Gesellschaft als Comic

Soziologie via Bilderzählung

Felix Keller

Es gibt ein Rätsel, das die modernen Gesellschaftswissenschaften seit jeher beschäftigt: Wie lässt sich ihr Untersuchungsgegenstand, die „Gesellschaft", darstellen, vermitteln, angesichts der Tatsache, dass diese Gesellschaft vor lauter einzelner Menschen niemand direkt sieht? Wie kann die Evidenz des Sozialen jenen erklärt, gezeigt werden, die selbst schon Teil davon sind, es bilden, verändern und auch erfahren? Wie lässt sich das Denken der Soziologie gegenüber etablierten Vorstellungswelten plausibilisieren, die bislang auch ohne soziologisches Wissen funktionierten? Exemplarisch hatte Norbert Elias in seiner *Einführung in die Soziologie* als Klassiker des Fachs sich diesem Problem des Zeigens und Plausibilisierens gesellschaftlicher Ordnung gewidmet: „... man sieht [...] die Schwierigkeiten", schrieb er, „mit denen Menschen zu kämpfen hatten und in der Tat noch heute kämpfen, wenn sie die wachsende Einsicht zu bewältigen suchten, dass auch die Zusammenhänge, die sie selbst miteinander bilden, die Gesellschaftszusammenhänge, sich besser verstehen und erklären lassen, wenn man sie gedanklich nicht einfach als von bestimmten einzelnen, namentlich bekannten Personen geschaffene Zusammenhänge verarbeitet, sondern ebenfalls als unpersönliche, zum Teil sich selbst regulierende und selbst perpetuierende Zusammenhänge von Geschehnissen" (Elias 1976: 58).

Zur Sichtbarmachung der unsichtbaren gesellschaftlichen Prozesse, der „unsichtbaren Ketten", die das Soziale zwischen den Menschen bildet (Elias 1987: 31), gibt es bislang keine allgemein geltende oder nur annähernd zufriedenstellende symbolische Technik. Der vorliegende Beitrag zeigt Versuche, dieses Problem der soziologischen Darstellungen über eine *grafische Erzählung* sozialer Tatsachen und Verhältnisse zu lösen, die

Hangartner, Urs, Felix Keller und Dorothea Oechslin. 2013. Wissen durch Bilder : Sachcomics als Medien von Bildung und Information. Bielefeld. transcript.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 93 02.09.13 13:53

mit der Logik der Comic-Sprache explizit oder implizit in Verbindung stehen. Es sind drei Varianten der visuellen Narration von Gesellschaft, die hier diskutiert und miteinander in Bezug gesetzt werden: Neuraths Projekt einer neuen universalen „Bildersprache", die aus dem inneren Wissen exakter Soziologie in Verbindung mit künstlerischer Formung eine visuelle Sprache bildlichen Darstellens sozialer Tatsachen entwickelt: eine Bildersprache, die mit dem Comic entscheidende Merkmale teilt, selbst den wahrgenommenen Ursprung in der Hieroglyphenschrift; dann das Projekt der Schule Pierre Bourdieus, mittels der Zeitschrift *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* ein „Comic-Fanzine für die Soziologie" zu schaffen; und letztlich der Versuch, mittels des Mediums Comic selbst, durch die bestehende Comic-Sprache hindurch gesellschaftliche Zusammenhänge zu vermitteln, wie es der Verlag Icon Books mit einer eigenen Reihen versucht.

Die Entwicklung von Projekten des grafischen Erzählens gesellschaftlicher Zusammenhänge liegt in einer Zeit, in der visuelle Kommunikation stetig zugenommen hat, an sich auf der Hand (Dacheux 2011). Die vorgestellten Projekte verfolgen aber auch die Idee, über die bilderzählerische Darstellungen die üblichen Formen der Repräsentation des Sozialen zu durchbrechen, auf andere Weise zu vermitteln, um den Schleier des Gewohnten und Selbstverständlichen zu heben, das dem Wahrnehmen gesellschaftlicher Realitäten stets anhaftet.

Soziologisches Wissen im Korsett wissenschaftlicher Formen

Weshalb erweist sich grafisches Erzählen überhaupt als attraktiv für die Soziologie? Die Entwicklung einer wissenschaftsinternen Sprache, einer eigenen Terminologie, die das Besondere und Eigenständige gesellschaftlicher Zusammenhänge erfassen soll, führte die Soziologie immer wieder zu einer Sprache, die für Außenstehende meist als seltsam, unverständlich, bemüht wissenschaftlich gilt, besonders dann, wenn sie von ganz alltäglichen Gegebenheiten handelt, die selbst auch erlebt werden. Es gibt denn auch kaum eine andere Wissenschaft, die wie die Soziologie dem Vorwurf ausgesetzt war, einen sperrigen Jargon zu verwenden, ja ihn eigentlich zu zelebrieren.[1] Andererseits drohen der Wissenschaft die „Fal-

1 | Vgl. hierzu: Kieserling (1999) und Bellebaum (1978).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 94 02.09.13 13:53

len der Sprache" (Bourdieu/Chamboredon/Passeron 1991: 144f.), wenn sich die Soziologie den alltäglichen Formen des Sprechens nähert: die Gefahr fehlgeleiteter Metaphorik oder der falschen Konkretheit. Zitiert soziologisches Schreiben anschauliche Bilder von anderen Bereichen, droht es schnell als unwissenschaftlich zu gelten oder gerät in Ideologieverdacht (Lüdemann 2004).

Auch die präsentativen Formen des Darstellens[2], Diagramme und Statistiken, welche die sozialen Evidenzen sinnlich erfassbar machen sollen, erweisen sich oft als schwer vermittelbar (Tufte 1983). Denn Quantifizierung, die einer statistischen Darstellung zugrunde liegt, bedeutet immer auch Abstraktion. Das statistische Wissen enthebt sich so eigentlich der wahrnehmbaren Wirklichkeit, respektive bildet eine eigene Wirklichkeit, die außerhalb des engeren wissenschaftlichen Kreises, teils auch von anderen soziologischen Schulen, kaum begreifbar ist. Seit sie gebraucht wurden, förderten statistische Diagramme über ihre eigenwilligen Formen des Darstellens Skepsis und Misstrauen (Maus 1967), genauso wie der soziologische Jargon selbst. Die Diagramme verleiten ohne Kenntnis der Entstehungsbedingungen[3] zu Missverständnissen oder aber bleiben rätselhaft und unverständlich.[4] Oft gelten die visuellen Darstellungen der Sozialwissenschaften für Außenstehende als wirr (Henschel 2003) oder als schlicht inhaltsleer, „pictures of nothing" (Lynch 1991).

Es entstanden immer wieder Versuche, dieses Korsett wissenschaftlicher Formen abzustreifen, vornehmlich über eine andere, literarische Schreibweise; die Soziologie schwankt traditionell zwischen „Literatur und Wissenschaft".[5] Doch die Idee, das soziologische Problem der Darstellung und Vermittlung gesellschaftlichen Wissens über ein *System* von Bildern, also mit einer Bilderzählung, anzugehen, tauchte in den Gesellschaftswissenschaften erst vergleichsweise spät auf. Otto Neuraths Projekt einer Bildersprache, das *International System of Typographic Picture Education (Isotype)*, bildet gleichsam einen Wendepunkt in der Frage nach der Vermittlung sozialer Tatbestände – mehr noch, die Verbindung zu Comics als

2 | Vgl. zu dieser Differenzierung Susanne K. Langers Symboltheorie (1984).

3 | Vgl. hierzu exemplarisch: Brian (2001), Bonß (1982), Desrosières (2005).

4 | Entsprechend finden sich in Gerhard Henschels Werk *Die wirrsten Grafiken der Welt* ausgesprochen viele sozialwissenschaftliche Darstellungen (Henschel 2003).

5 | Vgl. hierzu: Lepenies (1985).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 95 02.09.13 13:53

Formen grafischer Erzählungen erweist sich als viel enger, als sich zunächst vermuten lässt.

Isotype: Strategien zur Entbabylonisierung des Sozialen

Das Projekt zur Entwicklung eines *International System of Typographic Picture Education,* das Otto Neurath und seine Mitarbeitenden in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Angriff nahmen, zielt auf nichts weniger als auf die Entwicklung universal verständlicher Formen der Darstellung gesellschaftlicher Tatsachen und Zusammenhänge. Angesichts der neuen Bildlichkeit, die in Zeitungen, Kino und Werbung auftauchte, sah Neurath ein „Jahrhundert des Auges" heranziehen (Neurath 1991: 618); die neue Sprache könne nichts anderes als bildlich sein nach all den gescheiterten Projekten einer universellen Schrift.[6] Das Vorhaben gründet in der damals schon breiten Wahrnehmung, dass Industriegesellschaften immer komplexer, die sozialen und dadurch auch die Wissensunterschiede umfassender werden. Moderne Gesellschaften bedürften einer neuen Sprache, die heterogene Lagen und Wissensformen hochkomplexer Gesellschaften wieder zu überbrücken vermöchte, so lautete Neuraths Grundidee.

„Eine internationale visuelle Sprache" schaffe die Möglichkeit, den Menschen, „Informationen auf universell verständliche Weise zu vermitteln" (Neurath 1991: 616). Denn „visuelle Hilfsmittel" hätten Zugang gleichzeitig zu Erwachsenen und Kindern, zu „Gebildeten und Analphabeten" (Neurath 1991: 620); sie könnten dem „Unterricht von Klassen mit ungleicher Bildung" dienen wie dem „Unterricht von müden Menschen" (Neurath 1991: 597), eine Herausforderung der Erwachsenen- und Arbeiterbildung der damaligen Zeit. Den universalen Anspruch unterstreicht eine

6 | Diese Diagnose und diese Hoffnung waren nicht allein jene der Wiener Schule, die im Umfeld Neuraths entstand. Beispielsweise verfolgte Fritz Kahn ein ähnliches, wenn auch weniger systematisches Projekt der Visualisierung im Bereich der Naturwissenschaften (Debschitz 2009: 40f.). Auch Walter Benjamin sah zur gleichen Zeit inmitten „des wirtschaftlichen Chaos" erste Formen einer neuen internationale „Bilderschrift" auftauchen. Wo sich diese Entwicklung am deutlichsten zeigt, sei das statistische und technische Diagramm (Benjamin 1997: 41f.).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 96 02.09.13 13:53

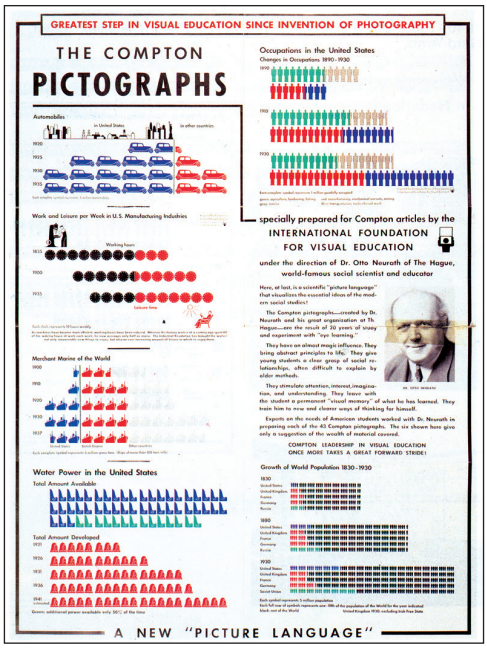
seiner Publikationen, die den Titel *Modern Man in the Making* trägt und schlicht die ganze Menschheitsgeschichte in Bildbogen erzählt (Neurath 1939). Darüber hinaus folgte Neurath mit der Entwicklung einer visuellen Sprache zur Erzählung gesellschaftlicher Tatsachen auch einer politischen Motivation: Über bildpädagogische Interventionen sah er Möglichkeiten der Demokratisierung der Gesellschaft (Sandner 2008), in der neuen Sprache erkannte er gar die Keimzelle eines neuen Menschen, einer „Weltbürgerschaft", die durch die neue Bildersprache ungeachtet ihrer soziologischen Heterogenität über sich selbst und ihre gesellschaftlichen Verhältnisse zu kommunizieren vermag (Neurath 1991: 616ff.). Die Bildersprache war ihm nicht nur Darstellung von Wissen, sondern auch eine Strategie zur „Entbabylonisierung" des Sozialen (Neurath 1991: 357).

