



COMICS

ALS KUNSTFORM

COMICS ALS KUNSTFORM

Pia Aydt

Jahresarbeit 12. Klasse
2015/16, an der
Rudolf Steiner Landschule
Schönau

Begleitet von Donat Grzechowiak

Inhaltsverzeichnis

<u>1. ÜBER MEINE MOTIVATION UND WARUM ICH DAS THEMA „COMICS ALS KUNSTFORM“ GEWÄHLT HABE</u>	1
<u>2. DEFINITION - „COMIC“</u>	3
<u>3. UNVERMEIDLICHE KUNST</u>	8
<u>4. ENTSTEHUNG EINES WERKS IN SECHS SCHRITTEN</u>	9
<u>5. DIE SECHS SCHRITTE IM KÜNSTLERISCHEN BERUF</u>	10
<u>6. STIL - INDIVIDUALITÄT UND BEEINFLUSSUNG</u>	12
<u>7. PERSÖNLICHER STIL - KUNST</u>	13
<u>8. COMIC - AUFBAU, TECHNIK UND STRUKTUR</u>	15
<u>9. PANEL, ZWISCHENRAUM UND INDUKTION - ZEIT, RAUM UND BEWEGUNG</u>	15
<u>10. BEEINFLUSSUNG DER ZEITWAHRNEHMUNG DURCH PANEL, INDUKTION UND SCHALL</u>	19
<u>11. BEWEGUNGSDARSTELLUNG</u>	21
<u>12. DIE KUNST AM VEREINFACHTEN ZEICHENSTIL</u>	22
<u>13. TEXT IM COMIC</u>	27
<u>14. INSPIRIERENDE COMICFORSCHER UND BÜCHER</u>	30
<u>15. RÜCKBLICK</u>	31
<u>16. LITERATUR UND LINKS</u>	34

1. ÜBER MEINE MOTIVATION UND WARUM ICH DAS THEMA „COMICS ALS KUNSTFORM“ GEWÄHLT HABE

Ein Thema für eine Jahresarbeit zu finden, ist eine große Entscheidung. Es scheint mir sehr wichtig und ich will keinen Fehler machen. Ich muss jetzt ganz tief in mich hineinfühlen, um zu wissen, worüber ich meine Abschlussarbeit schreiben möchte. Die Kriterien in meinem Kopf lauten: Freude, Spannung und neue Erkenntnisse. Mir war schon lange klar, dass ich diese in meiner Leidenschaft finde - in meiner Leidenschaft, der Kunst. Ich möchte zuerst etwas über die Kunst schreiben, um später zu erklären, warum ich den Comic zu meinem Jahresarbeitsthema gewählt habe.

Sie ist überall und wir nehmen sie mit all unseren Sinnen wahr. Und auch in mir kann ich sie deutlich spüren. Im Laufe meiner Persönlichkeitsentwicklung beobachte ich. Ich beobachte mich, die Veränderung meiner Handlungen, Bedürfnisse und meiner Leidenschaft.

Es ist schwer, Kunst zu definieren. Und was bedeutet: die Kunst ist überall? Ich trage sie in meinem Kopf und wenn ich durchs Leben gehe, zeigt sie mir so viele schöne Dinge. Schönheit ist in diesem Zusammenhang ein sehr wichtiges Thema und genauso schwer zu definieren. Es ist meiner Meinung nach sinnlos, darüber zu streiten, was schön ist und was nicht. Wie jeder Mensch die Welt durch ganz andere Augen sieht, so nimmt jeder auch Schönheit ganz persönlich wahr. Wir alle sammeln Erfahrungen, erleben Glücksgefühle in unterschiedlichen Situationen und wir verbinden alle etwas anderes mit dem Begriff *Schönheit*.

Sich mit der Kunst und der Schönheit zu beschäftigen, ist für uns Menschen von unterschiedlicher Wichtigkeit. Manche machen es mehr, manche weniger. Am meisten Interesse an der Schönheit haben, wie ich mir vorstellen kann, diejenigen, die ein eher künstlerisches Auge besitzen. Ich bin eindeutig eine davon und ich finde es wundervoll! Es ist so wundervoll, die Welt auf diese Art und Weise zu sehen. Ich spaziere durch mein abwechselnd buntes und graues Leben und immer wieder treffe ich auf Dinge, die ich als schön empfinde. Es können ganz kleine Gegenstände sein, die ich bezaubernd finde. Es kann eine Landschaft, eine Kultur oder auch ein individueller Mensch sein, die ich bewundere. Es macht mir immer wieder Freude, auch wenn ich teilweise nur für kurze Zeit etwas von diesen schönen Begegnungen habe.

