

# CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

## Autor

Daniel Stein (Siegen)

## Aufsatztitel

Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft. Ein Analysevorschlagn am Beispiel von Jeremy Loves Graphic Novel *Bayou*

## Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #3 (2016) – [www.closure.uni-kiel.de](http://www.closure.uni-kiel.de)

## Empfohlene Zitierweise

Daniel Stein: Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft. Ein Analysevorschlagn am Beispiel von Jeremy Loves Graphic Novel *Bayou*. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #3 (2016), S. 4–22. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure3/stein>>. 05.12.2016.

## Herausgeber\_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Kerstin Howaldt, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

## Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Jana Hanekamp, Kerstin Howaldt, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

## Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

## Kontakt

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de> – Email: [closure@comicforschung.uni-kiel.de](mailto:closure@comicforschung.uni-kiel.de)

# Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft

Ein Analysevorschlag am Beispiel von Jeremy Loves  
Graphic Novel *Bayou*

Daniel Stein (Siegen)

Dass die Analyse von Comics – oder weiter gefasst: von grafischer Literatur – keiner besonderen Legitimation mehr bedarf und sich auch nicht mehr gegen den noch vor wenigen Jahren häufig geäußerten Trivialitätsverdacht wehren muss, sollte angesichts der gegenwärtigen Qualität und Fülle an wissenschaftlichen Publikationen, Konferenzen und Forschungsprojekten wohl nicht mehr betont werden. Was jedoch betont werden sollte, ist die Frage nach den Methoden der immer noch jungen und stark inter- bzw. multidisziplinär ausgerichteten Comicforschung.<sup>1</sup> Zum einen gilt es, der simplen Anwendung bekannter Methoden aus anderen Forschungszweigen auf die grafische Literatur kritisch zu begegnen und auf die medialen Besonderheiten des Untersuchungsgegenstandes hinzuweisen. Man kann zum Beispiel eine comicspezi-

fische Narratologie entwickeln, die sich zwar durchaus an existierenden, z. B. an Literatur, Film, Fernsehen und anderen Erzählformen erprobten, Ansätzen orientiert. Sie muss letztere aber konsequent an die spezifischen Gegebenheiten des sequentiellen Erzählens in Wort und Bild anpassen und sich von ihnen zu neuen Erkenntnissen leiten lassen.<sup>2</sup> Zum anderen eignet sich grafische Literatur zur Überprüfung etablierter Forschungsparadigmen. Das betrifft auch den *cultural turn* in den Literaturwissenschaften: die kulturwissenschaftliche Erweiterung philologischer Fachperspektiven u. a. in der Amerikanistik, Anglistik, Germanistik, Romanistik und Slawistik hin zu der im Titel dieses Beitrags in Anlehnung an Ansgar Nünning und Roy Sommers Aufsatzsammlung benannten kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft.

Der vorliegende Beitrag möchte der Frage nachgehen, welches Erklärungspotenzial ein kulturwissenschaftlicher Ansatz für die grafische Literatur bereitstellen kann und welche theoretischen und methodischen Herausforderungen sich aus der kulturwissenschaftlichen Beschäftigung mit ihr ergeben. Konkret sollen diese Fragen an einem Beispiel erörtert werden: der Graphic Novel *Bayou* des Afroamerikaners Jeremy Love, die ursprünglich im Zuda Online-Portal des DC Comics Verlags und später zweibändig in gedruckter Form (2009/2010) erschien. Wie ich im Folgenden zeigen werde, eignet sich *Bayou* besonders gut für diese Art der Analyse. Denn Love nutzt die medien-spezifischen Instrumentarien des grafischen Erzählens, um mit *Bayou* eine Geschichte über die Kulturgeschichte der USA zu präsentieren. Er verknüpft grafische Literatur und amerikanische Kultur in einer Weise, die eine kulturwissenschaftliche Erweiterung literaturwissenschaftlicher und comic-spezifischer Herangehensweisen erfordert.

### Kulturwissenschaftliche grafische Literaturwissenschaft

Um die Potenziale der hier vorgestellten kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft richtig einschätzen zu können, muss zunächst klar gemacht werden, auf welchen Kulturbegriff rekurriert wird und welche Rolle die grafische Literatur innerhalb dieses Kulturbegriffs spielt. Mit Nünning und Sommer gesprochen, ist Kultur »der von Menschen erzeugte Gesamtkomplex von Vorstellungen, Denkformen, Empfindungswei-

sen, Werten und Bedeutungen [...], der sich in Symbolsystemen materialisiert« (18). Diese Symbolsysteme, so erkennt der amerikanische Kulturanthropologe Clifford Geertz bereits in *The Interpretation of Cultures* (1973), konstituieren sich als vernetzte Bedeutungszusammenhänge, die Kultur als Ergebnis menschlichen Handelns entstehen lassen und die man mit dem hermeneutischen Rüstzeug der Literaturwissenschaften (bzw. Geisteswissenschaften) deuten kann. Geertz schreibt in der entscheidenden Passage:

The concept of culture I espouse [...] is essentially a semiotic one. Believing [...] that man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun, I take culture to be those webs, and the analysis of it to be therefore not an experimental science in search of law but an interpretive one in search for meaning. (5)

Für Geertz ist Kultur in den Worten von Udo Hebel

ein engmaschiges Netz aus Zeichen und symbolischen Verweiszusammenhängen unterschiedlichster Formen und Materialien [...]. Der Begriff »Kultur« beschreibt ein dynamisches und vielstimmiges Feld, das eine Vielzahl an Manifestationen kultureller Produktion und an Praktiken kulturellen Verhaltens umfasst. Textuelle Repräsentationen unterschiedlichster Formen und Gestaltungen, visuelle Dokumente unterschiedlichster Materialien und Techniken, musikalische Werke unterschiedlichster Arten, materielle Artefakte unterschiedlichster Größen und Nutzungsmöglichkeiten, performative Akte und soziale Verhaltensweisen, Rituale, Feiern, natürliche und künstlich geschaffene Räume u. v. a. m. sind gleichermaßen Teil einer Kultur und Untersuchungsgegenstände kulturwissenschaftlicher Interpretation. (3)<sup>3</sup>

Innerhalb dieses Kulturbegriffs nimmt Literatur eine wichtige Stellung ein, denn sie ist nicht nur eine bedeutungsvolle und vielfach

selbst-reflexive Manifestation menschlicher Kulturproduktion, sondern gleichzeitig ein Forum praktischer Aushandlung von Kultur und damit auch ein Entstehungs- und Reflexionsort von Gesellschaft. Nünning und Sommer schlagen daher vor, »Konzeptionen von Literatur als Symbolsystem *und* Literatur als Sozialsystem [nicht] gegeneinander auszuspielen«, sondern Literatur vielmehr »als Symbolsystem und als Sozialsystem zu untersuchen. Im Rahmen einer kulturwissenschaftlichen Betrachtungsweise erscheint es nämlich sinnvoll, Literatur sowohl als Menge von Texten bzw. als Symbolsystem als auch als gesellschaftlichen Handlungsbereich bzw. als Sozialsystem zu modellieren« (16).<sup>4</sup> Daraus leiten die Autoren die Aufgabe einer kulturwissenschaftlich orientierten Literaturwissenschaft wie folgt ab: Es geht darum, »durch elaborierte textanalytische Verfahren und Untersuchungen der Symbolsysteme von Kulturen Aufschluß über Literatur als Symbol- und Sozialsystem zu gewinnen« (16).