Ein Plakat, dessen Einsatz und Entstehungsjahr sich nicht genau identifizieren lassen (Abb. 1), illustriert die Idee wie auch das Funktionieren dieser Bildersprache. Es zeigt bunte Figuren, schematisch geordnet, Textelemente und eine Fotografie und enthält dabei nichts weniger als eine Ankündigung einer visuellen Revolution, wie die rot gefasste Überschrift zeigt: „Greatest step in visual education since invention of photography" ist zu lesen, und korrespondierend steht zuunterst die Fußzeile: „A new ‚picture language'". In einem Textkasten sind die Visionen der *International Foundation of Visual Education* dargestellt: Es handle sich um eine Visualisierung der essenziellen Ideen moderner Sozialwissenschaften, Ergebnisse von mehr als zwanzig Jahren Arbeit in „eye learning". Die Pictographs, wie die isotypischen Darstellungen hier genannt wurden, hätten eine magische Anziehungskraft, weil sie abstrakte Prinzipien lebendig sichtbar machen könnten. Sie stimulierten Aufmerksamkeit, Interesse, Imagination und Verständnis der Welt. Eine Fotografie zeigt Dr. Otto Neurath of the The Hague, „world-famous social scientist and educator".

Aufgeführt sind einige typische Elemente dieser Bilderschrift, die Mengen als serielle Wiederholung von ikonischen Einzelbildern darstellt und nicht über proportional verfängliche Größendarstellungen isolierter Figuren. Beispielsweise wird das Bevölkerungswachstum durch eine immer größere Zahl identischer Männchen repräsentiert, die jeweils fünf Millionen Menschen vergegenständlichen. Die steigenden Produktionszahlen der Fahrzeugindustrie werden über die Vervielfachung von Automobilsymbolen in Reihen dargestellt, die wiederum das Produktionsjahr symbolisieren. Es gibt rote Fahrzeuge und blaue, getrennt durch einen Strich. Die blauen sind in erdrückender Überzahl und zeigen die Automobilpro-

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 97 02.09.13 13:53

Abbildung 1: Plakat zur Ankündigung einer neuen visuellen Sprache

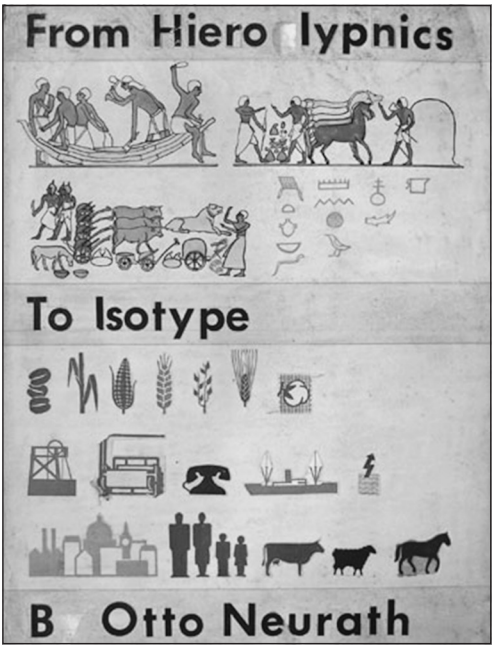


Quelle: Stadler (1982: 377)

duktion in den USA. Damit dieses Bild (fast) ohne Worte verständlich wird, sind über den blauen Fahrzeugen die stilisierten Skylines amerikanischer Städte mit ihren Wolkenkratzern dargestellt, eine Fabrik und beim genaueren Hinsehen die Freiheitsstatue. Die roten Fahrzeuge vergegenständlichen die Automobilproduktion in allen anderen Ländern der Welt. Dort, wo die Skylines bei den blauen Fahrzeugen gezeigt sind, die Fabrik und die Freiheitsstatue, findet sich bei den roten Autosymbolen indes nichts, eine leere Fläche. Um das Andere der amerikanischen Produktion zu zeigen, besteht kein Platz, im drucktechnischen Sinne, aber auch im übertragenen: Die Vorstellung des Automobils bleibt mit der Vorstellung der USA eigentlich ikonisch gekoppelt – just emergiert eine visuelle Erzählung der globalen techno-ökonomischen Dominanz der USA.[7]

7 | Vgl. zum Kontext dieser Wahrnehmung: Pells (1997).

Abbildung 2: Cover der „visuellen Autobiografie" Otto Neuraths



Quelle: www.isotyperevisited.org

Woher stammte aber Neuraths Vertrauen, dass diese visuelle Sprache zur Erzählung von gesellschaftlichen Verhältnissen überhaupt funktionieren könnte? Ein wichtiges Modell, das Neurath vor Augen hatte, verbindet ihn mit der Idee des Comics: die ägyptischen Hieroglyphen. Sowohl Neurath, McCloud in *Comics richtig lesen* (McCloud 2006: 22f.) wie auch Lacassin in *Pour un neuvième art* (Lacassin 1971: 15) sehen die wahrgenommenen Ursprünge der Bilderzählung, die zu Neuraths *Isotype* führte ebenso wie zu Comics, bei den ägyptischen Hieroglyphen: Entsprechend trägt auch der Name seiner Autobiografie (Neurath 2010) den Titel *From Hieroglyphics to Isotype* (Abb. 2).

Neurath bezeichnet das Betrachten ägyptischer Wandgemälde im Wiener Kunsthistorischen Museum gleichsam als Katharsis seiner individuellen Sehschule (Neurath 2010: 70). Neben all den griechischen Vasen und anderer antiker Kunst, die ihm nicht viel sagten, mit Schriftzeichen operierend, die er nicht entziffern konnte, erkannte er unmittelbar soziales

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 99 02.09.13 13:53

Leben in den ägyptischen Wandgemälden, das sich ihm in aller Sichtbarkeit darbot:

> Die Wände waren mit ägyptischen Wandmalereien bedeckt, die mir sehr gefielen, weil ich jede Einzelheit verstehen konnte, ob sie nun vom täglichen Leben der Ägypter oder von Schlachten und Siegen erzählten … Die ägyptische Vergangenheit breitete sich vor meinen Augen aus. (…) Ich konnte sehen, was die Menschen taten, ohne durch unbestimmte Hintergründe oder dunkle Ecken gestört zu werden. Alles war einfach, leicht erkennbar und erzählte klar, was zu erzählen war. Ich wusste nicht, was die Hieroglyphenschrift an Informationen hinzufügte. Mir genügte es, die Bilder zu verstehen. Durch den informativen Charakter der Wandmalereien fühlte ich mich bald ganz vertraut mit dem Alltagsleben der Ägypter. Ich konnte sehen, wie sie Fische fingen, pflügten und alle möglichen Dinge des täglichen Lebens taten (Neurath 1991: 639).

Die stilisierende Kunst der ägyptischen Maler ließ ihm die Gesellschaft unversehens als transparent erscheinen, wurde für ihn sichtbar. „Hieroglyphen", so Neurath, „faszinierten mich hauptsächlich, weil ihre Formen und Farben reizvoll waren und weil man die kleinen Figuren offensichtlich verbinden konnte, um eine Bildersprache zu entwickeln" (Neurath 1991: 640), eine Beobachtung, die durchwegs auch auf einen Comic zutreffen könnte. Neurath sah in ihnen gesellschaftliches Leben, obwohl er der Sprache nicht mächtig war, und die Bildzeichen, die als Schrift funktionierten, nicht entziffern konnte. Und nicht zuletzt sah er gerade wegen ihrer Fähigkeit, gesellschaftliche Verhältnisse visuell zu erzählen, eine „Renaissance der Hieroglyphen" heranziehen (Neurath 1991: 642).

Was sind aber die Voraussetzungen einer solchen Sprache und weshalb scheiterte sie? Und inwiefern ist die visuelle Sprache des Comics mit Neuraths Idee verwandt, die tatsächlich Elemente einer globalen Sprache zeigt? Die an sich naheliegende Antwort, dass das Soziale selbst schon in vielfältiger Weise sichtbar ist und Bilder über sich selbst produziert, war Neurath nicht zugänglich. Gesellschaftliche Prozesse und Tatsachen sind für ihn nicht unmittelbar visualisiert, Gesellschaft könne man nicht fotografieren (Neurath 1991: 598). Es bedürfe einer besonderen Methode der bildlichen Darstellung, einer visuellen Kunstsprache, welche sich zur Darstellung des Unsichtbaren eignet. Diese Künstlichkeit stellt aber gerade besondere Ansprüche an die Eigenschaft der Sprache selbst.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 100 02.09.13 13:53

Sind die Symbole konsequent und informationslogisch richtig gestaltet, interpretiert sie die Bevölkerung auch auf gleiche Weise, so das Credo. Dass die Botschaft unmittelbar die Menschen erreicht und verstanden werden kann, hängt für ihn damit allein von der Qualität der verwendeten Symbole ab und nicht von der Interpretationsleistung der Betrachtenden. Gerade deshalb musste die visuelle Sprache erst geschaffen werden, um sicherzugehen, dass die Zeichen nicht auf irgendeine Weise je nach Gruppe oder Individuen in denselben Situationen Unterschiedliches bedeuten, sodass die Aufnahme des zu vermittelnden Wissens erschwert wird. Beispielsweise ginge es darum, Symbole zu vermeiden, die für gewisse Länder „eigentümlich" sind (Neurath 1991: 643). Die Bildwelten mussten also ebenso klar identifizierbar wie auch kulturell neutral sein. Nichts sei gefährlicher, so Neurath in kursiv gesetzten Lettern, „als ein Zeichen, das manchen Besuchern mehr sagt, als man in Wirklichkeit ausdrücken wollte" (Neurath 1991: 55). Dazu gehört eine stringente symbolische Aufteilung der Welt, die Grenzverwischungen und Mehrfachcodierungen vermeidet. „Es ist nicht nur grundlegend, dass jedes Symbol als solches klar definiert sein sollte, jedes muss außerdem von den anderen leicht unterscheidbar sein" (Neurath 1991: 643). Die neue Sprache bedarf entsprechend eines neuen „visuellen Lexikons" und einer „visuellen Grammatik", die sich wiederum durch einen spezifischen Stil auszeichnet (Neurath 1991: 619), der durch die Mehrdeutigkeit der Alltagssymbole unbehelligt bleibt.

Um diesen zeichnerischen Reduktionismus von *Isotype* zu erreichen, erwies sich eine enge Zusammenarbeit mit den bildenden Künsten als unabdingbar. Stets waren Grafiker im Arbeitskreis beschäftigt. Neurath holte auch den Kölner Künstler Gerd Arntz als grafischen Leiter nach Wien, dessen Kunst ihn beeindruckt hatte. Damit gelangte ein leitender grafischer Designer zur Wiener Methode, der das Wissen und die Eignung zur „reduktionistischen Darstellung" mitbrachte und einen entsprechend eindeutigen Stil einzusetzen vermochte (Hartmann/Bauer 2002: 59f.).[8] Am Wiener Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum wurde auf vielfältige Weise experimentiert, um eine solche Sprache zu entwickeln, welche die gesellschaftlichen Zusammenhänge im gewünschten eindeutigen Sinn sichtbar werden lässt. Man erstellte ein eigentliches Lexikon, Grund-

8 | Vgl. zu einer Diskussion dieser Zusammenarbeit von Statistiken und Künstlern und zum Versuch ihrer Weiterführung: Behnke/Creischer/Siekmann (2004).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 101 02.09.13 13:53

elemente einer visuellen Sprache, aufgrund derer sich eine visuelle Erzählung über gesellschaftliche Verhältnisse formieren konnte. Dieses visuelle Lexikon bietet einen Grundstock unmittelbar verständlicher Zeichen, die durch Kombination größere Zusammenhänge schildern sollten.

