

Jeff Thoss

Der Comic als Archiv der Populärkultur

Alan Moore und Kevin O’Neills ‚Materialsammlung‘
Black Dossier

Abstract: *Black Dossier* von Alan Moore und Kevin O’Neill lässt sich als Beispiel für archivarische Comics verstehen, wie sie kürzlich von der Forschung diskutiert wurden. Das Buch versammelt nicht nur Figuren, Schauplätze und Handlungsversatzstücke aus der populären Kultur insbesondere des 20. Jahrhunderts, sondern auch zahlreiche mit dieser Kultur verbundene Publikationsformate, die es mit den Mitteln des gewöhnlichen Mainstreamcomicformats reproduziert bzw. in einem Mimikry-Spiel simuliert. Der Comic konfrontiert seine Leser_innen mit ständig wechselnden, aber durchweg fingierten Materialitäten und lädt so zur Reflexion über die Materialität zeitgenössischer wie historischer Comics und anderer Medien der Populärkultur ein. Im Angesicht der aktuellen Dominanz von Convergence Culture und Transmedia Storytelling, bei denen ein frei schwebender ‚Content‘ seine materiellen Erscheinungsformen zu transzendieren scheint, insistiert *Black Dossier* auf der Untrennbarkeit von Trägermedien und Inhalten, die über diese transportiert werden. Auf diese Weise erschaffen Moore und O’Neill mit ihrem Comic einen Ort der Erinnerung an die materielle Basis der Populärkultur.


Eintritt in das Archiv

Das Archiv hat sich über die letzten Jahrzehnte, beeinflusst allen voran durch Arbeiten von Michel Foucault (1969) und Jacques Derrida (1995), zu einem zentralen Begriff der Geisteswissenschaften entwickelt.¹ Auch die Comicforschung hat ihn

Dr. Jeff Thoss, E-Mail: jeff.thoss@posteo.de

¹ Einen Überblick über diese Entwicklungen bieten Manoff 2004; sowie Ebeling/Günzel 2009. Ich verwende den Begriff *Archiv* freilich metaphorisch, im Sinne eines Orts, an dem die Vergangenheit aufbewahrt wird und ihre Materialien gesammelt werden.

 Open Access. © 2018 Jeff Thoss, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.
<https://doi.org/10.1515/9783110538724-012>

bereits aufgenommen. Jared Gardner spricht mit Blick auf die zeitgenössische amerikanische Graphic Novel und ihre Fixierung auf Sammler_innen und Sammlungen gar von einem „archival turn“ (2006, 788). Und auch für das Werk des Briten Alan Moore sei das Archiv, so Tony Venezia, „emblematic“ (2010, 186). Im Fall von Moores zusammen mit Kevin O’Neill erschaffener Serie *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999–) sieht Venezia das Archiv vor allem im British Museum, das die titelgebende Liga beheimatet, thematisiert (vgl. Venezia 2010, 190). Darüber hinaus lässt sich *League* jedoch insgesamt als ein in zweifacher Weise archivarisches Projekt beschreiben: Erstens sammelt die Serie Figuren, Schauplätze und Handlungsversatzstücke aus der populären Literatur insbesondere des 19. und 20. Jahrhunderts. Nichts wird bei Moore und O’Neill erfunden, alles wird lediglich vorgefunden und in Form eines postmodernen Pastiche² zusammengesetzt. So müssen zum Beispiel im zweiten Band (2003) Mina Murray (aus Bram Stokers *Dracula* [1897]), Allan Quatermain (aus den Abenteuerromanen H. Rider Haggards) und Dr Jekyll/Mr Hyde (aus der Feder Robert Louis Stevensons) die Invasion der Marsianer aus H.G. Wells’ *The War of the Worlds* (1898) aufhalten. Zweitens werden in den ersten beiden Bänden und besonders dem Spin-off *Black Dossier*, um das es hier gehen soll, zahlreiche mit dieser Literatur verbundene Publikationsformate vom Comic versammelt, zitiert und reproduziert. Die Titelseiten im ersten Band (1999) erinnern etwa an viktorianische Magazine, Zeitungen und Groschenhefte, daneben werden (fingierte) alte Werbeseiten abgedruckt und auch sonstige Paratexte wie Inhaltsverzeichnisse oder Anhänge in Anlehnung an die Druckmedien vergangener Zeiten gestaltet. Während die Charaktere und andere inhaltliche Bestandteile, die der Comic aufnimmt und wiederverwendet, dabei in der Regel auch heute noch bekannt sind, handelt es sich bei den medialen Artefakten meist um vergessene und sozusagen ausgestorbene Medien. In dieser Kopplung aus der Archivierung narrativer Elemente einerseits und der Archivierung von Trägermedien, die diese Elemente (einst) transportier(t)en, andererseits konstituiert sich das medienreflexive Moment von *League*. Wie ich im Folgenden zeigen möchte, erinnert Moore und O’Neills Comic zu einer Zeit, in der popkulturelle Erzeugnisse gerne als beliebig verteilbarer ‚Content‘ aufgefasst werden, an die materielle Basis dieser Kultur. Nachdem ich *Black Dossier* im zeitgenössischen Comickurs situiert habe, werde ich Moore und O’Neills archivarische Materialsammlung anschließend zuerst auf der Makroebene beschreiben, bevor einige der darin enthaltenen Artefakte aus der Mikroperspektive genauer analysiert werden.

² Das Pastiche soll hier nach Fredric Jameson (1984, 64–65) eine neutrale Stilimitation bezeichnen, die im Gegensatz zur Parodie ihre Quelle nicht aus einer überlegenen Position verlacht.

Black Dossier und die Materialität des zeitgenössischen Comics

Die Frage des Archivs ist unweigerlich mit der Frage der Materialität verbunden, erzwingt das Archiv doch stets eine Auseinandersetzung mit der Dinghaftigkeit der in ihm aufbewahrten Objekte. Die Materialität von Comics war in den vergangenen Jahren Gegenstand zahlreicher Forschungsarbeiten (vgl. Tinker 2007; Priego 2010; Kashtan 2013; Bachmann 2016; Thon/Wilde 2016), zum Teil mit explizitem Bezug zum Archiv (vgl. Jenkins 2013; Stein 2016). Für diese Verquickung bieten sich mehrere Erklärungsmöglichkeiten an. Man könnte ganz allgemein das postmoderne Verhältnis zu Geschichte und Erinnerung im Zeitalter der Digitalisierung ins Feld führen, oder aber auf comicspezifische Entwicklungen verweisen. Es ist vielfach bemerkt worden, dass die Aufwertung seines kulturellen Status, die der Comic im angloamerikanischen Raum in den 80ern und 90ern erfährt, mit einem Wandel seiner Materialität einhergeht – aus wegwerfbaren Hefen werden aufbewahrungswerte Bücher (vgl. etwa Sabin 1993). Mit der Nobilitierung des Comics ist auch eine Institutionalisierung von Sammlungen verbunden, die sich fortan nicht mehr nur bei Privatleuten befinden, sondern auch in öffentlich geförderten Einrichtungen wie etwa der Billy Ireland Cartoon Library & Museum (seit 1977) in den USA. Diese tiefgreifenden Veränderungen laden Zeichner_innen und Autor_innen zur Auseinandersetzung mit der Materialität des eigenen Mediums und seiner Geschichte ein (vgl. vor allem Bachmann 2016).³

