt. Wiederum werden die Schauplätze der Stadt in der

¹⁶¹ Valdés 1998: 94f. und 100ff.

Totale wiedergegeben und persönliche und intime Momente der Protagonisten und Protagonistinnen in Großaufnahmen gezeigt.¹⁶² Nazario selbst meint in dem schon an anderer Stelle zitierten Interview (siehe 6.1.1), dass es ihm bei den Geschichten um Purita nicht so sehr um die Darstellung einer ganzen Generation gegangen sei, sondern dass er vielmehr von Gesprächen mit seinen Freundinnen in Sevilla beeinflusst gewesen wäre, die ihm von ihren Frustrationen, der fehlenden Unabhängigkeit und den Problemen, sich zu befreien erzählt, hätten. Selbst homosexuell, hatte sich Nazario zuerst der Frauenbewegung und dem Feminismus angeschlossen, bevor er sich auch für seine eigenen Rechte engagierte. Allerdings tat er dies nicht auf radikale, politische Weise, sondern vielmehr durch seine Zeichnungen, in der er, wie im Falle von Purita, eine schon befreite Frau darstellte und so etwas zur Veränderung in der Gesellschaft beitragen wollte. Seine Comics geben also nicht nur die Realität wieder, sondern vermischen diese auch mit Idealvorstellungen einer besseren Zukunft.¹⁶³

6.1.3 „Anarcoma“

Eine der unkonventionellsten und bekanntesten Serien, die Nazario geschaffen hat, ist „Anarcoma“. Als Nazario die Abenteuer des transsexuellen Privatdetektivs in unterschiedlichen Zeitschriften erotischer Ausrichtung veröffentlichen wollte, war noch immer das sogenannte *Ley de Peligrosidad Social* in Kraft und der Großteil der spanischen Bevölkerung sah die Homosexualität als eine Krankheit an, die geheilt werden konnte und sollte. Doch 1979 setzte sich José María Berenguer mit Nazario und anderen Künstlern und Künstlerinnen des Undergrounds in Verbindung, die an der Zeitschrift „El Víbora“ mitwirken sollten, in der dann schließlich „Anarcoma“ als die emblematische Figur der Zeitschrift veröffentlicht wurde. Der Detektiv und Transvestit Anarcoma ließ niemanden der Comic-Landschaft Spaniens Anfang der Achtzigerjahre unberührt. Dieses subversive, unkonventionelle Werk voller Erotik und Gewalt stellte die städtische Subkultur und die dunkelsten Seiten Barcelonas und seiner Bevölkerung dar und forderte konservative Zeitgenossen und Zeitgenossinnen und deren traditionelle Moralvorstellungen heraus. Andererseits fand „Anarcoma“ aber großen Zuspruch bei einem Publikum, das schon lange auf neuartige Produkte, die keine Tabus kannten, gewartet hatte. Der Erfolg der Serie war schließlich so groß, dass sie auch in anderen Ländern veröffentlicht wurde.¹⁶⁴ Die einzelnen Kapitel der Serie erschienen zuerst in den Nummern 1 bis 9 (1979-1980) der Zeitschrift „El

¹⁶² Dopico 2005: 203ff.

¹⁶³ Vidal-Folch 1998: 156

¹⁶⁴ Dopico 2005: 392ff.

Víboras“¹⁶⁵ und wurden ein paar Jahre später vom Verlag La Cúpula in Albenform in zwei Bänden (1983, 1987) herausgebracht. Zur Analyse wurden diese beiden Bände herangezogen.

6.1.3.1 Handlung und Figuren

Wie schon in 1.2.2 kurz angedeutet, kann „Anarcoma“ als ein *cómic de aventura en segundo grado* bezeichnet werden. Das heißt, dass man hier zwar Elemente der typischen Abenteuer-Comics wiederfindet, diese aber vielmehr nur den Rahmen der Erzählung bilden, um andere Aspekte in den Vordergrund treten zu lassen. Im Falle von „Anarcoma“ bildet die Suche nach einer verschwundenen Maschine das Gerüst der Erzählung, doch es wird auch sehr ausführlich auf das unkonventionelle Leben der Protagonisten und Protagonistinnen – und besonders deren Sexualleben – eingegangen, was den erotischen Komponenten in der Erzählung besonders viel Platz einräumt.

Anarcoma ist ein Transsexueller, der sich zwar einer Hormonbehandlung, aber keiner Geschlechtsumwandlung unterzogen hat und somit mit seinen weiblichen Brüsten und seinem Penis sehr zufrieden ist. (Anarcoma: „*¡No, yo no me opero! ¡Me encanta [sic!] mi polla y mis tetas! No me siento mujer con polla, me siento maricón con tetas.*“¹⁶⁶). Seinen Lebensunterhalt verdient sich Anarcoma einerseits durch Playback-Auftritte als Transvestit in einer Bar, andererseits durch Prostitution auf den Straßen Barcelonas. Sein großer Traum ist es allerdings, Privatdetektiv zu sein. Als die mysteriöse Maschine des Professors Onliyú gestohlen wird, macht er sich auf die Suche nach ihr. Allerdings ist er nicht der einzige, der die Maschine, die jegliches Verlangen verschwinden lassen soll, gerne finden würde und kämpft gegen zahlreiche Mitstreiter und Mitstreiterinnen: Jamfry ist ein alter Freund von Anarcoma, der noch immer in ihn verliebt ist und sich ab und zu ein sexuelles Abenteuer mit ihm gönnt, obwohl er mittlerweile verheiratet ist und Kinder hat. Er ist arbeitslos, hat ebenfalls Aspirationen auf eine Karriere als Privatdetektiv und macht sich auf die Suche nach der Maschine. Die homosexuellen *hermanos Herr*, Wissenschaftler, die an einer ähnlichen Maschine wie die des Professors Onliyú forschen, schicken ihren Roboter XM2 auf die Suche nach der Maschine. Dieser Roboter, der einem gehorcht und auch alle sexuellen Wünsche erfüllt, sobald man einen Knopf an seinem Nabel drückt, trifft auf Anarcoma, der sich in ihn verliebt und leidenschaftliche Stunden mit ihm verbringt. Als nun XM2 nicht zurückkehrt, bauen die *hermanos Herr* den neuen Sexroboter, XM3, und schicken ihn auf die Suche nach seinem Vorgänger. Auf der Jagd nach der Maschine sind des weiteren noch die Verbrecher und Verbrecherinnen der *banda del señor del Caballito*, die für die Maschine Lösegeld

¹⁶⁵ Lladó 2001: 89

¹⁶⁶ Luque Vera 1987: 45

verlangen wollen, die Mitglieder des religiösen Geheimbundes des *conde negro y los caballeros de la Santa Orden de San Reprimonio*, die die Maschine für ihre eigenen Zwecke nutzen wollen, *Metamorfosina y sus Pirañas Tuertas*, eine Gruppe von Frauen, die auch an einer ähnlichen Maschine basteln und nicht zuletzt die Polizei, die aber genauso erfolglos bleibt wie alle anderen. Im Zuge der Suche nach der Maschine verlieren mehrere Menschen ihr Leben und auch Anarcoma selbst begeht Mord. Der Transvestit wird mehrere Male von den Gegnern und Gegnerinnen gefangen genommen und misshandelt, kann aber im letzten Moment immer wieder entkommen. Daraus schließt sich, dass auch sehr viele äußerst gewalttätige Szenen Teil des Comics sind. Die Maschine selbst wird nie gefunden und verliert besonders im zweiten Band an Bedeutung - ein weiteres Indiz dafür, dass die Suche nach der Maschine nur als Rahmenhandlung für andere Aspekte der Erzählung dient. So besteht ein großer Teil dieser Serie aus der expliziten Darstellung von Geschlechtsverkehr unter den einzelnen Protagonisten und Protagonistinnen, die jede Gelegenheit nutzen, ihr sexuelles Verlangen zu befriedigen. Des Weiteren wird auch der Alltag der Figuren in den Bars und Nachtclubs und auf dem Strich in Barcelona dargestellt.

6.1.3.2 Soziokultureller Hintergrund: Die Schwulenszene in Barcelona

Auch wenn sich das narrative Gerüst um die Nachforschungen von Anarcoma dreht, so ist er nicht in erster Linie Detektiv, sondern Travestie-Sängerin im Nachtclub *El Torpedo* und geht manchmal gemeinsam mit anderen Strichern, Prostituierten und Transvestiten auf den Strich, wodurch er allerdings nicht allzu viel verdienen dürfte, da er im Endeffekt viel öfter zum eigenen Vergnügen und daher gratis mit den Freiern verkehrt. Anarcoma ist kein typischer Privatdetektiv mit Büro und Kunden, die ihn regelmäßig mit Nachforschungen beauftragen. Nur ein einziges Mal während der kompletten Serie wird er tatsächlich von jemandem beauftragt, ein verschwundenes Kollier zu finden. Die Suche nach der verschwundenen Maschine des Professors Onliyú führt er ohne Auftraggeber durch, wobei ihn auch dieses Vorhaben nicht allzu sehr beschäftigt und er vielmehr nur immer wieder einzelnen Hinweisen folgt. Somit ist „Anarcoma“ mit Sicherheit keine typische Detektivgeschichte, sondern stellt vielmehr das alltägliche Ambiente der Schwulen, Transvestiten und Prostituierten im Barcelona der Achtzigerjahre dar, wenn auch auf etwas überzeichnete Art und Weise. Trotz des konfusen Handlungsstrangs und der verschwommenen Relevanz der Darstellung mancher Szenen fasziniert die Serie dennoch durch ihr authentisches und tabuloses Portrait einer bestimmten Gesellschaftsschicht. Die Figuren stellen sich der Gewalt und dem Tod als etwas Gewohntes und Alltägliches, das für

sie nicht allzu viel Bedeutung hat, weil das Leben für sie nun mal so ist und sich jeder und jede früher oder später einer gewalttätigen Situation stellen muss. Die Sexualität und die Suche nach einem geeigneten Partner oder einer geeigneten Partnerin spielen für die fast ausschließlich homosexuellen oder transvestitischen Figuren eine äußerst wichtige Rolle, wobei Männer mit überdimensional großen Penissen bevorzugt werden, wie etwa auch die Sexroboter XM2 und XM3.¹⁶⁷ Besonders für Menschen mit konventionellen Moralvorstellungen kann die Serie somit zu gewalttätig, pornografisch, rebellisch und damit auf mehreren Ebenen inakzeptabel wirken; allerdings hatte „Anarcoma“ großen Erfolg unter einem Publikum, das sich neue, provokante Produkte wünschte.¹⁶⁸ Nazario, der selbst homosexuell ist, war immer gegen die Auffassung der Gesellschaft, die Welt der Homosexuellen als etwas Anderes, Abgeschiedenes und im besten Fall als etwas Exotisches zu betrachten. In „Anarcoma“ wird diese Sichtweise gänzlich umgedreht und die Homosexualität als etwas Normales und Selbstverständliches dargestellt.¹⁶⁹

6.1.3.3 Realitätsnahe Darstellung von Schauplätzen und Personen

Auch wenn Nazario Elemente aus den Abenteuer-Comics in seine Serie integriert und die dargestellten Ereignisse und Figuren oft übertrieben und fantastisch erscheinen, so befindet sich die Geschichte in anderen Bereichen wieder sehr nahe an der Realität. Wie schon erwähnt, ist einer der inhaltlichen Schwerpunkte von „Anarcoma“ das Leben von Schwulen, Transvestiten und Prostituierten im Barcelona der Achtzigerjahre. Die Handlung wird ganz eindeutig in Barcelona situiert, und Figuren erwähnen immer wieder spezifische Orte der Stadt, wie etwa die *Ramblas*, die *Plaza Real*, die *Plaza Cataluña*, die U-Bahn-Station *Urquinaona* oder den *Paseo de Gracia*. Auch mit den Zeichnungen wird die Stadt realitätsnah porträtiert und die Szenen außerhalb der Wohnungen der Protagonisten und Protagonistinnen stellen Straßen, belebte Ausgehviertel, Nachtlokale, typische spanische Bars, das Rotlichtviertel nahe der *Ramblas*, den Hafen, Parks, Kinos oder Märkte dar.

¹⁶⁷ Valdés 1998: 95ff.

¹⁶⁸ Altarriba 2001: 366

¹⁶⁹ González Marcén 1983: 4

Zur Veranschaulichung sollen hier zwei Einzelbilder aus dem Comic präsentiert werden:



Abb. 1 („Anarcoma“)



Abb. 2 („Anarcoma 2“)

Im ersten Einzelbild (Abb.1) sieht man den schwarz gekleideten Anarcoma an der Bar mit einer Bekannten sprechen, von der er Näheres zum Fall der verschwundenen Maschine zu erfahren hofft. Das Lokal ist gut besucht, die Leute unterhalten sich, trinken und essen. Ein Schild mit den angebotenen Speisen und der Eingang, der den Blick auf die Straße freigibt, bilden den Hintergrund. In der Ecke rechts unten brät ein Kellner Würstchen und unterhält sich dabei offenbar mit einem Gast. Eine Sprechblase enthält den Text eines Liedes, wobei das konventionalisierte Zeichen der Musiknote dem Betrachter bzw. der Betrachterin zu verstehen gibt, dass es sich hierbei um einen gesungenen Text handelt. Die Sprache der beiden Frauen ist vulgär und dem Ambiente, in dem sie sich normalerweise bewegen, entsprechend.

Im zweiten Einzelbild (Abb.2) sieht man im Vordergrund Anarcoma und eine Bekannte, die sich über die Trauerfeier eines befreundeten ermordeten Transvestiten unterhalten. Beide Damen sind nur knapp bekleidet und warten auf Freier. Im Hintergrund sieht man eine Straße mit Häusern und Bäumen, auf der weitere Prostituierte versuchen, die vorbeigehenden Männer von ihren Reizen zu überzeugen. Die Schauplätze, an denen die Handlungen stattfinden, die verwendete Sprache, das Aussehen der Protagonisten und Protagonistinnen und die typischen Situationen, die dargestellt werden, tragen entscheidend zu einem authentischen Bild des Lebens in Barcelona bei.

Auf sprachlicher Ebene ist zu erwähnen, dass auch dem katalanischen Einfluss in Barcelona Rechnung getragen wird. Der Comic ist zwar auf Spanisch verfasst, allerdings werden typische Elemente des katalanischen Spanisch transportiert. So werden Personennamen durchgehend mit dem entsprechenden Artikel verwendet, wie etwa *„la Pasi, la Anarcoma, el Jamfry, el Dami“* (in *„Anarcoma“* und *„Anarcoma 2“*), was einen katalanischen Einfluss erkennen lässt. Manchmal werden nur einzelne Wörter aus dem Katalanischen gebraucht, wie zum Beispiel *„¡Te digo que le toca al Menda porque con las prisas del Rafa no me he enterao **de res!** [Hervorhebung J. E.]“¹⁷⁰*, was mit *‘no me he enterado de nada’* zu übersetzen ist. An anderer Stelle findet sich *„¡Mira guapa, ella será todo lo reina que quiera pero aquí la emperatriz es la Terenci y **prou** [Hervorhebung J. E.]“¹⁷¹*, was mit *‘y basta’* zu übersetzen ist. Auch andere sprachliche Auffälligkeiten, wie etwa bestimmte Dialekte, werden vermittelt, um auch auditive Elemente so authentisch wie möglich (visuell) darzustellen. So wird zum Beispiel durch *„...¡Taro, tomo e’ e e jefe che va po ahí de pendoneo y no deja a nototo atí guadando a la Anacoma eta“¹⁷²* natürlich eine andere Wirkung erzielt, als dies durch die standardsprachliche Verschriftlichung *‘¡Claro, como es él el jefe que va por ahí de pendoneo y nos deja a nosotros aquí guardando a la Anarcoma ésta!’* geschehen wäre.

