

# ide

Zeitschrift  
für den  
Deutschunterricht  
in Wissenschaft  
und Schule

INFORMATIONEN ZUR DEUTSCHDIDAKTIK

18. Jahrgang, Heft 3/1994 (neue Folge)

---

**Thema:**

***Comics***

# INHALT

## Editorial

<b>Werner Wintersteiner:</b> Editorial .....	4
--	---

## Magazin

<b>Michaela Haslinger:</b> Wie die Bilder laufen lernen. Eine andere Art, Geschichten "ins Bild" zu bringen .....	6
Veranstaltungen .....	7
Bazar .....	8

## Einführendes

<b>Harald Havas:</b> Die Kunst des Comic-Lesens .....	12
<b>Bernd Dolle-Weinkauff:</b> Comics für Kinder. Kategorien und aktuelle Tendenzen des kinderliterarischen Comic .....	27
<b>Erich Perschon:</b> Sind die Geschichten nicht im Kopf, so sind sie nirgendwo. Anmerkungen und Analysen zur Erzähltechnik im Comic ...	44

Es ist eine Tatsache, »daß durch die industrielle, d. h. serienmäßige Produktion von Kulturgütern Comics erst den Massen zugänglich gemacht werden konnten. In diesem Sinne sind sie ein Beispiel für den Demokratisierungsprozeß, dem kulturelle Erzeugnisse heute unterworfen sind. Indem Comics als triviale Erzeugnisse gegen die Normen hoher bürgerlicher Kultur verstoßen, ermöglichen sie die Emanzipation von eben der Ideologie, nach der Kultur nur für eine Elite zugänglich und verständlich ist. Sie bergen also die Möglichkeit in sich, breiten Schichten Anschluß an die Kultur zu verschaffen. Indem aber das Medium "Comics" durch die leicht verständliche Verbindung von Wort und Bild eine hohe Attraktivität erreicht hat, läßt es sich auch gut verkaufen. Diese Verwertungsinteresse stellt die Möglichkeit der Comics, als Instrument zur Demokratisierung der Kultur zu wirken, wiederum in Frage.«

(RUDOLF GREINER, 1974)

»Eine Kritik der Comics kann sich nie gegen die spezifische Erzählform der Comics, also gegen das *Medium selbst*, richten, sondern nur gegen bestimmte *Inhalte* bzw. deren Umsetzung. Umgekehrt können Comics nicht pauschal zu Kunst oder Literatur erklärt werden, aber es gibt eine bemerkenswerte Anzahl von kunstvoll gezeichneten Erzählungen mit z. T. hohen literarischen Qualitäten. Wenn heute von "Comic-Kunst" gesprochen wird, dann ist damit *nicht* die Ästhetisierung des Trivialen à la Roy Lichtenstein gemeint, sondern der kunstvolle, handwerklich solide, kreative, z. T. innovative Umgang mit der Grammatik und der Bildsprache der Comics« (ANDREAS C. KNIGGE, 1991)

### Themen & Stile

<b>Regina Hartmann:</b> Mit Zeichenstift und spitzer Feder. Wilhelm Busch als Vorläufer heutiger Comics . . . . .	68
<b>Christoph Wild:</b> ›Akira‹ oder ›The Day After‹ auf japanisch . . . . .	79
<b>Arno Rußegger:</b> Comics unter uns. Wir suchen einen Mythos . . . . .	86
<b>Bernd Oberhuber/Hans G. Kugler:</b> Wo Faust versagt, wird Flattermann gewinnen. Comicverständnis als Kulturtechnik . . . . .	101
<b>Artur R. Boelderl:</b> "Der Kampf ums Dasein kennt keine Jahreszeiten". Zur kognitiven Leistung der populär-literarischen Gattung <i>comic strip</i> . . . . .	109
<b>Jörg Czuray:</b> Lernziel: Deutlichkeit . . . . .	125

### Bibliographie

<b>Werner Wintersteiner:</b> Die Welt der Comics . . . . .	133
--	-----

### Außer der Reihe

<b>Anna Koch-Handschuh:</b> Lesen Sie diese Arbeit jetzt! Über Macht, Funktion und Bedeutung von Maturavorsitzenden. Eine Posse in drei Akten . . . . .	140
---	-----

## EDITORIAL

### Naserümpfen

Comics sind nach wie vor ein Stiefkind der Germanistik, der LehrerInnenausbildung und des Deutschunterrichts. Daß die Verkaufsziffern der Branche die Beliebtheit dieser literarischen Gattung bei Jung und Alt beweisen, gilt vielen erst recht als Beweis für ihre Haltung des ignorierenden und ignoranten Naserümpfens. Wie so oft bei uns steht die weite Verbreitung einer Kunstgattung im Gegensatz zu ihrem gesellschaftlichen Ansehen. Kulturkonservative Vorstellungen werden zwar nicht mehr offen niedergeschrieben, beherrschen aber immer noch das Feld. Der Vorwurf von Schmutz und Schund kommt leiser und verschämter, aber er kommt. Immer noch gelten Comics aber als "ästhetisch wertlos" und daher "pädagogisch bedenklich", oder moderner und vielleicht noch schrecklicher, als "ästhetisch wertlos, aber pädagogisch nützlich". Diese Kritiker haben aber keine Ahnung von der Qualität der heutigen Comicproduktion.

### Nasenspitzen

Es haben sich nämlich in den letzten Jahrzehnten in den USA, im französischsprachigen Raum, in Italien und Spanien, und nicht zuletzt in Japan, ein Standard und eine Vielfalt der Comics entwickelt, die hierzulande bloß von einer Minderheit an "Feinschmeckern" zur Kenntnis genommen wird. Comics für feine Nasenspitzen, für eine literarische Elite, als Subkultur für die Fanszene wird von manchen Insider-Zeitschriften gründlich kultiviert. Damit bekommen Comics aber wieder einen, diesmal positiv besetzten Sonderstatus, der ihre literaturdidaktische Relevanz verschleiert. International als "neunte Kunst" (ein umstrittener Begriff, weil er Comics als eigenes *Medium* postuliert) schon längst anerkannt, hat sich auch im deutschen Sprachraum die Situation der Comics in den letzten Jahren verbessert. Es sind einige wichtige Publikationen erschienen, Preise wurden eingerichtet, kinderliterarische Institutionen befassen sich mit den früher geschmähten "Bildheftchen". Aber oft fehlt noch der Dialog zwischen PsychologInnen und MedienwissenschaftlerInnen, die Interesse an diesem "Massenmedium" haben, ForscherInnen, die das Kinderliterarische an den Comics beschäftigt und der Literaturwissenschaft. Wir hoffen, mit diesem Heft, in dem AutorInnen aus den verschiedensten Zugängen zu Wort kommen, zu diesem Dialog ein bißchen beizutragen.

## Spürnasen

Mit diesem Themenheft wollen wir (Deutsch-)LehrerInnen wie auch GermanistInnen mit grundlegenden Informationen versorgen, wobei uns besonders ästhetische Aspekte am Herzen liegen. Als didaktisches Hilfsmittel sind Comics ja längst etabliert, wir wollen aber gerade ihre künstlerisch eigenständigen Wert hervorheben. Vielleicht können wir dazu beitragen, die Spürnase unserer LeserInnen für eigenständige Leistungen und Besonderheiten dieser Gattung zu entwickeln.

Im einleitenden Kapitel beschäftigen sich HARALD HAVAS und ERICH PERSCHON mit der Erzählfunktion des Comic. HAVAS hebt hervor, daß die Kunst Comics zu lesen dem Lesen komplexer literarischer Gebilde keineswegs nachsteht. Sein Beitrag ist eine knappe Einführung in die Gattung. ERICH PERSCHON geht anhand zahlreicher Beispiele den speziellen Erzählstrategien und Möglichkeiten nach, die sich durch die Bilder, die Bilderfolge und die Text-Bild-Kombination ergeben. Ausgehend davon zeigt er auf, wie sich diese Erkenntnisse in der Schule didaktisch erarbeiten lassen. BERND DOLLE-WEINKAUFF tritt dem Vorurteil entgegen, daß Comics "an sich" ein Kindermedium seien. Aufbauend auf Maria Lypps Kategorie der Einfachheit arbeitet er Spezifika der Kindercomics heraus.

REGINA HARTMANN stellt Wilhelm Busch als Vorläufer der Gattung vor und verfolgt die Wirkungen seines Stils bis zu Produktionen der Gegenwart. CHRISTOPH WILD beschäftigt sich mit dem japanischen Erfolgsautor Otomo und seinem "Epos" ›Akira‹. ARNO RUSSEGGER vergleicht die Medien Film und Comic anhand von Fritz Langs Kriminalfilm "M", der ein kongeniales Pendant als Bildgeschichte gefunden hat. BERND OBERHUBER und HANS KUGLER weisen anhand einer Superhelden-Parodie Flattermann die inhaltlichen und literarischen Qualitäten des Comic nach. ARTHUR BOELDERL geht auf einen für viele wohl überraschenden Aspekt ein: die philosophische Bedeutung der *daily strips* wie ›Snoopy‹ oder ›Garfield‹. JÖRG CZURAY berichtet über eine Unterrichtseinheit, in der Grundschul Kinder Comics zeichnen. Er zeigt Möglichkeiten für den fächerübergreifenden Unterricht auf. Wie immer rundet ein bibliografischer Überblick den Themenschwerpunkt ab.

Werner Wintersteiner

# MAGAZIN

## Wie die Bilder laufen lernen Eine andere Art, Geschichten "ins Bild" zu bringen

■ von *Michaela HASLINGER*

Es gibt etliche Möglichkeiten, geschriebenen und erzählten Geschichten Gestalt zu verleihen. Eine besondere besteht darin, damit einen Film zu machen – und zwar einen **Animationsfilm**.

Diese Kunstform ist nicht nur für den Raum Wien interessant, auch wenn für die Umsetzung Geräte von der Hochschule für Angewandte Kunst notwendig sind. Denn grundsätzlich gehen die vier Absolventen der Hochschule, die dafür in Frage kommen, in jedes Bundesland. Doch selbst im engeren Umfeld wird die Möglichkeit wenig genützt, obwohl der gesamte technische und didaktische Bereich bei der Durchführung des Projekts von den obengenannten Fachleuten übernommen und vom Bundesministerium für Unterricht und Kunst bezahlt wird. Die Lehrkraft muß nur insoweit mit den technischen Details vertraut werden, daß sie die für die SchülerInnen wichtigen Informationen angemessen vermitteln kann. Dazu zählt zum Beispiel die Kenntnis der Vielfalt an "Materialien", mit denen ein Animationsfilm gestaltet werden kann:

Der **Zeichentrick** dürfte dabei wohl die – auch den Kindern – bekannteste Variante des Animationsfilms sein (es sei nur der Name Walt Disney genannt!). Und dieser läßt sich wiederum auf verschiedene Weise realisieren: Linien auf einfarbigem Grund (siehe die italienische Figur "Linea"), "Kratzen" des Filmmaterials usw. Die für die Schule relevanteste Technik, das Zeichnen mehrerer sich nur gering und partiell verändernder Bilder, gehört auch hierher.

Eine weitere Form ist der **Realtrick**, bei dem dreidimensionale Gegenstände, wie z. B. Plastilin, bewegt werden. Bei dieser Technik, zu der auch Puppen- und Legetricks gehören, wird direkt vor bzw. unter der Kamera gearbeitet.

Bei der in Schulen vor allem eingesetzten Form des Zeichentricks ist zu Beginn wichtig, mit den Kindern kurze Bewegungsabläufe zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen. Wenn diese einmal klar sind, kann man sich an die Herstellung eines Handlungskonzepts und damit eines "richtigen" Kurzfilms machen. Bei der Durchführung als Workshop fällt selbst diese Vermittlung weg, denn sie wird vom Filmemacher selber geleistet. Ein solcher Workshop dauert meist drei bis vier Tage: Am ersten Tag werden, wie erwähnt, wesentliche Kenntnisse über den Animationsfilm vermittelt. Dann wird erarbeitet, was die Kinder eigentlich machen wollen, eine

Geschichte entwickelt, ein Beispiel gezeigt etc. Am zweiten, dritten und vierten Tag wird gezeichnet oder geformt und, falls möglich, schon gefilmt. Außerdem muß auch noch der Ton geplant und aufgenommen werden, der passend zu den Bildern auf den Film kopiert wird. Wenn in der Schule nicht mehr genug Zeit bleibt, werden die Filmaufnahmen dann im Studio fertiggestellt. Der "fertige" Film ruft meist Begeisterung im Rahmen von Schulveranstaltungen hervor, und er kann von der Schule auch zu verschiedenen Kinderfilmfestivals geschickt werden. Abgesehen vom jährlichen Schülerfestival in Österreich gibt es etliche ausländische Festivals, die solche Filme zeigen: z. B. in Prag, einige in der Bundesrepublik Deutschland, in Spanien. Es hat sich dadurch bereits für einige SchülerInnen die Gelegenheit ergeben, mitsamt dem Film in die Festivalstadt – auf deren Kosten – eingeladen zu werden.

Als positive Begleiterscheinung neben der "Halt- und Herzeigbarkeit" eines Films wird nicht nur Sachwissen vermittelt, sondern Zusammenarbeit und Arbeitsteilung notwendigerweise "miterarbeitet". Da nicht jeder alles machen kann und die Aufgaben nach persönlicher Neigung gewählt werden können, werden alle Mitwirkenden individuell gefördert und gefordert. Paul Braunsteiner, einer der Filmemacher, die solche Projekte durchführen, kann die Freude und das positive Echo der SchülerInnen nur bestätigen.

**Kontaktadresse:** Hochschule für Angewandte Kunst in Wien, Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien, Studio für experimentellen Animationsfilm, LB Mag. Hubert Sielecki, Salzgries 14, 2. Stock, 1010 Wien, Tel. 71133520

**Literatur:** Eugler, Roby: Trickfilm und Videowerkstatt. Foto- und Schmalfilm. Winterthur-München: Gemsberg Verlag 1991

✎ *Michaela Haslinger ist Studentin der Germanistik in Wien*

### **Szene Bunte Wähne**

#### **4. Internationales Kinder- und Jugendtheaterfestival in Niederösterreich 22.9. bis 9.10.1994**

Renommierte Theatergruppen aus Europa gastieren 18 Tage in Niederösterreich und zeigen dabei ca. 33 Inszenierungen aus den Bereichen Tanz, Tanztheater, Bewegungstheater, Sprechtheater, Puppentheater, sowohl tradierte Mittel und Ansätze nutzend als auch experimentelle suchend, aber immer handwerklich fundiert. Dieses breite Spektrum darstellender Formen wird in ca. 80 Vorstellungen präsentiert werden. Zur Eröffnung von SZENE BUNTE WÄHNE 1994 präsentieren wir die Uraufführung eines neuen Stückes von FELIX MITTERER: ›*Schrille Stille*‹ (ab ca. 8 Jahren). Eine weitere Produktion im Rahmen dieses Schwerpunktes ist ›*Mirad – Ein Junge aus Bosnien*‹.

Podiumsdiskussion: *Kinder und Krieg*, Horn, Samstag, 24.9.1994, 17.00 Uhr

Information: Szene Bunte Wähne, Viktorgasse 18/27, 1040 Wien, Tel.: 0222/5050229

# BAZAR

## Zeitschriften

**unterwegs.** Auf neuen Lern- und Erziehungswegen. Bezugsadresse: "unterwegs", Wartstraße 3, CH-8400 Winterthur

- Die neue deutsch-österreichisch-schweizerische Zeitschrift
- stellt heute allgemein gültige Bildungs- und Erziehungsmethoden zur Diskussion
  - zeigt neue Ansätze auf
  - porträtiert Einrichtungen, die neuen pädagogischen Ansätzen folgen
  - berichtet über Entwicklungen und Ereignisse im staatlichen und nichtstaatlichen Bildungsbereich
  - stellt entsprechende Literatur vor
  - weist auf Veranstaltungen, Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten hin
- und das viermal pro Jahr.



Der Kreis der Menschen, deren Anliegen es ist, Kinder wirklich zu achten und sie ernst zu nehmen – nicht nur in schönen Theorien – wächst. Ebenso derjenige der VertreterInnen eines freien Bildungswesens – seit 1948 ein UNO-Menschenrecht. Was ihnen fehlt ist ein "Forum". In diese Lücke möchte "unterwegs" springen: althergebrachte Erziehungsmethoden zur Diskussion stellen, neue Ansätze bekannt machen, bestehende und geplante Einrichtungen, die "neue Wege gehen", vorstellen, aus andern Ländern berichten, entsprechende Literatur besprechen, Veranstaltungen und Ausbildungsmöglichkeiten bekannt geben ... Dadurch hoffen wir, Menschen, die den Schritt schon gewagt haben, zu unterstützen und anderen Mut zu machen, ihn auch zu tun.

**Germanisten-Forum**, Nr. 5, Mai 1994. Bezugsadresse: Forum der Arbeitsgemeinschaft der GermanistInnen beim Stadtschulrat für Wien, Ettenreichgasse 41-43, 1100 Wien

**Spielmacher.** Spielen & Darstellen im Unterricht. 1. Jg., Nr. 1/93. Schwerpunkt: Deutsch, Interkulturelles Lernen

**Germ Script Eins.** Hrsg. von der Arbeitsgemeinschaft der GermanistInnen an AHS in Oberösterreich. Christian Schacherreiter: Die österreichische Literatur der Zweiten Republik (1945-1990). Basisinformationen für den Literaturunterricht in der Oberstufe der AHS. Linz 1992. Bezugsadresse: ARGE der Germanisten an AHS in OÖ, Dr. Christian Schacherreiter, BORG Honauerstraße 24, 4020 Linz

### Leserziehung

**Lesen im internationalen Vergleich.** Ein Forschungsgutachten der Stiftung Lesen für das Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft. Teil II (= Materialien der Stiftung Lesen zur Leseförderung und Leseforschung, 6). Bezugsadresse: Stiftung Lesen, Fischtorplatz 23, D-55116 Mainz

### Literaturunterricht

**Lichtungen.** Zeitschrift für Literatur, Kunst und Zeitkritik 57, XV. Jg., 1994. Bezugsadresse: URANIA, Mehlplatz 2/I, A-8010 Graz

Der Schwerpunkt dieser sehr schön gestalteten Zeitschrift liegt auf der Kärntner slowenischen Literatur (Redaktion: Janko Ferk). Lyrik von Gustav Januš, Andrej Kokot, Cvetka Lipuš, Jani Oswald, Valentin Polanšek, ein Prosatext von Florjan Lipuš und zwei Essays (von Lev Detela und Peter Kersche) bieten einen aktuellen Querschnitt durch diesen zu wenig beachteten Teil der Literatur Österreichs. Die Bilder des Kärntner slowenischen Malers Karl Vouk (vorgestellt von Margot Paulitsch) runden den Themenschwerpunkt ab. Es steht zu hoffen, daß dieses Heft das zu fördern hilft, was Peter Kersche in seinem Beitrag noch als unerfülltes Versprechen bezeichnet, nämlich daß die slowenische Literatur ein Baustein der Verständigung zwischen den Volksgruppen wird.



Morad, Mirjam (Hrsg.): **Begegnung mit Kinder- und Jugendliteratur aus Israel.** Katalog zur Veranstaltungswoche und Ausstellung. ZIRKULAR, Sondernummer 39, Juni 1994. Bezugsadresse: Dokumentationsstelle für neuere österreichische Literatur im Literaturhaus, Seidengasse 13, A-1070 Wien

Keiner, Sabine: **Emanzipatorische Mädchenliteratur 1980-1990.** Entpolarisierung der Geschlechterbeziehungen und die Suche nach weiblicher Identität. Frankfurt/M: Peter Lang 1994 (= Europäische Hochschulschriften: Reihe 1: Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 1431)

Diese Publikation (die Dissertation der Literaturwissenschaftlerin und *ide*-Autorin Sabine Keiner) versteht emanzipatorische Mädchenliteratur als Bestandteil eines längerfristigen zivilisatorischen Prozesses, des historischen und sozialen Wandels von Familie, Jugend und Erziehung. Die Autorin konstatiert in den 80er Jahren einen "inhaltlichen und strukturellen Paradigmawechsel" in der Mädchenliteratur: "In vielen emanzipatorischen Mädchenbüchern der siebziger Jahre wurde noch der *Mann* als Verhinderer weiblicher Emanzipation angesehen. Daher bestand eine wesentliche emanzipatorische Intention in der deutlichen Abgrenzung von dem Feindbild Mann, die Polarisierung der Geschlechterbeziehungen war ein zentrales inhaltliches Moment emanzipatorischer Mädchenliteratur. In den achtziger Jahren entspannt sich das Geschlechterverhältnis, und von einer Polarisierung ist nur noch wenig zu spüren. Diese Entpolarisierung steht mit der Erkenntnis der Frauenbewegung in Zusammenhang, daß

eine soziale und ökonomische Befreiung allein nicht ausreichend für eine weibliche Emanzipation ist. Vielmehr sind weitere Ursachen für die Verhinderung weiblicher Emanzipation in den psychischen Konstellationen von Frauen selbst zu suchen, z. B. in verinnerlichten Zwängen und Normen oder in ihrer psychosexuellen Entwicklung. In diesem Emanzipationsprozeß wird zunehmend die weibliche Subjektlosigkeit entdeckt." Damit folgt die emanzipatorische Mädchenliteratur einem Trend zur Psychologisierung und Gestaltung des seelischen Lebens mit immer neuen literarischen Mitteln, wie er in der gesamten Jugendliteratur zu beobachten ist, und der das Jugendbuch dem Adoleszenzroman immer stärker annähert.

### Interkulturelles Lernen/Deutsch als Zweitsprache

Gauß Rainer/Harasek, Anneliese/Lau, Gerd (Hrsg.): *Interkulturelle Bildung – Lernen kennt keine Grenzen*. Band 1: Eine Einführung. Wien: Jugend & Volk (Reihe: Schule und Erziehung)

Dieses Lehrbuch besteht aus drei Teilen. Im ersten (Die neue Migration) werden verschiedene Aspekte der multikulturellen Gesellschaft erörtert, von soziologischen und historischen Fakten bis zu den Konsequenzen für das Bildungswesen. Teil II (Sprachpolitik) bietet einen Überblick über die mehrsprachige Situation im Burgenland und in Kärnten Informationen über internationale und österreichische sprachpolitische Maßnahmen. Er schließt mit Thesen von Rainer Gauß und Gerd Lau, die

eine konsequente interkulturelle Orientierung des österreichischen Schulwesens fordern. Teil III ist der Didaktik und Methodik des Zweitsprachenunterrichts gewidmet, wobei die Bereiche Volks- und Hauptschule im Mittelpunkt stehen. Der übersichtlich als Studienbuch gestaltete Band enthält viele praktische Beispiele und anderes Anschauungsmaterial. Er hat gute Chancen, ein Standardwerk zu werden.



Fritz, Thomas/Hirtenlehner/ Paula, Andreas: *Lesen ist mehr ...* Ein Lese- und Arbeitsbuch aus Österreich. Ein Buch für Deutschlernende. Wien: Braumüller 1993 (Braumüller Studium und Wissenschaft)

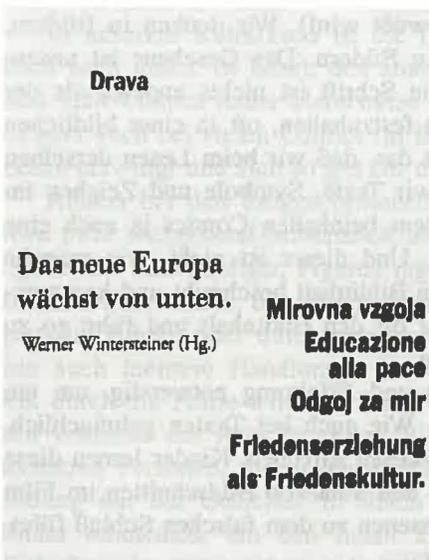
**Deutschsprachige Migrationsliteratur ausgewählter AutorInnen.** Eine Broschüre der Interkulturellen Forschungs- und Arbeitsstelle (IFA) und der Technischen Universität Berlin. Bezugsadresse: Interkulturelle Forschungs- und Arbeitsstelle der TU Berlin, Sekr. FR 4-6, Franklinstraße 28/29, D-10587 Berlin (Schutzgebühr DM 5,-)

Die Broschüre enthält ein kurzes Porträt der verschiedenen ausländischen und inländischen AutorInnen, nennt ihre Buchpublikationen und gibt Hinweise zur Sekundärliteratur und zu unterrichtspraktischen Materialien.

### Friedenserziehung

**Was tun gegen Gewalt?** Hrsg. vom Österreichischen Gewerkschaftsbund in Zusammenarbeit mit der Kammer für Arbeiter und Angestellte für Wien, Lehrerfortbildungsaktion, "Arbeitswelt und Schule" sowie der Pädagogischen Arbeitsstelle der Wiener Berufsschulen am Pädagogischen Institut des Bundes in Wien. Wien 1993. Bezugsadresse: Richard Meisel, Kammer für Arbeiter und Angestellte, Prinz-Eugen-Straße 20-22, A-1040 Wien

-----  
*"Friedenskultur ist das Wichtigste, was man überhaupt an Erziehung vermitteln kann" (Peter Handke)*



Werner Wintersteiner (Hrsg.): **Das neue Europa wächst von unten.** Mirovna vzgoja • Educazione alla pace • Odgoj za mir • Friedenserziehung als Friedenskultur. Klagenfurt/Celovec: Drava 1994. 448 Seiten. ÖS 398.-/DM 54.-

Die Beiträge zur Friedenserziehung in diesem Buch stammen aus den Alpen-Adria-Ländern Slowenien, Kroatien, Italien und Österreich. Sie sind Ausdruck einer intensiven grenzüberschreitenden Kooperation, die nicht an den Grenzen der europäischen Union haltmacht. Diese Zusammenarbeit für den Frieden versteht sich als ein kultureller Beitrag für ein "Europa von unten".

Alle Beiträge sind in der Originalsprache und in Kurzfassungen in den jeweils drei anderen Sprachen publiziert.

*Aus dem Inhalt:* Kinder im Balkankrieg · Bambini e futuro (Theater, Spiel und Kreativität an Italiens Schulen) · Friedenserziehung und interkulturelles Lernen in Österreich · Zukunftshoffnungen kroatischer SchülerInnen · Friedenserziehung: gemeinsame LehrerInnen-Seminare im Alpen-Adria-Raum

# EINFÜHRENDES

## Die Kunst des Comic-Lesens

■ von Harald HAVAS

Im Gegensatz zu der weit verbreiteten Ansicht, Comic-Lesen sei eine primitive Art der Informationsaufnahme und dem Text-Lesen gegenüber minderwertig, stellt sich bei näherer Betrachtung heraus, daß einerseits rein physiologisch die Gehirntätigkeit bei beiden Lesearten annähernd gleich ist und zweitens für das korrekte Entschlüsseln von Comics meist mehr Vorwissen notwendig ist als für das Lesen von geschriebenen Texten.

In Wirklichkeit tut ein Mensch den ganzen Tag nichts anderes als Reize, vor allem in Form von Bildern, aufzunehmen. Wir sind Augenmenschen (auch wenn das Gehör, der Geruch und der Tastsinn in unseren Leben eine viel größere Rolle spielen, als uns meist bewußt wird). Wir denken in Bildern, wir reagieren auf Bilder, wir träumen in Bildern. Das Gesehene ist unsere primäre Informationsquelle und auch die Schrift ist nichts anderes als der Versuch, (bildliche) Ereignisse (bildlich) festzuhalten, oft in einer bildlichen Sprache. Auf Comics umgelegt bedeutet das, daß wir beim Lesen derselben innerlich nichts anderes tun, als wenn wir Texte, Symbole und Zeichen im Alltagsleben in uns aufnehmen. Außerdem beinhalten Comics ja auch eine nicht zu verachtende Menge von Text. Und dieser ist nicht, wie manche glauben, in der Art redundant, daß er den Bildinhalt beschreibt und kommentiert. Vielmehr kontrastiert der Text sehr oft den Bildinhalt und führt so zu neuen Erkenntnissen oder zu einer Pointe.

Außerdem ist einiges an Vorwissen und Erfahrung notwendig, um ein Comic richtig entschlüsseln zu können. Wie auch bei Texten gebräuchlich, kann man von der Kulturtechnik Comic-Lesen sprechen. Kinder lernen diese intuitiv mit der Zeit, ebenso wie sie erst den Sinn von Bildschnitten im Film lernen müssen, was bei manchen Erwachsenen zu dem falschen Schluß führt, Comic-Lesen sei kinderleicht, ja primitiv.

Aus welchen Elementen besteht nun ein Comic und wie sind sie zu verstehen? Die Grundelemente sind wohl: Seitenaufbau und Bildanordnung, Personen, Hintergründe, Textblöcke und -Blasen sowie graphische Symbole (etwa Geschwindigkeitslinien) und Onomatopöien (Sound-Worte, Peng-Wor-

te). Betrachten wir diese Einzelteile einmal der Reihe nach und sehen uns an, welche Bedeutung sie besitzen, wie sie zu interpretieren sind. Natürlich kann hier keine vollständige Analyse gegeben werden, aber es ist, wenn man so will, eine kleine Schulé des Comic-Lesens.

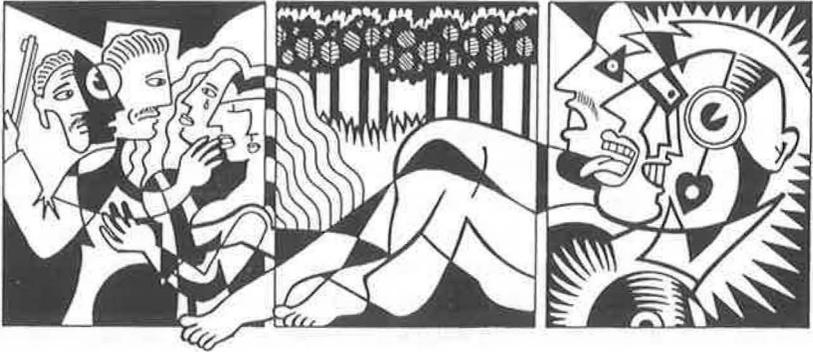
## Seitenaufbau

Oft läßt sich bereits am Aufbau einer Comic-Seite erkennen, um welches Genre es sich handelt und für welchen Leserkreis die Geschichte gedacht ist. Grob gesprochen kann man drei Möglichkeiten unterscheiden: den Normaufbau, den fortgeschrittenen Aufbau und den Avantgarde-Aufbau. Der Normaufbau wird vor allem bei Kinder-Comics und Funnies, die für jedes Lesealter bestimmt sind verwendet. In drei (USA) oder vier (Europa) Zeilen sind je ein bis vier Einzelbilder (im folgenden Panel genannt) aneinandergereiht. Die Panels sind viereckig. Ganz- oder halbseitige Bilder sind selten. Wenn sie vorkommen, dann meist als Anfangsbild (Splash-Page), zur besonderen Betonung einer überraschenden Entwicklung (Figur biegt um die Ecke und sieht einen Riesen, ein Schloß etc.) oder als Schlußbild. Eigentlich handelt es sich aber um eine Folge von drei oder vier einzeiliger Streifen, also wie Zeitungsstrips, die kleinste mögliche Comic-Einheit (ein Einzelbild macht noch kein Comic). Dies führt zu einem leicht faßlichen Lesen von Bild zu Bild, von Zeile zu Zeile.

In unserem Kulturkreis ist die Leserichtung von links nach rechts, von oben nach unten. In Israel, den arabischen Staaten und Japan beispielsweise liest man Comics daher klarerweise von rechts nach links. Der Normaufbau ist aber auch bei vielen Comics für ältere Leser vorbereitet, da er ein lineares Lesen erzwingt und sich so gut zur direkten Handlungsvermittlung eignet.

Anders bei den fortgeschrittenen Panel-Aufteilungen. Das Grundschemata wird zwar weitgehend beibehalten, aber oft durchbrochen. D. h. größerformatige Bilder sind häufiger, Figuren ragen aus den Bildern heraus, manchmal in andere Bilder hinein; das Zeilenschema wird durchbrochen, etwa durch hochgestellte Bilder, oder durch puzzleartige Verschachtelungen; manchmal werden auch mehrere Handlungen in einem Bild zusammengefaßt: ein langer Ritt durch die Prärie wird durch das viermalige Abbilden von Einzelsituationen während des Ritts in einem Bild verdeutlicht. Oder die Reaktion von mehreren Personen, die in einem Raum verteilt stehen, wird durch die Abbildung nur der Gesichter in einem Bild zusammengefaßt. Manchmal sind Bilder rahmenlos, um den Inhalt zu betonen. Die Entschlüsselung dieser Techniken ist zwar schon schwieriger, aber für fast jeden Menschen mit geringer Comic- oder Film-Erfahrung nachvollziehbar. Andererseits erweitert dieser Aufbau den Handlungsspielraum des Comics beträchtlich. Techniken des Films wie Totale, Schwenks, Nahaufnahmen und schnelle Schnittfolge

können so im Comic dargestellt werden und vermitteln ein ganz anderes Lesegefühl, eine viel direktere Beteiligung des Lesers. Steht die Normaufteilung, dem Theater nahe, ist diese filmische Form der fortgeschrittenen Bildaufteilung mit dem Kino verwandt.



Avantgarde-Aufteilung ist eigentlich nur ein zusammenfassendes Wort für eine Vielzahl von innovativen Nutzungen des Mediums. Etwa eine Comic-Seite in der Form einer Spirale, wobei die Panels immer kleiner werdend der Mitte zustreben; eine Seite, auf der die Bilder zu zersplittern scheinen, wie ein zerbrochener Spiegel; Doppelseiten, die ein einziges Bild sind; eine Geschichte über mehrere Seiten, die ebenfalls aneinandergereiht nur ein Bild ergäbe; um 90 Grad gedrehte Seiten, die zu einem Lesen wie bei Kalenderblättern zwingen; Panels, die ihrerseits wieder Bilder oder Buchstaben ergeben; Bilder in Bildern, die sich überlappen, mehrere Perspektiven gleichzeitig zeigen oder Teile des Bildes durch eine Rahmung hervorheben. Die Möglichkeiten sind endlos.

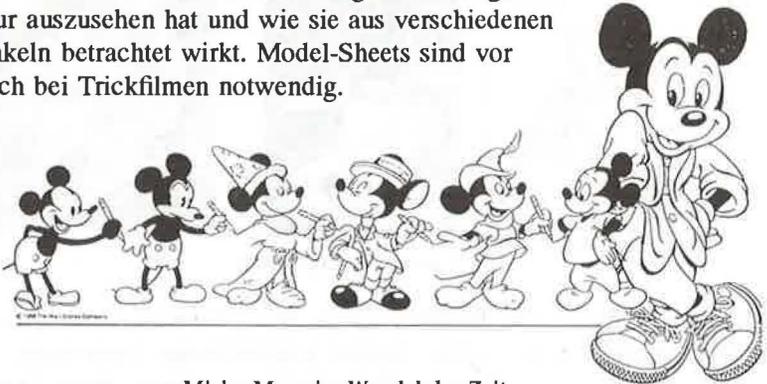
Solche Bildaufteilungen fordern dem Leser viel ab. Sie machen normales Lesen einer stringenten Handlung praktisch unmöglich. Wie abstrakte Gemälde zwingen sie zu Assoziationen, Interpretationen und lassen sich in ihrer Bedeutung nicht absolut festlegen. Sie sind ein Versteckspiel, das der Zeichner mit dem Leser spielt. Er zwingt ihn, das Album oder Heft in der Hand zu drehen und zu wenden oder einfach ein Bild als ganzes auf sich wirken zu lassen, um imstande zu sein, der Handlung zu folgen. Klarerweise treten diese Techniken erst bei Erwachsenen-Comics auf, da sehr viel Comic-Lese-Erfahrung notwendig ist, um sie zu verstehen. Der Zeichner spielt mit der üblichen Form, karikiert oder parodiert sie.

Manchmal wird auch die Form zum Verstärker des Inhalts: in ›*Watchmen*‹ von ALAN MOORE und DAVE GIBBONS, einen der innovativsten Comic-Romane der letzten Jahre, gibt es ein Kapitel mit dem Titel "Fearful Symmetry". Es besteht aus 28 Seiten, die sich von der Mitte weg exakt spiegeln. D. h. von der Mitte aus gesehen hat jede Seite nach links geblättert das gleiche Lay-Out, wie wenn man eine Seite nach rechts blättert. Natürlich

läuft die Handlung in diesem Rahmen normal (= logisch) ab, aber die Symmetrie geht so weit, daß auf jedem Bild in der einen Hälfte die selben Personen zu sehen sind wie auf dem entsprechenden Bild in der anderen Hälfte – das Kapitel endet also mit den selben Personen, mit denen es begann. Diese Art der höheren Mathematik für Comic-Leser zeigt die erstaunlichen Möglichkeiten dieses Mediums, die in dieser Art nicht in ein anderes übertragbar sind.

## Personen

Das was die meisten Leser als erstes in einem Comic wahrnehmen, sind die handelnden Personen. Die meisten Funny-, aber auch viele Realfiguren haben die gezeichnete Qualität von Ikonen von Piktogesamten. D. h. sie tragen immer dieselbe Kleidung in immer denselben Farben, ihre Haare, Bärte etc. sind immer gleich gestaltet und auch die Gegenstände, die sie benutzen, sind oft untrennbar mit ihnen verbunden (Lucky Lukes Zigarette, Thors Hammer). Diese Qualität haben sie mit Heiligenbildern oder auch populären Figuren des Films (die Tramp-Figur von Chaplin, die Marx-Brothers) gemeinsam. Diese Gleichheit garantiert einen hohen Wiedererkennungseffekt und macht Donald Duck zu Donald Duck, egal wieviel unterschiedliche Zeichner ihn darstellen. In vielen Studios und Verlagen gibt es sogenannte Model-Sheets, eine Art Steckbrief, der genau festlegt, wie eine Figur auszusehen hat und wie sie aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet wirkt. Model-Sheets sind vor allem auch bei Trickfilmen notwendig.



Micky Maus im Wandel der Zeit

Allerdings verhindert das nicht die langsame Entwicklung und Neudefinition von Charakteren. So war Superman früher bulliger, und auch sein Zeichen sah anders aus. Donald Duck war kleiner und hatte einen längeren Schnabel. Micky Maus verlor sogar zeitweise ihren Schwanz und Goofy seine Ohren, um die Arbeit der Trickfilmzeichner zu erleichtern. Trotz dieser Festlegungen ist eine Comic-Figur nie vollständig schematisiert, denn egal wie abgenutzt und redundant eine Pose auch ist, die Figur wird jedesmal einzeln neu ge-

zeichnet, und das garantiert Evolution und Mutation, ob beabsichtigt oder nicht.

Lange könnte man über Gestik, Mimik und schablonisierte Gesichtsausdrücke bei Funny- und Realfiguren schreiben. Ich will hier nur ein Beispiel bringen: die Funny-Augen. Die Augen sind zweifellos eines der wichtigsten Elemente jeder Comic-Figur, da der Mensch auch im realen Leben immer das Auge seines Gegenübers sucht. Bei Funny-Figuren ist diese Augensprache aber auf höchst interessante Art reduziert. Wenige Punkte und Striche drücken sehr exakt Gefühle und Stimmungen der Figur aus. Ein Strich kann einen normalen Blick in einen bösen, verlegenen oder gelangweilten verwandeln. Daß das funktioniert, sagt viel über die menschliche Wahrnehmung aus. Einige Randgags sollten in diesem Zusammenhang noch erwähnt werden. So sind Kleidungsstücke oder Teile der Personen manchmal an den Geschehnissen mitbeteiligt, was oft vom Leser gar nicht bemerkt wird. Beim Erschrecken geht (fliegt) vielen Funny-Figuren tatsächlich der Hut hoch, und die Haare stehen ihnen zu Berge. Noch extremer ist Asterix's Flügelhelm: die Flügeln darauf machen jede Gefühlsregung mit, sie stehen spitz bei Überraschung und hängen bei Enttäuschung traurig herab – graphische Gags, die nicht in andere Medien übertragbar sind (ohne lächerlich zu wirken).



Asterix's Flügelhelm

Ein anderes Beispiel sind Donalds Zähne. Wie jedermann weiß, haben Vögel, also auch Enten, keine Zähne. Donald normalerweise auch nicht. Wenn er redet oder schreit zeigt sich sein Schnabel stets zahnlos. Wenn Donald aber wütend knurrt oder in etwas Zähes beißt, hat er plötzlich welche. Dieser graphische Gag gab den Mitgliedern von D.O.N.A.L.D. (Deutsche Organisation der nichtkommerziellen Anhänger des lautereren Donaldismus), die Entenhausen und Donalds Leben "wissenschaftlich" erforschen, große Probleme auf. Schließlich entschied man sich für die Theorie, daß Disneys Menschen-Enten, die laut Donaldisten auf einem anderen Planeten leben, an der Innenseite der Schnäbel Schwellkörper aufweisen, die sich bei aggressiver Stimmung mit Blut füllen und so den Eindruck von Zähnen vermitteln ... Noch

eine Bemerkung zu Nebenfiguren à la Idefix. Idefix, der kleine Hund von Obelix oder auch der kleine Roboter Helferlein von Daniel Düsentrieb sind Figuren, die meist nur am Bildrand zu finden sind. Man kann sie leicht übersehen, sollte das aber nicht. Zeichner mit Liebe zu Details verwenden nämlich ungeheure Akribie auf diese Nebenfiguren, die den Helden bei seinen Abenteuern begleiten, aber oft eine ganz unterschiedliche Geschichte erleben. Beispielsweise das erste Auftauchen von Idefix. Im Asterix-Band Tour de France (i. O. Tour de Gaule) betreten Asterix und Obelix irgendwo eine Fleischerei. Davor sitzt ein kleiner Hund. Der sieht die eingekauften Waren und beginnt unseren Helden zu folgen – und zwar den Rest des Albums, quer durch Gallien. Obelix bemerkt ihn erst am Ende der 1000-Kilometer-Reise und beschließt ihn zu behalten. Das ganze Album hindurch führt der noch unbenannte Idefix aber ein neben der Handlung parallel laufendes Eigenleben, was er auch in allen weiteren Abenteuern tun wird.

## Hintergründe

Der Hintergrund spielt im Gegensatz zum Film (oder zu Romanen) in den Comics eine ganz andere Rolle. Die Umgebung einer Handlung wird in Romanen meist am Anfang einer Szene ausführlich beschrieben, im weiteren aber kaum noch erwähnt. In bildlichen Medien ist sie hingegen omnipräsent. Im Film ist der Hintergrund sehr wichtig, um die Realität eines der wichtigsten Bestandteile dieses Mediums zu betonen. D. h. wenn auch ein Raum gar nicht wirklich existiert, wie er im Film gezeigt wird, sondern aus einzelnen Teilen besteht, die im Studio für eine leichtere Kameraführung verteilt stehen, bemüht man sich doch, sie real erscheinen zu lassen. Die Beleuchtung spielt da eine große Rolle, und nach jeder gefilmten Szene wird alles genau fotografiert und werden alle Positionen aufgeschrieben, damit nur ja nicht im fertigen Film auf einmal ein Glas an einer anderen Stelle des Tisches steht, als an der, wo der Schauspieler es zuvor abstellte. Im Comic ist das ganz anders. Der Hintergrund hat nur die Funktion, eine Umgebung zu definieren und eine gewisse Stimmung zu erzeugen. Ist das erfolgt, kann er ruhig vernachlässigt werden. Deshalb "lebt" ein Hintergrund im Comic fast immer, d. h. er ändert sich von Bild zu Bild. In Funnies ändern sich Tapeten und Bodenfarben (besonders bei Donald Duck; bei Semi-Funnies nie). Bei Außenbildern "wachsen" oder "schrumpfen" Häuser und wechseln die Plätze. Das ist nicht unbedingt eine Schlamperei der Zeichner, sondern Exaktheit ist schlicht und einfach meist nicht notwendig. Niemand, außer Suchbild-Fanatiker, vergleicht Comic-Bilder miteinander. Die Hintergründe haben nur Symbolwert, etwa Stadt, Küche, etc. Natürlich kann die Bedeutung auch exakter sein: Bedrohliche Großstadt, schlampige Junggesellenküche im 50er Jahre Stil. Das kann aber ohne weiteres durch wechselnde Symbole ausge-

drückt werden, ohne daß die Kontinuität leidet. Bei extremen Nahaufnahmen von Personen, die der Betonung einer Aussage dienen, kann der Hintergrund auch ersatzlos wegfallen. Manchmal ist diese Diskontinuität auch beabsichtigt: etwa wenn eine Hexenküche oder das Labor eines bösen Wissenschaftlers gezeigt wird. Durch Anhäufung von geheimnisvollen Gerätschaften, in jedem Bild andere, die in Wirklichkeit nie in so einem engen Raum Platz haben könnten, kann z. B. eine beengte, klaustrophobische Stimmung erzeugt werden. Comic-Künstler wissen um diese Möglichkeiten der Hintergrundgestaltung und nutzen sie aus, um Effekte auf die Leser zu haben, von denen diese bewußt gar nichts merken. Allerdings gibt es auch Comics, die sich um eine fotorealistische Hintergrundgestaltung bemühen, und in absolut "realen" Räumen spielen. Aber auch das ist nicht Selbstzweck, sondern soll ebenfalls eine Wirkung, etwa die Vorspiegelung filmischer Realität, erzielen.

## Textblöcke und Blasen

Entgegen der Meinung vieler spielt der Text in fast allen Comics eine sehr wichtige Rolle. Selten ist er simpel oder redundant. Im Gegenteil, erst durch den Text wird ein Comic zum Comic, die Kombination von Bild und Text ergibt erst die ganze Geschichte, die ganze Situation. Durch die Verwendung von gesprochenen Dialogen und Bildern, die nach dem menschlichen Blickwinkel gezeichnet sind (im Gegensatz zu dem mechanischen Blickwinkel der Kamera), kommen Comics der subjektiv vom Menschen empfundenen Realität viel näher als die meisten anderen Medien.

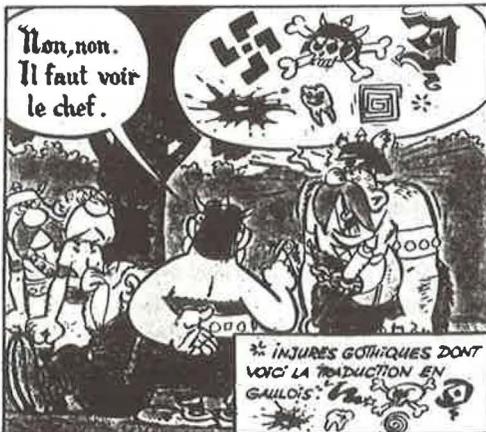
Das alleinige Lesen des Textes oder das alleinige Betrachten der Bilder einer Comic-Geschichte würden immer nur zu einem lückenhaften Verständnis des Ganzen führen. Es ist zwar möglich Comics querzulesen, indem man nur die Bilder betrachtet, aber das kann oft zu Täuschungen führen, denn gerade viele literarische Comics weisen einen simplen Schwarzweiß-Zeichenstil auf, während der Text die eigentliche Handlung vermittelt.

Überdies benutzen Comic-Macher eine ganze Reihe von visuellen Symbolen, die – ähnlich wie die Regieanweisungen in Textbüchern von Theaterstücken – genau definieren, *wie* der jeweilige Sprecher den jeweiligen Satz gemeint hat. Fragezeichen, Rufzeichen und ähnliches definieren in Texten den Tonfall von Gesagtem, kursiv gesetzte Worte symbolisieren Betonungen, Großbuchstaben unter Umständen Lautstärke. Die Comics verwenden alle diese Satzzeichen und haben sie auf der bildlichen Ebene noch um einiges erweitert:

- Übergroß geschriebene, fette Buchstaben bedeuten, daß die Person laut spricht. Sind diese Buchstaben auch noch ausschließlich groß geschrieben, schreit der Betreffende. Besonders laute Rufe können auch farblich, etwa rot, hervorgehoben werden.
- Fette Worte in normaler Größe sind (besonders in US-Comics) Betonung.

- Noten in der Sprechblase symbolisieren, daß der Betreffende singt, wenn Text dabei steht, oder pfeift, wenn nur die Noten zu sehen sind.
- Ganz klein geschriebene Worte symbolisieren leises Sprechen oder Flüstern. Damit lassen sich sehr witzige Effekte erreichen, etwa wenn eine Person ohnmächtig wird und die Schrift kontinuierlich kleiner wird, bis sie in einen Punkt oder einen Stern mündet. Oder wenn jemand halblaut eine böse Bemerkung macht, oder mitten im Sprechen daraufkommt, daß das, was er sagt, nicht stimmt. Exzessiv verwendet die US-Serie ›Justice League‹ diese Mittel – mit ausgesprochen witzigen Ergebnissen.
- Blümchen in der Sprechblase um die Worte herum symbolisieren eine blumige Sprache, also ein hinterhältiges Gesäusel.
- Zittrige Schrift kann je nachdem Furcht oder Kälte in der Stimme ausdrücken.
- Eckige Klammern am Anfang und Ende des Textes bedeuten, daß der Sprecher in einer anderen Sprache spricht, die die anderen im Bild nicht verstehen können – der Leser aber schon.
- Symbole in der Sprechblase dienen meist einem witzigen Zweck: Flüche werden so verharmlost (durch Symbole wie Fäuste, Spiralen, Totenköpfe, Atomexplosionen oder bei Maschinenlettering durch %&#\*\$!!! – als Anspielung auf ausgeixte, d. h. zensierte Worte) oder Situationen werden elegant umschrieben (die Holzsäge für Schnarchen).

Viele dieser Symbole auf der Textebene können auch auf der Bildebene durch die Sprechblasen ergänzt oder ersetzt werden. Schreien wird also nicht nur



durch fette Großbuchstaben dargestellt, sondern auch durch explosionsartig gezackte Sprechblasen. Flüstern wird durch gepunktete oder gestrichelte Blasen dargestellt. Beim In-Ohnmacht-fallen kann auch die Sprechblase immer kleiner, d. h. schmaler werden. Kälte in der Stimme wird auch durch Eiszapfen dargestellt, die am unteren Ende der Sprechblasen wachsen. Manchmal liegt auf der Sprechblase auch noch Schnee. Außer diesen Sprechblasen-Variationen gibt es natürlich auch noch andere Blasenarten.

