

apropos

[Perspektiven auf die Romania]

Sprache/Literatur/Kultur/Geschichte/Ideen/Politik/Gesellschaft

Mit Franz Kafka im Wachsfigurenkabinett des Dr. Caligari
Ein cinephiler Fancomic von SeSar und seine Funktion als Gedächtnisraum

Christian Alexius

apropos [Perspektiven auf die Romania]

hosted by Hamburg University Press

2023, 10

pp. 94-115

ISSN: 2627-3446

Online

<https://journals.sub.uni-hamburg.de/apropos/article/view/1960>

Zitierweise

Alexius, Christian. 2023. „Mit Franz Kafka im Wachsfigurenkabinett des Dr. Caligari. Ein cinephiler Fancomic von SeSar und seine Funktion als Gedächtnisraum.“ *apropos [Perspektiven auf die Romania]* 10/2023, 94-115.

doi: <https://doi.org/10.15460/apropos.10.1960>

Except where otherwise noted, this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license (CC BY 4.0)



Christian Alexius

Mit Franz Kafka im Wachfigurenkabinett des Dr. Caligari

Ein cinephiler Fancomic von SeSar und seine Funktion als
Gedächtnisraum

Christian Alexius

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am
Institut für Medienwissenschaft der
Philipps-Universität Marburg und
Promovend im Graduiertenkolleg
„Konfigurationen des Films“ der
Goethe-Universität Frankfurt.
alexius@tfm.uni-frankfurt.de

Keywords

Archiv – Cinephilie – italienische Comics – Fankultur – Film

Wir schreiben das Jahr 1920: Der Schriftsteller Franz Kafka besucht in seiner Heimatstadt Prag das Wachfigurenkabinett des Schaustellers Dr. Caligari. Zu dessen Exponaten gehören Figuren von Iwan dem Schrecklichen, Frankensteins Monster, dem Räuberhauptmann Rinaldo Rinaldini, dem somnambulen Cesare sowie dem Vampir Nosferatu und der tödlichen ‚Spinnenfrau‘. Diese seien in Wirklichkeit jedoch lebendig, wie Caligari seinem Publikum gegenüber versichert und damit zugleich darauf verweist, dass sie alle von ihm in dieser verzauberten Form gefangen halten werden. Mit Kafka macht er in der Menge allerdings einen Zuschauer aus, der nicht an seine magischen Fähigkeiten zu glauben scheint. Um ihn vom Gegenteil zu überzeugen, verwandelt er ihn auf der Stelle in ein insektenartiges Wesen: „Als er eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand er sich in seinem Bett zu einem ungeheuren Ungeziefer verwandelt“ (SeSar 1991, 62)¹. So stellt es sich im Comic *SeSar presenta FK e il Dr. Caligari – Una storia espressionista* (1986) dar.

¹ Im italienischen Original: „Svegliandosi una mattina da sogni agitati si trovo’ trasformato, nel suo letto, in un enorme insetto immondo.“ Meine Übersetzung aus dem Italienischen lehnt sich an die deutschsprachige Originalfassung von Kafkas Novelle *Die Verwandlung* (1915) an (cf. Kafka 2004 [1915], 96), vermeidet aber, wie SeSars Version, die Nennung des Protagonisten Gregor Samsa.

SeSar presenta oder: Die archontic productions eines filmliebenden Comiczeichners

In *Von Caligari zu Hitler* (1947) verweist Siegfried Kracauer gleich zu Beginn seiner Ausführungen zum Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) von Robert Wiene anhand des in Prag aufgewachsenen Co-Drehbuchautors Hans Janowitz auf ebene Stadt, in der für ihn „Wirklichkeit und Traum verschmelzen und Träume voll von Schrecken sind“ (Kracauer 1984 [1947], 67). Damit stellt er eine Verbindung zwischen Prag und dem eigentlich in Holstenwall spielenden Stummfilm her, wie sie uns auf vergleichbare Weise in SeSars achtseitigem, erstmals im August 1986 in der Zeitschrift *Corto Maltese* erschienenen Comic *FK e il Dr. Caligari* wiederbegegnet, in dem Dr. Caligari ausgerechnet in dieser Stadt Halt macht. Bei SeSar handelt es sich um den 1938 in Turin geborenen Maler, Illustrator und Comiczeichner Sergio Sarri, der sich in seinen Gemälden häufig auf Filme als Teil der Pop-Kultur bezieht. Seine Leidenschaft für den Film wird aber insbesondere anhand der Comics deutlich, die er ab Mitte der 1980er Jahre und bis in die frühen 1990er Jahre hinein für die italienischen Comiczeitschriften *Corto Maltese* und *Comic Art* unter dem Künstlernamen SeSar anfertigte und auch im Rahmen verschiedener Ausstellungen präsentiert hat.² In diesen nimmt er sich Filmklassikern insbesondere der 1920er und 1930er Jahre aus Hollywood und Westeuropa an – Filmen, die Sarri zufolge durch ihre Ausstrahlung im italienischen Fernsehen den Lesenden in den 1980er Jahren durchaus bekannt waren (cf. SeSar bei Bartoli 2010, 15). Konkret verweist er hierzu auf das 1988 erstmals ausgestrahlte und bis heute auf RAI 3 zu sehende Format *Fuori Orario: Cose (mai) viste*, in dem üblicherweise der Filmkritiker Enrico Ghezzi im Mitternachtsprogramm in italienische und internationale Produktionen einführt.³

Bei den zumeist unter dem Übertitel *SeSar presenta* abgedruckten Comics kann allerdings nicht von werkgetreuen Adaptionen ihres Ausgangsmaterials gesprochen werden, wie Sarri selbst betont:

Ich beschäftige mich als Comic-Autor mit dem Kino. [...] Ich habe angefangen, Geschichten zu erzählen, in denen sich die berühmtesten Figuren und Filme in mehr oder weniger erfundenen Situationen begegnen. Ich habe nie einen Film adaptiert, sondern immer neue und originelle Geschichten erfunden. (SeSar bei Bartoli 2010, 15-16)⁴

² Die Comics von SeSar wurden teils auch ins Englische übersetzt und im US-amerikanischen Magazin *Heavy Metal* veröffentlicht. Zu seinen weiteren Arbeiten zählen zwei Comics für den Ausstellungskatalog *La Bella e la Bestia per non parlare di Tarzan...* (2007) sowie ein von ihm entworfenes Tarot-Set für das Filmlexikon *100 anni di cinema* (1995). Darüber hinaus waren seine Comics und Zeichnungen Bestandteil eigener Ausstellungen wie 1986 in Lugano (*SeSar: Hollywood, Hollywood*) oder wurden zusammen mit Kunstwerken von Sarri präsentiert wie 2011 in Savona (*Sarri versus SeSar: Pittura*Fumetto*Cinema*).

³ Schriftliche Korrespondenz mit Sergio Sarri (27.02.2023). Die Fanseite *Archivio Fuori Orario* bietet eine Übersicht über die einzelnen Ausstrahlungstermine der Sendung und Einführungen von Ghezzi: <<https://archiviofuoriorario.altervista.org/home.html>> [Zuletzt abgerufen am: 04.05.2023].

⁴ Im italienischen Original: „Io sono un autore di fumetti sul cinema. [...] Così ho cominciato a raccontare storie dove i personaggi e i film più famosi si incontravano in situazione più o meno inventate. Non ho mai fatto un film a fumetti, ho sempre inventato storie nuove ed originali“ (Übersetzungen aus dem Italienischen hier und im Folgenden durch den Autor).

SeSar kombiniert in seinen Comics die fiktiven Elemente eines Films mit realen Persönlichkeiten der jeweiligen Zeit, aber auch mit Figuren aus anderen Comics, oder lässt uns von Filmschaffenden in fiktionale Entstehungsgeschichten ihrer Werke einweihen. So trifft in SeSars Adaption des Films *Die Büchse der Pandora* (1929) die von Louise Brooks gespielte Lulu sowohl auf Sigmund Freud als auch auf die Comicfigur Valentina, die ihr Schöpfer Guido Crepax nach dem optischen Vorbild von Brooks entworfen hat. Der vom Comicautor Hugo Pratt geschaffene Abenteurer Corto Maltese findet sich unterdessen in SeSars Variante des Films *Foolish Wives* (1922) wieder, wohingegen Adolf Hitler in SeSars Version von *Der blaue Engel* (1930) versucht, Marlene Dietrich zu einer Rückkehr nach Deutschland zu bewegen. In der Comicfassung von *Metropolis* (1927) tritt der Regisseur Fritz Lang als Figur auf und beleuchtet die Entstehungsgeschichte seines Films *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931), während Erich von Stroheim zum Regieassistenten am Set von *King Kong* (1933) wird, wo er es nicht nur mit Spionen des deutschen Nationalsozialismus aufnehmen muss, sondern den Lesenden auch die Entstehung der Szene mit King Kong auf dem Empire State Building erläutert (cf. Abb. 5). Und in den von SeSar mit dem Übertitel *I misteri di Hollywood* versehenen Comics wird der Schauspieler Peter Lorre unter anderem in die Ermittlungen rund um den bis heute ungelösten Mord an der ‚Schwarzen Dahlie‘ Elizabeth Short hineingezogen.