Mit dieser Erweiterung der ehemals werkzentrierten und vom *New Criticism* geprägten Literaturwissenschaft zur Kulturwissenschaft verknüpft sich eine ganze Reihe von Überlegungen. Will man tatsächlich eine »ganzheitlich kulturwissenschaftliche und kulturhistorische Perspektive« (Hebel, 2), entwickeln, steht man vor einem (mindestens) zweifachen Problem.

Erstens ist Kultur, wie bereits erwähnt, viel mehr als Literatur. Kultur umfasst alle Medien und Ausdrucksformen, mit denen sich Menschen über sich selbst und ihr Zusammenleben austauschen. Will man Kultur darüber

hinaus als Gesamtzusammenhang menschlicher Handlungen verstehen, dann muss man notgedrungen über den Tellerrand einzelner Werke, Gattungen und Medien (Nünnings und Sommers »Symbolsysteme«) schauen und die Verbindung zwischen Text und Kontext, d. h. die Verbindung zwischen literarischem Werk und den sozialen, ökonomischen und politischen Strukturen (Nünnings und Sommers »Sozialsysteme«), die es hervorbringen und auf die es gleichzeitig rückwirkt, in den Blick nehmen.<sup>5</sup>

Das bedeutet zweitens, dass ein kulturwissenschaftlicher Ansatz mit dem Methodenspektrum einer Fachdisziplin nicht auskommen kann. Daher definieren Winfried Fluck und Thomas Claviez die American Studies als »a joint, interdisciplinary academic endeavor to gain systematic knowledge about American society and culture in order to understand the historical and present-day meaning and significance of the United States« (ix). In dieser Definition kommt Literatur gar nicht mehr explizit vor; sie ist Teil einer Kultur geworden, die es systematisch mithilfe interdisziplinärer, sich der Methoden verschiedener Fächer bedienender Ansätze, zu erforschen gilt.

Eine kulturwissenschaftlich ausgerichtete Comicforschung wäre demnach ein interdisziplinäres Unterfangen mit dem Ziel des systematischen Erkenntnisgewinns über die historischen und gegenwärtigen Bedeutungen zunehmend transnational operierender und global vernetzter Gesellschaften und ihrer Kulturen, von denen die grafische Literatur ein Bestandteil ist.<sup>6</sup> Im Folgenden soll das Potenzial dieses Unterfangens am Beispiel von Loves Graphic Novel *Bayou* ausgelotet werden.

Dabei soll vor allem der Frage nachgegangen werden, wie eine kulturwissenschaftliche Analyse des Symbolsystems der grafischen Literatur mit einer Analyse des Sozialsystems, d. h. des gesellschaftlichen Handlungsbereichs, in dem dieses Werk entstanden ist und in dem es seine kulturelle Arbeit verrichtet, aussehen könnte.

### Jeremy Loves *Bayou* Erste Erklärungsversuche

Als Gegenstand meiner Analyse habe ich einen Text gewählt, der außerhalb dessen liegt, was man gemeinhin als den amerikanischen Literaturkanon bezeichnen würde (wenn man sich denn überhaupt auf einen Kanon festlegen wollte). Denn Loves *Bayou* ist ein Vertreter der grafischen Literatur, genauer gesagt, eine Graphic Novel.<sup>7</sup> Die Tatsache, dass diese Graphic Novel in den Blick kulturwissenschaftlicher Forschung rücken kann, zeigt, dass sich der Literaturbegriff um eine visuelle Komponente – um Bilder – bereichern lässt, ohne dass wir ihn gänzlich aufgeben müssen.<sup>8</sup> Dennoch muss betont werden, dass sich Graphic Novels – längere fiktionale Geschichten, die mit den Mitteln des Comics, z. B. Sprechblasen und über die Seiten verteilte gerahmte Einzelbilder, erzählen – nicht allein mit literaturwissenschaftlichen Instrumenten analysieren lassen.

*Bayou* handelt von einem schwarzen Mädchen namens Lee Wagstaff, deren Vater Calvin im tiefen Süden der USA, genauer gesagt in dem Städtchen Charon im ehemaligen Sklavenstaat Mississippi, fälschlicherweise des

Mordes an ihrer weißen Freundin Lilly bezichtigt wird und im Gefängnis sitzt. Lee möchte ihn vor der Verurteilung und dem drohenden Lynching retten und macht sich auf die Suche nach Lilly. Sie hatte beobachtet, dass Lilly von einer unheimlichen Kreatur, die dem nahegelegenen Sumpf (*bayou*) entstieg war und sich später als der geistesranke Cotton Eyed Joe herausstellen wird, gefressen wurde. Sie will herausfinden, ob Lilly noch lebt und sie, wenn möglich, aus dem Bauch der Kreatur befreien, um ihren Vater vor dem Tod zu retten. Auf dieser Reise trifft sie auf Bayou, einen lebenswürdigen grünen Riesen aus dem Sumpfgebiet, der sie beschützt, sowie auf eine Reihe weiterer Unterstützer\_innen und Antagonist\_innen.

Aus einer literaturwissenschaftlichen Perspektive erkennen wir in dieser Handlung eine *quest narrative* – eine Queste, in der sich die Hauptfigur auf die Suche nach einer verlorenen Person macht und sich während dieser Suche einem Charaktertest unterziehen muss (der dritte und letzte Teil von *Bayou* steht noch aus, daher bleibt die Queste bislang unvollendet). Obwohl *Bayou* diese Queste in einer Welt platziert, die sich an den geografischen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Realitäten der 1930er Jahre orientiert, wird schnell klar, dass wir es hier nicht mit einem dokumentarischen Text, sondern mit einer Graphic Novel zu tun haben, die eine Vielzahl historischer Kontexte und – das ist essentiell – ihre medialen, darunter auch literarischen, Vermittlungen aufruft: die sich im Symbolsystem *und* im Sozialsystem der grafischen Literatur verortet, indem sie sowohl die Geschichte amerikanischer Comics als auch die Geschichte der amerikanischen Rassentren-

nung reflektiert und annotiert. Denn was Nünning und Sommer grundsätzlich für das Symbolsystem Literatur anmerken, wird in Loves Graphic Novel besonders deutlich: »Im Rahmen einer kulturwissenschaftlich ausgerichteten Literaturgeschichte sind literarische Texte weniger als Quellen oder transparente Dokumente für alltagsgeschichtliche Phänomene anzusehen, sondern als Formen der kulturellen Selbstwahrnehmung und Selbstthematisierung. [...] Vielmehr manifestieren sich die kulturbestimmenden sozialen Konstellationen, Diskurse und Mentalitäten in Texten« (20). *Bayou* ist demnach als Ausdruck amerikanischer Selbstwahrnehmung und Selbstthematisierung zu lesen, als eine Graphic Novel, die uns auf die historischen Auswirkungen der sozialen Konstellation der Rassentrennung aufmerksam macht, rassistische Diskurse zu unterminieren versucht und afroamerikanische Diskurse ins Bewusstsein der Leser\_innen rücken will. Damit hinterfragt der Text sowohl die Mentalität des amerikanischen Südens in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts als auch die Mentalität amerikanischer Mainstream-Comics Anfang des 21. Jahrhunderts, indem er ein vornehmlich »weißes« Medium mit einer dezidiert »schwarzen« Geschichte konfrontiert.