Neben der Stadt und den regionalen Gegebenheiten werden weitere Elemente aus der Wirklichkeit in die Erzählung integriert. So lesen zwei Verbrecher, die Anarcoma gefangen genommen haben, zum Beispiel die Comic-Zeitschrift *„La Piraña Divina“*, die Nazario tatsächlich herausgebracht hat, und unterhalten sich sogar über den Comic *„Anarcoma“* selbst (siehe *„Anarcoma“*, S. 20). An anderer Stelle lesen Anarcoma und andere Protagonisten in der Tageszeitung *„El País“* von den neuesten Ereignissen rund um die verschwundene Maschine des Professors Onliyú (siehe *„Anarcoma“*, S. 51). Doch am deutlichsten wird diese konkrete

¹⁷⁰ Luque Vera 1983:19

¹⁷¹ ebd.: 40

¹⁷² ebd.: 20

Einbeziehung der Realität in die Erzählung durch die Darstellung von Nazario und seinen Freunden als Figuren im Comic. In der Geschichte ist Nazario mit Anarcoma befreundet und taucht an mehreren Stellen gemeinsam mit seinem Langzeit-Freund Alejandro auf. Beide sind eindeutig zu identifizieren, treten allerdings nur als Randfiguren auf und sind für die Handlung selbst nicht sehr relevant. Auch die Person des Professors Onliyú ist eine klare Referenz an den Comic-Künstler und Comic-Kritiker José Miguel González Marcén, der seine Arbeiten unter dem Pseudonym Onliyú veröffentlicht. Weitere Künstlerkollegen des Undergrounds wie Martí, Montesol oder Ocaña werden in „Anarcoma“ erwähnt oder kommen sogar als gezeichnete Figuren vor. Diese direkte Bezugnahme auf die Wirklichkeit trägt dazu bei, die Geschichten um Anarcoma glaubhafter erscheinen zu lassen. Besonders die Darstellung von Nazario selbst vermittelt den Eindruck, als ob Nazario hier die Abenteuer einer Freundin schildere. In gewissem Maße trifft das auch zu. Denn auch wenn Anarcoma sich nicht direkt auf eine real existierende Person bezieht, kann man zumindest davon ausgehen, dass Nazario mit dieser Serie eine bestimmte Bevölkerungsgruppe porträtiert hat, die ihm sicher nicht fremd war und deren Stammlokale auch er frequentiert hat. Auch wenn in „Anarcoma“ vieles übertrieben und unrealistisch dargestellt wird und man nicht von einem autobiografischen Comic sprechen kann, so vermittelt der Autor uns doch eine Welt, die ihm selbst sehr vertraut war. Nazario erweist sich als scharfer Beobachter, der ein authentisches Bild einer Stadt und seiner Bewohner und Bewohnerinnen zu liefern weiß.

6.1.3.4 Zeichenstil

Nazarios Comics kennzeichnen sich in erster Linie dadurch, dass seine Zeichnungen oft sehr aufwändig gestaltet sind und selten auf die für Comics typischen Vereinfachungen zurückgreifen. Sie verlieren sich in der Darstellung von Details im Hintergrund; somit werden nicht nur die öffentlichen Plätze Barcelonas mit all ihren charakteristischen Merkmalen dargestellt, sondern auch die Wohnungen der Protagonisten und Protagonistinnen. Der Künstler begnügt sich nicht mit einer simplifizierten Repräsentation von Räumen, sondern fügt viele alltägliche Gegenstände in die oft unordentlichen Zimmer ein. In gewisser Weise lässt sich in „Anarcoma“ schon seine spätere Liebe zur Aquarellmalerei von Stilleben erkennen, der er sich in späteren Jahren widmen sollte. Auch die Bekleidung seiner Figuren ist sehr aufwändig und vielfältig gestaltet. Mit seinen detailverliebten Zeichnungen bringt Nazario seine ästhetischen Vorlieben und Fantasien zum Ausdruck und schafft so eine sehr persönliche Welt voller Frivolität und Hedonismus. Doch nicht nur unbelebte Gegenstände, auch der menschliche Körper selbst wird in all seinen Einzelheiten dargestellt. Vor allem der

Darstellung des männlichen Körpers, der als Objekt der Begierde inszeniert wird, kommt eine bedeutende Rolle zu. Er wird mit all seinen Muskeln, seinen Sehnen, seinen Haaren, seinen meist übertrieben großen Geschlechtsorganen, seinem Schweiß, seinem Speichel und seiner Samenflüssigkeit abgebildet. Prinzipiell entsprechen die Männer meist einem ähnlichen Typus, der nicht unbedingt mit dem gängigen Schönheitsideal konform geht. Sie sind behaart, animalisch, korpulent, sehr maskulin und überdurchschnittlich gut bestückt. Der Geschlechtsverkehr wird bis ins kleinste Detail dargestellt und mit vielfältigen lautmalerischen Buchstabenfolgen wie etwa „*slurp*“, „*schuis, schuis*“ „*aaah*“ oder „*flop*“ auch auf auditivem Niveau ausgeschmückt. Genauso wie der Handlungsverlauf sich oft in ausschweifenden Sexszenen verliert, so verlieren sich auch die einzelnen Bilder oft in aufwändig ausgearbeiteten Einzelheiten. Hierbei handelt es sich aber keineswegs um unüberlegte, zeichnerische Abschweifungen. Nazario, der sich im Laufe seines Lebens auch immer wieder als Literat betätigt hat, entwirft als ersten Schritt seines Gestaltungsprozesses eines Comics sehr genaue Skripten, bevor er diese dann zeichnerisch umsetzt, und folgt somit einer gut überlegten, narrativen Struktur.¹⁷³

6.1.3.5 Elemente aus dem Abenteuer-Comic

Auch wenn „Anarcoma“ nicht als konventioneller Abenteuer-Comic bezeichnet werden kann und die Darstellung einer bestimmten spanischen Gesellschaftsschicht viel Raum einnimmt, so werden doch Elemente aus den Abenteuer-Comics, die sich oft von der Realität entfernen, übernommen. Grundgerüst bildet - wie schon erwähnt - eine geheimnisvolle Maschine, von der man nur weiß, dass sie das Verlangen eliminieren kann. Was es mit der Maschine wirklich auf sich hat und zu welchem Zweck Professor Onliyú an ihrer Erfindung gearbeitet hat, wird nicht eindeutig geklärt. Genauso wie in klassischen Abenteuer-Comics muss der Held oder die Heldin – in diesem Fall Anarcoma – gegen böse Widersacher und Widersacherinnen kämpfen, die zwar genauso wie der Detektiv auf der Suche nach der Maschine sind, allerdings böswillige Ziele damit verfolgen, die es zu vereiteln gilt. Anarcoma legt sich mit Verbrecherbanden und religiösen Geheimorden an, die nicht einmal davor zurückschrecken, eigene, untreu gewordene Mitglieder zu töten. Auch ihm selbst will man an den Kragen, und er wird – gemeinsam mit anderen Prostituierten, Homosexuellen und Transvestiten – zweimal vom *Orden de San Reprimonio* entführt, grausam gefoltert und erniedrigt; denn das erklärte Ziel dieses Ordens ist, sie alle zu ‘anständigen Mitgliedern der Gesellschaft’ zu machen. Somit finden sich zahlreiche action-

¹⁷³ Dopico 2005: 395f.

und gewaltgeladene Szenen in der Serie, die bezüglich der visuellen Gestaltung im klaren Gegensatz zu den Milieuschilderungen der Stadt stehen. Zur Veranschaulichung soll hier ein Ausschnitt aus einer Kampfszene zwischen Anarcoma und dem Roboter XM2 gezeigt werden:

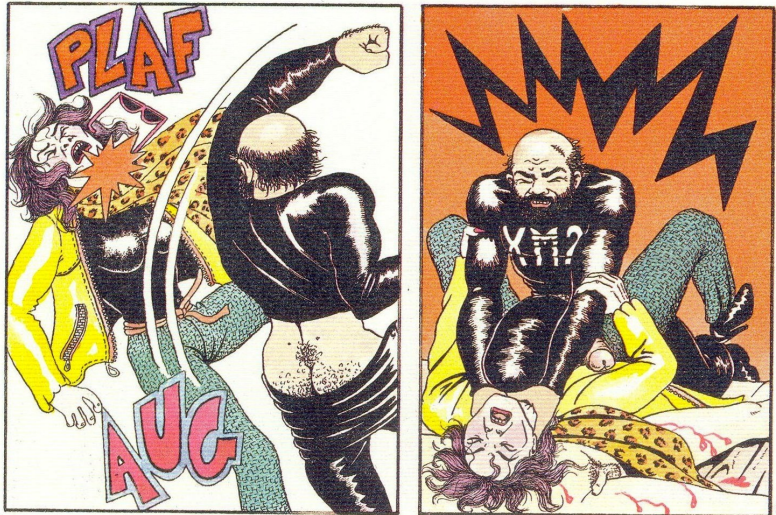


Abb. 3 („Anarcoma“)

Der Fokus in Abb. 3 wird ganz klar auf die Auseinandersetzung der Figuren gelegt. Während Nazario sonst oft mit vielen Details im Hintergrund arbeitet, um das Umfeld genau darzustellen, weicht hier der realistische Hintergrund einer einfärbigen Fläche. Im zweiten Bild unterstreicht die rote Farbe mit der schwarzen zackigen Linie die gewaltgeladene Szene, in der XM2 die Oberhand über Anarcoma gewinnt. Auch die Figuren selbst sind in diesem Moment so in den Kampf vertieft, dass sie ihre Umgebung nicht mehr wahrnehmen. Im ersten Bild kann man die für Action-Comics typische Darstellungsweise von Bewegung beobachten. Da Comics eine statische visuelle Ausdrucksform aufweisen, greifen Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen auf sogenannte Bewegungslinien zurück, die zumeist vom Ausgangspunkt zum Endpunkt einer Bewegung – in diesem Falle dem Fausthieb von XM2 – verlaufen. Da es sich hierbei um ein konventionalisiertes Zeichen handelt, werden die Linien vom geübten Leser und der geübten Leserin eindeutig als Bewegung interpretiert. Die sternförmige rote Fläche an Anarcomas Kinn deutet weiterhin an, dass die Faust von XM2 ihn an dieser Stelle getroffen hat. Weiters werden die lautmalerischen Buchstabenfolgen „plaf“ und „aug“ zur visuellen Vermittlung der Geräusche verwendet. Die Buchstaben werden hier nicht nur als Elemente der Sprache dargestellt, sondern auch zeichnerisch bunt und groß gestaltet. Große Schrift im Comic deutet normalerweise auf hohe Lautstärke hin. All dies sind zeichnerische Elemente, die man auch aus Action-Comics kennt.

Ganz im Gegensatz zu der realitätsnahen Darstellung der Schwulenszene Barcelonas kann man in „Anarcoma“ sogar Anlehnungen an die Sciencefiction finden. Der *Orden de San Reprimonio*, *Metamorfosina y las Pirañas Divinas* und die *hermanos Herr* basteln alle an einer Maschine, die das Verlangen auslöschen soll. Einzig dem Professor Onliyú ist diese Erfindung anscheinend gelungen. Die Mitglieder des *Orden de San Reprimonio* haben sogar ein ganzes Laboratorium eingerichtet, in dem sie mit technischen Gerätschaften Versuche an Menschen durchführen – u.a. an Anarcoma – um ihnen ihr ‘sündiges Verhalten’ auszutreiben. Die *hermanos Herr* haben allerdings auch noch ein anderes wissenschaftliches Projekt. Aus verschiedenen Einzelteilen bauen sie sich menschenähnliche Sexroboter zusammen, die ganz nach ihren persönlichen Vorlieben gestalten sind und die ihnen jederzeit zur Lustbefriedigung bereitstehen. Der Einbezug von Erfindungen, die den derzeitigen Stand der Technik übersteigen, ist ein typisches Charakteristikum der Sciencefiction. Somit vermischen sich in dieser Serie fantastische mit realitätsnahen Elementen.

6.1.3.6 Erzählverfahren

Comics zeichnen sich prinzipiell dadurch aus, Informationen ausschließlich auf visueller Ebene zu übermitteln, und zwar einerseits durch die Zeichnungen und andererseits durch die verschriftlichte Sprache. Diese kommt hauptsächlich in Form von Dialogen, Monologen oder Gedanken der Figuren vor, die in Sprechblasen integriert werden. Durch die visuell dargestellte, gesprochene Sprache ist die Zeit, die während eines Einzelbildes vergeht, ziemlich klar definiert. Obwohl das Bild selbst unverändert bleibt, kann in einem einzigen Bild relativ viel Zeit vergehen, da die einzelnen Sprechblasen Texte beinhalten, die zumeist in einer bestimmten Reihenfolge von den Figuren gesprochen werden und somit chronologisch nacheinander zu betrachten sind. Bei „Anarcoma“ werden auch häufig Lieder visualisiert, indem Ausschnitte des Liedtextes gemeinsam mit Musiknoten in Sprechblasen eingefügt werden, die ‘im Raum schweben’ und keiner Figur zugeordnet sind. Dies dient vor allem dazu, dem Leser und der Leserin ein bestimmtes Ambiente auch durch auditive Informationen zu vermitteln. Texte des Erzählers oder der Erzählerin werden meistens im linken, oberen Eck der Einzelbilder dargestellt und ergänzen im Idealfall die Informationen, die durch das Bild und die Sprechblasen geliefert werden. In „Anarcoma“ kann man eine heterodiegetische Erzählstimme beobachten, die allerdings nur sehr selten eingesetzt wird. Die Informationen, die sie dem Leser oder der Leserin übermittelt, beziehen sich fast ausschließlich auf die Situierung der Handlung in Zeit und Raum, wie etwa „*Un poco más tarde en la casa de la*

*Caty...*¹⁷⁴ oder *„Mientras tanto en el yate del señor del caballito...“*¹⁷⁵; diese Form von Information kann nämlich leichter durch Sprache als durch Zeichnungen dargestellt werden. Abgesehen von diesen kurzen Einschüben findet sich am Anfang des ersten Bandes von *„Anarcoma“* eine ausführliche Beschreibung der Protagonisten und Protagonistinnen der Handlung; diese ist ebenfalls einer heterodiegetischen Erzählstimme zuzuordnen.

Als wichtigste Figur der Serie wird Anarcoma meist in den Mittelpunkt der Handlung gestellt. Allerdings gibt es auch mehrere Sequenzen, in denen Anarcoma nicht vorkommt und in denen zum Beispiel die Vorkommnisse bei den Widersachern und Widersacherinnen des Protagonisten dargestellt werden. Somit erhält der Betrachter oder die Betrachterin Informationen, die über das Wissen der Figur Anarcoma hinausgehen. Der Handlungsverlauf wird rein chronologisch dargestellt, ohne etwa auf Montageverfahren wie Rückblenden zurückzugreifen, obwohl auch das in Comics möglich ist. Die einzelnen Handlungssequenzen werden meist hintereinander dargestellt; in manchen Fällen werden gleichzeitig verlaufende Sequenzen auch in Parallelmontage präsentiert (siehe z.B. *„Anarcoma“*, S. 17, S. 39). Der Rhythmus der Erzählung ist relativ schnell, und Nazario beschränkt sich auf die Darstellung der wichtigsten Elemente einer Szene, um die Erzählung voranzutreiben. Dem Leser oder der Leserin werden aber trotzdem genügend Informationen geliefert, um die dadurch entstehenden Ellipsen zu füllen. Nur selten greift Nazario auf Verfahren zurück, um die Zeit zu dehnen, was etwa durch die Darstellung einer Handlung in mehreren Bildern geschehen kann, wie zum Beispiel beim Auftritt einer Travestie-Sängerin (siehe *„Anarcoma“*, S. 30). Ziel dieser Umsetzung ist weniger die Vermittlung eines präzisen Ereignisses - das auch in nur einem Bild dargestellt werden hätte können -, sondern vielmehr das Eintauchen des Betrachters bzw. der Betrachterin in ein bestimmtes Ambiente.

6.1.3.7 Sozialkritik

Wie festgestellt, bilden in *„Anarcoma“* die Abenteuer des Protagonisten rund um die Suche nach der Maschine des Professors Onliyú die Grundstruktur der Erzählung. Ein weiteres wichtiges Charakteristikum der Serie sind die zahlreichen erotischen bis hin zu pornografischen Szenen. Daher kann man hier nicht von einem Comic sprechen, der sich ausschließlich der Milieuschilderung der spanischen Gesellschaft widmet. Nichtsdestoweniger ist die Darstellung der Schwulenszene Barcelonas in den Achtzigern der dritte wichtige Pfeiler von *„Anarcoma“*. Nazario stellt diese Welt großteils als aufgeklärt, ungehemmt und frei dar, in der Homosexuelle ihre Sexualität ohne Einschränkungen ausleben

¹⁷⁴ Luque Vera 1983: 24

¹⁷⁵ ebd.: 25

können und auch Transvestiten so leben können, wie es ihnen gefällt. Ob dieses Bild mit der damaligen Wirklichkeit übereinstimmt, ist schon allein durch die Kontroversen, die die Veröffentlichung dieser Serie ausgelöst hat, in Frage zu stellen. Und auch im Comic selbst finden sich einige Anzeichen dafür, dass nicht alles so rosig war, wie es auf den ersten Blick scheint. Wie schon in anderen Werken Nazarios begegnen wir auch hier zum Beispiel Homosexuellen, die ihre Sexualität nur im Verborgenen ausleben und manchmal sogar zum Schein verheiratet sind. Bestes Beispiel dafür ist Anarcomas langjähriger Freund Jamfry, den Anarcoma beim Wehrdienst kennengelernt hatte und mit dem er über lange Zeit eine Affäre gehabt hatte - bis Jamfry heiratete und eine Familie gründete. Allerdings trifft er sich als verheirateter Mann auch weiterhin mit Anarcoma und unterhält sexuelle Beziehungen zu ihm. Auch die Intoleranz mancher Menschen Homosexuellen und Transvestiten gegenüber wird thematisiert. So wird Anarcoma gemeinsam mit einer Bekannten von einem vermeintlichen Freier in eine Falle gelockt und entführt. Mit anderen Homosexuellen, Transvestiten und Prostituierten wird er in einem Lieferwagen an einen geheimen Ort gebracht und von Männern in Militäruniform in Empfang genommen. Manche dieser Männer tragen ein Abzeichen mit einer Herz-Jesu-Darstellung, was auf den Orden von San Reprimonio hindeutet. Anarcoma und seine Leidgenossen und Leidgenossinnen werden gezwungen, sich zu entblößen, nackt Lieder vorzutragen und werden grausam gefoltert. Zweck dieser gewaltsamen Erniedrigung ist, ihnen ihre Sünden und Untugendhaftigkeit auszutreiben und sie zu einem anständigen und frommen Lebenswandel zu bekehren. Stark mitgenommen werden die Opfer schließlich außerhalb der Stadt zurückgelassen. Auch ein zweites Mal wird Anarcoma entführt. Zuerst wird er zum Sitz und zu den Anführern des Ordens von San Reprimonio gebracht, anschließend auf einen Landsitz verschleppt, auf dem sowohl an ihm als auch an anderen Experimente mit einer Maschine durchgeführt werden, die von den Mitgliedern des Ordens entwickelt wurde und dazu dient, vermeintlich tugendlose Menschen zu anständigen Personen zu machen, die dann Mitglied der Gemeinschaft des Ordens werden sollen. Darin begründet sich auch das besondere Interesse des Ordens an der Maschine des Professors Onliyú. Anarcoma gelingt es allerdings zu fliehen.