Im Folgenden soll SeSars Comic *FK e il Dr. Caligari* exemplarisch untersucht werden, um die ‚Methode SeSar‘ insbesondere hinsichtlich zweier Aspekte zu erschließen: die in seinen Comics zum Ausdruck kommende Verwischung der Grenzen von Fankultur und Cinephilie sowie die ihnen zugrunde liegende Gedächtnis- beziehungsweise Archivfunktion.⁵ In der Verbindung von Wienes expressionistischem Stummfilm und der Person Kafkas kann *FK e il Dr. Caligari* nicht nur hinsichtlich seines Inhalts beispielhaft für SeSars Comics stehen, sondern auch bezüglich ihrer visuellen Gestaltung. Diese zeichnet sich zumeist durch zwei farblich voneinander getrennte Bereiche aus, wobei ein oder mehrere Panels im Vordergrund stehen und vom Rest der Seite als einer Art „Hintergrundpanel“ (Abel & Klein 2016, 90) gerahmt werden. Im Falle von *FK e il Dr. Caligari* sind dementsprechend maximal zwei mit dicken schwarzen Rahmen umgebene Panels nebeneinander auf einer Seite zu sehen, in denen die eigentliche Handlung durch den in Sprechblasen wiedergegebenen Monolog Caligaris vorangetrieben wird. Parallel dazu werden im Hintergrund oberhalb der Panels Szenen aus dem Film nachgezeichnet. Ausnahmen stellen folgende Elemente dar: die Ansicht der Prager Innenstadt, welche die obere Hälfte der ersten Comicseite einnimmt; die Darstellung von Franz Kafka auf der siebten Seite, die dort als Hintergrund seiner Verwandlung fungiert; sowie eine erneute Zeichnung von Prag auf der letzten Seite, die die ersten Zeilen aus Kafkas *Die Verwandlung* unterlegt. Die Farbgebung trägt ihren Teil zur Unterscheidung der beiden Ebenen bei: Abstufungen dunkler Türkistöne dominieren im Hintergrund, während die Panelinhalte in Schwarz-Weiß mit einem rosa Stich in den unteren Bildregionen gehalten sind:

⁵ *FK e il Dr. Caligari* und eine Auswahl weiterer Comics von SeSar wurden in dem Sammelband *King Kong! e altre storie* (1991) wiederveröffentlicht.



1 | Das Wachsfigurenkabinett in *FK e il Dr. Caligari* (1986)⁶
(Quelle: SeSar. 1991. *King Kong! e altre storie*. (S. 58-59), © Rizzoli Libri)

Aufgrund seines Rückgriffs auf Filme, Comics oder Werke der Literatur lassen sich die Arbeiten SeSars als *archontic productions* beschreiben.⁷ Darunter fasst Abigail De Kosnik im Anschluss an Jacques Derridas These, dass kein Archiv jemals wirklich abgeschlossen sein kann,⁸ die aktive Auseinandersetzung von Konsument*innen, in einem weiteren Sinne aber auch von Medienkonzernen mit Filmen, Fernsehserien oder Videospiele und alle daraus hervorgehenden Werke, die sich ausdrücklich als Variationen eines bereits existierenden Stoffes zu erkennen geben. Mediale Produktionen stellen sich demzufolge nicht als in sich abgeschlossene Einheiten dar, sondern als ein „archive to be plundered, an original to be memorized, copied, and manipulated – a starting point or springboard for receivers’ creativity, rather than an end unto itself“ (De Kosnik 2016, 4). Auf diese Weise lassen sich auch Filmen beliebig Einzelteile als Rohmaterial entnehmen, so dass sämtliche mediale Produktionen ein eigenes virtuelles Archiv beziehungsweise ein Meta-Archiv eröffnen, welches nicht nur den Ursprungstext enthält, sondern auch alle auf ihm basierenden Variationen und Transformationen (cf. De Kosnik 2016, 34).⁹

⁶ Das Wachsfigurenkabinett in SeSars Comic setzt sich wie folgt zusammen: Iwan der Schreckliche und Rinaldo Rinaldini (hier: Cagliostro) aus dem Film *Das Wachsfigurenkabinett* (1924), Frankenstein's Monster in seiner Interpretation aus *Frankenstein* (1931) und dessen Fortsetzungen, der Figur Cesares aus *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) sowie dem Vampir Nosferatu aus *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) und der Schauspielerin Theda Bara aus dem Film *Sin* (1915).

⁷ Mit dem Begriff ‚archontic‘ greift De Kosnik auf Derrida zurück, der damit auf die *árchontes* im antiken Griechenland und somit den Wortursprung des ‚Archivs‘ aufmerksam macht. Die *Archonten* waren höhere Magistratsangehörige, die offizielle Gesetzesdokumente nicht nur auslegen, sondern auch bei sich zu Hause aufbewahren durften (*archeion* = ‚ein Haus‘) (cf. Derrida 1997, 11).

⁸ „Der Archivar produziert Archivarisches, deshalb wird das Archiv niemals abgeschlossen sein. Es ist von der Zukunft her geöffnet“ (Derrida 1997, 123).

⁹ Als Beispiel führt De Kosnik das auf diese Weise entstandene Archiv zu Jane Austens *Pride and Prejudice* (1813) an, das sich für sie unter anderem ebenso aus der gleichnamigen BBC-Miniserie von 1995 sowie der Filmadaption von 2005 zusammensetzt wie aus *Bridget Jones's Diary* (2001) und seinen Fortsetzungen oder dem 2009 veröffentlichten Roman *Pride and Prejudice and Zombies* (cf. De Kosnik 2016, 364).

Der Begriff der *archontic production* ersetzt für De Kosnik aufgrund seiner wertfreien Konnotation beispielsweise das Sprechen von einer derivativen oder appropriativen Literatur, deren Spannweite von der Aneignung klassischer griechischer Sagen durch professionelle Autor*innen bis hin zur Schaffung von Fanfictions reicht (cf. Derecho [De Kosnik] 2006, 63-66). SeSars Arbeiten scheinen zunächst in der Tradition der ersteren zu stehen, handelt es sich doch auch bei ihm um einen professionellen Künstler, dessen kommerziell veröffentlichte Werke Auseinandersetzungen mit bereits bestehenden Texten darstellen. In Anlehnung an Karen Hellekson und Kristina Busse (2014, 23) lässt sich von ihm jedoch als einem „author-fan[]“ sprechen, was die Nähe seiner *archontic productions* zu Fanpraktiken hervorhebt. Denn zumindest hinsichtlich ihrer Vorgehensweise erinnern auch die Comics von SeSar an Fanfictions, insofern sich beide in der Regel mit einem bestimmten massenmedialen Phänomen auseinandersetzen und sich dessen Charaktere, aber etwa auch Handlungsbögen, Schauplätze und Themen aneignen, wobei sie stets eigene, neue Geschichten kreieren. Zum Tragen kommt in diesem Zuge ein ungewöhnliches, über traditionelle Adaptionen hinausgehendes Wechselspiel aus Treue und Untreue gegenüber dem Ursprungstext, bei dem bestimmte Elemente von diesem wiederholt und werkgetreu wiedergegeben werden, während andere sich davon deutlich unterscheiden und neu hinzukommen. So greifen Fanfictions üblicherweise in ihrem Ausgangsmaterial angelegte Möglichkeiten hinsichtlich der Vorgeschichte einer Figur oder deren sexuellen Aktivitäten auf und setzen sich häufig auch eher lose mit einem bereits existierenden Stoff auseinander, wenn sie beispielsweise Charaktere aus ihrem ursprünglichen Kontext herausnehmen, um sie im Setting eines anderen Franchise agieren zu lassen (cf. De Kosnik 2016, 35-36).