Abbildung 3: Schautafel im Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum Wien



Quelle: Stadler (1982: 356)

Es wird allerdings auch deutlich, dass das Projekt zu Beginn nah bei einer visuellen Erzählung lag, die eher der Comic-Sprache entsprach und sich dann eigentlich immer mehr abstrakten, stereotypen Darstellungen zuwandte, die, so die Hypothese, auch das Scheitern von *Isotype* ankündigten. Eine undatierte Darstellung des Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseums Wien (Abb. 3), wahrscheinlich eher aus der Frühphase noch vor der Konsolidierung der visuellen Sprache von *Isotype,* zeigt den Kampf um die verbesserte soziale und ökonomische Stellung der Frau, eine Grafik, die klar im Kontext der Arbeiterbildung steht. Die Darstellung ist aufgeteilt in fünf Panels. Jedes dieser Panels ist in weitere einzelne Bilder unterteilt, die bestimmte alltägliche Situationen zeigen. Die linke Hälfte der Spalte ist

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 102 02.09.13 13:53

mit „einst", die rechte mit „jetzt" beschriftet. Das oberste Panel zeigt übergreifend die Aufteilung des Tages vor den Reformen, der von der Last der Lohnarbeit erdrückt wurde, und „danach" die Ermöglichung freier Zeit durch die erkämpfte Arbeitszeitregelung. Die anderen Panels zeigen weitere Errungenschaften der Arbeiterbewegung; die Einführung des Mutterschaftsurlaubs, des Verbots der Nachtarbeit, der Vergrößerung der Sicherheit am Arbeitsplatz.

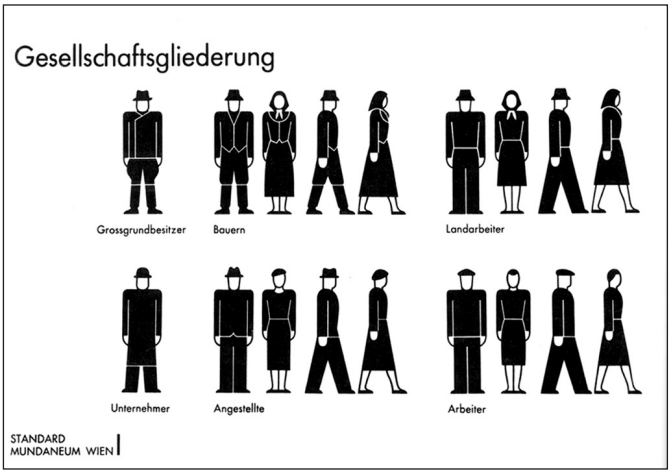
Bemerkenswert ist, was diese Darstellung eben gerade *nicht* zeigt: den politischen Kampf, der die Verbesserungen ermöglichte. Wie der Titel der Darstellung – „Das haben die organisierten Frauen sich und ihren Schwestern erkämpft" – nahelegt, ist aber gerade dieser Kampf das eigentlich Gemeinte. Das heißt, über die Anordnung der Panels, was sie zeigen und verbergen, wird ein wesentliches Element der Comic-Sprache übernommen (McCloud 2006: 74): Die komplexen politischen Prozesse des Aushandelns, der Artikulation von Interessen, der politischen Kämpfe werden indirekt sichtbar gemacht über die Visualisierung zweier Situationen. Das eigentlich Gezeigte liegt zwischen den einzelnen Bildern und ist damit der Erfahrung und Vorstellung des Betrachtenden überlassen.

Eine spätere Darstellung zeigt den „Aufgabenkreis der Kammern für Arbeiter und Angestellte" und versuchte den Museumsbesuchern die Aufgabe dieser Institution zu erklären: Lehrlingsschutz, sozialpolitische Überwachung, Bearbeitung von Gesetzen, Erstellung von Statistiken, Rechtsberatung, Bildung von Arbeitern. Die Panels ordnen sich wie die Zimmer eines Hauses, in denen die einzelnen Tätigkeiten des Amtes stattfinden. Auch diese Darstellung löst die abstrakten Funktionen des Amtes in einer visuellen Darstellung von Tätigkeiten auf. Hinter dem Lehrling, der gebückt über eine Maschine seine Tätigkeit verrichtet, steht eine Figur mit Veston, breitbeinig, die Hände in den Hosentaschen, offenbar der Patron. Eine weitere Figur, mit Akten unter dem linken Arm, tritt zu der Szene hinzu. Er hält die rechte Hand deutlich sichtbar hoch. Die Figur, offenbar den Vertreter des Amtes darstellend, interveniert, stoppt den Patron, schützt den Lehrling. Die abstrakte gesellschaftliche Funktion des Amtes ist erzählt. Freilich zeichnen sich auch Schwierigkeiten der Darstellung ab. Die Bilder ringen eigentlich damit, die Figuren eindeutig erkennbar mit einer Rolle zu versehen. Am einfachsten scheint dies bei der Funktion des Patrons zu sein, der auf immer dieselbe Weise mit Händen in den Hosentaschen und Veston dargestellt ist, aber zuweilen halten auch Arbeiter die Hände in den Hosentaschen, die Farbgebung bleibt unklar; es gibt Arbeiter

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 103 02.09.13 13:53

und Angestellte mit weißen Mützen, schwarzen Mützen, zweifarbigen Beinkleidern, mit Hüten und auch Vestons, was alles etwas verwirrlich erscheint. Immerhin sind die Funktionäre klar gekennzeichnet, indem sie ganz in Schwarz gekleidet sind und Akten unter den Armen tragen. Augenscheinlich besteht das Problem dieser Darstellung darin, eine Pluralität von Arbeitern und Angestellten darzustellen, so dass sich diese trotz der Heterogenität ihrer Positionen repräsentiert sehen, um zu erläutern, dass das Amt auch für sie da ist.

Abbildung 4: Das Figurenkabinett der Gesellschaftsgliederung



Quelle: Vossoughian (2008: 64)

In späteren Darstellungen sind solche Probleme (scheinbar) bereinigt. Die Grafik zur Sozialstruktur, welche das Figurenkabinett der Klassengesellschaft illustriert, mit der sich das Wissen um die Sozialstruktur darstellen lässt, zeigt bereits deutlich und klar eine Gesellschaft der eindeutigen Klassen. Symbole und die schwarzen klaren Linien suggerieren, dass diese Ordnung ebenso unabänderlich wie undurchlässig bleibt und keine Geschichte oder gar Dialektik kennt. Es sind ganz klare, aber bezeichnende Details, welche die Klassen unterscheiden lassen: die Hüte, die Vestons. Die Länge des Rocks unterscheidet die Bäuerin von der Landarbeiterin, die Stiefel des Landarbeiters unterscheiden ihn von den Bauern, die Angestellte trägt einen Hut, während die Arbeiterin keinen trägt, dafür hat die Arbeiterin diesmal einen kürzeren Rock als die Angestellte,

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 104 02.09.13 13:53

während das Oberteil und der Hut Unternehmer von Arbeitern und Angestellten unterscheiden.

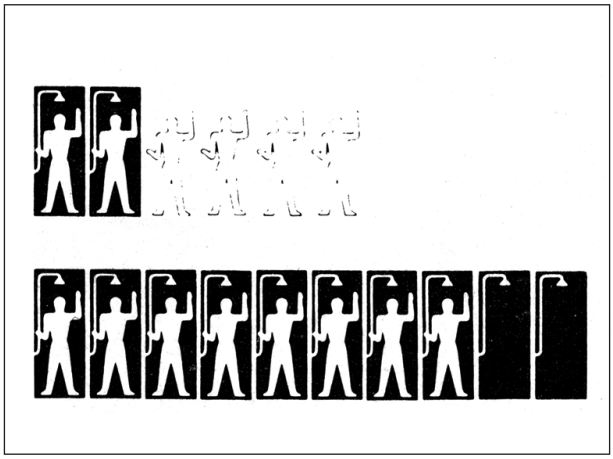
Das Scheitern von *Isotype*

Je klarer die Logik der symbolischen Sprache auch wurde, als desto schwieriger zeigte es sich, die Argumentations- und Klassifikationslogik wieder mit der sozialen Wirklichkeit zu verbinden. Exemplarisch soll dies an einem Beispiel illustriert werden. Ein Plakat zu einer Ausstellung der Wiener Gruppe in Berlin soll den Zusammenhang zwischen dem Angebot an Warmbadeanstalten und dem Besuch dieser Anstalten illustrieren (Stadler 1982: 274). Die hygienische Versorgung war ein wichtiges Anliegen von Neuraths sozialer Wohnpolitik. Ganz gemäß der Logik von *Isotype* kombiniert die Bildersprache zwei eindeutige Symbole zu einer Aussage: Das Bild einer Dusche signalisiert die zur Verfügung stehenden Badeanstalten, eine Figur, deren Gestus das Duschen signalisiert, repräsentiert Besuchende von Badeanstalten. Zusammengefügt ergeben sie das Bild eines Menschen, der eine Dusche nimmt: Brause und duschender Mensch bilden eine visuelle Einheit. Wenn nun nur das Bild der Dusche gezeigt wird, heißt dies offenbar, dass das Angebot an Warmbädern nicht vollumfänglich genutzt wurde. Was meint es aber, wenn es mehr duschende Menschen gibt als Warmbadeanstalten? Wie wird die Knappheit des Angebots dann symbolisiert? Während das Überangebot an Duschen klar und stimmig gezeigt werden kann, ist die Knappheit in der Bildersprache zwar in der Symbollogik irgendwie darstellbar, aber nicht als gesellschaftliche Praxis. Die Ratlosigkeit führte dazu, dass diese Menschen als eine Art semiotische Gespenster dargestellt wurden, als Mitteldinger zwischen sichtbarer Existenz und Inexistenz: Gestrichelt sind neben den anderen Symbolen Menschen positioniert, die Gesten des Duschens ausführend, aber im leeren Raum stehend. Duschende Menschen ohne Dusche, wenn auch nur gestrichelt gezeichnet, ergeben wenig Sinn in der wirklichen Welt, ebenso wenig wie Auto fahrende Menschen ohne Auto. Die Aussage setzt zudem Interpretationen voraus, die die Kenntnis des krisenhaften Kontexts voraussetzt. Denn die Abbildung könnte rein abstrakt gesehen auch indizieren, dass die Menschen keine Zeit hatten zu duschen, kein Geld hatten zu duschen, plötzlich Zuwanderung von Menschen erfolgte, die keine Warmbademöglichkeit hatten, oder dass die Reinlichkeitsideale

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 105 02.09.13 13:53

variierten und der Besuch der Warmbadeanstalt mal täglich, wöchentlich oder monatlich vorgesehen war.

Abbildung 5: Die städtischen Warmbadeanstalten im heutigen Berlin (Ausschnitt)



Quelle: Stadler (1982: 274)

Dasselbe Problem, die klaren Formen mit der gesellschaftlichen Wirklichkeit, die sie bezeichnen, zu verbinden, ergibt sich bei der Klassifikation der Kollektive selbst. Das Figurenkabinett der Gesellschaftsgliederung (Abb. 4) zeigt, wie gesehen, eine starre, klar gegliederte Aufteilung der Gesellschaft, mit teils sehr scharfen Unterteilungen, beispielsweise zwischen der Klasse der Landarbeiter und derjenigen der Bauern. Die Zwischenlagen aber wurden ausgeblendet, beispielsweise die kleinen Unternehmer oder das Kleinbürgertum, die in dieser ständischen Klassen-Ordnung keinen definierten Ort haben: weder in der Oberschicht der Unternehmer noch bei den Angestellten. Gerade aber aufgrund dieses unklaren sozialen Ortes zeigten sich die entsprechenden Gruppen auch höchst verunsichert, sahen sich von Abstieg bedroht, wie Theodor Geigers soziografische Untersuchung zur *Panik im Mittelstand* im Jahre 1930 zeigte, in der er vor einer drohenden politischen Radikalisierung dieser mittleren Lage warnte (Geiger 1930): Der Impetus, eine klare, eindeutige Sprache zu entwickeln, blendet gerade sozialpolitisch relevante hybride Lagen ebenso wie zeitliche Bewegungen dieser Ordnung aus. Die statistische Darstellungsweise negiert die Fluktu-

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 106 02.09.13 13:53

ationen des sozialen Auf- und Absteigens „hinter" dem Figurenschema, die sich aber als gesellschaftspolitisch höchst brisant erweisen können.[9]

Isotype erwies sich als wegweisend für die Errichtung einer globalen Sprache, die heute die Fremden durch Flughäfen und Bahnhöfe führt, zu den Gates, Gleisen, Taxis und Bussen, ohne dass sie die jeweilige lokale Sprache verstehen müssten (Hartmann/Bauer 2002). *Isotype* kann jedoch hinsichtlich des soziologischen Problems, das Phänomen gesellschaftlicher Zusammenhänge klar, eindeutig und wissenschaftlich robust zu visualisieren und zu erzählen, als gescheitert betrachtet werden. Neuraths Vision gründet in einer positiven Philosophie der Wissenschaften, die besagt, dass soziale Evidenzen eindeutig abbildbar sind, darin ganz dem logischen Positivismus der Wiener Schule geschuldet. Die Welt ist das, was sich in eine logische Form gießen lässt, wie Carnaps Werk (mit dem Neurath eng zusammenarbeitete) *Der logische Aufbau der Welt* suggeriert (Carnap 1998). Die arbiträre, durchaus politische Arbeit des Klassifizierens und Interpretierens, die den Symbolen und Statistiken zugrunde liegt, bleibt ausgeblendet.[10] Darin bleibt sie einer alten Suche nach der perfekten Sprache verhaftet, einer globalen Symbolsprache ohne Bedeutungsprobleme.[11]

In dieser Hinsicht vergegenständlichen die artifiziellen Symbole das Wissen der Soziologie als Wissenschaft, das Vermögen dieser Wissenschaft, von Konkretem abstrahieren zu können. In sich stimmig, wirkt die erzeugte Welt ästhetisch und logisch gereinigt, lässt sich aber vor dem Hintergrund einer fragmentierten alltäglichen Erfahrung nur über Kontextwissen interpretieren, auf das sie gerade verzichten wollte. Als umfassende Beschreibung der Gesellschaft vermochte sich *Isotype* entsprechend nicht zu etablieren.[12] Der Einsatz der Bildersprache bleibt begrenzt auf

9 | Simultanes ließe sich unschwer bei der ethnischen Klassifikation der Weltbevölkerung zeigen, vgl. hierzu: Nikolow (2011).

