

Schikowski | Der Comic

Klaus Schikowski

Der Comic

Geschichte, Stile, Künstler

Mit 55 Abbildungen

Reclam

RECLAM TASCHENBUCH Nr. 20544
2014, 2018 Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2018
Coverabbildung mit freundlicher Genehmigung von Flix und Volker Hamann
Autorenabbildung (S. 316) © Bernd Kissel
Druck und Bindung: GGP Media GmbH,
Karl-Marx-Straße 24, 07381 Pößneck
Printed in Germany 2018
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-020544-0

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de



Inhalt

Vorwort 9

Der Comic – Ein Medium zwischen Tradition und Moderne 9

Das Ende eines Massenmediums 15

Das goldene Jahrhundert oder Das Ende einer Ära 18

Was ist ein Comic? 21

Der Comic im 20. Jahrhundert

Comics in den USA 31

»The sunday page and the Funnies« – Comic-Strips in der
Wochenendbeilage 31

Der Beginn des 20. Jahrhunderts: Die Pioniertage des Comic-Strips 37

Von Slumberland nach Coconino County – Kunst im Comic-Strip 43

Familiencomics und der Funny – Fortsetzung folgt 51

Die 1930er und 40er Jahre: Das große Abenteuer 54

Das Comic-Heft – Die Entwicklung des Comic Book in den USA 58

Die Welt der sprechenden Tiere: Funny animals 63

Die Welt und Walt Disney 67

Die Krise – Die EC Comics und der Comics Code 73

Der »sophisticated strip« – Comic-Strips nach 1945 in den USA 77

Der Superheld – Eine amerikanische Erfindung 82

Die 1940er Jahre: »The Golden Age« 85

Die 1950er und 60er Jahre: Eine zweite Chance für Helden –
»The Silver Age« 89

Von den 1970ern bis in die 90er Jahre: Vom »Bronze« bis zum »Modern Age« –
Der realistische Superheld 97

Postmoderne Superhelden – Die »Brit Invasion« und Vertigo 103

Der frankobelgische Comic 108

Hergé und der frankobelgische Comic 108

Das goldene Zeitalter des frankobelgischen Comics: Die Magazine
Spirou und *Tintin* 113

Das Magazin *Pilote* und die Veränderungen der 1960er Jahre 123

Jedem sein eigenes Magazin – Die Revolution bei *Pilote* 130

Deutschland, deine Comics	136
Comics in Deutschland vor 1945	136
Deutsche Comics in Zeitungen und Zeitschriften	139
Das Comic-Heft in Deutschland	142
Comics in der DDR	148
Von <i>pardon</i> bis <i>Zack</i> – Die Magazine der 1970er Jahre	151
Manga – Japanische Comics	154
Osamu Tezuka: Der »Gott des Manga«	157
Manga für Mädchen und Jungen: Shojo und Shonen	160
Gekiga: Ernsthafte Bildgeschichten	163
Die Entdeckung des Manga in der westlichen Welt	165
Underground Comix	168
Die Anfänge des autobiographischen Erzählens und	
Avantgarde-Comics	173
Die Graphic Novel	178
1978 – Will Eisner und die Graphic Novel	178
Holzschnitte und andere Comics: Proto-Graphic Novels und frühe	
Comic-Romane	182
Der Weg zu <i>Maus</i>	185
Graphic Novel und Mainstream	187
Der Comic-Roman und die Bande Dessinée für Erwachsene	190
Autorencomics aus Deutschland	199
Der Übergang zur Moderne: Die Independent Revolution der	
»Alternative Comics« und der »Association«	204
Die Entwicklung des »Alternative Comic« in Nordamerika	205
Die Künstlergruppe »L'Association« und die Freiheit der Formate	212
Europäisch-asiatische Begegnungen	217

Der Comic im 21. Jahrhundert

Der globale Comic	225
Die Zukunft der Helden von gestern	232
Das Geschäft mit der Nostalgie	232
Der frankobelgische Comic der Gegenwart	236
Die neuen Genres	241
Das Comic-Heft und die Superhelden heute	246

Die Graphic Novel heute	253
Ein Land namens Erinnerung – Graphic Novel und Autobiographie	255
Erzählen ohne Grenzen – Die Comic-Reportage	261
Der deutsche Roman (und andere Hochschulcomics)	267
Freie Formen	275
Die Vergangenheit ist die Zukunft	281
Digitale Comics und Webcomics	288

Anhang

Literaturhinweise	297
Personenregister	301
Glossar	309
Zum Autor	316

Vorwort

Als am 24. Oktober 2013 ein neuer *Asterix*-Band von einem neuen Team erschien, geriet die Veröffentlichung eines Comics zu einem kleinen Phänomen: Nahezu jede Tageszeitung berichtete über das Album, und selbst im *heute journal* und in den *Tagesthemen* gab es Beiträge dazu. Für einen ganz kurzen Moment war der Comic in aller Munde, es fand ein Diskurs statt, die Kulturredaktionen setzten sich mit dem Thema auseinander, und die Menschen setzten sich neugierig hin und lasen wieder einmal ein klassisches Album. Es ist kaum anzunehmen, dass die Geschichte einen Boom auslösen wird und sich die Leser, angetan von der bekannten Art des Erzählens mit Bildern, nun auf andere Comics stürzen. Für viele war es eine Reise in die Vergangenheit: Wer in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg groß wurde, der wird sie noch erlebt haben, die Zeit, in der die bunten Hefte den Kiosk überschwemmten, wo zahlreiche Helden-Serien darauf warteten, gelesen, geliebt und gesammelt zu werden. Je nach Alter las man die zahllosen Hansrudi-Wäscher-Titel oder das *Zack*-Magazin und hütete seine Comics wie einen Schatz. Daran erinnert ein neuer Band von *Asterix* – immerhin eine der erfolgreichsten europäischen Comic-Serien. Dennoch lässt sich ein gewisser Traditionalismus hier nicht verbergen.