Die Arbeit mit solchen Crossovers oder Mash-Ups verdeutlicht noch einmal den Bezug der Comics von SeSar zu Fanfictions. So werden auch in seinen Comics Elemente aus unterschiedlichen medialen Produktionen miteinander in Verbindung gebracht, trifft im Falle von *FK e il Dr. Caligari* mit dem „ungeheuren Ungeziefer“ eine der literarischen Schöpfungen Franz Kafkas auf den Antagonisten aus dem Film *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Damit können die Comics von SeSar zugleich als analoge Vorläufer der heutigen Remix-Kultur gelten (cf. Lessig 2008), welche sich zuvorderst auf digitale Praktiken bezieht und eine „typische Erscheinungsform[] künstlerischen Alltagshandelns in einer medial saturierten Gesellschaft“ (Voigts 2015, 146) darstellt. SeSars Comics können zudem als Beispiele einer von Benoît Crucifix (2020, 149) ausgemachten „graphic ‚archiveology‘“¹⁰ angesehen werden, bei der sich Comicschaffende beispielsweise durch das Nachzeichnen von Panels mit der Vergangenheit auseinandersetzen und dabei auch auf ihre eigenen Comicsammlungen zurückgreifen (cf. Crucifix 2020, 151). Im Falle von SeSar sind es weniger Panels als bestimmte Momente und Figuren aus Filmen, die von ihm nachgezeichnet werden, wobei auch er hauptsächlich mit seinem eigenen Bestand an Videokassetten und Publikationen zum Film arbeitet.¹¹

¹⁰ Der Begriff der *archiveology* ist angelehnt an Catherine Russells (2018, 1) Beschreibung eines „reuse, recycling, appropriation, and borrowing of archival material“ im Bereich des Filmemachens (cf. Crucifix 2020, 159).

¹¹ Schriftliche Korrespondenz mit Sergio Sarri (27.02.2023).

Hinsichtlich der eröffneten Verbindung der Comics von SeSar zu Fanfictions gilt es jedoch zu betonen, dass der Italiener nicht dem typischen Bild von Fanfiction-Autor*innen entspricht. Schließlich entstammen Fanfictions zumeist der Feder von Amateurschreibern und sind nicht zur kommerziellen Veröffentlichung vorgesehen. Stattdessen werden sie mit anderen Fans auf Conventions oder im Internet geteilt, diskutiert und auch verkauft, stellen ein Übungsfeld für angehende Literaturschaffende oder das primäre künstlerische Ausdrucksmittel von Fans dar (cf. Jenkins 2013 [1992], 46-49). Im Gegensatz dazu ist SeSar beziehungsweise Sergio Sarri zu Beginn seiner Karriere als Comicschaffender bereits seit den 1960er Jahren ein etablierter Künstler und veröffentlicht seine Comics von Anfang an in professionell vertriebenen Magazinen. Zentral für Fanfictions ist zudem die aktive Rolle, die anderen Fans bei ihrer Entstehung zukommt. Martina Stemberger hat diese mit Blick auf den Schreibprozess auf Online-Plattformen wie FanFiction.net oder Archive of Our Own herausgestellt und betont, dass die Lesenden über eine „interaktive, konkret ko-kreative Funktion“ (Stemberger 2021, 34) verfügen, indem sie den Autor*innen beispielsweise inhaltliche Rückmeldungen geben. Von einer „kollektiv-kollaborative[n] kreative[n] Praxis“ (Stemberger 2021, 28-29) lässt es sich im Falle von SeSar jedoch ebenso wenig sprechen, wie die für die Veröffentlichung von Fanerzeugnissen charakteristische *gift economy* bei der Publikation seiner Comics eine Rolle spielt.¹²

Cinephile Fancomics

SeSars Methode lässt Bezüge zu einer *fannish practice* erkennen, obgleich er selbst sich möglicherweise gar nicht als Fan betrachtet. Zumindest erwecken seine Arbeiten nicht den Eindruck, dass er sich in seinem Schaffen und seiner Begeisterung für den Film als Teil einer gemeinsamen Gruppe von Gleichgesinnten betrachtet. Dies gilt in der Forschung bis heute als zentrales Charakteristikum von Fans: „The fan experience is fandom, which comprises people who post, engage, write letters, talk, meet face-to-face, dress up, or make vids. Central to fandom is this shared community“ (Hellekson 2018, 74). Dass er sich selbst nicht als Fan, sondern vermutlich eher als einen Cinephilen betrachtet, dessen Filmgenuss typischerweise ein individueller ist und sich nach innen richtet (cf. Shambu 2020 [2019], 79-80), wird zudem durch die in seinen Comics zu beobachtende Auswahl an Filmen nahegelegt. Diese zeichnet sich sowohl durch einen Fokus auf bestimmte Regieschaffende beziehungsweise *auteurs* als auch durch die Verbindung von klassischem Hollywoodkino und internationalem Kunstfilm aus. Der hierdurch eröffnete Bezug zur klassischen Cinephilie französischer Prägung wird auch durch SeSars Beschreibungen seiner Filmsozialisation 1946 in Bologna nahegelegt. Dort ging er nach der Schule regelmäßig in die erste Tagesvorstellung der *Arena del Sole*, um sich vor allem US-amerikanische Filme anzusehen, die während der Kriegsjahre in Italien

¹² Über besagte *gift economy* schreibt Henry Jenkins (Jenkins & Scott 2013, xxx): „Fan cultural production is often motivated by social reciprocity, friendship, and good feelings, rather than economic self-interest.“ Gleichwohl können Fans ihre Aktivitäten auch als Ausgangspunkt für eine professionelle Karriere nutzen oder ihre Erzeugnisse über Online-Plattformen wie *etsy* verkaufen. Eine kritische Auseinandersetzung mit der *gift economy* unter besonderer Berücksichtigung der Arbeit von weiblichen Fans findet sich bei De Kosnik (2009).

nicht gezeigt wurden. Dabei versuchte er stets, der erste Besucher zu sein, und gab sich im Saal der Vorstellung hin, dass der folgende Film nur für ihn projiziert werden würde. Ableiten lässt sich hieraus eine für die klassische Cinephilie typische Faszination am Kino selbst, die über den jeweils gezeigten Film hinausgeht. SeSar spricht von der *Arena del Sole* als seiner Schule und Universität, dem Grundstein seiner Leidenschaft für und seines Wissens über den Film – ein Wissen, das er in den darauffolgenden Jahren unter anderem durch den Besuch von Filmclubs und das Sammeln von Videokassetten erweitern sollte (cf. SeSar in Mezzavilla 1988, 60-64).

In seinen Comics verbindet SeSar somit Methoden der Aneignung und Transformation, die tendenziell mit der Fankultur assoziiert werden, mit einem cinephilen Interesse an Film und Kino. Dies ist dahingehend bemerkenswert, als dass sich Cinephilie und Fankultur in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung klassischerweise als Gegensatzpaar gegenüberstehen, wobei davon ausgegangen wird, dass erstere sich mit dem Film als Kunstform auseinandersetzen würde und zweiteere sich auf populäre Unterhaltung bezieht:

Whereas the *cinophile* has been traditionally associated with elite, intellectual, and often privileged circles of aesthetes, the *fan* takes cine-love down a notch: the term *fan* is used for nonintellectual or marginal groups and focuses on popular or, conversely, esoteric (cult, camp, trash, otherwise specialized) material. (Keller 2020, 22, Herv. im Original)

Eine solch strikte Unterscheidung zwischen den beiden Gruppen wurde in den letzten Jahrzehnten allerdings wiederholt infrage gestellt: Thomas Elsaesser (2005, 36) spricht von einer „fan cult cinephilia“, die sich für ihn nicht mehr durch das Interesse an *auteurs* oder dem Sehen von Film(-material) auf der Kinoleinwand auszeichnet, sondern beispielsweise stärker in einen Dialog mit dem Objekt der Begierde zu treten sucht und alternative Lesarten eines Films entwirft. Henry Jenkins macht zwar Unterschiede zwischen beiden Formen der Zuschauerschaft aus, insbesondere hinsichtlich ihres subkulturellen Status, kommt letztlich allerdings zu dem Schluss, dass sich die Grenzen bei genauerem Hinsehen rasch zu verwischen beginnen und beschreibt Cinephile als „fan[s] with a pedigree“ (Jenkins bei Pêra 2015). Für Sarah Keller wiederum macht es wenig Sinn, Cinephile und Fans allein aufgrund der Art von Filmen zu unterscheiden, für die sie sich interessieren. Stattdessen würden beide in einer affektiven und liebevollen Beziehung zum Bewegtbild stehen, die sich in teils unterschiedlichen Aktivitäten niederschlägt: „Indeed, the difference between a fan and a cinophile may well be only one of degree rather than of kind“ (Keller 2020, 22).