Diesem Trend folgt auch *Black Dossier*, dessen genaue Ausrichtung es allerdings noch zu charakterisieren gilt. Wie Gardner (2006, 801) und Venezia (2010, 190) betonen, ist der Comic durch seine Form, seine Kombination aus Text und Bild, für Archivarbeit geradezu prädestiniert. *Black Dossier* treibt dies gewissermaßen auf die Spitze und überbietet darin auch die ersten beiden Bände von *League*: Zum einen geht es in der Handlung schlicht um die titelgebende Akte, die wichtige Dokumente zur Geschichte der Liga enthält und von den Protagonist_innen zuerst gestohlen und dann in Sicherheit gebracht werden muss. Zum anderen nimmt der Comic aber auch selbst die Gestalt der Sammelmappe (oder einer Sammelmappe) an und präsentiert seinen Leser_innen in einem Spiel materieller und medialer Mimikry (als Nachahmungsspiel im Sinne Caillois' [1967]) deren Inhalte. Im Gegensatz zu den vieldiskutierten archivarisches Comics eines Art

³ Ich habe versucht, die ersten beiden Bände von *League* mit Blick auf diese Entwicklungen zu lesen (vgl. Thoss 2015). Der vorliegende Beitrag kann als Fortsetzung jener Arbeit aufgefasst werden.

Spiegelmans oder Chris Wares handelt es sich bei Moore und O'Neills Serie um ein Produkt des Mainstreams, um einen Superheld_innencomic, der (zumindest indirekt) von DC verlegt wird.⁴ Auch wenn Charaktere wie Mina Murray und Allan Quatermain natürlich keine originären Superheld_innen sind, werden sie hier in Form eines genretypischen Crossovers zu einem Superheld_innenteam à la Justice League of America kombiniert, um gegen Erzschurken wie Professor Moriarty anzutreten. Zum Mainstreamcomic gehört auch ein bestimmtes Publikationsformat: Neben einer gebundenen Ausgabe gibt es von *Black Dossier* das typische *trade paperback*, auf das ich mich hier wegen seiner größeren Verbreitung und leichteren Verfügbarkeit konzentriere.⁵ Welche Artefakte auch immer Moore und O'Neills Akte archiviert, sie werden – bis auf wenige Ausnahmen – mit den materiellen Gegebenheiten des gewöhnlichen *trade paperback* (farbiger Offsetdruck auf 168 mal 260 Millimeter großem, halbmattem 100-Gramm Papier) realisiert. Wenn also ein Fünfzigerjahre-Kindercomic im Stile von *The Beano* (1939–) oder *The Dandy* (1938–2012) im Dossier enthalten ist,⁶ so handelt es sich dabei offensichtlich um ein Fake, eine bloße Simulation von Altermedialität und -materialität mit den Mitteln dieses völlig unscheinbaren Publikationsformats. Hierin unterscheidet sich *Black Dossier* von den Alternative Comics, die alte Druckerzeugnisse natürlich auch nur imitieren können, dabei aber gerne auf eine aufwendige und flexible materielle Gestaltung zurückgreifen (man denke nur an Wares seit 1993 erscheinende *ACME Novelty Library*).

Black Dossier erscheint zu einer Zeit, in der die Materialität des Mainstreamcomics auch noch von ganz anderer Seite infrage gestellt wird. Seit der Jahrtausendwende hat sich der Superheld_innenfilm zu einer Hauptgattung des Hollywoodkinos entwickelt, während Superheld_innenvideospiele wie etwa *MARVEL VS. CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES* (2000) oder *BATMAN: ARKHAM ASYLUM* (2009) zu Klassikern ihres Genres avanciert sind. Mit anderen Worten, Superheld_innencomics sind Teil der Convergence Culture, jenes Transmedia Storytellings, über das

4 Die ersten beiden Bände sowie *Black Dossier* erschienen bei America's Best Comics (ABC), einer von Moore 1999 ins Leben gerufenen Verlagsmarke des ursprünglich unabhängigen Hauses WildStorm. Dieses wurde jedoch noch vor dem Erscheinen des ersten ABC-Hefts an DC verkauft. Moores Aversion gegenüber den Verlagsgiganten Marvel und DC ist hinlänglich bekannt. Spätere *League*-Bände wurden dann auch wieder von kleineren Verlagen veröffentlicht.

5 Der Comic ist als Buch konzipiert worden, eine vorherige serielle Publikation in Heftform gibt es im Gegensatz zu den ersten beiden Bänden nicht.

6 Für die genaue Identifizierung für Moore und O'Neills Vorlagen und Anspielungen waren Jess Nevins' Annotationen zu *Black Dossier* (vgl. Nevins 2008) überaus hilfreich, wenn nicht unverzichtbar. Seitenangaben für den unpaginierten Comic beziehen sich auf Nevins' Seitenzählung.