Denn insgesamt hat sich der Comic weiterentwickelt, neue Themen gesucht, die Erzählweise ist komplexer geworden, und moderne Neuerscheinungen kommen in unterschiedlichen Stilen daher. Die Bandbreite der verschiedenen Comic-Formen ist inzwischen unüberschaubar: Es gibt die Einbildwitz in Zeitungen, die Comic-Strips, die wöchentlichen Hefte, die Alben, ganze Bücher in Comic-Form, die Graphic Novels genannt werden, es gibt Manga, Bilderbuchcomics, aber auch neue Comic-Romane für Kinder, in denen die Bilder aus Comic-Sequenzen bestehen. Die Comic-Zeichner von heute beschäftigen sich mit der Form als einer faszinierenden Möglichkeit zu persönlichem, künstlerischem Ausdruck.

Denn dass es sich bei den Comics um eine eigene Kulturform handelt, um eine Lektüre, die zwar eine gewisse Übung voraussetzt, aber dass es um gezeichnete Geschichten geht, die zwischen Kunst- und Unterhaltungsform pendeln, und schließlich, dass Co-

mics Einflüsse aus dem Film, von der Literatur und von der Kunst aufnehmen, wird nur allzu gerne übersehen. Comics sind genau das: gezeichnete Geschichten, mal konventionell mit umrahmtem Einzelbild bzw. mit Panel¹ und Sprechblase erzählt, dann wieder ganz frei komponiert auf den Seiten, mal subversiv, mal kindisch, mal anspruchsvoll, mal witzig, bewegend, tiefgründig oder einfach nur komisch.

Eine Kulturgeschichte des Comics schreiben zu wollen ist jedoch nahezu unmöglich. Es gibt kaum eine andere Kunstform, die sich gleichermaßen dem Zugriff entzieht und sich so wenig festlegen lässt. Es gibt keine schrittweise, sich aufbauende Entwicklung, im Gegenteil. Fast abgeschottet von den anderen Künsten hat sich die Form des Comics quasi selbst entwickelt. Und schließlich war sie lange gar nicht in der Lage, sich weiterzuentwickeln oder auszuweiten: Zu stark grenzten die Trägermedien (erst die Zeitung, dann das Heft) sie ein. So sah sie sich in extremer Weise den Marktgesetzen und der Industrie unterworfen. Entsprechend wurde ihre Produktion im 20. Jahrhundert auf ein vermeintliches Zielpublikum ausgerichtet: lediglich Stoff für Kinder. Hinzu kommt, dass die Geschichte der Comics deutlich stärker als die Geschichte anderer Medien durch Einschnitte und Zufälle geprägt ist: Es waren manchmal nur Ideen einzelner, die ganze Märkte beeinflussten.

Auf diese Weise haben sich verschiedene Comic-Kulturen beinahe unabhängig voneinander entwickelt, sie gediehen fast ohne jegliche Fremdeinflüsse und bildeten entsprechend völlig eigene Traditionen und Schulen aus: Im Grunde genommen hat also jedes Land eine eigene Comic-Tradition. Auch wenn einige interessante Parallelen zu beobachten sind, so muss doch zwischen Comics aus den großen Comic-Nationen – USA, Frankreich/Belgien und Japan – unterschieden werden. Natürlich gab es auch in anderen Ländern eine eigene Comic-Szene, die den regionalen Comic prägte. Eine Vermischung der Kulturen und Stile fand letztlich jedoch erst im 21. Jahrhundert statt.

Erst jetzt werden die Grenzen überschritten, die Entwicklung

1 Die verwendeten Fachbegriffe werden in einem eigenen Glossar erklärt, vgl. hier S. 309 ff.

aus anderen Nationen wird übergreifend wahrgenommen, und es entsteht so etwas wie eine globale Comic-Produktion, die sich nicht mit der ständigen Reproduktion der eigenen Tradition begnügt, sondern neue Wege des grafischen Erzählens sucht. Der Comic schwankt zwischen Tradition und Moderne. Wir leben also in einer spannenden Zeit: Einerseits werden immer noch die bekannten Rezepturen wiederholt, andererseits suchen die Künstler neue Ausdrucksformen.

Liest man einen Comic, so hält man nicht eine gezeichnete Geschichte in der Hand, die scheinbar aus dem Nichts kommt: Sehr oft finden sich Verweise und Referenzen auf eine Comic-Tradition, auf bestimmte Erzählgattungen oder aber auch auf bestimmte grafische Techniken und Stile. Erst auf diese Weise wird die Funktionsweise der eigenständigen Kunstform deutlich. Einen Comic einordnen zu können erhöht nicht nur den Lesespaß beim Konsumenten ungemein, es macht auch kritikfähig, denn mit einem bestimmten Grundwissen über Funktionsweise und spezifischen Besonderheiten lässt sich leichter unterscheiden, ob es sich um einen »guten« oder um einen »schlechten« Comic handelt.