Wie schon in 6.1.1 erwähnt, führt Nazario die Figur des San Reprimonio im gleichnamigen Comic ein, der dann immer wieder in unterschiedlichen Geschichten vorkommt. San Reprimonio wird – in Nazarios Fiktion – als Heiliger verehrt, weil er angesichts der Verführung durch den Teufel in Gestalt eines Jünglings standhaft geblieben ist und seinem Verlangen nicht nachgegeben hat. Er steht also für die Sündhaftigkeit sexueller, und besonders homosexueller Begierde, die von der katholischen Kirche gepredigt wird und

gegen die man sich mit eisernem Willen zur Wehr setzen soll. Somit kann „Anarcoma“ auch als sozialkritisches Werk gelesen werden, in dem einerseits die traditionellen religiösen Werte der spanischen Gesellschaft kritisiert werden und die Grausamkeit eines intoleranten Wertesystems aufgezeigt wird, das Personen anderer sexueller Orientierung nicht als vollwertige Menschen akzeptiert. Andererseits wird auch eine veränderte Welt dargestellt, in der Homosexuelle und Transvestiten ihr Leben genauso wie alle anderen Menschen ganz nach ihren Vorstellungen leben können und Teil einer vielfältigen Gesellschaft sind. Die Erzählweise trägt dazu bei, dass sich der Leser oder die Leserin mit Anarcoma und seinen Bekannten identifiziert und sich mit ihren Wünschen, Besorgnissen und Träumen auseinandersetzt. Gesagt soll aber noch sein, dass hier natürlich ein sehr überspitztes Bild der Schwulenszene gezeichnet wird, zumal sich die Serie hauptsächlich - wenn auch nicht ausschließlich - auf die sexuellen Fantasien und das Sexualverhalten der Protagonisten und Protagonistinnen beschränkt, wodurch natürlich nur ein Teil der Persönlichkeit und des Lebens der Figuren dargestellt wird und daher nicht zu falschen Schlüssen verleiten sollte.

6.2 Carlos Giménez: Eine autobiografische Perspektive

In diesem Kapitel soll nun auf einen weiteren Ausnahmekünstler spanischer Comics eingegangen werden. Carlos Giménez gehört derselben Generation wie Nazario an. In seinem umfangreichen Werk finden sich neben Sciencefiction- und Abenteuer-Comics auch zahlreiche interessante Serien, die sozialkritische und autobiografische Aspekte behandeln. Doch besonders in Zeichenstil und Umsetzung der behandelten Themen unterscheiden sich diese beiden Zeichner sehr voneinander, wodurch die Vielfalt der publizierten Comics in den Jahren 1975 und 1990 erkennbar wird. Dem Schwerpunkt dieser Arbeit folgend, soll neben der Biografie von Carlos Giménez nur auf jene Comics eingegangen werden, die sich der Sozialkritik der spanischen Gesellschaft und der Autobiografie widmen. Comics anderer Genres dieses Autors werden größtenteils ausgeklammert. Anschließend soll die Serie, „Los Profesionales“, in der Carlos Giménez das Leben der Comic-Zeichner in Barcelona in den Sechzigerjahren beschreibt, und der Comic „Rambla arriba, Rambla abajo...“, der eine leicht veränderte Fortsetzung der Serie darstellt, exemplarisch genauer analysiert werden.

6.2.1 Biografische Daten

Carlos Giménez wurde am 16. März 1941 in Madrid geboren. Sein Vater starb kurz nach seiner Geburt und seine Mutter versuchte, sich mit allen möglichen Geschäften in den Nachkriegsjahren durchzuschlagen. Carlos verbrachte seine ersten Lebensjahre in dem Viertel Embajadores in Madrid, in dem sich das Leben hauptsächlich auf der Straße und mit den Nachbarn und Nachbarinnen abspielte. An der Tuberkulose erkrankt, konnte die Mutter sich nicht mehr um den Fünfjährigen kümmern. So verbrachte dieser die nächsten acht Jahre seines Lebens in den berüchtigten Heimen des *Auxilio Social*, wo Waisenkinder, Kinder alleinstehender Frauen, von Gefangenen und Prostituierten oder von Familien, die nicht genug Geld hatten, um ihre Kinder zu ernähren, untergebracht wurden. Genauso wie das System, in dessen Rahmen sie entstanden, waren diese Heime unwirtliche Orte, wo Unterdrückung und Angst herrschten. In einem von Manuel García Quintana geführten Interview mit Carlos Giménez beschreibt der Autor seine Erfahrungen in diesen Heimen, in denen die Kinder tagtäglich mit grausamen Bestrafungen, Furcht, Hunger, Durst und in den Wintermonaten mit bitterer Kälte konfrontiert waren. Strenge und harte Erzieherinnen bestimmten das Leben der Kinder. Der Alltag war von falangistischen, patriotischen Liedern, militärischer Ausbildung und den allgegenwärtigen Portraits von Francisco Franco und José Antonio Primo de Rivera geprägt. Die Religion, ein über alles wachender Gott und die

Heiligen dienten als Kontrollinstrument und als Drohung bei der Erziehung der Kinder. In diesem Umfeld versuchte Carlos Giménez - genauso wie viele andere Kinder – sich durchzusetzen, so gut es ging. Schon in diesen frühen Jahren begann er zu zeichnen, las und kopierte die Comics, die ihm zu Verfügung standen und träumte davon, eines Tages Comic-Zeichner zu werden. Diese Erfahrungen seiner Kindheit und der vieler anderer verarbeitete er in der umfangreichen Serie „Paracuellos“, auf die noch genauer eingegangen werden soll. Mit 14 Jahren verließ Carlos Giménez die Heime mit einem großen Defizit an kulturellem Wissen; die Lektüre jeglicher Bücher war untersagt gewesen; dafür war er mit dem Katechismus bestens vertraut und bereit in den Arbeitsmarkt einzutreten. Er kehrte in das Haus seiner Mutter zurück, die einige Jahre später an ihrer Krankheit starb. Das Haus von Giménez wurde gezwungenermaßen als Pension genutzt, um sich in den Fünfzigerjahren, die noch immer durch die Wirtschaftskrise, die durch den Bürgerkrieg verursacht wurde, gekennzeichnet waren, durchzuschlagen. Carlos Giménez begann, in einer Porzellanmanufaktur am *Rastro* von Madrid zuerst als Gehilfe und dann als Mitarbeiter des kreativen Teams zu arbeiten. Giménez träumte aber weiterhin davon, Comic-Zeichner zu werden und widmete sich in seiner Freizeit dieser Leidenschaft. Schließlich wurde er in einem Comic-Studio als Lehrling aufgenommen, wo er bei der Anfertigung von Comics half, indem er etwa die Gestaltung des Hintergrunds vornahm oder die Zeichnungen in Tusche übertrug. Ein Jahr später fand er eine Anstellung bei der Agentur Ibergraf, wo er nun selbstständig zeichnete. Gemeinsam mit Kollegen bildete er auch immer wieder Studios, in denen unterschiedliche Zeichner gemeinsam arbeiteten. Während seines Wehrdienstes zeichnete Giménez die Wildwestserie „Gringo“ nach dem Skript von Manuel Medina, die durch die Agentur Selecciones Ilustradas ab 1963 ins Ausland vertrieben wurde. Seine Heirat mit 23 Jahren bereitete seinem unkonventionellen Künstlerdasein ein Ende. Die Geburt des ersten Sohnes erschwerte die finanzielle Lage des Paares noch mehr. Das Gehalt von Selecciones Ilustradas kam nur unregelmäßig, und Giménez musste immer wieder nach Barcelona, dem Sitz der Agentur, reisen, um seine finanziellen Angelegenheiten zu regeln. Bald wurde klar, dass ihm als Comic-Künstler keine andere Wahl blieb, als der besseren Arbeitsmöglichkeiten wegen ganz nach Barcelona zu ziehen. Hier wohnte und arbeitete er gemeinsam mit anderen Zeichnern der Agentur Selecciones Ilustradas, die von Josep Toutain geführt wurde. In diesen Jahren widmete er sich auch intensiv der Literaturlektüre, um die Versäumnisse seiner Kindheit und Jugend nachzuholen. In Barcelona begann er an seiner ersten großen Serie nach dem Skript des erfahrenen Szenaristen Víctor Mora zu arbeiten. Die Serie „Dani Futuro“ wurde über Jahre hinweg fortgesetzt. In diesen letzten Jahren des Frankismus zeichnete sich

langsam das Wanken des Regimes ab und gleichzeitig verspürten viele Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen - unter ihnen auch Carlos Giménez - die Notwendigkeit, nicht nur konventionelle Comics für Jugendliche, sondern auch Comics für Erwachsene zu produzieren, für die allerdings noch die nötige Plattform fehlte. Gemeinsam mit einem Kollegen begann Giménez somit an einer eigenen Zeitschrift zu arbeiten; „Bandera Negra“ kam allerdings – zumindest in der ursprünglichen Form - nie auf den Markt. Für diese Zeitschrift allerdings arbeitete Giménez an der fantastischen Serie „Hom“, wofür ein Roman von Brian Aldiss als Grundlage diente. Diese Serie zählt zu den Meisterwerken von Giménez, der kommerzielle Erfolg blieb dennoch aus. Die geplante Zeitschrift erschien Jahre später unter dem Namen „Trocha“, dann „Troya“. Allerdings war ihr auch diesmal nur ein mäßiger Erfolg beschieden, da es damals unmöglich gewesen wäre, die Zeitschrift offiziell zu publizieren; auch auf illegalen Vertriebswegen fand Giménez keinen entsprechend großen Kundenkreis. Später gestaltete Carlos Giménez humoristische Seiten für die Zeitschrift „Mata Ratos“, auf denen er aktuelle Filme karikierte. Die Zeitschrift wurde allerdings auf Anweisung der Regierung eingestellt. Aber die Nachfolgezeitschrift „Muchas Gracias“ stand für solche Eventualitäten bereits in den Startlöchern. Giménez wurde mit einer Comic-Geschichte für die Zeitschrift beauftragt. Da ihm die Thematik allerdings nicht zusagte, gab er der Redaktion im letzten Moment einen Comic ab, der die erste Episode der Serie „Paracuellos“ sein sollte und 1976 erschien. Auch wenn die Redakteure sich davon alles andere als begeistert zeigten, waren sie wegen Zeitmangels trotzdem dazu gezwungen, die Episode abzudrucken. Eine Zeit lang wurden die Geschichten noch in „Muchas Gracias“ abgedruckt, bevor sie dann in „El Papis“ und „Yes“ weitergeführt wurden. Da „Paracuellos“ kein stabiles Medium zur Veröffentlichung fand, stellte Carlos Giménez die Arbeit an der Serie vorübergehend ein. In Frankreich allerdings stieß die Serie schließlich auf Erfolg bei Kritikern bzw. Kritikerinnen und Publikum. Giménez arbeitete weiter für die satirische Zeitschrift „El Papis“, die zu den wichtigsten spanischen Comic-Zeitschriften ihrer Zeit gehörte. Dazu leistete Giménez einen entscheidenden Beitrag, der Woche für Woche die wichtigsten Ereignisse und Nachrichten Spaniens in Form von Comics kritisch kommentierte und einen klaren Blick für die Veränderungen des neuen demokratischen Spaniens bewies. Diese unbarmherzigen, ironischen und pamphletistischen Episoden, die großteils gemeinsam mit dem Szenaristen Ramón Tosas Fuentes, alias Ivá, entstanden, wurden später in dem Album „España Una, Grande y Libre“ zusammengefasst. „El Papis“ kämpfte laufend gegen den Faschismus an und musste dies letztendlich sogar mit einem Attentat auf den Sitz der Zeitschrift büßen. Mit der Serie „Barrio“, die auch in „El Papis“ veröffentlicht wurde, kehrte Carlos Giménez wieder zu

seinen Wurzeln und der Darstellung eigener Erfahrungen zurück, aber auch zur kritischen Auseinandersetzung mit den Fünfzigerjahren in Spanien. Weitere Werke von Carlos Giménez sind unter anderem der Abenteuer-Comic „Koolau el leproso“ nach einer Erzählung von Jack London und die Sciencefiction-Reihe „Érase una vez en el futuro“ nach Erzählungen von Jack London und Stanislaw Lem.¹⁷⁶

6.2.2 „Paracuellos“ und der biografische Einfluss

Carlos Giménez ist ein Comic-Autor, der sich im Laufe seines Lebens sehr unterschiedlichen Genres gewidmet hat. In Bezug auf die Unterscheidungen, die in 1.2 getroffen wurden, finden sich in Giménez' Werk sowohl *cómics no anclados* als auch *cómics anclados*. Neben Sciencefiction-Serien („Delta 99“, „Dani Futuro“, „Hom“, „Érase una vez en el futuro“) und Abenteuer-Comics („Gringo“, „Koolau el leproso“) finden sich auch sozialkritische Werke, die sich mit der aktuellen politischen und gesellschaftlichen Situation Spaniens auseinandersetzen („España Una, Grande y Libre“, „Cuentos del año 2000 y pico“). Einen weiteren Schwerpunkt bilden Werke, die stark an der Realität orientiert sind, das spanische Alltagsleben aus einer bestimmten Perspektive darstellen und häufig autobiografisch inspiriert sind („Paracuellos“, „Barrio“, „Los Profesionales“, „Rambla arriba, Rambla abajo...“, „Romances de andar por casa“, „Sexo y chapuza“, „Sabor a menta“).