sich die Populärkultur heutzutage bevorzugt artikuliert (vgl. Jenkins 2006).⁷ Das Transmedia Storytelling weist dabei ein in gewisser Weise paradoxes Verhältnis zu Medialität und Materialität auf: Auf der einen Seite geht es um eine Vervielfältigung von Medien, einen – um die einflussreiche Definition Henry Jenkins' aufzugreifen – „flow of content across multiple media platforms“ (Jenkins 2006, 2). Auf der anderen Seite werden diese Medien lediglich als Mittel zum Zweck angesehen. So soll sich zwar jedes Medium auf seine eigene, einzigartige Weise einbringen, im Vordergrund steht jedoch ganz klar die transmediale fiktionale Welt, zu der die einzelnen Medienprodukte lediglich Eintrittspunkte bieten. Die Materialität der Medien bleibt außen vor; Jenkins beschreibt physische Datenträger als bloße „delivery systems“, bloße technische Kanäle, die keine „cultural systems“ (Jenkins 2006, 14) bilden. Das Comicprojekt Moore und O'Neills verhält sich konträr, wenn nicht sogar invers zur Convergence Culture und ihrem quasi-platonischen Konzept eines ‚Content‘, der seine materiellen Erscheinungsformen transzendiert. Statt den gleichen Inhalt über viele verschiedene Formate zu verteilen, versammelt *Black Dossier* in einem ersten Schritt Inhalte aus verschiedenen Formaten, ebenso wie diese Formate selbst. Anschließend fließt der versammelte Inhalt zwar dann auch über verschiedene Plattformen innerhalb des Comics, aber diese werden in ihrer materiellen Gestalt ausgestellt und nicht einfach in den Dienst einer gemeinsamen fiktionalen Welt genommen. Die materielle Basis der Populärkultur wird also stets beachtet und mitgedacht. Der Comic bietet ihr ein Archiv, wengleich auch ein bewusst fiktives und fikionalisiertes Archiv. Es geht nicht um die Authentizität oder Auratizität medialer Artefakte oder gar um eine Fetischisierung von Materialität. *Black Dossier* ist – trotz gelegentlicher Verweise auf die ursprüngliche Heimat der Liga, das British Museum – kein Museum; dafür sind die in der Sammelmappe enthaltenen Objekte, wie wir gleich sehen werden, zu kontingent, zu wenig kuratiert. Und natürlich handelt es sich stets bloß um Simulationen, um ein ‚Als ob‘ andersgearteter Materialität. Stattdessen erinnert der Comic permanent daran, dass sich die Charaktere, Handlungen und Welten der Populärkultur nicht so einfach von ihren physischen Trägermedien ablösen lassen. Die Kanäle sind Teil der Kultur.

⁷ Hiermit soll natürlich nicht suggeriert werden, dass der Comic davor stets frei von transmedialen Verflechtungen war. Wie etwa Christina Meyer (2016) gezeigt hat, lässt sich gerade für den frühen Comic Ähnliches beobachten. Der Versuch, *League of Extraordinary Gentlemen* selbst in ein Franchiseunternehmen zu verwandeln, ist übrigens gescheitert. Eine Verfilmung aus dem Jahr 2003, die ohne Beteiligung Moore oder O'Neills entstand, fiel bei Kritik und Publikum durch.

Struktur und Funktion des Dossiers (im *Dossier*)

Wie bereits angedeutet, existiert das schwarze Dossier einmal als *Mise en abyme*, als Objekt in der diegetischen Welt des Comics. *Black Dossier* spielt in den 1950ern und präsentiert seine Handlung größtenteils als Pastiche der Populärkultur aus dem Umfeld des Kalten Krieges. So müssen Mina Murray und Allan Quatermain zum Beispiel James Bond und Emma Peel (die aus Urheberrechtsgründen allerdings mit leicht veränderten Namen auftreten) ausschalten, um die titelgebende Mappe zu beschützen. Diese wurde von O'Brien (Winston Smiths Gegenspieler in 1984 [1949]) für Big Brother zusammengestellt und enthält verschiedenste Materialien, die Aufschluss über die Vorgeschichte der Liga geben.⁸ Nachdem die beiden Held_innen das Dossier zu Beginn entwenden, macht sich Mina daran, es in drei Sitzungen zu lesen. Jedes Mal, wenn sie dies tut, wird die reguläre Handlung und damit auch die gewohnte *Mise en page*, die Typografie, der Zeichenstil, die Farbgestaltung usw. unterbrochen und der Comic nimmt selbst die Gestalt der Sammelmappe an. Der Übergang wird dabei stets gleich bewerkstelligt: Im letzten Panel auf einer Recto-Seite sieht man das aufgeschlagene Dossier aus Minas Ich-Perspektive (siehe Abb. 1). Blättert man um, hat man die gleichen Seiten vor sich wie soeben die fiktive Heldin. Am Ende jedes Dossier-Abschnitts wird das Prinzip umgekehrt. Nach dem Umblättern sieht man im ersten Panel einer Verso-Seite wieder die offene Mappe aus Sicht der Heldin, mit jenen Seiten, die man eben selbst noch vor Augen hatte. Das fiktive Objekt, das Mina in den Händen hält, und das reale Objekt, das die Leser_innen in Händen halten, werden in eins gesetzt.⁹ *Black Dossier* stößt einen somit förmlich auf das Thema der Materialität, spiegelt die Interaktion mit dem Buch wider. Man muss sich zwangsläufig fragen, mit was für einem Objekt man es hier zu tun hat und wie man mit diesem umgehen soll.¹⁰

8 Vielleicht ist es an dieser Stelle notwendig, den Begriff des Populären zu präzisieren. Bei Moore und O'Neill geht es nicht um Fragen von Anspruch(slosigkeit) oder Unterhaltung. Was in ihren Comic Einzug hält, ist vor allem dasjenige, was Eingang in die populäre Imagination (zumindest die britische) gefunden hat, dasjenige, aus dem sich die Popkultur weiterhin speist. Dazu gehört Orwells Dystopie ebenso wie die bekannteren Dramen Shakespeares oder auch Swifts *Gulliver's Travels* (1726).

9 Der Einband der gebundenen Ausgabe ist wie jener des Dossiers schwarz, wodurch die Gleichsetzung zwischen realer und fiktiver Sammelmappe hier noch verstärkt wird.

10 Dem Comic liegt auch eine 3D-Brille bei, die benötigt wird, um den anaglyphen Schlussteil zu lesen. Auf diesen Aspekt der Materialität von *Black Dossier* geht Backe (2017, 198–200) ein.