10 | Vgl. etwa: Desrosières (1990), Bourdieu (1985), Bowker/Star (2000).

11 | Vgl. zu den Aporien einer universalen Sprache auf semiotischer Ebene Umberto Ecos Werk über die Suche nach der vollkommenen Sprache: Eco (1994).

12 | Sandner nennt neben der problematischen Vorstellung kontextfreier Bilder noch weitere Gründe des Scheiterns von *Isotype:* Das Projekt war allzu sehr auf die Person Neuraths konzentriert, es etablierten sich andere medialen Kanäle zur Information der Bevölkerung (Radio), und es veränderte sich das politische Umfeld (Sandner 2008).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 107 02.09.13 13:53

Situationen, die klar definiert sind und wo als Kontext eine gerichtete Erwartungshaltung seitens des Suchenden besteht (Ullrich 2006: 62). Freilich, hinsichtlich seiner Vision, Gesellschaftliches bildlich darzustellen und zu erzählen, sucht das Projekt um Neurath noch heute seinesgleichen. *Isotype* eröffnete hier eine eigentliche neue Welt der Sichtbarkeit und der visuellen Erzählung des Sozialen.

Wahlverwandtschaften und Differenzen: *Isotype* und Comics

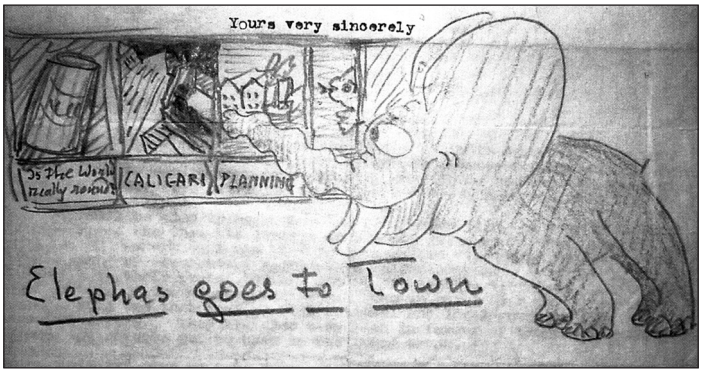
Worin unterscheidet sich aber das *Isotype*-Projekt von der Comic-Sprache? Und inwiefern wurden Comics zur Vermittlung sozialer Zusammenhänge in direkter Weise eingesetzt? Aufgrund der Begeisterung für die ägyptischen Hieroglyphen erscheint es folgerichtig, dass sich Neurath auch zu Comics hingezogen fühlte, sich von ihnen beeinflussen ließ Neurath zählt denn auch verschiedene comic-ähnliche Formen, die seine eigene „visuelle Geschichte" beeinflusst haben: Wilhelm Busch, Heinrich Hoffmanns *Der Struwwelpeter* oder auf Briefmarken verbildlichte *Peter-Pan*-Geschichten (Neurath 2010: 56, 66). Er sah auch später Parallelen zwischen der von der Wiener Methode entwickelten Bildersprache und dem Comic und hoffte auf eine Ergänzung: In dem zukünftigen Strom von Bildern, dem der moderne Mensch ausgesetzt sei, tauchen Comic-Geschichten neben Figuren auf, die der Logik von *Isotype* folgen und über gesellschaftliche Verhältnisse berichten: „Popeye, Blondie, and other well-known little beings provide daily entertainment but there are also simple graphs that tell of the ups and downs of business. Sometimes rows of little men tell their story without need of boring tables of statistics" (Neurath 2010: 3f.). Letztendlich unterzeichnete Neurath seine Briefe selbst stets mit einem gezeichneten Elefäntchen, das einem Comic hätte entspringen können. Nach Neuraths Tod wurde die Wahlverwandtschaft von seiner Frau noch deutlicher gezeigt: Es erschien in London *From Cavepainting to Comic Strip – A Kaleidoscope of Human Communication,* für das Marie Neurath die Illustrationen beigesteuert hat.[13] In der Tat erinnern viele *Isotype*-Abbildungen stark an die visuelle Sprache des Comics, der damals noch vornehmlich der Unter-

13 | http://www.medienphilosophie.net/neurath/Bildersprache/htm/protokoll_text7.html.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 108 02.09.13 13:53

haltung diente. So sah auch Neurath den großen Vorteil visueller Darstellung in ihrer Möglichkeit der Unterhaltung und Verständlichkeit: Es gebe keine „fremden" Ausdrücke in Bildern. Niemand fühle sich „unsicher" oder „gelangweilt" (Neurath 1991: 620).

Abbildung 6: Die Faszination Neuraths für Comics – eine Briefunterschrift



Quelle: Vossoughian (2008: 58)

Zieht man McClouds *Comics richtig lesen* als Bezugspunkt heran, so wird die Ähnlichkeit dieser beiden Weisen des bildlichen Erzählens evident, aber auch die Differenzen treten deutlich hervor. „Wir leben in einer zunehmend *symbolorientierten* Kultur" ist auch bei McCloud zu lesen. „Mit Hilfe der symbolorientierten Stilisierung", so McCloud, gelänge es vielleicht endlich, eine *universelle* Form der „Kommunikation" zu schaffen (McCloud 2006: 67). Die beiden Grundelemente der Neurath'schen Utopie finden sich hier ungebrochen wieder: die Idee, dass das Erleben des Realen immer mehr symbolisch vermittelt geschieht, sowie die Feststellung, dass die zirkulierenden Zeichen höchst heterogen sind, verbunden mit der Vorstellung, dass eine universelle visuelle Sprache womöglich bevorsteht. Diese Idee einer umfassenden Sprache findet sich selbst bei Lacassin, der in seinem Plädoyer für Comics als Neunte Kunst die „Macht" der Comic-Bilder erkannte, breite Bevölkerungsschichten anzusprechen und damit Wissen Kreisen zugänglich zu machen, die von anderen Sprachen ausgeschlossen sind (Lacassin 1971: 73).

Selbst die Definition von Comics, die McCloud vorschlägt, lässt sich auf *Isotype* anwenden: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 109 02.09.13 13:53

oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzielen" (McCloud 2006: 28). Neuraths isotypische Gesellschaftsdarstellungen wie jene des Bevölkerungswachstums zeigen letztlich nichts anderes als räumliche Sequenzen bildlicher Zeichen. Sie vermitteln auch eine Information: die quantitative Struktur der Weltbevölkerung. Ihre Gestaltung zielt auf eine ästhetische Wirkung, nämlich Attraktivität durch Bilder. So ist denn auch konsequent, dass sich weitere zentrale Darstellungsprinzipien von *Isotype* und Comics ähneln, beispielsweise die Suche nach Abstraktionsprozessen, die dazu führen soll, dass die Bedeutung eines Bildes sich verbreitert. Je cartoonhafter ein Gesicht beispielsweise sei, desto mehr Gesichter vermöge es zu repräsentieren; gerade deshalb sei die Sprache des Cartoons universell, so McCloud (McCloud 2006: 39), auch dies ein Effekt, den die Wiener Methode geradezu suchte, um mit ihren Bildern möglichst großflächig individuelle Unterschiede zu visuellen Typen zu transformieren, die eine möglichst umfassende Menge dieser Unterschiede zu repräsentieren vermögen. Auch die sequenzielle Anordnung der *Isotype*-Symbole in einem Bildsystem, um Mengen oder Abläufe zu illustrieren, entspricht in gewisser Weise der Funktion der Anordnung von Comic-Panels als „Zerlegen" von Zeit und Raum in stakkatohafter Anordnung, um eine „zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit" zu konstruieren (McCloud 2006: 75).

Freilich bestehen auch entscheidende Unterschiede zwischen den beiden visuellen Sprachen, die sich nicht unbedingt aus dem stillschweigend unterschiedlichen Verwendungskontext ergeben. Einer der augenfälligsten ist gerade die Verwendung textueller Elemente. Neurath stand dem sprachlichen Leistungsvermögen skeptisch gegenüber, gemäß seinem immer wieder geäußerten Diktum, dass Worte die Menschen trennten und Bilder diese vereinten. In isotypischen Darstellungen sollten die Worte idealerweise beinahe verschwinden. Eine bildliche Darstellung eines Zusammenhangs oder einer Tatsache erschien ihm umso geglückter, je weniger Worte sie verwendet, je mehr Zusammenhänge und Fakten allein auf Visualisierung beruhen. Demgegenüber versteht sich der Comic gemäß McCloud als synästhetisches Medium, das heißt, es versucht verschiedene Sinne anzusprechen, über Text, Zeichnung und hybride Formen zwischen Text und Bild (wie das übergroße WHOAMM oder die Sprechblase). Insofern gelten sowohl Schrift wie zeichnerische Formen für den Comic als gleichermaßen konstitutiv. Auch in anderer Hinsicht arbeitet die Comic-Sprache mit Gegensätzen und nicht mit Vereinheitlichungen wie *Isotype:* die Kom-

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 110 02.09.13 13:53

bination von abstrakten Formen (das stilisierte Gesicht) und Realismus (naturalistische Landschaft) erzeugt eine eigene ästhetische Wirkung, die gerade über ihre scheinbare Widersprüchlichkeit Generelles ins Konkrete einzuschreiben vermag. Zusätzlich wird die Welt nicht bloß über eine positive Repräsentation erschlossen, sondern über ein System von Zeigen und Nicht-Zeigen. Das, was zwischen den Panels geschieht und nicht sichtbar ist, erweist sich als ein entscheidendes Moment der Narration (McCloud 2006: 51). McCloud betrachtet gerade die Hybridität der Formen des Comics als eine eigene künstlerische Weise der Exploration von Unsichtbarem (McCloud 2006: 131). Der Kontrast könnte hier nicht größer sein zu Neuraths Vision von *Isotype,* die auf einer Philosophie der formalen Vereinheitlichung ebenso wie der vollumfänglichen Visualisierbarkeit beruht und auf die sprachlichen Elemente am liebsten ganz verzichtet hätte.

In dieser Arbeit mit dem Unsichtbaren (McCloud 2006: 100) ebenso wie mit hybriden Formen erzeugt die Comic-Sprache eine spezifische Aktivierung des Betrachters, der das Unsichtbare wiederum mit Vorstellungen zu füllen vermag. Damit wird die Position des Betrachters in einer ganz anderen Weise in die symbolische Welt, die der Comic erzeugt, einbezogen, als wenn die Bildlogik sich gleichsam selbst erläutert und der Betrachter bloß verstehen muss (vgl. den Beitrag von Oechslin in diesem Band). Der Betrachter ist nicht mehr das rezipierende Außen einer homogenen, in sich stimmigen Welt, die er kennen muss, sondern jener, der die Inhalte erst füllt, ohne dass damit die Kluft zwischen abstrakten und konkreten Darstellungen negiert würde. Ganz anders *Isotype*: Es versucht jeglichen Naturalismus zu vermeiden und abstrahiert die Formen höchstmöglich zu einer neuen logisch stimmigen visuellen Kunstsprache. Die entstandenen Kunstfiguren sehen den Betrachter stumm aus einem streng logischen Raum eines wissenschaftlichen Klassifikationssystems heraus an; interagieren sie untereinander, zeigen sie klar definierte logische, in sich abgeschlossene Handlungsvorgänge.

