

# 1

## »Alles so schön bunt hier ...«

Went to college, studied art,  
To be an artist, make a start [...]  
Tried cartoons and comic books ...

*The Creation, »Painter Man«*

### **Kleine Geschichte des Comicstrip, 30050 v. Chr. – 2011 n. Chr.**

Genre-Literatur – Western, Science-Fiction, Fantasy, Horror usw. – genießt bei der Literaturkritik meist kein sehr hohes Ansehen. Viele, die sich mit einem der literarischen Genres beschäftigen, reagieren darauf, indem sie Beutezüge in das Gebiet der sogenannten Hochliteratur unternehmen und alles für ihr Genre vereinnahmen, das sich nur irgendwie vereinnahmen lässt, vom Gilgamesch-Epos bis hin zu Jean Paul Sartres *Das Spiel ist aus*. Nun steht außer Frage (um nur einige wenige konkrete Beispiele anzuführen), dass man manche Werke von Cormac McCarthy im weitesten Sinne als »Western« bezeichnen könnte, ebenso wie außer Frage steht, dass Romane wie Vladimir Nabokovs *Ada oder Das Verlangen* oder Salman Rushdies *Grimus* der Science-Fiction zuzurechnen sind – auch wenn viele Literaturkritiker das sicher vehement bestreiten. Im Grunde genommen spielt es natürlich nicht die geringste Rolle, welches literarische Werk man welchem Genre zuschlagen möchte und ob es tatsächlich dazugehört oder nicht; die Problemstellung ist eine gänzlich andere, und sie hinterlässt mitunter durchaus einen bitteren Nachgeschmack, denn diese Vereinnahmungen zeigen, dass auch viele, die sich mit literarischen Genres beschäftigen, selbst nicht so recht an ihr Genre glauben und denken, sie müssten es auf diese Weise achtbarer machen. Tatsächlich haben fast alle Genres großartige Werke hervorgebracht, die für sich bestehen können und nicht erst dadurch an Wert gewinnen, dass man betont, sie seien im selben Genre angesiedelt, mithin also etwas »Ähnliches«, wie das berühmte X des gleichermaßen berühmten Y.

Comics waren, wir erwähnten es bereits, ab dem Moment, da sie als Massenphänomen in den Blickpunkt der Öffentlichkeit gerückt sind, ähnlichen Anfeindungen ausgesetzt wie die Genre-Literatur, und zahlreiche Comic-Historiker und Fachleute haben durchaus ähnlich auf diese Vorwürfe reagiert, indem sie einfach alles, das in irgendeiner Weise etwas Gezeichnetes enthielt und durch den zeitgenössischen Kulturbetrieb sanktioniert war, kurzerhand zum Vorläufer des modernen Comicstrip erklärten. Wo man in der Geschichte der Comics die Stunde Null ansetzen soll, ist bis heute Gegenstand von Diskussionen, ebenso natürlich die Frage, was genau denn ein Comic ist. Bevor man sich einer (in diesem Rahmen notwendigerweise sehr kurzen) Geschichte der Comics zuwendet, sollte man vielleicht klären, was einen Comic überhaupt ausmacht.