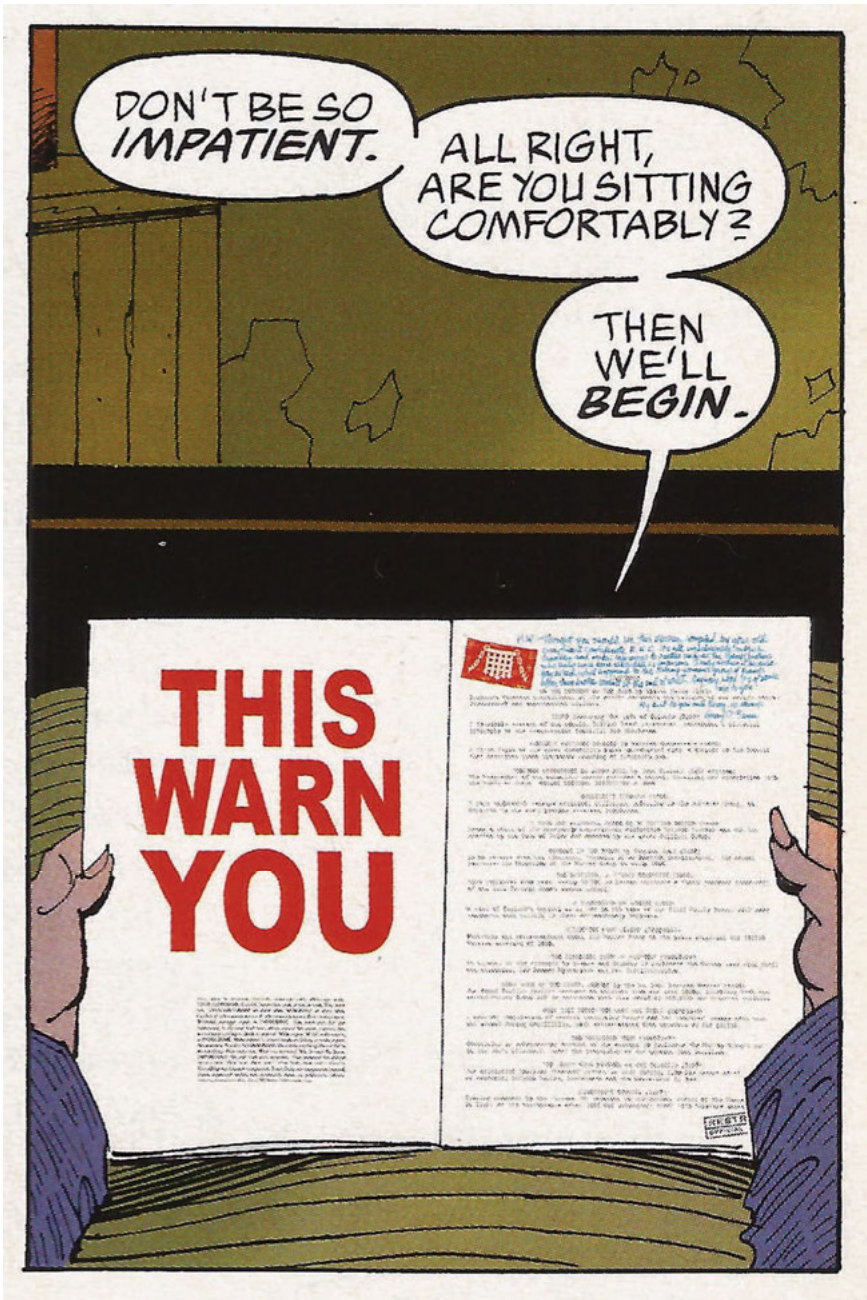


Abb. 1: Die Mise en Abyme des Dossier in *Black Dossier* (Moore/O'Neill 2008, 23).

Nun könnte man natürlich versuchen, das Dossier, ähnlich wie Mina, vorrangig auf seinen Informationsgehalt hin zu lesen, um sich ein Bild verschiedener Etappen in der Geschichte der Liga zu machen, von ihrer Gründung im Renaissance-England bis zu den in Band 1 und 2 geschilderten Abenteuern. Aber die permanenten Stilwechsel erschweren dies und bringen die Materialität immer wieder zum Vorschein. Immerhin besteht ziemlich genau die Hälfte von *Black Dossier* aus unterschiedlichsten archivarischen Materialien, von denen nur wenige unter einen konventionellen Comicbegriff fallen. Als Mina die Mappe das erste Mal aufschlägt, informiert uns ein Inhaltsverzeichnis über die Artefakte, mit denen wir im Rest des Comics konfrontiert werden. Da wären etwa: der bereits erwähnte Kindercomic (*The Trump*) im Stile des *Beano* oder *Dandy*; Auszüge aus der Folioausgabe eines verloren geglaubten Shakespearestücks; Auszüge aus der illustrierten Ausgabe einer Fortsetzung von John Clelands *Fanny Hill* (1748), datiert auf 1912; eine Gillray nachempfundene Karikatur aus dem 18. Jahrhundert; die frühneuzeitliche Karte eines unbekanntes Kontinents im Nordatlantik; eine schematische Darstellung der Nautilus (Kapitän Nemos U-Boot); eine viktorianische Broschüre mit Londoner Sehenswürdigkeiten; ein Sammlung von Postkarten um die Jahrhundertwende; Auszüge aus einem Groschenheft aus der Mitte des 20. Jahrhunderts. Daneben werden eine Reihe von Exzerpten aus Sachbüchern, Autobiografien und Romanen angekündigt, nebst handgeschriebenen Notizen und Typoskriptseiten. Nicht im Inhaltsverzeichnis erwähnt, aber sehr wohl in der Mappe/im Comic drin ist zudem noch eine *tijuana bible*. Diese Zusammenstellung lässt sich kaum systematisieren und erscheint als gewolltes Sammelsurium, das ein kontingenter Verlauf der Geschichte angehäuft hat. Alle genannten Dokumente sind in *Black Dossier* enthalten, das heißt, sie werden vom Comic und seinen eigenen medialen und materiellen Gegebenheiten reproduziert beziehungsweise überhaupt erst hergestellt.¹¹ *The Trump* zum Beispiel ist in dem für Mainstreamcomics üblichen Format gedruckt, das kleiner ist als das der Kindercomics der 50er Jahre und über eine bessere Papierqualität als diese verfügt. Entscheidend sind der Eindruck und das Bewusstsein, es mit anderen physischen Datenträgern zu tun zu haben, nicht eine möglichst authentische und originalgetreue Faksimilierung.

¹¹ Die gebundene Ausgabe fällt durch einige materielle Besonderheiten auf, die beim *trade paperback* – vermutlich aus Kostengründen – fehlen. So werden etwa das Shakespearefolio und die *Fanny Hill*-Ausgabe auf dickerem und mattem Papier gedruckt. Dies sollte aber nicht als eine Annäherung an originale Artefakte verstanden werden. Vom Hadernpapier einer richtigen Folioausgabe ist das Hardcover immer noch weit entfernt; es bleibt also auch hier bei einer bewussten materiellen Fälschung.

