

Lustige Bildchen für Kinder?

Drei Irrtümer und zwei Feststellungen zum Thema Comic.

Von Peter H. Karall und Bettina Brixia

Warum Comics lesen? – Darauf hätten viele Menschen, auch jene, die keine Comics lesen, gute Antworten. Es sind nämlich dieselben Antworten wie auf die Frage: Warum Bücher lesen?

Die Geschichte des Mediums, darunter auch die Bezeichnung „Comics“, hat dazu beigetragen, dass der alltägliche Zugang der meisten Menschen – zumindest in Deutschland und Österreich – von Vorbehalten geprägt ist.

Das steigende Interesse unter BibliothekarInnen, der Erfolg von Bestandsschwerpunkten in Bibliotheken und der Einzug des Comics unter der Bezeichnung „Graphic Novel“ in das Standard-sortiment des Buchhandels lassen in jüngster Zeit jedoch eine Trendwende erkennen. Auch die Verleihung des diesjährigen Astrid-Lindgren-Preises an Shaun Tan für seine dem Comic ähnlichen Bildgeschichten (zuletzt: „Ein neues Land“) ist in diesem Kontext zu sehen. Dementsprechend möchten wir im Folgenden drei der häufigsten Irrtümer im Zusammenhang mit Comics aufgreifen und eine Lanze für das „Prinzip Bildgeschichte“, wie es Dietrich Grünewald, der Vorsitzende der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) nennt, brechen.

Comics lesen ist einfach und primitiv

Erster Irrtum

Der Vorbehalt, dass „Vermischungen“ von Bild und Text weder der Literatur noch der bildenden

Kunst etwas Gutes tun, hat eine

lange Geschichte. Clemens Heydenreich weist in einem Artikel mit dem Titel „Vom Schall im Rauch“ darauf hin, dass sich diese Haltung schon bei Lessing findet. Es sind also nicht nur inhaltliche

Bedenken, die etwa im Zuge der Schmutz- und Schundkampagnen vor allem in der Nachkriegszeit gegen Comics ins Treffen geführt wurden und die – meist unbewusst – bis heute nachwirken. Auch die prinzipielle Geringschätzung des symbiotischen Erzählprinzips von Text und Bild hat eine lange Geschichte, die zum Ausschluss des Comics aus der „Hochkultur“ und seiner Zurechnung zur „trivialen Populärkultur“ beigetragen hat. In Österreich war es besonders Richard Bamberger, der über Jahrzehnte gegen diese mediale Vermittlungsform ins Feld zog und sie als schädlich für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen einstufte.

Wie kommt das? Es sind unter anderem die Sprechblasen, denen man aufgrund ihrer räumlichen Begrenztheit ausschließlich primitiven Textinhalt zuspricht, oder die viel zitierten und in ihrer Häufigkeit überbewerteten „Zacks“, „Knuffs“ und „Hmpfffs“, also die lautmalerschen Wörter, die dunkle Bilder einer sprachlich verarmenden Jugend heraufbeschwören.

Tatsächlich ist die Erzählstruktur des Comics jedoch äußerst komplex. Beispiele hierfür sind der Übergang zwischen den Einzelbildern („Panels“), der vom Leser/von der Leserin gefüllt werden muss und der Sekundenbruchteile oder Jahre, die kleinste Bewegung oder ganze Kontinente überbrücken kann; die Interpretationsleistung, die nötig ist, um die auf vielfältige Weise in Beziehung stehenden Ebenen von Bild und Text zu erfassen; oder literarische Mittel wie Erzählperspektiven, Zeitebenen oder



Symbole, die dem Comic genauso eigen sind wie etwa dem Roman.

Lesen nicht im Sinne von Entziffern von Buchstaben, sondern im Sinne von reflektierendem und interpretierendem Erschließen von Texten passiert also bei der Rezeption eines Comics genauso wie bei der Rezeption eines „echten“ Buches – und hat seine Variablen ebenfalls im jeweiligen Werk, der Rezipientin oder dem Rezipienten, der Rezeptionssituation und so weiter.

Comics sind etwas für Kinder

Zweiter Irrtum

Damit in Verbindung steht ein weiterer Irrtum, nämlich dass Comics – oder das, was davon aus Sicht aufgeschlossener Erwachsener übrig bleibt, wenn „der Schund“ aussortiert wurde – Lese-stoff für Kinder seien, für brave Kinder zwischendurch, wenn sie sich von den Hausaufgaben erholen, für Trost suchende Kinder mit Masern oder Mumps, für verzweifelte Eltern als letzter Ausweg, damit die Sprösslinge zumindest irgendetwas lesen.