Durch diese Blicke sammle ich schöne Bilder in meinem Kopf, welche mir viel Kreativität schenken. Mich fasziniert die Vielfältigkeit der Welt. So viele Menschen mit persönlichen Meinungen über die Schönheit erschaffen so unterschiedliche Dinge. Ich denke, vielleicht liegt das aber auch daran, dass ich mich noch in einer starken Entwicklungsphase befinde, dass ich in diesem Punkt sehr offen bin und sehr Unterschiedliches schön finde.

Mit dem Aufschreiben meiner Gedanken über das Empfinden von Schönheit möchte ich die unterschiedlichen Vorstellungen von Kunst verdeutlichen. Wenn man behauptet: „Das ist Kunst.“, meint man etwas Kreatives und somit Bewundernswertes. Ich bewundere sehr, was Kunst mit uns machen kann. Was ich so beeindruckend finde, ist, dass Kunst keine bestimmte Erscheinungsform hat. Sie kann beabsichtigt oder unbeabsichtigt entstehen, sie

kann uns virtuell oder auch real begegnen. Wir können sie sehen, hören, schmecken oder fühlen. Wir bezeichnen heute nicht mehr nur von Menschen Erschaffenes als Kunst, wir empfinden z.B. auch ein Spinnennetz, die Bauart der Biber, den Gesang der Wale oder der Vögel als Kunst.

Kunst ist eine Ausdrucksform von Gefühlen und Gedanken. Die meisten Künstler haben das Bedürfnis nach Kommunikation, sie wollen sich mitteilen und ein Stück ihrer selbst in ihre Arbeit einfließen lassen. Das hat eine starke Auswirkung auf den Betrachter und kann somit viele Menschen bewegen. Was ich schade finde, ist dass viele Künstler ihre Werke zu sehr vom Publikum bewerten lassen. Wenn es um den Kunstmarkt geht, wird der Wert leider durch Geld gemessen. Natürlich hat das Kunstgeschäft auch positive Seiten. Es ist sehr schön, dass der Künstler als Beruf angesehen wird. Es ist sehr gut, wenn man mit Freude und Leidenschaft und natürlich auch häufigem Stress arbeiten kann und dafür bezahlt wird. Ich sehe aber auch einiges Negatives am Zusammentreffen von Kunst und Geld. Sie wird dadurch anders angesehen und auch bewertet. Das Bewerten von Kunst durch einzelne Idealbilder und Vorstellungen von „richtiger Kunst“ ist meiner Meinung nach falsch. Ich finde es deswegen schade, weil ich denke, dass diese Anschauungsart die Freiheit der Kreativität verdrängt. Das Festhalten von Kunst verbindet uns mit der Vergangenheit, sie begleitet uns in der Gegenwart und in die Zukunft. Es ist doch viel zu schade um diese starke und beständige Ausdrucksform, sie mit Zahlen zu bewerten.

Ja, Kunst passiert überall und ich möchte mir ihre Freiheit und Weite bewahren. In meinem Fall setze ich diese im Zeichnen, Malen, Entwerfen und Basteln um. Mich fasziniert Gegenständliches und ich liebe es, Gedanken und Blicke zu sammeln und aus ihnen etwas Neues zu erschaffen. Schon mein ganzes Leben lang werde ich von ihr begleitet und sie war schon immer ein Teil von mir. Für mich hat sie keinen bestimmten Sinn. Sie hat unterschiedliche Sinne oder Auswirkungen, die Positives bringen können. Ich sehe sie als etwas Grenzenloses, etwas Ungezwungenes und Freies. Ich habe oft Spaß daran und sie lindert den Ernst des Lebens, welchen ich so und so meistens viel zu streng nehme. Die Kunst bietet mir einen Rückzugsort und sie kann in schlechten Situationen oft als Entspannungsmittel dienen. Es gibt Momente in meinem Leben, da packt mich die Kreativität. In diesen Momenten fühle ich mich stark und gut. Für mich ist Kunst wie eine Sprache, eine Art mich auszudrücken und zu kommunizieren. Meine Leidenschaft wird immer intensiver und ich freue mich, sie in meiner Jahresarbeit noch genauer erforschen zu können.