Entscheidend ist auch, dass das entfesselte intertextuelle und transfiktionale¹² Spiel, das Moore und O'Neill in *The League of Extraordinary Gentlemen* betreiben, somit stets an konkrete materielle und mediale Praktiken zurückgebunden wird. Das ‚crossover to end all crossovers‘, als das man die Serie insgesamt verstehen könnte, behandelt die Charaktere und Schauplätze, die es der Popkulturgeschichte entlehnt, nicht als freischwebende Entitäten, als reine Signifikate und semantische Merkmalsbündel. Ob es sich nun um Allan Quatermain, James Bond oder Shakespeares Prospero handelt (der in *Black Dossier* auch eine wichtige Rolle spielt), der Comic weist stets auf die materiellen Artefakte hin, denen diese ikonischen Figuren entspringen. Dass diese Koppelungen oft erfunden sind – es gibt kein Folio eines Stücks namens *Faerie's Fortunes Founded*, in dem Prospero auftritt, und auch keine illustrierte Ausgabe von *The New Adventures of Fanny Hill*, in dem die Titelheldin auf Lemuel Gulliver trifft – spielt dabei keine Rolle. In *Black Dossiers* Crossover-Verfahren wird alles durcheinandergemischt. Der ‚wahre Ursprung‘ dieses oder jenes Elementes ist unerheblich. Worauf es ankommt ist, dass auch Medien und Materialitäten in das Crossover miteinbezogen werden. Ähnlich wie der Comic versucht, einflussreiche Fiktionen aus vergangenen Zeiten in sich zu vereinen,¹³ versucht er auch, die damit verbundenen Druckmedien in sich aufzunehmen. Hierdurch wird er zum Archiv der Popkultur, zum Ort der Erinnerung an alte Medien und Formate sowie an das materielle Substrat all jener Geschichten und Figuren, die die populäre Imagination bis heute beflügeln.

Hefte, Bücher, Postkarten: Fundstücke aus Moore und O'Neills Materialsammlung

Um Moore und O'Neills konkreten Umgang mit der Materialität vergangener Druckmedien zu beschreiben, möchte ich im Folgenden einige der in der Sammelmappe enthaltenen Dokumente exemplarisch analysieren – auch wenn diese selbst natürlich keinen Anspruch auf Beispielhaftigkeit stellen. Ich fange mit

¹² Siehe Ryan 2008 für weitere Ausführungen zum Begriff der Transfiktionalität.

¹³ Am weitesten wird das transfiktionale Prinzip wohl im Appendix zum zweiten Band geführt, einem fünfzigseitigen Reiseführer, der unzählige imaginäre Orte aus der Literaturgeschichte vorstellt. Nachdem *Black Dossier* das Spiel mit der Materialität auf die Spitze treibt, ist *Century*, der dritte Band (2014), der die Aktivitäten der League bis zur Jahrtausendwende verfolgt, dann kaum noch an diesem Thema interessiert – vielleicht weil, wie Derrida (1995, 26) schreibt, das Archiv erst an dem Punkt einsetzt, an dem die lebendige Erinnerung zusammenbricht.

dem einzigen Objekt an, das materiell etwas aus der Reihe fällt (zumindest im *trade paperback*), der *Sexjane* betitelten *tijuana bible*, die im Dossier eingefügt ist (siehe Abb. 2).



Abb. 2: Titelseite von „Sexjane“, der *tijuana bible* in *Black Dossier* (Moore/O’Neill 2008, o.S.).

Es handelt sich, wie zu erwarten, um einen achtseitigen Minicomic, der bekannte Charaktere in einen pornografischen Kontext versetzt. Bereits die originalen *bibles*, die ihre Blütezeit um die Mitte des 20. Jahrhunderts in den USA erlebten, verfolgten eine Art Mash-Up-Ästhetik und bedienten sich bei beliebten Figuren aus Zeitungsstrips und anderen Medien wie auch bei Personen des Zeitgeschehens. In der Tradition eines solch freizügigen Umgangs mit bestehenden Elementen der Kultur siedeln Moore und O’Neill ihren Comic in der Welt von Orwells 1984 an. Materiell fällt die *tijuana bible* aus der Reihe, weil hier tatsächlich ein materieller Wandel vollzogen wird: *Sexjane* ist in einem kleineren Querformat gedruckt, bis auf die Umschlagseiten monochrom, auf rauhem, etwas dickerem Zeitungspapier, und zwischen die regulären Comicseiten *Black Dossiers* eingehftet. Das Heft ähnelt in seinem Aussehen einer echten *tijuana bible*, ist aber natürlich dennoch ein Fake, und das nicht nur, weil es sich aus dem ‚falschen‘ kulturellen Bereich für seine *porn parody* bedient. Auch was seine Materialität angeht, ist

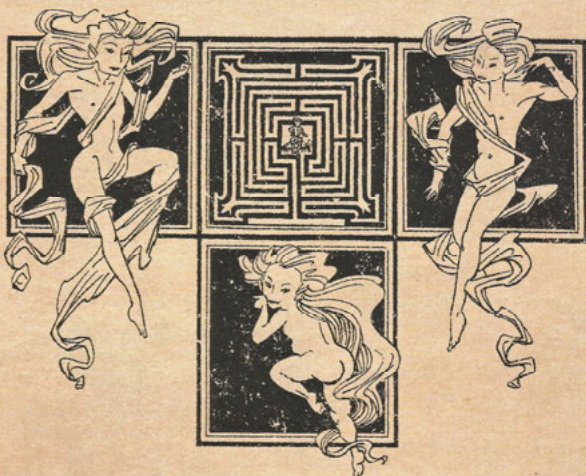
Sexjane die bloße Simulation eines alten Comicheftes, dessen Format tatsächlich noch etwas kleiner und auch quadratischer als Moore und O’Neills Nachschöpfung ist. Ihre *tijuana bible*-Seite ist gegenüber den übrigen Comicseiten lediglich auf der langen Kante beschnitten, aber weiterhin 168 mm breit, so dass sich das Mainstreamcomicformat in der *bible* noch immer zu erkennen gibt. Ziel ist also offensichtlich nicht eine möglichst authentische Nachahmung, sondern ein transparentes Mimikry-Spiel, das den Leser_innen ein bewusstes ‚Als ob‘ anderer Materialität darbietet, die Illusion einer *tijuana bible*, die im *trade paperback* archivarisch aufbewahrt wird. *Black Dossier* erinnert somit frei von jeder Nostalgie an ein fast vergessenes Druckmedium der Populärkultur, ohne die billig hergestellten und unter dem Ladentisch verkauften Hefte zu mystifizieren und zu mythologisieren. Daneben sind die *bibles* mit ihrer Wiederverwendung und Zweckentfremdung beliebter popkultureller Referenzpunkte natürlich auch eine Art Vorläufer für das (urheberrechtlich ebenso zwielichtige) transfiktionale Projekt Moore und O’Neills, so dass auch hier die populäre Imagination und ihre Datenträger miteinander verschränkt werden.