Dabei gibt es durchaus historische Unterschiede zwischen dem, was klassischerweise als Cinephilie einerseits und Fankultur andererseits beschrieben wird. So liegt in der von Männern dominierten und für unsere Vorstellung von Cinephilie bis heute einflussreichen französischen Ausprägung der 1950er und 1960er Jahre der Fokus etwa auf einer kulturellen Aufwertung des Films und Anstrengungen zum Erhalt vom Verschwinden bedrohter Produktionen sowie dem Schreiben von Filmkritiken. Demgegenüber steht die zahlenmäßige Überlegenheit von Frauen im Zuge des rund um die Fernsehserien *The Man from U.N.C.L.E.* (1964-1968) und *Star Trek* (1966-1969) entstehenden *Media Fandom* in den USA (cf. Coppa 2006, 43-

46)¹³ sowie die persönliche Transformation und Aneignung medialer Produktionen in Fanzines oder Performances. Sorgen um den Zugang zu geliebten Filmen treiben gleichzeitig aber etwa auch Fans der ersten *Star Wars*-Trilogie (1977-1983) um, die die ursprünglichen Versionen der Filme als Reaktion auf spätere digitale Überarbeitungen vonseiten George Lucas wiederherstellen wollen (cf. Eveleth 2014). Zudem stellen sich Fanfictions beispielsweise nicht nur als Ausdruck persönlicher Wertschätzung dar, sondern können sich ebenso kritisch mit ihren jeweiligen Gegenständen auseinandersetzen, während subjektive Vorlieben auch cinephile Filmkritiken durchziehen, für deren Autoren der schlechteste Film eines *auteurs* immer noch bewundernswerter als der beste eines schlichten *metteurs en scène* ist.

Anstatt sich somit in dem Versuch zu ergehen, essenzielle Unterschiede zwischen beiden Gruppierungen festlegen zu wollen und so etwas wie ‚die Cinephilie‘ oder ‚den Fan‘ herauszuarbeiten, will ich es den oben genannten Autor*innen gleichzutun und darüber hinaus Girish Shambu (cf. 2020 [2014], 52-53) folgen, der eine Vielzahl unterschiedlicher und über den Kontinent verstreuter Ausprägungen von Cinephilie in der Geschichte des Films ausmacht, die sich in einem stetigen Wandel befinden. Eben diesen Gedanken greift auch Keller auf, wenn sie für eine demokratischere und potenziell emanzipatorische Version von Cinephilie plädiert, die „many kinds of love“ (Keller 2020, 22) gegenüber dem Film zulässt. Auf diese Weise lassen sich mittlerweile überholte Differenzierungsversuche ebenso überwinden wie die Dominanz einer bestimmten Vorstellung von Cinephilie. Folglich erscheint es nur konsequent, dass beide Gruppen sich nicht gegenseitig ausschließen, sondern Fans cinephil und Cinephile zugleich Fans sein können.

Eine solche Richtung schlägt auch Philipp Dominik Keidl ein, der in seiner Diskussion von *cinephilic fan art* ebenfalls cinephile Praxis und Fankultur zusammendenkt. Er spricht von *cinephilic fans* als Teil einer neuen Generation von Cinephilen, die sich gleichzeitig in beiden Subkulturen bewegen und deren Auseinandersetzung mit Film sich in Aktivitäten niederschlägt, die typischerweise mit der Fankultur in Verbindung gebracht werden. Dabei können ihre Arbeiten stellvertretend für den bereits von Elsaesser (cf. 2005, 36-37) ausgemachten Prozess eines *re-mastering* stehen, bei dem Cinephile versuchen, die Initiative zu übernehmen und den hegemonialen Lesarten eines Films ihre eigenen Sichtweisen entgegenzusetzen. Keidl (2023, s.p.) selbst beschreibt *cinephilic fan art* als, „transformative creative works that take more artistic freedom and (re-)interpret, expand, remix, and mash-up films with other media content – often acting outside the intended meanings of film and media producers“. Er verdeutlicht dies am Beispiel von *cinephilic fan art* zu *Call Me by Your Name* (2017). Deren Möglichkeiten als eine subjektive und zugleich kritische Form der Auseinandersetzung wird für ihn insbesondere dort deutlich, wo sich cinephile Fans mit der fehlenden Darstellung des Geschlechtsaktes zwischen

¹³ Eine alternative Geschichte von *Media Fandom* in den USA, die sich dem dominierenden Fokus auf *Star Trek* und Science-Fiction-Magazinen wie dem in den 1920er Jahren erstmals erscheinenden *Amazing Stories* verweigert, bietet Alexandra Edwards. Sie plädiert für eine stärkere Berücksichtigung der literarischen Kultur im frühen 20. Jahrhundert und den unterschiedlichen Weisen, auf denen die Zeitschriftenpresse der damaligen Zeit die Herausbildung von Fans und Fankulturen beeinflusst hat (cf. Edwards 2018).

Elio (Timothée Chalamet) und Oliver (Armie Hammer) auseinandersetzen, während Elios Verkehr mit einer jungen Frau sehr wohl gezeigt wird. So kreieren Fans etwa explizite Zeichnungen dieses Moments oder fertigen eigene Schnittfassungen an, die Material aus pornografischen Filmen integrieren.

Neben Filmen, Zeichnungen oder Stickern macht Keidl auch den Comic als eine mögliche Ausdrucksform cinephiler Fankunst aus, ohne jedoch konkrete Beispiele dafür zu benennen, was uns zurück zu den Arbeiten von SeSar führt. Dessen Comics können beispielhaft für die von Keidl beschriebene Praktik stehen, die sie historisch zugleich vorwegnehmen. Infolgedessen lassen sie sich in Anlehnung an Keidls Begriff der *cinephilic fan art* als *cinephilic fan comics* oder, zu Deutsch, *cinephile Fancomics* beschreiben. Dabei ist es zunächst einmal unerheblich, ob sich SeSar nun selbst als ein ‚Fan‘ oder ‚cinephiler Fan‘ betrachtet oder nicht, legt die Gestaltung seiner Comics doch eine Auseinandersetzung in diesem Kontext nahe. Damit kann er zugleich exemplarisch für das von Matt Hills (2018) beschriebene *implicit fandom* stehen. Hills geht es um eine Erweiterung des Spektrums der Fanforschung, die sich bevorzugt mit Pop-Kulturen auseinandersetzt und dadurch Hierarchien wie diejenige zwischen dem an kommerziellem Unterhaltungskino interessierten Filmfan und kunstliebenden Cinephilen selbst mitzuverantworten hat. Stattdessen sollten auch die Bewunder*innen von Literatur, Opern und Theaterstücken zum Forschungsgegenstand der Disziplin werden, auch wenn diese sich nicht zwangsläufig als Fans betrachten. Eben darauf zielt der von ihm verwendete Begriff des *implicit fandom* ab, welcher auch, und das ist für SeSars ‚Fandom‘ ebenfalls von Bedeutung, individuelle und nicht notwendigerweise mit anderen Menschen geteilte oder kollektive Aktivitäten miteinschließt.

Hinsichtlich möglicher Unterscheidungsmerkmale zwischen Cinephilen und Fans erweist sich allerdings die von Sarah Keller (2020) als typisch für erstere Gruppe herausgestellte *anxiety* als interessant, auf die Thomas Elsaesser (2005, 27-28) bereits verwiesen hat: „Cinephiles were always ready to give in to the anxiety of possible loss, to mourn the once sensuous-sensory plentitude of the celluloid image, and to insist on the irrecoverably fleeting nature of a film’s experience.“ Cinephilie meint demzufolge nicht nur einen Affekt, eine subjektive und persönliche Beziehung zum Bewegtbild. Stattdessen ist die Liebe zum Film immer auch von einer Angst geprägt, da sich das begehrte Objekt als ein flüchtiges darstellt und sich der Kontrolle der Zuschauenden immer wieder aufs Neue entzieht. Keller selbst veranschaulicht diese Gefühlsgemengelage am Beispiel der hypothetischen Sichtung eines Films von Andy Warhol: „Cinephiles worry that the eight-hour showing may be the only chance to see the Warhol in the proper format. They may be thrilled by the opportunity and find it fun, but there is a trace of angst in the action, too“ (Keller 2020, 23).

Im Folgenden ist jedoch weniger von Bedeutung, ob die Sorge um die Flüchtigkeit des Filmbildes sich möglicherweise stärker der einen oder anderen Gruppe zuordnen lässt und somit doch trennscharf zwischen Cinephilen und Fans unterschieden werden kann. Als anschlussfähig für die Comics von SeSar erweist sich stattdessen, dass die beschriebene *anxiety* auf die von Elsaesser (2005, 40) im Zentrum der Cinephilie verortete „crisis of memory“ verweist, mit der sich die

unterschiedlichen Ausprägungen der Cinephilie konfrontiert sehen würden: Die sich stetig im Verschwinden befindlichen Filmbilder vor Augen bleibe Cinephilen nichts anderes übrig, als zu versuchen, sich mittels unterschiedlicher reflexiver Praktiken wie dem Anfertigen von Filmkritiken, Listen oder Scrapbooks das Gesehene aus der zeitlichen Distanz heraus zu vergegenwärtigen und sich somit ein externalisiertes Filmgedächtnis zu schaffen.