Beide, Comics und *Isotype,* schreiben sich in ein neues Zeitalter des Auges und des Symbolischen ein, in dem Bilder immer bedeutender werden. Beide sind sich der Kluft zwischen Schrift und Bild bewusst, beide zielen nach einer unmittelbar verständlichen Sprache, aber sie gelangen auch zu ganz anderen Lösungen zur Kommunikation ihrer Inhalte. Was *Isotype* intendierte, ist den Comics eher gelungen: eine globale Sprache zu entwickeln. So erkannte Edgar Morin bereits 1962 Comics als Bestandteil und Signum einer entstehenden „planetaren Kultur" (Morin 1962). Der

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 111 02.09.13 13:53

Comic durchdringt mittlerweile die abgelegensten ideologischen Ecken, freilich eher rhizomatisch, über den kulturellen Untergrund der „Zitadellenkultur" sich fortpflanzend. Comics wurden unversehens Objekt avantgardistischen Experimentierens, wie es sich in der Präsenz von Comics als „images détournées" bei den Situationisten zeigt oder bei den eingeblendeten Comic-Sequenzen in Godards Film *La Chinoise* (1967) äußert. Bereits in den frühen 1970er-Jahren ist ihr kultureller Wert zumindest in Frankreich anerkannt (Lacassins *Pour un neuvième art. La bande dessinée* erschien 1971).[14] Der Formenreichtum erregte entsprechend auf einmal Aufmerksamkeit jenseits der Unterhaltungskultur: Die Comic-Sprache gilt aufgrund der hybriden Formen, die sie verwendet, mittlerweile als ein „Verwahrungsort" symbolischer Gestaltungsformen, die, auch wenn sie in anderen kulturellen Bereichen nicht mehr aktuell sind, im Comic „am Leben" gehalten werden (Gopnik/Varnedoe 1990: 112). Die Comic-Sprache fungiert damit als eine Art kultureller Speicher (vgl. auch den Beitrag von Vogel in diesem Band). Werckmeister, der Comics als Ausdrucksform in seinem Werk „Zitadellenkultur" diskutiert (Werckmeister 1989: 46), diagnostizierte diese Entwicklung ähnlich: Comics böten mittlerweile eine gemalte und gezeichnete Bilderliteratur, die künstlerische Ansprüche stellt und zugleich vertraute Erfahrungsbereiche der Lebenswirklichkeit anspreche. Die hohe Flexibilität der Formen, die Tatsache, dass Comic-Sprache beinahe universell einsetzbar ist, ließen Comics unversehens als beinahe zeitlos „modern" erscheinen (Gopnik/Varnedoe 1990: 167).

Der Sturm auf die soziologische Zitadellenkultur: Comics und *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*

Es erstaunt aufgrund dieser Entwicklung nicht, dass die Comic-Sprache auch als eine Möglichkeit wahrgenommen wurde und wird, die Frage anzugehen, wie sich gesellschaftliche Verhältnisse jenseits etablierter Wahrnehmung darstellen lassen: nunmehr aber nicht über eine visuelle Kunstsprache wie bei Neurath, sondern als im populären Bereich erprobte Form, die in die wissenschaftliche Kunstsprache eingeführt wird, um so neue

14 | Vgl. zum Kontext und zur Geschichte der Anerkennung des Comics auch: Pennacchioni (1982: Kap. 1).

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 112 02.09.13 13:53

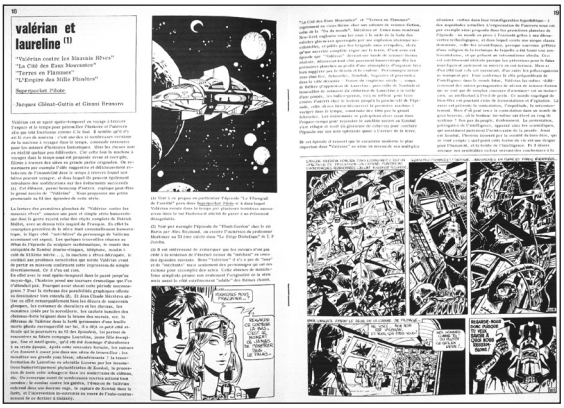
Effekte des Wahrnehmens und des soziologischen Denkens zu erzeugen. Genau in diesem Sinne griff die Forschungsgruppe am *Centre de Sociologie Européenne an der École des Hautes en Sciences Sociales* in Paris, geleitet von Pierre Bourdieu, auf dieses Reservoir an Ausdrucksweisen, welche die Comic-Kultur bereitstellt, zurück, um das Gesellschaftliche auf neue Weise zu zeigen, vielleicht: die Darstellung sozialer Zusammenhängen neu zu erfinden, um so dem etablierten Diskurs über das Soziale die Evidenz zu nehmen. Luc Boltanski, der auf diese Gründungszeit zurückblickte, nannte das Programm dieser Soziologie entsprechend: „Rendre la réalité inacceptable" (Boltanski 2008) – dieses Ziel umfasst auch die Idee, mit gängigen Sichtweisen zu brechen, auch mit jener der Soziologie.

Die Forschungsgruppe um Pierre Bourdieu, zu der Luc Boltanski gehörte, verstand sich, so ist der Schrift Boltanskis zu entnehmen, als eine Art soziologische Avantgarde. Boltanski berichtet von den Schwierigkeiten, die Ideen und Forschungen in etablierten soziologischen Zeitschriften zu veröffentlichen. Die langen peinlichen Begutachtungsprozesse, die Auflagen, wissenschaftlichen Normen zu folgen, die nur wenig einleuchteten, führten zum Vorhaben, die vordefinierten wissenschaftlichen Formen zu sprengen. Luc Boltanski, der schlussendlich nach eigenen Angaben die Idee zur Form der Zeitschrift fand, gab sich als großer Freund der *Bande Dessinée* zu erkennen, die er mit soziologischem Interesse an der Karriere dieser Form verband. Er sammelte Comic-Fanzines, Magazine, die von Comic-Fans, oft Amateuren, produziert wurden, die Comics abdruckten und dazu Interviews mit Comic-Zeichnern präsentierten. Aufgrund dieses Blicks auf die Comic-Sprache und -Szene wurde die Idee geboren, ein Comic-Fanzine der Soziologie zu kreieren; dabei sollte das Magazin *Schtroumpf. Les Cahiers de la bande dessinée,* das besonders beeindruckte, als Vorbild dienen. Die Nähe zur Comic-Sprache sollte klar ersichtlich sein. Der damals schon bedeutende französische Comic-Zeichner Jean-Claude Mézières unterstützte die Gruppe in Kompositionsfragen bis hin in die letzten Details, beispielsweise, welche Schreibmaschine gekauft werden musste, damit das Schriftbild der Zeitschrift möglichst jener von Fanzines entsprach. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales,* wie die Zeitschrift heißen sollte, glich schlussendlich *Schtroumpf. Les Cahiers de la bande dessinée* aufs Haar (Abb. 7 und 8): Format, Schrifttyp, grafisch-gestalterische Elemente, Titelsetzung, Einsatz von Fotografien und anderen grafischen Elementen. Die Zeitschrift wurde unter ähnlich amateurhaften Bedingungen produziert wie die Fanzines oder ein Underground-Comic –

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 113 02.09.13 13:53

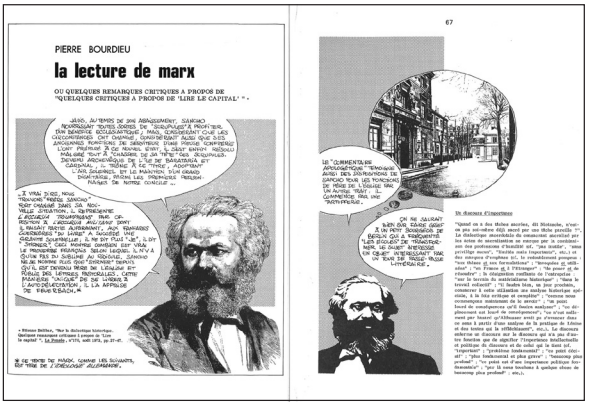
ein Bildersuchen, um nicht zu sagen: Klauen, Schneiden, Kleben, Zusammensetzen, Drucken im Keller des Institutsgebäudes mit einer billigen Offset-Maschine und dies alles mit Hilfe von Jean-Claude Mézières, der den Herausgebern die einschlägigen Tricks und Techniken zur Comic-Produktion vermittelte.

Abbildung 7: Ausschnitt aus dem Fanzine Schtroumpf, *einen Comic zeigend, den Jean-Claude Mézières zeichnete*



Quelle: Schtroumpf. Les Cahiers de la bande dessinée n°7 (1973)

Abbildung 8: Comic-Montage in: Actes de la Recherche en Sciences Sociales n° 5/6



Quelle: Bourdieu (1975)

Die Texte, handgeschrieben, dann gesetzt, mit teils übergroßen Lettern, Fotografien, statistische Tabellen, Zeichnungen, Grafiken, Buchausschnitte, mit Anmerkungen versehen, bildeten eine größere selbst visuelle Form, die mit der etablierten Form einer wissenschaftlichen Publikation völlig brach, aber gemäß Boltanski bis ins Kleinste durchdacht war (Boltanski 2008: 25). In dieser neuen, zutiefst visuellen Ordnung der Darstellung soziologischen Wissens fand die Forschungsgruppe eine ganz andere Form des wissenschaftlichen Ausdrucks. Mehr noch, Boltanski schreibt, wie teilweise die Lust an der Illustration, am Bild, am Grafischen das Textuelle in den Schatten stellte. Inhaltlich jedoch schlossen die beiden ersten Nummern gerade an die kulturelle Dynamik an, die den Comic der damaligen Zeit ergriffen hatte: die Kanonisierung von populärkulturellen Formen und die Zelebration künstlerischer Exklusivität. Die Zeitschrift kommt unmissverständlich einem avantgardistischen Angriff auf die Hochkultur gleich, indem die kulturellen Äußerungsformen der „Zitadellenkultur" aus dem Kontext gerissen und so zweckentfremdet werden, um die kulturellen Produktionsbedingungen selbst zu durchleuchten.

Worin spiegelt sich aber die Comic-Sprache selbst, nachdem die Form im Stile des Gemischs aus Comics und Text der Fanzines übernommen war? Wohl am ehesten bei der Montage der einzelnen Elemente: Sie erhalten eine ähnliche „diskursive" Funktion wie Panels. Die einzelnen Beiträge verwehren sich gegen eine umfassende Darstellungslogik, indem jedes visuelle Element erläutert ist, Sprache und Bild, säuberlich getrennt, sich gegenseitig und stringent erläutern. Es klaffen Lücken zwischen den einzelnen textuellen und grafischen Elementen, die wiederum der Lesende selbst mit seinem Wissen und seinen Imaginationen zu füllen hat. Die einzelnen Elemente wirken wie Panels, je nach Größe und Ausdehnung gewähren sie den kulturellen Artefakten einen anderen Raum, eine andere Bedeutung, lassen Bezüge erscheinen oder imaginieren. Singularitäten kreuzen sich mit Generalisierungen. Am augenscheinlichsten wird dies in einem Beitrag Pierre Bourdieus, mit dem er sich kritisch mit der damaligen Marx-Lektüre im Pariser Milieu, genauer bei Etienne Balibar auseinandersetzte (Bourdieu 1975; Abb. 8). Was Bourdieu eigentlich demontieren wollte, war der „Wichtigkeitsdiskurs" (discours d'importance), der sich in der damaligen Zeit um Marx' Texte bildete. Bourdieu analysiert dabei die rhetorischen Strategien, die Bedeutung aus dem Nichts hervorzaubern, um letztendlich nur den Sprechenden selbst zu adeln, der glaubt, Marx besser zu verstehen als sogar Marx sich selbst. Die rhetorisch-

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 115 02.09.13 13:53

linguistische Analyse ist eigentlich überlagert von einem Comic, ohne dass dieser selbst eine stringente Geschichte bildete. Dieser Comic zeigt ikonische Darstellungen von Marx, grafische Darstellungen wohl zu seiner Ehre, die nun mit Sprechblasen versehen zu einem Comic montiert wurden. In den Sprechblasen finden sich Texte aus der *Deutschen Ideologie,* genauer Stellen über Marx' Analyse von Max Stirners Schriften und Reden, dem er als „Frère Sancho" denselben priesterhaften Habitus unterstellt wie Bourdieu Balibar (Marx nannte Stirner bekanntlich Sancho). Sancho wird in einer Sprechblase von Marx attestiert, er eigne sich höchstens als Priester seiner eigenen Ideologie. Der Text des Artikels selbst nimmt keinen Bezug auf die Panels, erläutert sie nicht, aber er zeigt anhand von Balibars Text, auf welche Weise dieser literarische Trick der Bedeutungsverwandlung und Wichtigkeitszumessung funktioniert, ohne Abstriche an der komplexen Wissenschaftssprache vorzunehmen: „La dialectique sacerdotale du consacrant sacralisé par les actes de sacralisation se marque par la combinaison des professions d'humilité [...] et des marques d'emphase" (Bourdieu 1975: 67), um ein Beispiel seines komplexen sprachlichen Stils zu geben.