Dabei lauern zwei Fallen: So manche beliebten, scheinbar anspruchsvolleren oder solcherart als harmlos eingestuften Comics, etwa Klassiker wie „Die Schlümpfe“ oder „Tim und Struppi“, sind weit weniger „unschuldig“, als das den Anschein hat.

Die Schlümpfe transportieren zum Beispiel ein gesellschaftliches Bild im Bereich Gender (Stichwort Schlumpfinchen) und Generationen (Stichwort Papa Schlumpf), das keineswegs den Gegebenheiten des 21. Jahrhunderts entspricht. In Sachen interkultureller

Dialog und Umgang mit Fremdheit ist es angebracht, einmal einen kritischen Blick auf die beliebte Reihe „Tim und Struppi“ zu werfen (z. B. „Tim im Kongo“). Als lesenswerter Beitrag zu diesem Thema kann der Artikel „Populärkultur und Kongo“ des Wiener Ethnologen Thomas Fillitz empfohlen werden.

Auf der anderen Seite finden herausragende Werke, die häufig sowohl für Jugendliche als auch für Erwachsene interessant sind,

aufgrund ihrer immer noch geringen Bekanntheit und ihres Stigmas „Comic“ oft sehr schwer den Weg in die Bücherregale und in die Hände potenzieller LeserInnen.

Einige Beispiele aus einer großen Zahl herausragender Werke: „Maus“ von Art Spiegelman (der Holocaust aus den Augen des Vaters des Erzählers; mit dem Pulitzerpreis ausgezeichnet), „Alim, der Gerber“ von Lupano/Augustin (eine kritische Geschichte über religiösen Fanatismus), „Treibjagd“ von Bilal/Christin (der Zerfall der osteuropäischen Diktaturen), „Tramps Like Us“ von Yayoi Ogawa (über eine junge Journalistin und Karrierefrau und ihre Beziehung zu ihrem noch jüngeren Mitbewohner), „Bone“ von Jeff Smith (ein Fantasy-Epos voll von Abenteuern, moralischen Konflikten und liebenswerten Figuren).

Qualitativ hochwertige Comic-Alben, Graphic Novels und Mangas werden inzwischen von engagierten LehrerInnen gezielt und unter entsprechender didaktischer Einbindung auch im Unterricht der Sekundarstufe erfolgreich eingesetzt.

Comics sind lustige, billige Massenware

Dritter Irrtum

Ja, es gibt viele lustige Comics, ja, es gibt viele schnell und billig gemachte Comics ohne Anspruch auf inhaltliche oder handwerkliche Qualität. Doch dasselbe gilt auch für andere mediale Erzeugnisse. Kinofilmen, Fernsehproduktionen oder Büchern aus den unterschiedlichsten Genres wird zugestanden, dass sie auch billige Massenware sein können. Niemand würde aber den Wert von Büchern generell in Frage stellen oder behaupten, es gebe kein künstlerisch hochwertiges Kino. Genau das jedoch geschah und geschieht manchmal immer noch mit dem Comic.

Der im Deutschen übliche Begriff „Comic“, der auf die „Comicstrips“ in den amerikanischen Zeitungen der Jahrhundertwende zurückgeht, weckt leider die beiden Assoziationen „lustige Geschichtchen“ und „amerikanischer Trash“. Genauso gibt es aber Werke, an denen ZeichnerInnen und AutorInnen jahrelang arbeiten, deren Originale (Ölgemälde, Kreidezeichnungen) in Galerien ausgestellt werden oder die sich auf andere Werke, auch aus der klassischen Literatur, beziehen, diese verarbeiten oder weiterentwickeln.