Dieses Buch zeigt auf, wie sich der Comic im 20. Jahrhundert etabliert hat, zunächst werden die Entwicklungen in den einzelnen Comic-Traditionen beschrieben, unter Berücksichtigung des Lesepublikums und der Formen und Formate, die sich ausprägten – es wird also eine Geschichte der Comics erzählt. Abschließend wird versucht zu umreißen, wie sich die Bilderzählung im 21. Jahrhundert bereits verändert hat, wo der Comic heute steht, wie er mit seiner eigenen Vergangenheit umgeht und in welche Richtungen er sich entwickeln könnte.

Es soll also ein Einblick gegeben werden in die Welt der Comics. Es geht darum, zu erklären, warum sich das Medium so entwickelt hat, wie es sich heute darstellt. Der Band möchte jedoch auch und vor allem die Freude am Lesen von Comics vertiefen. Denn die Art und Weise, wie Comics mit Bildern erzählen, ist einzigartig.

Der Comic – Ein Medium zwischen Tradition und Moderne

Dem Comic sind im 20. Jahrhundert viele unvergessene Momente zu verdanken, die, ähnlich berühmten Filmszenen, tief im kulturellen Gedächtnis verankert sind. Etwa die Verteidigung einer Brücke durch Prinz Eisenherz mit dem ›Singenden Schwert‹; das Geldbad von Onkel Dagobert; der Ritt von Lucky Luke in den Sonnenuntergang; Snoopy, Schreibmaschine schreibend auf dem Dach seiner Hundehütte; Obelix mit dem Finger gegen die Stirn tippend und dem unvergesslichen Ausspruch »Die spinnen, die Römer«; oder der mit dem Gewehr über dem Kopf schwingende und »Hunderttausend Höllenhunde« fluchende Kapitän Haddock. Diese Szenen sind weithin bekannt, und die entsprechenden Comic-Serien, aus denen diese Szenen stammen, sind es auch.

Das Ganze hat leider nur einen Haken, denn all diese Szenen stammen aus Serien, die älter als ein halbes Jahrhundert sind. Anscheinend wird hierzulande das Bild des Mediums Comic von den populären Reihen geprägt, und man setzt sich nur wenig differenziert, wenn überhaupt, mit der Gegenwart auseinander. Die Behauptung, dass solche kollektiven Erinnerungen eine Frage der jeweiligen Generationszugehörigkeit seien, je nachdem, mit welchen Comics man aufgewachsen ist, setzt voraus, dass es sich beim Comic immer noch um ein Medium für Kinder handelt. Das tut es auch tatsächlich in gewisser Weise, nur werden die Kinder von heute sich womöglich an Stellen aus asiatischen Manga erinnern, der fernöstlichen Form des Comics, die seit gut 20 Jahren ihren Siegeszug in der westlichen Welt fortsetzt. Manga formen eine eigene jugendliche Subkultur, der sich die Elterngeneration etwas hilflos und meist vor allem ahnungslos gegenüberieht.

Die Auflistung der obigen Szenen zeigt aber auch eine weitere Problematik im Zusammenhang mit dem Phänomen Comic aus dem letzten Jahrhundert, denn weniger sind es emblematische, erinnerungswürdige Momente aus einzelnen Meisterwerken als vielmehr charakteristische Momente von Serien. Sehr wenige Comics wurden als Einzelwerke bekannt. Diese Tatsache unterscheidet sie grundlegend von der Literatur oder vom Film. Comics werden weitgehend mit Reihen assoziiert.

Aus diesem Grunde ist auch der Vorstoß der Graphic Novel als Versuch zu verstehen, den Comic als in sich geschlossene Erzählung bekannter zu machen. Graphic Novel ist ein 1978 von Will Eisner etablierter Begriff, der in der Hoffnung geprägt wurde, sein Comic-Roman würde nicht als normaler Comic, sondern als eine literarische Bilderzählung aufgefasst. Wie der Manga sind natürlich auch Graphic Novels nichts anderes als Comics. Ihr etwas schlaerer Name verführt aber als kulturelles Phänomen dazu, den Comic ernster zu nehmen.

Wie hätte man Comics im letzten Jahrhundert auch ernst nehmen können, galten sie doch als kommerzielle Kunst für die Massen, die ihre eigene Trivialität kultivierten. Das macht sich nicht nur in der vermeintlichen Verknappung sprachlicher Ausdrücke fest. Comics erhoben zudem die ewige Wiederholung zum Stilmittel. Dieser Wesenszug des Comics lässt sich wunderbar an den *Peanuts* von Charles M. Schulz aufzeigen: Die Figuren müssen jeden Tag immer wieder von vorne beginnen, mit der gleichen Naivität und mit denselben Problemen. Niemals hatte Charlie Brown gelernt, dass er kein guter Baseballspieler ist, und Linus ist jedes Jahr aufs neue mit derselben Naivität ins Kürbisfeld gezogen, um auf die Ankunft des großen Kürbis zu warten. Die Comic-Strips bezogen also ihre Komik aus der Variation des Vertrauten, die Figuren hatten feste Rollen und Eigenschaften, und dies war sehr übersichtlich für die Leser. Schulz hat dieses Wiederholungsprinzip natürlich nicht erfunden, es war schon in dem Aufkommen der ersten Zeitungsstrips angelegt, aber er hat es als Stilmittel erkannt und dadurch erst zu seiner Perfektion geführt. Und seien wir ehrlich: Wäre es nicht todlangweilig, wenn Donald im voraus wüsste, dass er gegen Gustav Gans doch (wie immer) den Kürzeren ziehen wird, und sich gar nicht erst auf einen Wettkampf einlässt? Oder was wäre, wenn die Daltons einfach im Zuchthaus blieben, da sie dort sowieso wieder landen werden, und am Ende Lucky Luke gewinnt?