Einen ersten Hinweis auf die Fiktionalität der Erzählung, die sich historischer Fakten bedient, ohne die Autorität etablierter Geschichtsschreibung vollends anzuerkennen, findet sich in der Figur Billy Glass. Billy



Abb. 1a/b: Lee Wagstaff und Billy Glass in *Bayou Volume 1* (Love, [12], [110]).

wurde von Weißen ermordet, weil er angeblich mit einer weißen Frau geflirtet hatte, und Lee muss seine Leiche, die seine Mörder in den Fluss geworfen hatten, gleich zu Anfang der Erzählung bergen. Billys Geist wird Lee im Laufe der Erzählung beschützen, fungiert also anders als das von der geflohenen Sklavin Sethe aus Angst vor der Versklavung getötete Baby und als böser Geist zurückkehrende Mädchen Beloved aus Toni Morrisons gleichnamigen Roman (1987), als eine Art Schutzengel (Abb. 1a/b). Aus kulturhistorischer

Sicht bedeutsam ist vor allem die Tatsache, dass die Figur auf einer real existierenden Person, nämlich Emmett Till, basiert. Till wurde 1955 im Alter von 14 Jahren ermordet, als er zu Besuch in Mississippi war und – wie Billy Glass in *Bayou* – angeblich eine weiße Frau verbal sexuell belästigt hatte.

Entscheidend bei dieser Referenz auf den historischen Mordfall ist der Anachronismus, der ihr zugrunde liegt. Denn *Bayou* spielt etwa zwanzig Jahre vor Tills Ermordung und erinnert die Leser\_innen damit an die dichterische Freiheit, mit der sich (grafische) Literatur über historische Kontinuitäten hinwegsetzen und neue Sichtweisen auf gesellschaftliche Widersprüche etablieren kann. *Bayou* führt uns durchaus im Sinne von Hayden Whites Konzept des *emplotment* die narrative Konstruktion von Geschichte vor und nutzt dazu literarische Anleihen aus dem postmodernen Roman, darunter *Flight to Canada* (1976) von Ishmael Reed, in dem Sklaven Fernsehen schauen, Flugzeug fliegen und sich über die Perversionen des Sklavensystems mokieren. *Bayou* ist somit nicht nur eine Erzählung über die amerikanische Geschichte, sondern auch eine Erzählung, die die Gemachtheit historischer Narrative und Zusammenhänge mit den Mitteln der grafischen Literatur herausstellt.<sup>9</sup>

Die ersten drei Seiten der Graphic Novel verdeutlichen diese Annahme. In vier Szenen wird, mit Geertz gesprochen, ein Netz aus Bedeutungszusammenhängen gespannt, das eng mit dem Bilder- und Geschichtenrepertoire der amerikanischen Kultur verwoben ist und sich, mit Nünning und Sommer gesprochen, tief in das Symbolsystem populärkul-

tureller Darstellungen des amerikanischen Südens eingräbt. Die erste Seite (Abb. 2), eine *splash page*, ruft den Mythos des idyllischen Südens auf: ein Ort, an dem die blühende Baumwolle und die glühende untergehende Sonne ein kleines Häuschen im Schatten zweier Bäume umgarnen. Hier, so die Botschaft, leben weiße und schwarze Menschen nahe an der Natur, fernab von Industrialisierung und Urbanisierung, und sie tun dies im harmonischen Miteinander. Dieser Mythos geht bis ins 18. Jahrhundert zurück, prägte das Genre der *plantation romance* und wurde nach dem Bürgerkrieg zum festen Bestandteil amerikanischer Populärkultur. Margaret Mitchells Bestseller *Gone with the Wind* aus dem Jahr 1936 und die Oscar-prämierte Verfilmung aus dem Jahr 1939 sowie Disneys Adaption der *Uncle Remus*-Geschichten von Joel Chandler Harris als *SONG OF THE SOUTH* von 1946 sind wirkmächtige Beispiele populärkultureller Verlängerungen des *plantation myth* ins 20. Jahrhundert.<sup>10</sup> Dass dieser Mythos von großer gesellschaftspolitischer Bedeutung ist und sich in seiner Funktion nicht auf das Symbolsystem der Literatur bzw. der Populärkultur begrenzen lässt, sondern auch das Sozialsystem der Rassentrennung im tiefen Süden zu legitimieren versucht, soll hier nicht unerwähnt bleiben.

Blättert man um, schlägt das auf der ersten Seite evozierte Südstaatenidyll schlagartig ins Gegenteil um (Abb. 3). Wir befinden uns, wie die gerahmte *caption* am rechten unteren Rand der zweiten Seite informiert, in Charon, Mississippi, im Jahr 1933. Besucher werden hier zwar willkommen geheißen, wie auf dem Schild neben der Straße zu lesen ist, doch dass Schwarze

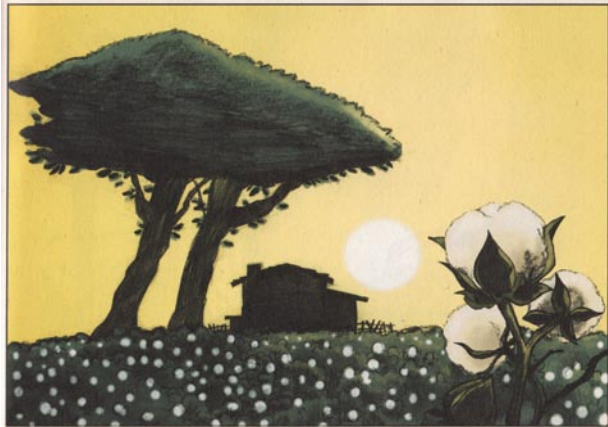


Abb. 2: Der Mythos des idyllischen Südens in *Bayou Volume 1* (Love, [5]).



Abb. 3: Charron, Mississippi 1933, Schauplatz der Handlung in *Bayou Volume 1* (Love, [6]).

davon ausgenommen sind, wird bereits durch die Südstaatenflagge annonciert. Die Flagge repräsentiert mitunter das Verlangen nach dem »alten Süden, dem *antebellum* oder *old South*, der durch die Sklaverei geprägt war und sich den Glauben an eine rurale Gesellschaft nach dem Modell von Thomas Jeffersons *agrarian ideal* nicht von dem industrialisierten Norden nehmen lassen wollte und dafür sogar in den verlustreichsten Krieg der amerikanischen Geschichte zog. Auf der nächsten Seite wird der Status Quo der 1930er Jahre angeprangert (Abb. 4). Es herrscht auch lange nach der Abschaffung der Sklaverei ein System der Rassentrennung, das Schwarze (*coloreds*, im rassistischen Diskurs der Zeit) und Weiße im öffentlichen Raum segregiert (daher »colored entrance«), was im Bild durch die Krähe symbolisiert wird. Das System der Rassentrennung nannte man nämlich umgangssprachlich *Jim Crow laws* (*crow* = Krähe).