Kunst also. Das ist doch ein unglaublich großes Thema! Für mich ist Kunst deutlich greifbarer als Philosophie, aber die Dimension könnte man doch glatt mit der Philosophie vergleichen. Die Frage „Was ist Kunst?“ ist mir zu groß, um meine Antwort darauf in dieser Jahresarbeit zu beschreiben. Die Endlosigkeit dieser Weite kann leicht überfordern. Ich muss den Überblick behalten und brauche einen Rahmen. Dazu habe ich eine bestimmte Kunstform ausgewählt.

So komme ich zum **Comic**, der mir einen überschaubareren Rahmen bietet. Meine Frage, die ich wunderbar mit der über die Kunst verbinden kann, lautet nun: Was ist die Kunst am Comic? Jetzt entsteht wahrscheinlich ebenso die Frage: Warum genau der Comic? Im Inneren des unscheinbaren Rahmens des Comics passiert so einiges Vielfältiges und

Spannendes. Ein guter und interessanter Weg eröffnet sich mir, mich mit der Kunst auseinanderzusetzen.

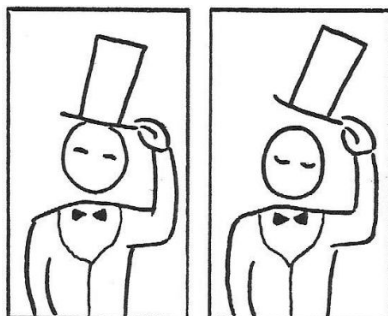
Als Medium erreicht der Comic viele Menschen. So viele Menschen in ihren eigenen Gedankenwelten, die durch ihre Augen so unterschiedliche Dinge wahrnehmen. So entsteht wieder eine „Explosion“ der Kunst und Kreativität. Wie bei jedem Medium entwickelt sich beim Comic ein „Anfang“, der zu einem sich wiederum weiterentwickelnden „Ende“ führt. Dieser Prozess beginnt beim Erzähler und kommt beim Leser an. Mich hat gepackt, was dazwischen passiert! Da ich selbst zeichne und weniger Comics lese, befinde ich mich eher in der Rolle des Erzählers. Die Aufgaben des Erzählers sind sehr weitreichend. Bild und Text werden kombiniert, um eine Geschichte zu erzählen. Diese Erzählform ist eine künstlerische Herausforderung, durch die Geschichten auf magische Weise zum Leben erwachen können. Ich werde mich anhand meiner Jahresarbeit damit auseinandersetzen und erklären, wie dies möglich ist.

2. DEFINITION – „COMIC“

Der Comic ist eine einzigartige Kommunikationskunst! Oh ja, in diesem Medium steckt so viel mehr Kunst, als sich die meisten Menschen vorstellen können. Viele denken, Comics wären nur etwas für das junge Publikum und natürlich hat dieses Vorurteil seine Gründe und ist auch verständlich. Das bedeutet aber nicht, dass es zu bestätigen ist. Zu wenige Menschen schätzen und kennen ihn, den beeindruckenden Hintergrund dieser kreativen Ausdrucksform.

Im Grunde kann man die Bilderzählung bzw. den Comic zusammengefasst so erklären: Er ist die Kombination von Worten und Bildern, um eine Geschichte zu erzählen oder eine Idee zu verdeutlichen. (vgl. Eisner). Der amerikanische Comicforscher Scott McCloud definiert ihn so: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“ (McCloud 1994, S.9)

Ganz einfach erklärt: „Eine Erzählung in wenigstens zwei stehenden Bildern.“



(McCloud 1993, S.9)

Der Comic hat typische Merkmale, wie z.B., dass er meistens gezeichnet ist. Die Zeichnungen sind subjektiv und künstlerisch gemacht und können deswegen ansprechend sein – oder eben nicht. Das Bild wird mit Worten vereint, der Leser muss also mit diesen beiden

Zeichensystemen zurecht kommen und sie zusammenhängend verstehen. Eingerahmt werden Wort und Bild üblicherweise in kleine Kästchen, die ein bestimmter Abstand trennt und die manchmal auch weggelassen werden können. Man liest also von links nach rechts und von oben nach unten, wie normalerweise in Büchern im westlichen Kulturraum. Das Auge wandert von Kästchen zu Kästchen, das bedeutet von Moment zu Moment oder von Szene zu Szene. Die Zeitabstände von einem Bild zum nächsten können Sekunden oder Jahre sein. Durch Sprechblasen, die im Normalfall mit Text gefüllt sind, werden Konversationen zwischen den Figuren gezeigt. Worte können jedoch genauso auf andere Art verwendet werden.