Das Wachsfigurenkabinett als (Film-)Archiv im Comic

Zentral bleibt für SeSars Comics, dass sie sich nicht durch das ausschließliche Interesse an einem bestimmten Film oder einem bestimmten Genre auszeichnen, sondern sich unterschiedlicher Produktionen und Personen annehmen: vom deutschen Expressionismus zum US-amerikanischen Western, von Erich von Stroheim zu Alfred Hitchcock, von Marlene Dietrich zu Errol Flynn. Dabei verbinden sie unterschiedliche (Fan-)Objekte über mediale Grenzen hinaus miteinander und testen dadurch zugleich das (pop-)kulturelle Wissen ihrer Rezipient*innen, so wie es Philipp Dominik Keidl (2023) als charakteristisch für die von ihm beschriebene *cinephilic fan art* herausgestellt hat.

Auf die Bedeutung der hier zum Ausdruck kommenden und zuvor bereits implizit angerissenen Intertextualität innerhalb der Fankultur hat Henry Jenkins schon aufmerksam gemacht: „Media fan culture, like other forms of popular reading, may be understood not in terms of an exclusive interest in any one series or genre; rather, media fans take pleasure in making intertextual connections across a broad range of media texts.“ (Jenkins 2013 [1992], 36) Und weiter: „Fans, like other consumers of popular culture, read intertextually as well as textually and their pleasure comes through the particular juxtapositions that they create between specific program content and other cultural materials.“ (Jenkins 2013 [1992], 37) Eine solche Form der Rezeption ist für SeSars Comics zentral, da sie den Lesenden unterschiedliche intertextuelle Netzwerke eröffnen und dadurch eine Leserschaft bevorteilen, der mehrere interpretative Schlüssel zu ihrem Verständnis zur Verfügung stehen. Dabei beeinflussen die intertextuellen Verweise eines Textes auf einen anderen die „Erfahrungsbedingungen des jeweiligen Posttextes“ (Stocker 1998, 92) und erzeugen so gewissermaßen einen „Mehraufwand“ (Stocker 1998, 86) für die Rezipierenden. Schließlich müssen diese sich Gedanken über die Bedeutung einer Referenz machen und, sofern sie nicht vom jeweiligen Text als eine solche ausgewiesen wird, sich der Bezugnahme erst einmal bewusst werden und diese entsprechend zuordnen.

SeSars *FK e il Dr. Caligari* weist in intertextueller Hinsicht mehrfach über sich hinaus: So verweist etwa die Transformation des Cabinets in ein Wachsfigurenkabinett auf Paul Lenis Film *Das Wachsfigurenkabinett* (1924), der zumeist als letzter Film des deutschen Expressionismus gilt. Besonders deutlich wird dies in einem Panel auf der vierten Seite, wo mit Iwan dem Schrecklichen und Rinaldo Rinaldini zwei der Antagonisten des Films auch hinsichtlich ihrer Darstellung als Wachsfiguren aufgegriffen werden (cf. Abb. 1 u. 2).



DAS WACHSFIGURENKABINETT - Deutschland 1924
Regie: Paul Leni, Leo Birinzi
Quelle: Filmmuseum Berlin - Deutsche Kinemathek

2 | Das Wachsfigurenkabinett im gleichnamigen Film von Paul Leni (Quelle: © Stiftung Deutsche Kinemathek)

Zu nennen ist ebenso die Bezugnahme auf Kafkas Erzählung *Die Verwandlung* in Form der schlussendlichen Transformation Kafkas durch Caligari und dem Zitieren aus dem Beginn des Textes auf der letzten Seite des Comics. Finden lassen sich in SeSars Arbeiten aber auch intertextuelle beziehungsweise intratextuelle Verweise – je nachdem, ob man von ihnen als in sich abgeschlossenen Texten oder Teilen eines vernetzten fiktionalen Universums ausgeht (cf. Schüwer 2008, 249) – auf weitere Comics des Italieners. So begegnen uns in dem *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) gewidmeten Comic *Lo Strano Caso del Dr. Murnau e di Mr. Nosferatu* (1990) neben dem titelgebenden Vampir auch Dr. Caligari, Cesare und Frankenstein's Monster wieder.

Die soeben nur exemplarisch angeführten Beispiele verdeutlichen, dass den Comics von SeSar auch eine Gedächtnisfunktion zukommt, wie sie Renate Lachmann für die Literatur beschrieben hat. Für sie stellt die Intertextualität das „Gedächtnis des Textes“ (Lachmann 1990, 35) dar und ermöglicht es der Literatur, als ein „Gedächtnisraum“ (Lachmann 1990, 36) zu fungieren, in dem an vorhergehende Texte durch ihre Neuinterpretation erinnert wird. Unter dem ‚Gedächtnis‘ ist hier somit ein „Formmerkmal“ (Schüwer 2008, 241, Herv. im Original) zu verstehen, geht es doch um „Strukturen, die Verbindungen zu vorgängigen Texten schaffen“ (Schüwer 2008, 241). Dabei entsteht der Eindruck, dass besagtes Gedächtnis bereits unabhängig von der Rezeptionsleistung der Lesenden in einem Text vorhanden ist und von diesen nur noch im Rückgriff auf das eigene Gedächtnis nachvollzogen werden muss. Bestimmte Strukturen in einem Text sollen somit ganz spezifische Brückenschläge beim Lesen auslösen (cf. Schüwer 2008, 242). Im Falle

der Comics von SeSar haben wir es insbesondere mit einem Kanon an Spielfilmen zu tun, an den bewusst versucht wird zu erinnern und auf diese Weise aktiv gegen die Gedächtniskrise der Cinephilie anzuarbeiten.

Lachmanns Definition eines Gedächtnisraums der Literatur weckt Erinnerungen an Abigail De Kosniks Konzept der *archontic productions*, zu denen ich auch cinephile Fancomics gezählt habe. Während De Kosnik davon spricht, dass sämtliche mediale Produktionen ein Meta-Archiv eröffnen und sich selbst insofern als ein Archiv darstellen, als dass sie Rohmaterial für die „memory-based creativity“ (De Kosnik 2016, 300) ihrer Rezipient*innen bereithalten, betont Lachmann (cf. 1990, 10-11), dass sich der von ihr beschriebene Gedächtnisraum sowohl zwischen Texten als auch innerhalb eines Textes entfaltet. Dabei stellt die Intertextualität für beide das Verbindungsstück zwischen unterschiedlichen Stoffen dar. So schreibt De Kosnik in einem Text über literarische Formen der Aneignung, dass das Adjektiv *archontic* auf die „intertextual relationship“ (Derecho [De Kosnik] 2006, 64) abzielt, die sie im Zentrum dieser Form von Literatur verortet.

Kennzeichnend für *archontic literature* sei De Kosnik zufolge ebenfalls, dass sie ihre Ursprungstexte nicht etwa verschleiert, sondern viel mehr bewusst in ihrem neuen Kontext ausstellt, so dass sich ihre Lektüre quasi durch die gleichzeitige Rezeption zweier Texte auszeichnet: „The prior text is available and remains in the mind even as one reads the new version. The two texts resonate together in both the new text and the old one [...], and the reader thus notices the similarities and differences, however great or small, between them“ (Derecho [De Kosnik] 2006, 73). Eben diese Form einer doppelten Lektüre führt *FK e il Dr. Caligari* durch seine Aufteilung in zwei Ebenen vor Augen. Dabei vollzieht sich die eigentliche Geschichte in den Panels im Vordergrund, während im Hintergrund oberhalb der Panels vorwiegend Einstellungen aus *Das Cabinet des Dr. Caligari* nachgezeichnet werden. So sehen wir etwa zugleich die Figuren des Wachsfigurenkabinetts auf einer Doppelseite und den durch die Straßen ziehenden Caligari sowie seine Erweckung von Cesare. Aufgrund der räumlichen Anordnung der Bilder auf den Seiten des Comics können wir nie nur eines von ihnen betrachten und kommen daher gar nicht umhin, die beiden Ebenen kontinuierlich miteinander in Verbindung zu setzen und, im übertragenen Sinn, Post- und Prätext mehr oder weniger gleichzeitig zu rezipieren.

