

Denken in Sprechblasen

Von Barbara Eder

Comics – Notizen zu einer populären Kunstform, anlässlich des „13. Internationalen Comic Salons“, der vor kurzem in der deutschen Stadt Erlangen stattfand.

Der Versuch, Comics zum Gegenstand eines seriösen Diskurses zu machen, mag auf den ersten Blick selbst ein wenig komisch wirken. Verbirgt sich hinter den zeichnerischen Ausgeburten entfesselter Imaginationen tatsächlich ein Sinn? Ist ein Comic mehr als ein durch den Reiz des Seltsamen, Sonderbaren, Exzentrischen und Exotischen unterhaltendes Medium? Mehr als eine weitere Oberfläche der bunt schillernden Warenwelt?

Die Kette an Ressentiments, die gegen das Medium Comic vorgebracht wird, ist insbesondere im deutschsprachigen Raum immer noch ohne Ende. Aufgrund einer etablierten Trennung zwischen E- und U-Kultur ist hier zum einen der intellektuelle Widerstand gegen massenkompatible Kulturprodukte groß; zum anderen resultieren viele Vorbehalte gegenüber Comics daraus, dass diese lange Zeit zensiert und teilweise auch verboten wurden. Während der franko-belgische Comic sich rasch als eigene Kunstform etablieren konnte, spricht man den *bandes dessinées* in Deutschland und Österreich oft jeglichen künstlerischen Wert ab. Nicht anders als zu Zeiten der Hochblüte der Comiczensur betrachtet man Comics gern als wertlose Hefte voller bunter Bilder, deren Figuren lächerlich, deren Sprache primitiv und deren Inhalte denunziatorisch sind. „Jugendgefährdend“ war nur das deutlichste Attribut, mit dem man während der 1950er und 1960er in der BRD die Entfernung vieler Comics aus dem offiziellen Handel legitimierte.

Medium mit Tradition

Dass Comics eine kulturelle Ausdrucksform mit einer relativ eigenständigen Geschichte und Tradition sind, wird vor dem Hintergrund herkömmlicher Abwehrargumente gerne ausgeblendet. Was ein Comic kann, wie er funktioniert und wie die Produktions- und Distributionsstrategien der Comic-Industrie heute aussehen, ist noch weitgehend unerforscht.

Mit diesem Bündel an Fragen rund um das Medium Comic beschäftigen sich die Fachleute aus Medienbranche, Verlagswesen und Forschung, die sich alle zwei Jahre beim Internationalen Comic-Salon in Erlangen treffen. In diesem Jahr fand der Salon zum dreizehnten Mal statt – ein Ereignis, das prompt mit einem filmischen Rückblick auf die Geschichte des Salons kommentiert wurde. Ein Film des Underground-Zeichners Werner Büsch war zu sehen, der die Bilder vom ersten Comic Salon mit einer VHS-Kamera eingefangen hat. Die wackeligen Auf-

nahmen zeigten eine Handvoll bärtiger und irgendwie hippiesk aussehender Besucher, die gekommen waren, um einen ihrer privaten Helden zu würdigen: Es war Carl Barks, dem die erste Comic-Ausstellung in Erlangen vor 24 Jahren gewidmet war.

Vom ersten Comic bis zum ersten Comic-Salon in Erlangen ist der Weg weit: Zwar ist der genaue Entstehungszeitpunkt umstritten, doch wie man heute annimmt, war der erste Comic mit größter Wahrscheinlichkeit ein Zeitungstrip, der am 16. Februar 1896 in

sollten: Die ersten Comic-Strips richteten sich vorwiegend an Menschen, die nicht lesen konnten. Deshalb wählte man für die spärlichen Textbotschaften inmitten der Bilder auch einen der gesprochenen Sprache nachempfundenen Verbalisierungsstil.

