

Comic. Kommentierte Definition

Von Eckart Sackmann

Was ist ein Comic? Diese Frage wurde zu verschiedenen Zeiten verschieden beantwortet. Die folgende Definition entstand Ende 2007 im Auftrag des Bibliographischen Instituts (Brockhaus) und wurde für »Deutsche Comicforschung« leicht modifiziert. Anmerkungen sollen einige Grundlagen dieses Ansatzes erläutern.

Bei dem hier vorliegenden Text handelt es sich um den definitiven Teil eines längeren Beitrags, der vorgesehen war für Brockhaus online. Der Verfasser ist Eckart Sackmann. Das Copyright liegt © 2008 bei Bibliographisches Institut GmbH & F. A. Brockhaus GmbH.

¹ Eckart Sackmann, basierend auf McClouds Ausführung, Comics seien »juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in a viewer« oder, kurz gesagt, »sequential art« (Scott McCloud: Understanding Comics. Northampton MA 1993. S. 9). »Erzählung« setzt einen kausalen Zusammenhang zwischen den (sequenziell gereihten) Bildern voraus.

² So gibt es beispielsweise Folgen der »Münchener Bilderbögen«, die sich durch ihre Textmenge, die Anordnung der Bilder und die Weite der Bildfolge nicht schlüssig dem Comic zuordnen lassen. Ähnliches gilt für die meisten der sogenannten »Buschiaden«, Bild/Text-Erzählungen im Stil von Buschs »Max und Moritz«.

³ Für Bild wird heute überwiegend der Begriff Panel verwandt, was deswegen problematisch ist, weil Panels Text (verschiedener Sorten) einschließen. Auch herrscht allgemein die Vorstellung, ein Panel habe feste Grenzen. Bilder eines Comics können aber unregelmäßig sein und sogar andere Bilder (oder Panels) umschließen.

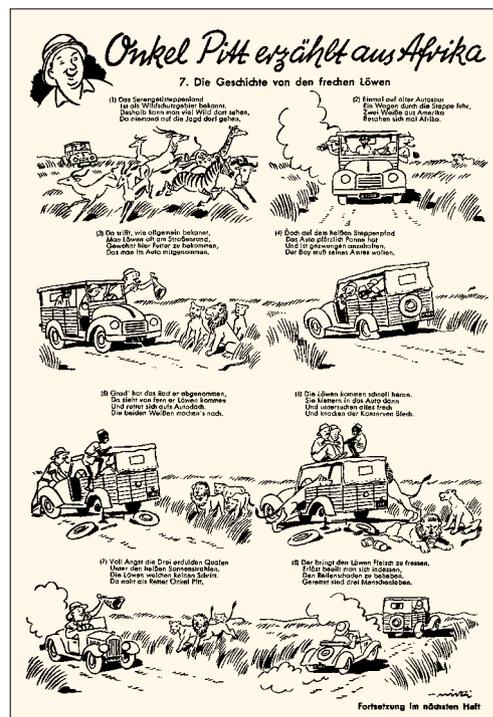
Der Comic, die Bild-Erzählung, sah zu verschiedenen Zeiten unterschiedlich aus. Rechts eine linear erzählende Seite, bei der ein Text in Reimen begleitend unter den Bildern steht (nicki: Onkel Pitt erzählt aus Afrika. *Ins neue Leben*, 1949). Daneben ein moderner Sprechblasencomic mit komplexer Erzählstruktur (Frank Miller/Bill Sienkiewicz: Elektra Assassin, 1987).