Die beiden anderen dem Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* gewidmeten Zeichnungen zeigen im Bildhintergrund den Protagonisten auf seinem Weg zum Stadtsekretär sowie bei der Fütterung von Cesare und orientieren sich sehr genau an den jeweiligen Einstellungen des Films:



3a | Die Fütterung des Somnambulen Cesare im Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* ...
(Quelle: © Stiftung Deutsche Kinemathek)



NONOSTAN-
TE LE APPA-
RENZE E LA

VEDO
CHE QUALCU-
NO, FRA DI
VOI, NON CRE-
DE ALLE MIE
MAGIE.

3b | ... und in SeSars Comic *FK e il Dr. Caligari*
(Quelle: SeSar. 1991. *King Kong! e altre storie*. (S. 60), © Rizzoli Libri)

Bei einem genaueren Blick auf die zuvor genannten Beispiele entsteht allerdings ein anderer Eindruck:



4a | Der Nachtwächter im Film von Robert Wiene ...
(Quelle: © Stiftung Deutsche Kinemathek)



4b | ... wird in SeSars Comic durch Dr. Caligari ersetzt
(Quelle: SeSar. 1991. *King Kong! e altre storie*. (S. 58), © Rizzoli Libri)

So ist es im Film nämlich nicht Dr. Caligari, der nachts allein in den Straßen der Stadt zu sehen ist, sondern ein die Straßenlaterne entzündender Nachtwächter. SeSar ersetzt ihn jedoch ebenso durch Caligari, wie er den an einer Hauswand befindlichen Aushang zum Mord in Holstenwall gegen die Aufschrift „Caligari“ austauscht (cf. Abb. 4b). Und während Caligari bei der Demonstration des Somnambulen im Comic mit seinem Gehstock auf eine Liste zeigt (cf. Sesar 1991,

59), suchen wir eine solche im Film vergeblich. Mit Lachmann (cf. 1990, 39-40) ließe es sich davon sprechen, dass die beiden Bilder aufgrund ihrer mehr oder weniger ins Auge fallenden Veränderungen zu einer „Zerlösung des vorgefundenen Textsinns“ (Lachmann 1990, 40) führen und Trugbilder darstellen, die unsere Erinnerungen an den Film zwar aufrufen können, sie zugleich aber unmerklich zu überschreiben drohen, verdecken und verstellen. Für *FK e il Dr. Caligari* und andere Comics von SeSar lässt sich das allerdings nicht in Gänze behaupten. Stattdessen haben wir es primär mit Aneignungen zu tun, die ihre transformativen Eingriffe hervorheben und auf diese Weise Erinnerungen in den Rezipient*innen zu aktivieren suchen. Gleichwohl unterstreichen die von SeSar eingepflegten Irritationen und Abweichungen, dass seine Comics ihre Leserschaft immer auch herausfordern und zu einer Überprüfung der Bilder und Texte in den Panels anregen, wie sich im Folgenden noch einmal zeigen wird.

An Lachmanns Auffassung von Literatur als einem ‚Gedächtnisraum‘ erweist sich der Comic mit seinen typischerweise neben-, unter- und übereinander angeordneten Panels besonders anschlussfähig. In den letzten Jahren wurde in der Comicforschung allerdings weniger von einem ‚Gedächtnis des Comics‘ gesprochen als seine strukturelle Ähnlichkeit zu Archiven in den Vordergrund gestellt.¹⁴ Mit dem Archiv ist ein Teil des kulturellen Gedächtnisses¹⁵ benannt, der sich Aleida Assmann (cf. 2009, 170 u. 173) zufolge unter anderem durch eine wie zufällig erfolgende Ansammlung materiellen Guts sowie eine Speicher- und Schutzfunktion auszeichnet.¹⁶ In unserem Falle bedarf es allerdings eines etwas anders gelagerten Archivbegriffs, wie ihn auch De Kosnik verwendet, der sich nicht mit physischen Orten der Aufbewahrung auseinandersetzt, sondern das Archivieren als einen „process of selecting, ordering and preserving the past“ (Hirsch & Taylor 2012, s. p.) hervorhebt.

Einen Bezug zwischen Comics und Archiven stellt Hillary Chute über die Einzelbilder des populären Mediums her. So spricht sie von Panels als „boxes of space to put things in, to frame things with, to enclose and preserve with (even if the elements inside will not stay still, spilling out into the gutter, or literally breaking the frame)“ (Chute 2012, s.p.). Für sie stellen sich die Einzelbilder des Comics als „archival boxes“ (Chute 2012, Herv. im Original, s.p.) dar, die nicht nur Fenstern vergleichbar den Lesenden etwas zum Sehen darbieten, sondern ebenso dazu imstande sind, etwas zu beinhalten, einzugrenzen und nach außen hin abzuschließen. Das können

¹⁴ Thematisch breiter aufgestellt ist der von Maaheen Ahmed und Benoît Crucifix herausgegebene Sammelband *Comics Memory: Archives and Styles* (2018). Martin Schüwer (cf. 2008, 238-271) spricht ebenfalls von einem „Gedächtnis der Comics“ (Schüwer 2008, 238).

¹⁵ Das kulturelle Gedächtnis setzt sich für Aleida und Jan Assmann aus Objekten, Ritualen oder Symbolen etwa der Religion und Pop-Kultur zusammen, die von unterschiedlichen Gruppen mit Erinnerungen aufgeladen werden und mit denen jedes ihrer Mitglieder zu einem gewissen Grad vertraut ist. Eine Zusammenfassung dieses von ihnen seit dem Ende der 1980er Jahre geprägten Konzepts haben sie mit „Das Gestein im Heute. Medien und soziales Gedächtnis“ (1994) vorgelegt.

¹⁶ Assmann beschreibt das Archiv als einen Ort an der Schwelle zwischen Erinnerung und Vergessen, der die passiv gelagerte Erinnerung repräsentiert. Letztere zirkuliert aktuell nicht innerhalb einer Gesellschaft, kann durch einen Akt der Rekontextualisierung aber wieder Teil ihrer aktiven Erinnerung werden. Mit dem Archiv und dem Kanon als für sie aktiven Gegenpart setzt sie sich auch in „Canon and Archive“ (Assmann 2008) auseinander.

zum einen die für Comics typischen Zeichnungen und Sprechblasen sein, die extra zu diesem Zweck entstanden sind, aber beispielsweise auch Fotografien sowie die Reproduktionen anderer präexistierender Materialien. Letzterer Fall lässt sich in einem anderen Comic von SeSar beobachten. In *King Kong!* (1986-1987) werden unter anderem Making-of-Aufnahmen zum Film *King Kong* als einzelne Frames eines Filmstreifens dargestellt und neben SeSars jeweils dazugehöriger Zeichnung abgedruckt. Auf diese Weise werden sie zum einen als deren Vorbilder gerahmt, durch den ihnen angefügten Verweis „Provino Giornaliero“, was den *dailies* im Englischen entspricht, zum anderen aber auch als Resultat der im Comic geschilderten Dreharbeiten präsentiert:



5 | Das Comicpanel als *archival box*: Making-of-Aufnahme aus dem Film *King Kong* (1933) in SeSars Comic *King Kong!* (1986-1987)

(Quelle: SeSar. 1991. *King Kong! e altre storie*. (S. 42), © Rizzoli Libri)

In *FK e il Dr. Caligari* verweist insbesondere ein Panel auf seinen Status als *archival box*: In dem linken Panel auf der vierten Seite des Comics begegnen uns Wachsfiguren von Iwan dem Schrecklichen, Frankensteins Monster und Rinaldo Rinaldini wieder. Alle drei stehen auf einem Sockel, der mit ihrem jeweiligen Namen versehen ist, während in der Sprechblase über dem Panel Dr. Caligari das „fabelhafte Wachsfigurenkabinett“ (SeSar 1991, 58)¹⁷ ankündigt. Dabei erscheinen die Figuren durch den dicken schwarzen Panelrahmen sowohl um- als auch eingeschlossen und sind als Wachsfiguren bereits zu verstaubaren Gegenständen

¹⁷ Im italienischen Original: „Il favoloso gabinetto delle cere“.

geworden, die uns auf diese Weise präsentiert werden. Auf den Doppelseiten vier und fünf finden wir neben dem beschriebenen Panel zudem noch drei weitere in der gleichen Reihe vor, die dem Wachsfigurenkabinett jeweils eine neue Person hinzufügen: Cesare, Nosferatu und die ‚Spinnenfrau‘ (cf. Abb. 1). Dabei ergeben sich Unterschiede in der Gestaltung der einzelnen Panels. Während die Figuren im ersten Panel deutlich als Wachsfiguren ausgestellt werden, erscheinen sie in den anderen Fällen in Szenen aus ihren jeweiligen Filmen eingebettet: Cesare bei der Entführung von Lil Dagover und Nosferatu bei seiner Überfahrt auf einem Segelschiff. Mit ihren jeweiligen Filmen verschiebt sich der Ausstellungskontext hin zu demjenigen des Dioramas und scheint dadurch zugleich Caligaris Behauptung zu unterstreichen, dass die Figuren weiterhin lebendig seien.