Die frühen Comics verfügen noch nicht über die Ausdrucksformen und Stilmittel, die heute für das Medium charakteristisch sind. Erst ab den 1920ern zieren Sprechblasen und Textkästen die bunten Bildergeschichten. Die Sprechblase ist dennoch keine Er-

gereichte Bilder. Die in Sprechblasen und Textkästen angebrachten sprachlichen Botschaften verbinden die einzelnen Bilder so miteinander, dass daraus Bildsequenzen mit erzählendem Charakter werden. Damit steht der Comic grundsätzlich im Spannungsfeld von bildender Kunst und Literatur. Man kann ihn sowohl aus einem literarischen als auch aus einem künstlerischen Blickwinkel betrachten. Beides wurde beim Comic-Salon in Erlangen unternommen. Nicht nur dem Urvater des deutschen Comics, Wilhelm Busch, war beim diesjährigen Salon eine Sonderausstellung gewidmet; unter dem Motto „Die Welt der Comics in Erlangen“ wurde die gesamte Bandbreite internationalen Comic-Schaffens für die Dauer von vier Tagen präsentiert.

Zu einem bisher noch wenig bekannten Fleck auf der Landkarte des Comic-Schaffens zählt die chinesische Variante der Bildgeschichte: Der *Manhua* ist eine Form des zeitgemäßen chinesischen Comics, der bei einem prominent besetzten Panel diskutiert wurde. Auf eine andere Form des Umgangs mit Bildern in der fernöstlichen Tradition hat der Tübinger Sinologe Andreas Seifert hingewiesen: Bereits ab dem 10. Jahrhundert gab es in China illustrierte Romane, Bild und Zeichen sind in der chinesischen Schrift nicht annäherungsweise so stark voneinander getrennt wie im europäischen Alphabet. Vielleicht ist dies

lich bekannt sein: In „Maus“ wird von einem Sohn berichtet, der die Geschichte seines Vaters, eines Holocaust-Überlebenden, nacherzählt. Die deutsche Zeichnerin Hoven wendet sich in ihrem Werk ebenfalls ihrer Familiengeschichte zu. Sie verknüpft historische Momentaufnahmen mit Details aus dem Leben ihrer deutsch-amerikanischen Eltern. Hovens Erzählungen sind nicht gezeichnet, sondern in Schabkartons eingeteilt. Erinnern, Bewusstmachen, Verarbeiten, Einritzen: Ein Denkprozess manifestiert sich hier auch in der Wahl der künstlerischen Technik.

Die Gezeichneten

„Und eine fiktionale Figur, so überzeugend sie auch sein mag, kann man nun mal nicht mit Händen greifen“ – so lautet das Resümee der amerikanischen Comiczeichnerin Alison Bechdel, deren Graphic Novel „Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten“ vom Deutschlandfunk-Journalisten Denis Scheck und der Übersetzerin Sabine Küchler für eine szenische Lesung im Erlanger „Theater in der Garage“ aufbereitet wurde.

Die Geschichte der Zeichnerin Alison Bechdel beginnt im Bestattungsunternehmen ihres Vaters. Vom *Fun Home* ist es also nicht weit ins *Funeral Home*: Bechdel erzählt unter Rückgriff auf Szenen aus der Weltliteratur die Geschichte ihres Vaters, Bruce A. Bechdel. Nach dem mutmaßlichen Selbstmord des Vaters findet Alison ein aufgeschlagenes Exemplar von Albert Camus' „Der glückliche Tod“ auf seinem Schreibtisch. Ein postmodernes Verwirrspiel mit ständiger Verwischung der Grenzen zwischen Literatur und Leben nimmt so seinen Anfang. –

25. Mai 2008. Gegen 18 Uhr werden die Türen des Kongresszentrums geschlossen. Während der rege Austausch zwischen Ausstellern, Verlegern, Sammlern und Comic-Künstlern auf informellem Wege weitergeht, leert sich die Erlangener Messehalle allmählich. Das Eingangsportal der Heinrich-Lades-Halle wird nicht länger von überlebensgroßen Schlumpf-Maskottchen bevölkert, ein Restbestand an Informationsmaterial bleibt am Info-Tisch vor der Halle liegen.