Dass das System der Rassentrennung ebenso wenig harmonisch war wie das System der Sklaverei, wird durch das letzte Bild im Bild vermittelt (Abb. 4). Es zeigt fünf weiße Männer und ein Kleinkind, die

auf einen Baum blicken, an dem ein schwarzer Mann der Lynchjustiz zum Opfer gefallen ist. Nur die blutgetränkten Beine sind zu sehen; der Rest muss von den Betrachter\_innen ergänzt werden. Dass diese Ergänzung möglich ist, hängt von der Bildgestaltung ab, durch die Love, ganz im Sinne von Scott McClouds Konzept der *closure*, dem »observing the parts but perceiving the whole« (63), seine Leser\_innen in die Erzählung involviert und damit in die Pflicht nimmt, sich den Gräueltaten der Vergangenheit zu stellen. Das Mississippi der 1930er Jahre wird somit nicht nur in der von Love präsentierten Erzählung zum Schreckensort für die schwarze Bevölkerung, die durch Rassentrennung unterdrückt und durch weiße Lynchmobs terrorisiert wird. Die Bilderfolge inszeniert darüber hinaus auch einen Aufruf zur Korrektur populärer amerikanischer Geschichtsdarstellungen (wie in *GONE WITH THE WIND* und *SONG OF THE SOUTH*), in denen das nostalgische Südstaatenidyll die brutale Alltagspraxis des Lynching standardmäßig verdrängt.<sup>11</sup>





Abb. 4: Jim Crow und Lynching-Szene in *Bayou* Volume 1 (Love, [7]).

Was durch diese Bilderfolge klar geworden sein sollte, ist Folgendes: *Bayou* verwendet ein historisches Setting und verpflichtet sich damit zumindest teilweise einer von Fakten gestützten Darstellung der Ereignisse. Dieses Setting wird aber verfremdet, indem es von einer realistischen Darstellungsweise in eine Fabelwelt übertragen wird, die anderen Gesetzmäßigkeiten folgt. Am deutlichsten sieht man das an den vielen Tierfiguren, die menschenähnliche Züge aufweisen: auf zwei Beinen gehen, sprechen können, Kleidung tragen und sich auch sonst weitgehend wie Menschen verhalten (z. B. B’rer Rabbit oder die Tiere im Honky Tonk; Abb. 5). Dieser Kunstgriff lässt sich auf mindestens vierfache Weise erklären und auf seine Effekte für die geschilderten Ereignisse befragen.

Zunächst können wir diese anthropomorphen Tiere aus literaturwissenschaftlicher Perspektive als grafische Variante des magischen Realismus (Gabriel García Márquez, Toni Morrison) deuten, den das *Neue Handbuch der Literaturwissenschaft* folgendermaßen definiert:

Zwischen der Realität, die man eigentlich die »reale Realität« nennen müsste, und der magischen Realität, wie die Menschen sie erleben, gibt es eine dritte Realität, und diese andere Realität ist nicht nur Produkt des Sichtbaren und Greifbaren, nicht nur der Halluzination und des Traums, sondern ist Ergebnis der Verschmelzung dieser beiden Elemente. (Hermand, 448)

Somit ließe sich *Bayou* als ein Versuch lesen, neben der offiziellen Geschichtsschreibung und den damit häufig in Widerspruch stehenden aber im Rückblick nur schwer zu fassenden erlebten Wirklichkeiten der afro-amerikanischen Bevölkerung eine über das Sichtbare und Greifbare hinausweisende, traum- und fabelhafte Welt zu imaginieren, die Geschichte paradoxerweise »realer« als ein dokumentarischer Text erscheinen lässt.

Aus einer zweiten, folkloristischen Perspektive, stehen die anthropomorphen Figuren in der Tradition der Sklavenerzählungen, die häufig Elemente afrikanischer Tierfabeln beinhalten und seit den 1880er Jahren durch die *Uncle Remus*-Bücher des Journalisten Joel Chandler Harris einer breiten amerikanischen Öffentlichkeit zugänglich wurden. Love rekurriert mehrfach auf diese Erzählungen, indem er Figuren wie B’rer Rabbit und das Tar Baby sowie sogar die Erzählerfigur Uncle Remus selbst auftreten lässt (Abb. 6a/b). In Harris’ Büchern werden die brutalen Geschichten der Sklaven durch eine verharmlosende Rahmenerzählung in eine »sichere«, für eine weiße Leserschaft konsumierbare und eher exotische als subversive Form gebracht.<sup>12</sup> *Bayou* aber bringt die Brutalität der afroamerikanischen Folklore (neben B’rer Rabbit auch der Badman Stagolee und das Sumpfmonster Golliwog), die als Reaktion auf die Unterdrückung

während und auch noch nach der Sklaverei zu verstehen ist, zurück ins Blickfeld heutiger Leser\_innen und lässt sie durch intertextuelle, interpiktoriale und intermediale Verweise wieder Teil des Symbolsystems der grafischen Gegenwartsliteratur werden.<sup>13</sup>

Aus einer dritten, comicpezifischen Perspektive etablieren Loves anthropomorphe Figuren Kontinuität zu früheren Vertretern des Mediums. Vermenschlichte Tiere gehören nämlich nicht nur seit den frühen Tagen amerikanischer Comics zum festen Figurenrepertoire, sie dienen wiederholt als Chiffre für die ethnische Vielfalt der USA. So enthält George Herrimans Comicstrip *Krazy Kat* (1913–1944), in dem eine verrückte Katze, eine freche Maus und ein phlegmatischer Hund über Jahrzehnte ihre verrückten Spiele treiben, eine ganze Reihe von Anspielungen auf Herrimans Praxis des *passing for white*, d. h. der öffentlichen Verschleierung seiner ethnischen Identität als Kreole mit afroamerikanischen Wurzeln.<sup>14</sup> Disneys Mickey Mouse (1928/1930) verweist durch ihre Physiognomie durchaus auf die *blackface minstrel shows* des 19. Jahrhunderts.<sup>15</sup> Und in Art Spiegelmans (auto)biografischer Holocaust-Erzählung *Maus* (1996) führen die anthropomorphen Figuren den Leser\_innen vor Augen, dass Geschichte niemals ungebrochen, rein faktisch und realitätsgetreu geschrieben wird, sondern immer durch die sie vermittelnden Medien – in diesem Fall durch einen

Comic – mitgestaltet wird, und dass der historische Blick auf das ethnisch Andere (*ethnic Other*) als Maskerade entlarvt werden kann.<sup>16</sup>

Aus einer vierten, kulturwissenschaftlichen Perspektive erscheinen die anthropomorphen Figuren als Bestandteil eines umfangreichen und emotional aufgeladenen Bilder- und Geschichtenarchivs, in das sich *Bayou* einbettet, indem es auf historische Quellen wie Fotografien, Filmmaterial, Zeitungsartikel,



Abb. 5: Anthropomorphe Tiere im Honky Tonk in *Bayou Volume 2* (Love, [36]).

aber auch gängige literarische Topoi verweist. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die fiktive Zeitungsberichterstattung, die das rassistische Selbstbild der Südstaaten idealisiert und Lees Vater als brutalen Killer darstellt. Sie steht der Figurenzeichnung des Vaters diametral entgegen und macht die Leser\_innen somit auf die Diskrepanz zwischen den offiziellen historischen Dokumenten und der von Schwarzen erlebten Wirklichkeit aufmerksam.

Denn Geschichte wird, wie uns die postkoloniale Theorie gelehrt hat, von den Unterdrückern, und nicht von den Unterdrückten, geschrieben, und wie uns Love verdeutlicht, ist mit dem Ende der großen Erzählungen die Notwendigkeit, subalterne Geschichte immer wieder neu zu imaginieren, längst nicht verschwunden.