Beim Film heißt es oft, wenn eine Szene neu gedreht wird: Alles auf Anfang. Und genau das passierte jedes Mal zu Beginn eines neuen Strips oder einer neuen Geschichte. Ein Comic-Held ist letzten Endes also ein moderner Sisyphos: Am Ende steht er wieder unten am Berg und muss diesen verdammten Stein diesen verdammten

Berg hinaufrollen. Und deswegen sind viele Comics auch so komisch: Letztlich lachen wir über uns selbst und unsere Versuche, das Leben zu meistern.

Das Ende eines Massenmediums

Die Tatsache, dass die Kunst des Comic-Machens gesellschaftlich gesehen nicht sonderlich anerkannt ist, hat aber noch einen gewichtigen Grund: Den Comic begleiten seine Vorurteile wie nebulöse Schatten, die einen Blick auf das wahre Wesen verhindern. So wurde dem Comic im 20. Jahrhundert beispielsweise nachgesagt, er sei ein populäres Massenmedium. Schaut man aber auf die Auflagenhöhen vieler zeitgenössischer Comics, so wird deutlich, dass dieser Status längst schon verlorengegangen ist. Als die frühen Comics als Strips in amerikanischen Zeitungen veröffentlicht wurden, war das Erscheinen noch ein Ereignis: Durch ein Zeitungsabonnement konnten große Teile der Gesellschaft die Entwicklung der Comics verfolgen, die Serien waren wohlbekannt und Teil einer Massenkultur. Das wurde im 20. Jahrhundert durch den weltweiten Erfolg von *Mickey Mouse* noch einmal verstärkt, denn dieser Strip erschien sowohl in Zeitungen als auch in Comic-Heften und legte auf diese Weise den Grundstein für den Erfolg von Comics in vielen Ländern. *Walt Disney Comics & Stories* verkaufte in den 1950ern (in der Hochzeit des großen Duck-Zeichners Carl Barks) monatlich vier Millionen Hefte.

Auch Comics anderer Länder können erstaunliche Zahlen aufweisen. Die Figur *Tintin (Tim)* etwa ist einer der größten Exportschlager des kleinen Königreiches Belgien: Über 230 Millionen Exemplare wurden weltweit verkauft, die Abenteuer in mehr als 100 Sprachen übersetzt, und die Figur dürfte zu den bekanntesten Charakteren aus der Welt der Comics gehören. 1990 verkaufte sich *X-Men # 1* nahezu acht Millionen Mal. So hoch beziffert sich in etwa auch die weltweite Startauflage eines neuen *Asterix*-Bandes, von der Serie sind weltweit über 320 Millionen Alben verkauft worden.

Das sind beeindruckende Zahlen, und sie verdeutlichen noch einmal die Popularität einzelner Figuren. Aber heutzutage errei-

chen nur einzelne Werke ein so großes Publikum, ein Großteil der Veröffentlichungen hierzulande hat Auflagen im niedrigen vierstelligen Bereich. Sobald – selten genug – ein Comic fünfstelligen Auflagen-Zahlen schreibt, gilt das schon als großer Erfolg – wie ähnlich für viele Autorencomics von unabhängigen Verlagen weltweit. Letzten Endes kann man die Form also nicht mehr als Massenmedium verstehen. Im Gegenteil ist der Comic zum Liebhaberprodukt geworden und besetzt eine eigene Nische. In dieser Nische kann er jedoch besser gedeihen und sich entwickeln als noch mit dem Etikett des Massenmediums. Indem Comics nicht mehr für die Massen gemacht werden, können sie ihr eigentümliches Profil schärfen und sowohl in erzählerischer als auch in grafischer Hinsicht neue Wege beschreiten.

Solange der Comic aber als Massenkultur galt, begleitete ihn zudem immer der Verdacht des Trivialen. Die Begleiterscheinungen dieser Verdächtigung waren vielfältig: 1949 schrieb die *Neue Zürcher Zeitung* über die Comic Books aus Amerika, ihr Charakteristikum sei, »dass sie das *Wort* durch das *Bild* ersetzen«, hier in Deutschland schimpften Pädagogen in den 1950ern, die »Sprechblasenliteratur« sei »Lesefutter für Analphabeten«, christliche Verbände verbrannten Comics, als hätten sie aus der Vergangenheit nichts gelernt, in Amerika wurde gemutmaßt, dass die Kriminalenrate bei Comic-lesenden Jugendlichen erhöht würde, und der Psychologe Fredric Wertham führte mit seinem Buch *Seduction of the Innocent* geradezu einen Kreuzzug gegen die bunten Hefte, der in Schauprozessen mündete, die Inhalte auf das einfachste nivellierte und für lange Jahre innovative Strömungen unterband. Hier wie dort war man sich sicher, dass es sich bei Comics um eine Vorform des normalen Buches handelte: Die Bilder würden sich die Kinder schon wieder abgewöhnen. Comics, so der einhellige Tenor, seien eine reine Kinderlektüre, weshalb 1954 auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heutzutage: für jugendgefährdende Medien) gegründet wurde, die fortan mit wachsamen Augen alle für Kinder gedachten Publikationen überwachte. Die ersten indizierten Publikationen waren natürlich zwei Comics, nämlich *Der kleine Sheriff* und *Jezab der Seefahrer*, im Grunde harmlose Abenteuercomics, denen aber von der Bundesprüfstelle

eine »entartete Phantasie« vorgeworfen wurde. Das war wohlge-merkt bereits in der Nachkriegszeit, doch auf diese Weise wurden die Vorurteile noch weiter geschürt. Die Ressentiments gegenüber dem gesamten Medium verhinderten, eine eigenständige Ästhetik der Bilderzählung wahrzunehmen.