Eines der eindrucksvollsten Beispiele für diese sozialkritische Auseinandersetzung ist die Serie „Paracuellos“, in der Carlos Giménez seine eigenen Erfahrungen und die vieler anderer Kinder in den Heimen des *Auxilio Social* der Nachkriegszeit des spanischen Bürgerkriegs verarbeitet hat. Aus der Sicht der Kinder dargestellt, die sich mit außergewöhnlichem Willen in diesem unwirtlichen Umfeld durchsetzten, liefert er ein bezeichnendes Porträt der frankistischen Gesellschaft. Wie schon erwähnt, war die Erstveröffentlichung von „Paracuellos“ in den unterschiedlichen Zeitschriften alles andere als einfach. Und genauso wie Nazario hatte auch Giménez gegen die Zensur anzukämpfen. So musste er etwa für die Zeitschrift „Muchas Gracias“ die falangistischen Embleme von den Mauern der verschiedenen Institutionen entfernen. Nachdem die Serie vom Verlag Amaika zuerst in „El Papus“ publiziert werden sollte, dann aber vom gleichen Verlag in „Yes“ fortgeführt und 1977 teilweise in Albenform herausgebracht worden war, übernahm diese Serie anschließend der in Madrid sitzende Verlag De la Torre und später der Verlag Glénat (Spanien). Beide Verlage sollten künftig einen Großteil des Werks von Carlos Giménez veröffentlichen. Die sechs Einzelbände von „Paracuellos“ wurden zwischen 1977 und 2003 in

¹⁷⁶ Garcia Quintana 1982: 5ff.

mehreren Phasen mit längeren Pausen zuerst in unterschiedlichen Zeitschriften („Muchas Gracias“, „Yes“, „Comix International“, „Fluide Glacial“ in Frankreich) und dann in Albenform von unterschiedlichen Verlagen (Amaika, De la Torre, Glénat) herausgebracht. Im Jahre 2000 erhält „Paracuellos 3“ sowohl einen Preis beim *Salón del Cómic de Madrid* als auch beim *Salón Internacional de Cómic de Barcelona*, den wichtigsten spanischen Comic-Festivals¹⁷⁷. 2007 erschien die komplette Serie in der preiswerten Auflage „Todo Paracuellos“ mit verändertem Format im Verlag Random House Mondadori / DeBolsillo. Carlos Giménez, der als der beispielhafte Comic-Autor persönlicher und historischer Erinnerungen des Spaniens der Nachkriegszeit und der *transición* gilt, erhielt 2010 auch den *Prix du Patrimoine* des wichtigsten Comic-Festivals Frankreichs, dem *Festival international de la bande dessinée* in Angoulême. Trotz seines typisch spanischen Charakters - die historische Thematik ebenso betreffend wie auch die Erzählweise - wurde „Paracuellos“ vom französischen Publikum von Beginn an als etwas Eigenes, wenn auch Exotisches, anerkannt.¹⁷⁸

Carlos Giménez' realistisches historisches Werk ist stark von den ästhetischen und soziologischen Richtlinien der sozialen Erzähler und Erzählerinnen der Fünfzigerjahre geprägt, allen voran Francisco Cabrel, dessen Einfluss Giménez selbst immer wieder hervorgehoben hat und den er zum Beispiel auch in „Los Profesionales“ erwähnt. Sein Porträt der Kinder, die in den Heimen des *Auxilio Social* der Nachkriegszeit aufgewachsen sind, ist mehr als ein biografischer Entwurf oder die Abrechnung einer ganzen Generation mit der Vergangenheit; er stellt die damals herrschenden Ideale und deren Konsequenzen für eine ganze Gesellschaft dar.¹⁷⁹ Im Gegensatz zu Nazario, der Comics über die Zeit geschrieben hat, in der er gerade lebte, schreibt Carlos Giménez in „Paracuellos“ und auch in anderen Werken aus einer historischen Perspektive, das heißt, er beschreibt Situationen und Ereignisse, die Jahre oder Jahrzehnte zurückliegen. Im Laufe der Zeit verschwinden allerdings einige Aspekte aus der Erinnerung, wodurch die Erlebnisse, von denen Giménez erzählt, teilweise etwas abgeschwächt werden. Doch dadurch gewinnen die Comics auch an Ausdruckskraft, da sich die subjektive Erinnerung des Autors an die in ähnlicher Weise verschwommenen persönlichen Erinnerungen des Publikums annähert. Was Giménez widerfahren ist, haben auch viele andere Kinder und Erwachsene in Spanien erlebt - sei es in den Heimen, in den Schulen, in der Kirche oder in der eigenen Familie -, wo sich die autoritären Prinzipien der Diktatur widerspiegelten.¹⁸⁰

¹⁷⁷ Arias 1996: 149 und <http://www.carlogimenez.com/vida/crono.htm> (letzter Zugriff: 15.07.11)

¹⁷⁸ García 2010: 263

¹⁷⁹ Arias 1996: 146ff.

¹⁸⁰ Remesar 1982: 41

Im Vorwort der 2007 neu aufgelegten Gesamtausgabe „Todo Paracuellos“ nimmt Carlos Giménez selbst Stellung zu der Serie, insbesondere zu den biografischen und autobiografischen Aspekten, die sich darin finden. Die Ausführungen sind nicht nur für „Paracuellos“, sondern für alle Comics des Autors, die sich an der Realität orientieren, von Bedeutung, da Giménez hier eine Arbeitsweise beschreibt, die auch auf andere seiner Comics – zum Beispiel auch „Los Profesionales“ - zutreffen. Zuerst weist er darauf hin, dass der Titel der Serie „Paracuellos“ nicht ganz zutreffend sei. Als Name eines bestimmten Heims lässt er nicht unbedingt darauf schließen, dass in der Serie die Erfahrungen aus mehreren, unterschiedlichen Heimen geschildert werden. Ziel der Serie sei es gewesen, die Geschichten der Kinder, die in den Heimen des Auxilio Social während der frankistischen Nachkriegszeit gelebt haben, zu erzählen und ein authentisches Dokument über das Leben in diesen Heimen zu liefern. Die Anekdoten, die erzählt werden, entstammen der eigenen Erfahrung des Autors, aber auch der Erfahrung anderer Personen, die als Kind in den Heimen untergebracht wurden und entsprechen somit der Realität. Die Tatsachen wurden natürlich trotzdem in eine narrative Form gebracht und somit kann man nicht sagen, dass die Personen im Comic eins zu eins realen Personen entsprechen. Es handelt sich also nicht um eine Biografie im herkömmlichen Sinn, auch wenn sich hinter jeder Figur und hinter jedem erfundenen Namen eine reale Person verbirgt – seien es nun die Kinder oder die Aufpasserinnen und Lehrerinnen. Im besten Falle könnte man von einer Biografie einer ganzen Bevölkerungsgruppe einer bestimmten Zeit sprechen. Das Material, von dem Giménez beim Schreiben der Skripten ausgegangen ist, waren zum einen seine persönlichen Erfahrungen und Erinnerungen, seine Fotos, seine Briefe und Zeitungsausschnitte, zum anderen aber auch Unterlagen, die er von vielen anderen Insassen und Insassinnen dieser Heime bekommen hatte. Hauptquelle waren aber vor allem die Aufnahmen von Interviews, die er mit zahlreichen betroffenen Personen geführt hatte. Carlos Giménez weist auch noch darauf hin, dass diese Heime nicht als perverse, korrupte Ausnahmerecheinungen eines vernünftigen und menschlichen politischen Systems zu verstehen sind, sondern als Institutionen, die gänzlich in die spanische Normalität und in das frankistische Spanien integriert waren.¹⁸¹

Diese Ausführungen zeigen ganz deutlich, dass die Comics von Giménez zwar eindeutig von der Realität inspiriert sind und sich teilweise auch sehr genau an diese halten, die Ereignisse und Personen aber doch in eine fiktive und künstlerische Form gebracht werden und so nicht als wahrheitsgetreue Dokumentation verstanden werden dürfen. Nichtsdestotrotz gibt Giménez Einblick in das Leben einer bestimmten Gruppe von Menschen

¹⁸¹ Giménez 2007: 15ff.

zu einer bestimmten Zeit und damit auch in die Gesellschaft als Ganzes. Durch die narrative und zeichnerische Umsetzung werden die Geschichten in eine nicht nur ästhetisch ansprechende Form gebracht, sondern werden für den Leser und die Leserin durch die Fiktion auch zum Leben erweckt. Ähnliche Verfahren lassen sich auch in der Serie „Los Profesionales“ erkennen (siehe 6.2.5).

6.2.3 Chronist einer Gesellschaft und einer Zeit

Genauso wie Nazario kann auch Giménez als Chronist der spanischen Gesellschaft bezeichnet werden, auch wenn er sich ganz anderen Aspekten widmete und sich einer anderen zeichnerischen Umsetzung bediente. In seinen realitätsnahen Comics hat er sowohl die aktuellen politischen und gesellschaftlichen Ereignisse während der *transición* beschrieben als auch Zeitabschnitte der jüngeren spanischen Geschichte porträtiert und damit Themen aufgeworfen und bearbeitet, die die spanische Bevölkerung beschäftigt hat. Zugleich verarbeitete er in seinen Zeichnungen aber auch sehr persönliche Gedanken. Seine Befürchtungen und Überlegungen koinzidierten mit denen der spanischen Gesellschaft im Allgemeinen, wodurch die Leserschaft einen direkten und persönlichen Bezug zu den Comics findet.¹⁸² Die Figuren in den sozialen, realistischen, ironischen, satirischen, gefühlvollen oder dramatischen Geschichten von Carlos Giménez stellen ganz durchschnittliche Menschen von der Straße dar; in ihnen kann sich das Publikum selbst wiederfinden oder eine Person aus seiner Umgebung wiedererkennen. Damit ist eine Identifikation mit der Erzählung gegeben – und dies nicht nur in Comics wie etwa „Los Profesionales“ mit der Darstellung des Leben der Comic-Zeichner im Barcelona der Sechzigerjahre, wo einige Zeichner sich selbst oder einen Kollegen eindeutig dargestellt finden.¹⁸³

6.2.4 Persönlicher Ansatz und dessen Realisierung

Carlos Giménez erzählt in seinen Comics oft sehr persönliche Geschichten, die von seiner eigenen Erinnerung inspiriert sind und in denen nicht die Handlung selbst, sondern vielmehr die Reaktionen der Protagonisten und Protagonistinnen in den Vordergrund treten. Somit verzichtet Giménez – ganz im Gegensatz zu Nazario - in seinen Zeichnungen auch auf überflüssige Details, die den Leser oder die Leserin vom Wesentlichen ablenken könnten. Im Mittelpunkt stehen die Figuren, die Darstellung ihres Innenlebens und die Beziehungen, die sie zueinander pflegen. Aus diesem Grund werden die Figuren auch häufig in Großaufnahme

¹⁸² Lara 1982: 30f.

¹⁸³ Candel 1984: 5f.

dargestellt, um die Aufmerksamkeit vor allem auf die Dialoge und die Gefühle der Figuren zu lenken und den Eindruck von Nähe zwischen den Protagonisten und Protagonistinnen und der Leserschaft zu vermitteln.¹⁸⁴

Während Carlos Giménez in seinen Sciencefiction- und Abenteuer-Comics nach Skripten anderer Künstler oder nach Literaturvorlagen gearbeitet hatte, führte die Tatsache, dass Giménez besonders in späteren Jahren in seinen Comics sehr persönliche Themen verarbeitet hat, auch zur Notwendigkeit, seine eigenen Skripten zu verfassen. Wie bei Nazario und später auch bei den *Graphic Novels* kann man hier die Tendenz beobachten, dass sehr private, intime oder autobiografische Comics meist von einem Autor und einem Zeichner in Personalunion angefertigt werden. Dieses Phänomen eines gemeinsamen Autors und Zeichners, das sich in Spanien seit den Siebzigerjahren beobachten lässt, hat in einigen Fällen dazu geführt, dass manche Comics in gewissem Maße sinnentleert wurden, da die Zeichner und Zeichnerinnen die Schwierigkeit des Verfassens eines Skripts überschätzt hatten und somit nur noch durch einen besonderen zeichnerischen Stil hervorstachen. Oft gingen sie weniger von narrativen Kriterien aus, sondern gestalteten ihre Skripten so, dass sie das zeichnen konnten, was sie gerne wollten oder wodurch sie einen besonderen grafischen Effekt erzielen konnten. Im Gegensatz dazu beweist Carlos Giménez neben seinen zeichnerischen Fähigkeiten auch ein ausnehmendes Talent zum Szenaristen; seine Skripten belegen die inhaltliche Vielfalt seiner Comics und das Beherrschen der erforderlichen Technik.¹⁸⁵ Carlos Giménez selbst meint in einem Interview, das wichtigste Ziel eines Comics sei, dem Publikum eine Geschichte mit Hilfe von Texten und Bildern zu erzählen und dabei die bestmöglichen Formen zu wählen, um für ein besseres Verständnis der Inhalte und Themen zu sorgen. Wenn man sich nun bei Comics zu sehr darauf versteife, etwa die Figuren gut zu zeichnen, gelänge es einem manchmal nicht das zu vermitteln, was man eigentlich erzählen wollte. Im Comic sei es weniger entscheidend, so elaboriert und genau zu arbeiten wie etwa ein Maler oder eine Malerin, sondern dass man alles am richtigen Ort und im richtigen Moment positioniere; viel wichtiger als eine gute Zeichnung sei es, klar vor Augen zu haben, was man eigentlich erzählen wolle. So steht das Skript für Carlos Giménez eindeutig im Mittelpunkt. Als Szenarist überlegt er sich zuerst ganz genau, was und wie er erzählen möchte, und als Zeichner folgt er dann diesen Grundgedanken, auch wenn der zeichnerische Prozess dadurch oft mühsam oder mitunter sogar langweilig wird. Die Zeichnungen dienen

¹⁸⁴ Hernández Cava 1982: 37

¹⁸⁵ ebd.: 35

also nur der Erzählung und sollen nie zum Selbstzweck werden oder allein den zeichnerischen Vorlieben und Interessen des Künstlers oder der Künstlerin folgen.¹⁸⁶

Was die Erzählweise von Carlos Giménez betrifft, so kann man in vielen seiner realistischen Comics - so etwa auch in „Paracuellos“ - feststellen, dass die Geschichten aus zwei parallelen Perspektiven erzählt werden: zum einen aus der Sicht der Figuren, die in den Zeichnungen dargestellt werden, und zum anderen durch eine autodiegetische oder homodiegetische Erzählstimme, die die Ereignisse aus einer zeitlichen Distanz heraus kommentiert. Die Erzählstimme ist in den Comics von Carlos Giménez wesentlich präsenter als dies zum Beispiel bei Nazario der Fall ist. Dadurch werden auch der Innenschau und dem Monolog mehr Platz eingeräumt, die des Öfteren als Ausgangspunkt der Geschichten dienen. Diese Erzählstimme kann somit direkt in die Erzählung eingreifen, steht über den geschilderten Ereignissen, tritt in Distanz und stellt so eine gewisse Ordnung und Struktur von außen her.¹⁸⁷

6.2.5 „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“

In diesem Kapitel soll nun ausführlich auf die Serie „Los Profesionales“ eingegangen werden, in der Carlos Giménez das Leben der Comic-Zeichner im Barcelona der Sechzigerjahre darstellt. Die Serie „Rambla arriba, Rambla abajo...“ stellt in gewisser Weise die Fortsetzung der erstgenannten Serie dar, da auch hier die Protagonisten und Comic-Zeichner Pablito und Adolfo vorkommen. Allerdings wird hier der Schauplatz von der Agentur Creaciones Ilustradas vorwiegend auf die *Ramblas* Barcelonas verlagert. Neben den Geschichten um Pablito und Adolfo werden hier somit auch ausführlich Anekdoten vom Leben auf den *Ramblas* und ihren Passanten und Passantinnen beschrieben. Aus den umfangreichen realitätsnahen bis hin zu autobiografisch inspirierten Comics, die alle relevant im Zusammenhang mit dem Schwerpunkt dieser Arbeit wären, wurden diese beiden Serien gewählt, da hier die Handlung in Barcelona situiert ist, was einem weiteren Fokus dieser Arbeit entspricht; dies lässt einen direkten Vergleich mit dem Comic „Anarcoma“ von Nazario zu, zumal auch er dieselbe Stadt als Schauplatz gewählt hat.

Die fünf Bände der Serie „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ wurden zwischen 1981 und 2004 zuerst in unterschiedlichen Zeitschriften („Rambla“, „Comix International“, „Fluide Glacial“ in Frankreich) und dann in Albenform vom Verlag De la Torre veröffentlicht. Beide Serien wurden zuletzt gemeinsam in der Gesamtausgabe

¹⁸⁶ Tubau 1982: 28

¹⁸⁷ Hernández Cava 1982: 36f.

„Todo Los Profesionales“ im Jahre 2011 im Verlag Random House Mondadori / DeBolsillo neu aufgelegt, die auch für die folgende Analyse herangezogen wurde.

6.2.5.1 Handlung und Figuren

Wie schon erwähnt, wird in der Serie „Los Profesionales“ das Leben der Comic-Zeichner im Barcelona der Sechzigerjahre dargestellt. Auch wenn Carlos Giménez dieses Werk nicht eindeutig als biografisch oder autobiografisch deklariert, so sind doch klare Referenzen zum Leben des Autors zu erkennen: Genauso wie der Protagonist der Serie Pablito kam Giménez in den Sechzigerjahren von Madrid nach Barcelona, um hier sein Glück als Comic-Zeichner zu versuchen und für die Agentur Creaciones Ilustradas (eindeutig zu identifizieren als die Agentur Selecciones Ilustradas von Josep Toutain) zu arbeiten. Auch einige andere Figuren in der Serie sind eindeutig von Kollegen von Giménez inspiriert, die – gemeinsam mit Josep Toutain - im Vorwort zum ersten Album von „Los Profesionales“¹⁸⁸ Zeugnis über die damalige gemeinsame Zeit ablegen. Nichtsdestotrotz ist es Carlos Giménez aber – genauso wie bei „Paracuellos“ – ein Anliegen zu unterstreichen, dass es sich hier zwar um an der Realität orientierten Geschichten handelt, nicht aber um eine Biografie bestimmter Personen. Dies hebt er bereits im einleitenden Erzählteil der ersten Episode hervor:

Esta serie pretende contar, un poco por encima, cómo eran allá por la década de los sesenta, las **agencias de historietas de Barcelona**, cómo eran algunos de los dibujantes españoles que entonces empezaban a ser profesionales, cómo vivían, cómo pensaban, cómo era el mundillo en que se movían. Esta serie no pretende ser una biografía de nadie, ni un trabajo serio propio de un historiador, pero todas las anécdotas que en ella se cuentan son rigurosamente auténticas. [Hervorhebung Giménez]¹⁸⁹

In der aus 34 Episoden bestehenden Serie wird ausführlich gezeigt, wie damals in einer Comic-Agentur gearbeitet wurde. Somit spielt der Großteil der Handlung auch im Gebäude der Agentur, wo mehrere Zeichner an ihren Tischen an Comics arbeiteten. Meist wurden sie mit der zeichnerischen Umsetzung eines Skripts eines anderen Autors oder einer anderen Autorin beauftragt. Die Zeichnungen wurden dann – unsigniert – meist an Verlage im Ausland verkauft. Diese Arbeit hatte also wenig mit der Gestaltung von Autoren-Comics zu tun, sondern vielmehr mit der Massenanfertigung von Auftragszeichnungen. Somit wird der Arbeitsablauf häufig thematisiert und etwa dargestellt, wie sich die Zeichner über schlechte Skripten, die ihnen zugeteilt wurden, ärgern, mit welchen unterschiedlichen Methoden die einzelnen Zeichner arbeiteten, mit welchen Problemen sie sich konfrontiert sahen, in welchen

¹⁸⁸ Giménez 2000

¹⁸⁹ Giménez 2011: 20

Bereichen manche Zeichner besonders talentiert waren oder wie sie vor Abgabeterminen nächtelang durcharbeiteten. Auch die teils prekäre finanzielle Lage dieser am Beginn ihrer Karriere stehenden Zeichner wird etwa dadurch deutlich gemacht, dass viele von ihnen gegen Ende des Monats mit verschiedenen Tricks Gehaltsvorschüsse erbateten oder auf finanzielle Hilfe anderer angewiesen waren, um für ihren Lebensunterhalt zu sorgen. Neben den professionellen Aspekten werden aber auch die freundschaftlichen Beziehungen untereinander dargestellt und zahlreiche Anekdoten geschildert, in denen sich die Zeichner gegenseitig teils ziemlich gemeine Streiche spielen. Auch Geschichten aus dem Privatleben außerhalb der Agentur werden dargestellt, wobei sich die Szenerie auf die Straßen Barcelonas verlagert und im Hintergrund auch das damalige politische und soziale Leben in Spanien porträtiert wird.