Die erste Verbindung von Bild und Text gab es schon vor mehreren Jahrhunderten, auch wenn es sich damals noch nicht um den typischen „Sprechblasencomic“ handelte. Ein Beispiel dafür ist dieses Bild, bei dem es sich um ägyptische Hieroglyphen handelt:



Eine Reihe, die dem Comic schon viel ähnlicher ist, erschien das erste Mal in der sonntäglichen bunten Zeitungsbeilage *The American Humorist*. Es handelt sich um eine Illustration von Richard Felton Outcalt, mit der er die Zeitung mit amüsanten Unterhaltung bereicherte.



Am 25. Oktober 1896 in New York, in der aktuellen Ausgabe der Sonntagszeitung, erschien „The Yellow Kid and his new Phonograph“. Danach waren immer wieder kurze Geschichten des *Yellow Kid* zu sehen. Für die Leser war es amüsant, diesen witzigen glatzköpfigen Jungen im gelben Nachthemd zu sehen. Die Geschichte besteht aus fünf Einzelbildern, die den Jungen in verschiedenen Bewegungen zeigen. Er hat eine neue Erfindung, den Phonographen (eine Vorform des Plattenspielers), bei sich. In der ersten Zeichnung hält die Figur ihn unter dem Arm. In einem lustigen Slang geschriebene Worte stehen auf seinem Nachthemd: „Listen te de woids of wisdom wot de phonograff will give yer“. Als nächstes, erkennbar an der Sprechblase, beschreibt das Gerät die Wochenendbeilage, um Werbung zu machen, als „de greatest ding on earth“. Die Sprechblase, in der der Text sich befindet, macht deutlich, dass dies gesprochen wird. Im dritten Bild bedankt sich der Junge, während der Apparat weiter spricht und erst im letzten Bild wandert dann die Sprechblase zum Mund des Jungen und sein Hemd bleibt frei von der Schrift. Gleichzeitig kommt ein ebenso sprechender Vogel aus dem Phonographen.

Auch wenn die kurzen Geschichten des berühmten *Yellow Kid* nicht besonders ausschlaggebend wirken, sind sie historisch für den Comic von starker Bedeutung. Zeitlich schaffte Richard Felot Outcoults mit seinen Illustrationen den Beginn der Zeit der Comic-Strips und die Geburtsstunde des modernen Comics. Für einen aus heutiger Sicht typischen Comic war die Art von damals sehr ungewöhnlich. Es fehlten z.B. Panels, in denen die einzelnen Bildchen eingerahmt werden können und auch grafisch bleibt Outcoults im Stil der Karikatur des 19. Jahrhunderts. Andererseits kehrte die Figur im gelben Nachthemd wöchentlich wieder in die Zeitung zurück, was typisch für das Medium Comic ist. Die Leser konnten sich an der wiederkehrenden Figur orientieren und sie wurde zum „Star“ dieser Reihe. Dank der Kombination von Text und Bild war es klar, dass man die Bilder hintereinander liest, was schon beinahe wie ein kleiner Kurzfilm oder ein Daumenkino war.

Yellow Kid war nicht die erste Umsetzung der Wort- und Bilderzählung. Davor gab es natürlich auch schon Künstler, die diese Kombination verwendeten. Der Unterschied war nur, dass Text und Bild fein säuberlich voneinander getrennt waren. Schiller z.B. ordnete den Personen, in seinen 1786 angefertigten *Avanturen des neuen Telemach*, schon wortwörtliche Sprache zu.