Mit anderen Worten, der textuelle Körper des Artikels umfasst eine ideologiekritische Analyse der Rhetorik Balibars, während die Panels Bild- und Textfragmente aus Marx-Darstellungen und der *Deutschen Ideologie* zusammenfügten. Es gibt keinen expliziten Bezug zwischen diesen beiden Ebenen, außer dass sie als Bestandteil desselben Artikels erscheinen. Etienne Balibars Werk wird durch diese Montage gleich zweifach parodiert, damit ein wesentliches Stilelement des Comics einsetzend (Frahm 2010): allgemeiner, indem die Stilisierung des Sprechens und des Sprechenden, die Marx Stirner vorwarf, dem Marxismus selbst unterstellt wird, wie in Form einer Ikonisierung der Marx'schen Büste dargelegt ist. Und konkreter, indem Balibar als Leser Marxens eine rhetorische Strategie angelastet wird, die Marx selbst schon kritisiert hatte. In alledem wird die Strategie deutlich: Die Form des Comics wird als Mittel gebraucht, Diskurse über das Soziale anders zu denken und darzustellen, und dieses neue Denken liegt nicht einfach in der Luft, sondern richtet sich gegen ein Pariser intellektuelles Establishment, das die Darstellung und das Denken des Sozialen (als pure Exegese von Marxens Werk) für sich pachtete. Oder in der Theorie Bourdieus selbst denkend: Die Wirkung der Comic-Sprache und der Form des Comic-Fanzines zum Aufbau einer soziologischen Zeitschrift beruht auf einem Homologie-Effekt. Was der Comic für die Bastion

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 116 02.09.13 13:53

der Hochkultur in den 1960er-Jahren bedeutete, entsprach dem, was die Soziologie um Bourdieu und Boltanski mit den Pariser Kultur- und Sozialwissenschaften im Sinne hatte. Der Erfolg des Projekts ist erstaunlich, es stellt nicht nur einen Meilenstein der modernen Soziologie dar. Die Zeitschrift gewann ohne Abstriche an die soziologische Wissenschaftssprache eine Leserschaft weit über die übliche Klientel sozialwissenschaftlicher Zeitschriften hinaus.

Eine genauere Darstellung würde zeigen, wie sich diese „wilde Form" der Montage im Verlaufe der Arbeit von Bourdieu und Boltanski immer weiter normalisierte und auch standardisierte wie ehedem schon Neuraths visuelle Sprache. Boltanski sah die Grenzen des Verfahrens darin, dass ob der Unmengen von Material, das hineinmontiert wurde, die Sicht auf die Details überhandnahm und eine größere Erzählung über das Zusammengewürfelte nicht möglich war: Der Überblick ging verloren. Mit anderen Worten gesagt, die Einheit lag in der Form und im Layout und weniger in den Aussagen (Boltanski 2008: 39f.). Schlussendlich verschwand bei Bourdieu und bei Boltanski in ihren eigenen Werken diese Darstellungsweise wieder fast vollständig, und die wuchernde Montage verschiedenster Formen, die das Fanzine *Schtroumpf* kennzeichnete, wurde verabschiedet – vielleicht, weil die Form ihre subversive Kraft verloren hatte und zu einem spezifischen Stil wurde, vielleicht, weil die Detailsicht überhandnahm, vielleicht, weil sich der Zeitgeist änderte und die Universität diszipliniert wurde, wie Boltanski vermutet; vielleicht aber auch, weil die ehemaligen Häretiker, um mit Bourdieu zu sprechen, selbst arrivierten: „Une revue en français", so Boltanski, „sans comité de lecture, tapée à la machine à écrire, collant côté à coté statistiques et petits mickeys, carrément critique – qui en voudrait pour sa carrière? Ce serait du suicide" (Boltanski 2008, 48).

Wenn auch die wissenschaftlichen Erwartungen ganz anders waren, Neuraths Projekt und jenes von Boltanski und Bourdieu gleichen sich: Es geht um die Attraktion der Leser, um der Kommunikation gesellschaftlicher Zusammenhänge willen, die bestehende Grenzen überschreiten soll. All dies folgt der Intention, der gemeinhin üblichen Vorstellung der gesellschaftlichen Ordnung und Interpretation ihre unmittelbare Plausibilität zu entreißen, um sie auf eine neue Weise zeigen zu können, eine Repräsentation der Welt zu erstellen, in der ein Leser Überraschendes entdeckt, weil sie selbst neu ist, desgleichen wie er sich darin aufgrund seiner eigenen Erfahrungen wiedererkennen kann: „... une représentation du

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 117 02.09.13 13:53

monde qu'un lecteur pouvait découvrir avec surprise, comme si elle lui apportait une vision nouvelle et, en même temps, la reconnaître, depuis sa propre expérience" (Boltanski 2008: 40).

The Cartoon Society: Comic-Projekte zur Vermittlung soziologischen Wissens

Damit wären die beiden Großprojekte, die eine visuelle Erzählung in die Wissenschaft der Gesellschaft einführen wollten, dargestellt. Beide waren zunächst erfolgreich, aber überlebten ihre Zeit nicht oder nur als Schatten ihrer selbst. Die Verwandtschaft von Comics und Gesellschaftswissenschaften bleibt dennoch offensichtlich. Ein Artikel mit dem Titel „The Cartoon Society", erschienen in *Teaching Sociology,* widmet sich dem Einsatz der Fernsehserie *The Simpsons* im Soziologieunterricht (vgl. Scanlan/Feinberg 2000). Die Autoren staunen, wie sich beinahe sämtliche Themen, Konzepte und auch Einsichten und theoretischen Aussagen der Soziologie in den verschiedenen Folgen finden, wie unmittelbar verständlich sich plötzlich komplexe Zusammenhänge in dieser *Cartoon Society* verstehen und begreifen lassen.[15] Merkwürdigerweise, so ließe sich dieser Umstand formulieren, fanden die Soziologen bei den *Simpsons* ein unmittelbar wahrnehmbares Konzept von soziologischem Wissen vor, einen soziologischen Animationsfilm ohne pädagogische Intention.[16] Weshalb ist dies möglich, offenbar eher als mit Spielfilmen oder literarischen Werken? Diese Frage stellten sich die Autoren nicht. Man könnte mutmaßen: Die Formen des Comics besitzen mehr Gemeinsames mit der modernen

15 | „The Simpsons portrays a mini-society that encompasses all of the major social institutions-education, family, mass media, government, religion, the economy-through the experiences of the ‚nuclearfamily' and their local community. The intersection of culture, social psychology, and social structure helps create ‚Springfield, U.S.A.,' the Simpson's hometown, as a microcosm of mainstream American society" (Scanlan/Feinberg 2000: 127).

16 | Kontrastierend zu dieser Normalitätsdarstellung bei den *Simpsons*, erkennt der Pariser Politikwissenschaftler Antoine Buéno bei den Schlümpfen klar die Struktur eines faschistischen Staates (Buéno 2011). Rückblickend auf das vorherige Kapitel, scheinen die Schlümpfe irgendwie einen besonders engen Bezug zur Soziologie zu haben.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 118 02.09.13 13:53

Wahrnehmung, als zunächst erkenntlich ist (vgl. hier auch den Artikel von Prechtl in diesem Band). Die mögliche Ähnlichkeit bezieht sich auf die Tatsache, dass die Wahrnehmung mit höchst heterogenen Formen des Sozialen konfrontiert ist und gesellschaftliche Wirklichkeit nur fragmentarisch, aber gleichzeitig notwendig stilisiert wahrgenommen wird, als erscheine das sichtbare Soziale selbst in Form einer Serie von Panels, die mehr unsichtbar bleiben lassen, als sie zeigen. Panels, die erst zu einer Erzählung, zu einem polyphonen „telling about society" (vgl. Becker 2007) gefügt werden müssen, damit es sich mit ihnen irgendwie leben lässt.

Es tauchen denn seit einiger Zeit Publikationen auf, die das Projekt, soziologische Zusammenhänge in direkter Weise über die Sprache des Comics zu vermitteln, wieder aufnehmen: Publikationen, die gesellschaftswissenschaftliche Fragen thematisieren und zu ihrer Vermittlung alle Register des Mediums heranziehen. Damit wird einerseits Neuraths bildpädagogisches Projekt aufgenommen, mittels Bildern die Existenz sozialer Ordnung zu vermitteln; andererseits wird auch der Underground-Touch des Comics zitiert, um soziologisches Wissen, das oft noch von den klassischen Arbeiten des 19. und frühen 20. Jahrhunderts zehrt, zu entstauben und auf eine neue Weise zu vermitteln. Verantwortlich dafür ist vor allem ein Verlag: Icon Books. Der Verlag publiziert Sachcomics, *„graphical introduction books",* über fast alle Themen der Gesellschafts- und Kulturwissenschaften. Die Reihe kommt im äußerst kleinen Taschenbuchformat daher, die Darstellungen erweisen sich manchmal als etwas undeutlich. Die Büchlein scheinen wie zum schnellen Wegstecken in die Manteltasche gedacht, in editorischer Hinsicht in der Tat „Underground": Der pädagogische Gestus des Lernens über Einfärben von Textstellen und Erstellen von Randnotizen ist schon alleine über die Buchtechnik ausgehebelt, es gibt kaum weißen Platz für Anmerkungen, der wenige Text ist in sich schon markant. Befreit davon, wollen die Comics ganz offenbar einfach das Denken über einen Gegenstand aktivieren; es ist nichts zum „Lernen" im Sinne einer inhaltlichen Wissensaneignung.

Gemäß Darstellung des Verlags steht auch hinter diesem Projekt die Idee, soziale Zusammenhänge und auch gesellschaftskritische Fragen via Bilder anders zu vermitteln. Den Verlegern war das Werk des mexikanischen Cartoonisten Eduardo del Río (nom de plume: Rius) aufgefallen, der mit Comics für die unteren Schichten Mexikos soziale Zusammenhänge erklärte und die Aktivitäten der mexikanischen Regierung kritisch hinterfragte, ebenso karikierend wie präzise. Rius kreierte hierzu

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 119 02.09.13 13:53

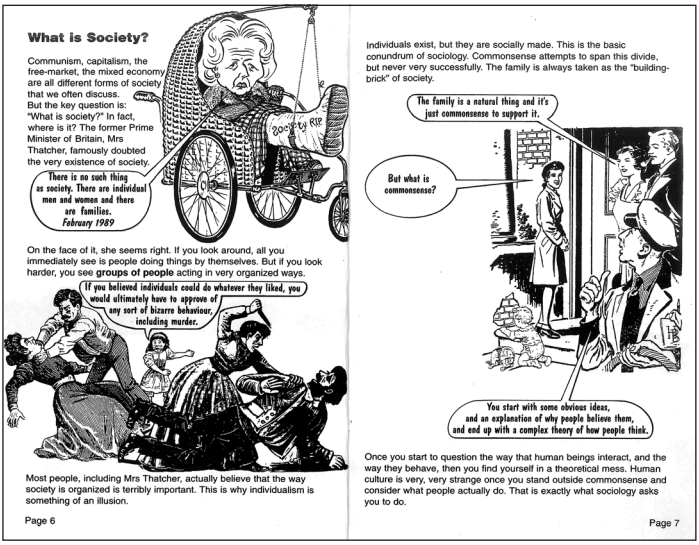
Bildergeschichten, beispielsweise die Comic-Serie mit dem bezeichnenden Namen *Los Agachados* (die *Underdogs*).[17] *Cuba para principiantes* (Cuba für Anfänger) von 1970, worin er die Geschichte und die Revolution Kubas erzählte, hatte wenig Erfolg, doch dann erwies sich 1972 *Marx para principantes* (Marx für Anfänger) als ein durchschlagender Erfolg auf dem internationalen Buchmarkt und bildete den Start für die *Introducing*-Serie. Der Band beginnt mit zwei realistischen grafischen Zeichnungen, die London zu Karl Marx' Tagen zeigt. Die Grafiken zitieren den Stil der damaligen Zeitungsillustrationen: eine erste Illustration zeigt den luxuriösen Ball im Saal eines Palastes und eine zweite das Elend verarmter Menschen in Londons Straßen. Nach diesem gleichsam dokumentarischen Einstieg folgt eine comic-artige Erzählung aus Text und (sprechenden) Figuren, welche Marxens Leben und den Grundgehalt der marxistischen Theorie erläutert.