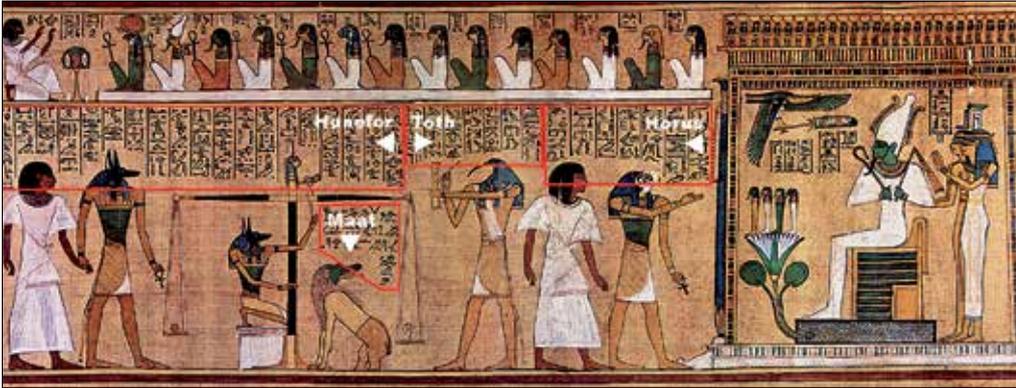
Comic [ˈkɔmɪk, aus dem Engl. (zunächst adverbial, »humoristisch«). Als nominale Bezeichnung für humoristische Text- und Bildbeiträge nachgewiesen ab 1902), urspr. griechisch [komikos], »die Wirkung der Komödie betreffend«] der, [-s]/-s. Lehnwort, dessen eigentliche Bedeutung nur einen Teil dessen beschreibt, was heute unter Comic verstanden wird. Nach neuerer Auffassung¹ ist ein Comic »eine Erzählung in wenigstens zwei stehenden Bildern«. Damit ist Comic Oberbegriff auch für Comic Strip, Bildgeschichte, Bildergeschichte, Manga. Der Terminus steht in Abgrenzung zu illustriertem Text (bei dem die Erzählung durch den Text getragen wird), zum (Trick-)Film (fließende Bilder, Ton) und zur Einzelbild-Erzählung (Cartoon, Einzelbildwitz). Grenzfälle sind zuweilen nur durch individuelle Einschätzung zuzuordnen.² – Comic ist nicht nur Bezeichnung der Erzählform, sondern auch der medialen Form (abgekürzt für Comic-Heft, Comicalbum, Graphic Novel etc.).

Der Comic ist eine literarisch-künstlerische Erzählform, bei der die Erzählung vorwiegend über das Bild transportiert wird. Die Verwendung von Text ist fakultativ, erhöht aber, wenn Text und Bild³ in enger Bezie-

hung zueinander stehen, die Komplexität der Erzählstruktur. Obwohl das Bild dem Text übergeordnet ist, ist der Comic primär als Form der Literatur zu begreifen, denn anders als in der Bildenden Kunst ist die grafische Seite des Comic nie Selbstzweck, sondern immer zuerst Träger von Handlung. Die Mode, den Comic als »Neunte Kunst« zu bezeichnen, ist daher irreführend. Das Zusammenspiel von Grafik und Wort bringt es mit sich, dass Comics oft von mehreren Personen geschaffen werden, etwa von einem Zeichner und einem Szenaristen. Dazu kommen mitunter Spezialisten wie Inker (Tuschzeichner), Koloristen und Letterer (für das handschriftliche Lettering; heute vorwiegend per Computer generiert).

Es gibt Comics für Kinder und andere für Erwachsene. Comics pauschal als Trivialliteratur zu bezeichnen, ist nach den Entwicklungen der vergangenen Jahrzehnte nicht mehr zulässig. Wie bei der geschriebenen Literatur sind auch beim Comic unterschiedliche Qualitätsstufen zu erkennen. Der moderne Comic bedient sich aller erdenklichen Genres (z. B. Humor, Abenteuer mit diversen Subgenres, Biografie, Erotik, Reportage, Gebrauchsanweisung) und nutzt dazu diverse Gattungen vom kurzen Strip bis hin





Links: Die älteste bekannte sequentielle Bild-Erzählung, eine Szene in drei Bildern vom Wägen des Herzens, arbeitet bereits mit Dialogtext. Die Leserichtung des Textes verlief jeweils auf den Mund des Sprechers zu (Papyrus des Hunefer, ca. 1300 v. Chr.).

Unten eine dreidimensionale Erzählung. Die Geschichte fängt rechts unten an und erstreckt sich über vier Streifen, die ebenfalls von rechts nach links gelesen werden. Der Höhepunkt ist auch in der Anordnung oben (Passion, Tympanon des Straßburger Münsters, um 1300).

zum Comiroman, dem Zyklus oder der Endlos-Serie.⁴ Häufig werden Comics in Fortsetzungen veröffentlicht – ein verlegerisches Prinzip, das an die Praxis des Kolportageromans anknüpft: Der Leser wird über lange Zeit an ein Werk gebunden, das er in kleinen, relativ preiswerten Segmenten erstet. Auch der Zeitungsstrip (mit immer wiederkehrenden, stereotypen und deswegen leicht erkennbaren Figuren, den »Comic-Helden«) dient der Leserbindung. Die Vermarktung entscheidet mit über die literarisch-künstlerischen Möglichkeiten. So führte beispielsweise in Frankreich und Belgien die Sammlung von in Zeitschriften vorveröffentlichten Geschichten zu einer Buchform, die durch die Vorgabe der Druckbogen den Umfang der Erzählung auf 48 oder 64 Seiten limitiert (»Album«; daraus erwuchs in den 1980er Jahren als abgeschlossene Folge von Alben der sogenannte Albenzyklus). Ein als Piccolo-Heft (d. i. ein kleines, querformatiges Comic-Heft, gebräuchlich besonders in den 50er Jahren) veröffentlichter Comic folgt einer anderen Dramaturgie als ein Album oder ein Zeitungsstrip.