Die bekannteste ist die Denkblase. Sie hat ein wölkchenhaftes Aussehen und ist mit der denkenden Person nicht mit einem Dorn, sondern einer Reihe kleiner Kreise oder Ovale verbunden. Soll ausgedrückt werden, daß die Person schmolzt oder wütend ist, können die Denkblasen auch schwarz ausgemalt sein (= dunkle Gedanken). Übrigens kann eine Sprech- oder Denk-

blase auch auf mehrere Personen deuten, was bedeutet, daß sie im Chor sprechen oder dasselbe denken. Alle diese Formen haben sich erst mit der Zeit herausgebildet und sind auch nicht allgemein gültig. So manche Serien haben eckige Sprechblasen, bei anderen steht der Text frei im Bild und nur ein Strich deutet auf den Sprecher hin. In diesen Fällen können runde Klammern oder kursive Schrift das Denken anzeigen.

Lesbares Denken ist übrigens eine Spezialität des Mediums Comic. Im Film sprechen Menschen fast immer nur in Dialogen, "hörbares" Denken ist selten, weil es eher unecht, nicht real wirkt. In Büchern liest man zwar oft Gefühle und Gedanken, das bildliche Element fehlt aber. Im Theater wird Denken meist durch Monologe oder ein auf die Seite Sprechen ausgedrückt, aber es bleibt eben Sprechen. Somit könnte man Comics auch als das Medium definieren, wo man den Menschen beim Denken zusehen kann.

Eckige Textblöcke, meist im oberen linken Bildrand, räumen dem Erzähler Platz ein, Ereignisse zu erzählen, Stimmungen zu beschreiben etc. Diese Möglichkeit ("Schweigen senkt sich über die kleine Gemeinschaft") wird aber nicht oft genutzt, das sie zu literarisch ist und ein guter Zeichner das auch bildlich darstellen kann. Meist reduziert sich der Gebrauch von Textblöcken auf die Anzeigung eines Ortswechsel oder vergehender Zeit ("Inzwischen in Ghost City ...", "Drei Stunden später ..."). Auch Hinweise der Autoren werden so dargestellt, allerdings meist am unteren Bildrand. Das sind dann entweder Übersetzungen ("Veni, Vidi, Vici" – in ›*Asterix*‹) oder Verweise auf andere Publikationen ("Siehe die große Gen-Katastrophe in Superduperboy 328" in US-Heften). Diese Textblöcke werden vereinzelt (›*Prinz Eisenherz*‹) auch noch zur Darstellung des Textes in erzählerischer Form benutzt. Allerdings handelt es sich hier um ein Überbleibsel aus Zeiten der Bildergeschichten. Echte Comics, nach heutiger Definition, haben den Text immer im Bild integriert. Außerdem berauben sich Autoren, die die oben erwähnten Formen der Sprechblasen nicht nutzen, vieler Gestaltungsmöglichkeiten. Lustig kann es sein, ein oder zwei Seiten lang auf Bilder zu verzichten, und die Handlung nur mit verschiedenen textlichen und graphischen Symbolen darzustellen. In Szenen, die in der Nacht, in Tunneln oder im Nebel spielen, wird diese intelligente Nutzung der Formen manchmal betrieben.

Für all diese Symbole gibt es keinerlei Lehrbuch, kein Comic beinhaltet eine Einführung zu den verwendeten Symbolen. Der Leser muß selber daraufkommen, wie die Symbole zu verstehen sind. Meist sind diese aber logisch, selbsterklärend und werden durch den Bildinhalt hinreichend klargemacht. Comicungewohnten Lesern, denen man zum ersten Mal ein Heft oder Album in die Hand drückt, können daher die Botschaften der Bilder, Symbole und Texte meist nicht richtig deuten. Und so manch einer zieht aus seinem eigenen Unverständnis den Schluß, diese Anhäufung von bunten Bildern, seltsamen Blasen und irritierend wenig Text sei eine primitive Kommunikationsform.

Noch ein Wort zu der Verteilung der Sprechblasen im Bild. Die ist nämlich gar nicht so einfach. Grundsätzlich gilt, wie auch für das Text-Lesen, die Lese-Richtung von links nach rechts und von oben nach unten. So springt man also wie von Wort zu Wort und von Zeile zu Zeile auch von Blase zu Blase. Abweichende Richtungen können durch Verbindungsstege der Blasen dargestellt werden. Das kann auch zu Betonungszwecken verwendet werden. Zwei aufeinanderfolgende Sprechblasen desselben Sprechers haben etwa dieselbe Bedeutung wie ein Absatz im Text. Zur besonderen Betonung kann auch eine der Blasen ganz oben, die andere ganz unten angebracht werden (oben: "Er ist tot", unten: "Gehen wir" wirkt viel stärker als "Er ist tot. Gehen wir." in einer einzigen Blase).

Bei Dialogen überlappen sich die Blasen manchmal etwas, wenn zwei Personen in einem Bild viel zu sagen haben. Manchmal verwenden Autoren eine Anhäufung von Blasen um eine Person auch, um einen Charakter zu definieren, der immer noch ein letztes Wörtchen hinzuzufügen hat, oder sich nicht entschließen kann (Musterbeispiel: Albert Enzian, i. O. Achille Talon, der immer von einem ganzen Mückenschwarm von Blasen umgeben ist). Schwierig wird es, wenn bei zwei sich gegenüberstehenden Personen die rechte zuerst sprechen soll. Das kann durch das Höherstellen der rechten Blase erreicht werden oder durch Kreuzen der Dorne (Pfeile) der Blasen. Die genaue Beschreibung aller Formen und ihre Interpretation wäre Aufgabe einer wissenschaftlichen Analyse. Uns genügt zu bemerken, daß durch die selbsterläuternde Fähigkeit der Comics diese Symbole jedem Leser nach kurzem Einlesen logisch und vertraut werden. Man muß nur einmal anfangen.

## Graphische Symbole

Die häufigsten graphischen Symbole der Comics sind die Sprechblasen in allen ihren Ausprägungen. Darüberhinaus gibt es aber noch einige andere, fast nur auf Comics beschränkte graphische Zeichen, die aber so natürlich erscheinen, daß sie kaum auffallen. Das häufigste Symbol dieser Art sind wohl die Geschwindigkeitslinien. Im Film ist Bewegung logisch und klar, in Texten kann sie beschrieben werden und in Fotos und Bildern wird ein Bewegungsablauf auf einen kurzen Moment reduziert (auf Fotos wird auch Dynamik statisch dargestellt). In den Comics geht es aber nicht um die Darstellung eines Moments, sondern um die kontinuierliche Weiterführung einer Geschichte, einer Handlung, einer Bewegung. Daher muß versucht werden, ein an sich statisches Einzelbild "in Bewegung zu versetzen". Das geschieht mithilfe von Geschwindigkeitslinien (Speed Lines). Diese Linien treten, ähnlich den Abgasen von Autos, hinter den bewegten Objekten auf und können durch ihre Form und Häufigkeit auch die Art und Geschwindig-

keit der Bewegung darstellen. Mehrere horizontale gerade Linien zeigen eine Richtungsänderung, wackelige Linien eine schlingernde Bewegung, etwa die eines Schmetterlings. Für humoristische Zwecke wird manchmal auch der ganze bis jetzt zurückgelegte Weg in Punkten oder Strichen dargestellt, etwa der kurven- und pirouettenreiche Weg eines Betrunkenen. In alten frankobelgischen Ligne-Claire-Serien, wie etwa Tintin (*Tim und Struppi*) zeigt sich der reine Symbolwert dieser Linien besonders deutlich. Wenn Tim läuft, vollzieht die Linie hinter ihm die Bewegung nicht nach, sondern ist einfach ein Strich mit Kringeln – das Symbol der Bewegung, nicht seine Darstellung. Kleine Bewegungen werden eher durch vertikale Striche dargestellt, die die Form des Gegenstandes nochmals nachzeichnen. Ein leichtes Zittern einer Kaffeetasse in der Hand wird durch einen Strich links und rechts der Tasse dargestellt, starkes Zittern durch zwei und mehr. Diese Outline-Striche könne auch bei der Darstellung von sehr hohen Geschwindigkeiten nützlich sein. Ein superschneller Mensch oder ein rasendes Auto hat also nicht nur eine Reihe von horizontalen Strichen hinter sich, sondern auch eine Reihe von Nachbildern, wie sie unser Auge ja manchmal wahrnimmt. Zusätzlich kann noch die aufgestaute Luft als davorstehende Outline zu sehen sein. Geschwindigkeitslinien könne auch etwa bei austretender Luft aus einem Reifen oder einem Ballon auftreten, wobei sie dabei meist in einer kleinen Wolke münden. Hinter laufenden Menschen und Autos sind auch manchmal Staubwölkchen als Bewegungssymbol gezeichnet. Ein anderes wichtiges graphisches Element sind Explosionszacken. Sie treten auf, wenn irgendetwas in die Luft gesprengt wird oder wenn zwei Dinge heftig aufeinanderkrachen (zwei Autos oder eine Faust und ein Kinn). Oft sind sie von Onomatopöien begleitet. Überraschungs- und Betonungslinien sind kleine Striche, die von dem Objekt, das sie betonen "wegstrahlen" und so einen Kranz bilden, dessen Zentrum (ein gefundener Gegenstand, ein überraschtes Gesicht) hervorgehoben wird. In frühen Funnies hatten diese Striche die Form von Rufzeichen. Diese Linien können auch Bedeutung auf der Geräuschebene haben, etwa wenn ein sehr lautes Radio zu sehen ist. Eine Abart sind die wackeligen Linien, die von Spidermans (dt. Die Spinne) Kopf ausgehen, sie zeigen seinen sogenannten Spinnensinn, der ihm sagt, daß irgendetwas nicht in Ordnung ist. Vom Kopf weggehende gewellte Linien drücken manchmal auch Ärger aus, oder es sind Geruchslinien, die von stark riechenden Gegenständen ausgehen. Ebenfalls nahe verwandt sind die (fast omnipräsenten) wegspritzenden Schweißtropfen bei Funny-Figuren, die Überraschung, Erschrecken, Furcht, Verlegenheit und andere heftige Emotionen verdeutlichen. Zu dieser Art des graphischen Gags, der sich aber zu einer eigenständigen Bedeutung verselbständigt hat, gehören auch die kleinen Vögel und Sterne, die manchen Comic-Figuren nach einem heftigen Schlag auf den Kopf vor demselben herumfliegen. Die Sterne sind die, die einem in einer solchen Situation vor den Augen tanzen, die Vögel sind die, die man dabei hört.

Manchmal sind es auch Glocken, für das dumpfe Dröhnen im Kopf. Gerade aber die Sterne haben sich derart durchgesetzt, daß sie für jede Art des Schmerzes eingesetzt werden, etwa Rückenschmerzen, obwohl der Rücken wohl kaum kolloquiale Sterne "sehen" kann. Ein einzelner Stern mit Verbindungslinie zu seinem Ursprung bedeutet einen scharfen, kurzen Schmerz an dieser Stelle. Eine Menge von Sternen eher einen allgemeinen Schmerz etwa nach einem Schlag oder Niederfallen.



Nach einem solchen Unfall tritt in Funny-Comics ein weiteres Symbol auf: das gekreuzte Heftpflaster. Ob in der Sahara, in der Antarktis, unter der Dusche oder im Theater, wo immer sich eine Figur verletzt hat, eilt von unsichtbaren Geistern herbeigezaubert ein Heftpflaster her, um die Wunde zu verdecken und zu markieren. Die Pflaster haben dabei keinen realen Heilwert, sondern sind einfach ein Symbol für "Die Figur hat einen Unfall gehabt". Auch eingegipste Gliedmaßen haben diese Bedeutung, treten

allerdings nicht so plötzlich und unvermutet auf wie die Pflaster ex machina.

Ein weiteres populäres Symbol ist die brennende Kerze, oder auch Glühbirne, die über der Figur auftaucht, wenn sie eine Idee hat ("Ihm ist ein Licht aufgegangen"). Klarerweise kann man mit all diesen Symbolen prächtig spielen und zusätzliche Gags erzeugen, z. B. durch eine ausgeschaltete Glühbirne als Symbol für "keine Idee" oder eine gemeinsame Sprechblase zweier Schläfer, in denen zwei Sägen gemeinschaftlich an einem Stück Holz werken. Eine andere, beziehungsweise zusätzliche Methode, um Geschwindigkeit auszudrücken, wird besonders gern bei Funnies angewandt: Autos oder Personen werden dabei in dynamischer Pose in die Luft gezeichnet und unter ihnen ein Schatten angebracht, sie fliegen also praktisch vor Geschwindigkeit. In einem Fan-Strip wurde das einmal herrlich parodiert, indem eine Person in einem Auto sitzend nach mehreren Bildern dieser "fliegenden" Fortbewegung verwundert meinte "Ich frage mich, wozu wir eigentlich die Reifen dranhaben".

Ein weiteres Symbol betrifft den Panel-Rand. Wenn eine Rückblende ausgedrückt werden soll, sich also eine Figur an etwas erinnert, das in der Vergangenheit geschehen ist, wird das dadurch angezeigt, daß der sonst eckige Bildrahmen abgerundet oder strichliert wird. Zusätzlich kann die Farbe noch an Intensität verlieren, bzw. die gedachte oder geträumte Sequenz einfarbig sein. Entweder wird der veränderte Bildrand während der ganzen Sequenz beibehalten oder er tritt wie eine Klammer nur am Anfang und am Ende auf. Klarerweise gibt es noch viele andere graphische Symbole, ja eigentlich kann jeder Comic-Zeichner täglich neue schaffen. Die einzige

Bedingung ist, daß sie eindeutig verständlich sind und so problemlos zur Ikonographie der Comics beitragen können.

## Onomatopöien

Onomatopöien, oder Sound-Worte, Peng-Worte, Geräusch-Worte, werden im allgemeinen als ins Bild geschriebene Worte definiert, die die dem Comic fehlende Geräuschebene ersetzen sollen. Das ist im großen und ganzen richtig. Die Comic-Onomatopöien sind entweder Handlungsträger (Telefon-Klingeln, knarrendes Geräusch in einem einsamen Haus) oder sollen Dramatik betonen (Knall bei einer großen Explosion). Fast noch wichtiger aber ist ihre Bedeutung als Gagträger (nicht nur) in den Funny-Comics (im Sinne von "Pardautz" der Literatursprache).

Onomatopöien werden (von nicht Comic-Lesern) sehr oft fälschlicherweise als eines der wichtigsten Elemente der Comics oder als rein auf Comics beschränktes Stilelement angesehen. Beides ist falsch. Denn einerseits begleiten lautnachahmende Worte die Menschheit seit der Entstehung der Sprache, eventuell entstand die Sprache sogar aus ihnen, sie finden sich also in gesprochener Sprache (bellen, miauen, klatschen etc.) und in Texten und wurden immer schon zur Erreichung eines komischen Effektes herangezogen ("Rumms da geht die Pfeife los", WILHELM BUSCH, »*Max und Moritz*«). Und andererseits sind sie eines der unwichtigsten Elemente für die Erzählung einer Comic-Geschichte. Man könnte sogar die Relation aufstellen, je besser der Comic, desto weniger Geräuschworte (nicht auf Funnies bezogen). Denn eigentlich sind Onomatopöien redundant, d. h. sie beschreiben etwas, das sowieso schon klar aus dem Bildinhalt hervorgeht: wenn irgendetwas explodiert, kann man das klar sehen, ohne daß groß "Bumm" darüber steht. Zusätzlich bietet der Comic auch noch die Möglichkeit, Geräusche graphisch durch Geschwindigkeitslinien und Explosionszacken darzustellen. Viele geübte Comic-Leser lesen diese Worte auch gar nicht, sondern nehmen sie nur als graphische Elemente wahr. Dem Comic-ungewohnten Leser allerdings springen sie sofort ins Auge, was wohl auch der Grund ist, weshalb fast alle Zeitungsartikel zum Thema Comics, wohlmeinend wie abwertend, wenig phantasievolle Titel wie *Huch! Peng! Platsch!* oder *Roarr! Zack! Bumm!* tragen. Ganz anders sieht die Sache bei den Funnies aus. Hier wird das Geräuschwort als Gag verstanden, seine Existenz erhält ein Eigenleben. Geräusche wie "Ga-Fluscha", sollen nicht mehr einfach fließendes Wasser hörbar machen, sie parodieren vielmehr das Geräusch von fließendem Wasser. Unbestrittener Meister des Fachs *Unglaubliche Geräusche* ist eindeutig MAD- und Cracked-Zeichner Don Martin (Da-Sproing, Da -Sproing).

Onomatopöien eignen sich auch hervorragend für graphische Gags: ein blaues tropfenförmiges *Platsch!* ist genauso vielsagend wie ein aus Ziegel-

steinen bestehendes Bonk!, wenn ein Auto gerade in eine Mauer gefahren ist. Diese Art Gag wird auch von Erwachsenen-Comics Zeichnern gerne gepflogen. Im eher erwachsenen Suspense-Comic ›*Swamp Thing*‹ war es z. B. eine zeitlang Mode, die Namen der Zeichner und Texter in Form von Onomatopöien darzustellen (Vwik Veetch für den Texter Rick Veitch oder Bsste für den Zeichner Bissette). Sehr berühmt ist ein Panel aus ›*Deadman*‹ wo man in der Form von züngelnden Flammen mit etwas Anstrengung die Mitteilung "Hey! It's a Jim Steranko Effect" lesen konnte. Eine andere Art der Onomatopöie, die zunehmend auch in der gesprochenen Sprache normaler Menschen an Bedeutung gewinnt, ist die der Gefühlsworte, also etwa *Huch* oder *Seufz*, *Schluck*, *Lechz*, *Schmatz*, *Kreisch*, *Gluck*, *Staun* etc. Diese kommen in ihren englischen Entsprechungen hauptsächlich in aus den USA stammenden Funny-Comics wie ›*Micky Maus*‹ vor. Im Original sind sie zugleich Ausruf, Hauptwort und Tätigkeitswort (Seufz: sigh! Der Seufzer: the sigh, seufzen: to sigh) während sie im Deutschen eine vorher nicht dagewesene eigene Grammatikkomponente darstellen, die wir der langjährigen Disney-Übersetzerin Frau Dr. Erika Fuchs verdanken. Sie nahm einfach deutsche Verben, wie knarren, kappte die Endung und schuf, ja was eigentlich? Meines Wissens ist die Frage noch nicht erforscht, welche Grammatikkategorie diese Worte darstellen.

Normale Onomatopöien brauchen keine Form, sie sind so wie der Laut, den sie imitieren. *Seufz* aber, oder gar solche nach den Geräuschworten analog gebildeten Formen wie *Denk* oder *Staun*, beschreiben ja einen Vorgang und keinen Laut. Im Comic handelt es sich dabei hauptsächlich um einen textlichen Gag, der von manchen Leuten eben auch in die gesprochene Sprache übernommen wurde. Ein Grenzfall sind laute Rufe, Schreie und Tierlaute, die zwar in der Form von Geräuschworten einfach ins Bild geschrieben werden, aber gesprochene Sprache ohne Blasen ausdrücken. Tatsächlich sind solche Schreie und Rufe aber auch im täglichen Leben eine Mischform aus Sprache und Geräusch (*Aaaaaah! Aua! Hallo!*).

Soviel zum Einmaleins des Comic-Lesens. Für Fortgeschrittene oder solche, die das noch werden wollen, empfiehlt es sich, weitere Kenntnisse im Selbststudium zu erwerben. Der erste Schritt dazu wäre ein beliebiges Asterix-Album ganz genau, Bild für Bild, Satz für Satz durchzugehen. Bei einem derartigen Lesevorgang wird der p.t. Leser unter anderem finden: verballhornte Namen (Legionär Nichtsalsverdrus), textliche Anspielungen auf Sprichwörter und Zitate ("Die aus Rhodos haben einen Koloß gesandt"), Wortspiele aller Art, bildliche Zitate auf berühmte, wenn auch meist französische Gemälde, witzige Nebenfiguren und -handlungen, bildliche und inhaltliche Anspielungen auf heutige Verhältnisse, berühmte Personen als karikierte Darsteller (Sean Connery in ›*Der Große Graben*‹), Anspielungen auf geschichtliche Ereignisse und vieles, vieles mehr. Ein Beispiel für die perfekte Ausnutzung des Mediums möchte ich hier noch bringen: In der Nummer 77

der US-Serie ›Swamp Thing‹ geht es um ein Liebesdreieck, einer Frau und zwei Männer. Die Geschichte heißt *Infernal Triangles*. Und alles dreht sich um die Zahl drei: Die Seiten bestehen aus drei, sechs oder neun Bildern, dreieckige Gegenstände und Formen treten gehäuft auf (eine Frau mit dreieckigen Ohrclips, Enten fliegen in Dreiecksformation), Personen treten meist in Dreiergruppen auf, die Pyramide auf dem Dollarschein ist zu sehen, ein Paar übernachtet im Triad-Motel, Geräuschworte kommen dreimal vor usw. usf. Trotzdem bleibt der Comic auch auf einer ganz normalen Ebene lesbar, die Details beherrschen das Geschehen nicht, sie bereichern es. Da der Zeichner und Texter im Gegensatz zum Film jeden einzelnen Grashalm gestalten können, besteht die Möglichkeit, viele Details und kleine Botschaften anzubringen, die erst beim zweitenmal Lesen auffallen – oder auch ... Diese Art versteckte Information ist etwa in Romanen schwer durchführbar.

Comic ist eben ein Medium voller Möglichkeiten, was Gestalt, Anwendung und künstlerische Aspekte betrifft. Man muß es nur lesen können.

✎ *Harald Havas ist Publizist und Chefredakteur der Zeitschrift "Comic Forum";  
Zollergasse 15, 1070 Wien*

# Comics für Kinder

## Kategorien und aktuelle Tendenzen des kinderliterarischen Comic

■ von Bernd DOLLE-WEINKAUFF

Den Comic als moderne Form der Bildgeschichte, die sich durch ein intensives Zusammenspiel von Schrift und Bild auszeichnet, gibt es seit nahezu einem Jahrhundert; spezielle Comics für Kinder allerdings erst seit den 30er Jahren, im Zusammenhang mit dem Aufkommen des Mediums Comic-Heft ('comic book') in den USA. Dennoch gilt der Comic weithin als eine typisch kinderliterarische Erscheinung. An dieser verbreiteten Auffassung haben auch neuere Entwicklungen, vor allem die zunehmende Etablierung der Gattung im allgemeinliterarischen Diskurs, wenig zu ändern vermocht. Die gängige Formel vom *Erwachsenen-Comic* markiert das Gemeinte deutlich als die Ausnahme, als das Uneigentliche im Verhältnis zur 'eigentlich' kinderliterarischen Gattung.

Trotz aller Mühen, aus den schon sprichwörtlichen Kinderschuhen herauszukommen, hält sich diese Vorstellung hartnäckig – und sie hat eine durchaus reelle Grundlage. Nimmt man den Buch- und den Zeitschriftenmarkt im deutschsprachigen Raum zusammen und vergleicht rein statistisch – d. h. mit Blick auf die Auflagen und die Verbreitung – die Produktion an Kinder-Comics mit der an allgemeinliterarischen Comics, so ergibt sich ein erdrückendes Übergewicht der ersteren.

So plausibel dieser Aspekt auf den ersten Blick erscheinen mag: für die Gattungsfrage hat er in Wirklichkeit keine Bedeutung. Die quantitativ starke Präsenz am kinderliterarischen Markt belegt die hohe Relevanz der Comics für die Kinderlektüre, läßt aber keine Aussagen mit Blick auf die Eigenschaften bzw. Eigenarten des Genres zu. Hinzu kommt, daß der Comic für Kinder seit etwa einem Jahrzehnt nur eine untergeordnete Position im Vergleich zum allgemeinliterarischen einnimmt, wenn man als Kriterium die Anzahl der im deutschsprachigen Raum erschienenen Titel heranzieht. Weitaus die meisten von diesen sind nicht an Kinder gerichtet, wobei deutlich erkennbar ist, daß gerade hier die neuen, gattungsprägenden Muster etabliert werden. Der Kinder-Comic ist daher in gewisser Weise trotz konstant hoher, teilweise sogar gewachsener ökonomischer Bedeutung in jüngster Zeit aus dem Zentrum des Gattungssystems an den Rand gerückt.

Die Differenzierungsprozesse des Comic allgemein verleihen der Frage nach den einzelnen Komponenten und Erscheinungsformen des Genres – darunter eben auch derjenigen des Kinder-Comic – eine neue Aktualität. So lange die generelle Zuordnung des Comic zur Kinder- und Jugendliteratur

nicht in Frage stand, war dafür kein Anlaß gegeben. Umso bedeutsamer wird unter den veränderten Bedingungen die Frage, was denn eigentlich die Besonderheit des kinderliterarischen Comic ausmacht und welche seine aktuellen Erscheinungsformen darstellen. Dies erfordert zunächst einige grundsätzliche, systematisch-terminologische Überlegungen.

Unter *Comics als Kinderliteratur* sind all die einschlägigen Lektüreangebote zu verstehen, die ausdrücklich an Kinder adressiert sind. Dabei zeichnen sich als eine Gruppe die *Auswahlen oder Bearbeitungen allgemeinliterarischer Stoffe* ab, die auf diese Weise Kindern gezielt zugänglich gemacht werden. Ein prominentes historisches Beispiel dafür stellen etwa die *»Illustrierten Klassiker«* dar (205 Bde, 1956-1972) mit Comic-Bearbeitungen epischer und dramatischer Werke der Weltliteratur (Abb. 1). Im Vergleich zur übrigen (Text-)Kinderliteratur ist diese Gruppe im Bereich des Comic jedoch weniger umfangreich. Dies mag vielleicht daran liegen, daß es kaum üblich ist, Bearbeitungen von an Erwachsene adressierten Bildgeschichten und Comics für Kinder herauszugeben. Es handelt sich bei dieser Spielart des



Abb. 1

Comics für Kinder daher durchwegs um Adaptionen textliterarischer Vorlagen.

Den weitaus größeren Anteil besitzt der originär für die Lektüre der kindlichen Rezipienten produzierte *spezifische Kinder-Comic*; als ebenso bekannte wie in ihrer Art unterschiedliche Beispiele seien HERGÉS *»Tintin«* (dt.: *»Tim und Struppi«*, 23 Bde), die *»Donald Duck«*-Geschichten von CARL BARKS und anderen Disney-Autoren oder HUGO PRATTS frühe *»Corto Maltese«*-Episoden angeführt.

Sicherlich trifft es zu, daß ein Großteil der kinderliterarischen Comics tatsächlich und ausschließlich Interesse beim kindlichen Leser findet. Für diese Gruppe ist unsere Bestimmung der spezifischen Kinderliteratur also eindeutig und trennscharf, wenngleich über deren Inhalte und Darstellungsformen damit noch keine Aussage gemacht ist. Ebenso unbestreitbar aber ist, daß eine nicht unbeträchtliche Gruppe von Kinder-Comics auch auf Interesse

beim erwachsenen Leser stößt, ja, daß es sich bei diesen Werken und Reihen gerade um besonders erfolgreiche handelt, wie etwa ›Astérix‹ von GOSCINNY und UDERZO, ›Lucky Luke‹ von MORRIS oder der BARKSSche ›Donald Duck‹. Abgesehen von einem rein regressiven Lektüreverhalten erwachsener Leser, das in unserem Kontext nicht zur Debatte steht, ist zu vermuten, daß die Leserschreibungen dieser Gruppe von Kinder-Comics Elemente enthält, die auch auf den Erwachsenen als möglichen Leser abgestimmt sind, genauer gesagt: auf diesen als Mit- oder Zweitleser zielen.

Aufgrund dieser Beobachtung wäre zu unterscheiden zwischen *ausschließlich an Kinder adressierten Kinder-Comics* und solchen, die eine *Doppel- oder Mehrfachadressierung* aufweisen. Gemeinsam ist beiden, daß sie primär aus dem kinderliterarischen Produktionszusammenhang hervorgehen, unterschiedlich entwickelt sind ihre Potenzen, über diesen hinaus erwachsene Leserschichten anzusprechen. Es ist dies das Resultat eines für die Kinderliteratur sehr bedeutsamen Kommunikationsverhältnisses zwischen Macher/Autor, erwachsenem Vermittler und kindlichem Leser und nimmt historisch seinen Ausgang in den Bemühungen des Autors um pädagogische Sanktionierung der von ihm gelieferten Lesestoffe (vgl. EWERS, S. 16f.). Die Kinderliteratur seit dem 18. Jahrhundert kennt eine Fülle von Texten, die an den Erwachsenen gerichtete Vor- oder Nachworte enthalten, wie auch solche, die sich innerhalb der Erzählung direkt oder indirekt an einen Erwachsenen als Mitleser richten. In dem Maße, wie der Erwachsene sich nicht als bloße pädagogische Aufsichtsinstanz begreift, kann er als Mitleser des kinderliterarischen Texts auch eigenen Unterhaltungsinteressen frönen. Die nahezu gänzliche Abkoppelung vom erzieherisch intendierten Mitlesen, d. h. im Grunde die Wandlung der Leserrolle des Erwachsenen vom pädagogisch motivierten Mit- zum unterhaltungsinteressierten Zweitleser, scheint mir beispielhaft in den entsprechenden Comic-Lektüren der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts vorzuliegen.

Der mehrfachadressierte kinderliterarische Comic hält für den gleichsam inoffiziellen Zweitleser Erzählelemente bereit, deren Verständnis an bestimmte Erfahrungs- und Bildungsvoraussetzungen geknüpft ist, die jedoch die narrative Grundstruktur nicht außer Kraft setzen dürfen. Vielfach sind es also Anspielungen, Wortspiele, Doppeldeutigkeiten und ironische Kommentare, nicht aber etwa die Etablierung einer durchgängigen zweiten Handlungs- oder Bedeutungsstruktur, die den erwachsenen Zweitleser ansprechen sollen (Abb. 2). Von daher läßt sich auch eine relativ klare Trennlinie zwischen dem mehrfachadressierten Kinder-Comic und den im Bereich der Allgemeinliteratur angesiedelten Travestien kinderliterarischer Comics, z. B. BÉNOÎT SOKALS ›Inspektor Canardo‹ (8 Bde. 1983-1994) oder die in dem Band ›Die hysterischen Abenteuer von Isterix‹ (1989) versammelten "Asterix"-Persiflagen ziehen: Die Etablierung des satirischen Diskurses ist in der Regel begleitet von der Auflösung der primären (= kinderliterarischen) Handlungsebene

der Vorlage, sie bedarf dieser im Grunde nur in Bruchstücken, in Form des visuellen oder verbalen Zitats. Damit aber wird die Geschichte als Kinderliteratur zumeist uninteressant.

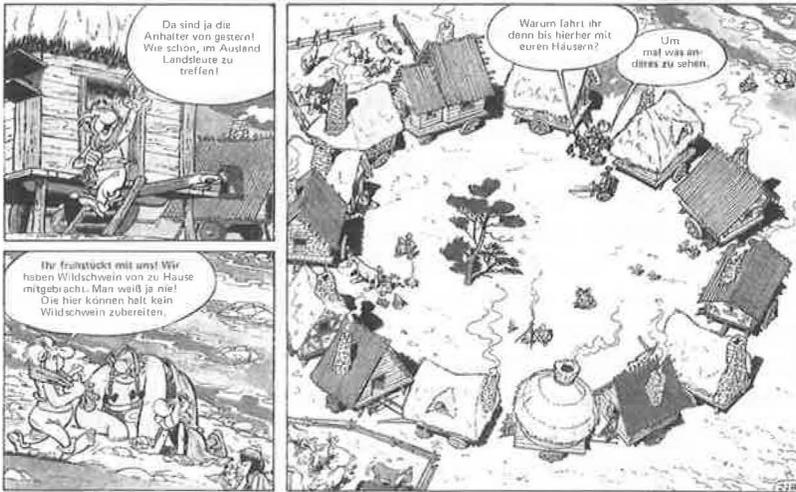


Abb. 2: Parodistische Elemente in ›Asterix‹ unterhalten auch die erwachsenen Leser

Deutlich wird hier jedoch noch etwas anderes. Leseradressierung meint nicht alleine die sozusagen 'begleitende Ausstattung', die Einbindung in die adäquaten Kanäle (kinder)literarischer Distribution und dergl. Schon gar nicht ist sie eine schlichte Funktion von Autoren- oder Verlegerintentionen. Adressierung realisiert sich vielmehr und vor allem in bestimmten formalen und inhaltlichen Ausprägungen des Werks, in der Aufnahme und auch kalkulierten Überschreitung einschlägiger (kinder)literarischer Darstellungskonventionen und Muster, in der Ansprache rezipiententypischer Vorstellungen und Bedürfnisse.

Relativität und Kontextabhängigkeit gilt es gerade auch zu bedenken, wenn beabsichtigt ist, manifeste Elemente des kinderliterarischen Comic zu bestimmen. Es ist von daher sehr problematisch, anhand entwicklungspsychologischer Befunde für bestimmte Altersstufen absolut gültige Prinzipien der visuell-verbalen Darstellung zu konstruieren. Wenig ergiebig sind im übrigen solche Versuche, die auf der Grundlage von Plausibilitätsvorstellungen des sogenannten "Kindgerechten" einzelne Merkmale von Text und Zeichnung isolieren und in den Rang von Kriterien erheben. Das Problematische an solchen Bestimmungen wie Klarheit der Farbgebung, Deutlichkeit des Bildes, Verständlichkeit der Erzählung, Spannung der Handlung, Komik der Darstellung und dergl. ist darüberhinaus, daß es sich um reine Leerformeln handelt, bei deren Rückbezug auf konkrete Textmerkmale Schwierigkeiten aufkommen. Erforderlich ist hier ein Ansatz, der, ausgehend von einer schlüssigen

Herleitung der kinderliterarischen Spezifika, diese in ihren jeweiligen Präsentationszusammenhängen zu beschreiben und zu begreifen vermag.

Kinderliteratur müsse – so heißt es einleitend zu einer für die neuere Kinderliteraturforschung sehr anregenden Untersuchung – im Verhältnis zur übrigen Literatur "die Grenze der Einfachheit wahren", was bedeute, daß sie "in Sprache, Darstellungsweise und Sujet einen bestimmten Grad der Komplexität nicht überschreiten darf". Daraus folgt nun keineswegs ein Verständnis von Kinderliteratur als 'einfach' im Sinne von ungestaltet, anspruchslos, 'simpel'. Denn: "Blickt man auf die Fülle der Probleme, die der Bezug zum kindlichen Leser aufwirft, und auf die vielfältigen Wege, die zu ihrer Lösung eingeschlagen werden, blickt man darüber hinaus auf die verschiedenen Ebenen und Funktionen der Kinderliteratur im gesellschaftlichen Bezugsfeld, so erscheint es fragwürdig, Kinderliteratur global als einfach einzustufen", *Einfachheit* im Sinne einer "reduzierten Stufe" zu verstehen (LYPP 1984, S. 9). Ebenso wenig wäre es korrekt, Einfachheit ausschließlich der Kinderliteratur zuzuschreiben und ihre allgemeinliterarische Bedeutung zu negieren; sie spielt jedoch für die Kinderliteratur eine besondere Rolle.

Die Übertragbarkeit dieses Denkmodells auf den Comic erscheint nicht nur möglich, sondern unbedingt naheliegend. Gerade auch mit Blick auf die zeichnerische Komponente erweist sich die Idee von Einfachheit als einer besonderen Stufe literarischer Strukturierung außerordentlich fruchtbar. Unmittelbarer als im Fall des verbalen Zeichensystems tritt im Bild der Unterschied von 'einfach' und 'komplex' in Erscheinung, anschaulicher als das Sprachgebilde bringen Linien, Flächen und Farben den sinnlichen Eindruck dieser beiden Kategorien hervor. Über die Verwendung als eher neutrale Strukturkategorie hinaus ist die Operationalität von Einfachheit im Bereich der Kritik im visuell-graphischen Bereich evident und wird seit langem ohne diesen expliziten theoretischen Kontext gebraucht. Der 'einfache Strich' als eine unprätentiöse, markante Art der zeichnerischen Darstellung, die Meisterschaft und Ökonomie der Mittel ineinsetzt, bildete den einen Pol einer Wertungsskala; der andere würde vom 'trivialen Strich', von einer kruden zeichnerischen Simplizität eingenommen, die in der Begrifflichkeit MARIA LYPPS als die "belanglose Einfachheit" (LYPP 1984, S. 13) ausgewiesen ist.

Als eine in verschiedener Hinsicht relationale Kategorie darf Einfachheit nicht pauschal mit bestimmten sprachlichen oder bildlichen Ausdrucksformen identifiziert werden. So kann etwa eine bestimmte Weise des Zeichnens in dem einen darstellerischen und thematischen Kontext als 'einfach' qualifiziert werden und in einem anderen unter Umständen als komplex. Analoges gilt für den Umgang mit Sprache. Einfachheit realisiert sich im Hinblick auf bestimmte Voraussetzungen dessen, was in einem gegebenen Kontext als komplex anzusehen wäre und umgekehrt. Im Rahmen eines feststehenden Bezugssystems aber läßt sich Einfachheit durchaus als eine Reihe aufeinander bezogener Bild- und Textmerkmale fassen. Dieses Bezugssystem

stellt die literarische Konzeption eines bestimmten Werks oder einer Gruppe von Werken dar.

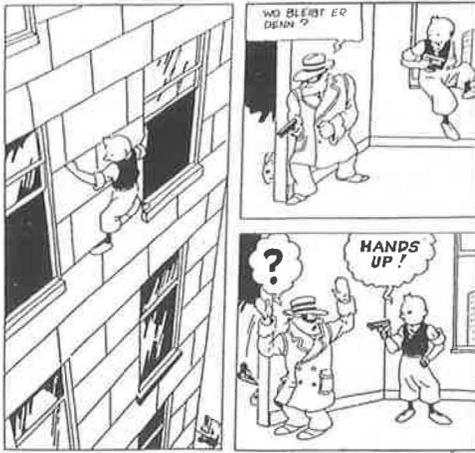


Abb. 3: "Einfachheit" als darstellungsästhetisches Prinzip im Kinder-Comic (HERGÉ: ›Tim in Amerika‹, frühe Fassung 1931/32)

einer mit Blick auf die vorgestellten Rezeptionsvoraussetzungen eines kindlichen Lesers artistisch gestalteten Fiktion.

Die Elemente HERGÉschen Erzählens sind konkret benennbar, URS HANGARTNER (1989) und zuletzt ROLAND MIETZ (1993) sind ausführlich kommentierend darauf eingegangen. Sie lehnten sich dabei an die einschlägigen Beiträge franko-belgischer "Hergistik" an (LECIGNE 1983 u. a.). Diesen zufolge zeichnet sich die narrative Struktur durch eine stringente Handlung aus, in deren Mittelpunkt stets ein "begehrtes" materielles oder immaterielles Objekt stehe, umrahmt von und eingeschlossen in ein Ensemble typisierter, immer gleichbleibender Hauptfiguren teilweise karikaturistischen Zuschnitts. Als Merkmale der zeichnerischen Realisation werden u. a. die klare Konturierung und Geometrisierung der Formen, Verzicht auf Lichteffekte, die ornamentale Funktion der Farbe, mimetische Abstraktion, Zentralperspektive und Zentralfokussierung, formale Gliederung der Panels und konventionelle Montage angeführt (vgl. HANGARTNER, S. 147ff.; MIETZ, S. 7ff.).

Ein Schlüsselbegriff des HERGÉschen Konzepts, "Lesbarkeit", bindet diese Elemente zu einem in seiner *Einfachheit* artifiziiellen, semiotischen Kosmos zusammen, der dessen vielgerühmten Reiz ausmacht. "Lesbarkeit" in diesem Kontext ist keineswegs gleichbedeutend mit Verständlichkeit, schließt diese aber ein, insofern Decodierung einer im Prinzip ganz und gar fremden, weil künstlichen, Zeichenwelt gemeint ist. HERGÉs Kosmos ist in diesem Sinne die Synthese bestimmter vereinfachender (bild)narrativer Techniken, zu

Als Beispiel sei verwiesen auf HERGÉs Bildgeschichten (Abb. 3), die zu den bedeutsamsten europäischen Beiträgen zur Gattung Comic gezählt werden. Für deren darstellungsästhetische Prinzipien hat sich der Begriff der "Ligne claire" eingebürgert – ein Terminus, der nicht ohne Grund wie ein comicaäquates Synonym von *Einfachheit* anmutet. Tatsächlich finden sich in HERGÉs ›Tintin‹ und in seinen anderen Bildgeschichten exemplarische Merkmale einer vereinfachenden Erzählweise in Bild und Text, deren Ziel – und hier kommt der Wertungsaspekt herein – nicht die Reduzierung auf Belangloses, sondern die Kreation

einem immer verständlichen, aber sich nicht in bloßer Verständlichkeit erschöpfenden ästhetischen Angebot. Die "Ligne claire" stellt ein überaus produktives Resultat spezifisch kinderliterarischer Produktions- und Kommunikationsbedingungen dar, d. h. der von MARIA LYPP so genannten "kinderliterarischen Differenz" (LYPP 1984, S. 151). HERGÉ bietet ein hervorragendes Beispiel dafür, wie der kinderliterarische Comic nicht trotz, sondern aufgrund seines Adressatenbezugs eine eigene Qualität zu entwickeln vermag.

Beim Blick auf das aktuelle Angebot an Comics für Kinder sind zunächst zwei Medienbereiche auseinanderzuhalten, die zwar Übergänge und Überschneidungen erkennen lassen, jedoch aufgrund unterschiedlicher Produktions- und Distributionsweisen den Charakter der jeweiligen Medienprodukte beeinflussen. Der eine dieser Medienbereiche ist der Zeitschriftenmarkt. Comics erscheinen neben anderen Texten innerhalb von Kinderzeitschriften wie ›*Bimbo*‹, ›*Benny*‹ oder ›*Der bunte Hund*‹; darüberhinaus besteht ein beträchtlicher, wenn nicht der überwiegende Teil des Angebots an periodischen Druckschriften für Kinder überhaupt aus Comic-Zeitschriften.

Von der Entwicklung her betrachtet ist der Zeitschriftenmarkt das angestammte Terrain nicht nur des kinderliterarischen Comic. Zu den führenden wöchentlich erscheinenden Publikationen zählen die im deutschsprachigen Raum traditionsreichen Magazine ›*Micky Maus*‹ (Ehapa Verlag) und ›*Fix und Foxi*‹ (Verlagsunion Pabel-Moewig) sowie das seit 1975 erscheinende ›*Yps*‹, das regelmäßig eine als "Gimmick" bezeichnete Beilage mit Spielzeugcharakter bietet (vgl. DOLLE-WEINKAUFF 1990; HEIDTMANN 1992; KAGELMANN 1993). Mit dem monatlich erscheinenden "Mosaik" lebt auch die Bildgeschichtentradition der DDR, nunmehr im Rahmen der Bauer Verlagsgruppe, fort.

Hinzu kommt eine Gruppe von recht dauerhaft am Markt präsenten Comic-Serien, die genre- und großenteils – mit Blick auf die Zielgruppen – geschlechtsspezifisch ausgerichtet sind. Dazu zählen unter anderen ›*Gespenster Geschichten*‹, ›*Spuk Geschichten*‹, ›*Vanessa – Freundin der Geister*‹, Pferdeabenteuer für Mädchen (›*Conny*‹, ›*Wendy*‹, ›*Lissy*‹) und die aus Spanien stammende Slapstick-Reihe ›*Clever & Smart*‹. Eine relativ kleine Leserschaft scheint auch den zeitweise, vor allem in den 70er Jahren sehr viel beliebteren US-amerikanischen Superhelden die Treue zu halten. ›*Die Spinne*‹ nimmt unter den Heftreihen die unteren Ränge der Auflagenstatistik ein, andere, wie ›*Der unglaubliche Hulk*‹ und ›*Captain America*‹ kommen noch gelegentlich in Taschenbuchserien mit weitem Erscheinungsrhythmus heraus. Im Gegensatz zu den Magazinen findet sich unter diesen allen keine einziges Beispiel, dessen Geschichte bis in die 50er Jahre zurückreicht; die erfolgreichsten dieser Serien existieren im deutschsprachigen Raum seit der ersten Hälfte der 70er Jahre.

Das von der Titelanzahl umfangreichste Angebot, das jedoch raschen Veränderungen unterworfen ist, bilden schließlich Kinder-Serien, deren Moti-

ve und Figuren anderen Medienbereichen – v. a. Film, Fernsehen und Spielwarenwelt – entstammen und die im Verbund mit diesen auf den Zeitschriftenmarkt gelangen. Dadurch wird zumeist kurzfristig eine große Verbreitung erzielt, doch finden die wenigsten im Medienverbund produzierten Comic-Serien über längere Zeit Interesse beim Publikum. Diese Sparte der Kinderzeitschrift ist völlig abhängig von einander in rascher Folge ablösenden Konjunkturen des Kindermedienmarkts. So gut wie nie wird aus einem "Schnellschuss", so erfolgreich er im Augenblick sein mag, ein "Longseller".

Stellt die Zeitschrift an sich schon in gewisser Weise ein 'flüchtiges' Medium dar, so gilt dies in besonderem Maße für die von Fernsehpromotion und dergl. abhängigen Heftreihen. Die wenigsten von ihnen prägen sich dauerhaft ein, die allermeisten bleiben völlig belanglos für die Entwicklung des Comic, selbst wenn sie zeitweise Millionenauflagen erreichten. Um 1980 waren es noch vor allem Adaptionen klassischer Kinderbuchstoffe, wie ›Heidi‹, ›Die Biene Maja‹ und ›Pinocchio‹, die über japanische Animationsfilm-Serien in die Comics gelangten und das Bild des Kinder-Comic scheinbar beherrschten. An ihre Stelle traten Comic-Remakes anderer TV-Kinderprogramme sowie von eigentlichen Hörspiel-Stoffen wie ›Bibi Blocksberg‹ und ›Benjamin Blümchen‹, deren primäres Medium die Audiokassette darstellt. Gegenwärtig sind mit ›Raptor‹ (Condor Verlag) einerseits die ›Dinos von Jurassic Park‹ angetreten, um spektakuläre Schatten auf bunte Kiosk-Auslagen zu werfen; andererseits mühen sich ›Käpt'n Blaubär und Hein Blöd‹, auf Bildgeschichten von WALTER MOERS zurückgehende Protagonisten der seit Ende 1993 ausgestrahlten Kindersendung des Westdeutschen Rundfunks, an der Sysiphosarbeit des Medienverbunds (›Käpt'n Blaubärs Seemannsgarn‹, Bastei Verlag).

Der Buchmarkt als der zweite Medienbereich des kinderliterarischen Comic hat erst in jüngster Zeit Bedeutung erlangt. Diese Entwicklung hängt zum einen mit dem Formenwandel des Bilderbuchs zusammen, das seit Beginn der 70er Jahre starke Impulse durch den Comic empfangen hat (vgl. DINGES 1986; THIELE 1991) – bis hin zu der Tatsache, daß ein Teil der gegenwärtig veröffentlichten Bilderbücher reine Comic-Geschichten bietet. Zum anderen erscheinen an Kinder gerichtete Comic-Publikationen zunehmend in der Standardform des sogenannten Albums sowie in Taschenbuchform. Bei den allermeisten der Album- und Taschenbuchpublikationen auf dem Buchmarkt handelt es sich um mehrbändige Werke bzw. Reihen, die teilweise 30 und mehr Bände umfassen. Im Gegensatz zu den Heftserien des Zeitschriftenmarkts werden die Comic-Buchreihen über einen längeren Zeitraum weitgehend vollständig angeboten.

Während die Comic-Zeitschrift bereits nach 14 Tagen oder gar einer Woche nicht mehr greifbar ist und eine neue Folge der Serie an ihre Stelle tritt, sind die Comic-Buchreihen insgesamt, d. h. meist vom ersten Band an, verfügbar. In größeren, unregelmäßigen Abständen kommen Neuerscheinun-

gen hinzu. Es ist offensichtlich, daß sich daraus ganz andere Wirkungschancen für das Comic-Buch ergeben. Ganz abgesehen von Machart und literarischer Qualität, die im Comic-Buchbereich – nicht immer aber doch zumeist – höher anzusetzen ist, und trotz erheblich geringerer Auflagen nehmen die Kinder-Comics in Buchform mit Blick auf die qualitative Entwicklung der Gattung die führende Position ein. Neben der Konstanz und langanhaltenden Verbreitung, die der Buchmarkt gewährleistet, ist dafür die Tatsache verantwortlich, daß sich der Medienbereich der Comic-Zeitschrift für Kinder seit Beginn der 80er Jahre zu einem reinen Terrain der Sekundärverwertung entwickelt hat und keine originären Gattungsmuster mehr hervorbringt. Eine Beschreibung der aktuellen inhaltlichen und formalen Tendenzen des kinderliterarischen Comic wird sie daher weitgehend vernachlässigen dürfen.

Der Versuch, das gegenwärtige Angebot an fiktionalen Kinder-Comics zu skizzieren und in analytischen Kategorien zu fassen, stößt auf die Schwierigkeit, daß für den Comic eine plausible und allgemein anerkannte Gattungssystematik nicht existiert (vgl. BAUR 1984). Einerseits hat sich in diesem Zusammenhang herausgestellt, daß die einfache Übertragung der herkömmlichen literaturwissenschaftlichen Gattungsbegriffe die durch das Zusammenspiel von Schrift und Bild konstituierten Erzählungen nur unzureichend zu erfassen vermag; andererseits ist durch den ungeprüften Rückgriff auf die gleichsam handwerklich orientierten Termini, die im Bereich der Comic-Produktion gebräuchlich sind, wenig gewonnen, da es sich um zufällige, nach völlig unterschiedlichen Kriterien gebildete Begriffsschöpfungen handelt (wie z. B. 'kid strip', 'action comic', 'real life comic').

Im Bereich des kinderliterarischen Comic muß eine Klärung dieser Frage wiederum von der Kategorie der *Einfachheit* im oben entwickelten Sinne ausgehen. Bei näherer Betrachtung zeigt sich darüberhinaus, daß *Einfachheit* im kinderliterarischen Comic stets in einer bestimmten Beziehung zu Formen des Komischen und dessen epischen Verschränkungen in visueller und verbaler Ausprägung steht. Genauer gesagt: das Ensemble des Kinder-Comic läßt sich beschreiben als eine Gruppe von Texten, deren polare Exponenten auf der einen Seite eher den komischen Effekt, auf der anderen die epische Spannung pflegen, mit Kombinationen unterschiedlichen Grades dazwischen. Demzufolge wären die einzelnen Sparten des Comic für Kinder als je verschieden angelegte *Einfachheits-* und *Komisierungskonzepte* zu begreifen, die sich – nicht ausschließlich, aber am sinnfälligsten – in der optischen Präsentation darstellen.