Während die *tijuana bible* das vielleicht obskurste und statusniedrigste der Druckmedien darstellt, die *Black Dossier* in sich versammelt, handelt es sich bei meinem nächsten Beispiel um das wohl prestigeträchtigste Objekt, das Moore und O’Neill nachbilden – die bereits erwähnte Folioausgabe des ‚verlorenen‘ letzten und unvollendeten Shakespearestücks *Faerie’s Fortunes Founded*, datiert auf 1620, das von der Gründung und der ersten Inkarnation der Liga unter der Führung von Prospero erzählt (siehe Abb. 3 und 4). Dass dieses Stück eine Erfindung des Comics ist, dürfte klar sein. Dass auch das Publikationsformat ein Fake ist, dürfte zumindest Leser_innen, die mit der englischen Literaturgeschichte vertraut sind, ebenfalls gleich auffallen. Einzelausgaben von Shakespeares Dramen sind nämlich im kleineren Quartoformat gedruckt; die von Moore und O’Neill gewählte Bezeichnung spielt offensichtlich auf das *first folio* an, jene erste Ausgabe der gesammelten Bühnenwerke von 1623, neben der Gutenbergbibel das vielleicht berühmteste Druckerzeugnis der frühen Neuzeit. Auch hier geht es also in erster Linie um eine Reflexion über und Bewusstmachung von historischer Materialität und nicht um die Produktion eines möglichst originalgetreuen Faksimiles. Die sechs Seiten des Shakespearefragments, die sich in der schwarzen Akte befinden und, wohlgemerkt, im regulären Format des *trade paperback* gedruckt sind, vermischen jedenfalls Aspekte von Quarto- und Folioausgaben.

The True Chronicle of
certain Myſterious Events
in and around the Courte of
our Noble *QUEEN GLORIANA*,
in a playe called:

FÆRIE'S FORTUNES FOUNDED

By William Shakespeare



AT LONDON

Printed by I. R. for *B. Bond* and are to be sold
by private subscription only, inquiries at
his offyce near *St. Austin's Gate*

1620

Abb. 3: Titelseite von *Faerie's Fortunes Founded*, dem Shakespearefolio in *Black Dossier* (Moore/O'Neill 2008, 49).

Færie's Fortunes Founded

Actus Primus, Scena Prima

The gates of Nonsuch Palace. Master Shytte and Master Pysse occupying separate gate-houses. Master Shytte enters from gate-house left.

Shytte.

Another morn in this hag-ridden land,
Our right Queen Mary sickened to her crypt
And leaves enthroned a changeling in her stead.
Why does the very Sun himself not shy
In his ascent, from such iniquity?
Come, Master Pysse! Throw off your lively sheets!
Now let us be about our grudging round.
Make fast these gates at Nonsuch and besides
Keep safe she that deserves salvation least.

Enter Master Pysse from gate-house right.

Pysse. Insistent Shytte, again you waken me.
Pluck'd from such dreams as break my heart to quit.
Of time to come, when all the world's set right
And sweet young Jacobus the Scottish King
Is grown, brought to his just inheritance.
That are these wraiths and sorceries cast aside
With her alike, whom are we made to call
Our good Queen —

Shytte. Hold thy water, Pysse! Speak not
Her cog, lest like her kin she come when hailed.
Let us to work, such dang'rous chat put by.
Sufficient in our private thought that these
Opinions spilled delinquent out our mouths
Are truth, like all we speak, true as our names!

Pysse. Ah, noble names indeed, everywhere
known.
Sentinels at the gates of Life itself.
'Tis said that all men, commoner and King,
Are come into this world 'twixt Pysse and Shytte.
But hold! I see two travellers bide near,
Mayhap the lords Her Majesty awaits.

Shytte. I mark them now, the both
near damn'd as she.
The elder is a Duke sailed from Milan.
One Prospero, an alchemist by trade
With not yet forty Summers 'neath his cap
And sure to catch the Queen's lascivious eye;
The other man, scarce more than boy, his squire.
Orlando called, that gossips would unpick,
Declare not man at all but rather dame
In manly guise, or thing of doubled sex.
A will-gill or a child of Herm - yet soft!
They tread too soon upon our whisperings.

Prospero and Orlando enter left.

Prospero. Good squire, behold the palace of
None-Such.
Nor such as mortals shall e'er see again.
Where are we fetched from Italy to meet
Fair Gloriana, England's færie Queen.
But what is this? Can this drab pair ahead
Be their lords Bond and Wilton we were told
Should meet us here, and hence accompany
Our joining with her gracious Majesty?

Orlando. Why, my lord Prospero, I will
confess
I have heard much of England's poverty
Yet did not think to see her thus reduced,
Her lords with gunny-sack for ermine swap'd.
I shall inquire, and know the truth of it.
If these be the intelligencers we
Were told to seek, or else tares in our way.

to gatemen

Hail, fellows. We are come from far Milan
In search of two within your Queen's employ
As spies, and we would know if you are they.



Shytte. Do we spy? Aye, we spy, we watch,
we see.
Have we not each these two balls in our heads?

Pysse. More than are in your britches, if the
tales
That coster-men speak everywhere be true.

Orlando, aside. They jest with me, I shall
give jibe for jibe.

to gatemen

Why, sirs, you make me testy with your talk
And test me sorely. Must I testify

Abb. 4: Erste Seite von *Faerie's Fortunes Founded* (Moore/O'Neill 2008, 51).

Die Titelseite erinnert in Sachen Layout und Typografie an erstere. Die Angaben zu Titel, Autor, Drucker und Verleger sind in einer Renaissance-Antiqua gedruckt, mit aus heutiger Sicht willkürlich erscheinender Kursivierung sowie Groß- und Kleinschreibung ebenso wie einer unorthodoxen Orthografie, die die materielle Gestalt dieses Artefakts umso stärker in den Vordergrund rücken. Die darauffolgenden Seiten mit dem Stück selbst verwenden den für das *first folio* charakteristischen Satzspiegel mit zweiseitigem Druck des Dramentextes. Daneben finden sich im gesamten Fragment holzschnittähnliche Illustrationen und florale, dekorative Muster. Auf den Titelseiten der historischen Shakespeareausgaben sind solche tatsächlich zu finden, bei den Illustrationen, die in den Fließtext eingefügt sind, handelt es sich allerdings um Zugaben Moore und O'Neills. Sie machen *Faerie's Fortune Founded* zu einem stärker visuellen Artefakt und verweisen auf die Relevanz von Illustrationen für die Rezeptionsgeschichte der Stücke. Natürlich nähert sich das Shakespearefragment durch die Text-Bild-Kombination auch formal an den Comic an, fügen die frühneuzeitliche Buchkultur, die eng mit Holzschnittillustrationen verbunden ist, in das Archiv des Mediums ein.¹⁴ Darüber hinaus fällt auch die künstliche Vergilbung der Seiten auf, die die Historizität des Objekts anzeigen und unterstreichen, dass die Überlieferung von Shakespeares Figuren und Motiven eben keine rein ideelle Angelegenheit, sondern an bestimmte materielle Praktiken gebunden ist, an Dinge, die sofern sie nicht aufbewahrt und konserviert werden, auch zu einem Vergessen ihrer Inhalte führen. Der Prospero, der am Ende von *Black Dossier* in der Haupthandlung auftritt, ist dementsprechend auch kein freischwebendes Signifikat, das man aus einem abstrakten Fundus an ‚Content‘ herausgreifen könnte. Er ist an sein materielles und mediales Erscheinungsbild im Shakespearefolio gebunden, das folglich auch seine spätere Gestalt im regulären Comiceil als eine durch ein konkretes Publikationsformat bedingte sichtbar macht.