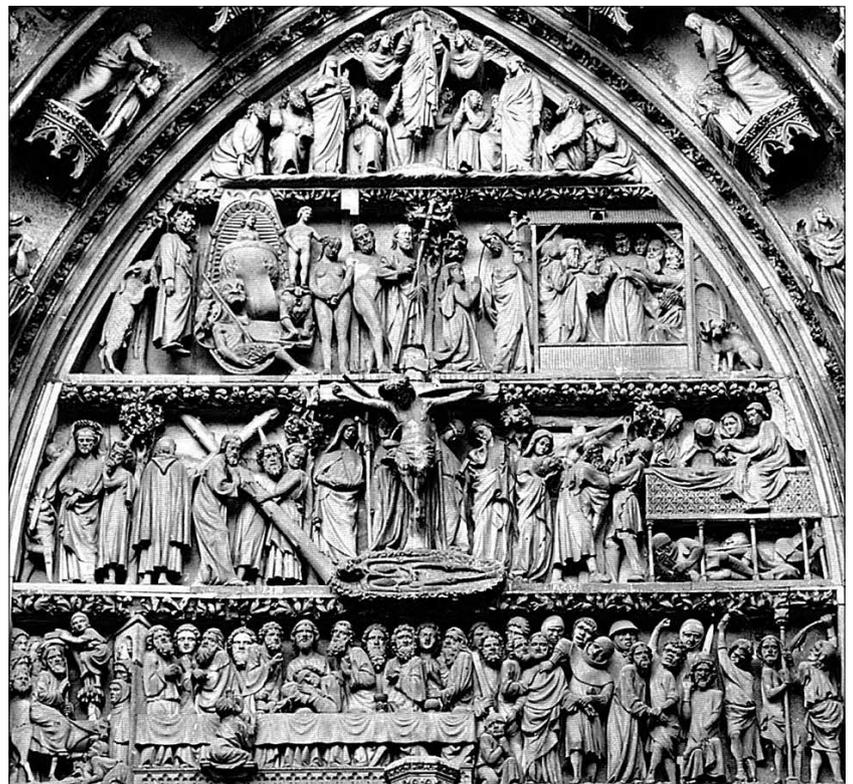
Die Ausdrucksform Comic ist unabhängig von der künstlerischen Technik: Ein Comic kann gezeichnet, gemalt, fotografiert, sogar skulpturiert⁵ sein. Unabhängig auch vom Träger: Es gibt Comics auf Papier, als Wandmalerei, im Internet.⁶ Derzeit gängig sind Comics gezeichnet, gedruckt auf Papier, veröffentlicht in Zeitung oder Zeitschrift, als Heft oder als Buch, formal unter Verwendung von Sprechblasentexten. Ein Comiczeichner verfügt heute über ein weitreichendes grafisches Repertoire. Dazu gehören neben den Sprechblasen lautmalerische Wörter für Geräusche (Onomatopöien) und Linien zur Darstellung von Geschwindigkeit (»Speedlines«). Durch die Variationsbreite an Zeichen- und Erzählstilen, an Dramaturgie und Inhalten ist der Comic der geschriebenen Literatur an Möglichkeiten des Ausdrucks keinesfalls unterlegen.

Der Sprechblasencomic ist die zu Beginn des 21. Jahrhunderts allgemein genutz-

te Evolutionsstufe des Comic; im Internet wird bereits experimentiert mit Teilanimation und Zugabe von Ton, wodurch sich der Comic formal auf den Trickfilm zubewegt. Auf jeder Entwicklungsstufe des Comic findet man auch Beispiele früherer Stufen, nach Verbreitung des Sprechblasencomic also auch Bild-Erzählungen mit Untertexten. Der Comic ist eine global verwandte und (mit Einschränkungen) global verständliche Form, jedoch war die Entwicklung regional unterschiedlich. So wurden Sprechblasencomics in Deutschland erst nach 1945 heimisch⁷; der eine eigene Bildsprache nutzende ostasiatische Comic (u. a. Leserichtung von rechts nach links, im Buch von hinten nach vorn) ist von der sogenannten »westlichen« Kultur erst in den 1990er Jahren entdeckt worden.