Eine Ausnahme stellt das Bild der Schauspielerin Theda Bara im dritten Panel dar, das nicht direkt aus einem Film stammt. Stattdessen hat sich SeSar hier an einer Werbeaufnahme für ihren Film *Sin* (1915) orientiert, der heute als verschollen gilt. Interessant dürfte für SeSar jedoch weniger Baras Rolle als Freundin eines Mafiabosses in diesem Film gewesen sein, als vielmehr das mit ihrem Auftritt in *A Fool There Was* (1915) etablierte Leinwandimage als männerzerstörender ‚Vamp‘, wobei ihre Figur in letzterem buchstäblich als „woman of the vampire species“ bezeichnet wird. Ungeachtet ihrer äußeren Erscheinung in SeSars Darstellung kann ihre Bezeichnung als ‚Spinnenfrau‘ somit für Irritationen sorgen. Ähnliches ergibt sich auch im Falle der Wachsfigur von Rinaldo Rinaldini. So waren für den Film *Das Wachsfigurenkabinett* ursprünglich vier Episoden zu den jeweiligen Wachsfiguren von Hārūn ar-Raschīd, Iwan dem Schrecklichen, Jack the Ripper und Rinaldo Rinaldini geplant. Letzterer ist im Film auch als Wachsfigur zu sehen, aufgrund finanzieller Engpässe konnte seine Episode jedoch nicht realisiert werden. In *FK e il Dr. Caligari* wird die Figur des Räuberhauptmanns von SeSar getreu ihrem filmischen Ebenbild wiedergegeben, jedoch mit dem Namen des italienischen Abenteurers und Okkultisten (Alessandro Graf von) Cagliostro versehen. In beiden Fällen täuschen die Benennungen der Figuren über ihre eigentliche Identität hinweg und erschweren so die Zuordnung zu ihren jeweiligen Filmen, was das Feld an möglichen Referenzen erweitert.¹⁸

Die Protagonist*innen von Caligaris Wachsfigurenkabinett, Figuren des im weitesten Sinne Unheimlichen, eröffnen eine Vielzahl an intertextuellen Verweisen, sodass deren Rezeption nicht auf eine einzige Interpretation hinauslaufen kann. Gerade das Bestehenbleiben von Leerstellen zwischen den einzelnen Panels rückt Comics Jared Gardner zufolge ebenfalls in die Nähe von Archiven: „Like the archive, the comics form retains that which cannot be reconciled to linear-narrative – the excess that refuses cause-and-effect argument, the trace which threatens to unsettle the present’s narrative of its own past (and thereby of itself)“ (Gardner 2012, 177). Comiclesende sehen sich daher ebenso mit der Aufgabe konfrontiert, einen

¹⁸ Im Falle der ‚Spinnenfrau‘ könnte es sich etwa um eine Anspielung auf die titelgebende Figur aus dem wenige Monate vor der Veröffentlichung des Comics in Italien erschienenen Film *Kiss of the Spider Woman* (1985) handeln. Aufgrund seiner damaligen Aktualität fiel der Film somit aus dem üblichen Bezugsrahmen von SeSars Comics heraus, passt zu diesen aber insofern, als dass dessen Protagonist unter anderem die Geschichte eines fiktiven Films um besagte ‚Spinnenfrau‘ nacherzählt.

Sinn zwischen den verschiedenen Panels und ihrer einzelnen Bestandteile zu stiften, wie wir diesem Akt des *closure* (cf. McCloud 1994, 63-69) in der „Arbeit in und mit Archiven“ (Stein 2021, 45) wiederbegegnen. Zumindest geht es dabei ebenfalls darum, dass „einzelne Versatzstücke zu einem größeren Ganzen zusammengesetzt, inhaltliche Lücken so plausibel wie möglich ausgefüllt und einer Interpretation zugeführt werden“ (Stein 2021, 45). Zwar lassen sich, wie die einzelnen Objekte in einem Archiv, die Panels von Nosferatu, Cesare und all den anderen ebenso für sich alleinstehend betrachten, vergrößern ihre Bedeutung aber, sobald die restlichen Wachsfiguren in die Betrachtung miteinbezogen werden.

Fazit: Das Lagerhaus zum Leben erwecken

In Comics wie *FK e il Dr. Caligari* gibt sich SeSar als ein Cinephiler zu erkennen, für den die Filmgeschichte ein „limitless warehouse“ darstellt, „that can be plundered for tropes, objects, expressions, styles, and images from former works“ (de Valck/Hagener 2005, 15). Seine Einordnung als ein Cinephiler trifft zumindest dann zu, wenn man von einer Cinephilie im erweiterten Sinne ausgeht, wie sie Sarah Keller und Girish Shambu etwa beschrieben haben. Mir ging es stattdessen jedoch stärker um das Aufzeigen von Verbindungslinien zwischen Cinephilie und Fankultur, die in den cinephilen Fancomics von SeSar im Zusammenspiel eines Gestus des Bewahrens und der transformativen Aneignung zum Ausdruck kommt. Dadurch legen die Comics zugleich nahe, dass das von Philipp Dominik Keidl beschriebene *cinephilic fandom* und andere Ausprägungen der Cinephilie nicht (mehr) primär um die Auseinandersetzung mit einer aus der Flüchtigkeit der Bewegtbilder resultierenden Gedächtniskrise kreisen. Stattdessen geht es ebenso um die persönliche und kreative Verarbeitung filmischer Bilder.

FK e il Dr. Caligari und andere Comics von SeSar können folglich nicht nur als ein externalisiertes Filmgedächtnis sowohl für ihren Comiczeichner als auch ihre Leserschaft fungieren. Vielmehr kommt in ihnen eine Erinnerungsarbeit als Auseinandersetzung mit und Arbeit an Filmgeschichte zum Vorschein, weshalb filmische Bilder in ihnen auch nie einfach ‚nur‘ nachgezeichnet werden. Wir haben es mit einer Form der Erinnerung zu tun, die eng mit der Imagination des Comiczeichners zusammenhängt und betont, dass Erinnerungen nie eine Art objektives Abbild der Vergangenheit darstellen, sondern stets Konstruktionsprozessen unterliegen, die diese aktiv hervorbringen. Dabei sorgen die in den Comics von SeSar zu beobachtenden „kulturelle[n] ‚Mutation[en]““ (Voigts 2015, 153) für eine „lebendige Diversität“ (Voigts 2015, 153) und „kulturelle Wiederbelebung“ (Voigts 2015, 155). Der Aussage von Dr. Caligari folgend sind somit nicht nur dessen Wachsfiguren ‚lebendig‘¹⁹, sondern auch Filmgeschichte lebt in Form solcher imaginativer ‚Verwandlungen‘ weiter und erschließt ihr neue Leserbeziehungsweise Zuschauerschaften.

Das Ziel weitergehender Forschungen muss es sein, nicht nur mehr Comics von SeSar in die Betrachtung miteinzubeziehen, sondern sowohl zeitgenössische als auch heutige Formen ihrer Rezeption in Magazinen und Ausstellungen zu erfassen.

¹⁹ Im italienischen Original: „Nonostante le apparenze e la loro mostruosita', essi vivono“ (SeSar 1991, 60).