Definitionen, was ein Comic ist, gibt es fast so viele wie Comic-Künstler ... was natürlich eine Übertreibung ist, aber Tatsache bleibt, dass viele Comic-Schaffende von unterschiedlichen Ansätzen ausgehen und ihre Arbeiten selbst in einen gänzlich anderen Referenzrahmen stellen, ihre eigenen Arbeiten (und Comics generell) daher auch ganz anders definieren. Wir wollen die Definitionen der Künstler – denen man ohnehin selten trauen kann! – hier einmal außen vor lassen und uns auf die einiger Kritiker und Fachleute stützen. In seinem *Das große illustrierte Ehapa Comic-Lexikon* betont der Autor Franco Fossati beispielsweise, eine Definition müsse den Ursprung von Comics als »Massenmedium und damit als anfänglich humorvolles oder einfaches, illustriertes Lesematerial«<sup>2</sup> berücksichtigen. Damit freilich nehmen die Probleme schon ihren Lauf, denn auch wenn frühe Comics ohne Frage zumindest teilweise »einfaches, illustriertes Lesematerial« waren, greift diese Erklärung aber bei modernen »graphic novels« mit ihrer teils erstaunlichen künstlerischen wie inhaltlichen Komplexität deutlich zu kurz, ganz zu schweigen davon, dass man auch eine gewisse fast schon inhärente Geringschätzung dem Comic-Genre gegenüber hineininterpretieren könnte. Eine bessere, semiotisch unterfütterte Definition liefert Scott McCloud in seinem anerkannten Standardwerk *Comics richtig lesen*. Für McCloud sind Comics »zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzielen sollen«.<sup>3</sup>

Lassen wir das so stehen. Die Frage nach dem »ersten« Comic ist damit freilich immer noch nicht beantwortet. Im Bemühen um Respektabilität geht manch einer diesbezüglich weit zurück, sehr weit, und zählt gar frühe Höhlenmalereien zu den Vorläufern moderner Comics. Für die zeitliche Zuordnung von Höhlenmalereien hat man in der wissenschaftlichen Gemeinde die Maßeinheit »BP« begründet, was soviel wie »before present« oder übersetzt »vor der Gegenwart« bedeutet, wobei als Referenz – warum auch immer – das Jahr 1950 festgelegt wurde. Die ersten Höhlenmalereien (also die ersten frühen Comics, folgt man obiger Einschätzung) entstanden, glaubt man heute, 32000 BP oder – in der Zeitrechnung der niederen Stände – 30050 v. Chr., vermutlich an einem Sonntag, wenn auch der prähistorische Jäger und Sammler ein wenig Muße und Freizeit für die schönen Dinge des Lebens hatte. Der ironische Tonfall soll andeuten, dass das alles, auf die Comics bezogen, ohne Frage amüsant, aber Unfug ist, ebenso wie es Unfug wäre, die Schilderung von Wundern in der Bibel als Beispiele früher Phantastik zu zitieren. Natürlich, das ist nicht von der Hand zu weisen, belegen die frühen Höhlenmalereien, dass schon der prähistorische Mensch nach bildhaften Ausdrucksmöglichkeiten suchte und eventuell sogar danach trachtete, Geschichten in Bildern zu erzählen. Die Hauptmotivation dürfte allerdings vielmehr gewesen sein, bestimmte Sternstunden und Ereignisse (etwa eine erfolgreiche Jagd) im Bild festzuhalten und dem Augenblick damit »verweile doch, du bist so schön« zu sagen. Macht das die Höhlenmalerei aber schon zu einem frühen Vorläufer der Fotografie ohne Fotoapparat, wie man in dem Fall auch argumentieren könnte? Wohl eher nicht.

Maurice Horn, ein anderer Comic-Forscher, geht in seiner *World Encyclopedia of Comics* nicht ganz so weit zurück, sieht sich jedoch befließigt, ebenfalls einen höchst gewichtigen »Vorfahren« zu bemühen: »It is probably in Leonardo da Vinci's notebooks that one finds the first deliberate strivings towards a new language which would retain the cognitive and normative elements of the written word and flesh them out with visual expletives«. <sup>4\*</sup> Wow! Eine wichtige Erkenntnis, die man

\* Wahrscheinlich findet man in Leonardo da Vincis Notizbüchern die ersten bedachten Bemühungen um eine neue Sprache, die die kognitiven und normativen Elemente des geschriebenen Wortes beibehält, es jedoch mit visuellen Elementen anreichert.