Die Bilanz ist mehr als zufriedenstellend. Auch dieses Jahr sei es, so sagen die Veranstalter, gelungen, neue Leserkreise für Comics zu erschließen. Es ist eine Leserschaft, die auch ohne die blauen Zwerge auskommt, die im Rahmen einer Open-Air-Ausstellung anlässlich des 50. Geburtstags der Schlumpfe aufgestellt wurden. Denn der Comic – und das beweist der Salon alle zwei Jahre aufs Neue – ist immer schon mehr gewesen als ein triviales und oberflächliches Unterhaltungsmedium. Nicht nur Kinder und Jugendliche haben ein Faible für ihn. Auch Erwachsene verfolgen die bunten Bildgeschichten mit großer Leidenschaft. Nicht alle Geschichten, die im Zentrum des diesjährigen Comicsalons standen, waren komisch. Viele waren auch melancholisch und äußerst geschichtsbewusst – Geschichten, die erinnern, Geschichten, die man so schnell nicht mehr vergisst.



Aus Scott McCloud: „Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst.“ Carlsen Verlag, Hamburg 2001. ©Carlsen

der Sonntagsbeilage der „New York World“ erschienen ist. Die Figur, die innerhalb dieser frühen Abfolge von Bildern die Hauptrolle spielt, trägt den Namen „The Yellow Kid“. Josef Pulitzer, Besitzer der „New York World“ und späterer Stifter des renommierten gleichnamigen Preises, gelang mit dem Abdruck von „The Yellow Kid“ nicht nur eine drucktechnische Meisterleistung; ohne es zu ahnen, veröffentlichte er mit den Abenteuern des gelben Mannchens eben auch den ersten Comic.

Was sich ein Jahrzehnt später zu einem eigenständigen Medium entwickelt haben sollte, datiert ursprünglich auf das Amerika der Jahrhundertwende. Als Comic-Strips – also „lustige Bildstreifen“ – zierten die ersten Comics die Seitenenden von Tageszeitungen. Es waren zumeist lose Aneinanderreihungen von Bildern mit nur wenig Text, die eine ganz bestimmte Leserschaft ansprechen

findung des 20. Jahrhunderts: Sie entstand im Kontext von Karikatur und satirischer Zeichnung und wurde erstmals vom englischen Karikaturisten Thomas Rowlandson im 18. Jahrhundert eingesetzt. Vor dem Hintergrund der Entwicklungen im damaligen England war die Sprechblase eine politische Notwendigkeit: Durch eingerahmte Texte konnten die Aussagen der satirischen Bilder pointiert zugespitzt werden.

Das Wort im Bild

Heute sind Sprechblasen aus dem Comic-Schaffen nicht mehr wegzudenken. Das Wort hat sich längst in das Bild eingeschrieben, die Texte scheinen den Figuren direkt aus dem Mund zu wachsen. Ob eckig, zackig, wolkenförmig oder rund: Sprechblasen sind ein Stilmittel, das charakteristisch für den Comic ist. Rein formal betrachtet, handelt es sich bei Comics um sequenziell aneinander-

auch der Grund dafür, dass es in den 1920er Jahren in Shanghai eine relativ eigenständige Comicproduktion gab. Die dort hergestellten *Linhuahua* waren Comic-Hefte von 20 bis 30 Seiten, die von speziellen Bibliotheken angekauft wurden.

Weitere Expertenrunden diskutierten in Erlangen vier Nachmittage lang diverse Spezialthemen der grafischen Literatur. Neben der Diskussion um biographisches Erzählen im Comic stand ein Thema im Vordergrund, das die Aufmerksamkeit von Literatur- und Comicslesern gleichermaßen affiziert: Die *Graphic Novel*. Line Hovens Comic „Liebe schaut weg“ ist nur die aktuellste Erscheinung innerhalb eines Comic-Genres, in dessen Zentrum die Darstellung des Wechselverhältnisses von Geschichten und Geschichte steht. Als Pionierarbeit in diesem Bereich gilt Art Spiegelmans zweibändiges Bio-Comic „Maus“. Die Story dürfte hinläng-

Barbara Eder, geboren 1981, arbeitet zurzeit an einer Dissertation über „Graphic Novels“.

