

Unverkäufliche Leseprobe



Andreas Platthaus
**Die 101 wichtigsten Fragen – Comics
und Mangas**

Rund 160 Seiten, Paperback
ISBN: 978-3-406-57361-3

Vorwort

Comics sind die beliebteste Jugendlektüre der Welt. Sehr zur Sorge mancher Eltern. Warum? Das ist die erste Frage, der sich dieses Buch stellt. Aber mit dem Heranwachsen von mittlerweile mehreren Generationen, die selbst mit Comics aufgewachsen sind, ist dieses Problem immer kleiner geworden. Also kann man sich in den hundert weiteren Fragen wirklich wichtigen Dingen zuwenden: Was macht die spezifische Stärke von Comics sowohl unter ästhetischen wie erzählerischen Aspekten aus? Wie ist das unüberschaubar große Angebot, das uns heute geboten wird, entstanden? Und vor allem: Welche Comics daraus lohnen sich zu lesen?

Das sind drei Fragen, die so in diesem Buch gar nicht gestellt, aber trotzdem beantwortet werden. Allerdings empfiehlt sich dazu eine komplette Lektüre, denn die 101 Fragen, die dieses Buch behandelt, ergänzen sich Steinchen an Steinchen zu einem Mosaik, das am Schluß das fertige Bild zu erkennen gibt, wenn sich auch jeder Abschnitt des Buches separat lesen läßt (wenn Sie zum Beispiel wissen wollen, warum die Metapher vom Mosaik eine für die deutsche Comic-Geschichte besonders geeignete ist, empfehle ich die Lektüre der Antwort zu Frage 69).

Natürlich mußte die Auswahl der Themen eine subjektive sein, wie sich schon an der Aufnahme eines eigenen Fragenkomplexes zum Donaldismus erkennen läßt, den nur wenige Comic-Forscher aufgenommen hätten, und Sie werden auch erfahren, wer meine Lieblingskünstler sind und welchen Comic ich für den besten der Welt halte. Anspruch auf Vollständigkeit kann mehr als hundert Jahre seit dem Erscheinen des ersten Comics ohnehin keine Publikation mehr erheben, aber der anhaltende Erfolg dieser jüngsten unter den literarischen Erzählformen lohnt immer noch der Betrachtung, weil ihre Entwicklung längst noch nicht abgeschlossen ist. Mit den Manga hat sich im vergangenen Jahrzehnt ein neues Phänomen etabliert, das nicht nur hochinteressant ist, sondern auch ein völlig neues Publikum angezogen hat. Dadurch ist die Lektüre von Comics auch unter deutschen Jugendlichen zu einem Massenphänomen geworden, das man zuvor nur aus Japan als dem Ursprungsland der Manga oder aus Frankreich, Belgien und den Vereinigten Staaten kannte. Dadurch hat sich aber auch eine Kluft zu den älteren Comic-Lesern aufgetan, die dieses Interesse für eine ihnen unvertraute Form meist mit Miß-

mut sehen. Zugleich gibt es immer mehr Comics, die sich nicht mehr an ein jugendliches Publikum richten, sondern an die spezifischen Interessen von Erwachsenen. Damit schließt sich ein historischer Kreis, denn der Comic wurde für Erwachsene geschaffen. Als Kinder- oder Jugendlektüre etablierte er sich erst sehr spät, nämlich von 1938 an, als das neue Medium des Comic-Hefts seinen Siegeszug begann.

Aber damit wären wir schon mitten in den Fragen. Nur noch so viel: Für einen Comic-Liebhaber kann es kein größeres Vergnügen geben, als solch ein Buch zu schreiben. Denn es ermöglichte mir, das Arbeitsprinzip eines der mir liebsten klassischen Comic-Autoren zu übernehmen. Frank King, der Zeichner der täglich erscheinenden Zeitungsserie «Gasoline Alley», entwickelte 1921 eine ganz besondere Form: Er erzählte in Echtzeit. Die Figuren seines Strips alterten also mit den Lesern, und jede Folge widmete sich jeweils einem Tag in ihrem Leben. Da «Gasoline Alley» unter der Woche nur jeweils vier, später gar nur drei Bilder hatte, mußte King exemplarisch interessante Episoden aus der fiktiven Biographie seiner Protagonisten herausgreifen. Genauso funktioniert auch dieses Buch: Jede Frage wirft ein Schlaglicht auf den großen Lebenslauf des Comics, und mit fortschreitender Lektüre wird man auch die Lebenslinien erkennen. Deshalb war es nur konsequent, daß das Buch auch wie ein Comic-Strip entstanden ist: Jeden Morgen habe ich eine Frage beantwortet, und jetzt, nach 101 Tagen, ist es fertig.