„Rambla arriba, Rambla abajo...“ ist ganz anders angelegt als „Los Profesionales“. Zwar treten auch hier die Figuren Pablito und Adolfo - in Anlehnung an Giménez und den Comic-Autor Adolfo Usero - auf, allerdings werden hier hauptsächlich private Episoden dargestellt und ihre Arbeit als Comic-Zeichner nur am Rande erwähnt. Außerdem werden zwischen den Geschichten um die Protagonisten auch einige Szenen vom Leben auf den *Ramblas* gezeigt, die das typische Publikum dieser Flaniermeile zwischen *Plaza Cataluña* und dem Hafen darstellen: Bettler, die mit ihrer letzten Würde um Geld bitten; kleine Kinder, die die Straßenkünstler bestaunen; Streitereien zwischen Eheleuten, die von Passanten oder Polizisten geschlichtet werden; beliebte amerikanische Touristen und Touristinnen, Prostituierte, alte Männer auf Sitzbänken, verliebte Pärchen, Verkäufer und Verkäuferinnen oder auch Betrunkene – Menschen, die das Kolorit der Stadt anschaulich vermitteln. Giménez beweist hier einmal mehr sein Talent zur scharfen Beobachtung und treffenden Darstellung von prägnanten Einzelheiten einer Szenerie, die dann zu einem stimmigen Ganzen verschmelzen und die Atmosphäre einer Stadt, einer Zeit und ihrer Bewohner und Bewohnerinnen vermittelt.

6.2.5.2 Autobiografische und biografische Aspekte

Wenn Carlos Giménez immer wieder darauf hinweist, dass seine Werke nicht als tatsächliche Autobiografie oder Biografie verstanden werden dürfen, so will der Autor wohl deutlich machen, dass die Comics – trotz eines wahren Kerns - Fiktion sind, indem Anekdoten und Personen so modifiziert wurden, um narrativen und ästhetischen Kriterien zu entsprechen. Es lässt sich aber nicht leugnen, dass Carlos Giménez drei umfangreiche Serien

geschaffen hat, die eindeutig autobiografisch inspiriert sind und auch auf seiner Homepage¹⁹⁰ als solche klassifiziert werden: „Paracuellos“, in dem seine Kindheit und Jugend in den Heimen des *Auxilio Social* dargestellt wird, „Barrio“, in dem sein Leben danach im Madrid der Fünfzigerjahre thematisiert wird, und schließlich „Los Profesionales“, in dem die Anfänge seiner Karriere in Barcelona gezeigt werden. Somit müssen die einzelnen Serien natürlich auch im Kontext miteinander betrachtet werden und man kann den Weg vom kleinen Pablito in „Paracuellos“, dessen liebste Beschäftigung es war, Comics zu zeichnen und der davon träumte, eines Tages Comic-Zeichner zu werden bis hin zum Pablito von „Los Profesionales“ verfolgen, wo er nun tatsächlich für eine Comic-Agentur arbeitet. Dadurch werden dem Publikum unzählige Geschichten einer Person von seiner Kindheit bis hin zum Erwachsenenalter erzählt, was dem Charakter von Pablito Tiefe verleiht und das Gefühl vermittelt, als ob man die Figur tatsächlich schon seit seiner Kindheit kenne und dadurch etwa die Serie „Los Profesionales“ vor einem ganz anderen Hintergrund erscheinen lässt.

Was diese drei Serien eher zu Biografien als Autobiografien werden lässt, ist die Tatsache, dass das Leben des Alter Ego von Carlos Giménez zwar der rote Faden aller Serien ist, allerdings nicht nur ausschließlich seine eigenen Erlebnisse erzählt werden, sondern auch die der Personen, die damals in seinem näheren Umfeld lebten. Während in Nazarios „Anarcoma“ etwa die transvestitische Privatdetektivin eindeutig das Zentrum des kompletten Handlungsverlaufes ist, finden sich in den kurzen Episoden von „Paracuellos“ bis zu „Los Profesionales“ auch viele Geschichten, in denen der Protagonist nicht vorkommt und andere Personen in den Mittelpunkt rücken. Dadurch entfernen sich die Werke Giménez' von der autobiografischen Fokussierung auf eine Person und werden zur Darstellung einer ganzen Bevölkerungsgruppe, was die Erzählung umso facettenreicher macht. Genauso wie bei „Paracuellos“ hat Carlos Giménez auch bei „Los Profesionales“ nicht nur mit seiner eigenen Erinnerung gearbeitet, sondern auch seine Kollegen Adolfo Usero, José González, José María Beá, Luis García, Victor Ramos und Alfonso Font darum gebeten, alles zu erzählen, woran sie sich aus der Zeit der Sechzigerjahre als Zeichner in Barcelona erinnern konnten, um die Gespräche aufzunehmen und dann mit dem Schreiben der Skripten zu beginnen¹⁹¹. So sind neben Carlos Giménez selbst auch andere Künstler eindeutig zu erkennen. Doch auch wenn die Figur Pablito nicht immer im Zentrum der Erzählung steht, so nimmt diese Repräsentation des Autors doch mehr Raum ein, als etwa die Figur Nazarios in „Anarcoma“, bei der sich der Autor nur als für den Handlungsverlauf nicht wesentliche Randfigur in den Comic eingebaut hat.

¹⁹⁰ <http://www.carlosgimenez.com/obra/obra.htm> (letzter Zugriff: 16.07.2011)

¹⁹¹ Giménez 2000: vierte Umschlagseite

6.2.5.3 Darstellung von Barcelona

So wie in „Anarcoma“ das Barcelona der Achtzigerjahre porträtiert wird, so dient in „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ das Barcelona der Sechzigerjahre als Hintergrund. Zwar spielt sich die Handlung von „Los Profesionales“ oft hinter den Mauern der Agentur ab, doch stellen die hunderten Seiten des Comics auch sehr oft Orte von Barcelona dar. So werden typische Straßen mit Bars, Kinos, Straßen- und Ladenschildern, den Gebäuden des Architekten Antoni Gaudí oder charakteristischen Plakaten (z.B. „25 años de paz“, „Barcelona. Ciudad de ferias y congresos“¹⁹²) gezeigt. Und natürlich spiegelt vor allem „Rambla arriba, Rambla abajo...“ das Leben auf der bekanntesten Straße der Stadt mit seinen Zeitungsständen, mehrsprachigen Schildern für Touristen und Touristinnen, U-Bahnstationen, Vogelhändlern und Vogelhändlerinnen, Straßenkünstlern und Straßenkünstlerinnen, blinden Lotterieverkäufern und Lotterieverkäuferinnen und Polizisten der *Guardia Civil* mit ihren typischen Uniformen authentisch wider. Und natürlich wird auch – so wie in „Anarcoma“ - der katalanischen Sprache der Stadt Rechnung getragen, indem die Figuren vereinzelt katalanische Ausdrücke verwenden.

Prinzipiell lässt sich sagen, dass beide Comics eindeutig realitätsbezogen sind, persönliche und teilweise gesellschaftskritische Aspekte behandeln und somit eindeutig dem *cómic anclado* (siehe 1.2.1) zuzuordnen sind. Im Gegensatz zu „Anarcoma“ finden sich in diesen beiden Serien keinerlei Elemente, die Sciencefiction-, Fantasy- oder Abenteuer-Comics nahestehen; all das, was in diesen Comics erzählt wird, hätte tatsächlich so in den Sechzigerjahren passieren können.

6.2.5.4 Sozialkritik

Carlos Giménez porträtiert in „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ aber nicht nur eine bestimmte Stadt, sondern auch ein bestimmtes Jahrzehnt. Neben den Geschichten um die Zeichner während ihrer Arbeit und in ihrer Freizeit werden auch wichtige Geschehnisse der Sechzigerjahre aufgegriffen. Die Episode „Los Profesionales. La noche de los lápices afilados“¹⁹³ zum Beispiel wird mit dem Erzähltext „Barcelona. Años sesenta.“ und einer Zeichnung des Gebäudes La Pedrera von Antoni Gaudí sowie dem Gebäude der Agentur eingeleitet. Während die Zeichner wieder einmal eine Nacht in der Agentur verbringen, um ihre Abgabetermine einhalten zu können, ertönen aus dem Radio – in zackigen Sprechblasen dargestellt – die Schlagzeilen der Nachrichten über den Vietnamkrieg,

¹⁹² Giménez 2011: 21f.

¹⁹³ ebd.: 338ff.

über die Hochzeit von Juan Carlos I und Sofía de Grecia, über die Ernennung verschiedener Regierungsmitglieder, über den Start einer amerikanischen Sonde zur Venus und schließlich auch über den Tod von Marilyn Monroe, die die Zeichner über alle Maßen verehrten. Bis auf letzteres werden die Ereignisse aber nur kurz erwähnt, ohne dass Reaktionen bei den Zeichnern erkennbar wären. Nur einer von ihnen kommentiert die Nachrichten entnervt mit den Worten „¿*Quiere alguien hacer el [ein spiralförmiges Zeichen] favor de quitar ese [ein spiralförmiges Zeichen] rollo y poner algo de música?! [Hervorhebung Giménez]*“¹⁹⁴. Diese Informationen dienen also nicht zur tiefgründigeren Auseinandersetzung seitens der Protagonisten, sondern zur Situierung des Geschehens in einem bestimmten historischen Kontext, nämlich dem Jahre 1962. Eine andere Episode („Los Profesionales. Cantando bajo el diluvio“¹⁹⁵) leitet Giménez mit den Worten

En los años sesenta sucedieron en nuestro planeta muchas cosas. Cosas que cambiaron el mundo y le hicieron dar un gran salto hacia adelante. Un salto como no se había dado nunca. A esos años se les llamó **la década prodigiosa**. [Hervorhebung Giménez]¹⁹⁶

ein, wobei im weiteren Verlauf der Episode veranschaulicht wird, dass dieses Jahrzehnt nicht für alle so wunderbar war. Im ersten Bild listet der Autor in einem zeichnerisch gestalteten Wortwirrwarr prägnante Schlagworte dieser Epoche auf, die die wichtigsten politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Ereignisse der Sechzigerjahre kurz und bündig zusammenfassen:

el Muro de Berlín, la Guerra de los Seis Días, descolonización Africa negra, John F. Kennedy, el hombre pisa la luna, ‘Cien años de soledad’, el ‘pop art’, Bob Dylan, los Beatles, el Mayo Francés, los hippies, la píldora, la minifalda [...] ¹⁹⁷

Während in den bisher angeführten Beispielen die Referenzen zur Wirklichkeit hauptsächlich als historische Situierung der Handlung dienten, sich die Zeichner - wenn überhaupt - davon nur indirekt betroffen zeigen, so werden in anderen Sequenzen die Figuren, insbesondere Pablito, aktiv in das politische Geschehen involviert. In der Episode „Los Profesionales. La cita“¹⁹⁸ hat Pablito mit einem Mädchen einen Treffpunkt bei den *Ramblas* ausgemacht. Doch just an diesem Tag soll an dem vereinbarten Ort eine Demonstration stattfinden. Pablito, in Gedanken aber nur bei dem Mädchen, das er am Vorabend kennengelernt hatte, ärgert sich über die Protestaktion und die vielen Polizisten, die ihm den Weg versperren. Schlechtgelaunt

¹⁹⁴ ebd.: 347

¹⁹⁵ ebd.: 374ff.

¹⁹⁶ ebd.: 374

¹⁹⁷ ebd.: 374

¹⁹⁸ ebd.: 98ff.

denkt er nur, dass die Beteiligten sowieso nichts erreichen werden, als mit Knüppeln geschlagen zu werden, auf das Kommissariat gebracht zu werden und als Kommunisten und Kommunistinnen registriert zu werden. Doch während er wartet, wird er von den zahlreichen bewaffneten Polizisten immer wieder dazu angehalten weiterzugehen und nicht stehen zu bleiben. Als er einen Zettel vom Boden aufheben möchte, wird er schließlich von einem Polizisten der *Guardia Civil* mit einer Maschinenpistole bedroht und dazu aufgefordert, den Zettel sofort wieder fallen zu lassen. Höchstverärgert über die Behandlung, die ihm und auch anderen Passanten und Passantinnen durch die Polizisten widerfährt, und über die Zustände, die in diesem Land herrschen, beschließt er nun, an der Demonstration gegen die Diktatur teilzunehmen. In den letzten beiden Bildern wird diese mit der Vertreibung der Teilnehmer und Teilnehmerinnen durch die mit Schlagstöcken bewaffneten Polizisten beendet. Im Hintergrund sieht man abermals das Plakat „25 años de paz“, das den Slogan der Propagandakampagne der Regierung im Jahre 1964 darstellt, die damit das Volk auf die Erfolge des Franco-Regimes nach dem Bürgerkrieg und den erhaltenen Frieden hinweisen sollte. Dieses Thema wird auch in „Rambla arriba, Rambla abajo...“ wiederaufgenommen¹⁹⁹. Im Rahmen einer Gedenkveranstaltung zum fünfundzwanzigjährigen Frieden in Spanien hält ein Minister vor einer Menschenmenge und den Fernsehkameras eine pathetische Rede über den Frieden, während im Hintergrund Passantinnen von einem Polizisten angebrüllt, beleidigt und bedroht werden, der sie auffordert weiterzugehen. In „Rambla arriba, Rambla abajo...“ wird auch eine andere Sequenz²⁰⁰ gezeigt, in der Pablito von einer Bekannten zu einer Versammlung von Intellektuellen eingeladen wird, in der ein Manifest für das Ende der Diktatur, für Freiheit und Demokratie formuliert werden soll. An anderer Stelle²⁰¹ verkauft eine ältere Frau einem jungen Mann auf den *Ramblas* heimlich ein verbotenes Buch, weil sie eine vehemente Gegnerin der Zensur ist, obwohl sie sich damit in Gefahr bringt. Damit wird das damalige politische System Spaniens, das zwar für Frieden sorgte, aber die Bevölkerung stark in ihrer Freiheit einschränkte, kritisiert.

Anhand dieser Beispiele lässt sich erkennen, dass es sich auch bei diesen Serien nicht nur um die Darstellung persönlicher Erfahrungen oder das Portrait der Comic-Zeichner in Barcelona handelt, sondern dass Carlos Giménez auch eine scharfe Kritik an der Diktatur übt. Die Veröffentlichung solcher Comics wäre in den Sechzigerjahren aller Wahrscheinlichkeit nach unmöglich gewesen, und mit den starken Einschränkungen der Zensur kann unter anderem auch erklärt werden, warum Carlos Giménez erst Jahrzehnte später über seine

¹⁹⁹ ebd.: 552ff.

²⁰⁰ ebd.: 597ff. und 612ff.

²⁰¹ ebd.: 526f.

Vergangenheit schreibt. Erwähnt soll noch sein, dass der Autor neben politischen Aspekten auch die gesellschaftlichen Moralvorstellungen der Gesellschaft beleuchtet, wie etwa das Ideal der Jungfräulichkeit vor der Ehe - zum Beispiel in der Episode „Los Profesionales. El agujero.“²⁰² - oder die geheim gehaltene Homosexualität, dargestellt in mehreren Episoden durch die Figur des Zeichners Jordi (inspiriert vom Zeichner Pepe González), der von seinen Kollegen immer wieder scherzhaft damit aufgezogen wird und der seine Homosexualität nur sich selbst eingesteht, sich in der Öffentlichkeit aber damals nicht dazu bekennt.