Diese Thesen konvergieren auffällig mit bestimmten Phänomenen, die im Macher-Jargon als 'Stilkategorien' der Comic-Zeichnung wie *Funny*, *Semi-Funny* und *Realistic* geführt werden. Nicht Stoff und Thematik des Plots sind entscheidend für die Zuordnung, sondern die zeichnerische Interpretation eines jeweiligen Geschichteninhalts, die eine entscheidende Sinnkomponente hinzufügt. Tatsächlich lassen sich vielfache Beispiele für die Gestaltung iden-

tischer oder ähnlicher Stoffe und literarischer Muster in den unterschiedlichen Sparten des Kinder-Comic auffinden; daß eine abenteuerliche Schatzsuche in der Welt von ›Donald Duck‹ bis zur Unkenntlichkeit differiert von einer solchen im Rahmen einer ›Zorro‹-Geschichte, daß die phantastische Erzählung als ›Micky Maus‹-Episode kaum mehr vergleichbar sein kann mit einer solchen im ›Superman‹-Universum, ist evident. Es zeigt sich daran, daß die Verwendung der literarischen Gattungsbezeichnungen bzw. die Zuordnung von Motiven und stofflich-thematischen Komplexen in unserem Zusammenhang nur sinnvoll ist in Kombination mit einem spezifischen *Einfachheits- und Komisierungskonzept*.



Abb. 4: ›Flossi + Fressi‹ von MANFRED BOFINGER (1992)

In diesem Sinne lassen sich im Bereich des kinderliterarischen Comic vier Textsorten unterscheiden, deren erst ich als *komisches Genre* oder in Anlehnung an die Konvention als *Funny* bezeichne. Funnies oder Funny animal comics verdanken ursprünglich sehr viel dem animierten Film, dessen Bewegungsdynamik und Gag-Inszenierung sie teilweise unmittelbar zu übernehmen versuchen. Ihre Protagonisten sind stets anthropomorphe, typisierte Tierfiguren wie "Donald Duck" und "Petzi", bisweilen auch Phantasiewesen wie TOVE JANSSONS ›Mumins‹ oder automatenhafte Karikaturen menschlicher Gestalten, die zu allerlei Tiermetamorphosen fähig sind, wie ›Clever & Smart‹ von FRANCISCO IBAÑEZ. In der Tiergroteske der Funnies lebt deutlich erkennbar die lange Tradition der vermensch-

lichten komischen Tierfigur fort (vgl. EWERS 1992), ohne daß sie allerdings direkt auf bestimmte Erscheinungsformen wie Fabel oder Tierepos zurückgeführt werden könnte.

Das *komische Genre* der Kinder-Comics hat seinerseits übermächtige Darstellungskonventionen herausgebildet, die weit in andere Medienbereiche hineinwirken und innerhalb des Subgenres selbst alternative Ansätze kaum aufkommen lassen. Insbesondere die Disney-Comics, denen gegenwärtig mit der deutschsprachigen Ausgabe der ›Carl Barks Library‹ in fast 100 Bänden ein monumentales verlegerisches Denkmal gesetzt wird, haben Muster gesetzt, denen immer wieder nachgeeifert wird. Die scheinbar so spritzig-inno-

vationsfreudige Gattung scheint – von den Interieurs bis hin zur zeichnerischen Präsentation – in dieser Sparte allmählich in einen Klassizismus zu verfallen, von dem sich nur wenige originelle neue Beiträge, wie etwa MANFRED BOFINGERS expressiv gestaltete ›Flossi und Fressi‹-Episoden (Abb. 4) abheben.

Davon zu unterscheiden ist eine Spielart des Kinder-Comic, die statt anthropomorpher Tierfiguren durchgängig mit karikaturistisch gestalteten menschlichen Handlungsträgern operiert und innerhalb deren die Erzählhand-



Abb. 5: ›Die Göttin mit den Jadeaugen‹ (1993)

lung ein größeres Gewicht gegenüber dem Gag besitzt. Diese Form *episierter Komik* ließe sich unter den im Fachjargon gebräuchlichen Terminus des *Semi-Funny* subsumieren, zu dessen erfolgreichsten Vertretern Serien wie ›Asterix‹ von UDERZO und GOSCINNY, ›Lucky Luke‹ von MORRIS und ›Spirou

und *Fantasio* von ANDRÉ FRANQUIN zählen. Im Unterschied zum *Einfachheits*konzept des Funny, der Figuren, Kulissen und Requisiten in geradezu diktatorischer Weise komisch verfremdet, läßt der Semi-Funny realistische Einsprengsel zu. Dies betrifft in der zeichnerischen Komponente eher einzelne Requisiten und Details wie etwa die Wayang-Figuren in ›*Die Göttin mit den Jadeaugen*‹ (1993) von TESTE und PLESSIX, einem der wohl gelungensten neueren Beiträge (Abb. 5). Sie können auf der Ebene der Erzählstrategie aber umfassende Bedeutung erringen. In beispielhafter Weise geschieht dies bei ›*Asterix*‹ wo die ironische Konfrontation von Pseudoauthenticität und Erzählfiktion zum Grundmerkmal der Geschichten wird.

Kennzeichen des Semi-Funny ist häufig ein Hang zur Aufnahme bekannter Muster des kinderliterarischen Comic oder der Kinderliteratur schlechthin und zum Eklektizismus. Dabei läßt sich in der Regel unterscheiden zwischen auf Erfolg berechnetem Epigontum auf der einen und Parodie bzw. sur-



Abb. 6: ›*Donito*‹ von DIDIER CONRAD (Bd. 3: "Das große Geheimnis")

real-komischer Aufbereitung von Stoffen und Motiven andererseits. So erinnert unter den neueren Beiträgen DIDIER CONRADs bisher dreibändige Serie ›*Donito*‹ (Abb. 6) stofflich in nicht wenigen Zügen an eine Mischung aus

BARRIES ›Peter Pan‹ und PREUSSLERS ›Kleinem Wassermann‹. Hinzu kommt noch eine völlig ungenierte Übernahme von Elementen der neueren Zeichenfilmproduktion der Disney-Studios (›Arielle, die kleine Meerjungfrau‹), die auffällig auch in der Farbpalette entgegentritt. Eine Distanz zu den Vorlagen ist hier kaum zu erkennen. Im Gegensatz dazu zeigt PHILIPPE FOERSTERS seit 1992 publizierte ›Kapitän Starbuck‹-Reihe (Abb. 7) einen außerordentlich produktiven Umgang mit seinen Antezedenten, zu denen neben der Seemannssage u. a. die einschlägigen Romane von ROBERT LOUIS STEVENSON und HERMAN MELVILLE zählen. Ebenso wie seine Helden die eingefahrenen Bahnen kinderliterarischer Identifikationsmuster verlassen, bieten die Handlungen wechselnde Erzählperspektiven und vielfache Übergänge vom Komischen ins Grausige und wieder zurück, die dem Autor auch im Bereich des kinderliterarischen Comic einen Namen als Meister des schwarzen Humors eingetragen haben.



Abb. 7: "Die verfluchte Galeone" aus der Reihe ›Kapitän Starbuck‹ von PHILIPPE FOERSTER (1992)

Als eine dritte Kategorie ist diejenige der *komisierten Epik* oder des *Semi-Realistic* anzuführen, als deren klassischer Vertreter wohl HERGÉ in seiner Schaffensphase seit Ende der 30er Jahre gelten darf. Vom Semi-Funny unterscheidet sie sich strukturell dadurch, daß das Komische zum Appendix der Erzählhandlung wird, was u. a. bedeutet, daß Erzählhandlung und Gag-Episoden streckenweise parallel laufen oder daß die Gags einem eher subtilen Humor weichen können. Die Erzählung selbst wird insoweit aufgewertet, als sie völlig selbständig bestehen kann. In zeichnerischer Hinsicht ist bei Kulissen und Requisiten eine weitgehende Tendenz zum Mimetischen zu beobachten, im Fall der Figuren stimmen die Proportionen im wesentlichen mit denen natürlicher Wesen überein. Das *Einfachheits*konzept des Semi-Realistic zielt

vor allem auf Geometrisierung einer mehr oder minder großen Zahl von Details der bildlichen Darstellung bzw. deren Reduktion auf einfache Formen, Linien und Flächen. Ein Beispiel dafür unter den bedeutsamen aktuellen Werken ist etwa FRANK LÉ GALLS ›*Theodor Pussel*‹, wo die ansonsten eher verhalten eingesetzte Reduktion sich in einem der – vom Leser aus gesehen zentralen – optischen Fixpunkte, der Kopfpartie des Protagonisten, konzentriert (Abb. 8).

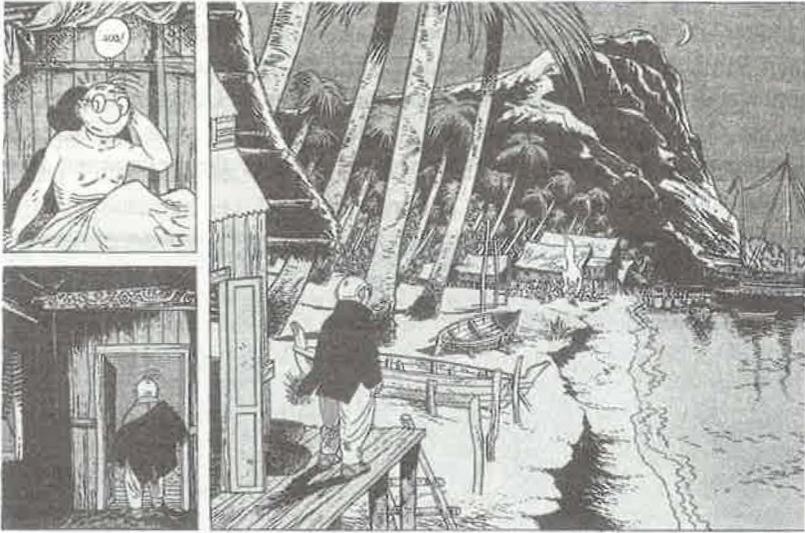


Abb. 8: "George Towns Geheimnis", Bd. 4 der Reihe ›*Theodor Pussel*‹ von FRANK LE GALL (1992)

Semi-Funny und Semi-Realistic bilden seit etwa drei Jahrzehnten die hauptsächlichen Experimentierfelder des kinderliterarischen Comic. Der größere Teil der auf dem Markt befindlichen Titel rechnet zu diesen Kategorien. Die vierte und letzte Sparte, das 'rein' *epische Genre*, das dann konsequenterweise als Realistic zu bezeichnen wäre, hat demgegenüber an Bedeutung eingebüßt. Tatsächlich fallen darunter zahlreiche Beispiele, wie etwa die amerikanischen Superhelden-Comics, deren kinderliterarische Relevanz im deutschsprachigen Raum nunmehr eine historische ist. Einen anderen Zweig bilden die *Realistic-Abenteuergeschichten*, die, aus Frankreich, Belgien und den Niederlanden kommend in den 60er und 70er Jahren auch in Deutschland bekannt wurden. Nur wenige von diesen, darunter ›*Der rote Korsar*‹ von CHARLIER und HUBINON oder ›*Rick Master*‹, eine Detektivreihe von TIBET und DUCHATEAU, werden heute noch verlegt. Ohne dies im einzelnen hier auseinanderlegen zu wollen, scheint es sich bei diesem Phänomen so zu verhalten, das sich, zusammen mit den überlieferten Abenteuergenres, ein konventionelles zeichnerisches Realismuskonzept überholt hat.

Versuche aus jüngerer Zeit belegen jedoch, daß das *epische Genre* des kinderliterarischen Comic durchaus nicht ausgestorben ist. ›Jimmy Boy‹ von DOMINIQUE DAVID (Abb. 9) greift Motive und Themen der Kinderliteratur der 20er Jahre auf und rekonstruiert deren historischen Bezugsrahmen gleich mit: das Abenteuer der Karriere, wobei das Exotische zur Filmkulisse und die Wirklichkeit zum Regiezentrum des Selfmademan wird. Anders als ihre Vorgänger betont die junge Autorin den Unterschied zwischen der Welt der Erwachsenen und der der Jungen und Mädchen, die sich in dieser und gegen diese zu behaupten haben. So scheint in dieser 'historischen' Geschichte viel Gegenwärtiges auf.



Abb. 9: "Hollywood" aus der Reihe ›Jimmy Boy‹ von DOMINIQUE DAVID (1994)

Einen wesentlichen Unterschied zum herkömmlichen *Realistic* bildet im übrigen der thematische Stellenwert des Alltags. Bei ›Jimmy Boy‹ eher noch unentwickelt, weil nur Ausgangspunkt der Geschichte des Erfolgs, ist dieser in anderen Beiträgen ganz ins Zentrum gerückt, verbunden mit Formen der psychologischen Bespiegelung der Protagonisten. Neben POSY SIMMONDS, dessen freundlich-forschende Blicke in die Kinderpsyche familiäre Kreise nie verlassen (u. a. ›Fred‹, 1987; ›Lulu und die fliegenden Babies‹, 1990; ›Die Schokoladenhochzeit‹, 1991) ist hier vor allem RAYMOND BRIGGS zu nennen. Sein jüngstes Bilderbuch ›Der Mann‹ (1993) (Abb. 10) befaßt sich ganz mit

einem – wengleich phantastischen – Alltagssyndrom, läßt kindliche Alltagsphantasien gegenständlich werden und erzählt sie so in ihren Konsequenzen.

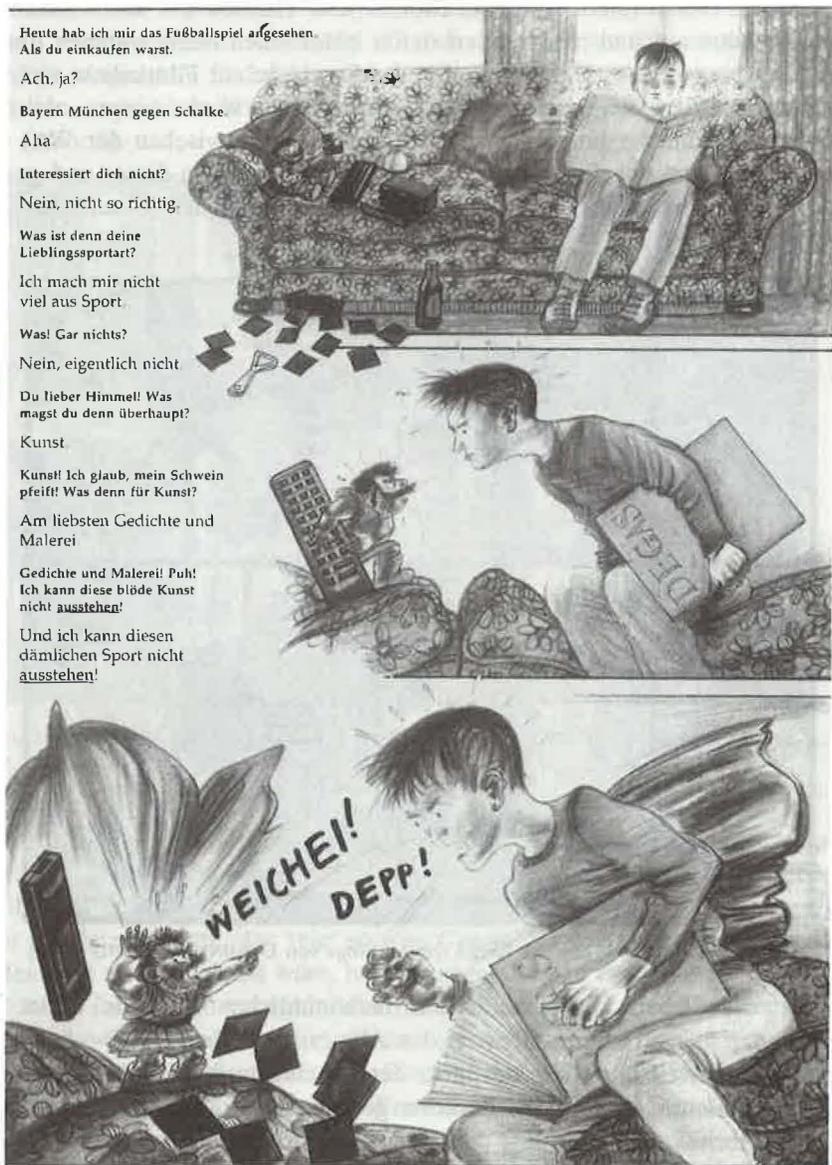


Abb. 10: RAYMOND BRIGGS: »Der Mann« (1993)

Wengleich sein Versuch, aus den formalen Comic-Standards auszubrechen hier weit weniger geglückt erscheint als etwa in »Fungus, der Bogeyman« (1987), ist die thematische Nähe zum gegenwärtigen Kinderalltag dennoch

beeindruckend und in ihrer Sensibilität beispiellos – ein Beleg für Defizite des zeitgenössischen kinderliterarischen Comic und gleichzeitig Anzeichen für neue Möglichkeiten.

### Literatur

- Baur, Uwe: Für eine Gattungstheorie des Comics. In: Baur, Uwe/Skreb, Zdenko (Hrsg.): Erzählgattungen der Trivilliteratur. Innsbruck 1984, S. 263-273
- Dinges, Otilie: Der Einfluß der Comics auf den Bilderbuchstil. In: Verweyen, Annemarie (Hrsg.): Comics (= Führer und Schriften des Rheinischen Freilichtmuseums in Kommern, Bd. 30). Köln 1986, S. 77-90
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim 1990
- Ewers, Hans-Heino: Das doppelsinnige Kinderbuch. Erwachsene als Mitleser und Leser von Kinderliteratur. In: Grenz, Dagmar (Hrsg.): Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verhältnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur. München 1990, S. 15-24
- Ewers, Hans-Heino (Hrsg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim 1992
- Grünewald, Dietrich: Comic- Kinder. Kinderfiguren in Comics. In: Buch und Bibliothek, Jg. 31 (1979) H. 11/12, S. 1003-1015
- Günther, Klaus: Comics und Bildgeschichten für Kinder. In: Handbuch Schulanfang (Bd. 2). Weinheim 1981, S. 154-227
- Hangartner, Urs: Hergé und die Zeichen-Welt. Anmerkungen zu 60 Jahren "Ligne Claire". In: Knigge, Andreas C. (Hrsg.): Comic Jahrbuch 1989. Frankfurt-Berlin 1989, S. 145-161
- Heidtmann, Horst: Kindermedien. Stuttgart 1992, bes. S. 13-26
- Kagelmann, Hans Jürgen: Geliebt, gelesen, aber totgeschwiegen. Kindercomics als unterschätztes Massenmedium. In: Medien Concret (1993) H. 1, S. 75-82
- Künneman, Horst: Comics. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart 1974, S. 126-143
- Lecigne, Bruno: Les héritiers d'Hergé. Brüssel 1983
- Lypp, Maria: Einfachheit als Kategorie der Kinderliteratur. Frankfurt/M. 1984
- Mietz, Roland: Ligne Claire. In: Langhans, Heiko (Hrsg.): Lexikon der Comics. (8. Erg.-Liefg. Dezember 1993 [Loseblattsammlung])
- Thiele, Jens (Hrsg.): Neue Erzählformen im Bilderbuch. Untersuchungen zu einer veränderten Bild-Text-Sprache. Oldenburg 1991
- Wegenast-Rohrer, Bettina: Comics – nichts für Kinder? In: Eselsohr (1993), H. 7, S. 31-33

✎ Bernd Dolle-Weinkauff ist Professor am Institut für Jugendbuchforschung; Johann Wolfgang Goethe-Universität, Myliusstraße 30, D-60323 Frankfurt/M.

# Sind die Geschichten nicht im Kopf, so sind sie nirgendwo

## Anmerkungen und Analysen zur Erzähltechnik im Comic

■ von Erich PERSCHON

Sooft auch von der Unmittelbarkeit, der Suggestibilität des bild-sprachlichen Mediums Comic gesprochen wird, und meist zurecht, so wenig darf man sich darüber hinwegtäuschen, wie viel erzähltechnische Vermittlungsarbeit zwischen Autor (Zeichner) und Leser stattfindet.

Wenn Erzählen zeitliches **Strukturieren** von vergangenen oder vorgestellten Geschehnissen, einen **Selektionsprozeß** aus tatsächlich verlaufenden oder erinnerten Sequenzen von Handlungselementen oder auch *Montage* von Handlungselementen zu Sequenzen bedeutet, so haben wir es in Comicerzählungen durchaus auch mit einem als literarisch, künstlerisch zu bezeichnenden Vermittlungs- bzw. Schaffensprozeß zu tun, der Geschehnisse vermittelt über eine Geschichte/Erzählung in einem bild-sprachlichen "Text" manifest werden läßt.

In den folgenden Ausführungen werden aber nur einzelne Erzählmittel aufgegriffen, eine geschlossene Comic-Erzähltheorie liefern zu wollen, wäre anmaßend, da auch die Erzähltheorien in der epischen Erzählkunst zahlreich und uneinheitlich sind. Trotzdem werden traditionelle erzähltheoretische Begriffe ohne ausdrückliche theoretische Absicherung, dort wo sie dem Medium Comic gerecht werden, zur Analyse und Beschreibung herangezogen.

Neben dem Aufzeigen spezieller Erzählmittel soll auch die Parallele zur literarischen Erzählung unter produktionsorientiertem Aspekt in Form didaktischer Anmerkungen und eines Unterrichtsbeispiels nicht fehlen.

Zuletzt sehe ich aber diese Beschäftigung mit moderner, anspruchsvoller Comicliteratur auch als Gegengewicht zur Verteufelung von Comics im allgemeinen und zur noch immer vorherrschenden undifferenzierten Ablehnung in Lehrerkreisen.

## Die Zeit verkommt im Rinnstein<sup>1</sup>

### *Erzählzeit und erzählte Zeit*

Ebenso wie in epischen Werken das Verhältnis Erzählzeit – erzählte Zeit und die Analyse der dafür verantwortlichen Bedingungsfaktoren bei der Bestimmung der narrativen Qualität eines Textes eine bedeutende Rolle spielt, ermöglicht auch in der Comic-Erzählkunst die Untersuchung der beiden Zeitaspekte Einsicht in die bild-sprachliche Erzählstruktur.

Die **Erzählzeit** im Comic (Lese-/Betrachtungszeit) wird grundsätzlich durch die Anzahl der Panels (Einzelbilder) und die Menge der Zeichen, die ein Panel enthält, bestimmt, wobei besonders die Zahl der neu hinzugekommenen Zeichen von Bedeutung ist.<sup>2</sup> Ebenso ergeben die Reichweite der verweisenden Bildzeichen (vor oder zurück) und der Kombinationsaufwand beim Szenen- bzw. Themenwechsel, um den Sinnzusammenhang nicht zu verlieren (siehe Induktion, weiter unten), eine oft lange Betrachtungszeit. Aber auch ein avantgardistisches Seitenlayout und textarme symbolisch- mythische Comicgeschichten bedingen eine längere Erzählzeit. Auf der Textebene wird die Erzählzeit natürlich durch die Länge der Blocktexte (Erzählerbericht, Kommentare) und der Blasentexte (Redetexte) mitbestimmt. Der Umfang der Blasentexte steht aber auch in direktem Zusammenhang mit der erzählten Zeit.

Die **erzählte Zeit**, die Zeitspanne (Realzeit), die das dargestellte Geschehen benötigt, wird im Comic von verschiedenen Bedingungsfaktoren grundgelegt und strukturiert.<sup>3</sup> Die Aneinanderreihung der Panels und der damit entstehende raum-zeitliche Zwischen"raum", die verschiedenen Bildzeichen im Panel und die ins Bild gefügten sprachlichen Zeichen (Blasentexte, Soundwörter) bestimmen das prinzipielle Fortschreiten und die Zeitspannen innerhalb der erzählten Zeit. Die in der Panelsequenz manifestwerdende erzählte Zeit wird fallweise auch durch zeitstrukturierende Anmerkungen eines Erzählers präzisiert. Blocktexte übernehmen meist diese strukturierende Funktion und sind ein narratives Textelement neben der Bildfolge. Sie geben Interpretationshilfen für die im Panelzwischenraum überbrückte Zeit. Mehrere dialogorientierte Blasentexte in einem Einzelbild dehnen die erzählte Zeit, es entsteht eine textlich strukturierte Sukzession innerhalb eines Einzelbildes, obwohl die Bewegung objektiv stillsteht (siehe Abb. 1).<sup>4</sup> Denn nicht der materiale,

<sup>1</sup> Ausdruck der amerikanischen Comic-Fans für den Panelzwischenraum nach McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen 1994, S. 74

<sup>2</sup> Vgl. Krafft, Ulrich: Comic lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, S. 185

<sup>3</sup> Vgl. auch Ausführungen zur Zeitorganisation bei McCloud, Kap. 4, S. 102-125

<sup>4</sup> Die apodiktische Ansicht von Pandel – "Blocktexte sind aber ebensowenig wie die Blasen narrativ, sie enthalten weder narrative Aussagen noch sorgen sie für den Fortgang der Handlung. Das besorgen allein die Bilder." – kann keineswegs geteilt werden. Siehe Pandel, H.-J.:

graphische Inhalt, sondern die Bedeutung des Abgebildeten entspricht der erzählten Zeit.



Abb. 1: UDERZO: »Asterix und Maestria«, S. 11

Auf der Bildebene wird die erzählte Zeit in erster Linie durch den Handlungscharakter der Panelinhalte gestaltet. Die Art der Handlungsdarstellung (schnell-langsam, Mimik, Gestik, Bewegung) oder ob die Darstellung gegenstands- oder situationsbezogen ist, macht den Verlauf der Zeit in der zur Betrachtung angebotenen Welt aus. So beruhigen beschreibende Darstellungen (Panorama-Landschaft; Innenräume u. ä.) durch ihre Zeitlosigkeit, Kampfszenen über etliche Panels hinweg beschleunigen oft durch ihre Bewegungsdichte.

Ein wesentlicher Faktor der Beziehung zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit liegt in der Gestaltung der Panelübergänge, in denen sich gerade Textualität (Comic als Verweissystem) und Sukzession als Grundprinzipien des bild-sprachlichen Erzählens manifestieren.

### *Schnitt und Induktion*

Die erzähltechnische Beschäftigung mit dem Panelzwischenraum führt zum elementarsten Erzählmittel des Comics, zur **Schnitttechnik**.

Das Einzelbild im Comic ist vergleichbar mit der filmtechnischen "Einstellung" (= eine durch zwei Schnitte begrenzte ununterbrochene Abbildung des Geschehens) und liegt grundsätzlich immer zwischen zwei Schnitten. Jedes Panel ist ausgewählter Repräsentant, wichtigstes Element eines Geschehens, das erst durch Sinndeutung zur vorgestellten (nicht wahrgenommenen!) Bewegung, zur Handlung innerhalb einer Bildfolge wird. (Im Film folgt ein Schnitt einer "tatsächlichen" (erlebten) Bewegungsfolge, er ist ein abruptes Ende einer

wahrgenommenen Scheinbewegung. Wir erleben daneben aber im Film auch oft minutenlange schnittlose Abschnitte.)

Die Filmschnitttechnik spielt über das Grundsätzliche hinaus im Comic eine wichtige Rolle für den Szenenwechsel, ermöglicht vielfältige Variationen mit verschiedenen Erzählmitteln auf formaler (Kameraeinstellungen, Perspektive) und inhaltlicher (Ort, Figurenwechsel ...) Ebene, und durch häufige und dynamische Schnitte (große Sprünge bei Einstellungsgrößen und Perspektivenwechsel) entsteht ein rasches Erzähltempo, das die LeserInnen stark in seinen Bann zieht.<sup>5</sup>

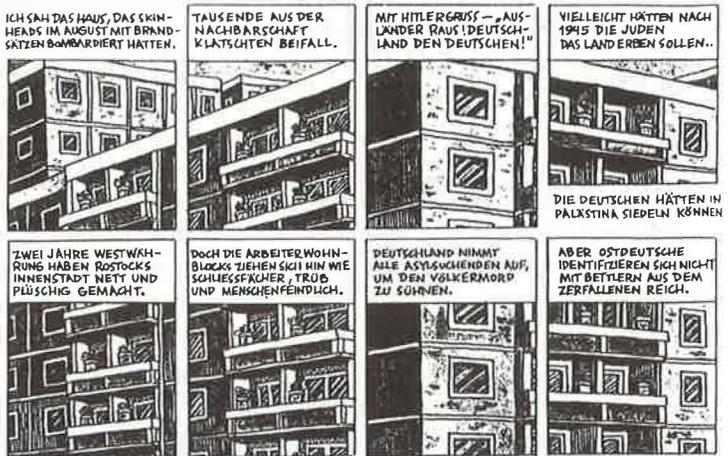


Abb. 2: SPIEGELMAN: ›Ein Jude in Rostock‹, S. 70

Allerdings wird auch oft das Unterdrücken bzw. Fehlen des Schnitts im Comic als spezifisches Erzählmittel eingesetzt. Am wenigsten wird Filmschnitt in stark text- bzw. dialogorientierten Sequenzen eingesetzt, wenn der Leser auf den Text konzentriert wird und die sprechenden Figuren bzw. ihre Verweiszeichen (Mund, Kopf, bloße Sprechrichtung ...) nur der Rednerkennzeichnung dienen und Kameraeinstellung und Raumzeichen nicht oder kaum variiert werden (z. B. in SPIEGELMAN: Maus I und II).

Darüber hinaus verschwindet der Eindruck des Filmschnitts auch gänzlich, wenn ein Bild durch mehrere Panels zu einem "Rasterbild" zerlegt wird. Es bewegt sich nichts in der Bildszene (Panelsequenz), der Betrachter läßt seinen Blick schweifen.<sup>6</sup> In Abbildung 2 bildet das Rasterbild (Arbeiterwohnblock in Rostock) die aussagekräftige Kulisse. ART SPIEGELMAN nimmt darin zu Frem

<sup>5</sup> Vgl. Riha, Karl: Die Technik der Fortsetzung im Comic strip. Zur Semiotik eines Massenmediums. In: Pforte, Dieter (Hrsg.): Comics im ästhetischen Unterricht. Frankfurt/M. 1974, S. 161ff.

<sup>6</sup> Eine andere Art der Verschmelzung von Zeit und Raum, die die übliche Schnitttechnik aufhebt, ist auch bei McCloud angeführt. Im sog. "Polyptychon" bewegen sich eine oder mehrere Figuren vor einem feststehenden Hintergrund. Die Figuren tauchen in jedem Einzelbild auf, die Panels bilden aber ein über ein Gesamtbild gelegtes Raster. Vgl. McCloud, S. 123

denhaß und Ausländerfeindlichkeit in der ehemaligen DDR anlässlich seines Besuchs in Rostock Stellung.<sup>7</sup> Hier korrespondiert die Paneleinteilung mit der rasterförmigen Eintönigkeit des Wohnblocks und dient auch der Blocktextgliederung.

SICHER, ICH HABE IN DIESEM BEISPIEL EINE ERHOBENE AXT GEZEICHNET, ABER ICH HABE DEN HIEB NICHT AUSGEFÜHRT ODER ENTSCHIEDEN, WIE HART ER WAR ODER WER GESCHRIEN HAT UND WARUM.



DAS, LIEBE LESER, WAR GANZ ALLEIN EUER VERBRECHEN, UND JEDER VON EUCH HAT ES AUF SEINE ART BEGANGEN.

Abb. 3: MCCLOUD: ›Comic richtig lesen‹, S. 76

MCCLOUD hebt in seinem faszinierenden Sachcomic ›Comics richtig lesen‹ den erzählerischen und rezeptionsästhetischen Aspekt des Zwischenraums sehr hervor und schlägt für diese aktive Überbrückung, Schließung dieser Leerstelle durch die Phantasie und Kombinatorik des Lesers den Begriff "Induktion" vor.<sup>9</sup>

Dieses Auffüllen kann durchaus unterschiedliche Ansprüche an den Leser stellen, und so unterscheidet MCCLOUD mehrere Grundtypen (Kategorien) von Panelübergängen, die je nach Häufigkeit ihres Vorkommens in konkreten Comicerzählungen ein typisches Erzählmuster (Erzähldynamik) ergeben: Die erste Kategorie lehnt sich eng an eine filmische Sequenz an, bei

HANS-JÜRGEN PANDEL sieht diese Lücke (Hiatus) zwischen zwei Einzelbildern als "zeit- und erzähltheoretisch" grundlegend an. "Im Hiatus ereignen sich nicht-erzählte Ereignisse, die Sekunden, Tage oder Wochen dauern können. Sie besitzen für den Zeichner aber keine erzählerische Relevanz, so daß er sie übergeht. Der Hiatus weist also auf den erzählerischen Selektionsvorgang hin, ohne ihn gänzlich unkenntlich zu machen. Allerdings kann er durch die Phantasie des Lesers aufgefüllt werden."<sup>8</sup>

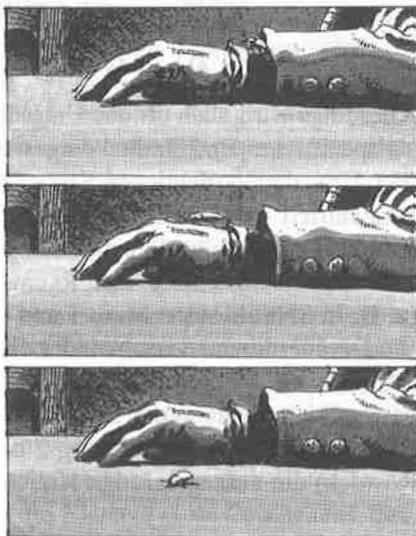


Abb. 4: HERMANN: ›Späte Rache‹, S. 35

<sup>7</sup> Ein Jude in Rostock. Von Art Spiegelman. In: Profil, Nr. 51, 14.12.1992, S. 69-71

<sup>8</sup> Pandel, S. 19

<sup>9</sup> Vgl. McCloud, S. 68-101

der die Betonung auf der Einzelbewegung liegt. Werden schnelle Bewegungen so dargestellt, entsteht ein zeitdehnender Effekt (Erzählzeit wird länger als erzählte Zeit). Bewegung von Objekten oder auch Annäherung des Betrachters wird "von Augenblick zu Augenblick" festgehalten.



Abb. 5: Aus: Detektiv Marc Danger, zitiert nach Karl Riha: Die Technik der Fortsetzung, S. 167

An dieser Stelle sei auf eine comic-spezifische Darstellungsmöglichkeit hingewiesen, bei der in einer Bildfolge sog. Augenblicksbilder eingebaut werden. Vorgänge, die in der Realzeit Bruchteile von Sekunden dauern (Austritt des Projektils, Auswurf der Patrone u. ä.), können im Film nur mit Hilfe der Zeitlupe annähernd festgehalten werden. Ein Comicpanel hält auch diesen

Sekundenbruchteil zur beliebig langen Betrachtung fest. In der erzählten Zeit verstreicht keine menschlich wahrnehmbare (relevante) Zeitdauer.

"Von Handlung zu Handlung" springt ein Übergang, wenn die Sequenz innerhalb einer Szene verschiedene Handlungen einer einzelnen Figur zeigt. Dieses Erzählmittel ist eines der häufigsten in den gängigen amerikanischen und europäischen Comics.<sup>10</sup>

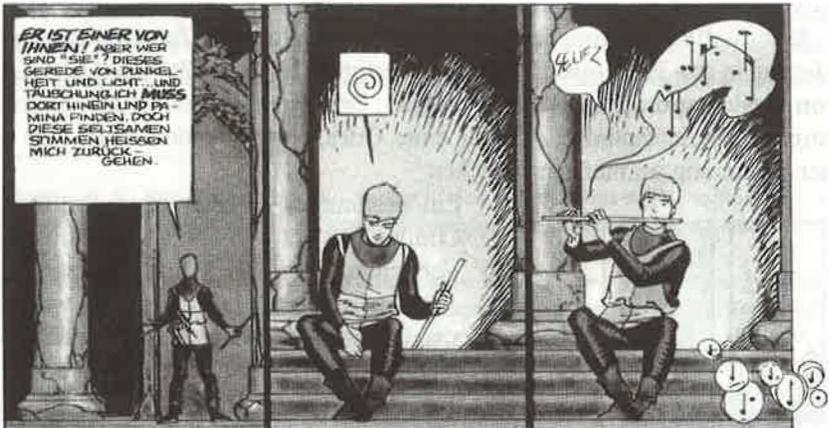


Abb. 6: RUSSELL/MOZART: »Die Zauberflöte. Comic Adaption«, S. 36

Die nächste Kategorie fordert wesentlich mehr Induktion vom Leser. Die Darstellung wechselt innerhalb einer Szene von einem erzählrelevanten Gegenstand/Sprecher zu einem anderen, bleibt aber im Handlungs- bzw. gedanklichen Zusammenhang. Der Leser muß aktiv diese Übergänge mit Bedeutung füllen (siehe Abb. 3).

Noch anspruchsvoller wird der Übergang "von Szene zu Szene", der

<sup>10</sup> Vgl. McCloud, S. 83f.

Raum- und/oder Zeitdifferenzen hervorbringt und meist auch von erzählerischen Anmerkungen zur Zeitgliederung hinsichtlich Simultanität, Rückwendung, Sukzession (Raffung) begleitet ist. Oft fordern solche Übergänge je nach dem Ausmaß an Strukturierungshilfe durch einen Blocktext deduktives Denken.



Abb. 7: HESSELAHL /ROLAND/REHR: ›Schatten über Hedelund‹, S. 16

Die Übergänge Handlung-Handlung, Gegenstand -Gegenstand und Szene-Szene sind die Grundbausteine, um eine Geschichte, eine Ereigniskette ökonomisch und verständlich zu erzählen; sie kommen in der Regel am häufigsten vor.

Eine fünfte Kategorie des Übergangs, die die Aspekte Zeit/Bewegung/Veränderung in den Hintergrund drängt, unbestimmt bleiben läßt, nennt McCLOUD "von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt". Der Zeichner möchte den Leser auf bestimmte Gesichtspunkte, Aspekte eines Ortes, einer Situation, einer Idee oder einer Stimmung aufmerksam machen.



Abb. 8: McCLOUD: ›Comics richtig lesen‹, S. 80

Ein bestimmtes erzählerisches Profil eines Comics entsteht nun allein schon durch die Verwendung dieser Übergangskategorien. Anspruchsvolle Comics fordern, wenn sie sparsam mit Text umgehen, die Induktionsfähigkeit des Lesers heraus. Vielfach wird die Induktionsleistung aber auch durch strukturierende Blocktexte oder zusammenhängensichernde Blasen(Dialog)texte gestützt. Gerade im Trivialcomic (›Micky Maus‹,

›Superman‹ ...) nehmen laufende Blocktextkommentare des strukturierenden Erzählers ("Minuten später ...", "Unterdessen ...", "Die Tage vergehen ..."; "Zu Hause angekommen ...", "Unter Wasser ..."; "Daher ..." u. a. – alle ›Donald Duck‹!) dem Leser die Mühe eigenständiger Induktion. Auch oft redundante Blasentexte dienen zur doppelten Absicherung des Erzählzusammenhangs, sodaß man durchaus von leichter Lektüre sprechen kann.

## Comicerzählkunst versus literarische Erzählung?

Im folgenden Abschnitt soll gezeigt werden, wie die Erzähltechnik des Comic Erzählmittel der literarischen Erzählung umsetzt. Zu diesem Zweck vergleiche ich den Einstieg in den Kriminalroman ›*Der Richter und sein Henker*‹ von DÜRRENMATT mit den ersten Panels der Comic-Fassung<sup>11</sup>, die 1988 im Zytglogge-Verlag von einer SchülerInnengruppe des Städtischen Gymnasiums Neufeld in Bern herausgebracht wurde.

Die wesentlichen erzähltechnischen und inhaltlichen Elemente des ersten Absatzes bei DÜRRENMATT<sup>12</sup> seien kurz angeführt: Äußerst sachlicher und knapper auktorialer Einstieg, der Situationsdaten (Ort, Zeit, Personen, Sachverhalt) anführt. Kurze Bemerkung über das Wetter und Handlungseinführung der Figur. Aus personaler Sicht (3. Satz) erfährt der Leser von einem "auf das Steuer niedergesunkenen Fahrer". Der vierte Satz bringt die Vermutung des Polizisten zum Ausdruck, daß es ein Betrunkener sei. Clenin nähert sich dem Wagen mit der Absicht der Hilfsbereitschaft. In den Sätzen 6 bis 8 bemerkt Clenin emotionslos, daß es sich um einen Toten handelt. Sachlich distanziert wird der Sachverhalt berichtet. Clenin entdeckt eine Brieftasche und stellt mit Hilfe eines Ausweises die Identität des Toten fest.

Die Umsetzung in eine Comic-Sequenz (siehe Abb. 9) ist ein sehr gelungenes Beispiel, wie durch überlegte Reduktion und Strukturierung, der erzählerischen Knappheit des Textes bei Beibehaltung der Erzählperspektive entsprochen

<sup>11</sup> Dürrenmatt, F.: *Der Richter und sein Henker*. Comic auf der Grundlage des Romans. Bern: Zytglogge 1988, verfaßt von einer SchülerInnengruppe des Städtischen Gymnasiums Neufeld in Bern

<sup>12</sup> Text bei Dürrenmatt: *Der Richter und sein Henker*. Reinbek: Rowohlt 1955, S. 5: "Alphons Clenin, der Polizist von Twann, fand am Morgen des dritten November neunzehnhundertachtundvierzig dort, wo die Straße von Lamboing (eines der Tessenbergdörfer) aus dem Walde der Twannbachschlucht hervor tritt, einen blauen Mercedes, der am Straßenrande stand. Es herrschte Nebel, wie oft in diesem Spätherbst, und eigentlich war Clenin am Wagen schon vorbeigegangen, als er doch wieder zurückkehrte. Es war ihm nämlich beim Vorbeischreiten gewesen, nachdem er flüchtig durch die trüben Scheiben des Wagens geblickt hatte, als sei der Fahrer auf das Steuer niedergesunken. Er glaubte, daß der Mann betrunken sei, denn als ordentlicher Mensch kam er auf das Nächstliegende. Er wollte daher dem Fremden nicht amtlich, sondern menschlich begegnen. Er trat mit der Absicht ans Automobil, den Schlafenden zu wecken, ihn nach Twann zu fahren und im Hotel Bären bei schwarzem Kaffee und einer Mehlsuppe nüchtern werden zu lassen; denn es war zwar verboten, betrunken zu fahren, aber nicht verboten, betrunken in einem Wagen, der am Straßenrande stand, zu schlafen. Clenin öffnete die Wagentür und legte dem Fremden die Hand väterlich auf die Schultern. Er bemerkte jedoch im gleichen Augenblick, daß der Mann tot war. Die Schläfen waren durchschossen. Auch sah Clenin jetzt, daß die rechte Wagentüre offen stand. Im Wagen war nicht viel Blut, und der dunkelgraue Mantel, den die Leiche trug, schien nicht einmal beschmutzt. Aus der Manteltasche glänzte der Rand einer gelben Brieftasche. Clenin, der sie hervorzog, konnte ohne Mühe feststellen, daß es sich beim Toten um Ulrich Schmied handelte, Polizeileutnant der Stadt Bern."

wird. Dies soll in der folgenden Sequenzanalyse gezeigt werden.

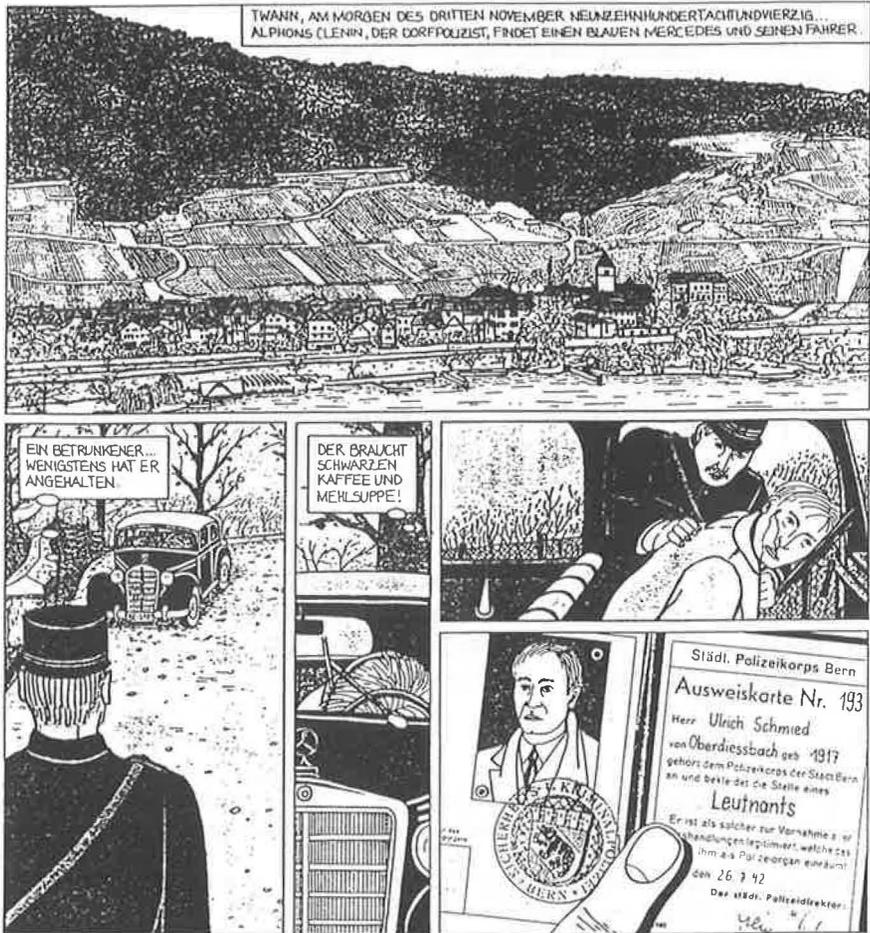


Abb. 9: DÜRRENMATT: ›Der Richter und sein Henker‹ (Comic), S. 3

- P1: Ein Blocktext nennt knapp die Situationsdaten. Die genaue Lokalisierung des Schauplatzes wird aber ausgespart. Das dazugehörige Panorama (Weit) entspricht der auktorialen, überblickenden Erzählhaltung und vermittelt dem Betrachter das geographische Umfeld der Handlung und einen äußeren Zugang zum Geschehen.
- P2: Alle durch den Blocktext in P1 angekündigten Inhalte sind ins Bild gesetzt. Die nahe Kameraeinstellung rückt die Person in den Vordergrund. Der etwas erhöhte Blick über die Schulter und die Blickrichtung aus der Sicht der Figur auf den Mercedes vermitteln personales Erzählen. Dieser Eindruck wird durch den Gedankengang (hier als innerer Monolog) in der "Gedankenblase" noch betont.
- P3: verstärkt die personale Sichtweise aus der Perspektive einer beteiligten Person durch Großaufnahme und Fokussierung auf den Sachverhalt "Fahrer auf das Steuer niedergesunken". Der Polizist hat sich auf den stehenden Wagen zubewegt und überlegt (Gedankenblase) Hilfestellungen.

- P4: wählt eine handlungsbetonte nahe Einstellung (Öffnen des Wagens, Berühren des Fahrers). Der Leser erkennt nur die Schußwunde und erschließt vielleicht den Gedankengang des Polizisten. Kein Text, keine graphischen Zeichen (z. B. Überraschungs-, Betroffenheitslinien) deuten auf innere Vorgänge, auf eine Gemütsbewegung des Polizisten hin. Das Panel vermittelt sachliche Nüchternheit.
- P5: Die personale Passage in der literarischen Erzählung "Aus der Manteltasche glänzte der Rand einer gelben Brieftasche" lenkt die Vorstellung des Lesers zu einer Detailfassung. Diesen Abschnitt spart die Comicfassung aus. Die Identitätsfeststellung erfolgt realistisch, der Leser wird direkt in die Realhandlung "Ausweis lesen" involviert. Das (Ausweis)Bild im Bild zwingt den Leser sogar zur Vergleichstätigkeit. Leser wie "erzählte Figur" können "ohne Mühe feststellen, daß es sich beim Toten um Ulrich Schmied handelte, Polizeileutnant der Stadt Bern". Die personale Erzählsituation wird hier am stärksten durch die Detaileinstellung, den Daumen-Abschnitt und die natürliche Leseentfernung zum Ausdruck gebracht. Eine authentischere Übertragung vom Textoriginal in das bild-sprachliche Medium Comic ist wohl kaum möglich.

Natürlich wird im weiteren Erzählverlauf im Comic Inhaltliches weggelassen, vereinfacht, umgestellt und ergänzt. Die Erzählhaltung bleibt dem Textoriginal aber durchwegs treu. Das Medium Comic ist ohne weiteres in der Lage, literarische Erzählqualitäten zu transformieren und eigenständig zu einem Ganzen zu verbinden. Vor allem gelingt es der Comicfassung, die anspielungsreiche und schrittweise Verdichtung von Indizien nachzuvollziehen, die letztlich in die überraschende Aufdeckung münden. Solche bildlichen Verweise und Andeutungen ohne textliche Unterstützung sind nur von aufmerksamen LeserInnen zu entschlüsseln.

## Didaktische Anmerkungen

Solche Umsetzungsanalysen bieten gute unterrichtsmethodische Ansätze. Leider gibt es nur wenige Comic-Fassungen von literarischen Vorlagen und diese sind meist sehr teuer<sup>13</sup>, doch lohnt sich die Parallellektüre mit der Klasse. Die exemplarische Analyse einzelner Sequenzen (oder arbeitsteilig das ganze Werk) ermöglicht den SchülerInnen nicht nur eine sehr animierende und gründliche Aneignung der literarischen Vorlage, sondern gibt Einblick in erzähltheoretische und -praktische Aspekte sowohl des literarischen als auch des bild-sprachlichen Kunsthandwerks.

Der umgekehrte, produktionsorientierte Weg, das Nacherzählen von ausgewählten Bildsequenzen, ist in Form der Bildgeschichte Standard im

<sup>13</sup> Z. B. Woyzeck, Der Golem, Der Sandmann (Battaglia), Der Besuch der alten Dame (Loser), Nora; engl.: The Raven and Other Poems (Wilson), Moby Dick (Sienkiewicz)

Bereich der schriftlichen Sprachverwendung. Trotzdem sollte man sich über die überkommenen Formen (Plauen, Kossatz ...) hinaus nach erzählerisch anspruchsvolleren Materialien umsehen, und man findet sie auch vielfach in Comic-Alben etwas abseits vom trivialen Mainstream in gutsortierten Buchhandlungen oder Spezialgeschäften.

Solche produktiven Umsetzungen sind besonders in der Mittel- und Oberstufe gute Transfermöglichkeiten, theoretisches Wissen aus der üblichen Textanalyse kreativ anzuwenden.

Was einzelne Comic-Sequenzen erzählerisch leisten, wird oft erst manifest, wenn man sich um eine Übertragung bemüht. Diese Umsetzung in Erzähltext ist vorwiegend funktional zu sehen, sie bringt bestenfalls erzähltechnische Verfahrensweisen zum Vorschein, kommt der Fabel und ihrer bild-sprachlichen Oberflächenstruktur auf die Spur. Keinesfalls darf diese erzählerische Übertragung mit dem tatsächlichen Rezeptionsvorgang beim Lesen von Comics gleichgesetzt werden. Hier laufen viel unmittelbarere wahrnehmungspsychologische, identifikatorische und kognitive Prozesse ab, Leseakte besonderer Qualität, gesteuert durch das Wechselspiel der bildlichen und sprachlichen Ebene.