### Grafische Literatur und kulturelles Gedächtnis

Will man *Bayou* in seiner erzählerischen Komplexität und Vernetzung in der amerikanischen Kultur verstehen, muss man über eine werkimmanente, d. h. nur den Text und die Bilder in den Blick nehmende, Analyse hinausgehen.<sup>17</sup> Eine rein literarische Sichtweise wäre auch problematisch, denn Comics unterscheiden sich von textbasierter Literatur nicht nur durch ihre Erzählweisen innerhalb des Symbolsystems der grafischen Literatur, sondern auch durch ihre spezifischen Produktions- und Rezeptionsweisen innerhalb des Handlungssystems der amerikanischen Kultur. Folgt man Nünning und Sommer, dann »verkörpert [Literatur ...] einen (zentralen) As-

pekt der materialen Seite der Kultur bzw. der medialen Ausdrucksformen, durch die eine Kultur beobachtbar wird« (19).

Doch was genau macht *Bayou* an der amerikanischen Kultur beobachtbar? Um diese Frage zu beantworten, möchte ich im letzten Analyseschritt zwei Dinge tun. Ich möchte erstens die vier Elemente aufgreifen, die Michael Meyer in seinem Einführungsbuch *English and American Literatures* (2008) als Wesensmerkmale von Literatur identifiziert, um herauszuarbeiten, welchen Erkenntnisgewinn das Festhalten an gewissen literaturwissenschaftlichen Parametern für eine kulturwissenschaftlich orientierte Comicforschung mit sich bringen kann.<sup>18</sup> Im zweiten Schritt möchte ich den Begriff des kulturellen Gedächtnisses in seiner Verwen-

dung durch Nünning und Sommer aufgreifen und für die Analyse von *Bayou* fruchtbar machen. Die beiden Schritte sollen zeigen, dass literaturwissenschaftliche Methoden für das Verständnis grafischer Literatur zwar nicht ausreichen und deshalb eine kulturwissenschaftliche Erweiterung vonnöten ist, dass es aber dennoch durchaus sinnvoll sein kann, den Literaturbegriff beizubehalten und auf literaturwissenschaftlichen Erkenntnissen aufzubauen.



Abb. 6a/b: Uncle Remus und seine Fabelwesen in *Bayou Volume 2* (Love, [141], [91]).

Für Meyer ist Fiktionalität das wichtigste Element von Literatur. Fiktionale Texte lassen sich nicht überprüfen oder widerlegen, weil sie nicht an einen Wahrheitsanspruch gebunden sind, oder zumindest nicht an einen Wahrheitsanspruch empirischer oder faktischer Natur. Sie entwerfen fiktionale Welten im als ob-Modus, der es Autor\_innen und Leser\_innen erlaubt, die eigene Welt mit anderen Augen zu sehen. Dass *Bayou* eine fiktionale Welt – einen tiefen Süden, der mythologische und fabelhafte Züge trägt – entwirft, ist offensichtlich. Entscheidend sind aber zwei Dinge. Zunächst ist wichtig, dass die hier entworfene Welt keineswegs unverbunden neben der historischen Welt der 1930er Jahre steht, sondern sich ihr gegenüber kritisch (und vielleicht auch stellenweise nostalgisch) positioniert. Darüber hinaus sollte klar geworden sein, dass die fabelhafte, mit poplärkulturellen Verweisen gespickte Verfremdung der Welt, in der die kleine Lee ihren Vater zu retten versucht, die Leser\_innen auf eine trotz des Sujets äußerst unterhaltsame Reise durch das Bild- und Textrepertoire der amerikanischen Kultur mitnimmt. Wie ebenfalls deutlich geworden sein sollte, beschreibt dieses Reservoir amerikanische Geschichte nicht einfach teilnahmslos, sondern ist an der Konstruktion dieser Geschichte elementar beteiligt und wird genau deshalb in *Bayou* dekonstruiert. Diese Formen der Konstruktion und Dekonstruktion amerikanischer Selbstbeschreibungen verstehen zu lernen, inklusive ihrer Fähigkeit, ästhetischen Genuss zu erzeugen, ist Aufgabe einer kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft, die (grafische) Literatur möglichst umfangreich in den Bedeutungsgeflechten amerikanischer Kulturproduktion verortet.

Meyers zweites Wesensmerkmal von Literatur ist ihre Fähigkeit, ästhetische Erfahrung zu produzieren. Als fiktive Form der Welterzeugung vermag sie es, Leser\_innen auf eine besondere Weise anzusprechen, sie gedanklich und gefühlsmäßig in eine imaginierte Welt zu transportieren und dadurch ihr Weltverständnis zu verändern. Hier kann das Symbolsystem der (grafischen) Literatur sozialsystemisch wirken. Das liegt unter anderem an der hybriden Erzählweise von Comics, an ihrer Kombination aus Bild- und Textelementen, die es erlaubt, symbolträchtige Bilder wie z. B. die Südstaatenflagge oder die Opfer eines Lynchmobs mit den Möglichkeiten schriftsprachlicher Narration zu verknüpfen. Sowohl durch die Bildgestaltung und Zeichensprache der Graphic Novel, die uns Lee und ihre Kompagnons ans Herz wachsen und uns mit ihnen und ihrem Schicksal identifizieren lassen, als auch durch die Sprache, durch die die Figuren zueinander und zu uns sprechen, können Comics wie *Bayou* ästhetisch wirken. Sie können politische und soziale Effekte erzielen, sobald sie Leser\_innen in ihrer Haltung gegenüber der amerikanischen Geschichte und Gegenwart beeinflussen.

Meyers drittes Wesensmerkmal von Literatur ist ihr Status als kreative Schöpfung durch Autor\_innen, an deren subjektiver Sicht auf die Welt und ihre imaginäre Verfremdung wir in der Regel interessiert sind. Das Wissen um die Tatsache, dass *Bayou* von einer existierenden Person mit einer individuellen Einstellung geschrieben wurde, macht einen Teil der Attraktivität des Werks aus. Warum sonst würden wir uns für die Leben und Meinungen von Autor\_innen interessieren? Wie uns die *New*

*Critics* bereits in den 1940er Jahren warnten, besteht zwar die Gefahr einer *intentional fallacy* (Wimsatt/Beardsley): die Gefahr, ein Werk aus der Autorenbiografie heraus zu interpretieren oder Stellungnahmen von Verfasser\_innen literarischer Texte beim Wort zu nehmen. Doch gerade im Umfeld US-amerikanischer Comics sind Formen auktorialer Selbstinszenierung schon lange integraler Bestandteil der Rezeption einzelner Werke und Genres und müssen daher in die Analyse einbezogen werden.<sup>19</sup>

Im Fall von Love ist davon auszugehen, dass seine afroamerikanische Herkunft den meisten Leser\_innen bewusst ist und *Bayou* daher als eine Auseinandersetzung mit der rassistischen Geschichte der amerikanischen Südstaaten aus der Innenperspektive eines gesellschaftlich marginalisierten Autors rezipiert wird. Loves Aussagen über den Süden der 1930er Jahre aus diesem Grund als authentisch oder besonders glaubhaft zu werten, wäre allerdings problematisch. Denn *Bayou* ist zum einen kein autobiografischer Comic, der auf der Lebensgeschichte seines Autors beruht, sondern ein fiktionales Werk (außerdem ist es nicht das Werk einer einzelnen Person, sondern eine Kollaboration zwischen Love und Kolorist Patrick Morgan). Zum anderen webt sich diese Graphic Novel in die bereits genannten *webs of significance* ein, aus denen sich amerikanische Kultur immer wieder neu schafft. Und sie tut dies, indem sie symbolträchtige Bilder entwirft, deren Interpretation gerade aufgrund ihres hohen emotionalen Potenzials vielfältig sein muss – die Südstaatenflagge verkörpert z. B. nicht einfach eine ein-

zelne, klar abgrenzbare Ideologie, sondern kann bei Betrachter\_innen unterschiedliche Assoziationen erzeugen.