6.2.5.5 Erzählverfahren

Bezüglich der narrativen Verfahren, die in „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ eingesetzt werden, fällt zuallererst auf, dass die Erzählung nicht einem durchgehenden Handlungsstrang wie etwa in „Anarcoma“ folgt, sondern dass die Serie in „Los Profesionales“ in 34 einzelne Episoden unterteilt ist, denen jeweils ein Titel gegeben wird, und in „Rambla arriba, Rambla abajo...“ die Anekdoten um die Protagonisten durch Einschübe von Szenen der *Ramblas* getrennt werden. Die Figuren kehren in den einzelnen Episoden aber immer wieder und bilden so ein gemeinsames Ganzes. Doch auch für sich betrachtet bleiben sie verständlich und werden häufig durch die Worte „*Barcelona. Años sesenta*“ und ein Bild vom Gebäude der Agentur eingeleitet, um die Handlung zeitlich und örtlich zu situieren und die Leser und Leserinnen einzustimmen. Diese Einteilung in Episoden ist typisch für Comics, die ja meist zuerst in Teilen in Zeitschriften publiziert werden, bevor sie später eventuell in Albenform gemeinsam publiziert werden. Während sich die Erzähltexte in „Anarcoma“ hauptsächlich auf sehr kurze Angaben zu Ort und Zeit der Handlung beschränkt haben, spielt die heterodiegetische Erzählstimme in „Los Profesionales“ eine weitaus wichtigere Rolle, da sie die Handlung teilweise sehr ausführlich kommentiert und die Zeichnungen und Sprechblasentexte durch weitere Informationen ergänzt. Die Erzählstimme situiert sich durch die Verwendung der Vergangenheitsform in einem späteren Zeitpunkt als die dargestellte Handlung selbst und verleiht den Geschichten somit eine historische Dimension (z.B. „**Andreu Pujol** era dibujante de historietas. Hacía episodios bélicos para una revista inglesa [Hervorhebung Giménez]“²⁰³). Die Erzählstimme wird manchmal aber auch an einen der Protagonisten abgegeben. Dies ist allerdings nur der Fall, wenn die Figuren in einer Rückblende von vergangenen Ereignissen berichten. Zeichnerisch wird die Rückblende durch eine anders gestaltete Umrandung der Einzelbilder dargestellt, wie zum Beispiel in „Los

²⁰² ebd.: 116ff.

²⁰³ ebd.: 274

Profesionales. La cita.²⁰⁴, in der sich Pablito an sein Treffen mit dem Mädchen am Vorabend erinnert oder in „Los Profesionales. El agujero.“²⁰⁵, in der Román seinen Zeichenkollegen von den Problemen mit seiner Freundin berichtet.

6.2.5.6 Zeichenstil

Der Zeichenstil von Carlos Giménez in „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ unterscheidet sich ganz eindeutig vom Zeichenstil Nazarios in „Anarcoma“. Während Nazario sowohl Figuren als auch Hintergründe sehr detailliert und in Farbe darstellt, zeichnet Carlos Giménez in Schwarzweiß mit klaren Linien und mit deutlich voneinander abgegrenzten Flächen. Bei der Darstellung der Figuren beschränkt er sich auf die markantesten Züge der Figuren, wodurch sie zwar vereinfacht werden, aber keineswegs an mimischer oder gestischer Ausdruckskraft verlieren. Scott McCloud stellt in seinem Standardwerk zur Comic-Analyse „Understanding Comics“ folgende Theorie auf: Je weiter sich eine Comic-Zeichnung von der Wirklichkeit entferne und je cartoonhafter eine Figur dargestellt werde, desto leichter könne sich der Leser oder die Leserin mit diesen Figuren identifizieren, da ihre Züge verallgemeinert werden und somit auf eine Vielzahl von Menschen zutreffen können. Bei einer sehr realistischen Darstellung hingegen, die etwa fast schon einem Foto gleicht, lege man sich auf eine ganz bestimmte Figur fest, die wenig Spielraum zulasse²⁰⁶. So bieten die Figuren von Carlos Giménez dem Publikum weitaus mehr Möglichkeiten, um sich selbst oder Bekannte in den oft prototypisch dargestellten Charakteren wiederzuerkennen, während Nazario diesen Identifikationsrahmen durch seine realistische und detaillierte Darstellung sehr einschränkt. Auch die Hintergründe beschränken sich bei Giménez auf das Wesentliche. Zwar finden sich auch sehr detailliert gestaltete Zeichnungen der Studios oder der Straßen Barcelonas, im Großteil der Zeichnungen werden aber nur die Gesichter oder Oberkörper der Figuren raumfüllend vor einem weißen Hintergrund dargestellt. Der karikaturistische Charakter der Zeichnungen spiegelt sich auch in einer vermehrten Anwendung einer für Comics typischen Zeichensprache wider, die an folgendem Beispiel veranschaulicht werden soll:

²⁰⁴ ebd.: 98ff.

²⁰⁵ ebd.: 116ff.

²⁰⁶ McCloud 2006: 28ff.



Abb. 4 („Todo Los Profesionales“)

In diesem Ausschnitt einer Sequenz, in dem die Zeichner diesmal einem armen Lehrling einen Streich spielen und ihm erklären, dass er, wenn er ein guter Zeichner werden möchte, auch wissen muss, sich in Schlägereien gegen andere Agenturen zu verteidigen und er daher gegen einen Boxer antreten soll, um sich zu beweisen, wird ganz klar erkenntlich, dass die Mimik und Gestik übertrieben und sehr ausdrucksstark dargestellt werden. Im ersten Bild rinnen dem Jungen Schweißtropfen übers Gesicht, und von seinem Kopf bewegen sich tropfenförmige Gebilde weg, was in Comics im Allgemeinen ein Zeichen für Nervosität oder Angst ist. Auch die gekreuzten Beine werden von Bewegungslinien umgeben, das Schlottern der Knie andeutend. Im zweiten Bild sieht man einen Teil des Boxers von hinten, der den halben Bildausschnitt einnimmt. Im Hintergrund steht der kleine Junge und spricht mit kleinlauten, den Tränen naher Stimme, die durch kleine Buchstaben und die nach unten tropfenförmig verlaufende Sprechblase dargestellt wird. Im dritten Bild wird der Boxer in Froschperspektive und bildeinnehmend dargestellt, was ihn noch bedrohlicher erscheinen lässt. Durch die Linien, die zackenförmigen Flächen und die onomatopöetische Lautfolge „paf“ wird das Aufeinanderschlagen der Boxhandschuhe dargestellt. Auch der grimmige Blick wird sowohl durch die Lautfolge „ggrrr...!“ als auch durch die Linien, die von seinem Kopf weggehen, unterstrichen. Die Verwendung dieser und ähnlicher konventionalisierter Zeichen lassen sich in „Los Profesionales“ und „Rambla arriba, Rambla abajo...“ durchgehend beobachten und dienen als Verstärkung des Dargestellten. Auch die auditiven Informationen werden von Giménez kunstfertig zeichnerisch dargestellt, sodass sich der Leser oder die Leserin durch die Wahl der Größe und Dicke der Schrift sowie durch die Gestaltung der Sprechblasen sehr genau vorstellen kann, in welcher Tonlage, mit welcher Lautstärke und mit welchem Gefühlsausdruck die Figuren sprechen.



Abb. 5 („Todo Los Profesionales“)

In der obigen Abbildung sieht man zwei der Zeichner und den Agenturchef Filstrup, wie sie langsam in der Ferne verschwinden. Während der Hintergrund annähernd gleich bleibt, werden die Figuren von Bild zu Bild immer kleiner und mit ihnen auch die Sprechblasen und die Schrift, die in ihnen dargestellt wird, bis die Schrift im letzten Bild sogar unleserlich wird. Es wird also dargestellt, wie sich die Figuren immer weiter wegbewegen und ihre Stimmen immer leiser werden, bis man schließlich nicht mehr versteht, was sie sagen. Die Sprechblasen reichen teilweise über zwei Bilder und verbinden diese miteinander; dadurch wird die Zusammengehörigkeit dieser drei Einzelbilder hervorgehoben und die Kontinuität der Bewegung der Figuren unterstrichen.

Auch wenn sich Nazario und Carlos Giménez sehr stark in Zeichenstil, narrativer Gestaltung und den behandelten Themenaspekten unterscheiden, so schaffen sie es doch beide, ein authentisches Porträt einer Stadt und einer Gesellschaft zu liefern und biografische bzw. autobiografische Aspekte mit sozialkritischen Fragestellungen zu einem stimmigen Ganzen zu verschmelzen.

Conclusio

Mit dem Ende der Diktatur in Spanien wurde ein Prozess in Gang gesetzt, der sowohl das politische Gefüge radikal veränderte als auch zu entscheidenden Modifikationen der gesellschaftlichen Werte führte. Allen Widrigkeiten zum Trotz – allen voran die Zensur – haben sich auch die Comics emanzipiert und ein für allemal gezeigt, dass sie nicht nur als ein harmloses Unterhaltungsmedium für Kinder taugen, sondern genauso wie andere Kunstformen auch Gegebenheiten in der Gesellschaft kritisch widerspiegeln und Denkanstöße für deren Veränderung liefern können. Vor allem in den Jahren der *transición* haben es engagierte Künstler und Künstlerinnen geschafft, den spanischen Comic als ernstzunehmendes Medium zu etablieren. Sie kämpften gegen die anonyme Massenproduktion von Comics an und setzten schließlich das Urheberrecht für Comic-Zeichner und Comic-Zeichnerinnen durch. Dies schuf die Grundlage für persönliche und kohärente Werke eines einzigen Autors bzw. einer einzigen Autorin und für die Entwicklung von Comics, die sich einer tiefgründigen Auseinandersetzung vielfältiger Themen unter Einschluss von Aspekten der Autobiografie, der Biografie aber auch der Sozialkritik widmen und schließlich zu der heutigen Ausformung der *Graphic Novels* geführt haben.

Comic-Autoren wie Nazario oder Carlos Giménez haben mit viel Gespür die Missstände und Veränderungen in der spanischen Gesellschaft der letzten Jahrzehnte aufgezeigt und durch die prägnante Darstellung des Alltags der Bevölkerung das Bild einer Zeit gezeichnet. Dabei konnte in dieser Arbeit nur die Oberfläche des umfangreichen Werks dieser beider Ausnahmekünstler gestreift werden. Auch hätten viele weitere Comic-Künstler und Comic-Künstlerinnen zu einer ausführlicheren Analyse herangezogen werden können, die nicht weniger gekonnt die städtische Bevölkerung, deren Verhalten und deren Probleme dargestellt haben. Man spricht mit Recht von einem Comic-Boom in den Achtzigerjahren, in denen unzählige neue Zeitschriften und Comic-Figuren unterschiedlichster Genres auf den Markt gekommen sind und die Comic-Landschaft grundlegend revolutioniert haben. Zu hoffen bleibt, dass sich der spanische Comic auch weiterhin seines Potenzials bewusst bleibt, sich auch im Kontext gegenwärtiger Strömungen stetig weiterentwickelt und seine Vielseitigkeit als Medium beweist.

Bibliografie

Zitierte Werke

Altarriba, Antonio / Remesar, Antonio: *Comicsarías. Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*. Promociones y Publicaciones Universitarias. Barcelona. 1987.

Altarriba, Antonio: *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Espasa Calpe. Madrid. 2001.

Arias, Alfredo: „Tebeos: Los primeros 100 años. 1975-1996.” In: Arias, Alfredo / Lara, Antonio: *Tebeos: los primeros 100 años. Catálogo de la Exposición*. Biblioteca Nacional. Anaya. Madrid. 1996. S. 131-206.

Candel, Francisco: „Prólogo. Carlos Giménez, dibujante y literato“ In: Giménez, Carlos: *Romances de andar por casa*. Toutain. Barcelona. 1984. S. 5-10.

Cuadrado, Jesús: „Traficantes de viñetas” In: Juan, Ana (et al.): *Una historieta democrática. Catálogo de la exposición. Sala Millares. Antiguo Museo español de arte contemporáneo. Madrid, 24 de abril – 30 de junio 1991*. Ministerio de Cultura. Instituto de la juventud. Madrid. 1991. S. 9-12.

Domínguez, Laureano: „Una cierta mirada a la historieta española.” In: Rocabert, Josep (et al.): *Regard sur la B.D. espagnole. Angoulême. Janvier 27 / 29-1989*. Centro Internacional de Estudios del Cómic y la Ilustración. Barcelona. 1989. S. 11-23.

Dopico, Pablo: *El cómic underground español, 1970-1980*. Cátedra. Madrid. 2005.

España, Ramón de: „El imperio contraataca” In: Santamaria, Carles (Hg.): *Els Anys '80 en el Còmic. Catalèg d'exposició: Els Anys '80 en el Còmic durant el 8è Saló Internacional del Còmic de Barcelona del 17 al 27 maig*. Ficomic. Barcelona. 1990. S. 74-77.

Gálvez, Pepe: „Alternativos en España” In: Guiral, Antoni (Hg.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 6: Del comix underground al alternativo*. Panini. Torroella de Montgrí. 2009. S. 131.

García, Santiago: *La novela gráfica*. Astiberri. Bilbao. 2010.

García Quintana, Manuel: „Apuntes para una BIOGRAFÍA” In: Martín, Antonio (Hg.): *Carlos Giménez. Cuadernos de divulgación de la historieta. Un hombre mil imágenes*. Norma Editorial. Barcelona. 1982. S. 5-15.

Giménez, Carlos: „Introducción. Por si a alguien le interesa” In: Giménez, Carlos: *Todo Paracuellos*. Random House Mondadori / DeBolsillo. Barcelona. 2011. S. 15-23.

González Marcén, José Miguel (Onliyú): „El parto de Anarcoma” In: Luque Vera, Nazario: *Anarcoma*. La Cúpula. Barcelona. 1983. S. 4.

González Marcén, José Miguel (Onliyú): „Y los de Barcelona” In: Juan, Ana (*et al.*): *Una historieta democrática. Catálogo de la exposición. Sala Millares. Antiguo Museo español de arte contemporáneo. Madrid, 24 de abril – 30 de junio 1991.* Ministerio de Cultura. Instituto de la juventud. Madrid. 1991. S. 17-18.

Guiral, Antoni: *Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics.* ill. von Alex Torres / Julio Torres. Ediciones Funnies. Barcelona. 1998.

Guiral, Antoni (Hg.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 6: Del comix underground al alternativo.* Panini. Torroella de Montgrí. 2009.

Hernández Cava, Felipe: „La pasión de narrar” In: Martín, Antonio (Hg.): *Carlos Giménez. Cuadernos de divulgación de la historieta. Un hombre mil imágenes.* Norma Editorial. Barcelona. 1982. S. 35-39.

Hernández Cava, Felipe: „De Madriz a El ojo clínico” In: Arias, Alfredo / Lara, Antonio: *Tebeos: los primeros 100 años. Catálogo de la Exposición.* Biblioteca Nacional. Anaya. Madrid. 1996. S. 249-252.

Herrero de Castro, Rubén: „El underground en EE UU: los años 50.” In: Guiral, Antoni (Hg.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 6: Del comix underground al alternativo.* Panini. Torroella de Montgrí. 2009. S. 12.

Lara, Antonio: „El arte de Carlos Giménez” In: Martín, Antonio (Hg.): *Carlos Giménez. Cuadernos de divulgación de la historieta. Un hombre mil imágenes.* Norma Editorial. Barcelona. 1982. S. 29-34.

Lladó, Francesca: *Los comics de la transición. El boom del cómic adulto. 1975-1984.* Glénat. Barcelona. 2001.

Mascarell, Ferran / Pericay, Xavier: „The comic at the change of the century.” In: España, Ramón de (*et al.*): *El còmic a Barcelona. 12x21. 12 dibuixants per al segle XXI. (catàleg de l'exposició).* Institut de Cultura de Barcelona. Àmbit Serveis Editorials. Barcelona. 1998. S. 148.

McCloud, Scott: *Understanding Comics. The invisible art.* New York. 2006.

Merino, Ana: *El cómic hispánico.* Cátedra. Madrid. 2003.

Moliné, Alfons: „El underground europeo.” In: Guiral, Antoni (Hg.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 6: Del comix underground al alternativo.* Panini. Torroella de Montgrí. 2009. S. 43.

Navarro, Joan: „Barcelona, the city of comics” In: España, Ramón de (*et al.*): *El còmic a Barcelona: 12x21: 12 dibuixants per al segle XXI.* Ausstellungskatalog. Institut de Cultura de Barcelona. Àmbit. Barcelona. 1998. S. 149.