Definitionen des Comic sind veränderlich und entsprechen in der Regel der zeitgenössischen Auffassung und dem Evolutionsstand der Form. Die Geschichtsschreibung

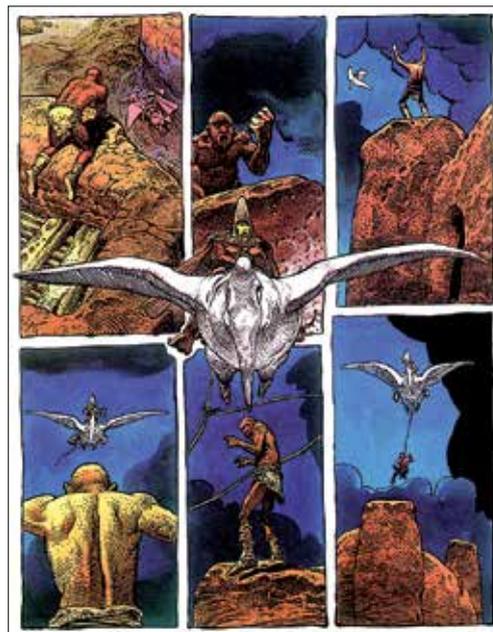
⁴ Der Comic ist weder Gattung noch Genre, sondern eine literarisch-künstlerische Ausdrucksform. Meint man diese, kann man auch von einem Medium sprechen (vergleichbar dem Medium Film oder dem Medium Schriftliteratur). Was den Begriff Medium angeht, so gibt es beim Comic noch das Trägermedium (meistens Papier) und die mediale Präsentationsform (z. B. Heft, Buch). Da beim Comic die Beschaffenheit des Trägers (etwa die Größe des bedruckbaren Papiers oder der Umfang des Buches) die Erzählweise bestimmt, definiert die Präsentationsform die Gattung. Entscheidend ist die ursprüngliche Präsentationsform – ein Buch mit einer Sammlung von Tagesstreifen ist also der Gattung Streifen zuzuordnen.



Rechts ein Gebrauchscomic, eine in Flugzeugen ausliegende Anleitung zum Verhalten in Notsituationen.

Darunter »Arzach« von Moebius (1975), ein Comic ohne Text – und doch zweifellos ein Comic.

Unten rechts : Ein modernes Simultanbild, bei dem mehrere Szenen in einem Bildrahmen dargestellt werden (Burne Hogarth: Tarzan of the Apes, 1972). Das im 20. Jahrhundert kaum noch gebräuchliche Simultanbild folgt dem integrierenden Prinzip.



des Comic ist abhängig von der Definition.⁸ Älteren Sekundärtexten nach wird nur der Sprechblasencomic als Comic bezeichnet, in Abgrenzung zur »Bildergeschichte« mit Untertext, die bis vor kurzem nicht als Früh-, sondern als Vorform empfunden wurde. Demzufolge sei der Comic gegen Ende des 19. Jahrhunderts entstanden. Sowohl historisch als auch formal ist diese Einschätzung nicht haltbar: Sprechblasencomics gab es weit früher; im Sprachgebrauch werden heute auch einige textlose (»Arzach«, 1975 von Moebius) oder mit Untertexten versehene Comics (»Prince Valiant«, 1937ff. von Hal Foster) eindeutig als Comic empfunden.

Als überholt gelten inzwischen ältere Definitionsversuche, die stehende Figuren (»Helden«), Serialität und hohe Auflagen (»Massenmedium Comic«) als notwendig erachteten. Diese Klassifizierungen entstanden mit Bezug auf US-amerikanische Zeitungstrips; bei modernen Autorencomics (ohne plakative Heldenfigur, ohne Fortsetzungen, oft in Kleinauflagen) ist eine solche Definition nicht mehr von Nutzen.⁹

Grundsätzlich kann man von drei Prinzipien des Comic sprechen: dem kontinuierenden, dem integrierenden und dem separierenden.¹⁰ Beim kontinuierenden Prinzip werden zeitlich aufeinanderfolgende Szenen ohne Trennung aneinandergereiht. Beispiele sind die Trajanssäule in Rom (113), der Teppich von Bayeux (spätes 11. Jh.) und die japanischen Emakimono des Mittelalters. Das integrierende Prinzip entspricht dem Simultanbild, das zeitlich versetzte Szenen in einem Bild vereint, wo sie vom Betrachter simultan wahrgenommen werden. Beispiele sind die Wiener Genesis (6. Jh.), Hans Memlings Turiner Passion (1470) und einige »Münchener Bilderbogen« (z. B. Moritz von Schwind: »Der gestiefelte Kater«, 1850).