### *Übertragungsübung im Deutschunterricht einer 6. Klasse: (1 Unterrichtseinheit)*

Schon ein paar Textproben aus einer Übertragungsübung in einer 6. Klasse AHS veranschaulichen, welche Vielfalt an erzählerischen Realisierungsmöglichkeiten es gibt und welche SchülerInnen spontan verwirklichen. Es sollte möglichst nahe an der Bildvorlage erzählt werden. Ein kurzer Begleittext erläuterte die Vorgeschichte und außer Hinweise auf Kameraeinstellungsgrößen wurden keine besonderen Vorgaben gegeben. Ein Semester vorher wurden mit den SchülerInnen textanalytische und erzähltheoretische Grundbegriffe erarbeitet. Die Texte wurden im Unterricht geschrieben und anschließend kurz besprochen. (Hier können aus Platzgründen nur Ausschnitte aus der Comicsequenz abgebildet und dazu die entsprechenden Textauszüge aus Arbeiten der SchülerInnen angeführt werden.)

Eine Schülerin löst die Szene dialogorientiert auf, bringt aber auch personale Perspektive ein:

Die kleine Kathleen läßt nun ihren Tränen freien Lauf. Mit tränenverschmiertem Gesicht fragt sie: "Papa, ist Fellow für immer fort?" Der Vater kniet sich in den Schnee und nimmt seine kleine Tochter in die Arme. "Nicht weinen, Kleines, wir finden ihn schon wieder!" versucht er sie zu trösten.

Der Vater überlegt scharf, was jetzt zu tun wäre. Am besten wäre es, ein Lasso aus der Hütte zu holen. "Arme Kathleen! Würde sie durchhalten?" denkt er. (Marianne)

### Sehr nüchtern distanziert:

Die Tochter hat Angst um ihr Pferd und beginnt zu weinen, da sie befürchtet, Fellow nie wiederzusehen. Der Vater versucht seine Tochter zu trösten mit den Worten: "Wir finden ihn schon wieder!" Er überlegt einige Zeit, was er wohl machen könnte und kommt dann auf die Idee, ein Lasso aus der Hütte zu holen. (Sandra)



Abb. 10: DERIB: »Buddy Longway 7. Der Winter der Pferde«, S. 23

### Ebenfalls beobachtend und mit Ansätzen zur Erzähler-Leser-Kommunikation:

Vater und Tochter folgen den Spuren der Herde, und als Kathleen dann mit tränenüberströmtem Gesicht fragt, ob Fellow für immer fort sei, kniet sich ihr Vater neben sie in den Schnee, um sie zu trösten. In seinem Kopf taucht immer wieder die Frage auf, was er tun soll, und an seinen zusammengezogenen Augenbrauen und zusammengekniffenen Augen kann man erkennen, daß er angestrengt nachdenkt. (Martina)

### Erzählerisch breiter und einfühlsam, mit auktorialen Zügen:

Als sie die Pferde ganz aus der Sicht verloren hatten, brach Kathleen in Tränen aus. Sie befürchtete, daß ihr geliebtes Pferd für immer weg sein könnte. Tröstend nahm sie ihr Vater in den Arm, beruhigte sie und sprach ihr Mut zu.

Doch seine Gedanken waren weit weniger optimistisch. Er wußte nicht, was er machen sollte und überlegte sogar, den Weg zur Hütte zurückzugehen und ein Lasso zu holen. Außerdem hatte er Angst um seine Tochter. Er befürchtete, daß sie die Strapazen eventuell nicht durchhalten würde. (Dagmar)

Einige SchülerInnen übernahmen die Ich-Perspektive (Blocktext) der Comicfassung:

### **Etwas knapp angebunden:**

Das Stapfen im Schnee war sehr anstrengend für Kathleen. Ich hoffte, daß sie es durchhalten würde. So versuchte ich sie aufzumuntern und ihr gut zuzureden. Ich sagte ihr, wir würden Fellow schon wiederfinden. Ich überlegte außerdem, ob ich nicht ein Lasso aus der Hütte holen sollte. (Markus)

### **Mitfühlender mit innerem Monolog:**

Ich nahm meine kleine weinende Tochter in den Arm, um sie zu trösten, da sie glaubte, daß wir Fellow nun für immer verloren hätten. Im Schnee kniend, versicherte ich ihr, daß wir ihn schon finden würden. Jedoch wußte ich nicht, was ich tun sollte. Sollte ich ein Lasso holen, oder was sollte ich sonst tun? (Ildiko)

### **Ebenfalls knapp, aber unmittelbarer, emotional dichter:**

Mit Tränen in den Augen fragt mich die kleine Kathleen, ob Fellow für immer fort ist. Ich versuche sie zu beruhigen, knie mich zu ihr hin in den Schnee, nehme sie in meine Arme und antworte ihr, daß wir ihn schon wiederfinden werden. Ich weiß nur noch nicht wie. Soll ich mein Lasso holen? (Daniela)

### **Zuletzt noch ein Textbeispiel, das die emotionalen Aspekte breiter ausführt:**

Nachdem wir lange Zeit den Spuren der Pferde durch den matschigen Schnee gefolgt waren, begann Kathleen plötzlich bitterlich zu weinen. Sie war ebenfalls sehr erschöpft und verzweifelt und hatte schreckliche Angst davor, daß sie Fellow vielleicht nie mehr wiedersehen würde. Als ich meine Tochter in diesem Zustand sah, wurde mir warm ums Herz, und ich war wirklich ratlos. Sie tat mir so leid, und ich konnte mir ja auch nicht sicher sein, ob sie diese Strapazen noch länger aushalten würde. (Nicole)

Vergleicht man diese unterschiedlichen Umsetzungen, so bemerkt man nicht nur erzähltechnische (Distanz-Nähe!), stilistische und inhaltliche Unterschiede. Vor allem die unterschiedliche Rezeption der Panelreihenfolge hatte strukturelle und inhaltliche Differenzen zur Folge. Besonders das richtige (?) Entschlüsseln der Insertpanels machte den auf dieser Altersstufe schon comicentwöhnten SchülerInnen Schwierigkeiten.

## **Einzelne erzähltechnische Aspekte und exemplarische Analysen**

### *Die erzählerische Leistung von sogenannten Insertpanels*

Die erzählerische Sukzession im Comic wird vor allem durch die räumliche Verteilung der Panels grundgelegt. Die Konvention des Lesens von links nach rechts bestimmt auch die Rezeption einer Bildfolge. Manche Comicautoren montieren aber zu dieser "Haupterzählrichtung" eine weitere Bildebene, deren Panels durch eine besondere Kennzeichnung hervortreten. Einzelne Panels aber auch kurze mehrgliedrige Sequenzen innerhalb eines größeren Panels können

durch bestimmte Rahmung oder auch Fehlen von Rahmung oder durch bestimmte Lage aus der Bildfolge herausfallen.

Solche Einschaltungen, sog. Insertpanels, haben einen interessanten erzählerischen Effekt. Im allgemeinen können sie folgende Funktionen innerhalb einer Sequenz erfüllen:



Abb. 11: »Winter der Pferde«, S. 20

- ▶ Sie suggerieren Innenperspektive (Gefühle, Gedanken) durch Details (Großaufnahme), z. B. Gesicht, Mund, Auge (siehe Abb. 10).
- ▶ Sie präsentieren Inhalte des Blickwinkels (Gesichtsfelds) von Figuren, betonen personales Erzählen.
- ▶ Sie dienen der zusätzlichen Sprecherpräsentation (Gesicht), in Total- bzw. Weiteinstellungen,
- ▶ oder ordnen einer Figur den von ihr gerade vorgestellten, erinnerten oder erzählten Inhalt zu.
- ▶ Sie können durch Groß- bzw. Detailabbildung auf einen handlungsrelevanten Gegenstand hinweisen,
- ▶ vermitteln Simultaneität, blenden parallele Handlungsstränge ein.
- ▶ Oft sind sie aber auch nur ein gleichrangiger Teil einer Handlungs- bzw. Dialogsequenz. Sie enthalten die Figur und sind in ein Panel montiert, das mit weiterer Einstellung das Umfeld in dem gehandelt wird, präsentiert bzw. für Stimmungsaspekte verantwortlich ist.

Viele Comics kommen aber auch gänzlich ohne Inserts aus, ohne daß ihre erzählerische Qualität darunter leidet. Insertpanels erhöhen aber die Komplexität einer Erzählstruktur und werden oft bei textarmen Comics verwendet. Besonders ausgiebig setzen z. B. DERIB (Claude de Ribapierre) aber auch HERMANN HUPPEN in seinen späteren Arbeiten Insertpanels ein. Im folgenden sollen einzelne Beispiele Einblick in die Dramaturgie der Comicerzählkunst geben. Die Vielfalt und Komplexität der Comicdramaturgie<sup>14</sup> steht in nichts den Erzählmitteln der epischen Erzählkunst nach, lehnt sich vielfach an ihre Formen an und kombiniert sie mit comicspezifischen Darstellungsmöglichkeiten.

<sup>14</sup> Vgl. dazu auch Grünwald, Dieter: Lesevergnügen mit Comics – ein Plädoyer für die Bildgeschichte. In: Jugend und Literatur, H. 2 (1989), S. 14



Abb. 12: »Winter der Pferde«, S. 10

### *Personales, identifikatorisches Erzählen*

Im Comic spielen Identifikationsprozesse mit Hauptfiguren (Helden) eine große Rolle. Deshalb findet ein ständiges Zusammenspiel von "auktorialer Außenperspektive" und "personaler Innenperspektive" statt. Auf der Bild- und Textebene wirken die Erzählmittel zusammen, um den Leser auf die Seite einer "Reflektorfigur" zu ziehen. Wie in der epischen Erzähltheorie geht es auch im Comic dabei um die "Illusion der Unmittelbarkeit der durch eine Reflektorfigur getragenen Darstellung"<sup>15</sup>.

Figurenzentriertes Erzählen im Medium Comic ist vor allem durch sich ergänzende Bildtechniken bestimmt: Folgt der Leser normalerweise dem durch den Zeichner vorweggenommenen Rezipientenblick auf das ausschnittshafte Geschehen, so werden die Vorgänge stellenweise auch direkt durch den Blick einer Figur vermittelt. Dazu tritt oft die Close-up-Technik (Groß- bzw. Detailaufnahme des Gesichts), die über die mehr oder weniger stilisierte (übertriebene) Mimik Zugang zur Gefühlswelt der Figur schafft. Die Fokussierung auf eine Figur und das Geschehen aus der Sicht dieser Figur wird auch durch die Ausblendung des Hintergrundes unterstützt.

Der "Figurenblick" vermittelt den LeserInnen die selektive Wahrnehmung der Außenwelt durch die Figur (z. B. Bedrohungsursache, Gefahr). Die Wahrnehmung der Umgebung wird durch situative bzw. affektive Bedingungen der Figur bestimmt, eingeschränkt. Das Wechselspiel mit einem Close-up-Panel zeigt die Auswirkungen der äußeren Situation (z. B. Gefahr) auf die Figur: Inneres "spiegelt" sich in Mimik und Gestik. Bleibt eine Sequenz auf diese beiden Darstellungstechniken, auf dieses Wechselspiel beschränkt, so vermittelt

<sup>15</sup> Stanzel, Franz K.: Theorie des Erzählens. Göttingen 1979, S. 197. Vgl. auch S. 195-199

sie eine betont figurenbezogene Sicht des Geschehens.

Eine weitere Möglichkeit des personalen bildlichen Erzählens ist die konsequente Beschränkung allein auf den "Figurenblick" innerhalb einer Sequenz. Dazu ein Beispiel aus LOISELS ›Peter Pan‹<sup>16</sup>, in dem er ein hervorragendes Spiel mit Kameraeinstellungen, Kamerafahrten, Wechsel von dynamischen und ruhigen Sequenzen inszeniert und vor allem der sorgfältigen Farbgebung hohen erzählerischen Stellenwert zukommen läßt.



Abb. 13: ›Peter Pan‹, S. 17

In der ausgewählten sehr ruhigen Bildsequenz (als Vorbereitung eines explosiven Ausbruchs der betrunkenen Mutter Peters) wird Peters Heimkommen dargestellt, nachdem er vor einer zudringlichen Prostituierten geflüchtet ist. Peter ist zunächst überhaupt nicht im Bild. P1 zeigt in der Totalen das Hafenviertel Londons (Winter 1887). P2–P6 zeigt in einer Kamerafahrt aus dem

<sup>16</sup> Loisel, Régis: Peter Pan. Stuttgart: Ehapa 1991

Kinderblickwinkel (Augenhöhe eines Kindes oder darunter) in einer Halbtotale den Hauseingang (P2), dann eine Teilansicht eines Wohnraumes (P3) mit einem Lehnstuhl von hinten im Zentrum. Nach der Annäherung über die Halbtotale bis zur Naheinstellung leistet P6 die Zuordnung der bisher immer nur teilweise sichtbaren, aber ständig über Peter schimpfenden Person. Peter blickt auf die Szene ("Hier bin ich doch, Mama ..."), der Leser schaut ihm über die Schulter, ist dort angelangt, wo Peter hinwollte.

### *Zusammenführung von Erzählsträngen, Parallelhandlung*

Die vielfältigen Möglichkeiten der Handlungsführung in der Comicerzählung (lineare, Parallel-, Rahmenhandlungen, verzweigte Handlungsstränge, mehrere Handlungsebenen u. a.) mit Bildbeispielen auch nur ansatzweise darzustellen, würde den Rahmen dieser Arbeit bei weitem übersteigen. Hier soll der spezielle Aspekt der Zusammenführung bzw. der Wechsel von Erzählsträngen an zwei Beispielen demonstriert werden. Dabei kommt besonders das comicspezifische Erzählprinzip der Simultaneität zur Geltung.

Die Eröffnungsseite der Bilderzählung ›*Der Winter der Pferde*‹ von DERIB<sup>17</sup> ist durch zwei halbseitige Panels (2 Spalten) geteilt, links ein bergauf reitender Indianer in Winterlandschaft und rechts eine Indianerin mit Kind vor einer Blockhütte, im Hintergrund ein imposantes winterliches Bergmassiv. Der Blasentext des Kindes gibt einen Anhaltspunkt für die erzählte Zeit: "Mama, was krieg' ich von dir zu Weihnachten?" Es gibt keinerlei Hinweiszeichen, daß die Handlungsorte ident sein könnten.

Auf der folgenden Seite verfolgt der Leser in einem ganzseitigen Winterpanorama, das durch ein Rasterbild in drei filmische Phasen geteilte Heranreiten und Größerwerden des Indianers ("Polyptychon", siehe Fußnote 6). Das Gespräch über die möglichen Weihnachtsgeschenke am anderen Schauplatz wird durch zwei große Insertpanels weitergeführt.

Die dritte Seite der Geschichte (siehe Abb. 14) wechselt vom Spaltenaufbau in ein Zeilenlayout und führt nun schrittweise die Handlungsstränge zusammen. Erzählerisch wird dies auf mehreren Ebenen geleistet:

- o auf der Ebene des Bildinhalts (Blockhütte),
- o der Textebene (Soundwörter, Blasentext),
- o der Ebene der Kameraeinstellung,
- o der Ebene der Farbgestaltung und
- o der Ebene des Panelformats bzw. Panelplatzierung.

Beide einzeiligen Panels (P1 u. P2) bringen Beruhigung in die Bewegung.

<sup>17</sup> Derib: Buddy Longway 7. *Der Winter der Pferde*. Mannheim: Feest 1990



Abb. 14: »Winter der Pferde«, S. 5

- P1: Außenansicht, Halbtotale, der absteigende Reiter vor der Blockhütte, der Blasen-  
text über der Hütte (Sprecher nicht sichtbar) spricht wieder das Thema Weihnachten  
an
- P2: Hütte im Inneren, Gespräch wird fortgesetzt, drei Personen halbnah, eine Person  
im Vordergrund, groß.

Das Familiengespräch wird in P3 durch das Klopfen des Indianers gestört. P3 zeigt Vater und Sohn, aber in blasser Einfärbigkeit in Großaufnahme, ein Insertpanel mit der anklopfenden Faust in normaler Farbsättigung wirkt dadurch auch optisch wie ein störender Fremdkörper und repräsentiert den noch immer außerhalb der Hütte stehenden Besucher. Dieses Herausfallen aus der übrigen Panelordnung, dieser Einbruch in das beschauliche Familienbild wird auch noch durch die kleine Teilüberdeckung von P2 durch das Insertpanel betont. Die Soundwörter "Bom, Bom" und einige "Heftigkeitslinien" reichen aus dem Insert

in P3, in den Innenraum hinein und signalisieren so das auch innen hörbare Klopfen. P4 als Abschluß dieser Zusammenführungssequenz zeigt in Großaufnahme in Außenansicht den Hinterkopf des Indianers und das überraschte Gesicht des Vaters, der nun durch das Fenster nach draußen blickt. Die Rufzeichen des Erstaunens bzw. der Freude in der Sprechblase des Vaters dringen ebenfalls nach draußen und signalisieren sinnfällig Begegnung.

Das zweite Beispiel zeigt eine sehr gelungene Verknüpfung der Bildebene und der Textebene, eine Art Überblendung, beim Wechsel in die **Parallelhandlung**. Der Ausschnitt stammt aus der Comicfassung des populären türkischen Romans ›Memed, mein Falke‹ von YASAR KEMAL, der Geschichte des Bauernjungen Memed, der im Kampf gegen tyrannische Großgrundbesitzer zum Räuber, Rebell und Rächer seines Volkes wird.<sup>18</sup>

*Vorgeschichte:* Memed ist aus seinem Dorf und vor der unmenschlichen Behandlung durch Abdi Aga, dem Großgrundbesitzer und Dorftyrannen, in ein Nachbardorf geflüchtet. Memed wird gastfreundlich aufgenommen und nach seinem Namen gefragt (letztes Panel der Seite).

*Neue Seite:* Abend in Memeds Heimatdorf. Seine Mutter macht sich Sorgen und geht zu Abdi Aga, bei dem Memed als Ochsentreiber angestellt ist. Schnitt. Zweite Hälfte der Seite: Abendessen in der Gastfamilie, Memed erzählt von sich und seinen Fluchtmotiven.



Abb. 15: ›Memed, mein Falke‹, S. 9

Die Bildsequenz auf der folgenden Seite (siehe Abb. 15) verbindet die Synchronizität der beiden Handlungsstränge zu dramatischer Dichte, wobei die Textebene (Blasentexte) über den abrupten Szenenwechsel von P2 auf P3 noch eine semantische Klammer bildet. Das "Was?" in P3 könnte eine sprachliche Reaktion auf die Äußerungen Memeds in P2 sein, paßt aber nicht zum Sprecher, obwohl dieser sehr heftig auf solche Äußerungen seiner Untertanen reagieren würde, und bekommt erst endgültigen Sinn in der neuen nachfolgenden Dialogsituation zwischen Abdi Aga und

Memed's Mutter, die inzwischen in das Haus des Dorftyrannen eingetreten ist.

Die Induktion des Lesers bei dieser Panelverknüpfung entwickelt sich durch

<sup>18</sup> Gülgeç, Ismail/Kemal, Yasar: Memed, mein Falke. Bd. 1, Mannheim: Reiner Feest 1990

das irritierende Wechselspiel von Bezügen zwischen bild- und textsematischer Ebene.

### Differenzierte Erzählebenen

Anhand des schon oftmals gewürdigten und besprochenen Auschwitz-Comic-Romans ›Maus‹ von ART SPIEGELMAN<sup>19</sup> möchte ich die Komplexität der Gestaltung von Erzählebenen in ›Maus II – Und hier begann mein Unglück‹ beispielhaft aufzeigen.

Ein Ich-Erzähler (erzählendes Ich) erzählt im Blocktext, wie er (Artie) im August 1979 (Erzählebene 2) seinen Vater Wladek besucht (Bildinhalte/Blasentexte). Er erzählt aber dabei auch gleichzeitig, wie er an seinem Buch arbeitet, das der Leser in Händen hält. Er diskutiert erzähltechnische Probleme und Möglichkeiten der Figurendarstellung mit seiner Frau.

Auf dieser Erzählebene (Sommer 1979) erzählt Arties Vater seinem Sohn in Interviews von der Einlieferung in das KZ Auschwitz. In diesen Panels ist Arties Vater der zweite Ich-Erzähler (in den Blocktexten stilisiertes Jiddisch), das Geschehen in Auschwitz (Erzählebene 1), der Hauptanteil der Comic-Geschichte, wird durch die Bildinhalte vermittelt. Dieses zweistufige erzählerische Grundprinzip durchzieht den ganzen Comic-Roman (siehe Abb. 16).



Abb. 16: ›Maus II‹, S. 49 – "Übergang von Ebene 2 zu Ebene 1"

Ebene 1: Auschwitz (Frühjahr 1944) – Ich- Erzähler (Vater) als Maus

Ebene 2: Besuche bei Vater, Interviewtätigkeit (August – Winter 1979) – Ich-Erzähler als Maus dargestellt

Ebene 3: thematisierter Schreibvorgang und Rezeptionsvorgang (Februar 1987) – Ich-Erzähler (Autor) mit Mausmaske

<sup>19</sup> Spiegelman, Art: Maus I und Maus II. Reinbek: Rowohlt 1989, 1992



Abb. 17: »Maus II«, S. 47 – "Übergang von Ebene 3 zu Ebene 1"

Im zweiten Kapitel "Auschwitz (Die Zeit verfliegt)" ist jedoch noch eine dritte Erzählebene eingeschaltet: Das erste Kapitel zeigt das "erzählte Ich" (Artie) als eine Maus (Ebene 2) als Kennzeichen für Juden. (Nicht-Juden sind als Schweine, Nazis als Katzen dargestellt.) Im zweiten Kapitel tritt der Autor ins Bild, das "erzählte Ich" ist nicht eine Maus, es ist erkennbar ein Mensch, der jüdische Autor, mit einer Mausmaske! (Ebene 3). Er informiert nachträglich den Leser über die Chronologie der Familienereignisse (1968 Selbstmord der Mutter, 1982 Tod des Vaters) und der Geschehnisse in Auschwitz im ersten Kapitel und über die Rezeption seines ersten "Maus- Buches". Die Bildsequenzen dieser Erzählebene (erzählte Zeit, Februar 1987) schildern die Schwierigkeiten des Autors bei der Aufarbeitung der Tonbandinterviews seines bereits verstorbenen Vaters, dann wechselt die Erzählebene in die vom Vater erinnerte Auschwitzzeit (1944) (Ebene 1) (siehe Abb. 17). Immer wieder wird aber in die Erzählebene der persönlichen Interviewtätigkeit mit seinem damals (1979) noch lebenden Vater (Ebene 2) gewechselt. Dieser Wechsel löst alle Illusionen der Unmittelbarkeit auf und zwingt die LeserInnen, sich mit der Mittelbarkeit des Erzählens<sup>20</sup>, mit der biographischen Aufarbeitung durch den Autor und mit der Umsetzbarkeit von "Geschichte" in erzählerische Dimensionen auseinanderzusetzen.

In diese Erzählebenen sind stellenweise auch noch Rückblendungen

<sup>20</sup> Vgl. Stanzel, S. 15ff.

eingebaut. Zum Beispiel führt eine kurze Sequenz aus der Erzählebene "Ich-Erzähler-Vater" in die Kindheit des Vaters zurück! Auch das Medium Comic hat erzählerische Möglichkeiten, die der Erzählkunst der literarischen Erzählung in keiner Weise nachstehen.

### *Komplexe Seitendramaturgie*

Zuletzt soll ein Auszug aus den überaus einfallsreich gestalteten ›*Seltsamen Abenteuern der Ente Alfred Jodocus Kwak*‹<sup>21</sup> das gelungene Zusammenwirken mehrerer bild-sprachlicher Erzählmittel veranschaulichen.

Die Ente Kwak verleiht naiverweise an den herabgewirtschafteten Königshof ihr für ein Wasserprojekt im Ohnewasserland gespartes Geld. Nach Monaten macht sie sich auf ins Königsschloß, um ihr Geld zurückzuverlangen. Hilfsbereit wie sie ist, schmuggelt sie den Fuchs, eine französischsprechende Leiter, einen Fluß und ein Bienenvolk ins Schloß. Sie überlebt schließlich auch mit Hilfe dieser Verbündeten immer wieder die Nachstellungen des Königs und wird nicht nur als neuer König gefeiert, sondern kommt auch als Duck of the year auf die Titelseite der Times.

Dieses Comic-Album zeigt über die einzelne Bildsequenz hinausgehend eine wohldurchdachte Dramaturgie auf der Ebene der Seitensequenzen. Großzügige einseitige Panels meistens als Sequenzauftakt, -abschluß oder am Höhepunkt einer Sequenz ziehen den Leser durch Farbgebung, Aufbau und Lebendigkeit in ihren Bann.

Gerade die Farbgestaltung hat in den einzelnen Sequenzen wichtige erzählerische Funktion: Sei es der warme Orangeton, der die Bildsequenz durchzieht, wenn Jodocus Kwak im Kerzenschimmer die Gemächer des Königs nach seinen Goldstücken durchsucht, sei es der blaugraue Farbton, der die vierseitige Sequenz im Kerker durchzieht oder die Frische, Zartheit oder braungrüne Nässe, die die einzelnen jahreszeitlich bestimmten Handlungsfolgen begleitet.

Darüber hinaus setzt diese mitreißende Comic-Erzählung durch die stark dialogorientierte Erzählweise, die oftmalige Hintergrundausbildung und die relativ häufig vorkommenden Panels, in denen die Figuren den Leser direkt anblicken, die ausgeprägten Charaktere in ihrer Mimik und Gestik deutlich ins Bild und sichert somit eine stark identifizierende Rezeption. Gleichzeitig schaffen viele satirisch-ironische Einblendungen auf der Bild- und Textebene besonders für ältere LeserInnen humorvolle Distanzierungsmöglichkeiten.

Eine für einen Funny-Comic ungewöhnliche und im Trivialcomic als unökonomische Platzverschwendung geltende zweiseitige Bildsequenz soll abschließend die einfallsreiche und viele Gestaltungsmittel verbindende

<sup>21</sup> Herman van Veen/Siepermann/Bacher: Die seltsamen Abenteuer der Ente Jodocus Kwak. Reinbek: Carlsen 1987

Erzählweise veranschaulichen:

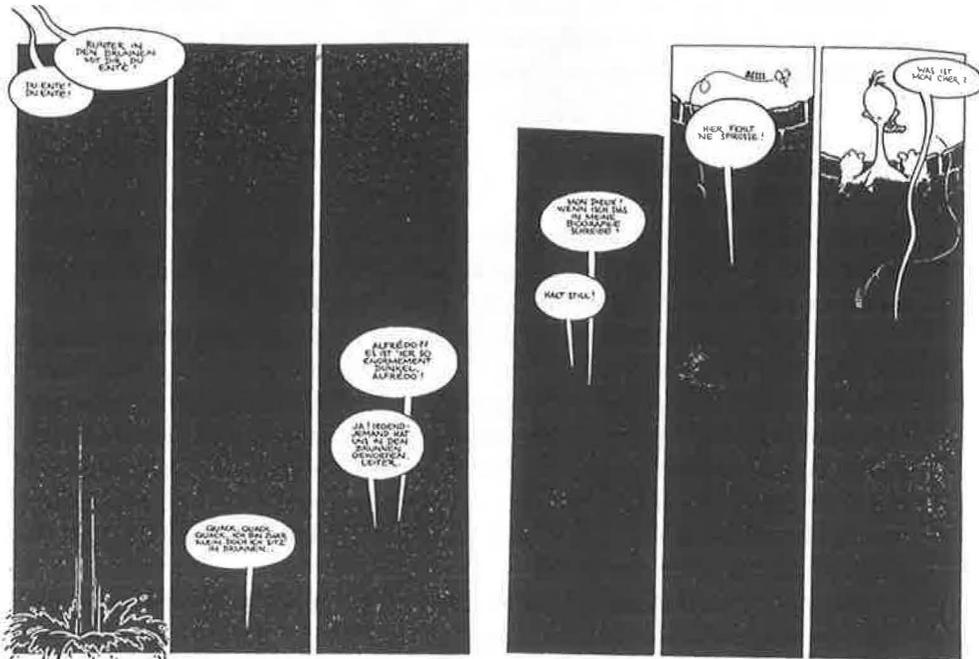


Abb. 18: JODOCUS KWAK, S. 42-43

Aus der farblich sehr stimmungsvoll gestalteten Tageswelt gelangt der Leser nach dem Umblättern mit der Hauptfigur in die Dunkelheit des Brunnen, in den Jodocus Kwak von den Wachen geworfen wird. Die Farbgestaltung (Schwarz), die Panelform (hoch, dreispaltig pro Seite), die Sprechblasenplatzierung (Sprecher teilweise außerhalb der Seite), die Falllinien und das spritzende schwarze(!) Wasser vermitteln in den einzelnen Panels und durch die Gesamtsequenz Handlung (Sturz/Aufstieg), Situation (Tiefe) und Stimmung bzw. Gefühle der Figur (Verlorensein, Hoffnungslosigkeit). Die Bewegung, der Handlungsfortgang in dieser Sequenz wird dabei primär von der Platzierung der Sprechblasen, die langsam höher steigen, geleistet. Die Textbausteine in den Sprechblasen erläutern die nicht sichtbare Befreiungsaktion. Der am oberen Panelrand in P5 auftauchende blaue Himmel signalisiert schließlich den Erfolg der Bemühungen.

## Schlußbemerkungen

Der gezeigte Funny-Ausschnitt ist ein schönes Beispiel für das Zusammenspiel vieler verweisender Faktoren. Das Einzelbild entfaltet erst in der Bildsequenz

doch noch ein Beurteilungsmaßstab angeführt: "Einen guten Comic erkennt man unter anderem daran, daß das einzelne Bild "spricht", ohne den Fluß der Erzählung oder Konstruktion zu stören; schlechte Comics sind, vielleicht unabhängig vom grafischen Talent ihrer Schöpfer, solche, deren einzelne Bilder sich zu wichtig nehmen, oder umgekehrt, deren Erzählfluß die Bilder entwertet."<sup>22</sup>

Im Kontext der anderen Beiträge dieses Heftes wurde auf eine systematische und vollständige Zusammenstellung erzählerisch relevanter Fachbegriffe verzichtet. Der Schwerpunkt sollte auf konkreten Analysen liegen, die auch im Unterricht exemplarisch durchgeführt werden und SchülerInnen wie LehrerInnen für das Erzählen von Geschichten in einem mit Vorurteilen behafteten Medium sensibel machen könnten. Offen geblieben ist sicherlich eine eingehendere Befassung mit der dramaturgischen Funktion der Textebene, der Wechselwirkung zwischen Text und Bild, mit erzähltheoretischen Fragen nach Erzähler- und Figurengestaltung u. a.

ABER DAS IST EINE ANDERE GESCHICHTE.



#### Besprochene bzw. erwähnte Comics

- Derib: Buddy Longway 7. Der Winter der Pferde. Stuttgart: Feest 1990  
 Dürrenmatt, F.: Der Richter und sein Henker. Comic auf der Grundlage des Romans. Bern: Zytglogge 1988, verfaßt von einer SchülerInnengruppe des Städtischen Gymnasiums Neufeld in Bern  
 Gülgec, Ismail/Kemal, Yasar: Memed, mein Falke. Bd. 1, Mannheim: Reiner Feest 1990  
 Herman van Veen/Siepermann/Bacher: Die seltsamen Abenteuer der Ente Jodocus Kwak. Reinbek/Hamburg: Carlsen 1987  
 Hermann: Späte Rache. In: Schattenwelten. Hamburg: Carlsen 1989  
 Hesseldahl/Roland/Rehr: Schatten über Hedelund. Hamburg: Carlsen 1991  
 Loisel, Régis: Peter Pan. Stuttgart: Ehapa 1991  
 McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen 1994 (Sachcomic)  
 Russell, C./Mozart, A.W.: Die Zauberflöte. Comic-Adaption. Stuttgart: Feest 1991  
 Spiegelman, Art: Ein Jude in Rostock. In: Profil, Nr. 51, 14.12.1992, S. 69-71  
 Spiegelman, Art: Maus I und Maus II. Reinbek: Rowohlt 1989, 1992  
 Uderzo, Albert: Asterix und Maestria. Stuttgart: Ehapa 1991

☞ *Erich Perschon ist AHS-Lehrer und Lehrer an der Pädagogischen Akademie Baden; Schloßgasse 48, 2500 Baden*

<sup>22</sup> Seeßlen, Georg: Mythos contra Geschichte. Über den Widerspruch von Comic-Erzählung und historischer Rationalität. In: Comic Jahrbuch 1991. Hamburg: Carlsen 1991, S. 23

## THEMEN & STILE

# Mit Zeichenstift und spitzer Feder

## Wilhelm Busch als Vorläufer heutiger Comics

■ von Regina HARTMANN

Comics und kein Ende, oder die Micky Maus feiert ihren 65. Geburtstag – so könnte man den Befund ihrer ungebrochenen Beliebtheit formulieren. Unbeeindruckt von Verdikten der Literaturwissenschaft wie Sprachverfall, Kriminalisierung der Leser, 'Weltverfälschung' u. a. oder einer Wegseh-Strategie, die Comics als 'Phänomen', aber keinesfalls als ein literarisches Genre versteht, ist deren Popularität in Deutschland ständig gewachsen. Das betrifft auch die Ausweitung des Rezipientenkreises von Kindern zu Jugendlichen und Erwachsenen; so hat das Comicangebot für die letztgenannten Adressaten seit der zweiten Hälfte der 80er Jahre überproportional zugenommen.<sup>1</sup> Auf Comic-Messen treffen sich Fans und Verleger alle zwei Jahre in Erlangen, und im Mai 1993 fand in Hamburg zum ersten Mal ein "Internationaler Comic-Salon" statt. Zu den 1993 erschienenen Veröffentlichungen zu diesem Gegenstand zählen die Bücher von FRANCO FOSSATI<sup>2</sup> und JOACHIM F. BAUMHAUER<sup>3</sup>, beide in ihrer Art gelungene Darstellungen. In dieses Bild gehört auch eine tendenzielle Veränderung der Distributionsform der Comics, eine "Verschiebung der medialen Präferenzen zum Album und zum Buch", was BERND DOLLE-WEINKAUFF zu recht als "Grundzug" ihrer "gewachsenen Literaturfähigkeit"<sup>4</sup> wertet.

Daß dies tatsächlich keine Äußerlichkeit ist, wird deutlich, wenn man sich klar macht, in welcher Weise die Publikationsart in die ästhetischen Strukturen

<sup>1</sup> Vgl. Horst Heidtmann: Comic-Kultur – Trends und Tips. In: Beiträge. Jugendliteratur und Medien, H. 3/1993, S. 182ff.

<sup>2</sup> Franco Fossati: Das große illustrierte EHAPA Comic Lexikon. Stuttgart 1993

<sup>3</sup> Joachim F. Baumhauer: Disneyana. Sammelbares aus der Welt der Micky Maus. Battenberg-Augsburg 1993. Empfehlenswert ist auch das Heft 1/1993 von MedienConcret, hrsg. vom Jugendfilmclub Köln, das sich speziell der deutschen Comic-Geschichte zuwendet.

<sup>4</sup> Bernd Dolle-Weinkauff: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim-Basel 1990, S. 318f.

eingreift: Die als Serien geplanten Veröffentlichungen in Heften müssen notwendigerweise solche konzeptionellen Charakteristika wie z. B. Stereotype auf der Ebene der Figuren, aber auch auf der der Konfliktkonstellation aufweisen, um so eine schnelle Orientierung der Leser trotz der periodisch unterbrochenen Rezeption zu ermöglichen. Es sei angemerkt, daß dies natürlich nicht nur auf Comics zutrifft, sondern grundsätzlich gilt, also z. B. auch für die in Fortsetzungsfolgen in der Zeitschrift "Deutscher Hausschatz" erschienenen Amerikaromane KARL MAYS. Für die Erzählweise bedeutet dies bei beiden, daß in der Regel in sich relativ abgeschlossene Erzählsequenzen entstehen, die sich additiv wie 'Aventuren' zu einer Kette zusammenfügen und dadurch bei Bedarf verlängern lassen. Das alles macht deutlich, welche gravierenden Folgen der "Trend zum Buch", "die Aufgabe des Prinzips der Serialität zugunsten von überschaubaren Zyklen und Einzelpublikationen"<sup>5</sup> für die ästhetischen Möglichkeiten der Comics hat – von der "Entwicklung eines qualifizierten Erzählstils" bis zur "Gewinnung einer stofflich-thematischen und stilistischen Breite, welche die Voraussetzung für einen eigenständigen Beitrag zum literarisch-gesellschaftlichen Diskurs bilden".<sup>6</sup> Insgesamt kann dies alles jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Literaturwissenschaft derzeit Comics noch nicht als ihren Gegenstand versteht, so daß es auf dem Wege dort hin zunächst erst einmal auf die "Herausbildung eines gattungsgeschichtlichen Interesses"<sup>7</sup> ankommt. Hierzu einen Beitrag zu leisten, ist Anliegen des folgenden Blicks zurück auf die Vorgeschichte der Comics, der allerdings nicht die Annexion der gesamten Geschichte der bildenden Kunst unter dem Aspekt der erzählend-bildlichen Kommunikation meint, sondern im engen Sinne wichtige Traditionslinien der Comics erhellen will, die ins 19. Jahrhundert zurückreichen.

## Die Anfänge der Comics

Bekanntlich hat es in diesem Zeitraum in Europa – vor allem in Frankreich, Deutschland, England, aber dann auch in den USA – eine Reihe humoristischer Zeitschriften gegeben, in denen die Karikatur einen wichtigen Platz inne hatte. Die "Väter des amerikanischen Comic strip"<sup>8</sup>, so z. B. JAMES SWINERTON, FREDERICK BURR OPPER und RICHARD FELTON OUTCAULT, schufen die ersten Comics, als sie von satirischen Zeitschriften wie ›Puck‹, ›Judge‹ oder ›Life‹ zu Tageszeitungen wechselten und damit vom Witzbild zur Bildfolge übergingen. So hat OUTCAULT 1897 ›Yellow Kid‹ "als Folge von Bildern

<sup>5</sup> Ebenda

<sup>6</sup> Ebenda, S. 319

<sup>7</sup> Ebenda, S. 318

<sup>8</sup> Thomas Hausmanning: Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos. Frankfurt/M. 1989, S. 14

konzipiert, die eine kurze Geschichte erzählt, d. h. aus dem karikaturesken Witzbild ist ein Comic strip geworden".<sup>9</sup> "In der frühen Zeit des Comic strip sind Karikatur, Witzbild und Comic strip noch nicht deutlich auseinanderzuhalten (...); die Methode der narrativen Bildreihung kann jedoch (...) als Markierung des Übergangs zum Comic strip gelten."<sup>10</sup> In diese Entwicklung kam ein entscheidender Impuls aus Deutschland: Die berühmten Bilderbogen, deren Tradition bis zu den illustrierten Flugblättern der Reformation zurückreicht, erlebten eine Blütezeit: Namhaft geworden sind die ›*Neuruppiner Bilderbogen*‹ des Verlegers GUSTAV KÜHN und die ›*Bilderbogen von Pellerin*‹ in Epinal, die beide seit dem Ende des 18. Jahrhunderts erschienen, sowie die seit 1844 herauskommenden ›*Münchener Bilderbogen*‹ von KASPAR BRAUN, der auch der Verleger der ›*Fliegenden Blätter*‹ gewesen ist.



Yellow Kid

verkauft Bogen ist wohl ›*Der Virtuos*‹ mit einer Gesamtauflage von 178.000 Exemplaren, wobei man wissen muß, daß etwa eine Million Bilderbogen jährlich bei KÜHN erscheinen.<sup>12</sup> BUSCH hatte erwachsene Leser für den ›*Virtuos*‹ im Auge, bei dem er die einzelne Zeichnung zwar mit einer Bildunterschrift, aber noch nicht mit einem gereimten Text versieht. Außerdem gibt es hier noch keine Handlungsfolge im eigentlichen Sinne<sup>13</sup>, sondern die additiv gereihten Bilder illustrieren in parodistischer Überhöhung Tempi wie z. B. "Adagio", "Scherzo",

Das für die weitere Entwicklung Entscheidende passiert 1865, als WIL HELM BUSCH seine Bild-Vers-Geschichte ›*Max und Moritz*‹ BRAUN anbietet und dieser sie als Fortsetzungsfolge in den ›*Fliegenden Blättern*‹ druckt, für die BUSCH schon 1859 erste Zeichnungen angefertigt hatte; noch im gleichen Jahr publiziert er sie als Buch.<sup>11</sup> Insgesamt hat BUSCH, der neben so berühmten Künstlern wie MORITZ VON SCHWIND, FRANZ VON POCCHI u. a. Mitarbeiter an den ›*Münchener Bilderbogen*‹ wurde, 26 seiner insgesamt 50 Bilderbogen in den ›*Fliegenden Blättern*‹ erstveröffentlicht, als Startnummer ›*Die Maus oder die gestörte Nachtruhe. Eine europäische Zeitgeschichte*‹ 1860. Der meist-

<sup>9</sup> Ebenda, S. 15. Vgl. W. Fuchs/Reitberger, R.: Comics-Handbuch. Reinbek 1978, S. 21

<sup>10</sup> Hausmanninger, a.a.O., S. 16

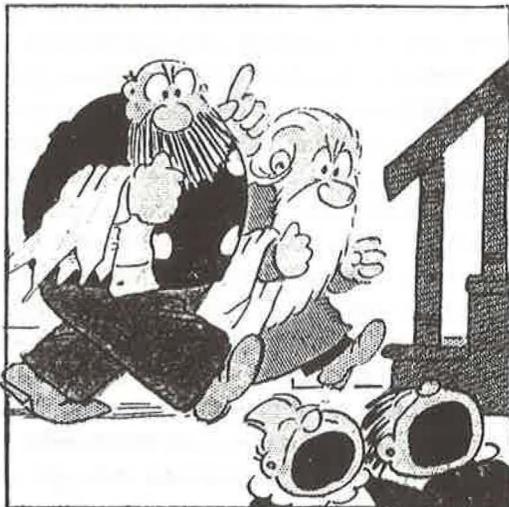
<sup>11</sup> Vgl. Walter Pape: Das literarische Kinderbuch. Berlin-New York 1981, S. 333ff.

<sup>12</sup> Papa nennt diese Zahl bereits für die Zeit um 1830. Ebenda, S. 317

<sup>13</sup> Bei anderen Bilderbogen, so z. B. bei "Die wunderbare Bärenjagd", der mit einem Prosatext versehen ist, ist dies der Fall; z. T. haben sie auch gereimte Untertexte wie beispielweise "Der hohle Zahn".

"Forte vivace" und als Höhepunkt "Finale furioso", sind also als Einzelbilder noch dem Witzbild nahe. Der eigentliche Durchbruch gelingt BUSCH erst mit der Weiterentwicklung zu den großen Bildergeschichten<sup>14</sup> – allen voran ›Max und Moritz‹ –, mit deren spezifischer Bild-Text-Verklammerung er quasi ein neues Genre schafft. In Deutschland erreichen die "bösen Buben" große Popularität und gelangen in einer Übersetzung auch in die USA, wo sie RANDOLPH HEARST kennenlernt, der ähnlich wie BRAUN ihre Massenwirksamkeit als Marktchance für sein "New York Journal" erkennt.

Von ›Max und Moritz‹ inspiriert, setzt hier 1897 die von RUDOLPH DIRKS gezeichnete Serie ›Katzenjammer Kids‹ ein, zunächst ohne Dialog, dann dialogisiert (eine Art Deutsch-Amerikanisch) und mit Sprechblasen versehen.<sup>15</sup> Der Erfolg läßt hier ebenso wenig auf sich warten wie in England, wo schon vorher Bilderbogen von BUSCH teilweise als Raubdrucke in Jugendzeitschriften erschienen.<sup>16</sup> ›Max und Moritz‹ und ›Katzenjammer Kids‹ initiieren dann solche "Terrible Twins"-strips wie z. B. ›Our Kids‹ (1898) oder ›The Twinkleton Twins‹ (1900), die in den Jugendzeitschriften ›Comic Cuts‹ bzw. ›The Big Budget‹ zu finden sind.



The Katzenjammers

Die englischen Comics bleiben im Vergleich zu den amerikanischen länger bei den Busch-typischen Bildunterschriften. Obwohl auch andere deutsche Bildergeschichten in den USA bekannt waren<sup>17</sup> und auch später noch einmal österreichische bzw. deutsche Zeichner<sup>18</sup> Einfluß auf die Comics gewannen, als sie 1906 für die ›Chicago Tribune‹ arbeiteten, ändert das nichts grundsätzlich an WILHELM BUSCHS Bedeutung in der Geschichte der Comics. Um dies sinnfäll-

<sup>14</sup> Hierher gehören z. B. "Die fromme Helene", "Tobias Knopp", "Balduin Bähllamm" u. a.

<sup>15</sup> Vgl. Günter Lettkemann: Die Bildergeschichten der humoristisch-satirischen Presse. In: H. Becker/Schnurrer, A. (Hrsg.): Die Kinder des Fliegenden Robert. Hannover 1979, S. 57

<sup>16</sup> Vgl. K. Carpenter: Vom Penny Dreadful zum Comic. Oldenburg 1981, S. 58f.

<sup>17</sup> 1894 steht in der "New York World" die Bildergeschichte "Der Löwe und der Tischler" als "The Lion and the Carpenter" aus den "Fliegenden Blättern".

<sup>18</sup> Gemeint sind der Österreicher Hans Morina, der Deutsch-Amerikaner Lionel Feininger, die Deutschen Lothar Megendorfer und Karl Pommerhanz.

lig zu machen, soll im folgenden die ästhetische Spezifik seiner Bild-Vers-Geschichten genauer erhellt werden, ein Unterfangen, das auch einem an der Universität Greifswald durchgeführten Busch-Seminar mit Lehrer-Studenten Impulse verdankt.

## Moritat x Bänkelsang = Max & Moritz

Für dieses Vorhaben ist es aufschlußreich zu wissen, woher BUSCH seine Anregungen nimmt. Er verbindet zunächst die Bilderbogen-Tradition mit der der Moritat<sup>19</sup>, eine Synthese, die schon bei HEINRICH HOFFMANNs ›*Struwelpeter*‹ von 1845 anklingt, und veröffentlicht 1860 in den ›*Fliegenden Blättern*‹ das "Traurige Resultat einer vernachlässigten Erziehung". In 37 Strophen und mit zehn Holzschnitten versehen, gelingt hier eine Parodie, d. h. die Neuigkeit des Bänkelsangs als Zeitungslied des 16. Jahrhunderts wird zur 'erschrecklichen Geschichte', wie sie damals in den "Musenklängen aus Deutschlands Leierkasten" (1849) bekannt war. Mit Figuren wie dem Knaben mit der Peitsche und dem Schneider finden sich zudem deutliche Reminiszenzen an den "Struwelpeter". Das Muster des Bänkelsangs von Störung der Ordnung und deren Wiederherstellung durch Bestrafung oder eine glückliche Fügung am Ende erfährt seine parodistische Überhöhung dergestalt, daß als Folge von Fritzchens Schneiderspott ("Meck, meck, meck!") Mord, Justizmord, Selbstmord und drei Unglücksfälle mit tödlichem Ausgang stattfinden. Die Komik erwächst zu einem großen Teil aus diesem mit gemacht-naivem Erzählgestus vorgetragenen blutigen Geschehen, das nur vorgeblich dem Schneider recht gibt und den Eltern eine vernachlässigte Erziehung anlastet. Hier wird deutlich, daß BUSCH auf zeitgenössische pädagogische Vorstellungen abzielt, und so ist es nicht verwunderlich, daß er neben Bilderbogen- und Moritat-Tradition als ein weiteres Muster die Beispielgeschichte aufgreift, ein tradiertes Genre der aufklärerischen Kinderliteratur, das z. B. von CAMPE genutzt worden war. 1862, also am Beginn der Laufbahn BUSCHS, sind als intentionale Kinderliteratur ›*Die kleinen Honigdiebe*‹ und ›*Die Maus*‹ sowie 1864 die ›*Bilderpossen*‹ entstanden. Erstere greifen die Struktur der Beispielgeschichte auf, die hier zur Warngeschichte wird, denn dieser Bilderbogen berichtet von dem Honigdiebstahl zweier Jungen, der mit schmerzhaften Stichen endet, als einem warnenden Exempel. Die Komik zielt nicht auf eine Parodie des Musters selbst ab, das hier noch ganz wörtlich genommen ist, wohl aber auf die Übertreibung der Folgen der bösen Tat: Der als Bildunterschrift vorhandene Prosatext bietet die Handlung so, daß die Bilder nicht etwa zum Verständnis nötig sind, und entbehrt zudem jeder Komik, wenn man davon absieht, daß schließlich der Schmied nötig ist, um die Stachel

<sup>19</sup> Vgl. Walter Pape, a.a.O.

herauszuziehen. Es geht um einen "ordentlichen Denkkzettel"<sup>20</sup>, den die Jungen erhalten, und so wird unter dem letzten Bild auch die Moral ausgesprochen: "Und das sollen sich alle Kinder merken..." (BB, S. 301). Das heißt also, das komische Moment wird hier fast ausschließlich in die bildliche Darstellung verlagert, so daß die Text- und Bildebene funktional noch nicht mit Hilfe der Komik als künstlerischem Mittel verfügt sind. Das gelingt erst bei ›Max und Moritz‹ und ihren Nachfolgern ›Hans Huckebein‹ (1867), ›Fips, dem Affen‹ (1879) oder ›Plisch und Plum‹ (1882). Bei ›Max und Moritz‹ wird auch erstmalig eine Synthese aus der Parodie der Moritat und der der Beispielgeschichte erreicht: Der gewissermaßen mit erhobenem Zeigefinger einer Warngeschichte beginnende Text "Ach, was muß man oft von bösen / Kindern hören oder lesen!" (BB, S. 13) erfährt seine Doppelbödigkeit aus dem parodistischen Spiel mit diesem Muster, und am Ende des "Vorworts" klingt dann folgerichtig auch der Erzählgestus des Bänkelsängers an, wenn es heißt: "Ach, das war ein schlimmes Ding, / Wie es Max und Moritz ging. / Drum ist hier, was sie getrieben, / Abgemalt und aufgeschrieben" (ebd.).