Auktoriale Aussagen gehören, je nachdem wo sie platziert werden, nach Gérard Genette entweder zum Peritext oder zum Epitext eines Werks. Sie sind mehr oder weniger eng mit dem Werk verbunden und kommentieren es auf diese Weise, ohne selbst integraler Teil dieses Werks zu sein. Von Love existieren Interviews, in denen er über seine Ideen für *Bayou* befragt wird und seinen Rezipient\_innen Interpretationsanleitungen an die Hand gibt. Diese Anleitungen können zur Plausibilisierung einer Interpretation herangezogen werden, denn sie stellen einen expliziten Konnex zwischen Text und Kontext, Literatur und Kultur, Symbolsystem und Sozialsystem, her. Beispiele dafür sind Loves Hinweis auf die Bedeutung der Mythologie der Südstaaten und sein Interesse an Erzählungen wie *Uncle Remus* und *SONG OF THE SOUTH*, aber auch seine Charakterisierung der Graphic Novel als »epic fantasy tale« und »mash up [of] elements of the Civil War, blues, African mythology, Southern Gothic and American folklore« (Hogan). Ebenso ist hier die auf eine Vorstellung von Kultur als engmaschiges Netz verwobener Zeichen hindeutende Formulierung »tapestry that is the American South« (ebd.) zu nennen, oder auch die Aussage »I love being able to marry the feeling of realism with fantasy« (Renaud), die die Interpretation von *Bayou* als Vertreter des magischen Realismus stützt.

Das vierte Element, das Meyer als Wesensmerkmal von Literatur veranschlagt, sind formale und künstlerische Qualitäten, im Fall



Abb. 7: Bayous Erinnerung an seine Kinder in *Bayou Volume 1* (Love, [143]).

von *Bayou* also die besondere Erzählweise von Comics. Comics erzählen in Bildsequenzen, d. h. in einer Abfolge von meist gerahmten Einzelbildern, die durch einen weißen Steg getrennt sind, was nach McCloud ein ständiges Zusammenfügen von Einzelsegmenten durch die Rezipient\_innen (*closure*) und nach Jared Gardner eine ständige leserseitige Projektion der eigenen Imagination auf das im Comic Gezeigte und Nicht-Gezeigte notwendig macht. Ich möchte Loves künstlerische Gestaltung dieser formalen Qualitäten an einem letzten Beispiel aus *Bayou* illustrieren. Gegen Ende des ersten Bandes sehen wir Bayou, wie er von einer Posse des Bösewichts Bossman gefangen genommen und ausgepeitscht wird. Die Bildsequenz erstreckt sich über insgesamt fünf Seiten und zeigt den Ablauf der Handlung in kurz getakteten Momentaufnahmen, die die Leser\_innen zu einer fließenden Gesamthandlung zusammenfügen müssen. Die Sequenz ergibt nur dann einen Sinn, wenn wir erkennen, dass hier sehr wenig Zeit vergeht und dass die Panels stän-

dig die Perspektive wechseln. Auf den ersten Seiten werden wir als Beobachter\_innen positioniert; auf der letzten Seite nehmen wir die Geschehnisse aus Bayous Blickwinkel bzw. aus einer ihm sehr nahe gelegenen Position wahr. Eine unbeteiligte, der amerikanischen Geschichte gegenüber neutral auftretende Haltung, wird somit unmöglich; man muss, zumindest imaginativ, am Geschehen teilnehmen und sich zu den gezeigten Gräueltaten verhalten. Darüber hinaus müssen wir verstehen, dass zwischen den Panels komplexe Kausalzusammenhänge bestehen: dass das zweite Panel auf der dritten Seite der Sequenz nicht Lees Schrei nach Hilfe zeigen kann, weil hier zwei Kinder in Ketten und mit Haaren, die nicht nach Lees Frisur aussehen, nach Bayou rufen (Abb. 7). Was wir hier sehen, erschließt sich erst aus der Erkenntnis, dass wir in diesem Panel an Bayous Gedankenfluss teilnehmen.<sup>20</sup> Es bleibt unklar, wer die Kinder in Ketten sind, doch das Bild evoziert die Ära der Sklaverei und legt nahe, dass es sich bei ihnen um Bayous Verwandte oder Freunde handelt. Wir haben es hier mit einem nicht explizit gekennzeichneten Flashback aus Sicht des *focalizers* Bayou zu tun, der mit diesen Flashback schlagartig an Komplexität gewinnt. Auf der nächsten Seite sehen wir die Reaktion von Lee und ihrem Entführer General Bog auf etwas, das Bayou außerhalb des Bildausschnitts getan hat. Der schmerzerfüllte Schrei kommt nicht von Bayou, sondern von seinem Peiniger, wie wir auf der letzten Seite der Sequenz sehen (Abb. 8a/b). Hierdurch führt uns Love eindrucksvoll eines der Strukturprinzipien des Comics, die räumliche Darstellung von Zeitlichkeit, vor Augen und inszeniert so einen

amerikanischen Süden in der Tradition von William Faulkner und Toni Morrison, in dem Vergangenheit und Gegenwart sich immer wieder überlappen.



Abb. 8a/b: Bedeutungskonstitution durch Panel-Kontexte in *Bayou Volume 1* (Love, [144], [145]).

Um die gesamte Erzählsequenz zu entziffern, sind offensichtlich komplexe comicspezifische Lesefähigkeiten vonnöten. Aber nicht nur das: ihre volle Wirkung kann die Sequenz nur dann entfalten, wenn wir sie im Bilderrepertoire amerikanischer Geschichte und (populärkultureller) Geschichtsschreibung verorten. So ist es sicherlich kein Zufall, dass Bayous Auspeitschung und das Narbengeflecht auf seinem

breiten Rücken (Abb. 9) eine Kette von literarischen, fotografischen und filmischen Assoziationen hervorrufen. Diese Assoziationen reichen von Fotos vernarbter Sklavenrücken aus den 1860er Jahren über Toni Morrisons Beschreibung der Narbenverästelung auf Sethes Rücken in *Beloved* bis hin zu der qualvoll ausgedehnten Peitschenszene in Steve McQueens Sklavenepos *TWELVE YEARS A SLAVE* (2014).