Künstlerisch durchgesetzt hat sich das separierende Prinzip, die Aufteilung einer Fläche in Bildräume (Panels), die durch trennende Elemente voneinander isoliert sind. Heute üblich sind durch Linien eingeschlossene Panels, zwischen denen sich eine Lücke ergibt. Dieser Graben, der auch ein zeitlicher zwischen den dargestellten Szenen ist, wird vom Betrachter beim Lesen überbrückt. Hierin liegt das Besondere des Comic. Ein guter Autor spielt mit den Möglichkeiten des nicht Gezeigten; die Erzählung entwickelt sich zum Großteil durch die Phantasie des Lesers,



⁵ Elfenbeinschnitzerei: Passion und Auferstehung. Oberitalien, 9. Jh.; Bronzeplastik: Adam und die Engel. Türen von San Zeno, Verona (frühes 12. Jh.); Steinplastik: Passion vom Tympanon des Straßburger Münsters (ca. 1300).

⁶ Sequentielle Bild-Erzählungen finden sich auch auf mittelalterlichen Bildteppichen und Glasfenstern.

⁷ Vereinzelt gab es Sprechblasencomics im deutschsprachigen Raum schon vor dem 1. Weltkrieg, vermehrt (aber nicht dominierend) seit Mitte der 1920er Jahre.

⁸ Und vice versa.

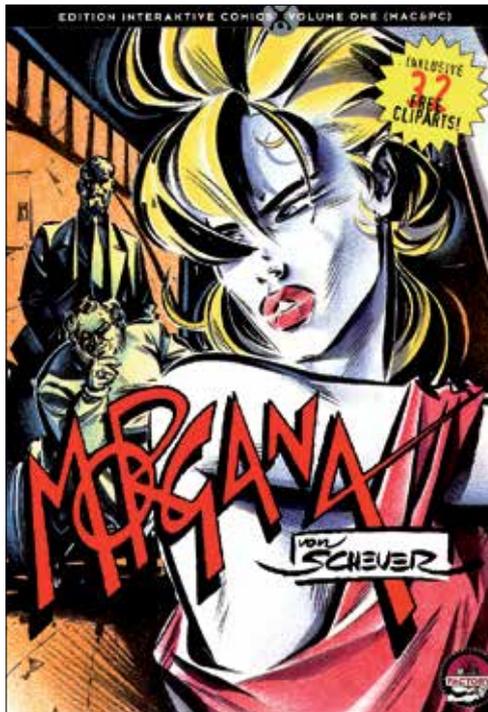
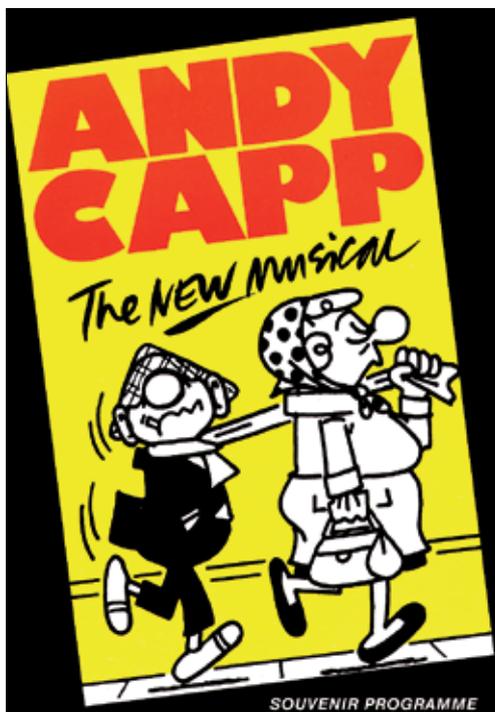
⁹ Zur Geschichte der Benennungen vgl. Eckart Sackmann: Comics sind nicht nur komisch. Zur Benennung und Definition. In: Ders: Deutsche Comicforschung 2008. Hildesheim 2007. S. 7-16.