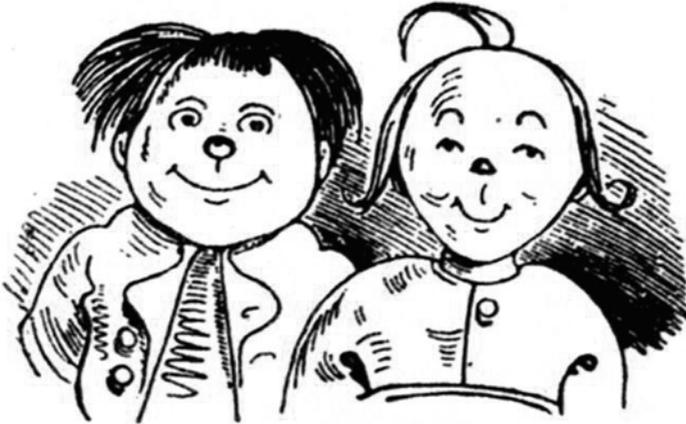
**Abbildung 2** Jagdszene (nicht aus Niederbayern): Der erste Comicstrip? Ein »zu räumlichen Sequenzen angeordnetes, bildliches oder anderes Zeichen, das Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzielen soll« (Scott McCloud). Höhlenmalerei in Lascaux.

aus diesem etwas abstrakten Wortgeklügel – es riecht nach Akademiker, Euer Gnaden! – ziehen kann, ist die dass der Comic für Maurice Horn kein grafisches Medium ist, sondern eines, das zwingend Text und Bild miteinander verbindet. Das macht Horn auch explizit deutlich: »As cannot be sufficiently reiterated, the comic strip is empathically not a medium of graphic narration.«<sup>5\*</sup> Was uns sofort wieder einen prima Anlass zum Haarespalten liefert, denn natürlich gab und gibt es immer wieder Versuche, Geschichten ganz ohne Worte zu erzählen. Dürfen wir also Comics, die auf Text verzichten, gar nicht als Comics betrachten? Dürfen wir im wahrsten Sinne des Wortes meisterhafte Werke, wie etwa Milt Gross' frühe »graphic novel« *He Done Her Wrong* aus dem Jahr 1930, nicht als eminenten Klassiker des Comic betrachten, nur weil sie für ihren narrativen Aufbau keine Worte benötigen? Und was ist mit den »Holzschnittromanen« des amerikanischen Künstlers Lynd Ward, die ihre Story ebenfalls ganz ohne Worte erzählen (und denen europäische Vorbilder wie Frans Masareel Pate gestanden haben)?

\* Man kann gar nicht genug betonen, dass der Comic empathisch kein Medium grafischen Erzählens ist.