Die "Doppelsinnigkeit"<sup>21</sup> dieses Kinderbuches entsteht also dadurch, daß die Autorposition, aus der heraus gewertet wird, für eine Reihe von Rezipienten damals wie heute nicht so einfach festzumachen ist, so daß ein erheblicher Spielraum für Lesarten entsteht: Offensichtlich haben viele Zeitgenossen BUSCHS die "schlimmen" Streiche der Kinderfiguren im Sinne der moralisierenden Beispielgeschichte verstanden und damit eine Einsinnigkeit hergestellt, die der kunstvollen Anlage dieser Bild-Vers-Geschichte nicht gerecht wird. Aber auch in unseren Tagen gibt es Kontroversen um die Bewertung der Kinderfiguren, die beispielsweise von GERT UEDING als "Protagonisten des Ungehorsams, des Aufbegehrens"<sup>22</sup> in einer autoritär strukturierten Gesellschaft gesehen werden, während WALTER PAPE ihnen die Funktion einer so tiefgreifenden Gesellschaftskritik abspricht.<sup>23</sup> Aber abgesehen von dieser oder jener Lesart im einzelnen, für die bis heute ungebrochene Popularität der Bild-Vers-Geschichte ist die Lesartenbreite an sich ebenso ein Impuls zu immer



<sup>20</sup> Wolfgang Teichmann (Hrsg.): Das dicke Busch-Buch. Berlin 1973, S. 299 (künftig als 'BB' mit Seitenzahl als Klammerbemerkung im Text)

<sup>21</sup> Vgl. Hans-Heino Ewers: Das doppelsinnige Kinderbuch. In: Dagmar Grenz (Hrsg.): Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verständnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur. München 1990, S. 15ff.

<sup>22</sup> Gert Ueding: Wilhelm Busch. Das 19. Jahrhundert en miniature. Frankfurt/M. 1977, S. 93

<sup>23</sup> Walter Pape, a.a.O., S. 340

neuer Beschäftigung mit BUSCH wie die Art und Weise der in der Bild-Text-Verklammerung angelegten Komik, die das Moment des Schwankhaften verstärkt. Die Arbeiten BUSCHS sind von daher zurecht in das Vorfeld der Comics zu rücken, weitaus weniger allerdings wegen ihrer Doppelsinnigkeit, denn Comics zielen in der Regel auf Eindeutigkeit ab.

## Die Bild-Text-Beziehung

Ein Blick auf die Bild-Text-Strategie BUSCHS zeigt in ›*Max und Moritz*‹ ein für die Bild-Vers-Geschichten charakteristisches Verfahren: So erfolgt, wie beispielsweise in der Lehrer-Lämpel-Sequenz, oft eine längere Texteingührung, die hier den Lehrer als "brav und bieder" (BB, S. 21) vorstellt, und es sind eigentlich die anfangs nur lose eingestreuten Zeichnungen – das Porträt Lämpels, sein Orgelspiel –, die ihn mit dem Signalement einer komischen Figur ausstatten. Das gilt besonders für die stark der Karikatur verpflichtete Zeichnung, zu der BUSCH textet: "Und mit Buch und Notenheften, / Nach besorgten Amtsgeschäften, / Lenkt er freudig seine Schritte / Zu der heimatlichen Hütte..." (ebd.). Hier vermag die bildliche Darstellung in so komprimierter Form eine Figurencharakteristik zu bieten, daß sie eine sonst notwendige längere Textpassage überflüssig macht: Die dünne Gestalt mit den gebogenen Knien, mit den Schlüsseln als Signum seiner Amtsgewalt in der Hand und den Notenblättern als Zeichen seiner höheren Interessen unter dem Arm ist ein Vertreter des auf Ordnung sehenden Schulmeisters, für den der erhobene Zeigefinger fast zum Statussymbol geworden ist, das bei ›*Plisch und Plum*‹ dann durch den Rohrstock ergänzt wird. In der Handlungsabfolge werden die Bildsequenzen dichter und die Texte kürzer – teilweise auf satzenhafte Zweizeiler reduziert. Das letzte Wort vor der Klimax, der Pfeifenexplosion, ist bezeichnender Weise der Begriff "Zufriedenheit" (BB, S. 22), so daß es diese ist, die eigentlich unterminiert wird. Gemeint ist eine solche, die von dem Grundsatz 'Ruhe ist die erste Bürgerpflicht' ausgeht, d. h. der in den Zeitläuften zwar in unterschiedlicher Ausprägung auftretende, aber offensichtlich mit großer Lebenskraft gesegnete Philister ist es, über den BUSCH seinen Spott ausgießt. Im Zusammenhang mit solchen Bildern wie der Explosion und ihren Folgen, der bei BUSCH stetig wiederkehrenden 'Schmerzspirale' oder auch dem Ende von Max und Moritz in der Mühle – von LUDWIG KAHN als "Mord"<sup>24</sup> gewertet – ist es immer wieder zu heftiger Polemik und dem Vorwurf von Grausamkeit und Sadismus gekommen. Das Argument würde in vielen Fällen auf ähnliche Weise für Comics gelten, denn auch dort widerfährt den Figuren häufig Schlimmes, ob sie nun von einem Bulldozer platt gewalzt werden, in tiefe Schluchten stürzen oder an Wände

<sup>24</sup> Ludwig W. Kahn: Der Doppelsinn der Aussage bei Wilhelm Busch. In: Fritz Martini (Hrsg.): Probleme des Erzählens in der Weltliteratur. Stuttgart 1971, S. 147

geschleudert werden, so daß nur noch ein Schattenriß zu sehen ist. Gliedmaßen werden beliebig deformiert, und die Autoren können dabei immer auf BUSCH als ihren Vorgänger verweisen; so ist z. B. an die Bildfolge zu denken, die im Detail die "Qualspirale" (BB, S. 197) des Negers schildert, den Fips, der Affe, am Nasenring erfaßt hält und an einem Ast aufzuhängen sucht. Zugegeben, es gehört ein eigener Humor dazu, um dies noch als Situationskomik zu empfinden. Aber zurück zu ›Max und Moritz‹: Die auf kindliche Rezipienten abzielende Bild-Vers-Geschichte wirkt in ihrer Schlußapothese, dem Zermahlenwerden, deshalb so realitätsfern, weil die Übertreibung den Vorgang ins Phantastische steigert; oder welches Kind hätte Schwierigkeiten, den Vorfall, daß die Hexe in ›Hänsel und Gretel‹ in den Backofen geschoben wird, in den Bereich des Märchenhaften zu verweisen? Die Gluthitze des "Ofenlochs" (BB, S. 28), in dem Max und Moritz zu Broten gebacken werden, um sich dann herauszuknabbern, ist jedenfalls mindestens ebenso märchenhaft wie das Heimfinden der Goldmarie nach dem Fall in den Brunnen. Doch an diesem Punkt sind wir nun bei einem entscheidenden Unterschied zwischen Märchen und Comics angekommen: Im Gegensatz zum Märchen, für das die tradierte Genrekonvention gleich ein Vorverständnis mitliefert und damit die Rezeption lenkt, fehlt ein solches, wie eingangs vermerkt, für Comics weitgehend. Da hilft auch die Berufung auf WILHELM BUSCH – die wichtigste Auszeichnung in der deutschen Comic-Branche sind bekanntlich die "Max-und-Moritz-Preise" – nur im Sinne eines ersten Schrittes weiter, zu vielfältig sind die Erscheinungsformen der Comics heute. Was sie in der Regel von BUSCHS Arbeitsweise unterscheidet, ist der Tatbestand, daß die buschsche Komik auch auf der Sprachebene angelegt ist, so urteilte F. TH. VISCHER als Zeitgenosse 1880: "Buschs Text ist komisch auch für sich, nimmt ganz den naiven Schein an, spricht die Sprache des wohlmeinenden, weisen, beschränkten, gern Moral ziehenden Biedermanns: kurz spricht Biedermayerisch..."<sup>25</sup>

## Die Erben von Wilhelm Busch

Neben diesem Erzählgestus sind es auch Wortspiele wie "Quadrupeden" (BB, S. 227) für die Vierbeiner in ›Plisch und Plum‹ oder Zusammenstellungen wie der Vergleich: "Doch, obschon die Pfeife glüht, / Oh, wie kalt ist sein Gemüt" (ebd.). Charakteristisch ist weiter ein Bruch in der Stillage, so wenn die Witwe Bolte salbungsvoll von ihren "Töten" (BB, S. 15) spricht, um sie im nächsten Augenblick ganz pietätlos in die Pfanne zu legen, was in pointierter Verbindung von Pathos und Alltagsrede kommentiert wird mit: "Daß es wohl das beste wär', / Die Verstorb'nen, die hienieden / Schon so frühe abgeschlossen, / Ganz im

<sup>25</sup> Friedrich Theodor Vischer: Satyrische Zeichnung. Gavarni und Töpffer. Mit einem Zusatz über neuere deutsche Karikatur 1880. In: ders.: Altes und Neues (H. 1), Stuttgart 1881, S. 121

stillen und in Ehren / Gut gebraten zu verzehren" (BB, S. 16). Neben solchen Unterschieden zwischen BUSCHS Geschichten und Comics gibt es allerdings auch eine Reihe Gemeinsamkeiten, von denen die wichtigsten zum Schluß einmal zusammengestellt werden sollen: In erster Linie gehört hierzu Situationskomik, so im Sinne einer Kausalkette – etwa im Stile von Plisch und Plum, die die Kleidung der Jungen zerfetzen: "Kühle weckt die Tätigkeit; / Tätigkeit verkürzt die Zeit. / Sehr willkommen sind dazu / Hier die Hose, da der Schuh; / Welche, eh der Tag beginnt, / Auch bereits verändert sind" (BB, S. 233).

Zwei Zeichnungen geben das Ausmaß dieser 'Veränderung' an, so daß hier die in lakonischer Kürze gefaßte sprachliche Untertreibung erst durch das Bild deutlich wird, und das heißt, die Komik erst aus dem Zusammenspiel beider entsteht. Aber auch die Bilder für sich genommen leben von einer Komik, die zu einem großen Teil daraus erwächst, daß sich BUSCH "Elemente der Primitivkunst zu eigen macht", so "das Pathos und die Monumentalität" des "Votivbilderstils"<sup>26</sup>, was z. B. in den beiden Moral ziehenden, statuarischen Schlußbildern (BB, S. 40) zu erkennen ist, die das Ergebnis der wilden Kampfszenen Huckebeins mit dem Spitz und dem Kater, der Tante und Fritzchen zeigen (BB, S. 35); andere Bildfolgen erinnern an die "schlichte Antithetik alter Kinderbücherillustrationen"<sup>27</sup>, so die Gegenüberstellung der anfänglich "frechen" (BB, S. 237) Buben Paul und Peter, die am Ende mit Hilfe der Rohrstockpädagogik zu "scharmant(en)"(!) (BB, S. 243) Jungen geworden sind, 'domestiziert' und einfunktionalisiert in das Establishment durch eine 'Schulzucht', die die Mühle ersetzt hat. In den Comics weitergeführt werden auch manche schon bei BUSCH angelegten Grundsituationen und Figurenkonstellationen, wobei auch die Figuren selbst im Sinne des Karikaturhaften stark typisiert sind: Die fromme Helene und der heilige Antonius sind alles andere als Vorbilder, so daß ihre Charakterisierung eindimensional auf die Widerlegung der Titelgebung hin angelegt ist.

Der Handlungsablauf selbst gipfelt bei BUSCH häufig in einer komischen 'Katastrophe', in der Töpfe umfallen, eine Breischlacht stattfindet und schließlich Mensch und Gegenstände zu einem unentwirrbaren Knäuel werden, was in der entsprechenden Szene in ›*Plisch und Plum*‹ unterschrieben wird mit: "Schemel, Topf und Kuchenbrei / Mischt sich in die Beißerei" (BB, S. 239).

Gerade diese Art der 'Verwicklungen' werden später in zahllosen Comics gestaltet und finden dann auch Eingang in die Stummfilm-Komik. BUSCHS textlose Bildfolge ›*Ein Abenteuer in der Neujahrsnacht*‹ kann in der Dichte der Bildsegmente, in die der Handlungsablauf zerlegt ist, nicht nur als Vorläufer für Comics, sondern auch als Vorgriff auf den Zeichentrickfilm gelten, quasi in einem Stadium, ehe die Bilder laufen lernten. Eine "Max-und-Moritz"-Konstellation findet sich in gewisser Weise – im Hinblick auf die kindliche Omnipotenz-Phantasien ansprechende Pffiffigkeit der Figuren – in der ›*Fix-und-*

<sup>26</sup> Fritz Novotny: Wilhelm Busch als Zeichner und Maler. Wien 1949, S. 35

<sup>27</sup> Ebenda

*Foxi*-Serie wieder. Sind die Figuren ursprünglich von dem Tierepos ›*Reineke Fuchs*‹ inspiriert und quasi als "verdoppelter und verkindlichter Reineke"<sup>28</sup> angelegt, wobei Lupo in der Rolle des bösen Wolfes und notorischen Verlierers agiert, so treten später bei den immer länger werdenden Geschichten "zunehmend märchenhafte Elemente neben die schwankhaften Handlungslinien".<sup>29</sup> Für unseren Zusammenhang ist die konzeptionelle Wende zu Beginn der 60er Jahre interessant, die Einführung des Heimatdorfes der Helden und die damit einhergehende "folgenreiche Etablierung patriarchalischer Autorität in Form von 'Onkel Fax' ..."<sup>30</sup> Damit "war es vorbei mit Phantasiewelten und märchenhaften Abenteuern", Fix und Foxi "lebten von nun an in der Welt von heute..."<sup>31</sup>

Die eingefügte Fax-Figur verkörpert zudem "den Spießbürger", "nimmt sich selbst wichtiger als alles andere auf der Welt, nörgelt, meckert und kennt als Erziehungsprinzip nur soldatische Strenge".<sup>32</sup> Das heißt, die von Onkel und Oma repräsentierte Erziehungsautorität wird hier nicht von 'bösen Buben' in Frage gestellt, das so vermittelte Normensystem – eine "Evozierung von gängigen Vorurteilen aller Art" – nicht hinterfragt, so daß sich der Rezipient "affirmativ"<sup>33</sup> delektiert. Dieses mit Hilfe der ähnlich 'domestizierten' Helden wie Paul und Peter bzw. Plisch und Plum entstehende Weltbild wäre nun in den zeitgeschichtlichen Kontext zu rücken, wollte man seine Funktionalität ermitteln.

Anders gesagt: Eine Auflistung im Sinne eines Bild-Text-Merkmalkatalogs muß problematisch, da äußerlich bleiben, wenn man nicht Bild-Vers-Geschichten wie Comics in den zeithistorischen konkreten kommunikativen Zusammenhang stellt, der natürlich auch eine nicht zu übersehende kommerzielle Komponente hat, wenn man an die Serienbildung und Fortsetzungsfolgen denkt. Insofern ist bei einem Vergleich auch ein – hier nicht zu leistendes – Inrechnungstellen des besonderen Ortes in einem Distributionsmedium, aber auch im Gefüge der Literaturkommunikation nötig, will man ästhetische Strukturen von BUSCHS Geschichten und den späteren Comics funktional bestimmen. Das bedeutet, daß ein direkter, auf der Ebene von Bild und Text bleibender Vergleich von ›*Max und Moritz*‹ mit ›*Fix und Foxi*‹ beispielsweise, wie er sich vielleicht auf den ersten Blick anbietet, so nicht zu machen ist, denn die beiden letzten sprechen eben nicht mehr "Biedermayerisch".

---

<sup>28</sup> Bernd Dolle-Weinkauff, a.a.O., S. 153

<sup>29</sup> Ebenda

<sup>30</sup> Ebenda, S. 154

<sup>31</sup> Hartmut Becker/Knigge, Andreas C.: Zur Chronologie der Kauka-Comics 1953-1980. In: Comixene, Jg. 7 (1980), H. 31, S. 10

<sup>32</sup> Ebenda

<sup>33</sup> Bernd Dolle-Weinkauff, a.a.O., S. 156

## Comics im Unterricht

Um ein Fazit zu versuchen: Es ist wohl deutlich geworden, daß charakteristische künstlerische Mittel der Komik aus den Arbeiten BUSCHS ebenso wie phantastisch-surrealistische (z. B. aus den als Sadismen gewerteten Passagen) Eingang in heutige Comic-Literatur gefunden haben. Stärker als bei Busch ist der in die Textstrukturen hineinwirkende Seriencharakter ausgeprägt, der eine – allerdings schon ursprünglich ansatzweise vorhandene – Stereotypie in der Figurenanlage und Handlungskonstellation zur Folge hat. Gemeinsam ist beiden auch die technische Reproduzierbarkeit, allerdings mit dem Unterschied, daß bei BUSCH Bild und Vers aus einer Hand kommen, während Comics in der Regel in arbeitsteiliger Herstellung entstehen. Wollte man dies aber als alleiniges Kriterium für künstlerischen Wert oder Unwert gelten lassen, so müßte man sich dazu bereit finden, auch dem Film jeglichen Kunstwert abzusprechen. Das heißt also, jede Art von a priori gesetzter normativer Wertung geht an einem funktional verstandenem Zugriff vorbei, und nur ein solcher kann doch letztlich Aufschluß über die Spezifik des Genres Comic geben. An die Stelle der obsoleten Entlarvungspädagogik der 70er Jahre sollte demzufolge ein aufgeschlossenes Bedenken in bezug auf die Leistungsfähigkeit und Grenzen von Comics im Ensemble heutiger Kinder- und Jugendliteratur treten. Jedenfalls gleicht die Frage, wie sie zu bekämpfen sind, wohl einem Kampf gegen Windmühlenflügel, wie er in einer ganzen Reihe anderer Fälle von nicht ins akademische Raster passender populärer Literatur schon längst ebenso entschieden ist. Weitaus vielversprechender ist es daher, sie als eine mögliche Literaturform gelten zu lassen, auf die Kinder zweckmäßigerweise im Literaturunterricht vorbereitet werden sollten.<sup>34</sup> Dies ist nicht nur bei einer denkbaren pädagogischen Intentionierung vonnöten, sondern auch mit Blick auf ihren Unterhaltungswert, der einen künstlerischen Anspruch impliziert und nicht etwa ausschließt. Unbestreitbar ist allerdings, daß jede Rezeption von Comics dann zu begrenzender Einseitigkeit gerät, wenn sie die einzige Form von Lektüre bleibt. Von entscheidender Bedeutung ist also der auch kritische Umgang mit Comics, ihre Einbindung in die derzeitige Medien- und Literaturszene für Kinder, doch dies wäre ein neues Thema.

✉ Regina Hartmann ist Literaturwissenschaftlerin; Erich-Zastrow-Straße 39, D-17034 Neubrandenburg

<sup>34</sup> Im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern ist eine Beschäftigung mit Comics im Rahmenplan der Gymnasien für den Literaturunterricht der Klassen 5 bis 7 ausgewiesen.

# ›Akira‹ oder ›The Day After‹ auf japanisch

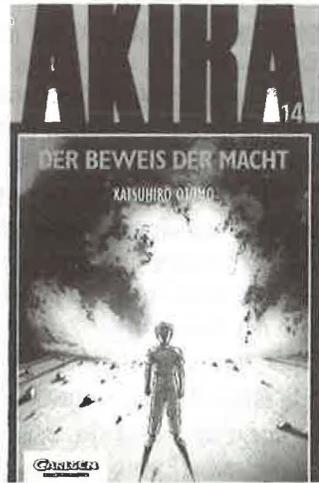
■ von Christoph WILD

## Die Vorgeschichte

Lange Zeit wurde der europäische Markt für Comics von mehr oder weniger guten Eigenproduktionen (›Asterix‹, ›Tim und Struppi‹, ›Gaston‹) oder amerikanischen Produkten, die meist aus den Walt Disney-Studios oder dem Marvel-Verlag stammten, beherrscht. Bei diesen Comics bildeten entweder einige Seiten (›Micky Maus‹) oder ein bis maximal zwei Alben zu etwa 100 Seiten (›Asterix‹, ›Superman‹) eine abgeschlossene Handlung.

In Japan, einem Land, das schon eine jahrtausendealte Tradition besitzt, was die Illustration von Geschichten und Büchern angeht, sind zwar auch amerikanische Comics erhältlich, die Japaner bevorzugen aber die im eigenen Land hergestellten Bände. Obwohl Comics einen Anteil von 30 % an den Druckerzeugnissen Japans besitzen (das entspricht etwa 1.5 Milliarden verkauften Magazinen und Büchern pro Jahr), sind die japanischen Comics im Ausland kaum bekannt. Einer der Gründe dafür ist sicher die Tatsache, daß sie von hinten nach vorne und rechts nach links gelesen werden, was die Übersetzung sehr erschwert. Ein anderer ist, daß die "Mangas", wie die Comics in Japan genannt werden, meist zwischen 300 und 400 Seiten lang sind. Manche dieser Geschichten werden auch als Zeichentrickfilme veröffentlicht, wodurch den besseren Serien manchmal der Sprung ins Ausland gelingt. Ebenfalls eine große Tradition hat das Erscheinen in Form sogenannter Tagesstrips in Zeitungen, wobei jedoch auch hier im Gegensatz zu den amerikanischen Gegenstücken (›Garfield‹, ›Peanuts‹) jeder Streifen nur ein Stück Handlung und keine abgeschlossene Episode ist.

KATSUHIRO OTOMO, der Schöpfer des hier besprochenen Comics, wurde im April 1954 400 Kilometer nordöstlich von Tokio geboren. In seiner Jugend ein begeisterter Kinobesucher (am meisten faszinierten ihn Filme der 70er Jahre wie ›Easy Rider‹), ging er nach seinem Schulabschluß 1973 in die japanische



Buchcover

Hauptstadt. In den folgenden Jahren veröffentlichte er eine Reihe von Kurzgeschichten im Magazin "Action". 1979 kam ›*Fire Ball*‹, sein erster langer Science Fiction-Comic auf den Markt. Ein japanisches Comic-Magazin schrieb damals: "So wie das New-Wave-Kino das Buch des alten Hollywood-Stils zuklappte, so ist Otomo angetreten, um mit den alten Konventionen der japanischen Comics zu brechen."<sup>1</sup> ›*Domu*‹, eine 230 Seiten lange Geschichte, stand 1983 mit 500.000 verkauften Exemplaren auf Platz 1 der Bestsellerlisten. OTOMO erhielt für ›*Domu*‹ den "Großen Science Fiction-Preis", der zuvor nur an Romane vergeben worden war.

Ende 1982 erschien im "Young Magazine" die erste Folge des Science-Fiction-Comics ›*Akira*‹. Als die vorerst in schwarzweiß gehaltene Serie immer beliebter wurde, entschloß sich der Kodansha-Verlag zur Herausgabe in Buchform. Daraufhin entwickelte sich auch diese Geschichte zu einem Bestseller. 1988 begann Marvel, einer der größten Comic-Verlage Amerikas, mit der Umsetzung der Geschichte in eine westliche Form. Die Seiten wurden neu montiert und übersetzt, die Bilder schließlich von STEVE OLIEFF koloriert. Der Nachdruck in Buchform wurde bis heute weltweit rund 3,5 Millionen mal verkauft.

Seit 1991 erscheint die Serie auf Deutsch im Carlsen-Verlag und erfreut sich auch im deutschen Sprachraum immer größerer Beliebtheit. Laut einem Beitrag der Comic-Fachzeitschrift "Memo"<sup>2</sup> wird die Fortsetzung keiner Comic-Serie so gespannt in Bibliotheken erwartet wie jene von ›*Akria*‹.

1988 wurde auch ein ›*Akira*‹-Zeichentrickfilm veröffentlicht, der unter der Regie des Zeichners entstand. Für die Fertigstellung dieses Projekts mußte OTOMO auf mehrere Jahre die japanische Buchumsetzung unterbrechen. Der Film wurde von der New Yorker Zeitschrift "Village Voice" in eine Reihe mit Filmen wie ›*Blade Runner*‹, ›*Clockwork Orange*‹ oder ›*Mad Max*‹ gestellt, die im Endzeit-Science-Fiction-Genre als Klassiker und Meisterwerke gelten.

## Die Handlung

Neu-Tokio im Jahr 2030. Achtunddreißig Jahre sind seit der mysteriösen Zerstörung der Stadt im Jahr 1992, am Beginn des dritten Weltkriegs, vergangen. In der wiederaufgebauten Stadt streifen Motorradgangs umher, Drogenkonsum steht unter den Jugendlichen auf der Tagesordnung. Den häufig auftretenden Kämpfen zwischen den Gangs muß die Polizei hilflos zusehen. Die Regierung hofft durch die Austragung Olympischer Spiele auf dem Gelände der alten Stadt, wie das zerstörte, alte Tokio genannt wird, diese Probleme zu lösen.

<sup>1</sup> Zitat nach dem Klappentext des ersten Bandes Otomo Katsuhiko: *Akira*. Bd. 1: Die alte Stadt. Hamburg: Carlsen-Verlag 1991

<sup>2</sup> Vgl. Memo 1 (1994), Nr. 1

Kaneda und Tetsuo, Anführer einer Jugendbande, unternehmen eines Abends eine Spritztour auf dem verlassenen Highway in die alte Stadt. Die Fahrt endet,



als sie am Rande jenes Kraters anlangen, den die Bombe, die Tokio zerstörte, hinterließ. Auf der Rückfahrt in die Stadt explodiert wie aus heiterem Himmel Tetsuos Motorrad. Kaneda, der direkt hinter Tetsuo fährt, sieht, wie ein Kind mit greisenhaften Gesichtszügen am Unfallort entmaterialisiert. Kurz darauf tauchen Soldaten einer geheimen Spezialeinheit der Armee auf, die Tetsuo in ein Krankenhaus einliefern. Kaneda und der Rest der Bande versuchen das Spital ausfindig zu machen, in das Tetsuo eingeliefert worden ist, müssen aber feststellen, daß ihr Freund offensichtlich verschwunden ist. Eines Abends treffen sie in der Stadt auf den Jungen, den Kaneda am Unfallort beobachtet hat. Als sie ihn stellen wollen, bricht über ihnen ein Wassertank vom Dach, und der Junge verschwindet auf die gleiche mysteriöse Weise wie bei der ersten Begegnung. Durch den Ruf eines Mädchens gewarnt, entgehen Kaneda und seine Freunde knapp den herabfallenden Trümmern. Das Mädchen, ihr Name ist Kei, gehört einer Untergrundorganisation an, die auf der Suche nach einer Geheimwaffe mit der Bezeichnung Akira ist. Diese Waffe wird von der Organisation für die Zerstörung Tokios im Jahr 1992 verantwortlich gemacht.

Im weiteren Verlauf der Handlung entdecken Kei und Kaneda, die durch das dem Vorfall mit dem Wassertank folgende Chaos zu einer Zweckgemeinschaft werden, daß der Junge, der Tetsuos Unfall verursacht hat, das Ergebnis eines militärischen Forschungsprojekts ist. Kinder wurden künstlich gezeugt und genetisch manipuliert, mit dem Ziel, parapsychologisch begabte "menschliche Waffen" zu erhalten. Wie sich weiter herausstellt, starben die meisten der aus dem Experiment hervorgegangenen Kinder bei den Tests, die dem Training ihrer Fähigkeiten dienen sollten. Nur fünf von ihnen überlebten. Sie alle tragen eine Nummer auf der Innenfläche ihrer linken Hand.

Nummer 19, genannt Mutter Miyako, wurde nach einem mißglückten Experiment für tot gehalten und aus dem Labor des Projektes in die Stadt

gebracht. Dort erwachte sie nach 13 Jahren aus ihrer Bewußtlosigkeit und gründete einen Tempel. Nummer 25, 26 und 27 stehen unter Kontrolle eines geheimnisvollen Colonels, der das Projekt im Jahr 2030 leitet. Nummer 28 ist Akira. Seine Kräfte waren so groß, daß er nach seinem ersten, unkontrollierten Kraftausbruch, der Tokio 1992 zerstörte, in künstlichen Tiefschlaf versetzt wurde.



Tetsuo, bei dem nach dessen Einlieferung in das Hospital ebenfalls ungewöhnliche Hirnwellen festgestellt wurden, wird von den Wissenschaftlern des Colonel trainiert und schließlich zu Nummer 41. Als er, der immer der kleine Dumme war, sich der Kräfte, die in ihm schlummern, bewußt wird, wandelt er sich zu einem Psychopathen, der alles und jeden, der sich ihm in den Weg stellt, vernichtet. Als Tetsuo von Akira und der Angst vor ihm erfährt, begibt er sich zur Kälteschlafkammer und weckt Akira auf. Der Colonel löst in seinem Bestreben, Tetsuo und Akira auszuschalten, eine gewaltige Militäraktion aus, in deren Wirren Nummer 26, der Takashi heißt, erschossen wird. Sein Tod löst eine Reaktion Akiras aus, die mit der neuerlichen Vernichtung von Tokio endet.

## FIKTION UND/ODER REALITÄT?

Das Horrorszenerario von ›Akira‹ könnte man leicht als "exotisch" oder als "typisch für die Gattung Comic" abtun. Daß die Sache nicht so einfach ist, zeigen die beiden folgenden Textausschnitte. In ihnen entwerfen Experten ein Zukunftsbild, das von "permanenten Bürgerkriegen mit niedriger Intensität" geprägt ist. Wir können nur hoffen, daß die Darstellung dieser Möglichkeit verhindert, daß sie Wirklichkeit wird. Von dieser Seite gesehen, läßt sich ein Action-Comic wie ›Akira‹ als Material für politische Bildung einsetzen (Red.)

### Molekularer Bürgerkrieg

Wir blicken auf die Weltkarte. Wir lokalisieren die Kriege in entfernten Gegenden, am besten in der Dritten Welt. Wir sprechen von Unterentwicklung, Ungleichzeitigkeit, Fundamentalismus. Es kommt uns so vor, als spiele sich der unverständliche Kampf in großer Entfernung ab. Aber das ist eine Selbsttäuschung. In Wirklichkeit hat der Bürgerkrieg längst in den Metropolen Einzug gehalten. Seine Metastasen gehören zum Alltag der großen Städte, nicht nur in Lima und Johannesburg, in Bombay und Rio, sondern auch

in Paris und Berlin, in Detroit und Birmingham, in Mailand und Hamburg. Geführt wird er nicht nur von Terroristen und Geheimdiensten, Mafiosi und Skinheads, Drogengangs und Todesschwadronen, Neonazis und Schwarzen Sheriffs, sondern auch von unauffälligen Bürgern, die sich über Nacht in Hooligans, Brandstifter, Amokläufer und Serienkiller verwandeln. Wie in den afrikanischen Kriegen werden diese Mutanten immer jünger. Wir machen uns etwas vor, wenn wir glauben, es herrsche Frieden, nur weil wir immer noch unsere Brötchen holen können, ohne von Heckenschützen abgeknallt zu werden.

Der Bürgerkrieg kommt nicht von außen, er ist kein eingeschleppter Virus, sondern ein endogener Prozeß. Begonnen wird er stets von einer Minderheit; wahrscheinlich genügt es, wenn jeder Hundertste ihn will, um ein zivilisiertes Zusammenleben unmöglich zu machen. Noch gibt es in den Industrieländern eine starke Mehrheit von Leuten, denen der Frieden lieber ist. Unsere Bürgerkriege haben bisher nicht die Massen ergriffen; sie sind molekular. Sie können aber, wie das Beispiel von Los Angeles zeigt, jederzeit eskalieren und zum Flächenbrand werden.

(Quelle: H. M. Enzensberger: Ansichten auf den Bürgerkrieg. Frankfurt: Suhrkamp 1993)

### Kämpfen als Ziel?

Um die politischen und kartographischen Implikationen der Postmoderne – eine Epoche des zusammenhanglosen Nebeneinanders, in der das klassifizierende Gitternetz der Nationalstaaten ersetzt wird durch ein Glasscherbenmuster von Stadtstaaten, Barackenstaaten, nebulösen und archaischen Regionalismus – beurteilen zu können, ist es notwendig, den ganzen Komplex "Krieg" zu erörtern.

"So wie es sinnlos ist, zu fragen, warum Menschen essen oder schlafen", schreibt MARTIN VAN CREFELD, ein Militärhistoriker an der hebräischen Universität in Jerusalem, in "The Transformation of War", "ist Kämpfen nicht immer ein Mittel, sondern ein Ziel. Durch die ganze Geschichte findet sich für jeden Menschen, der Krieg verabscheut, einer anderer, für den es die wunderbarste Erfahrung ist, die dem Menschen gewährt wird und der mit den wiederholten Heldentaten seine Nachkommen langweilt."

VAN CREFELDS Vision weltweiter Konflikte geringer Intensität wie vor dem Westfälischen Frieden ist kein oberflächliches "Zurück in die Zukunft"-Szenario. "Ist erst einmal das Gewaltmonopol, das der Staat so lange für sich beansprucht hat, seiner Hand entrissen, verlieren sich die vorhandenen Unterscheidungen zwischen Krieg und Verbrechen, wie es schon heute der Fall ist in ... Libanon, Sri Lanka, El Salvador, Peru oder Kolumbien."

Da die Kriminalitätsrate in unseren Städten steigt und die Fähigkeiten der Regierungen und der Strafrechtssysteme, die Bürger davor zu schützen, sinkt, könnte sich die Kriminalität in den Städten, nach VAN CREFELD, "zu Konflikten geringer Intensität entwickeln, deren Bruchlinien entlang rassischer, religiöser, sozialer und politischer Grenzen verlaufen". Da die sporadische Gewalt zu Hause und auswärts zunimmt, werden die Staatsarmeen weiter schrumpfen und stufenweise durch private Sicherheitsdienste ersetzt werden.

Als die Berliner Mauer im November 1989 fiel, war ich gerade im Kosovo und berichtete über die Auseinandersetzungen zwischen den Serben und Albanern. Die Zukunft ist im Kosovo, nicht in Berlin, sagte ich mir in jener Nacht.

(Quelle: Robert D. Kaplan: Vollklimatisierte Fahrt in die Anarchie. In: Der Standard Album, 29. April 1994, S. 1/2.)

In den Trümmern der Stadt gründet Tetsuo mit Akiras Hilfe das "Große Tokioter Reich", um seinen Machthunger zu stillen. Miyako, Kiyoko und Masaru, die drei anderen überlebenden Kinder, öffnen den Tempel, um den Überlebenden zu helfen und eine parapsychologische Streitmacht gegen Tetsuo und Akira aufzustellen. Kei, die über mediale Fähigkeiten verfügt, soll in einem Kampf die Fähigkeiten der drei Kinder in sich vereinen. Als Kaneda von diesem Vorhaben erfährt, beschließt er, diesem Plan zur Vernichtung Tetsuos zuvorzukommen, um Keis Leben zu schützen.

Man möchte nun meinen, in einer Geschichte, die den Titel ›Akira‹ trägt, müsse eine Person gleichen Namens den Großteil der Handlung bestreiten. Diese Intentionshaltung des Lesers wird aber von OTOMO herb enttäuscht. Akira, der überhaupt erst am Ende des fünften Bandes das erste Mal persönlich erscheint, bleibt eigentlich die ganze Zeit ein Statist der Handlung. Immer wieder in Halb-Total- oder Portrait-Aufnahmen eingebildet, ist Akira ein ruhender Pol inmitten der von Hektik und Rasanz gekennzeichneten Handlung. Seinen ersten Satz spricht er im 14. Band, als er auf Tetsuos Frage, ob er den Mond zum Beweis seiner Kraft heranziehen solle, antwortet "Ja, den Mond ..."³. Der andere ruhende Pol ist Mutter Miyako, die, zusammen mit den anderen Kindern, bestrebt ist, die Menschheit vor Tetsuo und Akira zu retten. Obwohl die Kinder anfänglich etwas mysteriös und gefährlich wirken, werden sie einem gerade durch den Kontrast zu Tetsuo immer sympathischer.

Die restlichen Figuren bewegen sich in einem wahren Strudel von Ereignissen dahin, den OTOMO durch rasant gekennzeichnete Bilder gekonnt in Szene setzt, und treten bis auf wenige Ausnahmen nie aus dem Hintergrund hervor. Da gibt es zum Beispiel den Soldaten, der, als er mit den Folgen seiner Machtgier und Politik konfrontiert wird, seine Gesinnung ändert und alles daransetzt, diese Folgen abzuwenden.

Andererseits gibt es die Untergrundgruppierung, die, ohne daß ihre Mitglieder es wissen, von einem Mann finanziert wird, der Akira unter seine Kontrolle bringen will. Diese Gruppe kämpft gegen die Machthaber, zu denen auch der schon erwähnte Colonel gehört, und ihr Ziel ist es, das Akira-Projekt zu sabotieren. Nach Akiras zweiter Reaktion verschwindet diese Gruppe bis auf zwei ihrer Mitglieder, die in weiterer Folge auf eigene Faust in Tokio umherstreifen, aus der Handlung.

Die dritte Gruppe, die am Beginn eigentlich nur zu ihrem eigenen Vorteil handelt, bilden die Jugendlichen aus Tetsuos Bande. Doch im Laufe der Zeit beteiligen sie sich immer mehr am Kampf gegen Tetsuo und seinen Machthunger. Dies begründen sie vor allem mit ihrer früheren Freundschaft zu Tetsuo. Betrachtet man den Aufbau der Geschichte genauer, so fällt auf, daß sich einige Szenen von ihrer Grundstruktur her ähneln. Dies führt aber nicht zu einer langweiligen Aneinanderreihung von gleichen Szenen. Im Gegenteil. OTOMO

<sup>3</sup> Otomo, Katsuhiro: Akira. Bd. 14: Der Beweis der Macht. Hamburg: Carlsen 1993, S. 51

entfaltet einen aufregenden, in viele Einzelstränge zersplitterten Handlungsbogen, der den Leser in seinen Bann zieht. Der Autor versteht es, trotz dieser Aufspaltung, immer nur ein kleines Stück des Mosaiks zu zeigen, so daß im Kopf des Lesers langsam ein vollständiges Bild entsteht.

## Gewalt – nein, danke?

Der Hauptangriffspunkt für eine Kritik an ›Akira‹ ist die häufig auftretende Darstellung von Gewalt, die einen Einsatz im Unterricht zu einer umstrittenen Sache macht. ›Akira‹ ist aber wie einige Werke von MOEBIUS und anderen Künstlern nicht gezeichnet worden, um Kinder zu unterhalten, sondern um ältere Leser zu einem kritischen Nachdenken über uns und unsere Gesellschaft anzuregen. Daher sollte hinsichtlich einer Bewertung des Einsatzes von Gewalt nicht der Vergleich mit Comics oder Filmen für Kinder, sondern jener mit Büchern und Filmen für 16-jährige und ältere Personen herangezogen werden. Auch muß man klarstellen, daß es sich hier nicht um eine Glorifizierung der Gewalt handelt, sondern daß OTOMO die Gewaltakte mit der klinischen Objektivität einer Dokumentation darstellt. Er bemüht sich, durch die Gestaltung der Bilder eine Art Unwohlsein im Leser hervorzurufen. Die Realitätsnähe seiner Darstellungen konfrontiert den Beobachter mit der brutalen Erkenntnis, daß das Sterben echt und nicht gespielt ist, wodurch der Leser unfreiwillig in die Rolle eines Voyeurs gedrängt wird. Auch der Verzicht auf futuristische "saubere" Tötungsmethoden trägt zum Erzeugen einer gedrückten Stimmung im Leser bei. Dadurch, daß OTOMO seine Figuren auch im Jahr 2030 noch mit Pistolen schießen läßt, könnte jeder dieser Vorfälle genausogut in Amerika oder Europa passieren. Trotz der Intention des Autors scheint dieser massive Einsatz von Gewalt übertrieben; man muß allerdings bedenken, daß in Japan die Darstellung von Gewalt eine Tradition hat, die sich auf die Feudalherrschaft im Mittelalter zurückzuführen läßt. Viele Fabeln aus dieser Zeit enden damit, daß der Samurai bei der pflichtbewußten Verteidigung seines Herren durch die Hand der Feinde eines grausamen Todes stirbt. Auch die Filme von AKIRA KURURSAWA, einem japanischen Regisseur, der hierzulande ein hohes Ansehen unter Cineasten genießt, zeigen Gewalt in einer Form, die für europäische Verhältnisse übertrieben brutal wirkt.

Ein Einsatz im Unterricht, vorausgesetzt er erfolgt in der richtigen Schul- oder Altersstufe, ist also ohne weiteres zu befürworten, weil ›Akira‹ erstens eine völlig andere Art des Comics darstellt und sich zweitens die Verwendung von Gewalt in einem Massenmedium der Jugendlichen, wie die Comics es sind, kritisch hinterfragen läßt. Also, "Konnichi-Wa" in Neu-Tokio im Jahr 2030.

# Comics unter uns

## Wir suchen einen Mythos<sup>1</sup>

■ von Arno Rußegger

Wenn *Donald Duck* seinen sechzigsten Geburtstag begeht<sup>2</sup>, feiert die ganze Welt (des internationalen Medienverbands) mit ihm; ebenso vermag sich wohl kaum jemand einer Werbekampagne zu entziehen, die solche Ausmaße annimmt wie für die in den Kinos anlaufende Realfilm-Version der bereits als "klassisch" geltenden TV-Zeichentrickserie<sup>3</sup> ›*Familie Feuerstein*‹/›*The Flintstones*‹. Der äußeren Anlässe, mit Comics auch andernorts als unter der Bettdecke der eigenen Kinder konfrontiert zu werden, gibt es jedenfalls genug – ein Umstand, der durchaus als Indiz für eine gewisse Etablierung der 'Neunten Kunst' (wie man Comics mitunter schon bezeichnet hat) genommen werden kann. In speziellen Museen, Messen und Großausstellungen<sup>4</sup> werden ausführliche Dokumentationen der gut einhundertjährigen Geschichte der Comics für ein keineswegs bloß jungendliches Publikum zusammengestellt, was ebenfalls für das wachsende, immer wissenschaftlicher ausgerichtete Interesse an modernen Erscheinungen der Alltagskultur im allgemeinen sowie für die subversive Durchsetzungskraft "unseriöser", weil industriell produzierter Massenkunstgattungen im besonderen spricht.

Hierzulande teilen Comics das Verdikt der Trivialität und populärer Anspruchslosigkeit mit einem anderen Kunstneuling, dem Film.<sup>5</sup> Die weitverbreitete negative Einschätzung kam in der Endphase des neunzehnten Jahrhunderts auf, als nämlich aus purem Zufall im Jahre 1895 sowohl Zeitschriften-Comics als

<sup>1</sup> Vgl. Gerlach, Peter: Comic als Mythos. Optischer Code und Bildkompetenz. In: Comics und Religion. Eine interdisziplinäre Diskussion. Hrsg. von Jutta Wermke. München: Fink 1976, S. 51-79

<sup>2</sup> Am 9. Juli 1934 war der cholerische Enterich in dem Walt-Disney-Trickfilm "The Wise Little Hen" erstmals im Kino zu sehen.

<sup>3</sup> Bezüglich der Zusammenhänge von Comics und Zeichentrickfilmen vgl.: Lünstedt, Heiner: Als die Comics laufen lernten. Die Geschichte der Comic-Verfilmungen. Teil 1 – Die Zeichentrickfilme. In: Comic Forum. Das Magazin für Comicliteratur, 10. Jg., Wien, 1988 (Okt.), S. 44-47. Da ich bei der Behandlung meines Themas in erster Linie bei Comics ansetze und das Medium Film eigentlich als Argumentationshintergrund benütze, werde ich im folgenden nicht auf das Phänomen (und dessen denkbaren Ursachen) eingehen, daß – von Ausnahmen abgesehen – die meisten Real-Verfilmungen von Comics große Mißerfolge gewesen sind. Die Beantwortung der damit zusammenhängenden Fragen könnte also nur auf einem umgekehrten Wege als dem von mir eingeschlagenen erfolgen, indem man die Analyse eines bestimmten Films aus seiner gezeichneten Vorlage ableitet.

<sup>4</sup> Vgl. Comic Welten. Die Ausstellung. Texte von Harald Havas. Hrsg. von Gerhard Habarta. Wien: Edition Comic Forum 1992

<sup>5</sup> Vgl. Moscati, Massimo: Comics und Film. Frankfurt/M.: Ullstein 1988

auch der Film zum ersten Mal kommerziell verwertet worden sind (vgl. MOSCATI, 1988, S. 7), um fortan den kulturkämpferischen (Vor)Urteilen pädagogischer, kirchlicher, juristischer und (insbesondere!) bildungsbürgerlich-literarischer Kreise standhalten zu müssen.

Obwohl weder eine Einheitlichkeit des Stils noch des Genres 'Comics' festgelegt werden kann, haben sich gerade im Bereich des Schulwesens die althergebrachten pauschalen Vorbehalte<sup>6</sup> bis heute im großen und ganzen festgesetzt. Da sie im Grunde nach wie vor als minderwertige Kinder- und Jugendlektüre abgetan werden, gelangen Comics bzw. Bild(chen)geschichten nur in bestimmten didaktischen Spezialbereichen zum Einsatz; es sei beispielsweise auf Übungstypen im Fremdsprachenunterricht verwiesen oder auf jene 'progressiven' Altphilologen, die im Unterricht lateinsprachige ›*Asterix*‹-Alben lesen lassen, wobei Comics in allen diesen Fällen hauptsächlich als Vehikel im Dienste eines anderen, laut Lehrplan definierten höheren Zwecks fungieren; als primärer Gegenstand spezifischer, auf der Vereinigung sprachlich-schriftlicher und bildhafter Elemente beruhender Gestaltungsmittel geraten Comics demgegenüber kaum je in das Zentrum der Aufmerksamkeit. In welchem Schulbuch finden sich denn Ausführungen und Anleitungen darüber, wie die Funktions- und Einsatzweisen von lautmalerischen *Sound-* bzw. *Pengwörtern* (à la "AAARGH" oder "SCRITCH") oder Funktionsweisen des *inneren Monologs* anhand von *Snoopy*-Strips zu studieren und zu vermitteln wären?

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Film, der entweder als vermeintlich leicht konsumierbarer Literaturersatz (womöglich noch in unliebsamen Supplierstunden) erhalten muß oder bestenfalls Stichworte für Diskussionen im Religionsunterricht liefern darf. Hier mangelt es häufig ebenso grundlegend an einer adäquaten Ausbildung der Lehrer, um einerseits selber den komplexen film-sprachlichen Code entschlüsseln und ihn andererseits für Schüler distanziert-'objektiv' nachvollziehbar machen zu können. Wenden wir uns nach diesen rezeptionspolitischen Parallelen ergiebigeren Zusammenhängen zwischen Comics und Film zu, das heißt ihren ästhetischen Gemeinsamkeiten, soweit diese neben arteigenen Abweichungen, die aus den jeweiligen Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen resultieren, gegeben sind.

## Die Ästhetik von Comic und Film

Der Begriff 'Film' wird im folgenden ausschließlich auf die Kategorie des sogenannten (Kino)*Spielfilms* angewandt, der aufgrund seiner narrativen Dispositionen und Handlungsorientiertheit den mehr oder weniger 'action/reiche Plots prä-

<sup>6</sup> Vgl. Buraner, Thomas: *Bildersprache*. In: *Buchkultur*, H. 6 (Schwerpunkt Comics & Co), Wien, 2/1990, S. 41f., hier S. 42

sentierenden Comic-Streifen sicherlich am nächsten steht. Zur Veranschaulichung meiner Überlegungen wähle ich aus Gründen, die die weiteren Darlegungen dieses Aufsatzes beinhalten, das wohl berühmteste Werk des alt-österreichischen Regisseurs FRITZ LANG (1890-1976)<sup>7</sup>, *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931), von dem eine ins Deutsche übersetzte Edel-Comic-Version in bisher drei Fortsetzungs-Büchern erhältlich ist.

Als ob damit alles Wichtige gesagt wäre, werden die oben erwähnten strukturellen Entsprechungen von Comics und Film seitens namhafter Comic-Spezialisten auch bei Durchschnittsrezipienten oft als selbstverständlich vorausgesetzt, obwohl etwa im Bereich der Filmwissenschaft die Analyse kinematographischer Erzählstrategien längst als ein von Fall zu Fall je erst zu lösendes Problem erkannt worden ist.<sup>8</sup> So mag durchaus Verwunderung darüber aufkommen, daß es gar für jemanden wie UMBERTO ECO leichterding "Überflüssig erscheint [...], auf die Verwandtschaft zwischen der Technik des Comic-strip und der Technik des Films hinzuweisen. Unter dem Aspekt der Bildeinstellung (Einzelbild) ist der Comic ganz klar vom Film abhängig, von seinen Möglichkeiten und (schlechten) Gepflogenheiten."<sup>9</sup> Wenn also die von ECO konstatierte technische Verwandtschaft tatsächlich besteht – woran freilich nicht zu zweifeln ist –, dann reicht sie offensichtlich so weit zurück, daß man die Umstände und Bedingungen ihres Zustandekommens bereits zu vergessen beginnt.<sup>10</sup> Wir müssen uns daher zurückversetzen in die von einer experimentellen Grundhaltung gegenüber den noch unbekanntem und unerprobten stilistischen Möglichkeiten geprägte Frühphase von Comics und Film. Daraus ergeben sich bezüglich des wesentlichsten Merkmals von beiden Medien – der wechselseitigen Durchdringung sprachlicher und abbildender Zeichen – Aufschlüsse, denen genauer nachzuforschen sich zu lohnen verspricht.

<sup>7</sup> Vgl. den kurzen, von Brian Bolten verfaßten Lebenslauf Fritz Langs in: Muth, Jon Jay: M. Basierend auf dem Film von Fritz Lang nach einem Drehbuch von Thea von Harbou; Bd. 1, Ehapa Verlag: Stuttgart 1991; Bd. 2: Großfahndung, Stuttgart 1992; Bd. 3: Die Jagd, Stuttgart 1993. [In Vorbereitung: Bd. 4: Der Prozeß]; hier: M, Bd. 3, S. 44f.

<sup>8</sup> Überhaupt nicht eingegangen werden kann an dieser Stelle auch darauf, inwiefern Konventionalisierungen von filmischen Strukturen im narrativen Bedeutungsaufbau unter verschiedenen Kulturgemeinschaften differieren bzw. inwiefern solche Konventionalisierungen immer wieder von Filmschaffenden selbst in Frage gestellt und ihrer vorgeblichen Normalität/Realistik entkleidet worden sind/werden. Man denke an die Vertreter der aus Frankreich stammenden "nouvelle vague", die bereits seit den späten fünfziger Jahren in Abgrenzung zu den Traditionen des herkömmlichen Genrefilms geradezu die Aufhebung jeglicher Erzählung zugunsten einer eigenständigen Sprache der Bilder gefordert haben.