Ramírez, Juan Antonio: „Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto.” In: García, Santiago: *La novela gráfica.* Astiberri. Bilbao. 2010. S. 11-14.

Real Academia Española: „Diccionario de la lengua española”. Espasa. Madrid. 2001 (22.Auflage).

Remesar, Antonio: „Tecleando sobre Carlos Giménez” In: Martín, Antonio (Hg.): *Carlos Giménez. Cuadernos de divulgación de la historieta. Un hombre mil imágenes*. Norma Editorial. Barcelona. 1982. S. 40-42.

Rocabert, Josep: „Introducción” In: Rocabert, Josep (et al.): *Regard sur la B.D. espagnole. Angoulême. Janvier 27 / 29-1989*. Centro Internacional de Estudios del Cómic y la Ilustración. Barcelona. 1989. S. 9.

Santis, Pablo de: *La historieta en la edad de la razón*. Paidós. Buenos Aires (et al.). 1998.

Sarto, Juanjo: „Nazario (España, 1944)” In: Guiral, Antoni (Hg.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 6: Del comix underground al alternativo*. Panini. Torroella de Montgrí. 2009. S. 91.

Trashorras, Antonio: „Historieta española en los 90” In: Arias, Alfredo / Lara, Antonio: *Tebeos: los primeros 100 años. Catálogo de la Exposición*. Biblioteca Nacional. Anaya. Madrid. 1996. S. 259-268.

Trenc Ballester, Eliseo: „Medios de comunicación y representación en el mundo hispánico del Siglo XX. La sexualidad en el cómic ‘Underground’ barcelonés.” In: *San Nazario y Las Pirañas Incorruptas. Obra completa de Nazario de 1970 a 1980*. La Cúpula. Barcelona. 2001. S. 66-70. (erstmalig publiziert In: *Hispanística XX*, Nr. 5 / 1987. Université de Dijon).

Tubau, Ivan: „Conversación en Premià de Mar“ In: Martín, Antonio (Hg.): *Carlos Giménez. Cuadernos de divulgación de la historieta. Un hombre mil imágenes*. Norma Editorial. Barcelona. 1982. S. 20-28.

Valdés, Santi: *Los cómics gay*. Glénat. Barcelona. 1998.

Vidal-Folch, Ignacio: „Interview“ In: España, Ramón de (et al.): *El còmic a Barcelona. 12x21. 12 dibuixants per al segle XXI. (catàleg de l'exposició)*. Institut de Cultura de Barcelona. Àmbit Serveis Editorials. Barcelona. 1998. S. 156.

Comics

Giménez, Carlos: *Los Profesionales*. Glénat. Barcelona. 2000.

Giménez, Carlos: *España Una, Grande y Libre*. Glénat. Barcelona. 2003.

Giménez, Carlos: *Todo Paracuellos*. Random House Mondadori / DeBolsillo. Barcelona. 2011.

Giménez, Carlos: *Todo Los Profesionales*. Random House Mondadori / DeBolsillo. Barcelona. 2011.

Luque Vera, Nazario: *Anarcoma*. La Cúpula. Barcelona. 1983.

Luque Vera, Nazario: *Anarcoma 2*. La Cúpula. Barcelona. 1987.

Luque Vera, Nazario: *Alí Babá y los 40 maricones*. La Cúpula. Barcelona. 2001a.

Luque Vera, Nazario: „Purita braga de jierro” In: Luque Vera, Nazario: *San Nazario y Las Pirañas Incorruptas. Obra completa de Nazario de 1970 a 1980*. La Cúpula. Barcelona. 2001b. S.135-146.

Luque Vera, Nazario: „Purita y los morbos” In: Luque Vera, Nazario: *San Nazario y Las Pirañas Incorruptas. Obra completa de Nazario de 1970 a 1980*. La Cúpula. Barcelona. 2001b. S.147-159.

Luque Vera, Nazario: „Sábado sabadete en los apartamentos La Nave” In: Luque Vera, Nazario: *San Nazario y Las Pirañas Incorruptas. Obra completa de Nazario de 1970 a 1980*. La Cúpula. Barcelona. 2001b. S.168-173.

Internet

offizielle Homepage Carlos Giménez: www.carlogimenez.com (letzter Zugriff : 29.07.2011)

offizielle Homepage Nazario: www.nazarioluque.com (letzter Zugriff: 29.07.2011)

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Luque Vera, Nazario: *Anarcoma*. La Cúpula. Barcelona. 1983. S.27 (Ausschnitt).

Abb.2: Luque Vera, Nazario: *Anarcoma 2*. La Cúpula. Barcelona. 1987. S.22 (Ausschnitt).

Abb.3: Luque Vera, Nazario: *Anarcoma*. La Cúpula. Barcelona. 1983. S.36 (Ausschnitt).

Abb.4: Giménez, Carlos: *Todo Los Profesionales*. Random House Mondadori / DeBolsillo. Barcelona. 2011. S.70 (Ausschnitt).

Abb.5: Giménez, Carlos: *Todo Los Profesionales*. Random House Mondadori / DeBolsillo. Barcelona. 2011. S.195 (Ausschnitt).

Weiterführende Literatur

Adams, Jeff: *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Peter Lang. Bern. 2008.

Aurèlia Capmany, Maria (et al.): *10 visions de Barcelona en historieta*. Complot. Barcelona. 1987.

Conget, José María (Hg.): *El cómic de la democracia española: 1975-2005*. Instituto Cervantes. Madrid. 2005.

Cuadrado, Jesús: *De la Historieta y su uso. 1873-2000. (Tomo I y Tomo II)*. Sinsentido. Madrid. 2000.

Díaz, Lorenzo / Taibo, Paco: *La Generación más guapa : autores españoles de cómic 1960 / 1980. Catálogo de la exposición*. Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular. Gijón. 2005.

Ditschke, Stephan (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Transcript. Bielefeld. 2009.

Eisner, Will: *Comics and sequential art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form*. Poorhouse Press. Tamarac. 2004.

Grünewald, Dietrich: *Comics. Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik*. Beltz. Weinheim (et al.). 1982.

Martínez Clará, Jesús (et al.): *1984x20. Un maremàgnum gràfic. Montxo Algora. America Sánchez. Mique Beltrán. Calonge. Cesepe. Cifre. Gallardo. Greus. Carmelo Hernando. Mariscal. Martí. Max. Micharmut. Montesol. Nazario. Paris. Peret. Roger. Sento. Daniel Torres. Catàleg de l'exposició*. Fundació Caixa de Pensions. Barcelona. 1984.

Moix, Terenci: *Historia social del cómic*. Bruguera. Barcelona. 2007.

Navarro, Joan (et al.): *Un Regard sur la bédé espagnole. Círculo Cultural Español Antonio Machado. Luxembourg, printemps 2002. Catalogue de l'exposition / ¡Mira, el Tebeo español!!! Círculo Cultural Español Antonio Machado en Luxemburgo, primavera 2002. Catálogo de la exposición*. Círculo Cultural Español Antonio Machado. Luxemburg. 2002.

Palmer, Óscar: *Cómic alternativo de los '90 : la herencia del Underground*. La Factoría de ideas. Madrid. 2000.

Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. WVT. Trier. 2008.

A N H A N G

Abstract

Die Jahre 1975 bis 1990 waren im jungen demokratischen Spanien von grundlegenden politischen und sozialen Veränderungen geprägt, die auch in verschiedenen Kunstformen ihren Ausdruck fanden. In dieser Arbeit wird den Entwicklungen, die während dieser Zeit im Bereich des spanischen Comics zu beobachten sind, nachgegangen, wobei der Schwerpunkt auf sozialkritischen und autobiografischen Comics liegt. Mit dem Ende der Diktatur beschränken sich die Comics nicht mehr nur darauf, ein Unterhaltungsmedium für Kinder zu sein, sondern nehmen sich tiefgründiger, gesellschaftskritischer Themen an, die für ein erwachsenes Publikum bestimmt sind. Besonders während des Comic-Booms in den Achtzigerjahren und im Rahmen der Underground-Bewegung wurden in Spanien vielfältige und interessante Comics publiziert, die das Leben der damaligen Gesellschaft widerspiegeln. In diesen Jahren wurde der Grundstein für die Entwicklungen gelegt, die über die *Alternative Comics* schließlich zu den heutigen Ausformungen der *Graphic Novels* führten. Neben der Darstellung der historischen Entwicklung des spanischen Comics in den letzten Jahrzehnten werden exemplarisch auch die Comic-Autoren Nazario und Carlos Giménez vorgestellt und deren markanteste Werke zur Veranschaulichung analysiert.

Zusammenfassung auf Spanisch

Autobiografía y crítica social en el cómic español (1975-1990)

0 Introducción

El objetivo principal de este trabajo era averiguar las tendencias más importantes en el mundo de los cómics españoles en las últimas décadas en lo que se refiere a temáticas crítico-sociales, biográficas o autobiográficas y así relacionar estos desarrollos también con la actualidad en la que se puede observar el nacimiento de una nueva forma de cómics llamada novela gráfica.

Como la literatura sobre estos aspectos es muy escasa en Viena, pasé dos meses en Barcelona con el fin de encontrar informaciones, textos teóricos así como cómics relevantes en este contexto en las bibliotecas de esa ciudad. Los fondos de las bibliotecas ofrecieron tanto literatura como cómics en abundancia así que la búsqueda fue muy fructífera. Pronto quedó claro que el período más interesante lo constituyeron los años de finales de los setenta hasta mitad de los ochenta, época del llamado boom del cómic y del éxito de los *comix underground* españoles. En este período el cómic se constituyó como un medio serio apto para un público adulto que era capaz de tratar temas profundos de una forma artística muy elaborada. Sobre todo los *comix underground* retrataron la sociedad española de aquellos años de una manera crítica y reflejaron los cambios sociopolíticos que el país experimentaba después de la dictadura, pero introdujeron también planteamientos muy personales. A partir de allí se puede seguir el camino de los cómics de este tipo pasando por los cómics alternativos hacia la novela gráfica de nuestros días. Así que el enfoque de este trabajo se concentra en los años en los que proliferaron los *comix underground* españoles sin dejar de lado el desarrollo que se puede observar antes y después de estos años exitosos del cómic español. Para ilustrar la abundancia y diversidad de obras que se crearon en estos años se presentó como ejemplo la vida y obra de dos de los autores más notables en lo que se refiere a cómics de crítica social y de autobiografía en España: Nazario y Carlos Giménez. Dos de sus cómics («Anarcoma» y «Los Profesionales») fueron analizados más detalladamente para poder formarse una idea sobre las obras que se produjeron en aquella época.

1 Advertencias preliminares

1.1 Definición de los términos ‘historieta’, ‘tebeo’ y ‘cómic’

A lo largo de la historia de los cómics se han establecido diferentes términos para referirse al medio de los cómics mismos y a las historias que en ellos se cuentan. Al principio se hablaba de ‘historietas’, término que se utiliza también para designar cuentos breves de la literatura. Con la aparición de la revista de cómics «TBO» en 1917 en España se pasa a utilizar el término ‘tebeo’. Más tarde se adapta a las tendencias internacionales y se emplea con más frecuencia el término ‘cómic’ proveniente del inglés que es el más utilizado hoy en día. Aunque los críticos de cómics muchas veces establecen definiciones divergentes de los diferentes términos, se pueden observar unas ciertas tendencias: ‘tebeo’ se utiliza más bien para referirse al medio en sí, o sea a una revista de cómics o un álbum, mientras que ‘historieta’ denomina más bien la narración que en estos soportes se encuentra. ‘Tebeo’ e ‘historieta’ se utilizan más bien para publicaciones de proveniencia española o latinoamericana, mientras que ‘cómic’ se emplea más bien para publicaciones de otros países. En lo que se refiere al grupo objetivo se llaman más bien ‘tebeo’ los cómics para niños y ‘cómic’ las obras para un público adulto.

1.2 Diferentes géneros en el cómic

Tal como en otros campos de arte existen diferentes géneros en los cómics, que se subdividen sobre todo por las temáticas que en ellos se abordan. Una primera distinción se puede hacer a partir de la relación que se establece o no con la realidad. Géneros tal como la ciencia ficción, la fantasía o la aventura crean mundos fantásticos y cuentan historias inverosímiles cuyo objetivo principal es divertir al público. Altarriba y Remesar¹ definen este tipo de cómics como ‘cómics no anclados’ en oposición a los ‘cómics anclados’ que sí se basan en la realidad y se sirven de referencias que son conocidas tanto por los autores de los cómics como por el público y que retratan la vida cotidiana de una sociedad. Muchas veces parten de una perspectiva política o crítico-social y eligen como protagonistas gente común o bien personas que pertenecen a grupos marginales. Otro enfoque temático de los cómics anclados es la representación de sentimientos de las figuras y de aspectos biográficos o

¹ Altarriba, Antonio / Remesar, Antonio: *Comicsarías. Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*. Promociones y Publicaciones Universitarias. Barcelona, 1987. pp. 28-30.

autobiográficos. Por los temas tratados este último tipo de cómics es el que tiene mayor relevancia en el contexto de este trabajo.

2 Cómics para adultos

El medio de los cómics tiene una larga tradición en abordar temas o bien de ciencia ficción, fantasía y aventura o bien temas humorísticos y se dirigió así más bien a un público infantil o juvenil. Más tarde surgieron cómics que introdujeron aspectos violentos o eróticos, pero también planteamientos políticos o crítico-sociales y se abrieron así a un público adulto. La diferencia entre cómics para niños o jóvenes y cómics para adultos se hace, pues, a base de la temática abordada.

A diferencia de los Estados Unidos donde los cómics surgen en el margen de la prensa diaria que se dirige tanto a niños como a adultos, en España como en el resto de Europa los cómics aparecen sobre todo en publicaciones especializadas que se dirigen principalmente a un público juvenil. Pero a partir de los años sesenta la imagen de los cómics empieza a cambiar en Europa con los cómics vanguardistas de Francia e Italia. Tanto los intelectuales como el público adulto empiezan a interesarse por este medio. En España, por el contrario, la situación sigue igual. Los cómics se consideran aún como un producto de poca calidad y destinado a lectores infantiles. La estricta censura prohibía todo tipo de contenido erótico, violento o ideológico lo que impedía a los autores de cómics en estos años de dictadura publicar cómics con planteamientos más profundos que hubieran podido resultar interesantes para un público adulto y les excluía de la competencia a nivel internacional.

Los cambios hacia un cómic para adultos en España finalmente no llegó por parte de los dibujantes, sino por parte de los teóricos que se sintieron motivados por el boom de los cómics que se experimentaba en Europa y por la resistencia incipiente contra el régimen de Francisco Franco. Lentamente se empezó a adaptar a las corrientes europeas, se publicaron artículos, se organizaron exposiciones y conferencias que contribuyeron a mejorar el valor de los cómics en la sociedad. Pero la situación en España seguía siendo difícil y muchos autores se vieron obligados a publicar sus cómics críticos para adultos en el extranjero, sobre todo en Francia y Bélgica. Con la consolidación de la democracia la industria de los cómics cambió debido a la iniciativa de los dibujantes que redefinieron su propia posición y ofrecieron nuevas propuestas al público.

De este modo a partir de los años sesenta se pueden observar tres fenómenos importantes: la consolidación de los cómics como objeto de estudio por parte de los intelectuales, el nuevo rol de los dibujantes y autores de cómics como artistas y el

descubrimiento de un público adulto. Otro acontecimiento importante es la aparición de la televisión que sustituyó a los cómics como medio de masas y lo liberó de su popularidad lo que hacía posible la especialización de los cómics que se volvían cada vez más vanguardistas e intelectuales lo que les alejó del público infantil y les acercó a los lectores adultos.

3 Los *comix underground*

Con la muerte de Francisco Franco en 1975 empezó la transición hacia la democracia que conllevó cambios fundamentales en la política y la sociedad española. Los cómics devinieron un medio de expresión que reflejaron estos años, comentaron de forma crítica los acontecimientos en el país y se emplearon por nuevas estructuras y valores sociopolíticos. Eso es lo que hacían por ejemplo los dibujantes de la revista humorística y satírica «El Papis» que se publicó a partir de 1973. La censura fue abrogada en 1977, pero la jurisdicción siguió protegiendo ciertos valores éticos y sociales por lo que tanto editores como autores y dibujantes de cómics se autocensuraron evitando ciertos temas para no arriesgar que sus publicaciones fueran retiradas del mercado. Sin embargo los cómics se dirigieron cada vez más a un público adulto, se comprometieron y lucharon por un cambio sociopolítico. La democracia se consolidó y con unos años de retraso se publicaron los mejores cómics europeos y estadounidenses de vanguardia en España en revistas como «Tótem», «1984», «Comix Internacional» o «Cimoc» lo que influenciaba tanto los autores como el público. La búsqueda de nuevas formas de expresión y de nuevos temas así como la orientación hacia un público adulto llevó al descubrimiento del cómic como un medio moderno, a una abundancia de nuevas revistas de cómics en los quioscos españoles y finalmente al llamado boom de los cómics en los años ochenta con el surgimiento de los *comix underground*.