Im Comic sind alle Genres vertreten, auch Reportagen (wie „Palästina“ von Joe Sacco), Biografien (wie „Die Sache mit Sorge. Stalins Spion in Tokio“ von Isabel Kreitz) und sogar



Lehrwerke (wie Richard Osbornes „Philosophie. Eine Bildergeschichte für Einsteiger“). Doch selbst die für den Comic bekannteren Gattungen wie Superhelden- und Fantasygeschichten haben ein breites Spektrum an Stil und Qualität. Fazit: Die Wege der LeserInnen zum Buch sind bekanntlich vielfältig und verschlungen. Auf den vielen unausgetretenen Pfaden zum Comic liegen immer noch Stolpersteine aus Vorurteilen. Der Weg zur Graphic Novel ist vielleicht einladender und besser beschilbert und führt jedenfalls im Grunde zum selben Gipfel, denn die Graphic Novel könnte man cum grano salis auch als „Comic im Buchformat ohne Freak-Nimbus“ bezeichnen. Ähnliches gilt für die japanischen Mangas, die besonders Mädchen einen Zugang zum Comic eröffnet haben.

Zwei Überzeugungen

Zum Schluss

Erstens: Mit Speck fängt man Mäuse. Interesse am Comic entsteht oft durch Interesse am Thema, an der Geschichte, an den Figuren, an der Atmosphäre

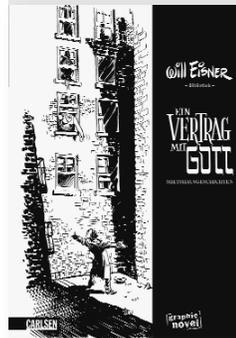
der Bilder – und seltener an einem grundlegenden Interesse am Prinzip Comic. Daraus lassen sich auch hilfreiche und innovative Ideen für die Präsentation der bibliothekseigenen Comicbestände ableiten.

Beispiele für Tore in die Welt der Comics, deren Durchschreiten wir selbst beobachten konnten: „Der Gipfel der Götter“ für einen Bergführer, „Titeuf“ für einen Schüler mit jüngerer Schwester, „Die Geschäfte der Unsterblichen“ im französischen Original für einen sprachbegabten Oberstufenschüler, „Die Katze des Rabbiners“ für eine Katzenliebhaberin, „Sonnenfinsternis“ für eine Spezialistin für komplizierte Beziehungen, „Kunsttheorie versus Frau Goldgruber“ für einen intimen Kenner österreichischer Bürokratie ...

Und zweitens: Der gut gemeinte Zugang, dass Kinder besser Comics lesen als gar nichts, ist zwar pragmatisch, wird aber dem Medium nicht gerecht. Ein Gegenvorschlag: Die Erfahrung zeigt, dass man sich um Kinder und Jugendliche, die Comics lesen, meistens keine Sorgen zu machen braucht, was ihre künftige Leselust betrifft. Oder, wie der französische Comicszenarist und Professor für Journalistik Pierre Christin in einem Interview bemerkte: „Die Kinder, die die meisten Comics lesen, sind auch die, die die meisten Romane lesen, und im Allgemeinen die, die am allermeisten lesen.“ – Eine Feststellung, die vielleicht auch für BibliothekarInnen in ihrer beratenden Tätigkeit eine Hilfe ist.

Comics, Graphic Novels, Mangas

▶ **Comics** bezeichnen eine Form der sequenziellen Kunst, die in einer Folge von Bildern („Panels“) eine Geschichte erzählt. Meist sind die Bilder gezeichnet und werden mit erzählendem Text und/oder wörtlicher Rede kombiniert. Comics gibt es in verschiedensten Genres und für alle Zielgruppen.



▶ Als **Graphic Novel** gilt meist eine längere, abgeschlossene Geschichte aus Wort und Bild in einem Band. Will Eisner prägte den Begriff, um sein Werk „Ein Vertrag mit Gott“ von Wegwerf-Comicheftchen abzugrenzen. Als „Graphic Novels“ haben Comics im Buchformat in den letzten Jahren einen Siegeszug angetreten.

▶ Die aus Japan stammenden **Mangas** unterscheiden sich vom westlichen Comic vor allem in Rezeptionsanforderungen (z. B. Tempo, kulturelle Symbole, Lesen von hinten nach vorne) und Genres (z. B. Baseball-, Koch-, Jungen-/Mädchen-Mangas). Zu Mangas gibt es eine ausgefeilte Merchandise-Industrie von Sammelkarten bis zum Computerspiel.



▶ **Peter H. Karall** ist Sozial- und Medienanthropologe, Lehrbeauftragter an der Universität Wien und war Bibliothekar bei den Buchereien Wien.

Bettina Brixa ist Sozialanthropologin und Slawistin. Beide sind Mitglieder der Gesellschaft für Comicforschung ComFor und Vortragende in Fortbildungsveranstaltungen für BibliothekarInnen zum Thema Comic.