

Grundlagen der Medienkommunikation

Band 8

Herausgegeben von Erich Straßner

Dietrich Grünewald

Comics

Niemeyer

© der Titellillustration: 2000 Quino/Distr. Bulls. Abdruck aus: Quino, Mafalda blickt voll durch. Ihr viertes Buch. Wolfgang Krüger Verlag (1988)

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Grünewald, Dietrich:

Comics / Dietrich Grünewald. – Tübingen: Niemeyer, 2000
(Grundlagen der Medienkommunikation ; 8)

ISBN 3-484-37108-0 ISSN 1434-0461

© Max Niemeyer Verlag GmbH, Tübingen 2000

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Printed in Germany.

Satz: Anne Schweinlin, Tübingen

Druck: Gulde Druck GmbH, Tübingen

Einband: Nädele Verlags- und Industriebuchbinderei, Nehren

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Definition: Was ist ein Comic?	3
2.1. Begrifflichkeit	3
2.2. Ein Beispiel: <i>Hägar</i>	5
2.3. Kriterien des Comics	10
3. Theorie	16
3.1. Eine eigenständige Kunstform	16
3.2. Theaterspiel auf Papier	18
3.3. Die narrative Bildfolge	27
3.4. Rezeptionsanforderungen der Bildgeschichte	37
4. Theatrum mundi	46
4.1. Eisner: <i>Das Opfer</i>	46
4.2. Quino: <i>Mafalda</i>	49
4.3. Comés: <i>Eva</i>	51
4.4. Ott: <i>Alice im Wunderland</i>	55
4.5. Mathieu: <i>Der Ursprung</i>	57
5. Vom Produzenten zum Rezipienten	61
5.1. Urheberrechte	61
5.2. Produktionsprozess	62
5.3. Distribution	64
5.4. Leserschaft	65
6. Comic-Forschung	67
6.1. Entwicklung der Comic-Forschung	67
6.2. Deutscher Kulturraum	69
6.3. Forschungsbereiche und -methoden	72
7. Comic-Kritik	77
7.1. Kampf gegen „Schmutz und Schund“	77
7.2. Kulturelle Akzeptanz	79
7.3. Inhalt	81
7.4. Ästhetik	85
8. Literatur	97

1. Einleitung

La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait de bandes dessinées. (Pablo Picasso) (*France-Soir* 15.10.1966)

Durch die Zeichenfiguren Charlie Brown, Snoopy und Lucy habe ich viel über das menschliche Dasein gelernt. (Bill Clinton) (*Gießener Allgemeine* 16.12.1999)

Der Erfolg der Comics begann, als in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts us-amerikanische Pressekonzerne die traditionelle europäische Form der unterhaltenen Bildgeschichte der Bilderbögen und Witzblätter in ihre Zeitungen aufnahmen, zunächst als Sonntagsbeilage, später auch in den Tageszeitungen, und sie allmählich dem Medium anpassten: Seriencharakter mit vertrauten, Identifikation und damit Leserbindung schaffenden Figuren, Integration von Bild und Schrift (Übernahme und Weiterentwicklung der bis dahin vorwiegend in Karikaturen üblichen Sprechblasen), konsequente Fortführung einer aktionsgeprägten Dramaturgie mittels der engen, dynamischen Bildfolge, wie sie in Korrespondenz zum Zeichentrick seit den 30er Jahren des 19. Jahrhunderts in Europa entstanden war und – in Wechselwirkung mit dem zeitgleich sich entwickelnden Film – neue Modi (Perspektivwechsel, Montage) hervorbrachte. Die in karikierendem Stil gezeichneten slapstickhaften, oft satirisch gesellschaftskritischen Geschichten wenden sich an ein disperses, vornehmlich erwachsenes Publikum. Schon bald erweitert sich das Themenspektrum, greift märchenhafte (*Little Nemo*, 1905) und abenteuerliche Geschichten (1929 die Dschungelgeschichte *Tarzan* und die Science-fiction-Geschichte *Buck Rogers*, 1931 die Kriminalgeschichte *Dick Tracy*) auf. Das führt neben den bisherigen kurzen Episoden zu langen Fortsetzungsgeschichten, zu Stilvielfalt, aber auch zu einer Differenzierung des Publikums. Das anfangs der 30er Jahre eingeführte Medium Heft (Comic-Book), zunächst mit Sammlungen von Zeitungsstrips, später, ab 1935, auch mit originalen Geschichten, fördert diese Entwicklung: so wendet sich das *Mickey-Mouse-Magazine* (1933) an Kinder, *Superman* (1938) vorwiegend an Jugendliche und Erwachsene. Während sich in den USA eine potente Comic-Industrie entwickelt, verhält sich Europa zu dieser neuen Form der Bildgeschichte recht distanziert. Mit dem Ende des 1. Weltkrieges wird der Bilderbogen, bis dahin auflagenstarkes Massenmedium, bedeutungslos, die traditionelle Form seiner Bildgeschichten (textfrei oder Bildfolgen mit gereimten oder Prosa-Untertexten) aber bleibt in Kundenbroschüren, in Kinder- und Jugendzeitschriften vorherrschend. Erst mit *Zig et Puce* in Frankreich (1925, Album 1927) und *Tintin* in Belgien (1929) zeigt