Pornoheft und wertvolle Klassikerausgabe – das sind die Pole, zwischen denen sich die Artefakte in Moore und O'Neills Materialsammlung bewegen. Stets ist der Comic darauf bedacht, die Charakteristika alter Druckerzeugnisse mit seinen eigenen Mittel zu simulieren, stets ist er darauf bedacht, an die materielle Basis der populären Imagination zu erinnern und die technischen Kanäle als integralen Bestandteil der Kultur ins Recht zu setzen. Als letztes möchte ich ein Objekt oder, genauer gesagt, eine Serie von Objekten in der schwarzen Sammelmappe besprechen, die sich dadurch auszeichnen, dass sie wenig narratives

¹⁴ Es gibt kein Dokument in Moore und O'Neills Sammelmappe, das nicht in irgendeiner Form Text und Bild kombiniert. Die Frage nach den Grenzen des Mediums und seiner (Vor-)Geschichte schwingt somit immer mit.

Potenzial besitzen und somit auch wenig geeignet erscheinen für ein Crossover von Charakteren, Schauplätzen und Handlungsverläufen, wie es *Black Dossier* veranstaltet. Es handelt sich um die Postkarten, deren Einfügung in die Mappe, ähnlich wie bei der Karte, dem Querschnitt der Nautilus oder der Werbebrochure, auf den ersten Blick vielleicht etwas verwundern mag. Acht Postkarten werden über vier Seiten im Comic auf dunkelbraunem Hintergrund reproduziert, wobei die Vorderseite von vier Postkarten jeweils auf eine Recto-Seite gedruckt ist und deren Rückseite auf eine Verso-Seite (siehe Abb. 5 und 6). Das Umblättern der Comicseite simuliert auf diese Weise das Umdrehen der Postkarten. Selbstverständlich sind die Karten in der für den Comic regulären Papierstärke von 100 Gramm und nicht etwa auf 300-Gramm Papier gedruckt, so dass niemand auf den Gedanken kommen sollte, man könne die Seite zerschneiden und so echte Postkarten aus dem Comic herauslösen. Durch die Abbildung von vier Karten auf einer 168 mal 260 mm großen Seite sind diese natürlich auch kleiner als das Original.

Die Vorderseiten der Karten (es handelt sich durchgängig um Ansichtskarten) sind stilistisch vielseitig gestaltet; neben Tuschezeichnungen finden sich auch einige Bleistiftzeichnungen sowie, im Falle einer Karte aus der Opéra de Paris, etwas, das man als gezeichnete Schwarz-Weiß-Fotografie auffassen könnte. Die Farbgestaltung variiert ebenfalls beträchtlich, von in kräftigen Primärfarben gestalteten Bildern über verhaltene Aquarellzeichnungen bis zu monochromen Karten. Daneben verfügt jede Karte über eine Ortsangabe in je eigener Typografie. Dreht man die Karten – also die Comicseite – um, steht man auch hier einer grafischen Vielfalt gegenüber. Die Postkarten scheinen auf verschiedenen Papierarten gedruckt zu sein, in verschiedenen Stadien der Alterung, mit artifiziellen Wasserflecken und Ähnlichem. Sie sind mit unterschiedlichsten Briefmarken und Poststempeln versehen, daneben sind sie in diversen Schreibschriften verfasst, wobei es sich allerdings durchweg um Satzschriften handelt (wie immer werden die archivarischen Materialien vom Comic eindeutig als Fakes ausgewiesen und das Mimikryspiel als solches transparent gehalten). Auf engstem Raum versammelt *Black Dossier* so divers beschaffene Druckerzeugnisse und lädt seine Leser_innen dazu ein, sich mit ihrer materiellen Gestalt auseinanderzusetzen bzw. diese überhaupt erst bewusst wahrzunehmen. In gewisser Weise könnte man die Postkartensammlung als weitere Mise en abyme innerhalb des Dossiers im Dossier verstehen, werden hier doch erneut heterogene Materialien in Miniaturform zusammengetragen.



Abb. 5: Recto-Seite der Postkartensammlung in *Black Dossier* (Moore/O'Neill 2008, 111).



Abb. 6: Verso-Seite der Postkartensammlung (Moore/O'Neill 2008, 112).

Was ihren Inhalt betrifft, so stammen die Postkarten allesamt aus den Jahren 1899 bis 1913, also aus der Epoche, die allgemein als goldenes Zeitalter der Postkarte gilt. Die Karten sind chronologisch angeordnet; über diese Sequenzialisierung von Text-Bild-Kombinationen wird die Postkartensammlung, ähnlich wie im Falle der Illustrationen im Shakespearefolio, auf formaler Ebene in die Nähe des Comics gerückt. Es handelt sich dabei auch um eine Narrativisierung der Karten, über die sich der Werdegang der Liga zwischen den Ereignissen des zweiten Bandes und jenen von *Black Dossier* (zumindest teilweise) nachvollziehen lässt. Mina Murray und Allan Quatermain verschicken ihre Karten von bekannten Schauplätzen der (populären) Literatur, so etwa aus H.P. Lovecrafts Arkham, Massachusetts, aus dem afrikanischen Land Fantippo, in dem Doctor Dolittle einst das Postwesen etablierte, aus Enid Blytons Toyland oder dem aus Gaston Leroux's *Le Fantôme de l'Opéra* (1910) bekannten Palais Garnier. Das Crossover fiktionaler Welten wird also klar an ein Crossover von Materialitäten gekoppelt, auch wenn die Verknüpfungen in diesem Fall – im Gegensatz etwa zur Entlehnung Prosperos aus einem Shakespearefolio – freilich der Fantasie Moore und O'Neills entspringen. Keine der von *Black Dossier* zitierten Orte oder Personen in der Postkartensammlung ist (meines Wissens nach) ursprünglich mit diesem Medium verknüpft. Allerdings war die Ansichtskarte ein überaus beliebtes Medium zu jener Zeit, in der die meisten Werke situiert sind, auf die angespielt wird. Um die Jahrhundertwende war die Ansichtskarte Teil einer populären Medien- und Reisekultur. Sie lädt zur imaginären Reise ein, und eine solche veranstalten letztlich auch Moore und O'Neill, wenn sie sich ausgehend von alten Heften und Büchern eine Welt ausdenken, die alle Fiktionen in sich vereint. Hier bietet sich auch eine Parallele zur Karte und dem U-Boot-Querschnitt an, die man auch im Anhang eines Fantasyromans oder Comichefts finden könnte, und die dort ebenfalls zur Erschaffung fiktionaler Welten beitragen und zu Streifzügen durch die Fantasie aufrufen.