Frankfurt am Main, im Februar 2008



Erfindung

1. Macht Comic-Lesen dumm? So dumm wie jede Lektüre – wenn man die falschen Bücher aussucht. Wie auch bei jeder anderen Form von Literatur, seien es nun Belletristik oder Sachbücher, sind 95 Prozent aller Comics belanglos, um nicht zu sagen: Mist. Es gilt, die guten fünf Prozent aufzustöbern.

Wobei die Behauptung, Comics machten dumm, selbst erstaunlich dumm ist. Selbstverständlich fördert jede Form von Lektüre erst einmal die Intelligenz, denn sie fordert zum Mitdenken heraus und regt die Phantasie an. Das gängigste Vorurteil über Comics lautet denn auch nicht, daß das Genre die Menschen dumm macht, sondern daß es sie weniger klug macht als normale Bücher. Angeblich machten es die Bilder zu leicht, der Handlung zu folgen. Das ist allerdings eine groteske Fehleinschätzung dessen, was beim Lesen von Comics geschieht: Die kombinierte Anforderung, die das Betrachten von Bildern und das Lesen von Texten sowie vor allem deren Synchronisierung stellen, ist weitaus anspruchsvoller als bloße Lektüre. Menschen, die das nicht gelernt haben, werden es nicht schaffen, einen Comic zu lesen, denn Alphabetisierung allein genügt dazu nicht. Eine ganz andere Frage wiederum ist, ob in Comics banalere Geschichten als in anderen Erzählformen vertreten sind. In ihrer Allgemeingültigkeit ist diese Behauptung allerdings so einfach zu widerlegen (man nehme Ralf Königs «Dschinn Dschinn», George Herrimans «Krazy Kat», Jiro Taniguchis «Vertraute Fremde» oder Barus «L'auto-route du soleil»), daß man vermuten darf, daß sie allein dem Eigenschutz jener dient, die nie gelernt haben, Comics zu lesen.

Schließlich aber bleibt ein ernstzunehmender Vorwurf, der vor allem in den fünfziger Jahren in Amerika erhoben wurde: daß Comics verrohen, indem die jugendlichen Leser mit Gewaltdarstellungen konfrontiert werden. Glaubwürdige wissenschaftliche Studien dazu gibt es immer noch nicht, aber daß die beliebtesten Comics meist nicht zu den fünf Prozent gehören, die man als gut erzählt bezeichnen kann, das ist eine Tatsache. Viele Geschichten setzen allein auf optische Reize, und zu denen gehören Schocks genauso wie Sex oder Gewalt. Noch streiten die Experten darüber, ob dadurch Aggressionen aufgebaut oder kompensiert werden, aber da es wie im Falle von Videospiele oder Filmen immer wieder Menschen gibt, die sich bei

Verbrechen explizit auf die entsprechenden Darstellungen berufen oder zumindest klar erkennbar davon anregen lassen, kann man das Problem nicht mit dem Verweis auf die laufende Debatte abtun. Solange es sich um minderjährige Leser handelt, ist die Aufmerksamkeit der Erziehungsberechtigten gefragt – und je mehr eigene Erfahrung sie mit Comics haben, desto besser. Danach hilft nur noch das Verantwortungsgefühl der Comic-Autoren. Carl Barks, der große Chronist von Entenhausen, hat sein Ethos einmal in folgenden Worten beschrieben: «Ich habe dann gute Arbeit geleistet, wenn mehr von meinen Lesern im Senat der Vereinigten Staaten landen als auf dem Elektrischen Stuhl.»