Zudem gilt es, die Filmauswahl SeSars zu hinterfragen, die vor allem einen westlichen Kanon an ‚Meisterwerken‘ reproduziert, sowie ein mögliches subversives Potenzial seiner Comics. Zumindest schreibt Abigail De Kosnik Fanfictions und *archontic productions* insgesamt zu, eine „resistant artistic practice“ (Derecho [De Kosnik] 2006, 71) darstellen zu können, zielt dabei allerdings auf die Arbeiten von Frauen, ethnischen Minderheiten und Menschen mit einer kolonialen Vergangenheit ab, die den Produktionen der großen Medienkonzerne ihre eigenen Versionen entgegensetzen.²⁰

Bibliografie

- ABEL, Julia & Christian Klein. 2016. „Leitfaden zur Comicanalyse.“ In *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, ed. Abel, Julia & Christian Klein, 77-106, Stuttgart: Metzler Verlag.
- AHMED, Maaheen & Benoît Crucifix (ed.). 2018. *Comics Memory. Archives and Styles*. Cham: Palgrave Macmillan.
- ASSMANN, Aleida & Jan Assmann. 1994. „Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis.“ In *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*, ed. Merten, Klaus, Siegfried J. Schmidt & Siegfried Weischenberg, 114-140, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- ASSMANN, Aleida. 2008. „Canon and Archive.“ In *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, ed. Erll, Astrid & Ansgar Nünning, 97-107, Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- ASSMANN, Aleida. 2009. „Archive im Wandel der Mediengeschichte.“ In *Archivologie. Theorien des Archivs in Wissenschaft, Medien und Künsten*, ed. Ebeling, Knut & Stephan Günzel, 165-175, Berlin: Kulturverlag Kadmos Berlin.
- BARTOLI, Gloria. 2010. „Intervista a Sergio Sarri.“ In *Sarri/SeSar. Pittura/Cinema/Fumetto*, ed. Beatrice, Luca, Gloria Bartoli & Fabio Scandura, 13-18, Turin: Little Nemo.
- CHUTE, Hillary. 2012. „Comics as Archives. MetaMetaMaus.“ *e-misférica* 9 (1-2).
<<https://hemi.nyu.edu/hemi/en/e-misferica-91/chute>>.
- Coppa, Francesca. 2006. „A Brief History of Media Fandom.“ In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays*, ed. Hellekson, Karen & Kristina Busse, 41-59, Jefferson, North Carolina/London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- CRUCIFIX, Benoît. 2020. „Drawing, Redrawing, and Undrawing.“ In *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*, ed. Aldama, Frederick Luis, 148-162, New York: Oxford University Press.
- DE KOSNIK, Abigail. 2009. „Should Fan Fiction Be Free?“ *Cinema Journal* 48 (4), 118-124.
- DE KOSNIK, Abigail. 2016. *Rogue Archives. Digital Cultural Memory and Media Fandom*. Cambridge, Massachusetts/London: The MIT Press.
- DERECHO [De Kosnik], Abigail. 2006. „Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction.“ In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays*, ed. Hellekson, Karen & Kristina Busse, 61-78, Jefferson, North Carolina/London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- DERRIDA, Jacques. 1997 [1995]. *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*. Berlin: Brinkmann + Bose.

²⁰ Für ihre hilfreichen Rückmeldungen zu einer früheren Fassung dieses Textes danke ich Philipp Dominik Keidl und den Verfasser*innen der beiden Peer-Reviews. Ein herzlicher Dank gebührt auch Sergio und Stefania Sarri, die mich bei meinen Recherchen unterstützt haben.

- DE VALCK, Marijke & Malte Hagener. 2005. „Down with Cinephilia? Long Live Cinephilia? And Other Videosyncratic Pleasures.“ In *Cinephilia. Movies, Love and Memory*, ed. de Valck, Marijke & Malte Hagener, 11-24, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- EDWARDS, Alexandra. 2018. „Literature Fandom and Literary Fans.“ In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Booth, Paul, 47-64, Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- ELSAESSER, Thomas. 2005. „Cinephilia or the Uses of Disenchantment.“ In *Cinephilia. Movies, Love and Memory*, ed. de Valck, Marijke & Malte Hagener, 27-43, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- EVELETH, Rose. 2014. „The *Star Wars* George Lucas Doesn't Want You To See.“ *The Atlantic* 27.08.
<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/08/the-star-wars-george-lucas-doesnt-want-you-to-see/379184/?single_page=true>.
- GARDNER, Jared. 2012. *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford: Stanford University Press.
- HELLEKSON, Karen & Kristina Busse. 2014. „Fan Fiction as Literature.“ In *The Fan Fiction Studies Reader*, ed. Hellekson, Karen & Kristina Busse, 19-25, Iowa: University of Iowa Press.
- HELLEKSON, Karen. 2018. „The Fan Experience.“ In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Booth, Paul, 65-76, Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- HILLS, Matt. 2018. „Implicit Fandom in the Fields of Theatre, Art, and Literature. Studying ‚Fans‘ Beyond Fan Discourses.“ In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Booth, Paul, 477-494, Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- HIRSCH, Marianne & Diana Taylor. 2012. „The Archive in Transit.“ *e-misférica* 9 (1-2).
<<https://hemi.nyu.edu/hemi/en/e-misferica-91/hirschtaylor>>.
- JENKINS, Henry & Suzanne Scott. 2013. „*Textual Poachers*, Twenty Years Later. A Conversation between Henry Jenkins and Suzanne Scott.“ In *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Updated Twentieth Century Anniversary Edition, Jenkins, Henry, vii-l, New York/London: Routledge.
- JENKINS, Henry. 2013 [1992]. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Updated Twentieth Century Anniversary Edition. New York/London: Routledge.
- KAFKA, Franz. 2004 [1915]. „Die Verwandlung.“ In *Franz Kafka. Die Erzählungen und andere ausgewählte Prosa*, ed. Hermes, Roger, 96-161, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- KEIDL, Philipp Dominik. 2023. „Cinephilic Fandom.“ In *Serge Daney and Queer Cinephilia*, ed. Eugène, Pierre, Kate Ince & Marc Siegel, Lüneburg: meson press, im Erscheinen.
- KELLER, Sarah. 2020. *Anxious Cinephilia. Pleasure and Peril at the Movies*. New York: Columbia University Press.
- KRACAUER, Siegfried. 1984 [1947]. *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- LACHMANN, Renate. 1990. *Gedächtnis und Literatur. Intertextualität in der russischen Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- LESSIG, Lawrence. 2008. *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury.
- MCCLOUD, Scott. 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- MEZZAVILLA, Silvano (ed.). 1988. *Cinema in Fumetto*. Montepulciano: Editori del Grifo.
- PÊRA, Edgar. 2015. *Fans & Cinephiles (Henry Jenkins Interview)*. Edgar Pêra.

Films & Ideas.

<<https://edgarpera.org/2015/12/02/fans-cinephiles-henry-jenkins-interview>>.

RUSSELL, Catherine. 2018. *Archiveology. Walter Benjamin and Archival Film Practices*. Durham/London: Duke University Press.

SCHÜWERT, Martin. 2008. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.

SESAR. 1991. *King Kong! e altre storie*. Mailand: Rizzoli Libri.

SHAMBU, Girish. 2020 [2014]. „The New Cinephilia.“ In *The New Cinephilia*, ed. Shambu, Girish. Second Expanded Edition, 5-68, Montreal: Caboose.

SHAMBU, Girish. 2020 [2019]. „For a New Cinephilia.“ In *The New Cinephilia*, ed. Shambu, Girish. Second Expanded Edition, 79-84, Montreal: Caboose.

STEIN, Daniel. 2021. „Der Comic, das Archiv und das Populäre. Ein Erklärungsversuch.“ In *Comics & Archive*, ed. Giesa, Felix & Anna Stemmann, 15-70, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag.

STEMBERGER, Martina. 2021. *Homer meets Harry Potter. Fanfiction zwischen Klassik und Populärkultur*. Tübingen: Narr Francke Attempto.

STOCKER, Peter. 1998. *Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien*. Paderborn et al.: Ferdinand Schöningh.

VOIGTS, Eckart. 2015. „Mashup und intertextuelle Hermeneutik des Alltagslebens. Zu Präsenz und Performanz des digitalen Remix.“ *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews* 32 (2), 146-163.

<https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/5942/MEDREZ_2015_2_146_Voigts_.pdf?sequence=6>.

Zusammenfassung

Der vorliegende Text setzt sich mit den Comics von SeSar auseinander, in denen er cinephile Interessen mit Praktiken verbindet, die klassischerweise mit der Fankultur assoziiert werden. Anhand seiner Comics lassen sich deshalb bis heute in der wissenschaftlichen Wahrnehmung dominierende Unterschiede zwischen Cinephilen und Fans hinterfragen. Im Zentrum steht zu diesem Zweck das Fallbeispiel *FK e il Dr. Caligari* (1986), welches darüber hinaus auf seine Gedächtnis-beziehungsweise Archivfunktion hin untersucht wird und von einer im Zentrum der Cinephilie verorteten Erinnerungsarbeit zeugt.

Abstract

This paper explores the work of the Italian artist SeSar who combines in his comics cinephile interests with practices typically associated with fan culture. In doing so, he implicitly questions differences between cinephiles and fans that have dominated the scholarly perception so far. The focus is on *FK e il Dr. Caligari* (1986), which is discussed as a cinephilic fan comic. It functions as an externalised film memory or archive and, thus, highlights the specific kind of memory work that is located at the centre of cinephilia.