Aber wir wollen nicht zu sehr abschweifen und nicht zu viele Haare spalten. Wenn wir Maurice Horns These akzeptieren, dass der Comic eine Kombination von Wort und Text ist, führt uns das direkt zu den Bildergeschichten und »komischen Bilderromanen« des Schweizer Rodolphe Töpffer (1799-1846) und natürlich zu denen des großen Wilhelm Busch (1832-1908). Hier finden wir die vielbeschworene Einheit von Bild und Text, allerdings grafisch nach wie vor streng getrennt, denn meistens befindet sich der Text unter den Bildern und erläutert oder ergänzt sie. Von den Sprechblasen des Comic sind wir also noch ein gutes Stück entfernt. Wilhelm Busch gehörte schon zu Lebzeiten zu den bekanntesten Künstlern Deutschlands, der insbesondere mit seinen satirischen Bildergeschichten nicht selten Frömmerei, Heuchelei und Scheinheiligkeit der Spießbürger und des Klerus aufs Korn nimmt. Er selbst achtete seine Bildergeschichten wenig und bezeichnete sie als »Schosen«, ein altes, heute kaum noch gebräuchliches Wort, dem »Posse« vermutlich einigermassen nahe kommt, während seine Gedichte und Prosatexte, die ihm wichtiger waren, kaum Anklang beim Publikum fanden. Wilhelm Busch, der heute unangefochten als einer der Pioniere des modernen Comic gilt, beeinflusste eine ganze Reihe Künstler, darunter auch Rudolph Dirks, der 1877 in Heide zur Welt kam. Als er sieben Jahre alt war, wanderte die Familie in die USA aus. Dirks betätigte sich als Illustrator und arbeitete schließlich für das *New York Journal* des Zeitungsverlegers William Randolph Hearst, wo er gebeten wurde, einen Comic zu schaffen, der auf Wilhelm Buschs *Max und Moritz* basieren sollte. Das Ergebnis war *The Katzenjammer Kids*, deren erste Folge am 12. Dezember 1897 erschien. Für eher völkisch eingestellte Freunde von plakativen Plattitüden und Halbwahrheiten könnte man demzufolge vielleicht formulieren, dass die Bildgeschichte in Deutschland möglicherweise zwar nicht erfunden, aber zu einer frühen Blüte gebracht, anschließend von deutschen Künstlern nach Amerika exportiert, dort zum Comicstrip weiterentwickelt und dann, nach dem Zweiten Weltkrieg in trivialisierter Form zurückimportiert wurde – nach einer Epoche der deutschen Geschichte, in der man dem Fortschrittlichen in der Kunst bekanntermaßen nicht ganz so sehr zugetan war, vom Kritischen ganz zu schweigen. Die »Katzenjammer Kids« wurden übrigens später von anderen

Zeichnern fortgesetzt und erscheinen in den USA heute noch, was sie zum langlebigsten Comic in der Geschichte macht.



**Abbildung 3** Max und Moritz dienen als Vorlage für die *Katzenjammer Kids*.

Wie auch immer, mit den *Katzenjammer Kids* sind wir definitiv beim Comic angelangt, und dass er um die Jahrhundertwende eine regelrechte Blüte erlebte, dürfte einem recht bizarren Krieg unter Zeitungsverlegern geschuldet sein, der sich zur Zeit von Rudolph Dirks auf seinem Höhepunkt befand. Der bereits erwähnte William Randolph Hearst buhlte mit seinem *New York Journal* mit dem Konkurrenten *New York World* des Verlegers Joseph Pulitzer um die höhere Auflage, und die Comic-Beilagen spielten dabei eine nicht unerhebliche Rolle. Beide Verleger befeuerten die Entwicklung der Comics, die sich beim Publikum zunehmender Beliebtheit erfreuten. George McManus (1884-1954) mit seiner Serie *Bringing Up Father* sollte man vielleicht noch als wichtigen frühen Comic erwähnen, zumal er einigen Einfluss auf Hergé und dessen späterem Zeichenstil ausgeübt hat. »Ich hatte gerade George McManus entdeckt«, antwortet er im Interview auf die Frage von Benoît Peeters nach seinen Vorbildern, und weiter: »Es gab noch mehr solcher Einflüsse, aber in der Hauptsache war es wirklich nur McManus«.

In der Folge entstanden erste – und teils bis heute kaum übertrufene Meisterwerke wie etwa *Little Nemo in Slumberland* von Winsor