Wir treffen hier auf eine Kulturpoetik (Baßler 2005), die einzelne ästhetische Symbolsysteme transmedial vernetzt und in das Sozialsystem der amerikanischen Kultur einlässt. Immer dann, wenn diese Kulturpoetik aufgerufen wird, wird kulturelles Gedächtnis gleichzeitig aktiviert und produziert. Nünning und Sommer definieren kulturelles Gedächtnis als »den gesellschaftlichen Rahmen von Kultur, [...] die sozialen Institutionen bzw. Kulturträger, die die Voraussetzungen für die kulturelle Überlieferung schaffen, weil sie durch die Selektion und Speicherung von Texten sowie durch die Kommunikation über sie die Aneignung und Tradierung des kollektiven Wissens sicherstellen« (19–20). Dass der Kulturträger DC Comics *Bayou* überhaupt in das Zuda-Portal aufnahm, kann sicherlich als Zeichen der Zeit verstanden werden, als eine Reaktion auf das seit den 1990er Jahren verstärkt geäußerte Verlangen vieler Leser\_innen nach ethnischer Diversität in Mainstream-Comics, dem wir Figuren wie Spawn (Albert Simmons) und jüngst auch Spider-Man (Miles Morales) zu verdanken haben. Dass DC damit die Voraussetzung für die Überlieferung afro-



Abb. 9: Das Narbengeflecht auf Bayous Rücken in *Bayou Volume 1* (Love, [142]).

amerikanischer Folklore und einer magisch-realistischen und auch heute noch relevanten Auseinandersetzung mit der Rassentrennung im amerikanischen Süden schuf, ist wohl eher auf die ästhetischen Vorzüge der Erzählung und auf marktwirtschaftliche Überlegungen als auf politische Überzeugungen zurückzuführen. Dennoch: lange nach dem Ende der Sklaverei und der Abschaffung der *Jim Crow laws* beschäftigt sich die amerikanische Kultur immer noch und immer wieder mit dem Erbe der Rassentrennung. Ein Grund dafür könnte der eklatante Widerspruch zwischen den in den Gründungsdokumenten der Nation, der *Declaration of Independence* (1776) und der *U.S. Constitution* (1787/1788), formulierten Idealen und der Persistenz ethnischer Konflikte und Antagonismen sein, wie wir sie im Umfeld des Black Lives Matter Movement und der Präsidentschaftskandidatur Donald Trumps zurzeit besonders massiv erleben. Ein ande-

rer Grund könnte aber auch die kulturelle Eigendynamik des Bilder- und Geschichten-repertoires sein, aus dem *Bayou* so ausgiebig schöpft und das uns inzwischen so vertraut ist, dass wir es aus unserem kulturell geprägten Geschichtsverständnis gar nicht mehr herausdividieren können (und das womöglich auch gar nicht möchten).

## Bibliografie

- Amiran, Eyal: George Herriman's Black Sentence: The Legibility of Race in *Krazy Kat*. In: *Mosaic* 33.3 (2000), S. 57–79.
- Baßler, Moritz: Die kulturpoetische Funktion und das Archiv. Eine literaturwissenschaftliche Text-Kontext-Theorie. Tübingen: Francke, 2005.
- Baßler, Moritz (Hg.): *New Historicism. Literaturgeschichte als Poetik der Kultur*. 2. Aufl. Tübingen: Francke, 2001.
- Blank, Juliane: *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014.
- Cederlund, Scott: A Southern Gothic Fairytale. A Review of Jeremy Love's *Bayou*. In: *Wednesday's Haul*. <<http://wednesdayshaul.com/wordpress/2009/06/26/a-southern-gothic-fairytale-a-review-of-jeremy-loves-bayou/>>. 26.6.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.



- Chaney, Michael A.: Drawing on History in Recent African American Graphic Novels. In: MELUS 32.3 (2007), S. 175–200.
- Denson, Shane, Christina Meyer, und Daniel Stein (Hg.): Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads. London: Bloomsbury, 2013.
- Etter, Lukas, und Daniel Stein: Comichtheorie und Forschungspositionen. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2015. S. 107–126.
- Fluck, Winfried, und Thomas Claviez (Hg.): Theories of American Culture, Theories of American Studies. REAL-Yearbook of Research in English and American Literature. Bd. 19. Tübingen: Narr, 2003.
- Frey, Hugo, und Jan Baetens: The Graphic Novel. An Introduction. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2014.
- Gardner, Jared: Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling. Stanford: Stanford Univ. Press, 2012.
- Gardner, Jared, und David Herman (Hg.): Graphic Narratives and Narrative Theory. Themenheft SubStance 40.1. (2011).
- Geertz, Clifford: The Interpretation of Cultures. New York: Basic Books, 1973.
- Genette, Gérard: Paratexts. Thresholds of Interpretations. Übers. v. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1997.
- Groensteen, Thierry: The System of Comics. Übers. v. Bart Beaty und Nick Ngyuen. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.
- Harris, Joel Chandler: The Complete Tales of Uncle Remus. Hg. v. Richard Chase. Boston: Houghton Mifflin, 1983 [1955].
- Hebel, Udo J.: Einführung in die Amerikanistik/American Studies. Stuttgart: Metzler, 2008.
- Herman, Jost (Hg.): Neues Handbuch der Literaturwissenschaft. Bd. 21. Literatur nach 1945. Wiesbaden: Athenaion, 1979.
- Hogan, John: Jeremy Love's American Style. In: Graphic Novel Reporter. <<http://www.graphicnovelreporter.com/reviews/bayou>>. 2.6.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.
- Kelleter, Frank, und Daniel Stein: Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens. Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics. In: Populäre Serialität. Narration–Evolution–Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Hg. v. Frank Kelleter. Bielefeld: transcript, 2012, S. 259–290.
- Lanzendörfer, Tim, und Matthias Köhler: Introduction. Comics Studies and Literary Studies. In: Beyond Moore, Miller, Maus. Literary Approaches to Contemporary Comics. Hg. v. Tim Lanzendörfer und Matthias Köhler. Themenheft ZAA: Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik 59.1 (2011), S. 1–9.
- Love, Jeremy (W/A), Patrick Morgan (C): Bayou: Volume 1. New York: DC Comics, 2009.
- Love, Jeremy (W/A), Patrick Morgan (C): Bayou: Volume 2. New York: DC Comics, 2010.
- McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.
- McPherson, Tara: Reconstructing Dixie. Race, Gender, and Nostalgia in the Imagined South. Durham: Duke Univ. Press, 2003.
- Meyer, Michael: English and American Literatures. 3. Aufl. Tübingen: Francke, 2008.
- Mitchell, Margaret: Gone with the Wind. New York: Macmillan, 1936.
- Morrison, Toni: Beloved. New York: Alfred A. Knopf, 1987.
- Nünning, Ansgar, und Roy Sommer: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Disziplinäre Ansätze, theoretische Positionen und transdisziplinäre Perspektiven. In: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Hg. v. Ansgar Nünning und Roy Sommer. Tübingen: Gunter Narr, 2004. S. 9–29.