¹⁰ Diese Dreiteilung folgt der Klassifizierung, mit der der Kunsthistoriker Franz Wickhoff sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts den Illustrationen der sogenannten »Wiener Genesis« angenähert hat. Vgl. Franz Wickhoff: Römische Kunst (Die Wiener Genesis). In: Max Dvorak (Hg.): Die Schriften Franz Wickhoffs, Bd. 3. Berlin 1912. Wickhoff spricht vom kontinuierenden, dem kompletierenden und dem distinktuierenden Stil.

der die stehenden Bilder zu einer fließenden Handlung ergänzt.

Der Sprechblasencomic, der Dialogtexte in zumeist blasenförmigen, in das Bild integrierten und einem Sprecher durch einen Dorn zugeordneten Feldern transportiert, wird fälschlicherweise als eine Erfindung des späten 19. Jahrhunderts bezeichnet. Doch schon im Mittelalter¹¹ finden Sprechblasen bzw. Spruchbänder Einsatz in sequentiellen Bildfolgen (Evangeliar Heinrichs des Löwen, fol. 171r, Ende 12. Jh.; Freiburger Bilderbibel, um 1400). Allerdings gilt für den Sprechblasencomic wie für den Comic generell, dass er erst im Verlauf des 20. Jahrhunderts eine entscheidende Entwicklung genommen hat. Ein Sprechblasencomic erzählt dynamischer als ein Comic mit Untertiteln.

Comics sind nicht nur komisch. Der im Grunde irreführende Terminus Comic wird heute auch auf Bild-Erzählungen angewandt, die nicht humoristischer Natur sind (Superhelden-, Abenteuercomics). Schwierigkeiten bei der Benennung gibt es in allen Sprachen. Das französische *bande dessinée* («gezeichneter Streifen»; geläufig erst seit den 1960er Jahren) ist ebensowenig allgemein wie das italienische *fumetto* («Wölkchen»). Bezeichnungen werden zuweilen durch den Markt oder den Sprachgebrauch einer Szene geschaffen: In Frankreich und Italien heißen amerikanische Comics im Unterschied zur einheimischen Produktion »comics«. In Europa und in den USA hat sich der Begriff »Manga« für japanische Bilder-geschichten durchgesetzt, während die Japaner auch den Begriff »komikkusu« [komiks]



kennen. Für einbändige, umfangreiche und literarisch anspruchsvolle Comicromane bemühen die deutschen Verlage derzeit »Graphic Novel« – ein rein marketingtechnischer Ausdruck. In den USA vermieden Zeichner von Zeitungsstrips die Berufsbezeichnung »comic artist« und nannten sich lieber »cartoonist«, als seit den 1930er Jahren in den comic books (Comic-Heften) triviale Superheldengeschichten vorherrschten.

Der Artikel für Brockhaus fährt hier mit einem Überblick über die Geschichte des Comic fort.

Comics haben seit Beginn des 20. Jahrhunderts häufig Einfluss auf andere Bereiche des Lebens genommen, so etwa auf die Bildsprache der Werbung und auf die bildende Kunst. Besonders zum Film gibt es große Affinitäten, sei es der Zeichentrick- oder der Realfilm. Manch populäre Comicfigur verdankt ihre Beliebtheit den dazugehörigen Trickfilmen, manch populärer Comicstoff bot die Vorlage für Film- und Fernsehadaptation in realer Kulisse. Die generelle Vermarktung von Comicfiguren hat zu einem umfangreichen Bereich an Merchandising-Artikeln geführt, von denen insbesondere der Disney-Konzern profitiert.

Nur langsam setzt sich hingegen allgemein die Vorstellung durch, der Comic sei eine ernstzunehmende Literatur mit großer Bandbreite und vielen Möglichkeiten. Im Lehrangebot der Universitäten spielt der Comic eine unglückliche Nebenrolle. Um hier Besserung zu schaffen und um die eigene Comic-Geschichte adäquat aufzuarbeiten, entstand in Deutschland 2005 die Gesellschaft für Comicforschung.

Links ein für CD-ROM geschaffener Comic, der mit Interaktion und beweglichen Elementen arbeitet (Chris Scheuer: Morgana, 1997).

Unten das Programmheft für ein Musical nach Vorlage des britischen Tagesstrips »Andy Capp« (Aldwych Theatre London 1982, Musik Alan Price).

¹¹ Einer linearen Geschichtsschreibung des Comic steht entgegen, dass im Laufe der Jahrhunderte ein Großteil des Materials verlorengegangen ist.