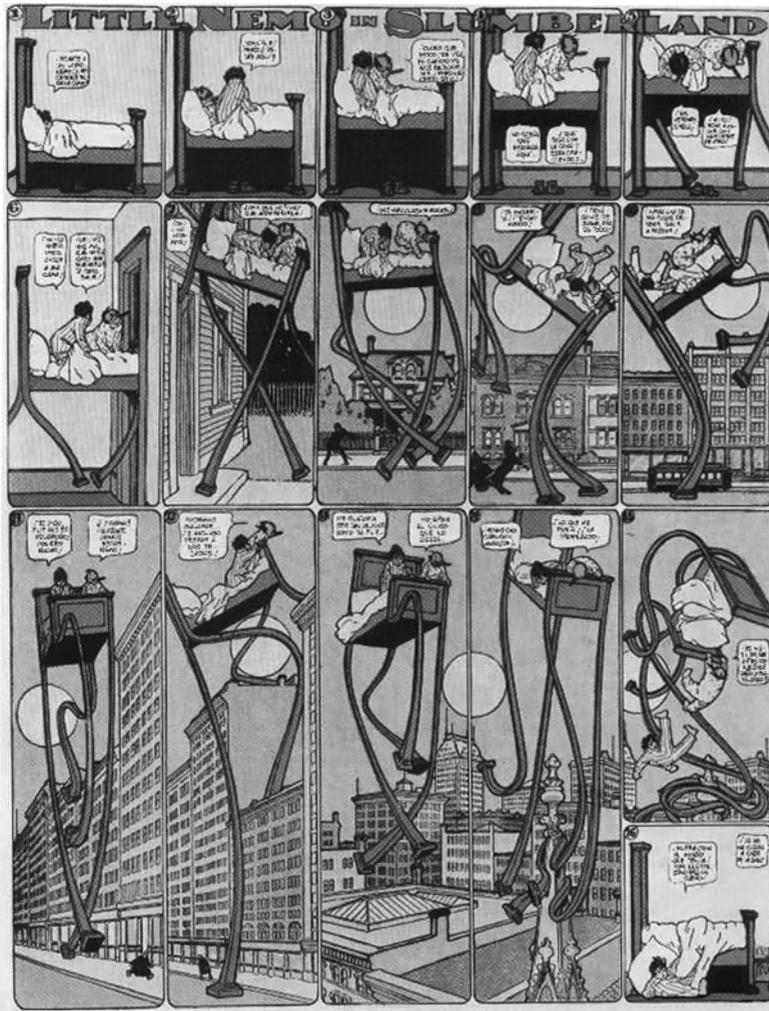


Abbildung 4 Little Nemo in *The walking bed*, 26. Juni 1908.

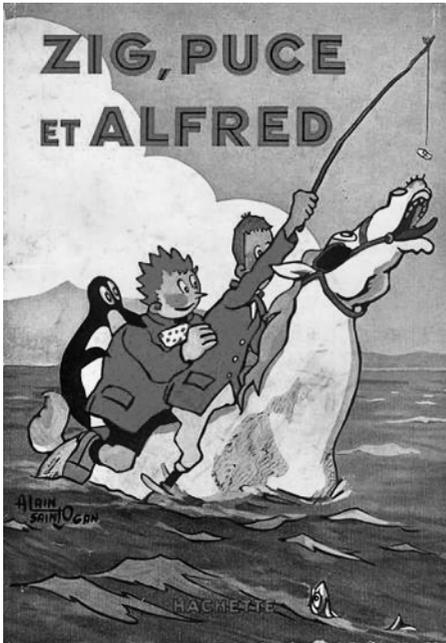
McCay, der mit seinen am Jugendstil orientierten Zeichnungen neue grafische Maßstäbe setzte. Auch Lyonel Feininger (1871-1956), der in den USA geboren wurde, aber von 1897 bis 1937 in Deutschland lebte und als Maler mit kubistischen Ölgemälden weltberühmt wurde, schuf zu Beginn seiner Laufbahn Comics, die Serien *The Kin-*