Der Erfolg des Buches, das grafischen Realismus, Comic-Elemente und Sachinformationen zu verbinden verstand, zeigte den Verlegern, dass offenbar das Bedürfnis nach einer einfachen und visuell gehaltenen Darstellung sozialer Zusammenhänge nicht nur bei den unterprivilegierten Schichten Mexikos bestand. Die *Introducing*-Serie wurde ins Leben ge rufen. Stilbildend blieb dabei das Montage-Element, das bereits die Marx-Einführung gekennzeichnet hatte. In der Reihe folgte entsprechend auch ein Comic spezifisch zur Soziologie: *Sociology. A Graphic Guide,* der 1996 erstmals erschien und seither mehrere Auflagen erlebte. Der *Graphic Guide* oder vielmehr: der soziologische „Sachcomic" verschreibt sich ganz und gar dem von Elias beschriebenen Projekt, Gesellschaft und Gesellschaftsanalyse überhaupt als Kategorie des Denkens und Wahrnehmens aufzuzeigen: „What is society? I've been looking for it everywhere and nobody wants to talk with me" (Osborne/van Loon 2009: 15), fragt eine Figur exemplarisch für jene, denen das gesellschaftswissenschaftliche Denken noch fremd ist (sie wird dabei von einigen Ladies massiert, aus Gründen, die sich dem Schreibenden nicht gänzlich erschlossen haben). Verfasst wurde das Buch von Richard Osborne, einem Soziologie-Dozenten an der damaligen Londoner Guildhall University, und von Boris van Loon, einem britischen Zeichner, der für mehrere Bände der Serie verantwortlich zeichnete. Der Aufbau des *Graphic Guide* ähnelt formal einem Comic, aber er verwendet dabei ein immens vielfältiges Bildmaterial. Es handelt sich eher um grafische *Objets trouvés,* also Bilder, welche die Gesellschaft selbst er-

17 | Vgl. zur Geschichte: http://www.introducingbooks.com/page/history.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 120 02.09.13 13:53

Abbildung 9: Montage zum Rätsel Gesellschaft



Quelle: Osborne/van Loon (2009: 5, 6)

zeugt, die zu einer Bildgeschichte und zu Aussagen montiert und mit Text versehen sind, teils in erläuternden Boxen und teils in Sprechblasen. Die Bilder und Texte erläutern sich je gegenseitig, ohne ineinander aufzugehen. Gleich zu Beginn wird der Leser mit einer surrealen Montage konfrontiert – ein Kleinkind, das über einem Fahrrad schwebt, das sich wiederum in einem Biedermeier-Wohnzimmer befindet –, die bereits die visuelle Erwartung irritiert, während der Text durchaus verständlich bleibt: „In other words, Sociology is about to explain what seems obvious – like our society works – to people who think it is simple, but who don't understand just how complicated it is" (Osborne/van Loon 2009: 3). Das Beispiel der Abbildung 9 zeigt die Diskussion der Frage, ob das Konstrukt „Gesellschaft" überhaupt Sinn ergibt, „wo" Gesellschaft überhaupt „ist" („What is society? In fact where is it?"). Der Blick fällt sogleich auf Maggie Thatcher im Rollstuhl, die ihren bekannten antisoziologischen Ausspruch äußert: „There is no such thing as society. There are individual men and women and there are families." Eine Grafik zeigt Menschen, die übereinander herfallen, sich gegenseitig würgend und aufeinander einstechend, das klassische Argument verkörpernd, dass ohne Gesellschaft, i. e. ohne eine Existenz sozialer Ordnung, Chaos und Gewalt ausbrechen würden.

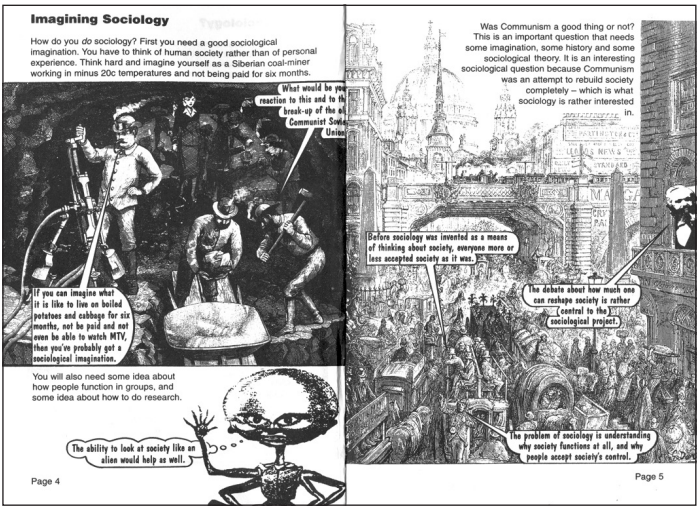
Die Grafik ist im Stil des 19. Jahrhunderts gehalten (oder entstammt womöglich sogar dieser Zeit) und zitiert damit den zeitlichen Horizont des Entstehens der Soziologie in der konfliktiven Zeit der Massengesellschaften des 19. Jahrhunderts und ihrer Furcht vor den *classes dangereuses,* ohne dies verbal mitzuteilen. Die dritte Grafik zeigt eine Familie im Cartoon-Stil der 1950er-Jahre, eingebettet in eine kleinbürgerliche Szenerie. Die Darstellung dürfte das Bild der 1950er-Jahre unterstreichen als einer Zeit hoher sozialer Konformität. Sie ist mit Sprechblasen versehen, die Mutter meint, die Familie sei eine natürliche Institution, und es sei Gemeingut (common sense), dieser Idee zu dienen. Die Tochter fragt nach, aber „was ist common sense?", und ein Chauffeur übernimmt die Stimme des Soziologie-Dozenten, der die Frage weiter zu einer soziologischen Erörterung führt, die nach den Entstehungsbedingungen von „common sense" überhaupt fragt und ihm so die Evidenz nimmt. Die Thatcher'sche Familienvorstellung wird damit eigentlich „bildlich" genommen, gleichzeitig aber durch das grafische *Objet trouvé* über die visuelle Verfremdung als selbst zeitbedingt konnotiert (ganz offensichtlich die Zeit von Maggie Thatchers Jugend darstellend), um damit dem „common sense" in der Vorstellung von der Familie die Natürlichkeit zu nehmen.

Die Frage, was eine soziologische Perspektive ausmache, wird mit einem Bild russischer Bergarbeiter und eines Aliens eingeführt (Abb. 10) und mit der Aufforderung verbunden, sich in realistische, aber fremde Verhältnisse hineinzudenken wie auch einen höchstmöglich verfremdenden Blick, einen Standpunkt von außerhalb einzunehmen: Ein Comic-Alien grüßt und sagt: „The ability to look at society like an alien would help as well", um die Gesellschaft soziologisch zu betrachten. Damit wird der soziologische Blick von außerhalb, der natürlich unmöglich ist, weil die Soziologie und ihre Wissenschaftler innerhalb der Gesellschaft operieren, die sie beschreiben, über die grafische Rhetorik gleichzeitig zur Disposition gestellt und ironisiert, als bloße Fiktion dargestellt – und dies bemerkenswerterweise zu Beginn einer Einführung in die Soziologie.

Die Infragestellung soziologischer Perspektiven und der Soziologie als „normaler" Wissenschaft bleibt allgegenwärtig in dieser Einführung zur Soziologie: Bei der Darstellung der großen Soziologen, die neben den Untersuchungsfeldern der Soziologie auch eingeführt werden, ist gleich auch die Kritik an dieser Theorie hineinmontiert. Durkheims Reflexion des Problems der moralischen Bindung großer Gesellschaften erscheint knapp und bündig in einer Sprechblase gefasst, die aus einem Durkheim-

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 122 02.09.13 13:53

Abbildung 10: Wirklichkeit und Parodie des soziologischen Blicks



Quelle: Osborne/van Loon (2009: 4, 5)

Porträt mit riesigen Bilderrahmen herausragt, das über einer Menge von Menschen hängt. Durkheim nahm den ersten Lehrstuhl für Soziologie ein, wie ein begleitender Text festhält, die Disziplin wurde damit eigentlich akademisch geadelt. Damit wird unschwer erkennbar rhetorisch unterstellt, dass die Akademisierung der Soziologie der Tatsache gleichkommt, dass sie sich zusehends von der gesellschaftlichen Wirklichkeit abhebt, die sie untersucht. Die Menge, gleichzeitig Untersuchungsgegenstand der Durkheim'schen Soziologie, murrt in Sprechblasen: „Schon wieder eine andere Vorstellung von Gesellschaft, was soll das alles", ist zu lesen. Die quantifizierende Forschungsmethodik, die beispielsweise Neuraths Methode von visuellen Darstellungsverfahren zugrunde liegt, wird ironisiert und fachgerecht kritisiert, indem ein zu allem entschlossener Forscher ein quiekendes Männchen unter die Okularlinse quetscht, das meint, so wolle und könne es nicht untersucht werden. Die visuelle Rhetorik der Kritik erweist sich teils als krass: Hinter der Darstellung von Spencers evolutionärer Soziologie, welche die gesellschaftliche Ordnung soziobiologisch darwinistisch auffasst, türmen sich beim genaueren Hinsehen die Leichenhaufen des Holocausts.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 123 02.09.13 13:53

Obwohl das Bändchen von Bildern unterschiedlichster Herkunft beinahe überquillt, liegt sein Impetus, die Evidenz gesellschaftlicher Zusammenhänge, augenscheinlich gerade nicht im Zeigen, positiven Repräsentieren eines zuvor Unsichtbaren, sondern in der Verweigerung, eine klare, eindeutige Repräsentation überhaupt zu erstellen. Der Status der Soziologie als normaler Wissenschaft (im naturwissenschaftlichen Sinne) ist ihr dabei natürlich aberkannt. Das „Gesellschaftliche" erscheint vielmehr in Form von Widersprüchen, Brüchen, Inkonsistenzen, die das Buch selbst nicht in einer übergeordneten Theorie aufhebt. Der Band arbeitet mit bildlichen Fragmenten, also Evidenzen, die selbst schon in der Gesellschaft produziert wurden und zu einer visuellen, comic-artigen Erzählung soziologischer Theorie montiert werden, und nicht mit eigenen Formen der Darstellung, einer spezifischen soziologischen Symbolsprache. Das Gesellschaftliche spricht somit gleichsam mit sich selbst. Während Neurath nach einer kontextfreien visuellen Sprache suchte, stilisieren diese Darstellungen die gesellschaftliche Kontextgebundenheit des Wissens geradezu dazu, dass soziologisches Wissen immer Montage von Heterogenität bedeutet. Eine solche Verweigerung der Homogenität der Materie wie des Stils lässt sich durchaus gesellschaftspolitisch lesen als eine Kritik an totalisierenden Vorstellungen des Sozialen, die selbst schon in der Comic-Sprache steckt (Baetens 1998: 131). Im übertragenen Sinne lautet die Botschaft also: Soziologie ist eine Wissenschaft, die sich mit der Heterogenität ihres Untersuchungsfeldes abzufinden hat, in das sie selbst heillos verstrickt ist. Die Lesenden werden durch diese Lücken in den Erzählungen, durch das Zitieren von Formen, welche die Gesellschaft selbst über sich produziert hat, auf ganz spezifische Weise gefordert, dem Material überhaupt Sinn zu verleihen – sofern sie sich überhaupt auf das Spiel einlassen.