So bemühte sich das Medium Comic lange Zeit um Legitimati-on. Als Massenmedium gefeiert und als trivial gebrandmarkt, be-kam der Comic im 20. Jahrhundert keine Chance, sich frei zu entfalten und als eigenständige Kunst- und Erzählform zu etablieren. Denn nicht nur fehlte eine breitere gesellschaftliche Akzeptanz, auch das Selbstverständnis der Comic-Zeichner als Künstler war nicht vorhanden: Sie verstanden sich eher als Gebrauchsgrafiker, die ausschließlich dazu da waren, den Lesern angemessene Unter-haltung zu bieten. Als Carl Barks erstmals einen Fanbrief erhielt, dachte er, es handele sich um einen Scherz seiner Kollegen. Es war undenkbar, dass Comics über die Heftveröffentlichung hinaus ir-gendeinen Wert haben könnten. Will Eisner wurde in den 1940er Jahren noch von den Kollegen verlacht, als er behauptete, Comics seien eine eigene Kunstform.

Deshalb blieb auch die Anerkennung durch die schönen Künste dem Comic im 20. Jahrhundert verwehrt. Entsprechend fand die Kulturgeschichte des Comics losgelöst von der Kunst- oder Litera-turgeschichte statt, ein gegenseitiger Austausch kam nicht zustan-de. Dies bedeutete jedoch gleichzeitig, dass das Medium seitens der Hochkultur keinerlei Druck oder Erwartungen ausgesetzt war: Es konnte sich also in der eigenen Nische aus sich selbst heraus entwi-ckeln.

Und so paradox es klingen mag: Der große Erfolg einiger Serien war gleichzeitig auch der Hemmschuh für eine Weiterentwicklung. Erfolgreiche Rezepte wurden immer wieder wiederholt und ko-piert, und die eigene Tradition stand oftmals den Innovationen im Weg. Das ist der Grund dafür, weshalb es nur wenige Serien ins kulturelle Bewusstsein geschafft haben, und diese sind in der Regel die Serien, die Kinder und Erwachsene gleichermaßen ansprechen, also *Asterix*, *Lucky Luke* oder *Donald Duck*.

Das goldene Jahrhundert oder Das Ende einer Ära

So entwickelte sich bei den Comics eine eigene Tradition, und wie so üblich bei Traditionslinien war die Abweichung von der Norm unerwünscht. Das macht sich schon allein bei den Formaten fest. Kurz vor Beginn des 20. Jahrhunderts, also etwa zeitgleich mit dem Film, setzte der Siegeszug des Comics in den amerikanischen Zeitungen ein. Doch während der Film sich weiterentwickelte und ausdifferenzierte, blieben die Comic-Strips über 30 Jahre ein Zusatz-Service der Zeitungen und übten sich in der Kurzform. Die Comic-Hefte, die in den 1930ern aufkamen, etablierten den Superhelden, und die frühen Tage, in denen sich die Hefte explosionsartig als Teil einer neuen Jugendkultur über Amerika verbreiteten, werden aus diesem Grunde auch gerne als das »Golden Age« bezeichnet. Heutzutage erscheinen die Heftreihen mit den kostümierten Verbrechensbekämpfern immer noch in fast demselben Format: Selbst die Superheldenformel wird immer und immer wieder wiederholt und variiert, um sich dann erneut zu wiederholen. Ähnliches gilt für andere Comic-Kulturen: Die Abenteuercomics von *Tintin* prägten die Ausrichtung der Bande Dessinée (so der französische Ausdruck für Comic) für viele Jahrzehnte. Mitte des Jahrhunderts erreichte der frankobelgische Comic seine Blütezeit, und diese Jahre des Comic-Booms gelten auch für die französische Szene als das »Age d'Or«.

Sowohl in den USA als auch in Frankreich waren es die gesellschaftlichen Veränderungen der 1960er Jahre, die die Comics von ihren eigenen Stereotypen befreiten. Eine junge Generation von Zeichnern brachte neue Impulse, überholte auch die objektive Erzählweise und brachte einen persönlichen Ton mit in die Werke. Erstmals erzählten die Künstler von sich und ihrem Leben, immerhin über 60 Jahre nachdem sich die Form gebildet hatte. In Amerika führte das letzten Endes zum Autorencomic und zur Graphic Novel, und in Frankreich zum »Erwachsenencomic«. Die Auswirkungen dessen sind erst heutzutage richtig zu spüren. Und trotzdem blieb die Tradition immer präsent: Die populären Titel auf dem Markt waren dieselben wie zuvor.

Will man das 20. Jahrhundert als das goldene Zeitalter des Co-

mics bezeichnen, so endete es konsequenterweise mit Beginn des 21. Jahrhunderts. Als am 12. Februar 2000 der Zeichner Charles M. Schulz starb, war das ein weiteres Zeichen für das Abtreten einer Generation, die den Comic groß gemacht hat. Ganze 50 Jahre hatte Schulz die amerikanischen Zeitungsleser begleitet, und sein täglicher Comic-Strip wurde dabei für viele zu einer wichtigen Institution des täglichen Lebens. Darüber hinaus wurden seine Figuren, die *Peanuts*, so erfolgreich, dass Schulz zu einem der einflussreichsten (und reichsten) Cartoonisten der USA wurde. Doch mit seinem Tod endete auch die Zeit der *Peanuts* in den Zeitungen und damit auch eine ganze Ära: Einen allerletzten Strip hatte er gezeichnet, der am darauffolgenden Tag auch noch erschien, in dem die berühmten Figuren ihrem Schöpfer »good-bye« sagen.