<sup>9</sup> Eco, Umberto: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Aus dem Italienischen von Max Looser. Frankfurt/M.: Fischer 1992<sup>2</sup>, S. 132

<sup>10</sup> Bemerkenswerterweise werden für Comics und Film gerne dieselben kulturgeschichtlichen Vorgänger-Phänomene in Anspruch genommen, die von den alchinesischen und ägyptischen Schrift- und Hieroglyphenzeichen über steinzeitliche Höhlenmalereien oder die Wandteppiche von Bayeux bis hin zu den Schautafeln der Moritatensänger reichen sollen.

## Gemeinsame Anfänge

Die ersten, *lebende Photographien* genannten Filme hatten eine Dauer von ein paar Minuten; Kinoprogramme, die für gewöhnlich während eines ganzen Tags non-stop zugänglich waren, bestanden daher zwangsläufig aus einer ganzen Reihe von miniaturhaften Szenen<sup>11</sup>, die miteinander im Grunde nichts weiter zu tun hatten, als daß sie im Laufe der Zeit einem groben dramaturgischen Gesamtkonzept unterworfen wurden, das abwechselnd dokumentarische und fiktiv gestellte, dramatische und komische Streifen zur Vorführung vorsah. Wie von alleine ergab sich daraus die Erfahrung, daß einer Aufnahme durch die Kombination mit anderen eine zusätzliche Wirkung, ja sogar ein völlig neuer Sinn verliehen werden kann. Als man später dazu überging, Filme durchgehend zu inszenieren und dadurch zu verlängern, daß sie in eine Mehrzahl von Geschehnissen zergliedert wurden, mußten diese für sich so kurz wie möglich gefaßt werden. Die Folge war eine Fülle von Schauplatzwechslern, im Zuge derer ein Plot gleichsam simultan in parallelen Richtungen vorangetrieben werden konnte, sowie die elliptische Aussparung von (zumindest Teilen von) Vorgängen, deren 'richtige' Ergänzung der sinnlich-intellektuellen Aktivität der Zuschauer überantwortet wurde. Die Herausforderung lag (und liegt trotz aller Gewöhnungsmechanismen bis heute noch) darin, von der dargebotenen Auswahl der Teile zunächst im vorhinein auf das intendierte bzw. vermutete Ganze des Films und gleichzeitig umgekehrt vom kontinuierlich sich erfüllenden und anwachsenden Ganzen rückwirkend (und gegebenenfalls revidierend) auf die Teile schließen lernen zu müssen. Der Weg zur story muß von jedem Kinobesucher auf diese Weise erst erobert werden.

Produzenten und Rezipienten benötigten daher einige Erfahrung in Belangen der Filmsemantik, ehe zur Elaborierung der *äußeren Montage* auch diejenige der *inneren Montage* (= Kamerabewegungen innerhalb einer Einstellung) hinzukam; anfänglich jedenfalls war jede Szene identisch mit einer Einstellung, wobei jeder Schnitt nicht nur eine Trennung von zwei Aktionen anzeigte, sondern auch deren Verknüpfung.

Desgleichen ist der 'rote Faden' von Comic-Erzählungen auf Montage hin angelegt, denn auf den dafür reservierten Seiten der Tagespresse und Zeitschriften befinden sich meist mehrere Comics-Serien ganz verschiedenen Inhalts, wobei die einzelnen Geschichten, um die es geht, an vielen, praktisch beliebigen Stellen unterbrochen und deren Teile in ein neues, erlebtes, 'ideelles' Kontinuum (vgl. ECO, 1992, S. 129) gebracht werden. In der modernen, hauptsächlich vom Visuellen her dominierten Kultur haben sich bildsprachliche Kunstgriffe und Signifikationsmuster bewährt, welche Bilder zeitlich, räumlich, motivisch, asso-

<sup>11</sup> Vgl. Fritz, Walter: Kino in Österreich 1896-1930. Der Stummfilm. Wien: Österreichischer Bundesverlag 1981, S. 11f.

ziativ ergänzend oder komplementär aufeinander abstimmen und unter dem Aspekt der *Plausibilität* Verbindungen herstellen zwischen dem, was man sieht, und dem, was man nicht zu sehen bekommt.

Bemerkenswerterweise wird in ›M‹ dieses konstruktivistische Moment jeder (auch unserer sogenannten 'normalen') Wahrnehmung, die als eine Mischung aus Denken, Empfindung und Erfindung vorstellbar ist,<sup>12</sup> insoferne in das Handlungsgerüst selbst miteinbezogen (und ironisiert!), als zur Identifikation und Überführung des Mörders letztendlich nicht der naive Augenschein den Ausschlag gibt, sondern die Erinnerungsfähigkeit ausgerechnet eines blinden (!) Zeugen sich als genauso zweckmäßig erweist, wie die hochtechnisierten Ermittlungsverfahren der Polizei. Die geliebte Grieg-Melodie, die der Täter jedesmal pfeift, wenn ihn der Zwang zum Töten übermannt, durchzieht als Leitmotiv das ganze Werk und erhält in der Funktion als *das* entscheidende Verdachts- und Überführungsmoment seine Bedeutung aus der Tiefe der seelischen Zerrüttung des Täters; das akustische Erkennungsmerkmal ist die Voraussetzung für das optische des Buchstabens "M", welcher dem Mörder mit Kreide auf die Schulter appliziert wird (siehe Bild I).



Bild I

Die augenfällige formale, 'überzeichnete' Künstlichkeit von Comics ist anders als diejenige des Films, beruht sie doch auf einer Auflösung von Vorgängen in

<sup>12</sup> Vgl. Arnheim, Rudolf: Zauber des Sehens. Gespräch mit Ingo Hermann in der Reihe "Zeugen des Jahrhunderts". Hrsg. von Ingo Hermann. Göttingen: Lamuv 1993, S. 13 und 18ff.

eine sequenzielle Reihe von *unbewegten* und *unbeweglichen* Einzelbildern sowie deren betont lückenhafter Wiederausammenstellung; im Spielfilm werden die Kamera und die Montage ja meist so eingesetzt, daß wir ihr Vorhandensein am besten nicht bemerken (sollen), um uns möglichst ungestört den Illusionen aus Licht und Schatten hingeben zu können.

Comics konstruieren mit einem Minimum an Inhalten – allesamt bloße Andeutungen und Anspielungen, die wie eingefrorene Imaginationen oder Stilleben wirken – eine beliebig weitläufige, jedoch nach klaren Regeln logischer Eindeutigkeit, Erkenn- und Identifizierbarkeit eingerichtete *diegetische Welt*<sup>13</sup>. Etwaige Assoziationen zu den Projektionen auf einer Kinoleinwand sind nur teilweise zulässig, da Comics – im Gegensatz zu den normierten Filmbildformaten – ihre Größe und ihren Umriss von Zeichnung zu Zeichnung verändern können. Ausgesprochen selten werden Bilder einem mit schachbrettartigem Gleichmaß auf dem Blatt eines Heftchens oder Albums vorgegebenen Verteilungsraster eingepaßt; ihre Anordnung erfolgt vielmehr im Hinblick auf die Erzielung besonderer Wirkungen, wenn es zu Überlappungen, Variationen, Gruppierungen, Schwerpunktsetzungen und (im Extremfall ganz- oder doppelseitigen) Bedeutungskonzentrationen kommt. Im Normalfall bestehen aber auch Comics aus rechteckigen Kadern, die aufgrund des Verhältnisses von Bildausschnitt und Bildrahmen in ihrer Perspektivik (Auf-, Normal- bzw. Untersicht) und der Vermittlung von Distanzverhältnissen (vor allem zwischen dem betrachtenden Subjekt und den gezeichneten Objekten) den üblichen Kamera-Einstellungsgrößen (Weit, Total, Halbtotal, Halbnah, Nah, Groß, Detail) ähneln.<sup>14</sup> Implizit bezieht der Zeichner (wie ein Kameramann) dadurch (eine emotionell wertende) Stellung gegenüber seinen Figuren, Gegenständen und Orten und gibt diese suggestiv an den Betrachter weiter. Was daraus entsteht, ist eine Art von magischem Über-Realismus, der Situationen und Personen, Dinge, Landschaften und Ereignisse trotz ihrer isolierten Stückhaftigkeit aufeinander bezogen sein läßt. Der (gesellschaftskritische) Reiz vieler Comics besteht oft gerade darin, daß sie der dargestellten Welt karikaturhaft verzerrte Züge abgewinnen bzw. verleihen.

Tendenziell machen sie damit von sich aus zu einer Tugend, was im

---

<sup>13</sup> Vgl. Paech, Joachim (Hrsg.): *Literatur und Film: Mephisto. Einführung in die Analyse filmischer Adaptionen literarischer Werke. Ein Arbeitsbuch für die gymnasiale Oberstufe.* Frankfurt/M.-Berlin-München: Diesterweg 1984, S. 13f.

<sup>14</sup> Vgl. Eco, 1992, S. 127f.: "Der banale, zweidimensionale Comic arbeitet beim Einzelbild mit raffinierten Konstruktionen, die offenkundig in der verfeinerten Aufmerksamkeit für die Phänomene des Films gründen. Die Hand des Zeichners wird dabei manchmal so weitgehend von der Strategie der Kameraeinstellung geführt, daß er Verlockungen zur Virtuosität nachgibt, die für die Botschaft gänzlich belanglos sind [...]." Ecos Ausführungen gelten – allerdings ohne jede Einschränkung – für die gelungensten Nachahmungen filmischer Einstellungen durch Jon Muth, wie jenes Bild, in dem das Gesicht des Mörders, der gerade vor einem Besteckladen steht, so aufgenommen worden ist, daß es von der Spiegelung glänzender Messer umrahmt wird, während im Hintergrund das nächste Opfer zu sehen ist.

Vergleich mit dem Kino als Mangel konstatiert werden müßte, nämlich daß die dort funktionierende, psychologische Übertragung von Alltagserfahrung auf die Wahrnehmung der Filmbilder, welche verantwortlich ist für deren charakteristischen, hohen Grad der 'mimetischen' Realismusillusion<sup>15</sup>, nicht möglich ist. Comic-Bilder rekurren nicht unmittelbar auf 'natürlich' anmutende Befunde des Gesichtssinns, sondern profitieren indirekt von der Standardisierung und Vervollständigung kinematographischer Codes, die die konnotative Bedeutung von Bildern (in Kontexten) quasi vorab (mit)definieren. Sie befinden sich deshalb in gewisser Weise in einer ähnlichen Lage wie das Fernsehen, das aufgrund seiner intimen, privateren Rezeptionssituation (des kleinen Bildschirms zu Hause) die jahrzehntelange Kinoerfahrung des Publikums zur Voraussetzung gehabt hat, um dann seine Macht der Fabrikation und Manipulation von 'Wirklichkeit' in dem bis heute erreichten Ausmaß entfalten zu können.

## Film und Comic im Vergleich

Um nun zurück auf JON MUTHs Comic-Buch *M* zu kommen, ist festzuhalten, daß es nicht so abstrakt beginnt bzw. beginnen kann wie FRITZ LANGS Film. Wollte der bildende Künstler die Schwarzblende (die noch dazu von einem lauten Gong begleitet wird) imitieren, müßte er sich für eine blanke schwarze Seite entscheiden; das wäre wenig eindrucksvoll und im Überraschungswert weit unter demjenigen des plötzlich völlig verdunkelten Kinosaals, in dem dann, nachdem die Aufmerksamkeit des Publikums sichergestellt worden ist, eine Kinderstimme aus dem Off ertönt, die im typischen Sprechgesang eines Abzählreims das *Lied vom Schwarzen Mann* hören läßt: "... und mit seinem Hackebeilchen macht er Metzelsupp' aus dir." (vgl. Bd. 1, S. 2/3). Der Leser wird stattdessen mit der über zwei Seiten reichenden Panoramaansicht einer modernen Großstadt konfrontiert; die Atmosphäre, die dieses 'Setting' wiedergibt, ist gleichwohl finster und beklemmend, zumal über den schattenhaften Umrissen der Gebäude, Kirchen und Industrieanlagen wie eine Klangwolke eine (zunächst keinem aktuellen Sprecher zugewiesene) Sprechblase schwebt, in der der besagte Text des Kinderlieds, versehen mit einigen Notenzeichen, steht. Wenn deshalb auf der nächsten Seite eine im Kreis stehende Gruppe von Mädchen und Jungen zu sehen ist, können wir deren Reigen im Hinterhof eines riesigen Mietshauskomplexes lokalisieren, das soziale Vorortemilieu abschätzen und das wütendbesorgte Verhalten einer Frau/Mutter ("Seid ihr wohl endlich still?!" – "Ich sage den Kindern immerzu, sie sollen aufhören, dauernd dieses furchtbare Lied über den Mörder zu singen ... aber sie kümmern sich gar nicht darum. Als ob wir über ihn nicht schon genug gehört hätten.") verstehen.

<sup>15</sup> In der Semiotik würde man sagen, daß Signifikant und Signifikat fast das gleiche sind.

Beide Anfangskonzepte laufen darauf hinaus, als erstes einmal das Kriminalistische, das durch den Titel ja vorweggenommen ist, konkreter werden zu lassen: Es geht um einen Mann, der kleine Kinder/Mädchen massakriert. ›*M – Eine Stadt sucht einen Mörder*‹ war FRITZ LANGS Tonfilmdebüt und zugleich einer der ersten in Deutschland produzierten Tonfilme überhaupt. Dennoch wird bereits an der geschilderten Eingangsszene deutlich, daß der Regisseur die technische Neuerung nicht als Gestaltungsmittel einer vordergründigen Nachahmung der Wirklichkeit eingesetzt hat; dafür war LANG nach wie vor viel zu sehr dem bereits mit seinen Stummfilmen eingeschlagenen Weg in Richtung einer Typisierung von Geschehnissen und Personen verhaftet.<sup>16</sup> Es ging ihm darum, die Interferenzen der drei Ebenen von Bild, Sprache und Ton, in die sich die audiovisuelle *Textsorte* Film gliedern läßt, auszutesten, was zur spannungssteigernden, dynamisierenden, ironisierenden, lyrisierenden o. ä. Kontrapunktierung, zu einer dialektischen Verzahnung der verschiedenen Zeichensysteme, führte. In einer Sequenz etwa setzt LANG subjektiven Ton ein, der uns nur zu hören erlaubt, was eine bestimmte Figur – wie in diesem Fall der blinde Luftballonverkäufer – hört oder eben nicht, wenn sie sich die Ohren zuhält. An anderer Stelle sieht und hört man den Einsatzleiter der Mordkommission dem zuständigen Minister Bericht erstatten; während er dann – aus dem Off – weiterspricht, werden teils zur Illustration, teils als Kommentar die einzelnen Tätigkeiten der Polizei (von der Spurensicherung mit Suchhunden bis zur Erstellung einer graphologischen Expertise) eingeblendet.

Solche Asynchronismen können in Comics übernommen werden, und zwar mit Hilfe von Textfeldern, die wie die Zwischentitel beim Stummfilm zur Erläuterung der Handlung oder zur Wiedergabe der Figuren- und Erzählerrede in die Bildstruktur eingebaut werden (vgl. Bd. 1, S. 30ff.). Daß es möglich ist, den Effekt zeichnerisch sogar zu verdoppeln bzw. mehr als eine akustische Ebene gleichzeitig zu visualisieren, beweist das oberste Bild auf Bd. 1, S. 32: Darin steht einerseits in einem Textfeld die Transkription dessen, was der Minister gerade am Telefon sagt; andererseits läuft quer darüber das Notenband mit der Grieg-Melodie, während man den daheim vor einem Spiegel sich betrachtenden Mörder sieht (siehe Bild II).

Die anerkannte Meisterschaft von ›*M*‹ beruht auf FRITZ LANGS perfekter Handhabung sowohl der Errungenschaften des Stummfilms (wie Studio-Photographie, Kamera- und Schauspielerführung, Beleuchtung, Dekor, Mise en scène von größeren Statistengruppen u. ä.) als auch des gerade erst sich entwickelnden technischen Repertoires des Sprechfilms, wobei die Originalität der Dialoggestaltung (in Verbindung mit Schuß/Gegenschuß-Einstellungen und Überblendungen), der Musik und der Geräuschkulisse besticht. Der Film vereint die Fluchtpunkte

---

<sup>16</sup> Vgl. Töteberg, Michael: Fritz Lang. Mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1989<sup>2</sup>, S. 68f. (= rororo bildmonographien Bd. 339)

mehrerer Entwicklungslinien, deren Wurzeln in den zwanziger Jahren liegen, in sich: des *Expressionismus* und der *Neuen Sachlichkeit*, der *Verbrechergeschichte* und der *Kleinbürgergroteske*, des überzeitlichen *Mythos von Schuld und Sühne* und der zeitgenössischen, *gesellschaftspsychologischen Bestandsaufnahme*. ›M‹ entwirft sozusagen etwas wie eine Parabel auf die Geschehnisse des Mediums Film selbst, wird doch aus den gegenseitigen Bedingtheiten kollektiver Lüste, Ängste, Verdrängungen, Aggressionen ein voyeuristisches Memory-Spiel aufgezogen, das die Rolle des Kinderverführers, der zu guter Letzt von allen – den 'Guten' und den 'Bösen' – gejagt und dingfest gemacht wird, insoferne ambivalent hält, als nicht klar wird, welche Strafe der Psychopath am Ende erhält.



Bild II

Eine gezeichnete Adaption muß angesichts dieser Komplexität des Gehalts über die unbefriedigende Orientierung an einer Auswahl von 'kopierten' Standphotos hinausgehen. In der Tat hält sich JON MUTH, was Details betrifft, kaum an die Vorgaben des Films und schafft somit ein Kunstwerk für sich, das seinerseits Ergebnis einer individuellen Interpretationsleistung ist. Er erfindet, wie um das zu unterstreichen, etliche neue Motive hinzu; in Bd. 3 taucht plötzlich eine "Sekretärin aus dem Büro, in dem Beckert angestellt ist" (S. 28) namens Eva Brock auf, mit der der Mörder näher bekannt sein dürfte, wie aus einem Brief her-

vorgeht, den die Frau für Beckert bei dessen Vermieterin abgibt<sup>17</sup>; etwas Neues sind die vielen Vögel/Tauben (erstmal Bd. 1, S. 8), die im Flug oder auf Dächern sitzend (Bd. 2, S. 16) den Fortgang der Geschehnisse neugierig beobachten, bis sie sich im Bd. 3 so vermehrt haben, daß sie schwarmweise sogar die Innenseiten des Covers bevölkern. Was Abänderungen der Vorlage betrifft, sind vielleicht die Physiognomien der Figuren am auffallendsten; ebensowenig entsprechen deren Kleidung oder die Uniformen der Polizisten (inklusive Schulterhalftern für Revolver) der Filmausstattung bzw. der Berliner Mode der dreißiger Jahre. Personen wie Hans Beckert (im Film dargestellt von dem österreichischen Schauspieler Peter Lorre, dessen aufgedunsenes, feistes Antlitz gut zum Wahnsinn des perversen Mörders paßt), der Innenminister oder die Mitglieder der Gangsterbande werden dadurch insgesamt jünger, dynamischer gemacht als im Film, während das Mordopfer Elsie und ein anderes gefährdetes Mädchen (Bd. 2, S. 34/35) eigentlich keine Kinder mehr sind, sondern in Statur und Gehabe (man beachte die lasziv-naive Körpersprache Elsies auf dem Cover von Bd. 1 oder ebd., S. 10 und 13) Attribute junger Damen aufweisen. Der Schränker (seines Standes nach Bandenchef, im Film dargestellt von einem 'aalglatten' Gustaf Gründgens) ist im Comic mit einem dichten Vollbart ausgestattet, den er im Original nicht besitzt.

Es hat einiges für sich, davon auszugehen, daß die meisten von MUTHS Transformationen einerseits mit jener grundlegenden ikonographischen Stereotypik zusammenhängen, auf die Comics wegen der notwendigen Kompaktheit ihrer Informationsaufbereitung angewiesen sind (vgl. ECO, 1992, S. 126 f.), und andererseits mit Signalen, deren Entschlüsselung der heutigen, zum hauptsächlich amerikanischen Leserschaft möglichst geläufig sein muß.

Allein der Brief von Eva Brock klingt ziemlich eindeutig nach einer komplizierten Mann-Frau-Beziehung, die eine Fülle einschlägiger Assoziationen auslöst – eine Deutung, die durch die Vögel, die in der Traumsprache ein Sexuelsymbol sind, ergänzende Impulse erfährt. Außerdem impliziert der Hang zur Serie – und das gilt für Film und Comics! – den Gebrauch bewährter Muster mitsamt altbekannten Zentralfiguren/Helden, die in ihrem Charakter nicht jedesmal aufs neue exponiert zu werden brauchen, sondern sofort in Aktion treten.

In derartigen Vereinheitlichungen spiegeln sich (vgl. Fußnote 8!) meines Erachtens nach allgemeinere Tendenzen zur Stilisierung und Ästhetisierung von Genre-Regeln, die – unabhängig und jenseits der fiktiven narrativen Zusam-

---

<sup>17</sup> "Lieber Hans, Ich weiß nicht genau, was Sie am Dienstag beim Essen gemeint haben. Aber ich bin sicher, es ist nicht so schlimm, wie Sie befürchten. Haben Sie Angst davor, dass manche Dinge, Gefühle oder Geschehnisse nicht mit dem Verstand greifbar sind? Wenn ja, dann möchte ich behaupten, dass der Teil des Verstands, den man kontrollieren kann, der am wenigsten wertvolle ist ... Ich habe unsere gemeinsamen Essen wirklich sehr genossen. Herzliche Grüsse Eva" (Bd. 3, S. 30)

menhänge – eigendynamisch bestimmte Code-Traditionen hervorbringen<sup>18</sup>; die Entwicklung von Klischees und die vorsätzliche, (unter Umständen) parodistische Ausstellung dieser Klischees gehen oft Hand in Hand. Es gehörte beispielsweise zu den grundlegendsten Darstellungsmitteln des Stummfilms, daß man Gesichtszüge, Schatten, Perspektiven, Oberflächen- und Tiefendimensionen zum Ausdruck brachte, ohne auf flexible Kameras oder eine ausgefeilte Aufnahmetechnik zurückgreifen zu können, sondern im wesentlichen auf die herkömmlichen Methoden der Malerei. Dies hatte eine starke Abhängigkeit der (frühen) Filmkunst von graphischen Faktoren zur Folge.<sup>19</sup> (Nur nebenbei sei bemerkt, daß FRITZ LANG ausgebildeter Zeichner und Graphiker gewesen ist, ehe er sich dem Filmmachen zuwandte.<sup>20</sup>) Ein später Reflex darauf mag nun darin enthalten sein, daß der Schauplatz Berlin, das im ersten Drittel des zwanzigsten Jahrhunderts eine geradezu paradigmatische Schlüsselfunktion<sup>21</sup> erfüllte, um die Erfahrung eines modernen Zivilisations-Dschungels zum Ausdruck zu bringen,

<sup>18</sup> Zur Veranschaulichung: Am Anfang eines jeden der drei Bücher befinden sich ungegenständliche Zeichnungen, die einmal einen Kreis, einmal ein Kreuz/X und einmal ein Quadrat zeigen; da diese Bilder nichts ab-bilden, fallen sie aus der Geschichte eigentlich völlig heraus und besitzen natürlich auch kein Äquivalent in der Film-Version; sie tragen chiffrenhaft dazu bei, ein werkimmanentes System autoreferenzieller Bedeutungen zu konstituieren und eröffnen etwas wie eine zusätzliche semantische Dimension, indem sie sich lediglich auf einander und sonst nichts beziehen; sie folgen sozusagen einer eigenen, nicht-kausalen Logik, da man – noch vor dem Erscheinen des vierten Bandes – jetzt schon 'vorhersagen' kann, daß es dort ein ähnliches Symbol geben wird, obwohl nicht klar ist, was es wirklich damit auf sich hat. Die geometrischen Gebilde führen darüberhinaus auch die voyeuristische Schaulust der Leser ad absurdum, insbesondere wenn es im Bd. 3 zum Quadrat die Information gibt: "Hier muß er sein." (ebd., S. 4)

Eine der markantesten Facetten des selbstironischen Umgangs mit dem Konstruktiven der vorliegenden Geschichte, die wie jede Mordgeschichte auf der parallellaufenden Verrätselung und Enthüllung einer bzw. mehrerer Tat/en beruht, wird in unserem Fall dadurch entlarvt, daß auf einem der psychiatrischen Berichte, die die Polizei anfordert, ein Gutachter mit Namen "P. Lorre" angeführt wird (siehe Bd. 2, S. 18).

<sup>19</sup> Mit dem Begriff 'Caligarismus' bezeichnete man jenen Studio-Konstruktivismus, durch welchen sich die in ihrer szenischen Aufmachung, der Künstlichkeit der Schauspielereführung, der Handhabung des Lichts und der Struktur der Handlung vollständig durchorganisierten expressionistischen Filme auszeichneten. Vgl. Kracauer, Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Übersetzt von Ruth Baumgarten und Karsten Witte. Frankfurt/M.: suhrkamp 1984, S. 67ff. (= st wissenschaft 479)

Kurz hingewiesen sei hier noch auf die in unserem Zusammenhang interessante Tatsache, daß sich die wissenschaftliche Filmanalyse intensiver der Einzelbild/Standbild-Beschreibung und -Interpretation zugewendet hat, seitdem es technisch befriedigende Hilfsmittel dafür gibt.

<sup>20</sup> Vgl. Bd. 3, S. 44: "Mit achtzehn verließ Lang sein Elternhaus und reiste nach Belgien, wo er das Leben eines Bohemiens führte und seinen Lebensunterhalt mit dem Malen von Postkarten verdiente. [...] Nach seiner Rückkehr besuchte er in Paris eine Kunstschule, um zeichnen zu lernen."

<sup>21</sup> Vgl. Filme wie "Berlin. Die Symphonie einer Großstadt" (1926), "Menschen am Sonntag" (1929), "Berlin – Alexanderplatz" (1931), "Die Dreigroschenoper" (1931) oder "Kuhle Wampe oder: Wem gehört die Welt?" (1932)

im Comic den Eindruck entstehen läßt, nicht authentische Ansichten der Metropole vor Augen, sondern es mit einer abstrakten 'Idee von Berlin', einer Collage aus einigen Großstädten, zu tun zu haben, unter denen selbst Cincinnati, die Heimat MUTHs, eine Rolle spielt.

JON MUTH verlegt das Alptraumhafte der allgegenwärtigen Bedrohung durch einen geistesgestörten Massenmörder, das die Atmosphäre ausmacht, in verschwommene Schwarz/Grau-Weiß-Bilder, die den Betrachter trotz ihres photo-realistischen Gesamtstils dazu zwingen, die Augen stets ein wenig zusammen-zukneifen, um Konturen schärfer sehen zu können und sich der (vermeintlichen?) Fakten zu vergewissern. Ohne weiteres ließe sich hier eine Analogie ziehen zwischen den Strategien des Comic-Buchs und dem, was hinsichtlich des Films festgestellt worden ist: "Fritz Lang wählt eine indirekte Erzählweise. Der Zuschauer wird einbezogen und seine Wahrnehmung aktiviert, weil er die Sequenz verschiedener Einstellungen zu einer Aussage kombinieren muß. Zugleich vermittelt der Rhythmus der Montage, die raffende Verknüpfung, etwas von der Hektik und Beunruhigung, die über der Stadt liegt." (TÖTEBERG, 1985, S. 71)

Die gelegentlichen Einfärbungen von Gegenständen, Hintergründen oder Schriftzügen in pastelligen Rot-, Blau-, Gelb- oder Grüntönen erinnern entfernt an die Praxis, Stummfilmkopien nachträglich per Hand zu kolorieren, um optische Akzente zu setzen. So zeigen verschiedene Farben von Sprechblasen oder Zwischentiteln unterschiedliche Sprecher im Rahmen eines Bildchens an. Betroffen ist aber auch die Grieg-Melodie, die als geschwungene Notenzeile einer Partitur figuriert und beim ersten Mal, wo sie auftaucht, dem Mund des Mörders so zu entströmen scheint (Bd. 1, S. 15), daß man sie als gepfiffene realisiert; einmal ist sie in rot wiedergegeben, um klar zu machen, daß der blinde Bettler sich an sie erinnert (Bd. 2, S. 30; siehe oben).

Andere Bedeutungen werden durch eine gleichmäßige Einfärbung ganzer Szenen erzeugt; 'Virage' nannte man seinerzeit diese vor dem Aufkommen des Farbfilms weit verbreitete Technik, die einerseits zur emotionalen Unterstützung der Bildwirkung verwendet wurde, andererseits Orts- oder Zeitsprünge mitteilte. MUTH nützt diese Möglichkeit, um jene schon im Vorbild berühmt gewordene Sequenz wiederzugeben, in der die Vertreter der Staatsgewalt und der Unterwelt miteinander verglichen werden: "Höhepunkt ist eine Parallelmontage: Bei ihrer Lagebesprechung werden die beiden konkurrierenden Organisationen, Ringverein und Polizei, ineinander geschnitten und der Montage ein Gesamtdialog unterlegt: Ein Ganove beginnt einen Satz, es folgt ein Schnitt, ein Kriminalbeamter beendet den Satz. Gleiche Gesten, die gleiche Kameraposition und ein ähnlicher Raum unterstützen die Parallelität des Geschehens." (TÖTEBERG, 1985, S. 72) Der Band 2 (S. 4-12) beginnt zunächst mit dem Treffen der Ganoven, wobei die Szene in hellbraun gehalten ist; der 'Schnitt' zur Polizeikonferenz erfolgt mitten in einem Satz des Schränkens (S. 6/7), und man weiß um den Ortswechsel Bescheid, weil die Bilder plötzlich hellgrau sind.

## Unterschiedliches Rezeptionstempo

Die Unterschiede im Rezeptionstempo – man 'sieht' einen Film aber 'liest' einen Comic... – erzwingen manchmal eine Zusammenführung bzw. Auseinanderlegung von Handlungselementen in neuen dramaturgischen Bildkompositionen. Die wohl

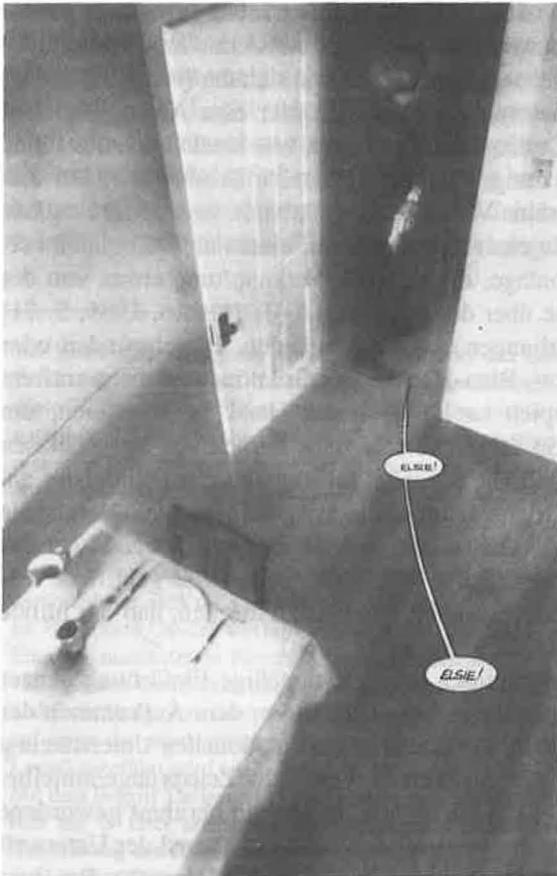


Bild III/1

erfindungsreichste Sequenz aus ›M‹ ist der Mord an Elsie Beckmann, der nicht direkt gezeigt wird, sondern auf folgende Weise: "Elsies Mutter tritt, nachdem sie stundenlang gewartet hat, aus ihrer Wohnung ins Treppenhaus und ruft verzweifelt den Namen des Kindes. Während ihr »Elsie!« ertönt, ziehen folgende Bilder über die Leinwand: das leere Treppenhaus, die leere Dachkammer, Elsies unbenutzter Teller auf dem Küchentisch, ein abgelegenes Rasenstück mit ihrem Ball und ein Luftballon, der sich in Telegrafendrähten verfängt – derselbe Ballon, den der Mörder dem blinden Bettler abgekauft hatte, um das Vertrauen des Kindes zu gewinnen. Wie ein Orgelpunkt liegt der Ruf »Elsie!« unter den an sich beziehungslosen Einstellungen und verschmilzt sie zu einem düsteren Handlungs-

abschnitt." (KRACAUER, 1984, S. 230f.) – MUTH nimmt innerhalb des entsprechenden Abschnitts seines Buchs ganz andere Gewichtungen vor: Die Bilder seiner Erzählung setzen zwar ebenfalls beim Unterrichtsschluß Elsies und den Vorbereitungen der Mutter für das Mittagessen ein (Bd. 1, S. 9), doch dann fügt er mehrere zusätzliche Szenen hinzu, in denen Elsies schließlich verhängnisvolle Neigung zum Trödeln hervorgehoben wird (S. 10f.). Der Schatten des Mörders kommt ihr deshalb nicht erst näher, wenn sie ihren Ball gegen eine Litfaßsäule

wirft, auf welcher ein Steckbrief zur Ergreifung des Täters aushängt, sondern schon früher in der Nähe einer Mauer, die als Plakatwand die Säule ersetzt (S. 11). Der Mörder hat die Verfolgung aufgenommen und wird das Kind nicht unvermittelt (wie im Film), sondern genau zum richtigen Zeitpunkt ansprechen (S. 13).

Um das Quälende, das für die Mutter mit dem Warten verbunden ist, noch zu verschärfen, kommt es zu einer Vervielfachung der Zeit-Motive: nicht nur werden die Kirchturmuhren und zweimal eine Kuckucksuhr an der Wand des Eßzimmers gezeigt, sondern auch ein Glas, an dessen Rand der Fruchtsaftsirup zähflüssig hinunterrinnt (S. 12 u. 14). Nach dem Mord wird das nach wie vor anhaltende Rufen der Mutter ("Elsie!!!", mit drei Rufzeichen), das ohne Antwort im anonymen Häusermeer verhallt, bereits von den neuesten Sensationsmeldungen der Zeitungskolportage abgelöst und verdrängt: "Extrablatt!" (S. 19) (siehe Bild III 1,2,3).

FRITZ LANGS Arbeitstitel von »M« lautete ursprünglich »Mörder unter uns« und war der Auslöser für ein vielsagendes Mißverständnis seitens der Nationalsozialisten, die sich sofort angesprochen fühlten und das Projekt verbieten wollten. Diese Anekdote ist in die Filmgeschichte eingegangen (vgl. TÖTEBERG, 1985, S. 72ff.; KRACAUER, 1984, S. 229); sie gibt aber auch einen gewissen Aufschluß darüber, worin der Reiz einer aktuellen Neufassung des »M«-Stoffes liegt, wie sie JON MUTH vorgelegt hat. Denn es ist hinlänglich bekannt, daß die



Bild III/2

Diese Anekdote ist in die Filmgeschichte eingegangen (vgl. TÖTEBERG, 1985, S. 72ff.; KRACAUER, 1984, S. 229); sie gibt aber auch einen gewissen Aufschluß darüber, worin der Reiz einer aktuellen Neufassung des »M«-Stoffes liegt, wie sie JON MUTH vorgelegt hat. Denn es ist hinlänglich bekannt, daß die

politisch Verantwortlichen des Dritten Reichs, kaum daß sie uneingeschränkt an der Macht waren, ihre Verbündeten nicht zuletzt in der Filmindustrie suchten (und fanden), anstatt auf Opposition zu beharren oder eine solche zu provozieren.

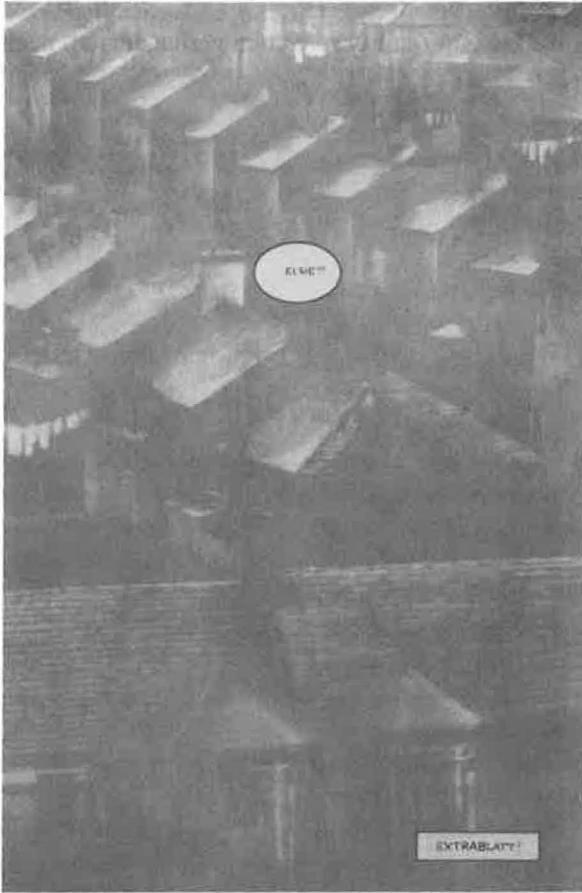


Bild III/3

Als zu stark hatte sich die Verwandlungskraft des Kinos erwiesen, Sinnlich-Gegenwärtiges mit geradezu mythischen Eigenschaften zu versehen. Es wäre nun zynisch, würde man den wechselvollen Entstehungsprozeß des Films (der – wie gesagt – verboten, dann zugelassen, erneut verboten und erst nach dem Krieg wieder zugelassen wurde) als ein Argument zugunsten einer 'vorbeugenden' Vereinnahmung der verschiedenen Ausprägungen der Massenkultur durch eine neutrale Literaturwissenschaft auslegen; im Gegenteil: ›M‹ eignet sich wegen seines ideologiekritischen Impetus meiner Meinung nach ganz ausgezeichnet dafür, (auch im Unterricht!) zu demonstrieren, daß die Ambivalenz des Mythischen in seiner ästhetisch-psychologischen Potentialität erhalten bleibt, selbst (bzw.

gerade) wenn man sich Verbindungen von rationalem Kalkül und Sinnlichkeit im Bereich der Unterhaltungskunst zuwendet.

✍ *Arno Rußegger ist Assistent am Institut für Germanistik der Universität Klagenfurt; Universitätsstraße 65-67, 9020 Klagenfurt*

# Wo Faust versagt, wird Flattermann gewinnen

## Comicverständnis als Kulturtechnik

■ von Bernd OBERHUBER und Hans G. KUGLER



*J. Flattermann:* "Sie sind vollkommen wahnsinnig geworden ..."

*I. Grausewitz:* "Genau. Aber von Wahnsinn verstehe ich mehr als Sie ..."

(Aus: Flattermann 1/1981)

"Comics waren nicht immer ein Synonym für Abenteuer, denn erst die heutige Lesegeneration verbindet Abenteuer und Comics, die ihren Ursprung – wie der Name schon sagt – in den Funnies der US-Zeitungsstrips hatten. Comics in den ersten drei Dekaden unseres Jahrhunderts waren Cartoon,

Witz und Satire, aber niemals Abenteuer."<sup>1</sup>

In der "Frühzeit" der Comics erzählten die lustigen Streifen (strips) Geschichten über Menschen wie Sie und ich: Familien, Kinder, humorvolle, zum Teil phantastisch oder satirisch vefremdete Erzählungen aus dem Alltag des "kleinen Mannes". Häufig thematisierten sie das Leben des Anti-Helden in einer selten allzufreundlichen Alltagswelt. Die "Funnies" waren oft bildgewordener Sapstick. 1929 – im Jahr der Wirtschaftskrise – sollte sich das ändern. Die



Komik der Comic-strips wurden durch das Abenteuer ersetzt; die liebenswerten Alltagsfigur gegen den unbesiegbaren Helden ausgetauscht: Tarzan, Flash Gordon, Prinz Eisenherz, Superman, Batman.

Mit dem Entstehen von Abenteuercomics wurden auch "Erwachsenen-Genres" in die Welt der "Funnies" eingebettet. Durch die Massenform der Comics entstand vor allem in unserem Kulturkreis das Mißverständnis, Comics als reines Kinder-Medium zu sehen; Zeitungsstrips wurden vorwiegend von erwachsenen Lesern konsumiert, Comics in erster Linie von Kinder und

<sup>1</sup> Comic Forum 30/1985, S. 28

Jugendlichen.<sup>2</sup> Natürlich wurden auch diese Figuren parodiert, zum Beispiel durch den gemüsegestärkten Spinatmatrosen Popeye (1929) oder den liebenswert tollpatschigen Supergoof (seit Anfang der 90er Jahre auch als Agent James Goof und Abenteurer Indianer Goof).

Natürlich würde heute niemand mehr bezweifeln, daß sich Comics als selbständige Kunstform etabliert haben. Dafür spricht auch die inzwischen immens gewachsene Literatur zu Textualität und Visualität von Comics.<sup>3</sup>

Es ist eine Kunst, die sich ihren Platz zwischen Erzählung, Bild, Film und Theater erobert hat. Es ist ein [sic!] Kunst, die hohe Anforderungen stellt, die bei der Bewegung des Unbewegten ständig auf dem schmalen Grad zwischen Phantasie und Trivialität, zwischen Fesselung des Lesers und dem Aufruf zur Mitgestaltung schwankt. Aber welche Kunst müßte nicht auf diesem Grad wandern? Es bedarf einer subtilen Technik, eines großen zeichnerischen und sprachlichen Raffinements, um in Bildern mit Text Geschichten zu erzählen.<sup>4</sup>

Genau wie jede andere Form der Kunst – spezifischer: der mehr oder weniger visuell unterstützten Literatur – bieten Comics ihren Lesern mehr oder weniger existentielle Welterklärungsmodelle. Im Hinblick auf diese Funktion wurde sogar der Versuch unternommen, Beziehungen der Comics zu den alten Mythen sowie zu Götter- und Erlösergeschichten herzustellen. Comics seien "... reduzierte Mimesis der Wirklichkeit."<sup>5</sup>

## Die Comics und ihre pädagogischen Feinde

Gerade der sich sozialisierende Jugendliche zieht solche Erklärungsmodelle und Deutungsschemata zur Ausformung eines spezifischen Weltbildes nicht ungerne heran.<sup>6</sup> In Reaktion darauf existiert seit kurzem im deutschsprachigen Bereich auch ein Comic-Service für Schulen und Bibliotheken.<sup>7</sup> Dieses Modell der engen Verbindung zwischen Comics, Bildung und Jugendlichen wurde – allerdings im negativen Sinne – bereits in den 50er Jahren verifiziert.

<sup>2</sup> Vgl.: Comic Welten. Eine Ausstellung über die Kunst des Bilderlesens. [Kat. zur gleichnam. Ausstellung; Hrsg. v. Gerhard Habarta; Texte v. Harald Havas]. Wien: Edition Comic Forum 1992

<sup>3</sup> Über neueste umfassende Erscheinungen zu diesem Thema berichtet H. Havas im Comic Forum 64/1994, S. 76f.

<sup>4</sup> Ebenbauer, Alfred: Vom Reiz der Sprechblasen. In: Lesezirkel 5/1984, S. 8f.

<sup>5</sup> Ebenbauer, a.a.O., S. 9

<sup>6</sup> Zum Thema "Neue Medien" und Jugendliche allgemein vgl. u.a.: Ingenkamp, Frank-D.: Neue Medien vor der Schultür. Weinheim-Basel: Beltz 1984 (= Beltz-Bibliothek, Nr. 116)

<sup>7</sup> Vgl.: RRAHH! magazin 6/1992, Nr. 18, S. 47f.

Im deutschsprachigen Raum schließlich wurde – nach ersten zarten Versuchen der Zwischenkriegszeit – die Entwicklung der Comics zuerst durch die Nazis, später durch übereifrige Pädagogen, abgewürgt und erholt sich davon bis heute erst langsam.<sup>8</sup>

Dieser Erholungsprozeß kann im großen und ganzen wohl als abgeschlossen betrachtet werden, wenn auch einzelne kritische Stimmen nach wie vor die farbigen Bilderbögen mit den Sprechblasen und der verknüpften "Peng-Sprache" als trivial, schädlich, verdummend und letztendlich gefährlich diffamieren. Gibt ihnen die neueste Entwicklung der farbigen Ikonen, die den Text interpretieren, indem sie ihn illustrieren<sup>9</sup>, diesen Stimmen überhaupt das Recht dazu?

Wem wäre in den letzten paar Jahren nicht aufgefallen, wie bunt und poppig Erklärungsmodelle und "Leitbilder" gerade für Kinder und Jugendliche geworden sind – und wie freisinnig? Garfield ("frech, faul & filosofisch"), Alf ("Null Problemo! Har har har!") oder Bart Simpson ("Ich bin Bart Simpson, und wer zum Teufel sind sie?"). Die Rollenvorgaben sind eindeutig. Selbstbewußt, anarchistisch, chaotisch, vorlaut, subversiv, flexibel – einfach gegen den Strich gebürstet! Und damit setzen sie sich deutlich und nachhaltig von den Super-Helden (besonders Superman, Batman und ihre Nachfolger) ab, die ihre spezifische Entstehungszeit auf 1940 bis 1945 (*the golden age*) datieren können. Welch großen Einfluß die oben genannten Comicfiguren mit ihren dazugehörigen Comic-Welten auf Jugendliche haben, beweisen nicht nur die Verhaltensmuster, sondern auch Outfit und comic-konforme Sprachmerkmale der Heranwachsenden. Daß diese Erscheinungen sich zu regelrechten Modetrends entwickeln können, beweist z. B. das Merchandising um die Figur Batman:

Das eigentlich Interessante an diesem Batman-Fieber ist aber, daß Leute Batman-Waren kaufen, Bat-T-Shirts, -Ohrringe oder -Kostüme tragen, Artikel und Berichte über die Figur und die Welle schreiben – und das alles, obwohl sie gar keine Comics lesen.<sup>10</sup>

Und diese Art der Übernahme von "lifestyle" ist mehr als eine kurzlebige Erscheinung: Aus den Cowboys der 70er Jahre sind die Bart Simpsons der 80iger geworden, die gerade von den "Undertakers" der 90er Jahre abgelöst werden. Gerade auf dieser Ebene der schnellen Vermittlung von Inhalten weist das Medium Comic, insbesondere auf sprachlicher Ebene, eine verblüffende Ähnlichkeit zu werbespezifischen Techniken der Sach- und Sprachvermittlung auf:

<sup>8</sup> Comic Welten, S. 12

<sup>9</sup> Vgl.: Urban, Dieter: Text-Design. Textgestaltung für die sprachliche und bildliche Kommunikation. München: Bruckmann 1989, S. 139

<sup>10</sup> Comic Welten, S. 60

Ein Werbemittel muß im allgemeinen in sehr kurzer Zeit seine Botschaft an den Mann (und an die Frau) bringen. Oft sind es nur wenige Augenblicke, die beispielsweise einer Anzeige bleiben, um sich dem Leser einer Zeitschrift mitzuteilen.<sup>11</sup>

Mit der scheinbar unkontrollierten Eigendynamik der oben erwähnten Entwicklung fühlt sich ein traditionsbehaftetes Bildungsmonopol innerhalb der Pädagogik vollständig in Frage gestellt. Aus der Negation des klassischen, "braven" Erziehungsideals entsteht das Argument, Comics seien primitiv, trivial, unnütz und tumb, und somit ihre Leser "ungebildet".

Die pauschale Abqualifizierung einer ganzen Literaturgattung und Kunstform zum trivialen Kinderkram (haben übrigens nicht auch und gerade Kinder einen Anspruch auf niveauvolle Unterhaltung?), die allzuoft lediglich und ausschließlich am schnellen profitorientierten Praktiken der Verlage, das Desinteresse des hiesigen Kulturbetriebes und nicht zuletzt auch die kritiklose Anspruchslosigkeit der Leser sind dafür verantwortlich, daß die Bundesrepublik in Sachen Comics heute ein Entwicklungsland ist.<sup>12</sup>

Und Österreich? Bart Simpson statt Julius Cäsar? Garfield statt Törléß? Alf statt Faust? Kein Wunder, daß das Lesen der bunten Bilder mit ihrem Fünkchen Wahrheit als sinnloses Vergnügen diffamiert wurde und zum Teil noch wird. Die flexibleren Rollenmodelle der Comics mit ihrer spezifischen Eigendynamik haben alle Bemühungen, die Vorbildfunktion historischer Personen und literarischer Figuren pädagogisch zu nützen, glattweg überrollt. Ein nicht unbedeutender Faktor dieser dynamischen Entwicklung ist die spielerische Freiheit im Umgang mit klassischen Bildungsinhalten, die gerade in der österreichischen Diskussion um Comics eine nicht unwesentliche Rolle spielte:

Die Produktion einer pädagogischen, "guten" Comicserie als Gegengewicht (natürlich zu den "schlechten" Comics! Anm. d. Verf.) scheiterte an dem Vorurteil, dieses Medium sei einfach zu minder, als daß man damit anspruchsvolle Inhalte transportieren könne ... Das Ziel war, Kinder dazu zu bringen, sich an den Besitz von "echten" Büchern zu gewöhnen und Gefallen daran zu finden. Die Konfrontation mit dem "Guten" würde, so die Theorie, eine natürliche Abneigung gegen "schlechte Literatur" bedingen. Ob das tatsächlich funktionieren kann, bleibt dahingestellt.<sup>13</sup>

## Flattermann, der Superheld

Anhand eines neueren, österreichischen, parodistischen Super-Helden-Comics wollen wir diese spielerische Freiheit speziell in der Behandlung historischer

<sup>11</sup> Rothfuss, Volker: Wörterbuch der Werbesprache. Stuttgart: Rothfuss 1991, S. 8

<sup>12</sup> Knigge, Andreas C.: Fortsetzung folgt. Comic Kultur in Deutschland. 1986 (= Ullstein 36523), S. 9

<sup>13</sup> Comic Welten, S. 188

Elemente aufzeigen.

Dabei handelt es sich um "... das ausgeflippte deutsch-österreichische Produkt Flattermann der Brüder Kurt und Wenzel Kofron ..." <sup>14</sup>; genauer gesagt um den Band 1 dieser Serie (Flattermann und die Energiekrise, 1981).