sich eine Öffnung zur Comic-Form und begründet die nach dem 2. Weltkrieg prosperierende franko-belgische Comic-Tradition, die mit *Asterix* (1959) ihren weltweit größten Erfolg zeitigt. Arpad Schmidhammers Serie *Prof. Biedermann*, 1908, e. o. plauens (i. e. Erich Ohser) *Vater und Sohn*, 1934–37, Ferdinand Barlows *Die fünf Schreckensteiner*, 1937–40 in der *Berliner Illustrierte Zeitung* (vgl. Schnurrer 1979 u. 1982), gehören zu den wenigen deutschen Produktionen. Abgesehen von einigen ausländischen Übernahmen (z. B. *Kalle der Lausbubenkönig* in *Neue Jugend* 1933–35; dt. Version der US-Serie *Perry* von Martin Branner, 1922ff.) lernten deutsche Kinder Comics erst in den 50er Jahren kennen. Comics eigener Produktion wie *Mecki* (Escher u. a., *Hör Zu*), *Oskar der Familienvater* (CeFischer, *Frankfurter Illustrierte*), *Nick Knatterton* (Schmidt, *Quick*), *Jimmy das Gimmipferd* (Kohlsaas, *Stern*), Heftserien wie *Sigurd* oder *Nick* (Wäscher), *Fix und Foxi* (Kauka) oder *Mosaik* (Hannes Hegen, DDR) sind Ausnahmen. Während in anderen Ländern Europas, Südamerikas oder in Japan eine nationale Comic-Literatur entsteht, die sich gegenüber dem amerikanischen Einfluss behaupten kann, ist der deutsche Comic-Markt (bis heute) von ausländischen Lizenz-Ausgaben dominiert. Die fehlende eigene Tradition mag mit zu den Gründen gehören, warum Comics hierzulande geringe Akzeptanz finden, in den 50er und 60er Jahren als Schundlektüre erbittert bekämpft wurden. Mitte der 60er Jahre, ausgehend von Europa (Forest: *Barbarella*, Frankreich 1964; Pratt: *Ballata del Mare Salato*, Italien 1967), beginnt sich die Comic-Welt zu verändern. Neben dem Mainstream serieller Massenproduktion entstehen Comic-Werke, die – vornehmlich für ein Erwachsenen-Publikum – als autonome Alben und Bücher abgeschlossene Erzählungen mit inhaltlich und grafischem Anspruch vorlegen. In Frankreich als *Neunte Kunst* anerkannt, beginnt zögerlich auch in Deutschland eine öffentliche vorurteilsfreiere Auseinandersetzung, gibt es Comic-Ausstellungen, Fachliteratur, finden Comics Eingang in Schule und Hochschule, öffnen sich die Feuilletons von Zeitungen und Zeitschriften. Grafische wie dramaturgische Experimente erlauben es heute kaum, von einem ‚Comic-Stil‘ zu sprechen; vielmehr präsentiert sich ein höchst differentes Angebot, durchaus anderen Künsten wie Literatur oder Film vergleichbar, das populäre anspruchsvolle wie triviale, das künstlerisch hochrangige und avantgardistische Werke umfasst. Comic-Lesen muss gelernt sein – anspruchsvolle Comics fordern auch ein anspruchsvolles, vorurteilsfreies und kompetentes Publikum. Dazu gehört – wie in der Belletristik – Ausdauer und Idealismus. Ohne qualitative Unterschiede zu negieren, wäre es allerdings falsch, Comics in wertvolle Kunst-Comics und minderwertige Populär-Comics zu sortieren. Die Anschaulichkeit der Bildgeschichte, gleich welcher Form, prägt ihren Wert als ‚ars una‘, die unterschiedlichen Ansprüchen und Rezeptionsweisen gerecht werden kann. Die Ausführungen zu Theorie, Forschung und Kritik der Comics, eingebunden in das umfassende ‚Prinzip Bildgeschichte‘ (‚Bildgeschichte‘ verstanden als eigenständige Kunst), wollen dazu beitragen, für diese Sicht zu sensibilisieren.