2. Warum heißen Comics Comics? Die Bezeichnung «Comics» weckt die Erwartung, es werde komisch. Das ist einer der Irrtümer, die dem Genre in Deutschland entgegengebracht werden. Natürlich gibt es zahlreiche komische Comics, aber mittlerweile überwiegen die ernsten. Über «Maus» von Art Spiegelman zum Beispiel kann man nicht lachen, und diese Tatsache hat viel dazu beigetragen, daß sich, als der erste Band 1989 in deutscher Übersetzung erschien, sofort eine Debatte darüber entwickelt hat, ob man einen Comic über den Holocaust veröffentlichen dürfe. Natürlich war das Hauptargument der Gegner, damit werde das größte Menschheitsverbrechen lächerlich gemacht, denn ein Comic könne ja nur lustig gemeint sein. Das war «Maus» aber nicht; Spiegelman meinte es damit bitterernst, denn er erzählte die Geschichte seines eigenen Vaters, der als polnischer Jude Auschwitz überlebt hatte. Es gibt aber auch Comics, die weniger ernste Themen auf durchaus ernsthafte Weise erzählen: Fast alle Superhelden-Comics – das Gros der amerikanischen Comic-Produktion – sind nicht komisch, die weitaus meisten Manga sind es nicht, und «Corto Maltese» von Hugo Pratt, «Blueberry» von Jean Giraud und Jean-Michel Charlier, «Persepolis» von Marjane Satrapi oder «Die heilige Krankheit» von David B., um nur vier der besten europäischen Comic-Serien zu nennen, sind es auch nicht.

Dennoch müssen sie einen Namen tragen, der sich vom Komischen herleitet. Zum ersten Mal tauchte er in England auf: 1796 begründete ein Mr. Harrison, von dem heute nicht einmal mehr der Vorname bekannt ist, «The Comick Magazine», ein Heft, das vor allem humoristische Texte bot, aber auch einige der damals höchst beliebten Bilder des Zeichners William Hogarth enthielt. Dennoch hätte diese Kom-

ination allein nicht gereicht, um hundert Jahre später ein ganzes Genre entstehen zu lassen. In England aber sollten bald die als Einzelblatt gedruckten lustigen Bildergeschichten, die im neunzehnten Jahrhundert in ganz Europa zum Massenphänomen wurden, einen folgenreichen Namen tragen: «Comic Sheets» hießen sie, während man etwa in Frankreich von «imageries» und in Deutschland von «Bilderbögen» sprach und damit jeweils das Gezeichnete gegenüber dem Komischen in den Vordergrund rückte. Das hatte einen simplen Grund: In beiden Ländern war die Presse weniger frei als in England, und deshalb scheute man eine Bezeichnung, die den Autoritäten signalisieren könnte, hier werde Spott getrieben. Als dann in England regelmäßig erscheinende Sammelausgaben mit Bildern und Geschichten aus den beliebten Comic Sheets zusammengestellt wurden, nannte man sie 1864 etwa «Comic News» oder 1890 «Comic Cuts». So setzte sich in England langsam die Bezeichnung «Comics» als Sammelname für humoristische Magazine durch, und als amerikanische Zeitungen damit begannen, farbige Wochenendbeilagen mit Bildergeschichten zu drucken, übernahmen sie den Begriff für diese neue Form. Ein paar Jahre mußte er sich noch mit der Konkurrenzbezeichnung «Funnies» auseinandersetzen, aber in den zwanziger Jahren war der Wortstreit entschieden: Der Comic hatte sich durchgesetzt.

Nach Deutschland kam das Wort erst nach 1945, und wie alles Amerikanische wurde es damals begeistert begrüßt. Deshalb löste es schnell die Rede von Bildergeschichten ab. In anderen Ländern dagegen bildeten sich Bezeichnungen heraus, die gar keinen Anklang ans Komische haben: «Bande dessinée» im Französischen heißt «gezeichneter Streifen», genauso wie «Banda Desenhada» im Portugiesischen. Beide verweisen wie auch das niederländische «Strip Verhalen» oder der «Comic Strip» auf das Format der gezeichneten Fortsetzungsgeschichten in den Zeitungen. Das italienische «Fumetto» übernimmt dagegen die Bezeichnung für Sprechblase («Wölkchen») als Name für das ganze Genre. Nur im Japanischen gibt es noch einen inhaltlichen Bezug aufs Humoristische: Die Bezeichnung «Manga» geht auf die Titel der überaus erfolgreichen Skizzen- und Zeichenlehrbücher des berühmten Holzschnitt-Künstlers Katsushika Hokusai (1760 bis 1849) zurück. Sie wurden im Japan des neunzehnten Jahrhunderts zum Inbegriff des Grotesken, und daran knüpfte die Übernahme des Begriffs für die Comics an. Die Deutschen aber übernahm-

men mit dem englischen Gattungsnamen den direkten, wenn auch längst obsoleten Verweis auf die humoristischen Bilder.