Johannes Flattermann ist der letzte

... Sproß eines langen Superheldengeschlechts. Flattermann ist unbestechlich, selbstlos und grenzenlos hilfsbereit. Somit fügt er sich nahtlos in die Ahnengalerie seiner Vorfahren ein – wäre da nicht ein kleiner Schönheitsfehler: Mißgünstige Schreibtischtäter in Metropolis haben Flattermann wegen angeblicher Gefährdung des Luftraumes den Flugschein entzogen ... <sup>15</sup>

Sie haben es bereits erkannt. Unser Held, der im verblichenen Denkmal für eine vergangene Superhelden-Generation – in der Mittelkonsole, rechts – wohnt, ist legitimer Nachfolger von Superman, dem er die Flugfähigkeit verdankt, und von Batman, von dem Maske und Akrobaten-Kostüm entlehnt sind. Auch



wenn der fliegende Held häufig mit mißlungenen Drei- und Mehrpunktlandungen zu kämpfen hat. Sein obligatorischer Gegenspieler ist übrigens der aus der Science Fiction Literatur stammende archetypische "Mad Scientist" Irrwahn Grausewitz, Leiter des Instituts für angewandten Wahnsinn. "Aufgabe und wissenschaftliche Grundhaltung dieses Instituts ist es, seinem Leiter den begehrten Nobelpreis für Genialität zu ergattern, koste es was es wolle ..." <sup>16</sup>

Natürlich existieren noch eine Menge anderer literarischer Versatzstücke, deren wichtigstes wohl die mißglückte Zeitreise mit Hilfe einer Zeitmaschine ist. Unter dem Leitmotiv der Zeitreise werden verschiedenste historische Epochen und Sujets in die Handlung eingebaut, parodistisch verfremdet und/oder der Interpretation zugänglich gemacht. Damit werden aber Elemente der traditionellen Erziehungslehre im neuen Gewand präsentiert, denn:

Historie schützt Umwelt, indem sie Wirkungen für soziales Verhalten erzielt, indem sie Wirkungen in einer gesellschaftlichen Umwelt erzielt, in der die Geschichte aber als Orientierungshilfe akzeptiert, als Vermittlerin von Einsichten erscheint, als Faktor von Aufklärung gehandhabt werden muß, der Darstellung von Alternativen förderlich ist und als erzieherische Instanz für konkretes Denken wirksam wird. <sup>17</sup>

<sup>14</sup> Comic Welten, S. 161

<sup>15</sup> Flattermann 1, S. 4

<sup>16</sup> Flattermann 1, S. 5

<sup>17</sup> Hödl, Günther: Geschichte als geistiger Umweltschutz. Klagenfurt: Carinthia 1980 (= Klagenfurter Universitätsreden, Heft 12), S. 19

Zwischen dem alten Ägypten, dem "finsternen" Mittelalter, der frühen Neuzeit, einer genauso "dunkel" anmutenden Gegenwart bis in eine von der Energiekrise geschüttelte Zukunft erstreckt sich der Handlungsbogen. Flattermann und Grausewitz durch- und erleben das, was der durchschnittliche Leser noch vage aus seiner Schulzeit über diese historischen Epochen zu wissen glaubt: Inquisition, Mongolenkrieg, Alchemie, Fortschritte, Eroberungen, die Bombe, der nukleare Holocaust ...

Durch und mit diesen Motiven wird innerhalb von Flattermanns fiktiver Comicwelt eine aus historischen Versatzstücken bestehende pseudomittelalterliche "Zeitmaschinenwelt" konstruiert, die den Protagonisten als Experimentierfeld für spezifisches Rollenverhalten dient.<sup>18</sup>

Historie wird so der Darstellung von Alternativen förderlich. Sie wird es dann, wenn das Gewordensein der sozialen und politischen Gegenwart aufgedeckt werden kann und demzufolge ihre Verwandlungsfähigkeit und Veränderbarkeit gezeigt werden können. Es wird dadurch eine Haltung erzeugt, die die Sachzwänge der Umwelt nicht als notwendig akzeptiert, sondern vor dem Hintergrund genutzter und versäumter, vergangener und vielleicht noch bestehender Möglichkeiten begreift. Das Selbstverständliche wird durch das Aufzeigen von Alternativen gezwungen, sich zu rechtfertigen und einer Kritik zu stellen. Eine so verstandene Historie kann beitragen zur leichteren Bewältigung von Gegenwart und Zukunft.<sup>19</sup>

Gemäß seinen Charaktereigenschaften entwickelt Irrwahn Grausewitz auf der rücksichtslosen Suche nach persönlichem Ruhm im technologischen Fortschritt nicht nur Nützliches wie elektrisches Licht und elektrische Zahnbürsten, sondern sprengt die Pseudowelt mit Atomkraft in fiktionale Stücke. Wer sonst als der naive Superheld Flattermann und der ausgeflippte Forscher Grausewitz hätten sich mit der Zeitmaschine in ihre mehr oder weniger heile Comicwelt zurückretten können – wo der Leiter des Instituts für angewandten Wahnsinn sofort wieder mit seiner von maßloser Hybris geprägten Forschungstätigkeit beginnt. Die Folgen scheinen unaufhaltsam absehbar. Die Zerstörung nicht nur jener pseudomittelalterlichen Versatzstückwelt, sondern auch die endgültige Vernichtung der Welt, in der die beiden Protagonisten agieren. Und gerade diese Comic-Welt ist es, mit der sich der Leser leicht identifizieren kann. In ihr – und im gesamten Comic – werden nämlich entstehungsgeschichtlich zeit- und ortsspezifische Probleme thematisiert, die auch heute noch keineswegs gelöst sind: Die Ambivalenz zwischen Energiebedürfnis und Atomkraft, die Suche nach alternativen Möglichkeiten der persönlichen und technologischen Entwicklung

<sup>18</sup> Im Gegensatz zu der Meinung, Comics tendieren als Medium zu einfachen, linearen Formen der Erzählung (vgl. Ebenbauer, S. 9) möchten wir explizit darauf hinweisen, daß es sich bei dieser "Welt in der Welt"-Konstruktion literaturwissenschaftlich gesehen um eine Variation der Erzählstruktur des "doppelten cursus" handelt; immerhin die grundlegende Erzählstruktur eines Großteils unserer mittelalterlichen Epik.

<sup>19</sup> Hödl, a.a.O., S. 20

sowie die Forderung nach Kontrolle einer ausufernden wissenschaftlichen Forschungstätigkeit.

Wird es Johannes Flattermann gelingen, in einer Art "Last mission"- Aktion seine Mitfiguren vor dem drohenden Untergang zu retten? Im Comic bleibt diese Frage unbeantwortet.<sup>20</sup>

Wie es weitergeht, wird der Alltag zeigen ...<sup>21</sup>

Die Figur des parodistisch gezeichneten Helden wirkt deshalb so sympathisch und ist als Rollenmodell deshalb so akzeptabel, weil die vielen antiheldischen Züge den Superhelden humorvoll auf ein menschliches Mittelmaß zurechtgeschnitten haben. Mit Johannes Flattermann, der in seiner Comicwelt Erfahrungen durchlebt, die nicht nur in Österreich die 80er Jahre charakterisierten, kann sich ein Großteil seiner Leser identifizieren. Im Gegensatz zu den schwerfälligen Interpretationsschemata der tradierten Erziehungsideale ist Flattermann aktuell, direkt und – eine Figur der Trivialliteratur.

Doch ist "... nicht einmal die Unterscheidung zwischen Hoch- und Trivialliteratur ... besonders alt und keineswegs in allen Ländern gleich stark ausgeprägt. Hauptsächlich die europäische, und da vor allem die deutschsprachige Literaturkritik versucht verbissen, Unterschiede zwischen ernster und unterhaltender Literatur herauszuarbeiten."<sup>22</sup>

Und damit könnte für die Jugend von heute gelten. Wo Faust versagt, wird Flattermann gewinnen!

## Comics als Bildungsgut

Anhand eines österreichischen Comics aus jüngster Vergangenheit, in dem Ereignisse thematisiert werden, die dem Leser noch gut in Erinnerung sind, wurde versucht, Entstehung und Vorbildfunktion eines Rollenmodells in einem Comic aufzuzeigen und die zentrale Rolle dieses Mediums neu zu beleuchten. Es steht außer Zweifel, daß die Auseinandersetzung mit aktuellen Comics heute mehr denn je zum Verständnis der Verhaltensweisen von Kinder und Jugendlichen beitragen kann. Wenn auch Jugendliche die im Comic vorgezeigten Rollenmodelle selten undifferenziert übernehmen, ist die Unkenntnis darüber

<sup>20</sup> Dies könnte darauf hindeuten, daß doch ein engerer Zusammenhang zwischen Comics und Mythen besteht, als bisher angenommen wurde; denn: "Der Mythos erschöpft sich nicht in einem dualistischen Aktionismus, er enthält immer einen Rest des Nicht-Deutbaren, einen Überhang an Fragen. Das tun die Comics nicht. In ihnen ist alles eindeutig, es bleibt kein Rest, der Held erledigt seine und die Probleme der Welt immer wieder ein für allemal." (Ebenbauer, S. 9). Hat Johannes Flattermann die Probleme um den Mythos Zwentendorf wirklich ein für allemal erledigt?

<sup>21</sup> Flattermann, S. 48

<sup>22</sup> Comic Welten, S. 190

in einer offenen Informationsgesellschaft eigentlich nicht mehr tolerierbar – und der Informationsaufwand ganz sicher keine "Zeitverschwendung".

Denn die bewußte Durchbrechung des zeitlichen Kontinuums der Alltagserfahrung, das bewußte Querstellen zur verwerteten und industrialisierten Zeit könnte doch der erste Schritt in Richtung Herausbildung jener kritischen Distanz zu den Dingen und zu sich selber sein, die die Voraussetzung aller persönlichen Identität und dadurch das Ziel einer verantwortlichen Erziehung ist ...<sup>23</sup>



"Was ist das?"

"Jetzt ist denen eine Sicherung  
durchgebrannt."

(In: Flattermann 1/1981)

## Literatur

Alle bildlichen und textlichen Zitate zu "Flattermann" aus: Flattermann Band 1: Flattermann und die Energiekrise. Von Kurt Kofron (Text) und Wenzel Kofron (Zeichnungen). Arabischer Text Dr. Maher Damen. Wien: Pollischansky 1981.

☞ Bernd Oberhuber ist Texter und Mitbegründer der ARGEntur (= Kreativ-Arbeitsgemeinschaft im Print-Medienbereich); Neuer Platz 5, 9800 Spittal/Drau  
Hans G. Kugler ist ständiger Mitarbeiter der ARGEntur; Schattseite 8, 9545 Radenthein

<sup>23</sup> Amann, Klaus: Literaturunterricht oder soll man Schüler eigentlich ernst nehmen? Klagenfurt: Carinthia 1980 (= Klagenfurter Universitätsreden, Heft 13), S. 19. Und entlasten nicht auch Comics ihre Leser vom unmittelbaren Praxisdruck? "Gerade dieser Umstand könnte doch ein Ansatz sein, Literaturunterricht nicht als Vorbereitung auf etwas, sondern als die Sache selbst zu betreiben." (Amann, ebd.)

# "Der Kampf ums Dasein kennt keine Jahreszeiten"

## Zur kognitiven Leistung der populär-literarischen Gattung *comic strip*

■ von Artur R. BOELDERL

Kann einer, der erzählen will, heute noch sagen: "Es war ein klarer spätherbstlicher Morgen gegen Ende November", ohne sich dabei wie Snoopy zu fühlen? Was aber, wenn ich Snoopy das sagen ließe? Wenn also die Worte "Es war ein klarer spätherbstlicher Morgen ..." jemand sagte, der dazu berechtigt war ...?<sup>1</sup>

Der Disput über den potentiellen Wert oder Unwert von *comic strips*<sup>2</sup> ist ein – zumeist vor dem Hintergrund von pädagogisch-didaktischen Überlegungen – seit längerem schon und zum Teil heftig geführter, sowohl von Befürwortern des *comic* als auch von seinen Gegnern. Ohne sich von vornherein auf die eine oder andere Seite der häufig aus ideologisch motivierten Positionen heraus argumentierenden Parteien schlagen zu wollen, nimmt dieser Aufsatz sich vor, das Problem zunächst von einer anderen, bislang wenig beachteten Seite zu beleuchten, namentlich der im weitesten Sinne philosophischen, und danach – anhand kurzer Interpretationsbeispiele – mögliche Implikationen für den Unterricht aufzuzeigen. Ausgangspunkt ist die Frage nach der kognitiven Leistung von Aussagen, die in *comic strips*, also innerhalb eines relativ jungen, gattungsmäßig begrenzten Verweisungszusammenhangs, anzutreffen sind, respektive die Frage nach deren jeweiliger Legitimierung oder Aktualisierung in diesem bestimmten Kontext und durch diesen. Zur Illustration dieses Ansatzes möge eine geringfügige Modifikation des obigen Zitats dienen: Kann einer, der philosophieren will, heute noch sagen: "Ich weiß, daß ich nichts weiß", ohne sich des Gefühls einer ungeheuren Banalität dieser Aussage erwehren zu müssen? Was aber, wenn ich denselben Satz Snoopy in den Mund legte? Wenn also die Worte "Ich weiß, daß ich nichts weiß" jemand sagte, in dessen Ohren sie nicht obsolet klangen?

<sup>1</sup> Eco, S. 27

<sup>2</sup> Angesichts der uneinheitlichen Schreibweisen habe ich mich dafür entschieden, im folgenden nur dem als Fremdwort gleichsam bereits eingedeutschten Terminus "Comics" (im Plural vom Range eines Oberbegriffs für alle verschiedenen Arten von Bildgeschichten) einen der deutschen Orthographie angepaßten Großbuchstaben – als Anzeiger des Nomens – zu gönnen, während ich sämtlichen anderen Ausdrücken wie "comic" (Sg.), "comic strip" und "daily strip" durch Beibehaltung der Kleinschreibung den ganzen Charakter der Fremdheit lasse.

Die Beschränkung der ausgewählten Beispiele auf zwei *daily strips*: ›Peanuts‹ von CHARLES M. SCHULZ sowie ›Garfield‹ von JIM DAVIS, gründet zum einen darin, daß ersterer allgemein als sogenannter *sophisticated strip* anerkannt und der Protagonist des letzteren von seinen (deutschen) Herausgebern explizit als "frech, fett, faul und filosofisch" ausgewiesen wird, zum anderen darin, daß beide sich einer vergleichbar großen, jedenfalls außerordentlichen Popularität erfreuen, ja daß darüberhinaus ein gewisses Ablöseverhältnis hinsichtlich des Grades der quantitativen Rezeption zwischen beiden besteht.

Wenn man einen Baum so nicht besteigen kann,  
muß man sehen, wie man zu einer Leiter kommt.  
(Snoopy, Philosoph)<sup>3</sup>

## 1. Trivialität des comic strip

UWE BAUR bietet in seinem Aufsatz ›Für eine Gattungstheorie des Comics‹ eine sehr weit gefaßte Definition des zur Debatte stehenden Phänomens an:

"Comic" bezeichnet als Gattungsbegriff alle historischen Realisationen narrativer Texte, in einer besonderen verbal-graphisch-visuellen Zeichensprache, die v. a. in den Medien Zeitung, Zeitschrift und Buch vermittelt werden.<sup>4</sup>

BAURS Begriffsbestimmung ist dahingehend zu ergänzen, daß der narrative Anteil an den *daily strips*, und insbesondere an den hier untersuchten ›Peanuts‹ und ›Garfield‹, sich naturgemäß schon aus rein ökonomischen Gründen in Grenzen hält. Nichtsdestoweniger läßt mit ARTHUR C. DANTO die generelle Gattungs- und auch Lesestruktur so sich festsetzen, daß im Laufe einer dreiphasigen Ereignisabfolge "ein Subjekt aus einem Zustand durch eine aktive/passive Begebenheit in einen anderen Zustand gerät".<sup>5</sup> Die Reduktion des narrativen Gehalts kann aber noch weiter gehen und mit zwei Phasen das Auslangen finden, wie etwa das Beispiel der meisten *Garfield*-strips vor Augen führt: So sind zwar optisch drei Einzelpanels vorhanden, von denen jedoch die ersten beiden *einen* Zustand schildern, der sich erst im letzten Bild wandelt, in der Regel auf unerwartete Weise. Diese Beobachtung erlaubt den Schluß, daß das textkonstitutive Verhältnis von Identität und Differenz nicht nur zwischen den einzelnen Panels, also in visueller Hinsicht, besteht und für die Genese der narrativen Struktur des comic entscheidend ist, sondern darüberhinaus auch auf der Ebene der Figuren und deren psychischer Verfassung eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt. Wenn Comics somit laut DRECHSEL, FUNHOFF und HOFFMANN als

<sup>3</sup> Kleine Zeitung, Rubrik 'Zur Lage' vom 25.8.1992

<sup>4</sup> Baur: Für eine Gattungstheorie des Comics. In: Skreb/Baur, S. 264f.

<sup>5</sup> A.a.O., S. 265

serielle Produkte "mit feststehenden Figuren, mit einem festgelegten Zeichencode, mit Handlungsklischees und mit einem rigiden psychologischen Schematismus arbeiten"<sup>6</sup>, so ist dies vorderhand durchaus noch kein Kennzeichen für Trivialität, zumal es doch keineswegs bedeutet, daß die Psyche der Figuren und deren Geflecht von Beziehungen vor aller Schematisierung, sehr differenziert erstellt und angelegt sein können. Wenn Comics auf einem stereotypen Konzept gründen, so impliziert der Befund der *Stereotypie* allein noch nicht, daß ein solches Konzept keine komplexen Darstellungen – etwa in bezug auf innere Entwicklung, Reflexion und Gefühle – zulasse. Es ist vielmehr gerade diese *Stereotypie*, die per analogiam den Blick freigibt auf so manche mögliche Vergleichsmomente zwischen der literarischen Gattung comic und dem, was man in (post)modernen Texttheorien verallgemeinernd den *philosophischen Diskurs* nennt. Aufschluß über diese zunächst bloß postulierte Annäherung vermag eine Reflexion über den (antiken) Mythos einerseits und den philosophischen Begriff der Abstraktion andererseits zu geben.

### 1.1 Der comic – moderner Mythos?

›*Meyers Enzyklopädisches Lexikon*‹ nennt Comics *moderne Mythen*. Mythen sind Erzählungen, in denen die unterschiedlichen Gestalten der handelnden Gottheiten nach Analogie menschlicher Verhältnisse gefaßt werden. Das mythische Denken stellt eine enge Verbindung der menschlichen mit der göttlichen Sphäre dadurch her, daß es das göttliche Handeln nur graduell, aber nicht prinzipiell vom menschlichen unterscheidet. Meist wird daher auch die Erscheinung der Gottheiten anthropomorph dargestellt. Der Mythos vermittelt Einsicht in den Grund aller Erscheinungen des Daseins; indem er das Sein vom Seienden her ansieht und zu verstehen trachtet, hat er aitiologischen Charakter und weist überdies enge Bezüge zum Kult auf: Um die bestehende Ordnung der Welt zu sichern und vor einem Abfall ins Chaos zu schützen, werden die mythischen Geschehnisse zu bestimmten Zeiten rituell wiederholt.<sup>7</sup> AUGUST STAHL geht in seinem Aufsatz ›*Comics und Mythenkritik*‹ von der Parallelität des antiken Mythos und des comic aus und meint:

Comics und Mythen ähneln einander durch das, was man bei den Mythen ihre Wiederholbarkeit, bei den Bildgeschichten ihre serielle Erscheinungsweise nennt. (...) Was dem enttäuschten Leser als ermüdendes Einerlei vorkommen mag, nämlich die ewige Wiederkehr der gleichen Konflikte und der gleichen Lösungen der Konflikte..., genau dies ist die Folge des mythischen Grundmusters. Die durch alle Abwandlungen der Geschichte einer Serie immer wieder durchscheinende Identität ist der Mythos dieser Serie.<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Drechsel/Funhoff/Hoffmann, S. 267

<sup>7</sup> Zum Verhältnis von *Stereotypie* und Wiederholung siehe auch unten 1.2

<sup>8</sup> Stahl: *Comics und Mythenkritik*. In: *Fabula* 1979, S. 243

Die mythische Grundverfaßtheit des comic läßt sich sogar noch tiefer verorten, als STAHL hier nahelegt, manifestiert sich doch die konstatierte Wiederholbarkeit nicht nur in der Tatsache der seriellen Erscheinungsweise, sondern auch und vor allem in dem strikt festgelegten Urkonzept der einzelnen strips, also just in dem, was vielfach, als Stereotypie – und daher trivial – verfehmt, zur Rechtfertigung eines voreiligen Ausschlusses der Gattung von der literaturwissenschaftlichen Kritik (und damit der fachdidaktischen Kanonbildung) herangezogen wird. Nun stellt sich die Frage, ob nicht in eben dieser Stereotypie der philosophische oder eigentlich vielmehr fundamental-ontologische Gehalt begründet liegt, der beispielsweise einem strip wie den ›Peanuts‹ nachgesagt wird. Zweifelhaft bleibt jedenfalls, ob erstens der Mythos eine Entlastungsfunktion hat, die von Realitäten der Gesellschaft befreit, und ob zweitens eine solche Entlastungsfunktion auch dem comic wesentlich anhaftet, wie UWE BAUR meint.<sup>9</sup>

Zumindest für die hier behandelten strips gilt im Gegenteil, daß sie diese Realitäten – wie körperliches und psychisches Leid, Leistungsdruck und Bewegungsdefizit – auf einer Ebene vor Augen führen, wo sie ihrer Alltäglichkeit enthoben sind und umso sinnfälliger zum Vorschein kommen. So paradox es klingen mag: Die vielkritisierte Stereotypie der strips erlaubt eine gewisse Abstraktion vom Alltäglichen; gerade die unermüdliche Schilderung des *everyday-life* (man denke an ›Garfield‹) enthebt dieses seiner anödenden Gewöhnlichkeit.

### 1.2 Stereotypie als Form der Abstraktion

Zieht man einmal mehr ›Meyers Enzyklopädisches Lexikon‹ zu Rate, so meint

- a) "**stereotyp**": feststehend, unveränderlich; ständig wiederkehrend; leer, abgedroschen. Stereotypie wird vorgestellt als eine bestimmte, sich nahezu identisch wiederholende, meist ohne Situationsbezug auftretende Bewegungsfolge oder sprachliche Äußerung. Demgegenüber heißt
- b) "**abstrakt**": vom sinnlich Wahrgenommenen gelöst; in negativer Bedeutung auch: nur theoretisch, philosophisch. Abstraktion meint das Heraussondern des unter einem bestimmten Gesichtspunkt Wesentlichen vom Unwesentlichen. Die klassische philosophische Abstraktionstheorie besagt, daß das Allgemeine durch Absetzen von den jeweils unwesentlichen Merkmalen bei gleichzeitigem Herausheben und gesondertem Betrachten der wesentlichen Merkmale der Individuen erkannt werde.

Die Verquickung, oder besser: das Ineinanderspielen, beider Begriffe im comic läßt dergestalt sich denken, daß die comic-typische Technik der Reduktion

<sup>9</sup> Vgl. Baur, S. 271

sämtlicher Merkmale auf einige wenige, wesentliche eine bestimmte Form der Abstraktion sei; indem im Rahmen eines zuvor erarbeiteten "ontologischen" Plans auf Akzidentien zugunsten substantieller Elemente weitgehend verzichtet wird, wird (im Rezipienten) ein Vorgang möglich, dessen kognitive und in weiterer Folge epistemologische Leistung HEGELS bekannter Satz aus der ›Phänomenologie des Geistes‹ am besten zu illustrieren vermag: "Das Bekannte ist darum, weil es bekannt ist, nicht erkannt."<sup>10</sup> Erst die Spiegelung des gemeinigen Alltagslebens im comic setzt ein Fortschreiten im Erkennen der als *conditio humana* gesetzten Situation des Geworfen-Seins in eine Welt, deren Herr ich nicht bin und der als existenzkonstitutiver Struktur ich mich unterworfen (*subiectum*) sehe, in Gang.

Daily strips wie ›Peanuts‹ und ›Garfield‹ sind dazu in der Lage, im Leser einen Erkenntnisprozeß zu initiieren, der durchaus kritisch-aufklärerisch im besten Kantschen und revolutionär-befreiend im besten marxistischen Sinne wirken kann, und zwar gerade durch jene Eigenschaft, die man ihnen gemeinhin als Trivialität vorhält.

Die Reduktion aller Komponenten des Comic strips, gleichzeitig die Herausarbeitung einiger signifikanter Züge der Gestalten im Bild und in ihrem Sprachgebrauch ist uns schon bekannt als Technik der Gebrauchsliteratur. Wenn wir von Mustern gesprochen haben, von Klischees – hier sind sie auf unüberbietbare Weise da<sup>11</sup>,

resümiert KARL RIHA im Anschluß an seinen Aufsatz ›Die Blase im Kopf‹; wenn er aber meint, "das Bedeutungsnetz dieser Muster ist so eng, so eingespielt auf die Bewußtseinsvorgänge der Lesergemeinde, daß ein unbefangener Betrachter es zumeist schwer hat, in dieses Netz sich hineinzudenken..."<sup>12</sup>, so entgeht ihm die entscheidende neue Qualität, die sich darin ausspricht. Wir stellen hier die These auf, daß der comic strip – in der speziellen Form als daily strip – eine Technik der *Übersetzung* im Heideggerschen Sinn ist, mit dem Ziel, vermeintlich Vertrautes und Altbekanntes in sein Recht als Fremdes, Anderes zu setzen und das vordem unhinterfragt Identische als solches Differenten sodann in einer (ohne weiteres philosophisch zu nennenden) Reflexion wieder einzuholen, mit einem Wort: zu verstehen.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Hegel, S. 35

<sup>11</sup> Riha: Die Blase im Kopf. In: Schmidt-Henkel/Enders/Knilli/Maier, S. 176-190, hier Exkurs S. 191

<sup>12</sup> Ebenda

<sup>13</sup> Eine extrem gegenteilige Auffassung will ich allein schon aus Gründen ihrer Originalität und zeitgeschichtlichen Aktualität nicht vorenthalten. So meint nämlich das "Wörterbuch der Literaturwissenschaft" des Bibliographischen Instituts Leipzig 1986: "Da die aktionsreichen Bildergeschichten keine vertiefenden Aussagen zulassen, bewirken sie bei gewohnheitsmäßiger und ausschließlicher Rezeption zwangsläufig eine geistig-psychische Verarmung ihrer Konsumenten."

### 1.3 Bild – Zeichen – Begriff: Semiotik im comic

Nach BERND DOLLE-WEINKAUF brachten die seit 1950 in den Vereinigten Staaten erscheinenden *Peanuts*-strips einen bis dahin nicht gekannten subtil philosophischen, hintersinnigen Humor ins Genre ein. Die vom Zeichner Charles M. Schulz "mit wenigen Linien konturierten Figuren veränderten sich im Lauf der Zeit ... zu eigenwilligen, profilierten Typen. (...) Requisiten und Hintergründe – sofern überhaupt vorhanden – beschränken sich auf Andeutungen".<sup>14</sup> DOLLE-WEINKAUF konstatiert, daß die Handlungsträger nicht in ihrem – scheinbaren – Kindsein verharren, ebensowenig wie die Handlung in der Sphäre des Kinderalltags und Kinderspiels verbleibe, sondern weithin parabolische Bezüge zur Erwachsenenwelt und deren Problemen entwickle; eine ironische Spannung stelle sich her, die einerseits als Kinderblick auf die Geschäfte der Erwachsenen, andererseits als merkwürdig "erwachsene" Struktur der Kinderwelt gelesen werden könne, im Grunde aber beides beinhalte.<sup>15</sup> Warum sich der comic strip als Träger für eine derartige ironische Verknüpfung, nahezu perfekt eignet, gründet in seiner mythomorphen Beschaffenheit: Die Versatzstücke, aus denen ein comic strip sich zusammensetzt, sind, kurz gefaßt, verbale und nonverbale Zeichen, d. h. Worte (Silben, Buchstaben) und Zeichnungen (Linien, Kurven, Flächen). Oder anders: sinnlich wahrnehmbare Sachvorstellungen – Bilder- und Lautkombinationen, die für Begriffe stehen. Nun wird gemeinhin entwicklungspsychologisch die Auffassung vertreten, daß die Welt des Kindes eine sensuale (ästhetische) sei, während die des Erwachsenen von der Sprache dominiert werde (Logik).<sup>16</sup> Für beide jedoch gilt, daß es Zeichen sind, die Welt vermitteln bzw. überhaupt erst entstehen und verstehen lassen. Primitiver (im Sinne von: anfänglich) und zugleich prominenter Behelf zum Begreifen des In-der-Welt-Seins des Menschen ist der Mythos, von dem der Struktural-Anthropologe CLAUDE LÉVI-STRAUSS sagt:

... die Elemente der mythischen Reflexion (liegen) immer auf halbem Wege zwischen sinnlich wahrnehmbaren Eindrücken und Begriffen. Es wäre unmöglich, die ersteren aus der konkreten Situation, in der sie erschienen sind, herauszulösen, während der Rückgriff auf die letzteren es erfordern würde, daß das Denken wenigstens vorübergehend seine Absichten außer acht lassen könnte. Es besteht aber ein Zwischenglied zwischen dem Bild und dem Begriff: das Zeichen... (...) Das Zeichen ist, ganz wie das Bild, etwas Konkretes, aber es ähnelt dem Begriff durch seine Fähigkeit des Verweisens: beide beziehen sich nicht ausschließlich auf sich selbst, sie können für anderes stehen.<sup>17</sup>

<sup>14</sup> Dolle-Weinkauf, S. 210

<sup>15</sup> Vgl. ebenda

<sup>16</sup> Den fundamentalen Zusammenhang von sinnlicher und begrifflicher Welt, von Ästhetik und Logik, offenbart nicht zuletzt die Etymologie des Wortes "Begriff" von "begreifen", auf die u. a. schon Hegel hingewiesen hat. Vgl. dazu den Aufsatz "Die Aufhebung der Anschauung im Spiel der Metapher". In: Frank, S. 213-238

<sup>17</sup> Lévi-Strauss, S. 31

Ist man bereit, die strukturelle Ähnlichkeit von Bild, Zeichen und Begriff zu akzeptieren, wie LÉVI-STRAUSS sie anhand der Modalitäten der mythischen Reflexion aufzeigt, so tritt auch klarer als bisher zutage, inwieweit sowohl spekulative Philosophie (die um den Begriff ringt) als auch sprachanalytische Philosophie (deren Gegenstand im wesentlichen die kommunikative und kognitive Funktion des Zeichens ist) der oben behaupteten Erkenntnisleistung des aus Bildern und Worten, d. h. sprachlichen Zeichen, montierten comic strip korrespondiert, oder genauer: inwieweit die reflexive Erkenntnisleistung, die den beiden genannten philosophischen Denkmodi ohne weiteres zugestanden wird, ebenso wie dem Mythos auch dem comic strip als Wesensmerkmal inhärent ist.

Beispiel 1: GARFIELD



Welche Differenz besteht zwischen einem Satz LUDWIG WITTGENSTEINS wie "Daß es mir – oder Allen – so *scheint*, daraus folgt nicht, daß es so ist"<sup>18</sup> und einem comic wie diesem ›Garfield‹-strip (Beispiel 1<sup>19</sup>)? Beide handeln dasselbe erkenntnistheoretische Problem ab, mit dem Unterschied, daß dessen pragmatische Konsequenz in letzterem explizit vor Augen geführt, *anschaulich* gemacht wird (versehen mit einer pointierten Wendung, die den normativen Anspruch einer sogenannten "objektiven", tatsächlich jedoch konventionell festgelegten Wahrheit – hier die Tages- als Uhrzeit – ex negativo konterkariert), wohingegen sie in ersterem zwar implizit präsent, aber nichtsdestoweniger unausgesprochen bleibt. Denkbar wäre zum Beispiel auch ein *Garfield*-strip mit folgendem Aussehen:

1. *Bild*: Garfield sitzt am rechten Bildrand, sieht gelangweilt ins Leere (nach links).
2. *Bild*: Am linken Bildrand erscheint sein Besitzer Jon. Er ist unordentlich, auf jeden Fall auffällig, angezogen, trägt am Kopf eine Terrine mit Lasagne (Garfields Lieblingsspeise), in der eindeutig gerade eben noch Lasagne war, und tanzt mit irrem Blick durchs Bild. Garfield beobachtet ihn zwar dabei, aber ohne Veränderung seines Gesichtsausdrucks von 1).
3. *Bild*: Garfield geht nach links ab, indem er stoisch den oben zitierten Satz "Daß es mir – oder Allen – so scheint..." sagt.

Ein solcher strip unterscheidet sich kaum von den Tag für Tag, Woche für Woche

<sup>18</sup> Wittgenstein, S. 9

<sup>19</sup> Kleine Zeitung vom 31.7.1992, S. 81

in unzähligen Printmedien erscheinenden und von Tausenden Lesern ebensooft rezipierten daily strips. Vorderhand bloß stereotyp erscheinende Comics vermögen mit ihren einfachen Mitteln – symbolische Reduktion auf Wesentliches (Abstraktion) und Verkürzung des narrativen Gehalts auf markante, kommentarhaftige "Sager" – subtile Seelenzustände, wie Manie und Depression, und Grundbefindlichkeiten, wie Angst und Sorge, in deren wahrer Komplexität darzustellen und sie dem Leser durch unmittelbarere, weil anschauliche Teilnahme nahezubringen; Ängste, die heute alltäglich und gemein und ganz und gar nicht elitär oder klassenbedingt sind (was neben der leichten Lesbarkeit mit ein Grund für den quer durch alle sozialen Schichten relativ hohen Rezeptionsgrad des comic sein dürfte).

Die comic strips erbringen damit eine Leistung, welche anderen literarischen Gattungen wesensmäßig zwar ebenso zugesprochen werden muß und – aus (literatur)wissenschaftlicher Perspektive – von ihnen zweifellos genauer und umfassender in Anwendung gebracht wird; diesen anderen, im universitären Diskurs – und dort mit Recht – höher geschätzten Formen von Literatur und Philosophie haftet aber ein auch durch moderne und populäre Aufbereitung schwer wettzumachender Makel an, nämlich der der hohen *Hemmschwelle* von seiten des Rezipienten. Dieser greift nun einmal, wie aus Verkaufszahlen im Vergleich hervorgeht, leichter und öfter zu einem comic denn zu einem psychologischen Roman oder einer philosophischen Abhandlung, wobei hier jedoch zugleich herauszustreichen ist, daß das eine das andere nicht notwendig ausschließt. (Ähnliches gilt für andere Spielarten der unter dem unscharfen Oberbegriff "Trivilliteratur" subsumierten Textsorten, wie den Kriminal- und Science-Fiction-Roman.)

## 2. Trivialität der Philosophie – Philosophie der Trivialität

Die letzte Konsequenz der spekulativen Philosophie des frühen neunzehnten Jahrhunderts lautet, wie MARX es – HEGEL weiter und zu Ende denkend – formulierte: "Die Philosophen haben die Welt nur verschieden interpretiert; es kömmt aber darauf an, sie zu verändern."<sup>20</sup> Und das kommt einer Aufforderung gleich, die Zustände, so wie sie sind, ernstzunehmen – das Sein bedingt das Bewußtsein<sup>21</sup> – und einer Analyse des Alltagslebens sich zu widmen, zum Zwecke einer praktischen Verwertung des theoretisch Erkannten.

Die Philosophie des späten Ludwig Wittgenstein bemüht sich um die

<sup>20</sup> Marx: Elf Thesen über Feuerbach. In: Ausgewählte Werke, S. 26 (11. These)

<sup>21</sup> Durch die Freudsche Psychoanalyse und deren Fortführung bei Lacan ist es zudem möglich geworden, umgekehrt (mit Hegel) zu sagen: Das Bewußtsein bestimmt das Sein, ohne deshalb gleich postwendend in den Fallstricken idealistischer Selbstbespiegelung sich zu verfangen und solcherart der marxistischen Kritik anheimzufallen.

Umsetzung der obigen Erkenntnis auf dem Gebiete der Sprache und ihres Gebrauchs. Wittgenstein greift Sätze aus dem alltäglichen KonText heraus, in dessen Rahmen sie völlig platt und eben trivial klingen, und betrachtet sie auf ihre Aussagekraft und logische Richtigkeit hin, wobei ein wesentliches Kriterium die Sinnhaftigkeit des Zweifels an (Erfahrungs-)Sätzen ausmacht. Beispielsweise befragt er den hinsichtlich seines Wahrheitsgehalts selbstverständlich scheinenden Satz "Ich heiße L. W." wie folgt: "Warum ist kein Zweifel, daß ich L. W. heiße? Es scheint durchaus nichts, das man ohne weiteres zweifelsfrei feststellen könnte. Man sollte nicht meinen, daß das eine der unzweifelhaften Wahrheiten ist."<sup>22</sup> Damit rekurriert WITTGENSTEIN auf einen alten Zusammenhang von "wissen", "denken" und "zweifeln"; der Gebrauch von Namen, d. h. von Wörtern, impliziert nicht das Wissen um deren Bedeutung. Das Sprachspiel funktioniert auch ohne Wissen um die Regel, insofern nämlich, als die Regel aus dem Gebrauch sich erschließt, ja sogar im Gebrauch erst sich konstituiert. Zweifel – und mit ihm das Denken – tritt dann auf, wenn man den Gebrauch als solchen thematisiert, was WITTGENSTEIN so illustriert:

Das Kind, das das Wort "Baum" gebrauchen lernt. Man steht mit ihm vor einem Baum und sagt "schöner Baum!". Daß kein Zweifel an der Existenz des Baums in das Sprachspiel eintritt, ist klar. Aber kann man sagen, das Kind *wisse*: daß es einen Baum gibt? Es ist allerdings wahr, daß "etwas wissen" nicht in sich beschließt: daran *denken* – aber muß nicht, wer etwas weiß, eines Zweifels fähig sein? Und zweifeln heißt denken.<sup>23</sup>

Beispiel 2:



Der Technik des In-Frage-Stellens von Sprachspielen in diesem Sinne bedienen sich etliche comic strips; das repräsentative Exempel hierfür liefert ein ›Peanuts‹-strip (Beispiel 2)<sup>24</sup>. Diesen strip halten wir für ein Musterbeispiel des mit WITTGENSTEIN philosophisch zu nennenden Vorgangs der Übertragung eines alltäglichen Ereignisses, das als solches nichts Außergewöhnliches in sich birgt, in eine Art der Darstellung, wo dieses selbe Ereignis plötzlich, bedingt durch den ungewohnten KonText, seine triviale Selbstverständlichkeit verliert und eine neue Qualität gewinnt, welche es erlaubt, den comic strip als potentiell erkenntnisfördernde literarische Vermittlungsform aus der Masse der Trivialliter-

<sup>22</sup> Wittgenstein, S. 122

<sup>23</sup> A.a.O., S. 125

<sup>24</sup> Kleine Zeitung vom 31.7.1992, S. 81

ratur herauszuheben und ihm kognitive Leistung zumindest als Möglichkeit zuzusprechen.

(So erhält etwa der simple Satz "Ich weiß, daß das ein Baum ist" innerhalb des neuen Verweisungszusammenhangs im comic strip einen anderen, ungewohnten Beigeschmack, den er, im Rahmen eines alltäglichen Dialogs gesprochen, nicht hätte. Die Art der Darstellung bedingt bis zu einem gewissen Grad den Aussagegehalt des Dargestellten; das heißt im vorliegenden Fall: Die Anwendung dieses Satzes im Bereich der Bildergeschichten unterscheidet sich vom Gebrauch desselben Satzes im Alltag, was an den daher rührenden hermeneutischen und Verständnisproblemen ersichtlich wird.

"I know that that's a tree." Warum kommt mir vor, ich verstünde den Satz nicht? obwohl er doch ein höchst einfacher Satz von der gewöhnlichsten Art ist? Es ist, als könnte ich meinen Geist nicht auf irgendeine Bedeutung einstellen. Weil ich nämlich die Einstellung nicht in dem Bereich suche, wo sie ist. Sowie ich aus der philosophischen an eine alltägliche Anwendung des Satzes denke, wird sein Sinn klar und gewöhnlich.<sup>25</sup>)

### 3. Philosophie des comic strip

Trotz allem wäre es unangemessen, den comic strip als comic strip auf eine Ebene mit spekulativer und sprachanalytischer Philosophie zu stellen. Nicht weniger unangemessen scheint es jedoch nach dem bisher Gesagten, die auch heute noch weit verbreitete, vorurteilshafte Einschätzung, oder richtiger: Geringschätzung (als "Schundliteratur" u. ä.; vgl. oben), aufrecht zu erhalten. Als Beleg dafür, daß der comic strip abseits aller Vergleichsmomente mit anderen Textgattungen auch ganz für sich, als eigene Literaturform (nicht als eigenes Medium, wie vielfach fälschlich gemeint wird) bestehen und als solche ergo auch im Unterricht behandelt werden kann, seien abschließend einige strips vorgestellt.

Im Falle der beiden comic strips ›Peanuts‹ und ›Garfield‹ empfiehlt sich eine grobe Einteilung in zwei Ausformungen des *sophisticated strip*: zum einen den *im engeren Sinne philosophischen*, zum anderen den *psychologisch orientierten strip*. Ersterer hat im wesentlichen zum Thema, was wir in Kapitel 1.3 als ontologische Grundbefindlichkeiten eingeführt haben; es handelt sich dabei um die explizite oder implizite Aufnahme von bekannten philosophischen Problemen verschiedenster Herkunft bzw. deren Verankerung und Illustration in der Alltagsrealität der Bildergeschichte. Letzterer hingegen bewegt sich mehr im Rahmen dessen, was man Seelenzustand, psychische Verfaßtheit o. ä. (vgl. ebenfalls oben, 1.3) nennt.

<sup>25</sup> Wittgenstein, S. 90

### 3.1 Beispiele für den im engeren Sinne philosophischen strip

#### 3.1.1 Kampf ums Dasein

Beispiel 3:



Ähnlich wie Garfield war Snoopy ursprünglich ein "perfekte(r) Hedonist"<sup>26</sup> (vgl. unten 3.1.3); hier fungiert er als von außen in die suisuffiziente (Kinder)Welt – Linus' Dyade mit der sogenannten "Schmusedecke" als Übergangsobjekt – eindringende Instanz, als animalisches Restphänomen einer ehemals real, heute jedoch nur mehr als Archetypus im Unbewußten rudimentär präsenten, fundamentalen Bedrohung, die vermittels der im letzten Bild expliziten Deutung als auslösendes Moment des in der Darwinschen Theorie geprägten Kampfs ums Dasein symbolisch als Sinnbild für den Klassenkampf im Rahmen der kapitalistischen Gesellschaftsordnung steht, insofern eindeutig ein Machtgefälle zwischen Mensch: Linus, und Tier: Snoopy, vorausgesetzt wird, das am Ortswechsel (geheizter Raum – Winterlandschaft – Zimmer mit offenem Ofen) sich manifestiert. Linus als dem Hund gegenüber privilegierter Nutznießer der Produktionsmittel bestätigt mit dem aus seiner Sicht richtigen Satz "Der Kampf ums Dasein kennt keine Jahreszeiten" nicht nur den Daseinskampf als ontologisches Existenzial, sondern darüberhinaus die Macht des Kapitals, welches in der Lage ist, auch den für alle anderen Wesen gültigen und lebensbestimmenden Wechsel der Jahreszeiten außer Kraft zu setzen oder zumindest für einen

<sup>26</sup> A.a.O., S. 73; Fuchs/Reitberger sprechen hier zudem von einer "philosophischen Phase" der "Peanuts", ohne jedoch die grundsätzlich philosophische Qualität des comic strip anzuerkennen.

gewissen Bereich irrelevant zu machen. Nicht ohne Grund spielen sich sämtliche Kampfszenen außerhalb der schützenden vier Wände ab, und nicht umsonst fehlt Snoopy vor dem wärmenden Kaminfeuer im letzten Bild (Beispiel 3<sup>27</sup>).

### 3.1.2 Theologische Implikationen und Allusionen

Beispiel 4:



›Peanuts‹-Schöpfer CHARLES M. SCHULZ, ehemaliger Laienprediger der Church of God<sup>28</sup>, scheut nicht vor großen Themen zurück, was ihn und seine Werke schon mehrfach zum Gegenstand einschlägiger Studien hat werden lassen.<sup>29</sup> Beispiel 4<sup>30</sup> belegt in überzeugender Weise SCHULZ' Fähigkeit, selbst schwierigste theologisch-philosophische Fragen auf spezifische Art adäquat anzureißen und dem Leser in ihrer ganzen Komplexität näherzubringen.

### 3.1.3 Hedonismus – Epikureismus

Beispiel 5:



Chef-Hedonist unter den Comicfiguren ist wohl JIM DAVIS' ›Garfield‹. Er huldigt, wie BERND DOLLE-WEINKAUF richtig konstatiert, dem Materialismus<sup>31</sup>; daß selbiger jedoch so unphilosophisch, wie DOLLE-WEINKAUF meint, nicht ist, zeigt sich anhand einiger Exempla. Garfield präsentiert sich weniger als rück-

<sup>27</sup> Zitiert aus Fuchs/Reitberger, S. 78f.

<sup>28</sup> Vgl. Dolle-Weinkauff, S. 212

<sup>29</sup> Z. B. Robert Short: The Gospel According to Peanuts, und ders.: The Parables of Peanuts; vgl. a.a.O.

<sup>30</sup> Zitiert aus Fuchs/Reitberger, S. 74

<sup>31</sup> Vgl. Dolle-Weinkauff, S. 275

sichtsloser, egoistischer Genießer denn als durch die Schule des Historischen Materialismus gegangener Jünger Epikurs, der sich das Brechtsche Diktum "Erst das Fressen, dann die Moral!" zum Lebensmotto auserkoren hat. Neben seiner dauernden Freßlust und allgegenwärtigen Bosheit fehlt es ihm nicht an ironischer Selbsteinschätzung, die ihm – und dem Leser – bei der Bewältigung seiner gar nicht so ridikulösen Alltagsfähnisse zustatten kommt und aufgrund ihrer relativierenden Kraft oft zu einer aus lebenspraktischer Erfahrung resultierenden Weisheit gerät, welche, versteckt hinter der Fassade des sarkastisch-verletzenden Wortes, nicht des größeren ideologischen Hintergrundes entbehrt (Beispiel 5).

### 3.1.4 Logik

Beispiele 6, 7:



Abgesehen vom Inhaltlichen läßt sich in comic strips auch des öfteren ein Rekurs auf die Form der Aussage feststellen, woraus zu einem nicht geringen Teil der Witz der strips sich speist. Im ›Peanuts‹-strip wird die chronologische Unrichtigkeit und syllogistische Unmöglichkeit eines Satzes herausgestrichen, während bei ›Garfield‹ der Wechsel des Bezugssystems den philosophischen Gehalt der ersten Äußerung auf das "menschliche Maß" relativiert und zurückstuft (Beispiele 6<sup>32</sup>, 7<sup>33</sup>).

<sup>32</sup> In: Dolle-Weinkauf, S. 211

<sup>33</sup> Aus: Kleine Zeitung vom 28.2.1992, S. 39

## 3.2 Beispiele für den psychologisch orientierten strip

### 3.2.1 Ambivalente Depression

Beispiele 8, 9:



Damit ist ein seelischer Zustand bezeichnet, den viele ›Garfield‹-strips zum Ausdruck bringen. Äußerst schwierige und ausdifferenzierte psychische Befindlichkeiten, die sich sprachlich zumeist nur in Oxymora fassen lassen, werden im semiotischen Kontext der zwei- bis dreiphasigen Bildergeschichte in ihrer gesamten Ambi- bzw. Polyvalenz veranschaulicht und nachvollziehbar gemacht; in den angeführten Beispielen handelt es sich um Haßliebe und die spezifisch Garfieldsche Art der 'Anleitung zum Unglücklichsein', derzufolge die tägliche Depression mithilfe eines Quentchens Masochismus psychohygienisch uminterpretiert und stabilisierend eingesetzt werden kann (Beispiele 8, 9<sup>34</sup>).

Bedeutsam vor allem für die Figurenkonstellation der ›Peanuts‹ ist die Beziehung des einzelnen zur größeren Gemeinschaft; das Verhältnis des Individuums zu sich selbst (direkt, wie bei Garfield, oder indirekt – auf dem Umweg über die bekannte Schmusedecke – bei Linus), die Relation zur oder Isolation in der Gruppe und vice versa. Im ›Garfield‹-strip geht die Selbstdefinition des Subjekts als Hedonist so weit, daß es auch vor sadomasochistischer Selbstverletzung nicht

<sup>34</sup> Aus: Die ganze Woche Nr. 42 vom 17.10.1991

zurückschreckt, während in LINUS' Fall die Selbstgenügsamkeit des mit seinem Übergangsobjekt eins sich glaubenden Subjekts durch den symbolisch, i. e. sprachlich, vermittelten Einbruch des Anderen (sic!) in die vermeintliche Dyade irritiert wird: Der Zweifel, und mit ihm das Denken, tritt auf den Plan.