2. Definition: Was ist ein Comic?

2.1. Begrifflichkeit

Der Begriff ‚Comic‘ hat sich seit Ende des 2. Weltkrieges als Übernahme aus dem Amerikanischen sowohl im Deutschen als auch weitgehend international etabliert. Von der inhaltlichen Bedeutung (engl. komisch; comical: lustig, drollig) gelöst wird Comic (oft im Plural: Comics) als unscharfer Sammelbegriff für moderne Bildgeschichten verwendet. Während Kunzle (1973) schon frühe Beispiele ab 1450 unter dem Begriff subsumiert, differenzieren die meisten Publikationen zwischen Frühformen der Erzählung mittels Bildern von der Höhlenmalerei bis zum europäischen Bilderbogen (z. B. Perry/Aldridge 1967, Knigge 1996) und den Comics, wie sie seit Mitte der 90er Jahre des 19. Jahrhunderts in den USA entwickelt wurden. Ursprünglich bezog sich der Begriff in England auf Witzzeichnungen des 18. Jahrhunderts (Comic Prints), wurde dann für Zeitschriften gebräuchlich, die neben Texten Bildwitze und kurze Bildgeschichten beinhalten, wie *Comic Cuts* 1890, *The Comic Home Journal* 1895, *The Coloured Comic* 1898 (Carpenter 1981, 57ff.). Erst Anfang des 20. Jahrhunderts wurde es üblich, die Bildgeschichten in den us-amerikanischen Zeitungen, bis dahin ‚the new humour‘ oder ‚funnie‘ benannt, mit dem Begriff ‚Comic-Strip‘ zu kennzeichnen (Knigge 1996, 25f.). Er leitet sich aus der spezifischen Form und dem Inhalt ab: Comic-Strips bestehen aus einer inhaltlich-chronologischen Folge von Einzelbildern (Panel), in einem Streifen angeordnet, und erzählen komisch-witzige Geschichten. Das formale Prinzip des Bildstreifens prägte auch den französischen Begriff *Bande dessinée* wie den chinesischen *Lien-Huan Hua* (Ketten-Bilder). Die italienische Bezeichnung *Fumetti* (Rauchwölkchen) geht auf die Sprechblasen zurück, die für viele Comics signifikant sind. Allerdings sind Sprechblasen kein notwendiges Definitionsmerkmal, werden doch Serien wie *Prinz Eisenherz* (*Prince Valiant*, ab 1937), die mit Untertexten arbeiten, oder völlig textfreie sog. Pantomimenstrips auch als Comics bezeichnet. Mit der Dschungelserie *Tarzan* und der Science-fiction-Serie *Buck Rogers* (beide ab 1929) erscheinen die ersten Comic-Strips, die auf komische Elemente verzichten und spannende Abenteuerunterhaltung bieten. Somit wurde es nötig, die Comics zu differenzieren, und es begegnen in der Fachliteratur Begriffe wie *Funny* (witzige, komische Bildgeschichten), *Semi-Funny* (Abenteuercomics mit witzigen Anteilen) oder *Adventure-Strip*. Die