Gäbe es ein imaginatives Comic-Museum, in dem alle Künstler und ihre Serien postum ausgestellt würden, so wäre ein Großteil des Comics aus dem 20. Jahrhundert zu musealen Ehren gekommen, und die Kunstwerke hingen dort als Nachlass für kommende Generationen. Das goldene Zeitalter des Comics wäre in jenem Museum zu bewundern: Carl Barks, der große Duck-Zeichner, starb am 25. August 2000. Will Eisner, der große Pionier, starb 2005 und überließ die Entwicklung der Graphic Novel nun anderen. Auch beim französischen Comic kann das 20. Jahrhundert als ein abgeschlossenes Zeitalter gesehen werden: *Tintin* starb mit seinem Schöpfer Hergé 1983, und die Serien *Asterix* und *Lucky Luke* waren seit dem Tod des genialen Humoristen Goscinny 1977 nur noch ein Schatten ihrer selbst. Peyo, der Vater der Schlümpfe, verstarb 1992, der großartige André Franquin 1997 und Morris, dem der »poor, lonesome Cowboy« Lucky Luke zu verdanken ist, 2001. Im März 2012 ist mit Giraud/Moebius einer der Revolutionäre aus der Folgegeneration von uns gegangen.

All diese Zeichner haben den Comic geprägt und weitergebracht – doch viele ihrer Serien laufen nahtlos weiter. Neben diesen Serien differenziert sich das, was wir als konventionellen Comic kennengelernt haben, weiter und weiter aus, wie es sich für eine ernstzunehmende Kunstform gehört. Das ist natürlich die große Chance für das Erzählen mit grafischen Mitteln: Eine junge Generation prägt neue Erzählweisen, neue Stimmen setzen sich durch,

und es wächst endlich das zusammen, was auch zusammengehört. An die Stelle des Comics, wie viele ihn kennen, sind eine Vielzahl von Varianten getreten, die zwar immer noch das Erzählen mit Bildern und Sprechblasen gemein haben, aber sich deutlich unterscheiden vom herkömmlichen Comic.

Comics sind auch nicht mehr alle komisch, wie die Grundbedeutung »funnies« oder »comic« nahelegt. Mit den Graphic Novels hat der Comic sich eine neue Leserschaft gesucht und gefunden. Doch mit dem Flirt mit der Belletristik hat der Comic nicht nur sein eigenes Modell der ewigen Wiederholung überwunden, sondern gleichzeitig auch die Form für alle möglichen Leser geöffnet. Nun kann – sofern er denn gewillt ist – jeder Comics lesen, ganz ohne Vorwissen. Für ein kulturinteressiertes Publikum gibt es eine Vielzahl an neuen Themen, etwa Sach-Comics, Literatur-Adaptionen und Biographien berühmter Persönlichkeiten. Und der Manga, dieses junge Phänomen, bildet eine eigene Subkultur, mit eigenen Codes und Stilmitteln, die dem herkömmlichen Comic-Leser gänzlich fremd sind. Auch das Trägermedium ist dabei, sich zu verändern: Von den bedruckten Seiten geht es auf die Bildschirme, und digitales Veröffentlichen ist eines der Zauberworte der Verlage. So sucht eine Form, die am Ende des 19. Jahrhunderts entstand, ihren Platz in der Moderne. Es wird sich zeigen, ob zwischen Nostalgie und Tradition genügend Raum für Innovation und Fortschritt bleibt. Der Comic, so scheint es, sucht seine Identität. Oder besser gesagt, er hat endlich zu sich selbst gefunden und kann sich frei entwickeln. Willkommen in der Zukunft!

Was ist ein Comic?

Wenn, wie in diesem Buch häufiger, von ›dem Comic‹ gesprochen wird, so ist damit natürlich nicht ein einzelnes Werk gemeint, sondern die Gattung. »Comic« steht dabei als Sammelbegriff analog zu den Begriffen »Film« oder »Literatur«, die ähnlich eine große Bandbreite an verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten und Formen erfassen. Doch die Selbstverständlichkeit, mit der in den beiden anderen Gattungen Genres und Subgenres klassifiziert werden, fehlt dem Comic. Womöglich liegt das auch in der Unschärfe des Oberbegriffs, denn »Comic« kommt von »comical«, also vom Komischen, Absurden. Deshalb ist es schwierig, einen solchen Sammelbegriff, der sich Anfang des 20. Jahrhunderts etablierte, zu einer Zeit also, als das einzige Trägermedium für den Comic noch die Zeitungen waren, heute noch als Oberbegriff auch z. B. für Comic-Romane mit ernsthaften Inhalten zu verwenden. In anderen Kulturen haben sich eher formale Begriffe für das grafische Erzählen gefunden, die mehr die Funktionsweise beschreiben. In Frankreich heißen Comics »Bande Dessinée«, was nichts anderes bedeutet als ›gezeichnete Bildstreifen‹. Im Chinesischen dagegen werden die Comics »Lien-Huan Hua«² genannt: Der Begriff zielt analog zum Französischen auf den Aspekt der Bildfolge ab und bedeutet so viel wie ›Kettenbilder‹. Und in Japan wird die Bilder-geschichte »Manga« genannt, zusammengesetzt aus zwei Schriftzeichen: Das »erste ›man‹ gelesene steht für ›spontan, impulsiv, ziellos‹ und damit auch für die Rhetorik der Übertreibung [...]. Das zweite ›ga‹ gelesene heißt ›Bild‹ [...].«³ In Italien hingegen werden die Bildergeschichten »fumetti« genannt und beziehen sich dabei auf die Sprechblasen, die wie Rauchwölkchen wirken und mit denen die Figuren zu sprechen in der Lage sind. Beim Comic handelt es sich also um ein internationales Massenphänomen, die Sprachverwirrung aber verdeutlicht, dass der Begriff nicht universell verständlich ist. Die unterschiedlichen Bezeichnungen drücken allerdings auch ein breites Spektrum der Bedeu-