*der-Kids* und *Wee Willie Winkie's World*. Und nicht zu vergessen *Krazy Kat* von George Herriman, der (zugegeben eine etwas subjektive Meinung) vielleicht größte Comicstrip aller Zeiten. Anfänglich eine Nebenfigur in Herrimans Comic *The Family Upstairs* bzw. *The Dingbat Family*, erhielt *Krazy Kat* bald eine eigene Serie nebst Sonntagsseiten. Die Grundsituation ist denkbar einfach: Die Katze *Krazy Kat* liebt Ignatz Mouse, der wiederum verachtet so gut wie jeden, besonders aber die Katze, der er bei jeder sich bietenden Gelegenheit Ziegelsteine an den Kopf wirft, was diese in ihrer Verblendung als Liebesbeweis wertet. Abgerundet wird das Trio durch den Polizisten Offisa Pup, eine Bulldogge, der heimlich *Krazy Kat* liebt und Ignatz Mouse ständig verhaftet, wenn die die Katze peinigt ... was diese dem Polizisten wiederum übel nimmt. Diese unheilvolle Dreiecksbeziehung wird, wie der Konflikt zwischen Normalbürger (*Krazy Kat*), Anarchist (Ignatz Mouse) und Obrigkeit (Offisa Pup), immer wieder variiert und in der Welt des imaginären Coconino County ausgetragen; surrealistischer Humor und eine häufig bizarre, an Lewis Carroll geschulte Nonsens-Logik kennzeichnen dieses Comic-Meisterwerk, das sich damals wie heute bei Kritikern und Intellektuellen großer Beliebtheit erfreute, jedoch nie ein breites Publikum fand.

1938 schließlich betrat eine ganz andere Art von Comic-Held die Bühne. Autor Jerry Siegel und Zeichner Joe Shuster schufen *Superman*, der sein erstes Abenteuer im Juni 1938 in der Ausgabe 1 des Comic-Hefts *Action Comics* erlebte. *Superman* gilt als eine Ikone der amerikanischen Pop-Kultur und begründete mit seinem enormen Erfolg die amerikanischen Superhelden-Comics, deren maskierte Helden den amerikanischen Comicmarkt bis auf den heutigen Tag beherrschen: *Spiderman*, *Green Lantern*, *Wolverine*, *X-Men*, *Iron Man* ... der Platz, sie alle aufzulisten, würde hier nicht ausreichen. Eine andere Art von »Superheld« ist der 1939 von Bob Kane als Reaktion auf *Superman* geschaffene *Batman*, ein maskierter Rächer, der über keinerlei Superkräfte verfügt, sondern sich die Technik zunutze macht. Beide Figuren erfreuen sich auch im Jahr 2011 noch größter Beliebtheit. Die ungebrochene Popularität des Superhelden-Subgenres zeigt sich besonders daran, dass Kinoverfilmungen von *Batman*, *Superman* und vielen anderen in den letzten Jahren regelmäßig zu den größten Kassenschlagern in den USA wurden.

Auch wenn Comics als Massenphänomen der populären Kultur eine sehr amerikanische Erscheinung sind, existiert auch eine europäische Comic-Tradition, die beachtliche Werke hervorgebracht hat. Lange vorherrschend war hier die durch den bereits erwähnten Rodolphe Töpffer begründete Bildererzählung: »Die Form, die der Genfer Schriftsteller, Künstler und Universitätsprofessor Rodolphe Töpffer [...] seinen fantasiereichen Bildgeschichten um Monsieur Cryptogame oder Monsieur Jabot gab, prägte für rund ein halbes Jahrhundert europäische Comicvorformen. Europas Bildererzählungen waren Zeichnungen, unter denen ein mehr oder weniger langer Text stand.«<sup>7</sup> In seine Fußstapfen trat der Franzose Marie Louis Georges Colomb (1856-1945), der seine erfolgreichen Bildergeschichten um *La Famille Fenouillard* ab 1889 unter dem Pseudonym »Christophe« veröffentlichte. Colombs gezeichnete Geschichten richteten sich in erster Linie an Kinder und erschienen in Zeitschriften für Kinder. In Europa wurden Comics und Bildgeschichten überhaupt lange als ein Medium ausschließlich für Kinder betrachtet, was sich durchaus als folgenschwer erwies, denn noch in den 1970er- und 1980er-Jahren stuft etwa die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Deutschland Comics als reine Kinder- und Jugendlektüre ein – zu einer Zeit, als »Erwachsenencomics« (womit keine Pornografie gemeint ist, wie man vielleicht betonen sollte, obwohl es natürlich auch erotische und pornografische Comics gibt) längst ihren Siegeszug angetreten hatten. Viele deutsche Comic-Verlage gingen in vorsehendem Gehorsam dazu über, mögliche anstößige Stellen von vornherein durch schwarze Balken zu entschärfen, um einer drohenden Indizierung durch die Bundesprüfstelle zuvorzukommen; genützt hat es freilich wenig – die Comics waren verunstaltet und wurden meist dennoch indiziert. Das ist unter anderem auch ein Grund dafür, dass zahlreiche Comics, selbst wenn sie längst als anerkannte Klassiker oder Meilensteine der grafischen Kunst gelten, bis auf den heutigen Tag in Deutschland nur in gekürzter, bearbeiteter, entschärfter und teils sogar in der Bildfolge ummontierter Form vorliegen.