3.1 Línea clara y línea chungu

Al principio de los años ochenta se pueden diferenciar dos tendencias principales en el mundo de los cómics: la llamada línea clara que siguió la tradición franco-belga y estaba representada sobre todo en la revista «Cairo» que se publicó a partir de 1980 y la llamada línea chungu de los *comix underground* españoles cuya revista emblemática fue «El Víbora» que se publicó a partir de 1979. Pero dado que muchos autores de esta generación siguieron planteamientos muy personales resulta quizás difícil integrarles en una de las dos tendencias y hacer una separación estricta.

La línea clara sigue los planteamientos estéticos y narrativos de la escuela franco-belga y sus autores clásicos, sobre todo Hergé, el creador de «Tintin». Se define por una línea gráfica muy clara, una imagen realista que sólo representa los elementos importantes dejando de lado lo superfluo y un orden fijo y geométrico de la página. El dibujo tanto como el lenguaje sirve sobre todo para contar la historia y no como mero juego estético en sí. El argumento, que se basa sobre todo en el género de la aventura, tiene que ser bien estructurado para así facilitar la lectura. El objetivo principal de la revista «Cairo» y sus colaboradores era ofrecer una alternativa moderada a los exitosos *comix underground* que abordaban sobre todo temáticas subversivas, violentas y eróticas.

En el contexto del desarrollo de cómics para adultos que abordan temáticas crítico-sociales o autobiográficas – el enfoque básico de este trabajo – la línea chunga resulta mucho más interesante. Es la versión española del movimiento *underground* proveniente de los Estados Unidos que intentó romper con todos los tabúes de la sociedad de entonces y atacar los valores conservadores establecidos. Retrataron la vida urbana y su población tal como era, pero tenían una preferencia especial por el lado más oscuro del hombre y se centraron más bien en presentar grupos marginales de la sociedad. Este tipo de cómics crítico-social está representado en la revista «El Víbora» que se publicó en Barcelona.

3.2 Los *comix underground* en Estados Unidos y Europa

El movimiento *underground* surgió - junto con el de los hippies - en los Estados Unidos en los años sesenta como protesta contra el sistema establecido y se reflejó también en diferentes formas no convencionales y no comerciales del arte. Los *comix underground* nacieron en este marco y se definen sobre todo por los planteamientos éticos, morales y sociales que presentan, por el público adulto al que van dirigido y por las temáticas subversivas que abordan. Como las restricciones del *Comics Code*, una forma de censura, hacían imposible la publicación oficial de este tipo de cómics, los *comix underground* se publicaron al principio de forma clandestina e independiente para más tarde convertirse en un éxito y ser aceptados por la industria comercial. No sólo cambiaron fundamentalmente los contenidos de los cómics, sino también su forma de ser producidos. Mientras que los cómics convencionales fueron producidos por todo un equipo con diferentes tareas, los *comix underground* se hacían por un sólo autor, lo que era un paso importante hacía cómics más personales y profundos y llevó finalmente – entre otros factores - a la consolidación de la novela gráfica en nuestros días.

Tanto en Estados Unidos como en Europa también se pudieron observar cambios radicales en la sociedad que se podrían subsumir bajo los eventos del mayo francés del año 1968 y que también se reflejaron en el campo artístico. En Francia los autores de cómics ya habían empezado a dirigirse a un público adulto cuando llegaron las ideas del *underground* estadounidense que fueron imitados y adaptados por los artistas europeos.

3.3 Los *comix underground* en España

Obviamente la situación sociopolítica en España durante los sesenta se presentó diferente que en el resto de Europa y en Estados Unidos. En estos últimos años del franquismo los cambios sociales y las adaptaciones a conceptos extranjeros se produjeron muy lentamente. Aunque con unos años de retraso las nuevas formas de hacer cómics también se difundieron en España. Las revistas españolas, como p.e. «Totem» o «Mata Ratos» empezaron a publicar lo mejor de los cómics europeos y estadounidenses de los últimos años. Tal como en los Estados Unidos los autores españoles empezaron a publicar sus cómics subversivos de forma clandestina para evitar la censura. Como no encontraron una plataforma oficial, los autores se reunieron y autopublicaron sus obras. El llamado ‘grupo del rrollo’, un grupo de dibujantes - entre otros Nazario, Mariscal y Max - afincado en Barcelona era fundamental para el desarrollo de los *comix underground* españoles. Tal como los autores del *underground* estadounidense se centraron en la crítica social y retrataron la vida urbana, pero adaptándose al contexto español. Aunque los autores del *comix underground* español se vieron muchas veces confrontados con la ley, se pudo observar una lenta apertura de la sociedad y a partir de la mitad de los años setenta una abundancia de nuevas publicaciones llegó al mercado español que fue muy bien recibida por un público ansioso de nuevas propuestas. Los *comix* españoles se convirtieron en el medio de una ideología contracultural y de la protesta de la joven generación española contra un sistema represivo. Los esfuerzos de los autores de cómics para desarrollar nuevos planteamientos tanto estéticos como ideológicos llevaron finalmente al llamado boom de los cómics en los años ochenta, la época más fructífera en la historia del cómic español. Entre las revistas más importantes se encuentran «El Papus», «El Jueves», «Star», «Bésame mucho» y por supuesto «El Víbora».

El movimiento *underground* había logrado su objetivo principal de romper con las estructuras sociales establecidas y poco a poco la cultura oficial iba incorporando los temas propuestos por los *comix underground*. Pero con la lenta fusión con la cultura oficial los *comix underground* – tanto en Estados Unidos, como unos años más tarde en España -

perdieron su carácter contracultural y se habla del fin de esta era prodigiosa y hasta de la crisis del cómic.

4 Los cómics alternativos

Después de los turbulentos años de los *comix underground* en los que se pudieron observar cambios radicales tanto en la sociedad como en los cómics, la situación se tranquiliza a finales de los setenta en Estados Unidos y a mitad de los ochenta en España. Pero los *comix underground* formaron la base fundamental para futuras propuestas en el campo de los cómics crítico-sociales y autobiográficos como los cómics alternativos entre los años 1980 y 2000 y la novela gráfica de nuestros días, aunque este desarrollo se produjo de forma más moderada y siguió en grandes rasgos las tendencias de los *comix underground*.

A finales de los setenta los *comix underground* en Estados Unidos declinaron, pero los cómics convencionales también entraron en crisis y hasta las grandes editoriales de superhéroes se vieron obligadas a cerrar ciertas series. La solución se encontró en un cambio del sistema de distribución de los cómics. Mientras que antes se trabajaba con un sistema que permitía a las librerías devolver ejemplares no vendidos sin gastos, ahora las editoriales sólo producían lo que las librerías les pedían y éstas perdieron el derecho de devolución. De esta forma el riesgo de los negocios, pero también el poder para elegir los productos e influir en las tendencias del mercado pasaba a las librerías. Pero a la vez las editoriales también tenían más libertad para experimentar con productos menos convencionales. Esta nueva forma de distribución salvó el mercado de los cómics, pero la oferta se especializaba cada vez más, se acercaba a un público fiel de aficionados, pero se alejaba del público de masas.

Con los ochenta la sociedad en Estados Unidos cambiaba y los hippies fueron sustituidos por tribus urbanas como los punks. En este contexto nacieron los cómics alternativos que – como sus predecesores - reflejaron la vida cotidiana y la situación sociopolítica de la actualidad de entonces. Pero al contrario de los *comix underground* estos cómics contraculturales, que abordaron temas igual de subversivos, se publicaron de forma oficial advirtiendo simplemente en la portada que se trataba de un producto sólo para adultos. Los cómics alternativos se definen como cómics de autor, que abordan temáticas sociales, pero también muy personales y dan particular importancia a la autobiografía. Las obras se publicaron o por los autores mismos o por pequeñas editoriales independientes.

En Europa los cómics autóctonos también se vieron afectados por la crisis a finales de los ochenta y después de unos años prolíficos, tanto a nivel creativo como financiero del cómic vanguardista, el interés del público parecía dirigirse de nuevo hacia las publicaciones

estadounidenses de superhéroes y también hacia los mangas japoneses. Muy pocas de las revistas españolas de los ochenta sobrevivieron hasta los noventa, una década económicamente muy difícil para el mercado de cómics en España. Sólo la revista «El Víbora» supo adaptarse a las nuevas tendencias culturales, como el *Indie Rock* o la cultura pop y se publicó hasta el año 2005. La única publicación que sigue editándose desde 1977 hasta hoy en día es la revista satírica «El Jueves» que supo reflejar siempre la sociedad en cada momento. Al igual que en Estados Unidos el mercado se vio forzado a cambiar sus estrategias de publicación, así que en España se abandonó la revista como soporte fundamental para los cómics y en los noventa se empezaron a publicar directamente en álbumes. Se pasó, pues, de revistas muy diversificadas a una serie de álbumes en los que se contaba una historia concluida de un autor o por lo menos diferentes historias que seguían una misma vertiente temática.

La situación de los dibujantes se había vuelto más difícil y el número de publicaciones había disminuido, sin embargo seguía habiendo artistas motivados para realizar productos extraordinarios lejos de la corriente principal.

5 La novela gráfica

En la segunda mitad del siglo veinte se podía observar un desarrollo significativo en el mundo de los cómics. Pasaron de ser productos de diversión para niños a ser un medio serio capaz de abordar temas de crítica social y de la autobiografía y así atraer un público adulto. También en el siglo veintiuno este medio sigue evolucionando y a base de los *comix underground* y los cómics alternativos se puede observar el nacimiento de una nueva forma de hacer cómics que acabó por llamarse novela gráfica. En estos cómics los autores reflejan su propia experiencia, su propio desarrollo, pero se encuentran también reflexiones morales y filosóficas sobre la vida cotidiana y la sociedad. El género más importante de la novela gráfica es el de la autobiografía. Una vez más el formato de publicación cambia y las novelas gráficas se publican ya directamente en un sólo tomo y no en una serie de varios álbumes. Se acercan a la literatura, son publicadas muchas veces por editoriales literarias y no de cómics y se pueden comprar en librerías normales y no sólo en librerías especializadas en cómics y alcanzan así un nuevo grupo de lectores. En Estados Unidos y Francia ya se podían celebrar los primeros éxitos de este nuevo género, sobre todo el primer premio Pulitzer para un cómic, para «Maus» de Art Spiegelman. Pero también en España se pueden observar los primeros pasos en esta dirección, como por ejemplo con la obra «Arrugas» de Paco Roca que se publicó en 2007. Las evoluciones en las últimas décadas han demostrado que el medio de los

cómics sólo acaba de empezar de sondear todas sus posibilidades temáticas y estéticas y el futuro mostrará qué caminos le quedan por descubrir.

6 Nazario y «Anarcoma»

Durante los años 1975 y 1990 autores muy diversos produjeron un sinnúmero de cómics muy interesantes. Para ejemplificar esta diversidad he elegido dos autores que son muy relevantes en el contexto de este trabajo por haber creado obras crítico-sociales, biográficas y autobiográficas que retratan la sociedad española y sobre todo la vida urbana en Barcelona: Nazario y Carlos Giménez. Una obra de cada autor fue brevemente analizada a modo de ilustrar las posibilidades narrativas y estéticas que los cómics de esta época ofrecieron.

El autor de cómics Nazario Luque Vera, nacido en Andalucía en 1944, es el representante más significativo del *comix underground* español. Junto con otros dibujantes formaba el grupo del llamado 'rrollo' en Barcelona. Publicaron muchas obras subversivas juntos que llevaron al desarrollo de la línea chungu. Nazario era el más radical entre ellos por querer tratar temas que iban en contra de cualquier moral establecida en la sociedad de entonces, sobre todo a lo que se refiere a aspectos eróticos y violentos. Sin embargo logró poco a poco publicar sus historietas que atacaron los tabúes de la España tardo- y postfranquista. Criticaba los valores sociales influidos sobre todo por la fe cristiana que llevaron a la represión sexual, por ejemplo en lo que se refiere a la virginidad de la mujer o a la homosexualidad. En sus cómics presentó por un lado estos viejos valores de forma irónica y por otro lado la sociedad cambiante del amor libre en las comunas. Muchos de sus cómics hablan de la homosexualidad y de los hombres que no podían expresar su sexualidad de forma libre durante la dictadura por miedo de ser arrestados. Pero en cómics como «Anarcoma» muestra un mundo ya liberal en el que homosexuales y travestís pueden vivir de la forma que quieran. Es la historia de un detective travestí, Anarcoma, que busca una máquina misteriosa desaparecida. Pero esta aventura es sólo un pretexto para retratar la vida en Barcelona en los años ochenta en los barrios oscuros y los bares de los homosexuales. Es una obra llena de violencia y elementos pornográficos, pero esconde también una crítica social al representar la homofobia en forma de una orden religiosa secreta que ataca Anarcoma y sus amigos varias veces. Nazario es uno de los cronistas más importantes en el campo de los cómics que retratan los cambios sociopolíticos de la España de la transición.

7 Carlos Giménez y «Los Profesionales»

Otro autor que pertenece a la misma generación que Nazario es Carlos Giménez, nacido en 1941 en Madrid. De forma menos radical y agresiva y con un estilo gráfico diferente retrata también la sociedad española. A parte de sus cómics de ciencia ficción y de aventura creó cómics de la sátira política en los que comentaba los acontecimientos sociopolíticos durante la transición y que fueron recopilados en el álbum «España Una, Grande y Libre». Otra vertiente en su obra son las historias que se inspiran en su propia biografía. Su infancia había pasado en los hogares de Auxilio Social, una institución que alojaba niños cuyos padres no podían ocuparse de ellos. Eran lugares en los que reinaban el miedo, la disciplina y el hambre y que representaban el duro sistema del franquismo. En la serie «Paracuellos» cuenta su propia experiencia y la de muchos otros niños en estos hogares sin limitarse a su perspectiva personal sino retratando la vida de toda una generación de españoles. Su juventud en Madrid después del Auxilio Social forma la base de la serie «Barrio» y finalmente retrató sus años como joven dibujante de cómics en Barcelona durante los sesenta en la serie «Los Profesionales». Allí describe la vida y la forma de trabajo en una agencia de cómics, pero también la gente en Barcelona en aquella época. El cómic «Rambla arriba, Rambla abajo...» constituye una forma de continuación de «Los Profesionales» al seguir contando anécdotas de unos de los protagonistas anteriores, pero esta vez el enfoque no está en la agencia de cómics, sino en la vida privada de los dibujantes que andan por las calles de Barcelona. Se incluyeron también muchas escenas de las Ramblas de Barcelona que retratan la gente típica que por allí circulaba y transmite una imagen auténtica de la ciudad y de la población de entonces. Carlos Giménez es un autor que se basa muchas veces en su propia experiencia, pero con su virtuosidad narrativa logra a la vez retratar las preocupaciones de toda una sociedad y de transmitir el ambiente de unos años pasados.

Conclusión

Con el fin de la dictadura en España no sólo se puede observar un cambio radical en la sociedad sino también en la historia de los cómics. Éstos empiezan a comprometerse y a abordar temas que se inspiran directamente en la vida real. Retrataron a la gente tal como era y ofrecieron planteamientos críticos que cuestionaban los valores establecidos de la sociedad. Se integraron también narraciones biográficas o autobiográficas que incluyeron muchas veces la representación de sentimientos muy personales. Sobre todo los esfuerzos de los dibujantes

de los *comix underground* han llevado a la consideración del cómic como un medio serio. Estos prodigiosos años del boom del cómic español formaron la base para una nueva tradición de los cómics que hasta hoy sigue viva y ofrece un desarrollo constante que ha llevado a la producción de verdaderas obras de arte que saben ofrecer más al lector que la pura diversión.

C U R R I C U L U M V I T A E

Persönliche Daten

Name Johanna Eckhardt
Geburtsdatum 28. Januar 1984
Geburtsort Oberpullendorf
Staatsbürgerschaft Österreich
Matrikelnummer 0306874
Studienkennzahl A 190 353 347
E-Mail-Adresse johannaeckhardt@yahoo.com



Bildungsweg

2005 - 2011 Lehramtstudium Spanisch / Französisch an der Universität Wien
Wahlfachmodul Deutsch als Fremdsprache / Zweitsprache

Studienjahr 2007 / 08 Aufenthalt als Erasmusstudentin
in Madrid (Universidad Complutense de Madrid)

1994 - 2002: BG / BRG Mattersburg, Abschluss mit Matura

Auslandsaufenthalte

Spanien

- zweimonatiger Aufenthalt in Barcelona mit einem Stipendium (KWA) der Universität Wien zur Diplomarbeitsrecherche (2011)
- neunmonatiger Aufenthalt in Madrid als Erasmusstudentin (2007 / 08)
- zehnmonatiger Aufenthalt in Barcelona als Au-pair-Mädchen (2002 / 03)

Frankreich

- dreimonatiger Aufenthalt in Serris als Hotelrezeptionistin im Disneyland® Resort Paris (2010)