Im dritten und letzten Beispiel wird die sozial stigmatisierte Rolle des Einzelgängers thematisiert; Charlie Browns Nichtteilhabe an den kindlichen Vergnügungen seiner Freunde führt zwar einerseits zwischenzeitig in die Depression der Isolation, stiftet aber andererseits eine Identität, die das Schema des Kindseins sprengt und ihn hinsichtlich seiner Existenz – als Grübler und Philosoph des Fragens – gegenüber allen anderen privilegiert (Beispiele 10<sup>35</sup>, 11<sup>36</sup>, 12<sup>37</sup>)

### 3.2.2 Identität und Differenz – Individuum und Gruppe

Beispiele 10, 11:



Schließen möchten wir mit einer Bemerkung HANS CARL ARTMANNs, welche in gewohnter Eigenwilligkeit die Quintessenz unseres Aufsatzes – den begründeten Aufruf zum Ernstnehmen des comic strip als selbständige Literaturform – zur Sprache bringt:

Es wäre heute immerhin an der zeit, sich bei uns zu bequemen, Comic Writing als das anzuerkennen, was sie schon längst geworden ist, nämlich Literatur. Gelesen wird sie von den 97%, die keine ahnung von Joyce oder Musil haben (sei's drum), doch wäre es meiner meinung überaus wichtig, daß sich die 3%, die Joyce und Musil (seit wann

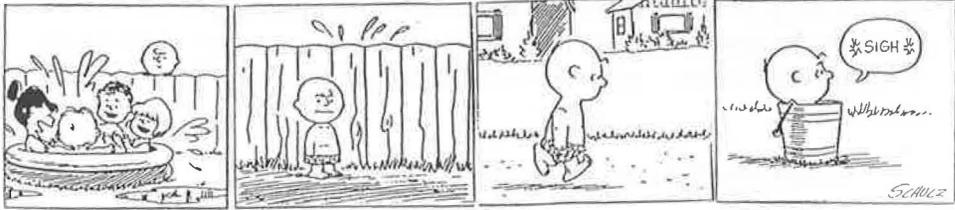
<sup>35</sup> Aus: Kleine Zeitung vom 5.5.1992

<sup>36</sup> Aus: Kleine Zeitung vom 14.2.1992, S. 81

<sup>37</sup> Zitiert aus Fuchs/Reitberger, S. 75

tun sie's überhaupt?) zu lesen vorgeben, auch über Comic Writing informieren wollten. Was geschieht indes aber tatsächlich? Der intellektuelle (sic!) lächelt bei solch einer zumutung nachsichtig, kommt sich für derartige kindereien zu gut vor &c. &c. (...) Ich aber sage: Popliteratur ist heute einer der wege (wenn auch nicht der einzige), der gegenwärtigen literaturmisere zu entlaufen.<sup>38</sup>

### Beispiel 12:



### Literatur

- Artmann, Hans Carl: Die suche nach dem gestrigen tag oder schnee auf dem brotwecken. Eintragungen eines bizarrenliebhabers. Neuwied-Berlin 1971
- Baur, Uwe: Für eine Gattungstheorie des Comics. In: Skreb/Baur, S. 263-273
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim-Basel 1990
- Drechsel, Wiltrud/Jörg Funhoff/Michael Hoffmann: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt/M. 1975
- Eco, Umberto: Nachschrift zum 'Namen der Rose'. München-Wien 1984
- Frank, Manfred: Das Sagbare und das Unsagbare. Studien zur deutsch-französischen Hermeneutik und Texttheorie. Erw. Neuausg. Frankfurt/M. 1990
- Fuchs, Wolfgang J./Reinhold Reitberger: Comics. Anatomie eines Massenmediums. Reinbek bei Hamburg 1973
- Greiner, Rudolf (Hrsg.): Comics. Stuttgart 1974
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Phänomenologie des Geistes. Frankfurt/M. 1980
- Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken. Frankfurt/M. 1968
- Marx, Karl: Ausgewählte Werke. Moskau-Wien 1983
- Riha, Karl: Die Blase im Kopf. In: Schmidt-Henkel u. a., S. 176-190
- Schmidt-Henkel/Enders/Knilli/Maier (Hrsg.): Trivilliteratur. Aufsätze. Berlin 1964
- Skreb/Baur (Hrsg.): Erzählgattungen der Trivilliteratur. Innsbruck 1984 (= Innsbrucker Beiträge zur Kulturwissenschaft, Germanistische Reihe Bd. 18)
- Stahl, August: Comics und Mythenkritik. In: Fabula 1979
- Wittgenstein, Ludwig: Über Gewißheit. Frankfurt/M. 1990

Artur R. Boelderl ist Kulturwissenschaftler; Lilienthalstraße 20, 9020 Klagenfurt

<sup>38</sup> Artmann, S. 43 f.

# Lernziel: Deutlichkeit

■ von Jörg CZURAY

Ich bin kein Deutschlehrer. Ich unterrichte Bildnerische Erziehung, hauptsächlich an einer Pädagogischen Akademie, manchmal aber auch – teils zur eigenen Fortbildung, teils zum bloßen Vergnügen – in einer Volksschule.

Das Unterrichtsbeispiel, von dem ich hier erzählen will, stammt aus einer dritten Volksschulklasse. Obwohl ich bei der Planung vorwiegend bildnerische Lernziele im Auge hatte, bemerkte ich bei der Durchführung, daß sich laufend Bezüge zum Deutschunterricht ergaben. Der Hauptgrund, über diese kleine Zeichenaufgabe in einer Zeitschrift für Deutschdidaktik etwas zu schreiben, liegt aber nicht nur in den konkreten fächerübergreifenden Möglichkeiten dieses Beispiels, sondern vor allem in den davon ableitbaren allgemeinen Gedanken über bildhafte und sprachliche Deutlichkeit, über Aufgabenstellung zwischen Einengung und Freiheit sowie über Gewinne und Verluste beim Übersetzen von Sprache und Bilder bzw. von Bildern in Sprache.

Damit diese Überlegungen greifbar – eventuell auch angreifbar – werden, möchte ich zuerst den Ablauf der BE-Doppelstunde schildern:

**1. Phase:** Zum Wochenthema "Unfall – Verletzung – Krankheit" habe ich zwei Bildgeschichten auf Transparentfolie vorbereitet. Ich lege die vier Bilder der Geschichte A (Abb. 1) in willkürlicher Verteilung auf den Overheadprojektor und bitte die Kinder, sie in die richtige Reihenfolge zu bringen und die

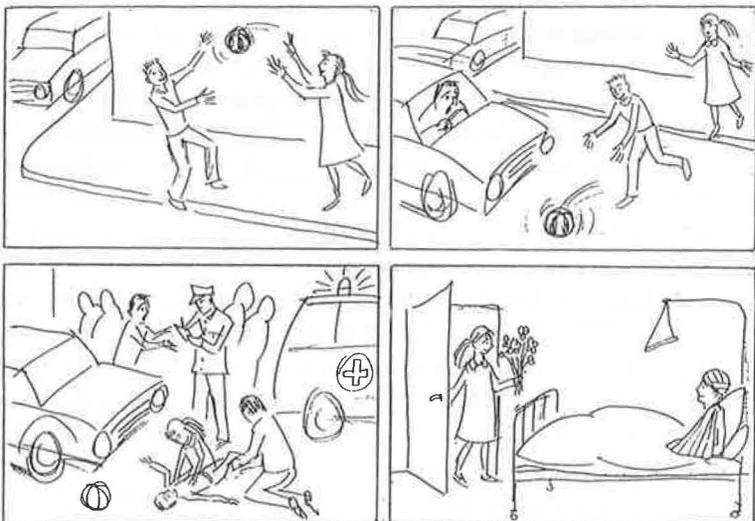


Abb. 1: Geschichte A

Geschichte in Sätzen zu erzählen. Obwohl diese Methode den Kindern nur allzugen bekannt ist, steigen sie bereitwillig ein und erfüllen mir meinen nicht sehr anspruchsvollen Wunsch.

**2. Phase:** Nun wird es eine Spur schwieriger: Ich lege die vier Bilder der Geschichte B 1 (Abb. 2) ebenfalls in falscher Reihenfolge auf den Projektor.

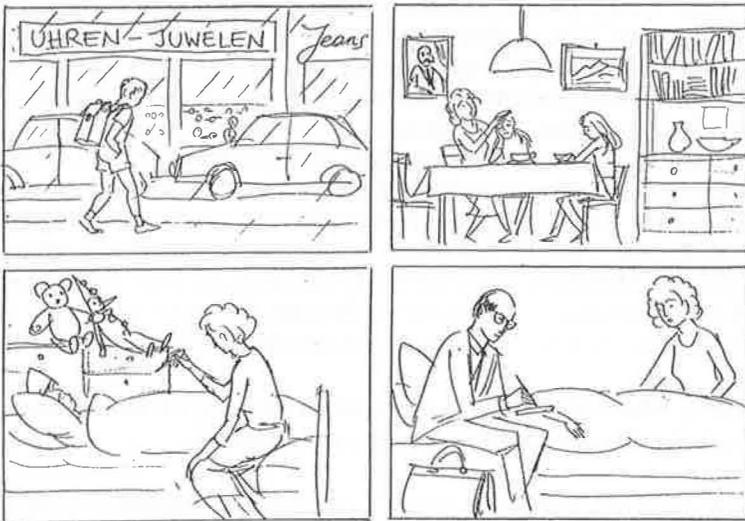


Abb. 2: Geschichte B 1

Die Kinder brauchen jetzt viel länger, um den Handlungsablauf zu erkennen. Nur mit Mühe und mit viel gegenseitiger Hilfe kann man schließlich den Zusammenhang entschlüsseln: Der Bub wird im Regen naß, erkältet sich und bekommt Fieber. Ich frage die Kinder, woran es liegen könnte, daß diese zweite Geschichte viel schwerer zu erkennen war. Wir beginnen die Untersuchung beim ersten Bild: Die Kinder kritisieren die ablenkenden Geschäftsschilder, die durch ihre Auffälligkeit eine ganz andere Handlung erwarten lassen. Außerdem kann man den Regen kaum erkennen. Sie machen Vorschläge für Verbesserungen: Schriften weglassen, den Regen deutlicher zeichnen usw. Mit meiner vorbereiteten Variante aus B 2 (Abb. 3) sind sie einverstanden. Dann nehmen wir uns das zweite Bild vor: Die ganze Wohnungseinrichtung ist unnötig, es geht ja nur um den kranken Jungen und seine besorgte Mutter. Wie hätte man das Bild zeichnen müssen, damit man sofort weiß, was los ist? Während die meisten Kinder die Lösung wieder im Weglassen von ablenkenden Gegenständen sehen, gehen einige noch einen Schritt weiter: Der Tisch ist zu weit weg, und deshalb ist der Bub zu klein. Man müßte näherkommen. Mit diesem Vorschlag ist also die Wahl des Bildausschnittes als Verdeutlichungsmittel entdeckt. Bei Bild 3 geht es um die Hervorhebung einer wichtigen Information durch eine "Großauf-

nahme", bei Bild 4 um die Kennzeichnung des Mannes als Arzt: Rezeptschreiben ist für ihn zwar eine häufige Tätigkeit, aber durch die Darstellung des Abhorchens kann das Charakteristische des Arztberufes besser veranschaulicht werden. Am Ende dieser Gesprächsphase fassen wir die gewonnenen Erkenntnisse zusammen:

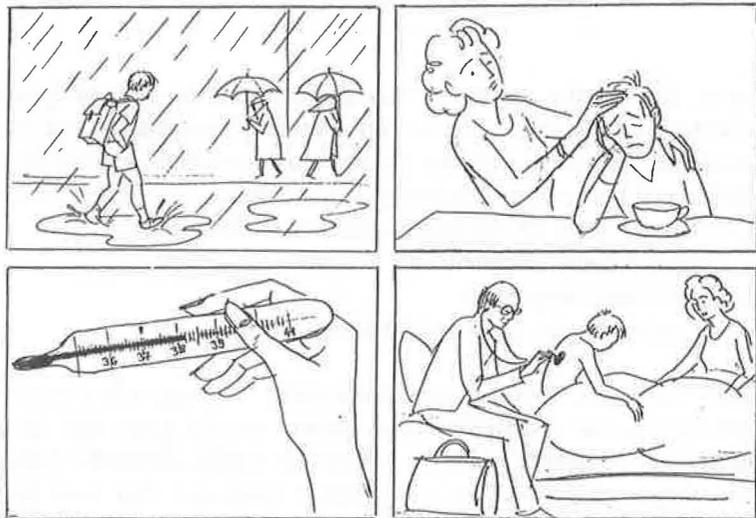


Abb. 3: Geschichte B 2

Wenn man möchte, daß eine Bildgeschichte sofort verständlich ist, dann sollte man folgende Punkte beachten:

- Wichtiges muß möglichst groß gezeichnet werden, sodaß es das ganze Bildfeld ausfüllt und gleich die Aufmerksamkeit auf sich lenkt.
- Nebensächliches kann man klein darstellen oder überhaupt weglassen, damit es nicht ablenken kann.
- Für die gute Erkennbarkeit einer Geschichte ist es meistens unwesentlich, ob etwas wirklichkeitsgetreu gezeichnet ist oder nicht. Manchmal ist es sogar besser, wenn etwas stark übertrieben oder grob vereinfacht wird, denn dann weiß man schneller, worum es eigentlich geht.

**3. Phase:** Auf der Grundlage dieser Erfahrungen soll nun jedes Kind eine kleine Geschichte zum Thema "Unfall – Verletzung – Krankheit" erfinden und in vier Bildern so deutlich darstellen, daß man sie sofort verstehen kann. Zum Zeichnen stelle ich spezielle schwarze Filzstifte und Transparentfolien (A5-Format mit vorbereiteter Bildeinteilung) zur Verfügung, sodaß die fertigen Ergebnisse bei der Schlußbesprechung auf den Overheadprojektor gelegt und von der ganzen Klasse gut gesehen werden können. Die Folienstifte sind wasserlöslich, damit man mißglückte Linien mit einem feuchten Papiertaschentuch wieder wegwischen kann. Durch die Strichstärke von etwa 1 mm, die kaum Feinheiten

zuläßt, sind die Kinder gezwungen, sich auf große, klare Formen zu beschränken. Sie sollen sich nicht in winzigen Details verlieren. Auch das Bedürfnis nach Buntheit muß diesmal beiseite geschoben werden, denn als Gestaltungsmittel gibt es nur die schwarze Linie. Mit all diesen Reduktionen soll den Kindern die Konzentration auf das bildnerische Hauptproblem erleichtert werden: Deutlichkeit.

**4. Phase:** Die Kinder zeichnen. Im Hinblick auf die spätere gemeinsame Betrachtung ist es wichtig, daß sie ihre Geschichten einander vorläufig noch nicht erzählen, denn sonst verlieren die geplanten Rateversuche ihren Reiz. Auch ich möchte nicht vorzeitig eingeweiht werden. Wenn die Kinder mich um Rat bitten, erinnere ich sie an die drei besprochenen Grundregeln:

- 1) Wichtiges groß zeichnen,
- 2) Unwichtiges weglassen,
- 3) Vereinfachung ist besser als Wirklichkeitsnähe.

**5. Phase:** Nach etwa 30 Minuten sind alle fertig. Wer ausprobieren möchte, ob seine Bildgeschichte von den anderen erkannt werden kann, soll sie auf den Overheadprojektor legen. Da alle 20 Kinder dies wollen, dauert die Besprechung ziemlich lange, bleibt aber bis zum Schluß spannend. Der vom Schüler X erfundene Handlungsablauf, den er in einer Bildfolge übersetzt hat, wird nun vom Schüler Y wieder in Sprache zurückgeführt. Das ergibt oft interessante Mißverständnisse, bei denen es aufschlußreich ist, nachzufragen, wie sie zustande kamen.



Abb. 4

Die Kinder merken, daß es für die Verständlichkeit der Geschichte nicht notwendig ist, "schön" zu zeichnen oder etwas phantasievoll auszuschmücken, sondern das Wesentliche einer Szene mit wenigen, klaren Linien hervorzuheben (Abb. 4 und 5). Sogar extrem reduzierte Strichmännchen sind für diesen Zweck

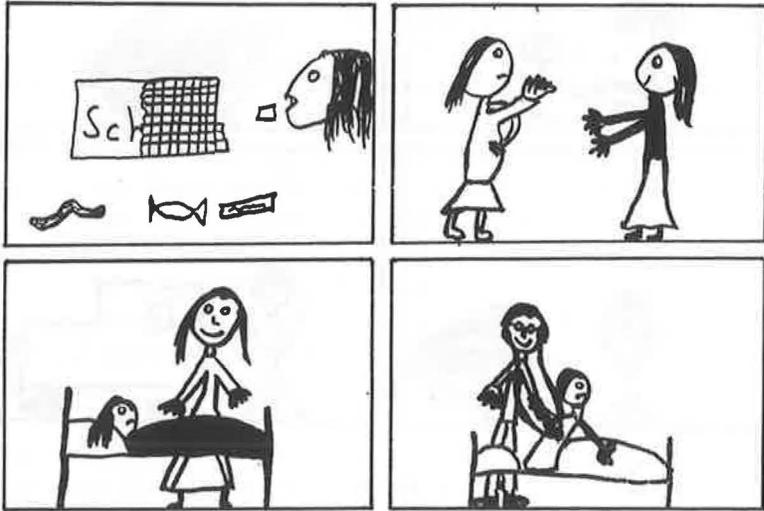


Abb. 5

nicht nur "erlaubt", sondern oft sogar sehr nützlich. Ein Mädchen, das anfangs untätig dasaß, weil sie glaubte, sie könne nicht zeichnen, kann jetzt bei der gemeinsamen Schlußbesprechung zufrieden feststellen, daß die anderen Kinder ihre Geschichte sofort erkennen (Abb. 6). Aber auch jene, die zu detailreichen Gestaltungen neigen (Abb. 7), erfahren, daß es Bereicherungen gibt, die die Hauptaussage unterstützen und solche, die von ihr ablenken.

Am Schluß der Stunde habe ich das Gefühl, daß durch dieses Zusammenwirken von Schauen, Zeichnen und Reden einige wesentliche Erfahrungen im Hinblick auf das Lernziel "Deutlichkeit" möglich waren. Diese Erkenntnisse könnten eine gute Grundlage für weitere Lernprozesse bilden, bei denen die Wirkungen visueller Gestaltungsmittel in der Werbung, in Film und Fernsehen, aber auch in manchen Bereichen der Kunst genauer untersucht werden.

Nachträglich wird mir auch bewußt, daß es in dieser kleinen Unterrichtssequenz viele Lernchancen im sprachlichen Bereich gegeben hätte, die ich kaum genutzt habe. In der Hoffnung, daß die folgenden Gedanken für andere LehrerInnen eine Anregung sein könnten, möchte ich einige Möglichkeiten andeuten. Ich will versuchen, aus dem Blickwinkel eines Lehrers für Bildnerische Erziehung jene Probleme anzureißen, von denen ich glaube, sie könnten für den Deutschunterricht interessant sein:

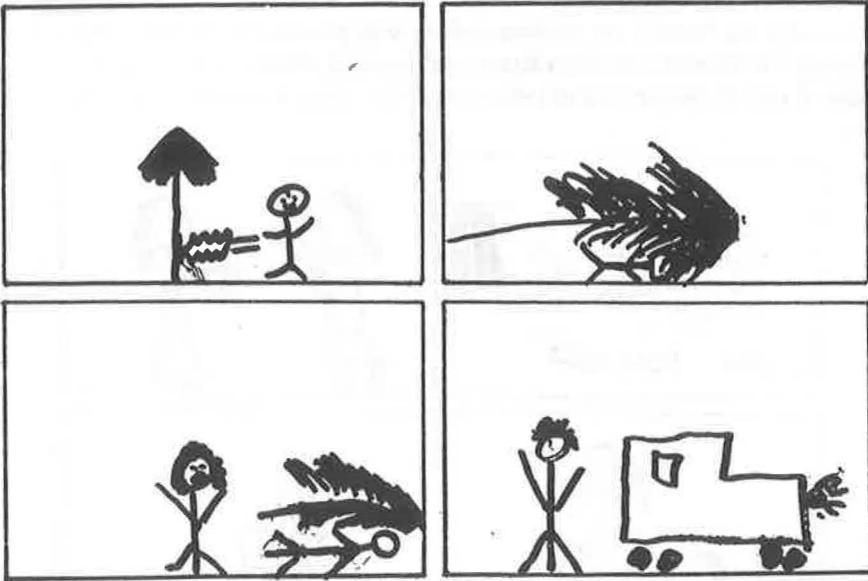


Abb. 6

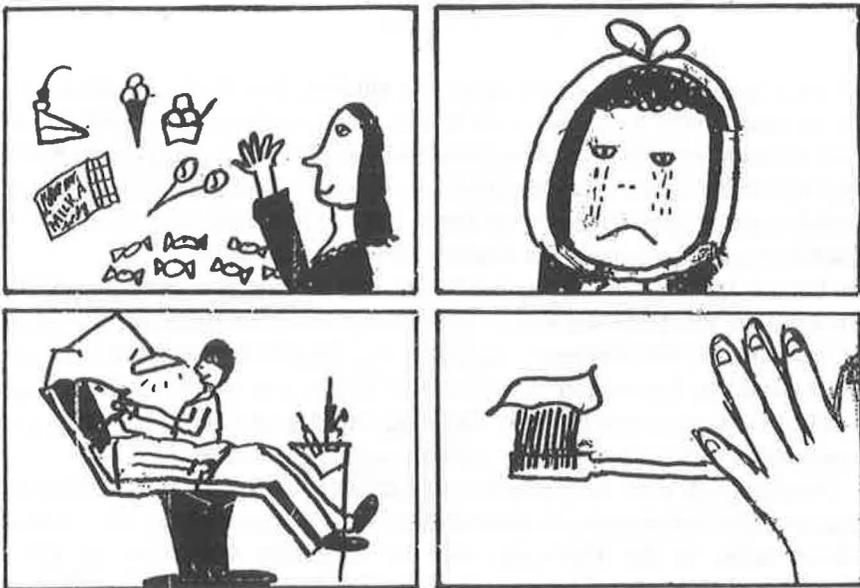


Abb. 7

## **Vor- und Nachteile von visuellen und verbalen Mitteilungsformen**

Wenn die Kinder den Inhalt eines Bildes in Sätzen formulieren, gibt es meistens mehrere zutreffende Varianten. Sie merken, daß Bilder im allgemeinen eher mehrdeutig sind, während Sprache es leichter schafft, eindeutige Aussagen zu machen. Dafür aber kann man mit einem einzigen Bild eine Situation so lebendig und vielfältig schildern, daß man viele Sätze benötigen würde, um nur annähernd so umfassende Informationen zu vermitteln.

Andererseits ist es schwierig, mithilfe eines Bildes Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge klar zu machen. Für solche Zwecke ist wiederum die Sprache mit Wörtern wie "weil", "damit" usw. viel besser geeignet.

Ich halte es für sinnvoll, schon früh auf solche Probleme einzugehen. Sie fördern eine Betrachtungsweise, die für die Zweckmäßigkeit von Kommunikationsformen sensibel macht und die die spezifischen Qualitäten eines Mediums bewußt werden läßt: Was kann Sprache leisten? Was können Bilder leisten? In höheren Schulstufen können die Fragen ausgeweitet werden: Was passiert mit Gedanken, wenn man sie in Bilder übersetzt? Können sie ihre Differenziertheit behalten? Was passiert mit Bildern, wenn ich sie in Sprache übertrage? Nehme ich ihnen dann ihre schöne Vielschichtigkeit weg?

## **Flexibilität in der Anwendung der Gestaltungsmittel**

Mit der Forderung nach schneller Erkennbarkeit stand meine Aufgabenstellung in krassem Gegensatz zu den üblichen Lernzielen, die die Kinder bis dahin in bildnerische Erziehung erlebt hatten: Die Reduktion, die sonst als "phantasiearm" kritisiert wurde, war plötzlich erwünscht. Der hohe Wert von Reichhaltigkeit sollte dadurch aber nicht generell geschmälert werden. In einer der nächsten Unterrichtsstunden geht es vielleicht wieder um die Reize der Fülle.

Ich halte es für wichtig, den Blick der SchülerInnen für die vielfältigen Erscheinungsformen von Qualität und Intensität immer wieder zu öffnen. Durch gegensätzliche Aufgabentypen soll ein großes Repertoire von unterschiedlichen Ausdrucksweisen gefördert werden, aus dem man dann die dem jeweiligen Zweck gemäßen Gestaltungsmittel auswählen kann: Geht es im konkreten Fall um sachliche Klarheit oder um üppige Phantasie, um die Qualität der prägnanten Form oder um die Qualität der schillernden Mehrdeutigkeit? Und vor allem: Worum geht es diesmal *nicht*?

Mit dieser umgekehrten Frage fällt es SchülerInnen oft leichter, sich über den Kerngedanken einer Herausforderung klar zu werden. Ich denke, das gilt nicht nur für die bildnerische Erziehung, sondern auch für den Deutschunterricht.

## Reduktion als Wert

Das beschriebene Unterrichtsbeispiel ist auf mehreren Ebenen durch Beschränkungen gekennzeichnet: Das Zeichenmaterial ist vorgegeben, nur vier Bildfelder stehen zur Verfügung, die Festlegung auf einen schwarzen Filzstift erlaubt keine farbige Ausgestaltung, Sprechblasen dürfen auch keine verwendet werden usw. All diese Einengungen kann man vielleicht als etwas zu massiv empfinden. Aber die Lust, mit der die Kinder arbeiten, läßt vermuten, daß der enge Rahmen für sie eher den Reiz eines Spiels mit festgelegten Regeln hatte. Die Vielfalt der unterschiedlichen Lösungsweise macht deutlich, daß die Kreativität durch die Einengung eher angezündet als abgewürgt wurde.

Offensichtlich hatte ich mit der Art der Einschränkungen jene didaktisch ergiebige Balance zwischen Halt-Geben und Spielraum-Lassen getroffen: Einerseits gab es die Orientierung, in welcher Richtung man nach Lösungen suchen sollte, andererseits aber auch die Offenheit, sodaß jedes Kind sich seinen persönlichen Weg dorthin wählen konnte.

Das Prinzip der Reduktion prägte aber nicht nur die methodischen Überlegungen, sondern auch die inhaltlichen: Die Kinder sollten durch Betrachtung und durch eigenes Probieren erfahren, wie man durch Vereinfachung die Verständlichkeit steigern kann, wie man durch Sparsamkeit eine Aussage nicht ärmer, sondern dichter und deshalb stärker machen kann. Es ging um die Grundfrage: Wieviel muß ich weglassen, damit das Wesentliche von selbst zum Vorschein kommt?

Das ist ein Thema, das sicher nicht nur die bildnerische Erziehung, sondern auch den Deutschunterricht angeht. Ich erinnere mich, daß in meiner Schulzeit die Qualität von Deutsch-Aufsätzen vorwiegend an der Anzahl der Seiten gemessen wurde. Natürlich benötigen eine präzise Beschreibung oder die Entwicklung von Gedankengängen oder das Ausbreiten von Argumentationszusammenhängen usw. entsprechend viel Platz. Aber sollte nicht mindestens genauso oft die knappe, dichte Form geübt werden? Man braucht sie so oft. Ich würde sie gerne besser können. Auch bei diesem Aufsatz merke ich, daß er – weil ich so viele Gesichtspunkte unterbringen wollte – schon wieder einmal viel zu lang geraden ist. Aber der Reinigungsprozeß mit dem notwendigen Verzichten ist so mühsam. Im Deutschunterricht könnte man das lernen. Es wäre ein sehr hochwertiges Lernziel: Wie kann man reich und vielfältig sein und gleichzeitig dennoch klar und einfach?

✎ Jörg Czuray ist Lehrer an der Pädagogischen Akademie des Bundes in Wien; Ettenreichgasse 45A, 1100 Wien

# BIBLIOGRAPHIE

## Die Welt der Comics

■ von Werner WINTERSTEINER

Anhand der Intensität der Literaturproduktion läßt sich das Interesse von Germanistik, Didaktik und Pädagogik an Comics ablesen. Dabei scheinen sich "Modewellen" abzuzeichnen. War das Ziel der Publikationen der 50er und 60er Jahre, "das Böse" zu bannen und die unerklärliche Faszination dieser verachtenswerten Bildstreifen mit der "Peng-Sprache" pädagogisch wegzudiskutieren, so erlebten die Comics in den 70er Jahren die erste große Anerkennung als "Massenmedium". Es entstanden noch heute wichtige Standardwerke, die diese "populäre Literaturform" analysierten und dokumentierten. Sie sind deshalb teilweise in dieser Bibliographie aufgenommen worden. Großteils wurden Comics aber immer noch nicht als "9. Kunst", sondern nur als – interessante – Trivialliteratur wahrgenommen.

Mit dem Abflauen des Interesses an diesem literarischen Spektrum nahm auch die (pädagogische) Aufmerksamkeit für Comics ab. Erst in den letzten Jahren dürfte sich doch wieder ein Gegentrend bemerkbar machen. In den Kinder- und Jugendliteraturzeitschriften haben sie inzwischen ihren festen Platz. Eine Reihe von sehr wichtigen Handbüchern arbeiten Geschichte, Formen und Gattungen der Comics auf, wobei ihre ästhetische Bedeutung nun stärker betont wird. Daß ein Großteil dieser Werke Übersetzungen sind, wirft ein bezeichnendes Licht auf die deutschsprachige Literaturwissenschaft. Die Voraussetzungen dafür, daß Comics im (Deutsch-) Unterricht behandelt werden, sind aber jedenfalls besser denn je.

### Literatur für den Einstieg

Neben den angeführten Werken empfiehlt sich immer wieder ein Blick in Klaus Doderer (Hrsg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur* (Weinheim-Basel: Beltz, 4 Bände 1975-1982), in dem sich über 50 Einträge zu unserem Thema finden. Als besonders ergiebig unter den folgenden Werken erweisen sich die "Geschichte einer populären Literaturform" (DOLLE-WEINKAUFF) sowie der

Ausstellungskatalog "Comic-Welten" (HABARTA/ HAVAS), die man wohl als die wichtigsten Standardwerke bezeichnen muß.

Habarta, Gerhard (Hrsg.): Comic Welten. Die Ausstellung. Wiener Stadthalle 27.11.1992-10.1.1993. Texte von Harald Havas. Wien: Edition Comic Forum 1992

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim-Basel: Beltz 1990

Fuchs, Wolfgang J./Reitberger, Reinhold: Comics. Anatomie eines Massenmediums. Reinbek: Rowohlt 1973

Fuchs, Wolfgang J./Reitberger, Reinhold: Comics-Handbuch. Reinbek: Rowohlt 1978

Fuchs, Wolfgang J./Reitberger, Reinhold: Das große Buch der Comics. München: Heinz Moos 1982

Habarta, Gerhard/Havas Harald (Hrsg.): Comic Welten. Das Album. Wien: Edition Comic Forum 1992

Geschichte und Überblick über die Gattungen des Comics in Comic-Form, eine sehr ansprechende, knappe Einführung.

Knigge, Andreas C.: Comic-Lexikon. Frankfurt/M.: Ullstein 1988

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen 1994

Eine ausgezeichnete Einführung in die Ästhetik der Comics, leicht verständlich, tief sinnig, gut und sehr originell illustriert – natürlich selbst ein Comic. "Der intelligenteste Comic seit langem!" (Art Spiegelmann)

Videlier, Philippe: Comics. Die Neunte Kunst und die Jugend der Welt. In: Lettre International. Europas Kulturzeitung, H. 23, Winter '93, S. 54-58

### **Überblickswerke und Lexika**

Comic Almanach 1993. Vorw., hrsg. und bearb. von Joachim Kaps. 1993 (ComicPress)

Fossati, Franco: Das große illustrierte Ehapa Comic Lexikon. Bearb. von Georg F. Tempel. Aus dem Ital. von Ludwig Webel. Stuttgart: Ehapa 1993

Diese Publikation, eine Übersetzung aus dem Italienischen, ist ein umfassendes und doch einfach verständliches Lexikon der AutorInnen und Figuren. Auch für Kinder lesbar, ist

es doch eher für Erwachsene gedacht. Das großteils mit farbigen Bildern illustrierte Werk ist sehr ansprechend aufgemacht. An Genauigkeit und Vollständigkeit reicht es jedoch an das französische Pendant von Gaumer/Molitermi nicht heran.

**Gaumer, Patrick/Molitermi, Claude: Dictionnaire mondial de la Bande Dessinée. Paris: Larousse 1994**

Diese leider noch nicht ins Deutsche übersetzte Neuerscheinung enthält rund 1.800 Eintragungen von ZeichnerInnen, AutorInnen, Figuren, Serien, Zeitschriften, Organisationen und Fachausdrücken. Bibliographische bzw. biographische Angaben vervollständigen die knappen und präzisen Angaben, die natürlich von zahlreichen Illustrationen ergänzt werden. In farbigen Tafeln wurden die Epochen der Comicgeschichte dargestellt. Das Ziel der Herausgeber, die künstlerische Anerkennung der Comics zu fördern, ist mit diesem beeindruckenden Werk sicher erreicht worden.

**Kagelmann, H.-Jürgen (Hrsg.): Comics Anno: Jahrbuch der Forschung zu populär-visuellen Medien. München: Profil 1991**

**Kuchenbuch, Thomas: Bild und Erzählung. Geschichten in Bildern. Vom frühen Comic Strip zum Fernsehfeature. 1992 (Film- und Fernsehwiss. Arbeiten)**

**Künemann, Horst: Comics. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Reclam 1974**

**Lexikon der Comics. Loseblattausgabe. Hrsg. von Heiko Langhans. Meitingen: Corian 1992**

**Paillars, Dominique (Hrsg.): Eine Grafische Kunst: Der französische Comic. 3. verbesserte Auflage, Berlin: Elefanten Press 1989**

### **Ästhetische Aspekte und einzelne Gattungen**

**Baumgärtner, Alfred C.: Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium. Bochum 1979**

**Doetinchem, Dagmar v./Hartung, Klaus: Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics. Berlin: Basis Verlag 1974 (Basis Theorie 2)**

**Dorfmann, Ariel: Der einsame Ritter und Barbar, König der Elefanten: von harmlosen Helden in unseren Köpfen. Aus d. Amerikan. von Walle Bengs. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1988**

Franzmann, Bodo (Hrsg.): Comics zwischen Lese- und Bildkultur. München-Wien: Profil 1991

Knigge, Andras C.: Fortsetzung folgt: Comic-Kultur in Deutschland. Mit einem Beitrag über die Comics in der DDR von Gerd Lettkemann. Frankfurt/M.: Ullstein 1986

Moscato, Massimo: Comics und Film. Übers., bearb. und erg. von Angelika Drexel und Georg Sesslen. Frankfurt/M.: Ullstein 1988

Riedemann, Kai: Comic, Kontext, Kommunikation. Die Kontextabhängigkeit der visuellen Elemente im Comic Strip – exemplarisch untersucht an der Gag-Strip-Serie Peanuts. Frankfurt/M.: Lang 1988

Schnackertz, Hermann J.: Form und Funktion medialen Erzählens. Narrativität in Bildsequenz und Comicstrip. München: Wilhelm Fink 1980

### **Untersuchungen zu Comicserien**

Grobian Gans: Die Ducks. Psychogramm einer Sippe. Reinbek: Rowohlt 1972

Helwein, Gottfried: Wer ist Carl Barks? Stuttgart: Neff 1993

Kunzle, David: Carl Barks: Dagobert und Donald Duck. Welteroberung als Entenperspektive. Frankfurt/M.: Fischer 1990

Peeters, B.: Hergé, ein Leben für die Comics. Reinbek: Carlsen 1983

Savramis, Demosthenes: Tarzan, Superman und der Messias. Religion und Utopie in den Comics. Berlin: Kramer 1985

Stoll, André: Astérix, das Trivialepos Frankreichs. Köln: Dumont 1974

Strobel, Ricarda: Die "Peanuts" – Verbreitung und ästhetische Formen. Ein Comic-Bestseller im Medienverbund. Carl Winter 1987

### **Comics im Unterricht**

Baur, Elisabeth Katrin: Der Comic. Strukturen – Vermarktung – Unterricht. Düsseldorf: Schwann 1977 (= Schriften für Deutschlehrer. Fach: Deutsch)

Bildergeschichten und Comics in der Grundschule. Unterrichtsvorschläge. Beitr. von Hermann Burkhardt, Malte Dahrendorf, Claus Forytta u. a. Donauwörth: Auer 1982<sup>2</sup>

Burgdorf, Paul: Comics im Unterricht. Weinheim: Beltz 1976 (= Beltz praxis)

Franzmann, Bodo/Hermann, Ingo/Kagelmann, H. Jürgen/Zitzlsperger, Rolf (Hrsg.): Comics zwischen Lese- und Bildkultur. München: Profil 1991 (Comics Anno 2)

Grünewald, Dietrich: Comics. Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik. Weinheim: Beltz 1982 (Beltz praxis)

Grünewald, Dietrich: Wie Kinder Comics lesen. Eine Untersuchung zum Prinzip Bildgeschichte, seinem Angebot und seinen Rezeptionsanforderungen sowie dem diesbezüglichen Lesevermögen und Leseinteressen von Kindern. 1984 (Jugend und Medien 7)

Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. Hrsg. von Hannelore Prosche. Berlin: Volk und Wissen 1991 (Edition Literatur- und Kulturgeschichte)

Hägler, Thomas/Zumstein, Franz/Musal, Michael: Max – Unterrichtsvorschläge rund um Comics. Lektionsideen mit Comics. Comic-Mail 1993

Melzer, Helmut: Trivalliteratur. Comics und triviales Jugendbuch in der Sekundarstufe I. 2. überarb. Auflage, München 1975 (= Analysen zu Sprache und Literatur)

Pforte, Dietger (Hrsg.): Comics im ästhetischen Unterricht. Frankfurt/M.: Athenäum Fischer 1974

Pleuss, Alfred: Bildergeschichten und Comics. Grundlegende Informationen und Literaturhinweise für Eltern, Erzieher, Bibliothekare. Bad Honeff: Bock und Herchen 1983

Richter/Birkel: Comics im Unterricht. Hrsg. von Josef Donnerberg. Wien: ÖBV 1980 (Dt. Sprache und Literatur im Unterricht 11)

Waldmann, Günter: Literatur zur Unterhaltung. Unterrichtsmodelle zur analyse und eigenproduktion von trivalliteratur. 2 Bde. Reinbek: Rowohlt 1980

## **Comics und politische Bildung**

Fundevogel. Kritisches Kinder-Medien-Magazin. Mit der Beilage Grimm & Grips. Juni '93, Nr. 107: Politik im Comic

Geschichte lernen. Geschichtsunterricht heute. Heft 37, 7. Jg., Jänner 1994: Geschichte im Comic

Hausmanning, Thomas/Kagelmann, H. Jürgen: Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik. München-Wien: Profil 1994 (Comic-Cultur)

Psychosozial, 13. Jg. (1990), Heft IV (Nr. 44). Kagelmann, H. Jürgen: Hitler und Holocaust im Comic.

Schweizer, Reinhard: Ideologie und Propaganda in den Marvel-Superhelden-comics: vom Kalten Krieg zur Entspannungspolitik. Frankfurt/M.: Lang 1992 (=Neue Studien zur Anglistik und Amerikanistik)

## **Comics selber machen**

Acevedo, Juan: Wie man Comix macht. München: AK Spak 1985<sup>2</sup>

Basis Unterricht 3: Autorenkollektiv. Wir machen unsere Comics selber. Erfahrungen mit Comics an der Grundschule. Berlin: Basis Verlag 1974

Cuypers, Jari Pekka: Comic-Zeichen-Buch: zeichne deine eigenen Comics! Berlin: Leue 1986

Heise, Thorsten/Hemstege, Thomas: Comics zeichnen und gestalten. Mach' Dir Deinen eigenen Comic. Augustus 1992

Malek, Werner/Weber, Ralf: Comics zum Selbermachen. Kreativer Einstieg in die Gruppenarbeit. Saarbrücken. Kreisel 1988

## **Bibliographien**

Neumann, Renate: Bibliographie zur Comic-Sekundärliteratur. Frankfurt/M.: Lang 1987

Skodzic, Peter: Deutsche Comic-Bibliographie. Mit e. Vorwort von Andreas C. Knigge. Frankfurt/M.: Ullstein 1985

## **Periodika**

**Comic-Forum**, erscheint vierteljährlich, Zollergasse 15, 1070 Wien

Dieses österreichische Magazin ist in der neuen, vierteljährlichen Ausgabe wohl die beste Zeitschrift im deutschsprachigen Raum. Empfehlenswert für Schulbibliotheken.

**Comic-Jahrbuch**. Hamburg: Carlsen, von 1986-1991

**Comic Speedline**. Hrsg. von Bernd Kronsbein und Thomas Tilsner. München: Thomas Tilsner-Verlag, erscheint monatlich

**Rraah!**: Neues aus der Comic-Szene. Hamburg: Sackmann und Hörndl, erscheint vierteljährlich

**Stripspiegel**: Comicfachmagazin. Günzburg: Ed. Stripspiegel GBR, Comicverlag Waigel, Weitmann, Seidel und Rausch, erscheint zweimonatlich

# AUSSER DER REIHE

## Lesen Sie diese Arbeit jetzt! Über Macht, Funktion und Bedeutung von Maturavorsitzenden. Eine Posse in drei Akten

■ von Anna KOCH-HANDSCHUH

### Die Personen der Handlung:

S1: Sekretärin der Schule der Prüferin

S2: Sekretärin der Schule des Vorsitzenden

P: Die Prüferin

V: Dr. S. (Direktor und Vorsitzender der Maturakommission)

D: Direktor der Prüferin

### Ort der Handlung:

Wien, ein Donnerstag im Juni 1994

## PROLOG

*In der Wohnung der Prüferin. 8.30 Uhr. Das Telefon läutet.*

P: *(hebt ab)* Hallo?

S1: Ja ... Guten Morgen ... Hab ich Sie aufgeweckt ... Das tut mir aber leid.

P: Macht nichts, ich war schon munter. *(Die Prüferin hat sofort ein schlechtes Gewissen. Darf man am freien Tag bis 8.30 Uhr schlafen?)*

S1: Ja, der Herr Direktor S. möchte Sie gerne sprechen. Er bittet um einen Rückruf.

P: Scheiße! Was gibt es denn? Wen will er sonst noch sprechen?

S1: Nur Sie.

P: O.K. Geben Sie mir bitte die Nummer.

## 1. AKT

*In der Wohnung der Prüferin. Szene wie vorhin. Die Prüferin wählt die*

*Nummer des Maturavorsitzenden.*

P: Kann ich bitte Herrn Direktor S. sprechen?

S2: Ja natürlich, sofort.

*(Die Sekretärin verbindet.)*

V: Ja. Wissen Sie, ich meine, ich wollte das vor der Konferenz mit Ihnen besprechen. Sie haben nämlich einige Fehler übersehen. Das muß ja die Kommission nicht sehen. Ist ja peinlich.

P: In welcher Arbeit?

V: Ja warten Sie ... Ja, in der 8 D. Nein, doch in der 8 C. Ja, da gibt es die Fellingner, da haben sie auf jeder Seite einen Fehler übersehen!

P: Nennen Sie mir ein Beispiel.

V: Ja, z. B. ... "Es ist dasselbe, als versuche man" – da muß "versuchte" stehen.

P: Das soll ein Fehler sein?

V: Ja, warten Sie, Sie haben ein "in" nicht zu einem "ihn" ausgebessert. Aber das ist ja auch egal. Jedenfalls möchte ich dieses "Befriedigend" von der Fellingner zu einem "Genügend" machen. Können Sie nicht vorbeikommen, damit Sie wenigstens die Fehler ausbessern, die Sie übersehen haben? Wie schaut denn das aus, wenn sich die Schüler die Arbeiten kopieren und die Eltern sehen das. Außerdem möchte ich Fahrenberger und Guhl verändern. Setzen Sie sich in die U-Bahn und kommen Sie her!

## 2. AKT

*In der Schule des Vorsitzenden, 5 Gehminuten vom Wohnort der Prüferin entfernt. Die Tür zur Direktion steht offen. Ein Lehrer im Trainingsanzug fragt die Prüferin, zu wem sie denn wolle. Ob sie angemeldet sei? Dem Direktor wird gerade Kaffee serviert. Das folgende Gespräch dauert eineinhalb Stunden.*

P: *(Zum Trainingsanzug:)* Ich weiß es nicht, *(tritt durch die Türe, zum Vorsitzenden:)* bin ich angemeldet?

V: Ja, natürlich, kommen Sie nur. Möchten Sie auch Kaffee?

P: Nein, danke.

V: Aber ich darf schon einen trinken.

*Sie beugen sich über die Maturaarbeiten, die demonstrativ auf dem Tisch liegen.*

V: Ja, also die Beranek, die schreibt ja wirklich wie eine Großmutter. Und dann, was die für eine Vorstellung von Glück hat. [*"Glück" ist das Thema der*

*Problembehandlung*

P: Moment. Es war doch die Rede von Fellingner, Guhl und Fahrenberger. Beranek ist doch aus der 8 D.

V: Ja – egal. Aber es ist doch wirklich sensationell. Hören Sie sich das an, was die schreibt. (*liest vor:*) "In ihrer Freizeit liegt das "Handy" griffbereit am Nachtkästchen, und auch bei romantischen Rendez-Vous muß es immer dabei sein. Jedoch, sie sind glücklich." [*Anmerkung: Der letzte Satz ist von der Prüferin mit "SG" angezeichnet*] – Was ist das für eine Glücksvorstellung!

P: (*Was ist los, muß ich den Inhalt meiner SchülerInnen verteidigen? Definiere ich mich über Schülertexte? – laut:*) Aber das ist doch nicht die Glücksvorstellung der Schülerin. Sie möchte ja gerade zeigen ...

V: ... Na, lassen wir das. Kommen wir zur 8 C. Da muß ich mich bei Ihnen entschuldigen. Die Arbeiten habe ich nämlich einer Kollegin gegeben. Sie hat viele Fehler gefunden und hat rote Klebepunkte in den Korrekturrand gepickt. Man kann sie aber wieder entfernen.

P: Zeigen Sie!

*Sie nimmt die Arbeit von Fellingner. Sieht den ersten Punkt am Korrekturrand. Der Satz lautet: "Meiner Ansicht nach kann man 'Glück' nicht einfach in irgendwelchen Wörtern verpacken. Die "n" in "irgendwelchen Wörtern" sind mit Bleistift durchgestrichen, im Korrekturrand der erwähnte signalrote Klebepunkt.*

P: Das ist ja wohl ein Witz. Sie glauben doch nicht im ernst, daß ich mich mit so etwas auseinandersetze. (*Sie wirft die Arbeit auf den Tisch*)

V: (*rügend*) Deswegen müssen Sie ja nicht gleich so zornig werden.

*Der Vorsitzende zeigt ihr daraufhin 3 wirkliche Fehler, die die Prüferin in den korrigierten 27 Arbeiten übersehen hat: in statt ihn, das statt daß, wiederrum statt wiederum.*

P: Herr Vorsitzender, tut mir schrecklich leid, aber dafür geniere ich mich nicht. Ich behaupte nicht, perfekt zu sein. Ich weiß, daß ich immer wieder Fehler übersehen werde. (*Wie konnte das nur passieren? Es wurde ja jede Naturarbeit mindestens von zwei, manchmal sogar von vier KollegInnen gegengelesen.*) Wir haben übrigens im Team verbessert. Wissen Sie, wir arbeiten in unserer Schule im Team – daher verbessern wir auch im Team.

V: Ja, ja. Dagegen ist ja nichts einzuwenden. Das machen wir hier auch. (*Dann süffisant lächelnd und auf "in/ihn" zeigend:*) Aber Sie müssen sich halt in besseres Team suchen ...

: (*Was passiert hier? Ist das ein Machtkampf?*) –

### 3. AKT

*Im Notenbazar. Bei zwei Arbeiten akzeptiert der Vorsitzende schließlich den Notenvorschlag der Prüferin. Eine Arbeit möchte er von 4 auf 3 verbessern. Die Prüferin läßt es zu. Sie ist zwar überzeugt, daß die Arbeit mit "Genügend" zu beurteilen wäre – aber im Zweifelsfalle für den Schüler, ganz klar. Das Gespräch wird jovial.*

V: Wissen Sie, was ich der Kollegin mit den Punkten gesagt habe? Ich habe Sie gerügt, das wäre doch eine Frechheit. Man merkt doch, wie – "schülerfreundlich" – zurückhaltend Sie verbessert haben.

P: *(Vorsicht Falle! Komplimente!)* ...

V: Aber nun zurück zur Beranek. Lesen Sie diese Arbeit jetzt. Das ist doch kein "Befriedigend"!

P: *(Ich hätte die Unterlagen zu Beranek mitnehmen sollen. Sie stand zwischen 3 und 4)* Wenn ich mich recht erinnere, so hat diese Schülerin auf ihre letzten Schularbeiten ein "Genügend" bekommen. *(Man muß ja seinen Ruf verteidigen. He, was soll das, begib dich nicht auf dieses Niveau ... Ich bin halt nur ein kleines Lehrerlein. Fühle mich schwach werden.)* Sie hat aber bei der Matura so gut geschrieben wie noch nie. Das "Befriedigend" bleibt. Außerdem irritiert es mich, wenn Sie meine Noten verändern. Das wird dann im Konferenzzimmer ausgehängt.

V: *(wiederum jovial:)* Aber schauen Sie, jetzt sind Sie bei 25 Arbeiten gelobt worden, es sind ja nur zwei Noten zu verändern.

P: Ich habe kein Lob gehört.

V: Aber so was. Nun? Lesen Sie die Arbeit. Die hat doch nichts von Glückssuche geschrieben.

P: *(liest:)* Aber sie erwähnt doch sogar *Faust*. Was wollen Sie denn noch mehr? Nein, es bleibt "Befriedigend".

V: Gut, dann muß die Kommission entscheiden. Oder ich setze die Note aus.

P: *(Die vielen roten Punkte! Scheiße. Angst!!)* Nein, das will ich auch nicht. Sie sind mein Vorsitzender, ich habe 19 mündliche Prüfungen, ich will keinen Kampf. *(Sie streicht "Befriedigend" durch und schreibt "Genügend" hin.)*

V: Das spricht für Sie!

-----

### EPILOG

*Als die Prüferin zehn Minuten später in ihrer Schule anruft, weiß die Sekretärin bereits Bescheid. Man hat sich geeinigt, das ist gut so. Denn der Herr Vorsitzende hat am Konferenztage in seiner eigenen Schule Matura, er hätte sich extra "freimachen" müssen.*

\*

*Einen Tag nach der "Einigung" bittet der Vorsitzende den Direktor der Prüferin um einen Rückruf (auch dieser ist gerade als Vorsitzender bei einer Matura).*

D: Ja Servus, was gibt es denn?

V: Du, wie ist denn diese "Hönig-Schnabel"??\*

D: Wen meinst du? Ach so, die ... – Das ist eine meiner guten Deutschlehrerinnen.

V: Na da muß sie aber einen schlechten Tag gehabt haben. Die hat nämlich das/daß übersehen und noch einiges mehr. Und sie hat sich sehr über die roten Punkte geärgert, die eine Kollegin bei Fehlern eingeklebt hat.

\*

*Man sieht die Prüferin, wie sie mühsam die roten Punkte herunterkletzelt. Bei einem Satz, den sie nun kleinlaut nachzubessern hat, wird sie stutzig. Der Satz lautet: "Horvath hat dieses Stück in den dreißiger Jahren geschrieben." Ein Satz, der sich ja den roten Punkt verdient hat. Mit Bleistift hatte der Vorsitzende bzw. seine Delegierte den orthographischen Sachverhalt richtiggestellt: Horvath hat das Stück in den "Dreißigerjahren" geschrieben. Aber hatte die Prüferin bei der Korrektur nicht eigens im Duden nachgesehen? Eine nochmalige Überprüfung ergibt wiederum das nämlich: es muß heißen, wie es die Schülerin geschrieben hat: "dreißiger Jahre", und zwar klein. Horvath war wohl auch in den Dreißigerjahren, als er das Stück schrieb, die Kandidatin setzt aber fort "... in der Zeit des aufkeimenden Nationalismus" (→ Duden, S. 99). Sowas kann natürlich passieren, auch wenn hineinverbesserte Fehler im allgemeinen unangenehmer sind als übersehene. Doch mit jedem roten Punkt, den die Prüferin nun abmontiert, stellt sich heraus, daß die Korrektur der Korrektur nicht stimmt. Neben reinen Geschmacksfragen und kleineren Pedanterien sind es am Ende elf (!) echte Fehler, die nach Wunsch des Vorsitzenden S. in die Arbeiten der Schüler hineinverbessert werden sollten. Und das wiederum ist auch nicht gut.*

☞ *Anna Koch-Handschuh ist Deutschlehrerin im BORG III; Kundmannngasse 20, 1030 Wien*

\* *male-chauvinistische Verballhornung des Namens der Prüferin*