Doch zurück zur Geschichte der Comics. Bleiben wir in Frankreich. 1925 schuf Alain Saint-Ogan (mit vollständigem Namen Alain Marie Joseph Paul Louis Fernand Lefebvre Saint-Ogan, 1895-1974) mit *Zig et Puce* Bildergeschichten, die von vielen Comic-Historikern



**Abbildung 5** *Zig et Puce* von Alain Saint-Ogan war ein Vorbild für Hergé bei der Konzeption seiner eigenen Comic-Serien.

als die ersten wahren Comicstrips in Frankreich angesehen wurden, denn Saint-Ogan brach in seiner in der Zeitung *Le Dimanche Illustré* erschienen Serie mit der Tradition der europäischen Bildgeschichte, die Zeichnung und Text streng trennte, und integrierte den Text in Form von Sprechblasen in die Bilder.

Alain Saint-Ogan kommt jedenfalls, davon abgesehen, dass er ein einflussreicher Zeichner und Comic-Künstler war, speziell für unsere Zwecke eine besondere Bedeutung zu, denn überliefert ist folgende Geschichte von ihm: Eines Tages, so will es die Legende, erhielt Saint-Ogan Besuch von einem jungen belgischen Bewunderer und Zeichner, der ihm eine Kostprobe seiner 1923 in der Zeitschrift *Le Boy-Scout Belge* erschienene Bildergeschichte »Totor, Chef de la Patrouille des Hannetons« zeigte. Saint-Ogan kritisierte die Trennung von Text und Bild und riet dem jungen Mann, seine Comics fortan nach modernem amerikanischem Vorbild zu gestalten und Sprechblasen zu verwenden. Der Rest ist, wie man in Amerika sagt, Geschichte, denn bei dem jungen Mann handelte es sich um keinen an-

deren als einen gewissen Remi, Georges, der als Pseudonym die lautmalerische Form der Initialen seines Namens verwendete: R.G. = Hergé. Georges Remi kehrte nach Belgien zurück und schuf *Tintin au pays de Sowjets*, das erste Abenteuer von Tim (wie der Held Tintin in der deutschen Übersetzung getauft wurde) und seinem treuen Hundefreund Struppi.

Damit beenden wir den kurzen historischen Überblick über die Geschichte der Comics. Selbstredend bliebe noch viel, sehr viel zu sagen, und vermutlich würde allein eine Auflistung aller bedeutenden Comic-Künstler diesseits wie jenseits des Atlantiks ein ganzes Buch füllen. Ein klein wenig werden wir in der Folge, wenn es angezeigt scheint, noch auf die Geschichte der Comics eingehen, aber vorerst hat sie uns dorthin geführt, wohin wir wollten: Zum eigentlichen Thema dieses Buches, »Tim und Struppi« von Hergé, und die Geschichte dieser bahnbrechenden und phänomenal erfolgreichen Serie wollen wir im nächsten Kapitel ausführlicher unter die Lupe nehmen.