Was bedeutet das überhaupt alles für die Darstellung von gesellschaftlichen Verhältnissen? Es wurde von drei Strategien berichtet, die das Soziale über grafische Erzählungen vermitteln. Alle drei Versuche griffen zum Mittel der visuellen Narration, um den Schleier des Evidenten gesellschaftlicher Wirklichkeit zu heben und eine soziologische Botschaft zu vermitteln. Neuraths Vision war, eine klare, in sich stimmige neue visuelle Sprache zu schaffen, die dem klar strukturierten logisch und quantitativ erschließbaren Gegenstand, der Gesellschaft, entspricht. Durchdachte, grafische Bilder, sind sie gelungen, lassen die Erzählungen, die mit ihnen formuliert werden, für jedermann verständlich werden. Geschaffen wurde

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 124 02.09.13 13:53

damit eine visuelle Kunstsprache, die allerdings den Anspruch des Universellen nicht erfüllen kann, solange sie ihre kulturelle und historische Bedingtheit negiert. Boltanskis und Bourdieus Projekt einer soziologischen Zeitschrift in Form eines Comic-Fanzines, die vieles von der Comic-Sprache übernimmt, vertrat schon weniger umfassende Ansprüche, spielt mit dem gesellschaftlichen Kontext, innerhalb dessen es entstand. Mit den neuen visuellen Darstellungsformen blies man zum Sturm auf die „Zitadellenkultur" und ihre „Doxosophen", im gewissen Sinne sehr erfolgreich, bevor man sich wieder „normalisierte". Doch die subversive Kraft der montageartigen Comic-Sprache ließ sich nicht in eine allgemeinere Wissenschaftssprache übersetzen; sie bleibt Stil einer spezifischen Schule.

Die dritte Variante der Publikation der Icon Books versöhnt den Underground-Aspekt des Comics mit dem erkenntniskritischen Aspekt der Soziologie und verbindet es mit dem klaren pädagogischen Impetus, das Konstrukt des Sozialen überhaupt denkbar zu machen. Das Projekt selbst lokalisiert sich in einer soziologischen Schule, die sich selbst vom normalwissenschaftlichen Ansatz und von einer totalisierenden Vorstellung von Gesellschaft losgesagt hat. Die Montagen historisieren die Bilder der Gesellschaft und bewahren soziologisches Wissen vor falscher Generalisierung. Aber die Frage bleibt offen, ob die damit entwickelte Formsprache sich auch in eine wissenschaftsinterne Sprache rückübersetzen lässt, mit ihr korrespondieren kann, und solange diese Fragen offen ist, wird diese Weise des grafischen Erzählens von Gesellschaft wohl eine subkulturelle Nische einer Wissenschaft bleiben, die selbst stets um die Anerkennung ihrer Wissenschaftlichkeit kämpft. Dabei brächten die wilden Formen der soziologischen Comics, wie sie in diesen Beispielen gezeigt wurden, die erkenntnislogischen Probleme und Chancen soziologischen Wissens zuweilen präziser zum Ausdruck als die meisten normalwissenschaftlichen Soziologien.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 125 02.09.13 13:53

Literaturverzeichnis

Baetens, Jan (1998): Formes et politique de la bande dessinée, Leuven: Peeters Vrin.

Becker, Horward S. (2007): Telling About Society, Chicago/London: Chicago University Press.

Behnke, Christoph/Creischer, Alice/Siekmann, Andreas (2004): Atlas: Spaces in Subjunctive, Lüneburg: Verlag für Wissenschaft und zeitgenössische Kunst.

Bellebaum, Alfred (1978): „Sprache. Soziologen-Jargon und anderer Jargon", in: Soziologie. Mitteilungsblatt der Deutschen Gesellschaft für Soziologie 1, S. 72–81.

Benjamin, Walter (1997): Einbahnstrasse, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Boltanski, Luc (2008): Rendre la réalité inacceptable. A propos de „La production de l'idéologie dominante", Paris: Demopolis.

Bonß, Wolfgang (1982): Die Einübung des Tatsachenblicks. Zur Struktur und Veränderung empirischer Sozialforschung, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bourdieu, Pierre (1975): „La lecture de Marx: Quelques remarques critiques à propos de ‚Quelques remarques critiques à propos de *Lire le capital*'", in: Actes de la recherche en sciences sociales 5/6, S. 65–79.

Bourdieu, Pierre (1985): „Sozialer Raum und ‚Klassen'", in: (derselbe), Sozialer Raum und ‚Klassen'. Leçon sur la leçon. Zwei Vorlesungen, Frankfurt a. M.: Suhrkamp. S. 7–46.

Bourdieu, Pierre/Chamboredon, Jean-Claude/Passeron, Jean-Claude (1991): Soziologie als Beruf. Wissenschaftstheoretische Voraussetzungen soziologischer Erkenntnis, Berlin, New York: de Gruyter.

Bowker, Geoffrey C./Star, Susan Leigh (2000): Sorting Things Out: Classification and Its Consequences, Cambridge, Mass.: MIT Press.

Brian, Eric (2001): Staatsvermessungen. Condorcet, Laplace, Turgot und das Denken der Verwaltung – politische Philosophie und Ökonomie, Wien: Springer.

Buéno, Antoine (2011): Le petit livre bleu: Analyse critique et politique de la société des Schtroumpfs, Paris: Hors collection.

Carnap, Rudolf (1998): Der logische Aufbau der Welt, Hamburg: Meiner.

Dacheux, Éric (2011): „La BD: reflet ou critique du lien social?" in: Dacheux, Éric/Le Pontois, Sandrine (Hg.), La BD, un miroir du lien social. Bande dessinée et solidarités, Paris: L'Harmattan. S. 211–219.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 126 02.09.13 13:53

Debschitz, Uta von/Debschitz, Thilo von (2009): Fritz Kahn: Man Machine/Maschine Mensch, Wien/New York: Springer.

Desrosières, Alain (1990): „How to make things which hold together: social science, statistics and the state", in: Wagner, Peter, Wittrock, Björn, Whitley, Richard (Hg.), Discourses on Society, Vol. XV., Dordrecht: Kluwer, S. 195–218.

Desrosières, Alain (2005): Die Politik der großen Zahlen. Eine Geschichte der statistischen Denkweise, Berlin: Springer.

Eco, Umberto (1994): Die Suche nach der vollkommenen Sprache, München: Beck.

Elias, Norbert (1976): Was ist Soziologie?, Weinheim und München: Juventa.

Elias, Norbert (1987): Die Gesellschaft der Individuen, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Frahm, Ole (2010): Die Sprache des Comics, Hamburg: Philo Fine Arts.

Geiger, Theodor (1930): „Panik im Mittelstand", in: Die Arbeit 10, S. 637–653.

Gopnik, Adam/Varnedoe, Kirk (1990): High & Low: Moderne Kunst und Trivialkultur: Ausstellung New York, Museum of Modern Art, München: Prestel.

Hartmann, Frank/Bauer, Erwin K. (2002): Bildersprache. Otto Neurath, Visualisierungen, Wien: WUV-Universitätsverlag.

Henschel, Gerhard (2003): Die wirrsten Grafiken der Welt, Hamburg: Hoffmann und Campe.

Kieserling, André (1999): „Soziologen zwischen Terminologie, Jargon und Alltagssprache", in: Gegenworte 7, S. 20–24.

Lacassin, Francis (1971): Pour un neuvième art. La bande dessinée, Paris: Union Générale d'Éditions.

Langer, Susanne K. (1984): Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst, Frankfurt a. M.: Fischer.

Lepenies, Wolf (1985): Die drei Kulturen. Soziologie zwischen Literatur und Wissenschaft, München, Wien: Hanser.

Lüdemann, Susanne (2004): Metaphern der Gesellschaft. Studien zum soziologischen und politischen Imaginären, Paderborn: Fink.

Lynch, Michael (1991): „Pictures of Nothing? Visual Construals in Social Theory", in: Sociological Theory 9, S. 1–21.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 127 02.09.13 13:53

Maus, Heinz (1967): „Zur Vorgeschichte der empirischen Sozialforschung", in: René König (Hg.), Handbuch der Empirischen Sozialforschung, Band 1., Stuttgart: Enke, S. 21–57.

McCloud, Scott (2006): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg: Carlsen.

Morin, Edgar (1962): L'esprit du temps. Essais sur la culture de masse, Paris: Éditions Bernard Grasset.

Neurath, Otto (1939): Modern Man in the Making, New York: Knopf.

Neurath, Otto (1991): Gesammelte bildpädagogische Schriften, Wien: Hölder-Pichler-Tempsky.

Neurath, Otto (2010): From Hieroglyphics to Isotype: A Visual Autobiography, London: Hyphen Press.

Nikolow, Sibylla, (2011): „‚Words Divide, Picture Units'. Otto Neurath's Pictorial Statistics in Historical Context", in: Richard Heinrich (et al.) (Hg.), Image and imaging in philosophy, science and the arts: Proceedings of the 33rd International Ludwig Wittgenstein Symposium in Kirchberg, 2010. Volume 2, Frankfurt: Ontos Verlag, S. 85–98.

Osborne, Richard/Van Loon, Borin (2009): Introducing Sociology: A Graphic Guide, London: Icon Books.

Pells, Richard (1997): Not Like Us: How Europeans have loved, hated, and transformed American culture since World War II, New York, NY: Basic Books.

Pennacchioni, Irène (1982): La nostalgie en images. Une sociologie du récit dessiné, Paris: Librarie des Meridiens.

Sandner, Günther (2008): „Demokratisierung durch Bildpädagogik. Otto Neurath und Isotype", in: SWS-Rundschau 48, S. 463–484.

Scanlan, Stephen J./Feinberg, Seth L. (2000): „The Cartoon Society: Using The Simpsons to Teach and Learn Sociology", in: Teaching Sociology 28, S. 127–139.

Stadler, Friedrich (Hg.) (1982): Arbeiterbildung in der Zwischenkriegszeit: Otto Neurath, Gerd Arntz, Wien: Löcker.

Tufte, Edward R. (1983): The Visual Display of Quantitative Information, Cheshiere, Connectitut: Graphics Press.

Ullrich, Wolfgang (2006): Bilder auf Weltreise. Eine Globalisierungskritik, Berlin: Wagenbach.

Vossoughian, Nader (2008): Otto Neurath: The Language of the Global Polis, Rotterdam: Nai Publishers.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 128 02.09.13 13:53

Werckmeister, Otto K. (1989): Zitadellenkultur: Die schöne Kunst des Untergangs in der Kultur der achtziger Jahre, München: Hanser.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: The Compton Pictographs. Entnommen aus: Stadler (1982), S. 377.
Abb. 2: Cover-Design von Otto Neurath: From Hieroglyphics to Isotype, Isotype Institute, c.1944. http://www.isotyperevisited.org/2009/09/from-hieroglyphics-to-isotype.html vom 04.08.2012.
Abb. 3: „Das haben die organisierten Frauen sich und ihren Schwestern erkämpft". Undatiertes Schaubild, entnommen aus Stadler (1982: 356).
Abb. 4: „Gesellschaftsgliederung". Schautafel Standard Mundaneum, Wien. Undatiert. Entnommen aus: Vossoughian (2008: 64).
Abb. 5: Die städtischen Warmbadeanstalten im heutigen Berlin. Schaubild zur Ausstellung in Berlin 1930 (Ausschnitt). Entnommen aus: Stadler (1982: 274).
Abb. 6: Otto und Marie Neurath Isotype Collection, entnommen aus Vossoughian (2008: 58).
Abb. 7: Schtroumpf, les cahiers de la bande dessinée n° 7, 1973. Bibliothèque nationale de France, Paris.
Abb. 8: Zusammenstellung aus: Bourdieu (1975), S. 65 und S. 67.
Abb. 9: Entnommen aus: Osborne/van Loon (2009), Doppelseiten 5 und 6.
Abb. 10: Entnommen aus: Osborne/van Loon (2009), Doppelseiten 3 und 4.

00_SACHBUCHCOMIC_Druckdaten.indd 129 02.09.13 13:53