Kennzeichnung bezieht sich auf das Genre resp. den Inhalt, schließt aber auch den Stil (i. d. R. cartoonhaft bei Funny und Semi-Funny, realistisch bei Adventure-Strip) ein. Der japanische Begriff Gekiga bezeichnet den realistisch gezeichneten Comic; heute hat sich in Japan die Bezeichnung Manga (spontanes Bild) für Comics durchgesetzt. Mit dem Erscheinen der Comic-Books, die anfangs Comic-Strips nachdruckten, bald auch Originalmaterial boten (*New Fun*, 1935; *Action Comics* 1, 1938, beide Verlag DC), boten sich nun, orientiert an der Seite des Heftes, Kompositionsschemata an, die, Inhalt und Dynamik geschuldet, Panelgrößen, -formen und -abfolge variierten. Differenziert wird somit unter Comic-Strip die „Abfolge von zumeist zwei bis vier Bildern mit Fortsetzungshandlung oder einem abgeschlossenen Gag, die in horizontaler Richtung in einer Tageszeitung erscheint“ (Knigge 1996, 330) bezeichnet. Comic-Heft (Comic-Book) verweist auf das spezifische, eigenständige Medium; meist ein regelmäßig wöchentlich oder monatlich erscheinendes Heft (17 x 24 cm, 32, 48 oder 64 Seiten) mit Fortsetzungscomics oder abgeschlossenen Episoden einer Serie. Comic-Album, vorwiegend in Europa etabliert, ist eine gelumbeckte (geklebte) Soft- oder Hardcover-Broschüre (Format Din A 4, 48 oder 64 Seiten), die neben dem Taschenbuch und dem gebundenen Buch in allen gängigen Formaten das Spektrum erweitert. Alben und Bücher bieten i. d. R. abgeschlossene Geschichten, die auch auf mehrere Bände verteilt werden können. Für diese Großformen, epische Comic-Erzählungen, finden sich Begriffe wie Comic-Roman, Comic-Novelle bzw. Graphic-Novel. Comic hat sich als Sammelbegriff durchgesetzt – allerdings unscharf und nicht umfassend definierbar. „Maßgebend für die Definition des Comic-Begriffs“, so Schwarz (1977, 11), „bleiben die [...] Bestandteile: Erzählcharakter, Bildreihung, Sprechblasen.“ Sicher – Aspekte wie Bildfolge, Sprechblase, Onomatopöie (lautmalende Wörter), grafische Indizes (z. B. Bewegung verstärkende Speedlines), Serie mit stehender Figur (unveränderbarer Charakter eines Akteurs) sind zwar vielen Comics zugehörig – aber es gibt zu viele Ausnahmen, so dass sie nicht als Definientia gelten können. Auch gestalterische Aspekte (Stil oder Technik) sind nicht normativ; zum gezeichneten Comic ist – begünstigt durch die moderne Reproduktionstechnik – der gemalte, der fotografierte, der collagierte, der per Computer produzierte getreten. Der Autonomiecharakter des Comics, also in Abgrenzung der vom Text abhängigen illustrierten Geschichte die eigenständige, i. d. R. Schrift und Bild synthetisch verschmelzende oder ganz auf Schrift verzichtende erzählende Einheit, ist allerdings für alle Formen prädestinierend. Diese Bestimmung gilt freilich für jede Bildgeschichte, auch für die Bildgeschichten Hogarth's aus dem 18. Jahrhundert oder der Bilderbogen des 19. Jahrhunderts, für die Zyklen Max Klingers, für die surrealistischen Bildromane Max Ernsts. Eine qualitativ wertende Unterscheidung in Bildgeschichte und Comic, wie sie im Kontext der Schund- und Schmutzdebatte in den 50er Jahren üblich war, mit der die ‚gute Bildgeschichte‘ eines Wilhelm Busch oder e. o. plauen (Erich Ohser) von der

angeblich minderwertigen Comicware (*Micky Maus*, *Superman*) zu scheiden sei, ist ideologisch bedingt und nicht fundiert. Es steht außer Frage, dass auch die sog. Comics differenziert zu betrachten und zu werten, dass auch hier wie im Bereich der Literatur oder der Bildenden Kunst deutliche Niveauunterschiede festzumachen sind. Unter Comic generell die triviale, minderwertige Bildgeschichte zu sehen, ist falsch und trägt nicht zur Klärung bei. Den Begriff zu ignorieren hilft auch nicht – er wird in der Alltagssprache, in der Presse, in der Fachliteratur benutzt. „Jeder weiß, was gemeint ist, doch niemand kann ihn erklären.“ (Pohl 1970, 7) Versuchen wir daher im Folgenden, ihn pragmatisch anhand eines Beispielen zu konkretisieren.

2.2. Ein Beispiel: *Hägar*



Abb. 1 Chris Browne: *Hägar*. © 2000 King Features Syndicate, inc./Distr. Bulls. Aus: Gießener Allgemeine.

Das vorliegende Beispiel findet sich auf der Seite einer Tageszeitung. Es besteht aus drei gleich hohen Einzelbildern (Panel). Sie sind in einem Streifen nebeneinander angeordnet; P1 und P3 sind mit einem schwarzen, frei aus der Hand gezogenen Strich umrahmt, annähernd gleich groß, nur unwesentlich breiter als hoch. P2 ist etwas schmaler und nicht gerahmt. Alle drei Panel weisen Bild- und Schriftelemente auf. Der Rezipient (der Begriff eignet sich, weil er sowohl Lesen als auch Betrachten umfasst) überblickt den Bildstreifen zunächst simultan, nimmt Gleiches wie Verändertes in den Paneln wahr, beginnt dann intensiv mit P1, weil er vermutet, dass gemäß unserer Schriftkultur auch eine Bildgeschichte von links nach rechts zu lesen ist. Es gibt Beispiele, wo z. B. aus Gründen der Komposition und des erwünschten Augenweges von rechts nach links zu lesen ist, was dann spezifischer Hinweise (in der Komposition angelegt, durch Nummerierung der Panel, durch Pfeile) bedarf. P1 zeigt vor weißem Hintergrund zwei Figuren, die linke im Profil, nach rechts gewendet, die rechte frontal. Beide Figuren sind durch eine Linie etwa in Hüfthöhe abgeschnitten. Links von der Profilfigur ist ein Glas zu sehen, eine vereinfachte Konturzeichnung, die nur durch eine schmale Ellipse am oberen Rand Volumen angibt, unterstützt durch