2 Seifert, 2001, S. 1.

3 Berndt, 1998, S. 4.

tung aus, das sich im Laufe des 20. Jahrhunderts noch weiter ausgeprägt hat.

Natürlich lässt sich ein Comic leicht erkennen, denn er hat einige ganz typische Merkmale: Er ist z. B. gezeichnet. Eine Zeichnung ist ein subjektiver, künstlerischer Ausdruck und kann demzufolge auch einen ästhetischen Effekt beim Betrachter auslösen: Entweder gefällt eine Zeichnung, oder sie gefällt nicht. Viel liegt also im Auge des Betrachters: Die Bildkultur, die vom Comic vorgeschlagen wird, muss man begehren wollen.

Doch so leicht macht es uns der Comic auch wieder nicht, denn in die Zeichnungen ist Text integriert. Im Comic vereinen sich also zwei verschiedene Zeichensysteme, Bild und Sprache. Es ist ein Leichtes für das Auge, beides simultan wahrzunehmen (man denke nur an die Untertitel bei einem fremdsprachigen Film oder an den Computerbildschirm). Der Comic ist aber in der Lage, beide Systeme so miteinander zu verschränken, dass das Werk zu einem einzigen Ausdruck wird. Wer sich also einen Comic zur Hand nimmt, muss sich, um das Gelesene verstehen zu wollen, nicht nur auf die Zeichnungen einlassen, sondern er muss auch den Zusammenhang zwischen dem geschriebenen Text und der Grafik herstellen: Er muss die Zeichensysteme interpretieren. Dies geschieht im Einzelbild, das in der Regel als Panel dargestellt wird: Das Bild wird dabei von Panelgrenzen umrandet. Es handelt sich dabei um regelrechte Kästen, in deren Grenzen sich Bild und Wort treffen. Heutzutage werden die Umrandungen auch weggelassen, um einen anderen Erzählfluss zu erhalten. Ein klassischer Comic hat jedoch Panels. Man könnte das Panel nun die kleinste Einheit des Comics nennen. Ein einzelnes Panel allein macht zwar noch lange keinen Comic aus, doch welche Kraft schon im Einzelbild steckt, zeigen die Einbildwitze oder Cartoons, die eben mit genau nur einem Bild arbeiten und vom Leser verlangen, dass er die dargestellte Situation vervollständigt. Wenn etwa ein Stein über dem Kopf einer Figur schwebt, ist dem Betrachter klar, dass er im nächsten Moment auf den Kopf prallen wird. Gerne wird in den Einbildwitzen auch mit Sprechblasen erzählt, wie dies im konventionellen Comic üblich ist. Die Sprechblase ist das Werkzeug im Comic, um Figuren sprechen zu lassen. In einer Sprechblase, die durch einen verlän-

gerten Dorn einer Figur zugeordnet ist, finden sich gedruckte Dialoge. Die Blase gibt also einen Sprechakt im situativen Moment seines Entstehens wieder. Gedacht wird in sogenannten Gedankenblasen (die wie Wölkchen dargestellt sind). Erzählender Text findet sich in Blocktexten, also in abgegrenzten Texten in einer Ecke des Panels. Heutzutage begegnen einem kaum noch Gedankenblasen. Innerer Monolog (quasi Selbstgespräche der Figur) findet sich stattdessen verteilt im Bild in Blocktexten. Auf diese Weise wird der Monolog als stilistisches Mittel eingesetzt, um Dynamik zu erzeugen.

Das Panel funktioniert als solches aber nur in Zusammenhang mit einem anderen Panel, zwischen beiden ist ein schmaler Steg. Den Freiraum zwischen zwei Panels bzw. die weißen Flächen, die die Panels voneinander trennen, nennt man »gutter«, der englische Ausdruck für »Graben«. Dadurch wird angezeigt, dass es sich hierbei um verschiedene Momente handelt. Genau dieser schmale Raum stellt eines der großen Geheimnisse der Comics dar: Der Leser muss eine Verbindung beider Panels herstellen, und zwar unabhängig davon, wie nah oder wie fern die Bildinhalte zueinander stehen.

Mehrere Panels hintereinander ergeben eine Panelreihe, ähnlich einem Comic-Strip, wie er sich in den Zeitungen etablierte – in mehreren Panels hintereinander wird eine kurze Geschichte oder ein Witz erzählt. In einem Comic breiten sich die Panels allerdings auf einer Seite aus, verteilen sich als Folge und werden – zumindest im westlichen Kulturraum – von links nach rechts und von oben nach unten gelesen.