Wie jedoch steht es mit den «Peanuts», mit «Calvin & Hobbes», mit «Nick Knatterton», «Micky Maus», «Werner», «Hägar der Schreckliche», «Fix und Foxi», «Asterix», «Garfield», «Lucky Luke» oder «Gaston», um nur einige der seit Jahrzehnten in Deutschland beliebtesten Comics zu nennen? Sie sind tatsächlich sämtlich komisch. Aber nicht nur. Denn die meisten dieser Serien sind als Satiren angelegt; sie wollen uns die Augen öffnen für einen Blick auf die Welt, der zwar unterhaltsam, aber dennoch geschärft ist. Und wenn man weltweit berühmte Comics wie «Tim und Struppi», «Fritz the Cat» oder «Prinz Eisenherz» heranzieht, wird es schwierig festzulegen, wie groß der Anteil der Komik am Geschehen im Comic ist. Sofern wir unbedingt an der Wortherkunft festhalten wollen, könnten wir uns darauf einigen, daß Comics witzig sein sollten – und dabei «witzig» im Sinne von «geistreich» verstehen, wie es heute noch anklingt, wenn man von jemandem als «gewitzt» spricht. Comics sind in der Tat eine gewitzte Erzählform. Das wird dieses Buch noch häufig zeigen.

3. Warum gibt es nicht schon ewig Comics? Einige Historiker des Comics behaupten genau das. Für sie beginnt dessen Geschichte mindestens mit den ägyptischen Grabmalereien, wenn nicht gar mit den steinzeitlichen Höhlenzeichnungen. Gerne genannte Beispiele für frühe Comics sind auch die Reliefs der antiken Trajanssäule in Rom und der Ende des elften Jahrhunderts gewebte Teppich von Bayeux, der die siegreiche Invasion Englands durch Wilhelm den Eroberer nacherzählt. Was die Experten an all diesen Vorläufern fasziniert hat, ist das Prinzip der Bilderfolge, also die sequentielle Erzählung, die auch für den Comic typisch ist.

Allerdings fehlt das bestimmende Element des Comics: die Verbindung von Bild und Text. Erst in dem Moment, als diese beiden Elemente sich untrennbar verbunden haben – und das heißt in dem Moment, als der Text zum graphischen Element des Bildes wurde –, entstand der Comic. Natürlich gibt es auch dafür Vorläufer, in Deutschland sogar einen sehr berühmten: Friedrich Schiller, der als Geburtstagsgeschenk für seinen Dresdner Gastgeber Gottfried Körner im Jahr 1786 eine Bilderhandschrift angefertigt hatte, die in karrierender Weise von den «Aventuren des neuen Telemach» erzählte – eine Parodie auf ein damals beliebtes Buch, die Schiller so zeichnete,

daß in den Figuren die Familie Körner zu erkennen war. Dabei benutzte er auch Sprechblasen, bezog also Teile des Textes in die Illustrationen mit ein. Nur hatte der Dichter weder die Absicht noch das Bewußtsein, damit eine neue Gattung zu schaffen. Er benutzte einfach eine Verfahrensweise, die längst etabliert war, aber nie den Anspruch besaß, ein eigenes Genre zu bilden.

Genau diesen Anspruch aber hatten die ersten Comics, und sie lassen das auch erkennen. Die Rubriken, in denen sie abgedruckt wurden, erschienen abgesondert vom Rest der Zeitungen und trugen einen eigenen Gattungsbegriff: erst «Funny Papers», später «Comic Papers». Richard Outcault, der Erfinder des Comics, wählte für seine Serie «Hogan's Alley», die graphisch in der Tradition der englischen Cartoons stand, zwar keine Neuerung, als er dort Sprechblasen und allerlei sonstige Textkästen und -flächen einsetzte, aber er war der erste Zeichner, der diesen Kunstgriff konsequent beibehielt und damit einen festen Raum in seinen Bildern für die Texte schuf. Zahlreiche Kollegen taten es ihm nach, und sie taten es im Bewußtsein, damit etwas Neues zu schaffen. Somit mag der Grundgedanke der Comics schon so lange existiert haben, wie Menschen versucht haben, sich in Bildern mitzuteilen. Aber das gilt für den Grundgedanken einer Nachrichtensendung genauso. Entscheidend ist, daß am Ende des neunzehnten Jahrhunderts sowohl die künstlerischen wie die technischen Voraussetzungen geschaffen waren, um Text und Bild zu einer Einheit zu verschmelzen, für die es zuvor keinen Begriff gab – und also auch kein Verständnis.

[...]