Schließung der Akte

Black Dossier erinnert durch sein Zusammentragen solcher materiellen Artefakte an ihre Bedeutung, zeigt, dass sie eben nicht bloße Anhänge, bloßes Beiwerk, sondern integraler Bestandteil des Umgangs mit (pop)kulturellen Darstellungen und Fiktionen sind. Auf diese Weise wird der Comic zur Fundgrube, in der Leser_innen halb vergessene Formate und Medien wiederentdecken können. Wo die zeitgenössische Popkultur qua Convergence Culture den Fokus auf immer expansivere Welten legt, für die Medien bloße Zulieferer sind, stellt *Black Dossier*

ein Archiv gegen das Vergessen der Materialität bereit, indem es (fingierte) Objekte vergangener Zeiten versammelt und präsentiert. Moore und O’Neills fiktionale Welt mag in ihrem Versuch, alle vergangenen in sich hineinzuziehen und zu vermischen, noch expansiver und in gewisser Weise größenwahnsinniger erscheinen als die Welt eines jedweden Transmedia-Storytelling-Unterfangens. Sie pocht aber mit umso größerer Vehemenz auf die kulturelle und geschichtliche Rolle physischer Datenträger. Indem *Black Dossier* andere Medien und Materialitäten in sich aufnimmt bzw. die Illusion dieser mit seinen eigenen Mitteln herstellt, stellt es die Leistungsfähigkeit des Comics für Archivarbeit auch fernab mehr oder minder preziöser Independent-Produktionen unter Beweis.

Literaturverzeichnis

- Bachmann, Christian A. (2016): *Metamedialität und Materialität im Comic: Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch*. Berlin: Ch. A. Bachmann.
- Backe, Hans-Joachim (2017): „The League of Extraordinary Gentlemen as (Cultural) History“. In: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): *Geschichte im Comic: Befunde – Theorien – Erzählweisen*. Berlin: Ch. A. Bachmann. 189–208.
- BATMAN: ARKHAM ASYLUM. Rocksteady/Eidos/Warner Bros., 2009 (Xbox 360).
- Caillois, Roger (1967): *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Cleland, John (1748). *Fanny Hill or Memoirs of a Woman of Pleasure*. London: G. Fenton.
- Derrida, Jacques (1995): *Mal d’archive: Une impression freudienne*. Paris: Galilée.
- Ebeling, Knut/Stephan Günzel (2009): „Einleitung“. In: Knut Ebeling/Stephan Günzel (Hg.): *Archivologie: Theorien des Archivs in Philosophie, Medien und Künsten*. Berlin: Kadmos. 7–26.
- Foucault, Michel (1969): *L’archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.
- Gardner, Jared (2006): „Archives, Collectors, and the New Media Work of Comics“. *Modern Fiction Studies* 52 (4): 787–806.
- Jameson, Fredric (1984): „Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism“. *New Left Review* I (146): 53–92.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2013): „Archival, Ephemeral, and Residual: The Functions of Early Comics in Art Spiegelman’s *In the Shadow of No Towers*“. In: Daniel Stein/Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter. 301–322.
- Kashtan, Aaron (2013): „My Mother Was a Typewriter: *Fun Home* and the Importance of Materiality in Comics Studies“. *Journal of Graphic Novels and Comics* 4 (1): 92–116.
- Leroux, Gaston (1910). *Le Fantôme de l’Opéra*. Paris: Pierre Lafitte.
- Manoff, Marlene (2004): „Theories of the Archive from across the Disciplines“. *Portal: Libraries and the Academy* 4 (1): 9–25.
- MARVEL VS. CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES. Capcom, 2000 (Dreamcast).

- Meyer, Christina (2016): „Medial Transgressions: Comics – Sheet Music – Theatre – Toys“. *Journal of Comic and Graphic Novels* 7 (3): 293–305.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (1999): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 1*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2003): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 2*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2008): *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2014): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 3: Century*. London: Knockabout.
- Nevins, Jess (2008): *Impossible Territories: An Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. Austin: MonkeyBrain.
- Orwell, George (1949). 1984. London: Secker & Warburg.
- Priego, Ernesto (2010): „On Cultural Materialism, Comics and Digital Media“. *Opticon* 1826 9: 1–3.
- Ryan, Marie-Laure (2008): „Transfictionality across Media“. In: John Pier/José Ángel García Landa (Hg.): *Theorizing Narrativity*. Berlin: De Gruyter. 385–417.
- Sabin, Roger (1993): *Adult Comics: An Introduction*. London: Routledge.
- Stein, Daniel (2016): „Mummified Objects’: Superhero Comics in the Digital Age“. *Journal of Comics and Graphic Novels* 7 (3): 283–292.
- Stoker, Bram (1897): *Dracula*. Edinburgh: Archibald Constable.
- Swift, Jonathan (1726): *Gulliver’s Travels*. London: Benjamin Motte.
- Thon, Jan-Noël/Lukas R.A. Wilde (Hg.) (2016): *Mediality and Materiality of Contemporary Comics*. Special Issue *Journal of Graphic Novels and Comics* 7 (3).
- Thoss, Jeff (2015): „From Penny Dreadful to Graphic Novel: Alan Moore and Kevin O’Neill’s Genealogy of Comics in *The League of Extraordinary Gentlemen*“. *Belphegor: Littérature populaire et culture médiatique* 13 (1): o.S. <https://doi.org/10.4000/belphegor.624> (letzter Zugriff: 27. Juni 2018).
- Tinker, Emma (2007): „Manuscript in Print: The Materiality of Alternative Comics“. *Literature Compass* 4 (4): 1169–1182.
- Venezia, Tony (2010): „Archives, Alan Moore, and the Historio-Graphic Novel“. *International Journal of Comic Art* 12 (1): 183–197.
- Wells, H.G. (1898): *The War of the Worlds*. London: William Heinemann.