Das Einzelpanel hängt also mit weiteren Bildeinheiten zusammen und unterliegt einer eigenen, übergeordneten Struktur. Die übergeordnete Struktur des Panels ist die Seite. Auf einer Seite ordnen sich die Panels auf bestimmte Weise an, können arrangiert und regelrecht komponiert werden. Man kann hier von Seitenarchitektur sprechen, denn über eine bloße Aneinanderreihung gleich großer Panels hinaus bietet die Comic-Seite einige Möglichkeiten: Die Panels können querformatig oder längs arrangiert sein; einzelne Elemente können durch ihre Größe hervorgehoben werden; die Seite kann als Metapanel aufgebaut sein, also als ein großes Panel, in

das mehrere kleine integriert sind; es können die Panelgrenzen weggelassen werden. Kurz und gut: Dem Künstler bieten sich eine Vielzahl an Variationsmöglichkeiten. Der Aufbau bzw. das Design einer Seite ist dabei weniger Selbstzweck als vielmehr Ausdruck des Erzählten, mit dem es korrespondiert (vorausgesetzt, dass man einen Comic liest, dessen Comic-Zeichner sein Handwerk versteht).

Der Comic-Zeichner legt also im voraus fest, wie die einzelnen Panels räumlich auf der Seite angeordnet werden. Diese Festlegung wird nicht durch die Gattung der Bildergeschichte vorgegeben, sie hält nur die Möglichkeiten bereit. Der Comic-Zeichner komponiert aus dem Comic-immanenten Vokabular eine Comic-Seite und passt sie der Geschichte an. Das bedeutet aber auch, dass auf der Comic-Seite zwei Prinzipien miteinander ringen, nämlich ein gestalterisches und ein erzählerisches Prinzip. Diese Prinzipien bedingen einander. Die Comic-Seite regiert also ein Mechanismus, der dem Zeichner nicht vorgegeben wird, sondern von ihm optional als bestmöglicher Ausdruck ausgewählt wird. Hat er aber die Seite einmal gezeichnet, so hat er sein System unlösbar miteinander verkettet. Das bedeutet, dass man bei einem Comic zwar nachträglich die Bildsprache analysieren kann, es aber keine vorab vorgegebene Struktur gibt, die beim Zeichnen eines Comics notwendigerweise aufgegriffen wird. Will man sich diese spezielle Struktur vorstellen, muss man sich nur ganz einfach alle Bilder und den Text wegdenken, so dass nur noch leere Panels übrigbleiben. Diese Kästen geben die zugrundeliegende formale Struktur des Comics wieder. Sie sind, ähnlich wie bei der Sprache, die Regularitäten, die den Satzbau bestimmen. Welche speziellen Wörter man dann schließlich als Subjekt, Prädikat oder Objekt einsetzt, bleibt einem auch in der Sprache selbst überlassen. Die kreativen Freiheiten eines Zeichners sind also unbegrenzt, denn er kann seine Geschichte in einer völlig neuen Anordnung, einer völlig eigenständigen Folge und Struktur ausdrücken.

Wie erzählt nun der Comic? Das lässt sich am besten an einem Vergleich erläutern. Der frühe Stummfilm zeigte eine Szene als Abfolge von Bildern, dann wurde eine Texttafel eingeblendet – bis sich der Tonfilm durchsetzte. Dieses Nacheinander hat der Comic zu ei-

nem Nebeneinander verbunden. Und durch die Integration von Texten in das Bild unterscheidet sich der Comic von den klassischen Bildergeschichten, wo die Bilder nur eine illustrierende Funktion hatten. Die Sprechblase aber sorgte im Comic dafür, dass das gesprochene Wort in seiner eigenen Umgebung abgebildet werden kann und dass Gleichzeitigkeit entsteht. Der Comic entwickelte sich wie der Film ab dem Ende des 19. Jahrhunderts – und hat auch eines der Merkmale des Films übernommen, nämlich die Verbindung von Einzelmomenten zu einem erzählerischen Akt. Die grundlegende Mechanik des Comics besteht also auch in der Verkettung einzelner Momente. Deshalb bezeichnet man den Comic auch gerne als »sequenzielle Kunst«⁴. Als Leser muss man sich das Erzählte regelrecht erarbeiten, indem man die Mechanismen der Bilderzählung erkennt und anwendet. Diese damit verbundene, bestimmte Form des Erzählens macht die Besonderheit des Comics aus. Das hört sich komplizierter an, als es in Wirklichkeit ist. Es zeigt aber auch, dass ein Comic nicht so einfach gestrickt ist, wie viele glauben.

Weil der Comic aber nun mal erzählt, ist es womöglich einfacher, sich einen Comic als einen Text vorzustellen – als einen Text, der sich deshalb lesen lässt, weil er auch verschiedenen Parametern und bestimmten Regularitäten in einer gänzlich eigenen Struktur unterliegt. Den Gesamttext eines Comics erfährt der Leser, wie gesagt, durch die Zusammenführung der erzählerischen und der gestalterischen Ebene. Diese zwei Informationsstränge laufen beim Leser zusammen. Bild und Wort bilden also ein Referenzgeflecht, durch das erst eine inhaltliche Kohärenz möglich wird. Das einzelne Panel bildet dabei, wie erwähnt, die kleinste Erzähleinheit, die eine bestimmte Funktion in einem Gesamttext erfüllt. Diese Erzähleinheit ist in ein Vorher und ein Nachher integriert, das im Moment gelesene Panel stellt also die Gegenwart dar, das vorige die Vergangenheit.

Der Comic ist also in seinem Herzen eine erzählende Gattung. Er ist aber aufgrund seiner visuellen Komponente ebenso mit der Kunst verwandt, denn schließlich eignet er sich grafische Aus-

4 Vgl. Will Eisner, in: *Comics & Sequential Art*.