- Reed, Ishmael. *Flight to Canada*. New York: Random House, 1976.
- Renaud, Jeremy: Jeremy Love Talks »Bayou« Trade Paperback. In: Comic Book Resources. <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=20114>>. 2.2.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.
- Rippl, Gabriele, und Lukas Etter: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. v. Daniel Stein und Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013. S. 191–217.
- Spiegelman, Art. *The Complete Maus*. New York: Pantheon, 1996 [1986, 1991].
- Stein, Daniel: From *Uncle Remus* to *Song of the South*. Adapting American Plantation Fictions. In: *Southern Literary Journal* 47.2 (2015a), S. 20–35.
- Stein, Daniel: Comics and Graphic Novels. In: *Intermediality: Literature–Image–Sound–Music*. Hg. v. Gabriele Rippl. Berlin: De Gruyter, 2015b. S. 420–438.
- Stein, Daniel, und Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter, 2013.
- Stein, Daniel: The Comic Modernism of George Herriman. In: *Crossing Boundaries in Graphic Narrative. Essays on Forms, Series and Genres*. Hg. v. Jake Jakaitis und James F. Wurtz. Jefferson: McFarland, 2012. S. 40–70.
- Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009. S. 201–237.
- Stein, Daniel, Stephan Ditschke und Katerina Kroucheva: Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009. S. 7–27.
- Sykes, Richard E.: American Studies and the Concept of Culture. A Theory and Method. In: *American Quarterly* 15 (1963), S. 253–70.
- White, Hayden: *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1973.
- White, Hayden: *The Fiction of Narrative. Essays on History, Literature, and Theory, 1957–2007*. Hg. v. Robert Doran. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2010.
- Wimsatt, William K., Jr., und Monroe Beardsley: The Intentional Fallacy. In: *The Sewanee Review* LIV (1946), S. 468–488.
- Young, Hershini Bhana: Performance Geography. Making Space in Jeremy Love's *Bayou, Volume I*. In: *The Blacker the Ink. Constructions of Black Identity in Comics & Sequential Art*. Hg. v. Frances Gateward und John Jennings. New Brunswick: Rutgers Univ. Press, 2015. S. 274–291.

## Filmografie

- BIRTH OF A NATION. USA, 1915; R: David W. Griffith.
- GONE WITH THE WIND. USA, 1939; R: Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood.
- SONG OF THE SOUTH. USA, 1946; R: Harve Foster, Wilfred Jackson.
- TWELVE YEARS A SLAVE. USA, 2013; R: Steve McQueen.

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1a/b: *Bayou Volume 1* (Love, [12], [110]).  
 Abb. 2: *Bayou Volume 1* (Love, [5]).  
 Abb. 3: *Bayou Volume 1* (Love, [6]).  
 Abb. 4: *Bayou Volume 1* (Love, [7]).  
 Abb. 5: *Bayou Volume 2* (Love, [36]).  
 Abb. 6a/b: *Bayou Volume 2* (Love, [141], [91]).  
 Abb. 7: *Bayou Volume 1* (Love, [143]).  
 Abb. 8a/b: *Bayou Volume 1* (Love, [144], [145]).  
 Abb. 9: *Bayou Volume 1* (Love, [142]).

- 
- 1] Einen Überblick geben Etter/Stein 2016.  
 2] Vorschläge für eine comicspezifische Narratologie finden sich u. a. in Gardner/Herman und Stein/Thon.  
 3] Neben der Kultursemiotik von Clifford Geertz existieren vielzählige kulturwissenschaftliche Ansätze. Einige davon betonen die Bedeutung der Materialität und Medialität von Kultur, die bei Geertz durch das text-ähnliche Verständnis von Kultur als Zeichennetz unterbeleuchtet bleibt.  
 4] In den American Studies verschob sich das Erkenntnisinteresse von einem philologischen Fokus zu einer kulturwissenschaftlichen Ausrichtung bereits in den 1960er Jahren. In den USA ging es, wie Richard E. Sykes in dem Aufsatz »American Studies and the Concept of Culture« 1963 proklamierte, nun um »the study of American culture. [...] The materials may be literary, but the approach will be that of the student of culture« (254).  
 5] Diese Erkenntnis geht auf die Arbeiten im Umfeld des *New Historicism* zurück. Siehe dazu Baßler 2001.  
 6] Vorschläge für eine transnationale Comicforschung liefern die Einleitung und Beiträge in Denson, Meyer und Stein.  
 7] Zum umstrittenen Begriff und Konzept der Graphic Novel, siehe u. a. Blank; Frey/Jan Baetens.

- 8] Das bedeutet im Umkehrschluss aber nicht, dass Comics grundsätzlich als Literatur gelesen werden sollen oder notwendigerweise eine besondere *literariness* besitzen, wie es Tim Lanzendörfer und Matthias Köhler unter der Überschrift »Literary Comics Studies« in ihrem Themenheft von *ZAA: Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* postulieren. Der Aussage, »the comics medium deserves the attention of literary criticism« (1) ist allerdings vorbehaltlos zuzustimmen.  
 9] Ich verweise hier zum einen auf Hayden Whites *Metahistory* (1973) und *The Fiction of Narrative* (2010), zum anderen auf einen Artikel von Michael Chaney (2007), der die revisionistische Auseinandersetzung mit medial transportierten Geschichtsvorstellungen als verbindendes Element in den Werken afroamerikanischer Comicschaffender wie Lance Tools, Ho Che Anderson, Aaron McGruder, Kyle Baker und Reginald Hudlin identifiziert. Loves *Bayou*, ebenso wie Tom Feelings *Middle Passage*, Kyle Bakers *Nat Turner*, und die *March*-Bücher von John Lewis, Andrew Aydin und Nate Powell, lassen sich gewinnbringend aus demselben Blickwinkel analysieren.  
 10] Siehe dazu auch Stein 2015a. Der politischen Bildmacht des Hollywood-Kinos zollt Love durch einen ikonischen Querverweis im ersten Band (S. [54]) auf das berühmte Filmplakat von David W. Griffiths *BIRTH OF A NATION* (1915) Tribut.  
 11] McPherson spricht von der einer »cultural schizophrenia« und über den Süden als »[at] once the site of the trauma of slavery and also the mythic location of a vast nostalgia industry« und als imaginärem Ort, an dem die Verbrechen der Sklaverei und des Jim Crow-Regimes »remain dissociated from [...] representations of the material site of those atrocities, the plantation home« (3). Love belässt es nicht bei dieser einzigen Lynching-Szene; über die beiden Bände verteilt werden zwei weitere Lynchings über mehrere Panels hinweg gezeigt.  
 12] Eine ausführliche Analyse der *Uncle Remus*-Geschichten und ihrem populärkulturellen Widerhall bietet Stein 2015a.

- 13] Zur Intermedialität von Comics, siehe u. a. Rippl/ Etter 2013; Stein 2015b. Gleiches gilt für die Blueskultur der 1930er Jahre. Young spricht von einer »blues soundscape« (o. S.) in *Bayou*, und es wird deutlich, dass der Blues nicht allein eine Musikform ist, sondern eine bestimmte Weltsicht und Lebensweise der afroamerikanischen Bevölkerung darstellt.
- 14] Siehe dazu auch Amiran; Stein 2012.
- 15] Ausführlichere Erläuterungen hierzu finden sich u. a. in Stein, Ditschke und Kroucheva.
- 16] Ein weiterer Vorläufer von *Bayou* ist sicherlich auch Walt Kellys in dem Okefenokee-Sumpf an der Grenze von Georgia zu Florida angesiedelter Comicstrip *Pogo* (1948–1975) mit den Charakteren Pogo Possum, Albert Alligator, Howland Owl und Porky Pine. Darüber hinaus gehören anthropomorphe Tiere zum traditionellen Figurenrepertoire der Kinderliteratur.
- 17] Man müsste *Bayou* auch innerhalb weiterer literarischer und literaturübergreifender Genres verorten, so wie es der Comickritiker Scott Cederlund tut, wenn er Bayou treffend als »southern gothic fairytale« (o. S.) bezeichnet.
- 18] Die Wahl dieses Einführungsbuchs hat rein heuristische Zwecke.
- 19] Siehe hierzu auch Stein 2009; Kelleter/Stein.
- 20] Nach Groensteens Theorie der *arthrology* können wir diese Verweisstrukturen zwischen Panels als *braiding* bezeichnen.