einen Strich mit einem unten angebrachten Kreis – offensichtlich Zeichen für einen kleinen Rührlöffel, der sich in diesem Glas resp. im eingefüllten Getränk befindet. Der Fuß des Glases befindet sich unterhalb der die Figuren abschneidenden Linie, die wir nun als Kante einer Theke interpretieren. So wird durch spärlichste Angabe ein Handlungsort markiert, dessen Räumlichkeit dadurch verstärkt wird, dass die Thekenkante leicht nach rechts abfällt. Wir nehmen jetzt die untere Panelfläche nicht als eine in die Tiefe geklappte Fläche, sondern materiell als Thekenplatte wahr, auf der das Glas sicher steht und die rechte Person bequem ihre Arme gelegt hat. Die obere, größere Panelfläche wird als sich nach hinten öffnender Raum erfasst, so tief, dass er zumindest den beiden Akteuren ausreichend Ausdehnungsplatz bietet. Korrespondierend mit unserer Erfahrung und Vorstellungskraft meinen wir jetzt zu sehen, dass beide Personen (vermutlich auf Barhockern) an dieser Theke sitzen. Wir sehen sie, wie sie ein stehender und daher leicht in Aufsicht schauender Barkeeper vor sich hat. Die Figuren sind – wie das Glas – Konturzeichnungen (Tuschfeder im Original); einige wenige Parallelschraffuren markieren Plastizität und Stofflichkeit. Der Stil ist cartoonhaft, d. h. zum einen sind die Zeichnungen reduziert und vereinfacht, zum anderen weisen sie Übertreibungen auf (Knubbelnasen), was komisch wirkt und den Betrachter schmunzeln lässt und für die Geschichte eine adäquate Erwartungshaltung aufbaut. Der Kontrast beider Figuren fördert diesen Eindruck, folgt er doch einer bewährten Komik-Tradition (*Dick und Doof*): die linke Figur ist dünn, schwächig, die rechte dagegen dick, massig. Die Helme, die beide tragen, unterstützen den Kontrast. Der einem umgestülpten Trichter ähnliche Helm des Linken trägt zu seiner Schwächigkeit bei und lässt ihn eher lächerlich und einfältig wirken. Der Helm des Dicken dagegen ist proportional angemessen, wird von zwei stattlichen nach oben gebogenen Hörnern gekrönt und wirkt bedeutend. Entscheidend für die Bildaussage ist die Körpersprache der Personen. Die linke hat – bei geschlossenen Augen (die Profilfigur zeigt nur das rechte, doch assoziieren wir natürlich das andere mit) – den Mund weit geöffnet, zeichnerisch als schwarzer dicker Strich markiert. Die rechte Hand ist erhoben, Daumen und Zeigefinger bilden einen Kreis – eine vertraute Zeichensprache, die eine positive, unterstreichende Zustimmung anzeigt. Hier wird offensichtlich ein Lob, eine gute Bewertung ausgesprochen. Dieser Eindruck wird durch die Schriftzeile am oberen Rand des Panels bestätigt. Der Strich, der Figur und Schriftzeile verbindet, zeigt an, wer hier spricht. Wie im Stummfilm die Tonspur den Filmschauspielern, so gibt die Schrift den Comicakteuren die Sprache. Auch ohne die sonst charakteristische Umrandung (ballonartig oder auch eckig) identifizieren wir die Schriftzeile als ‚Sprechblase‘, können somit nicht nur den Charakter des Gesprochenen aus der Körpersprache ablesen (was oft genügt), sondern ‚hören‘ genau, was gesagt wird – einschließlich der Intonation, denn nicht nur das Ausrufezeichen, sondern vor allem die Betonung des Wortes „Prima“ durch fettere Buchstaben signalisieren neben dem Was das Wie des Gesagten.