In der langen Tradition der Bilderzählung gibt es in fast jeder Kultur schon Einzelbeispiele dafür. Comicforscher stellen sich die Frage, was die Vorläufer dieser Kunstform nun wirklich sind. Gibt es sie schon, seit die Form der Bilderzählung existiert (was bedeuten würde, seit dem es Höhlenzeichnungen gibt) oder waren die Comic-Strips ihr wirklicher Beginn? Es herrschte lange keine exakte Einigkeit über den Zeitpunkt des Beginns von Comics. Es wurde

diskutiert, welche Elemente am ausschlaggebendsten für den Wiedererkennungswert sind. Hierbei siegte der Sprechblasencomic und man entschied sich dazu, dass der moderne Comic zwischen 1895 und 1897 in New York entstanden ist und zwar in einer Zeitung. Da die Strips so beliebt waren, wurde das Erzählen mit Bildfolge zum Massenmedium. Es wurden in dieser Zeit weniger die Strukturelemente wie Sprechblase oder Panel für wichtig gehalten, sondern dass die Erzählform eine filmartige Abfolge von einzelnen Bildmomenten war, die Bewegung erzeugten. Mit dem Medium lief es so gut, dass es viele Zeichner motivierte, dasselbe zu tun. Die Grundlage des modernen Comics also schafften die amerikanischen Comic-Strips.

Am häufigsten sieht man die Bilderzählung heute in der Form des Comics in Zeitungen und Comicheften. Das erste Comicheft kam etwa 1934 auf den Markt. Die Hefte bestanden damals meist aus zufälligen Zusammenstellungen kurzer Geschichten und waren hauptsächlich an junge Leute gerichtet und somit auch bei dieser Zielgruppe beliebt. Richtige Romane in der Form des Comics gab es erst Jahrzehnte später. Heute existieren schon unüberschaubar viele Varianten der Kunstform. Es gibt z.B. Einbildwitze in Zeitungen, Comic-Strips, wöchentliche Hefte, Alben, ganze Bücher in der Form, die man Graphic Novel (grafischer Roman) nennt, Mangas, Bilderbuchcomics und neue Comic-Romane für Kinder, in denen die Bilder aus Comic-Sequenzen bestehen.

Es geht hier gleichzeitig um eine Kunst- und Unterhaltungsform, deren Kulturgeschichte nicht eindeutig wiedergebbar ist. Es gab Höhen und Tiefen und in verschiedenen Ländern hat sie sich sehr unterschiedlich entwickelt. Die bekanntesten Comic-Nationen sind USA, Frankreich, Belgien und Japan, welche sich stark voneinander unterscheiden. Eine Mischung der Kulturen und Stile sieht man erst deutlicher seit dem 21. Jahrhundert. Da sich der Comic global verbreitet, gibt es immer wieder neue Wege des grafischen Erzählens. Neben der Moderne ist der Comic trotzdem auch noch ein Medium der Tradition. Am häufigsten erinnert man sich an Szenen aus alten Comics wie z.B. Donald Duck, Lucky Luke, Mickey Mouse, Snoopy oder Asterix. Viele denken natürlich, nachdem diese Geschichten nach Kindern klingen, dass der Comic einzig und allein ein Medium für Kinder ist. Da Comics einer Serie ähneln und meistens mit Reihen assoziiert werden, ist es wichtig, dass sie auch als geschlossene Erzählung bekannt werden. Ein Beispiel, wo dies funktioniert hat, sind Comic-Romane (Graphic Novel), die eine eher literarische Bilderzählung beinhalten. Im 20. Jahrhundert war der Comic so bekannt, dass er als Massenmedium angesehen wurde. Wegen der Popularität einzelner Charaktere wurde wahnsinnig viel verkauft. Auch wenn es für die Comiczeichner finanziell wahrscheinlich eine gute Zeit war, gab es auch Nachteile. Die Künstler wurden eher als Gebrauchsgrafiker angesehen, die nur dazu da waren, gute Unterhaltung zu produzieren. Die Kunst des Comics wurde zu dem Zeitpunkt leider kaum erkannt und über die Heftveröffentlichung hinaus wenig wertgeschätzt.

Erst 60 Jahre nach der Entstehung dieser Erzählform fingen die Künstler an, Persönliches in ihre Arbeit einfließen zu lassen. So entstanden auch ernstere Comics wie die Graphic Novel bzw. „Erwachsenen-Comics“. Heute spricht man nicht mehr nur von einem Massenmedium, sondern auch von einem Liebhaberprodukt, das im Gegensatz zu früher in einem kleineren Rahmen seinen Umlauf macht. Für die Kunst an diesem Medium ist das sehr positiv, denn wenn er nicht mehr für die Massen gemacht wird, kann grafisch und erzählerisch viel mehr experimentiert werden und moderne Neuerscheinungen mit unterschiedlichen Stilen entstehen. Obwohl diese Veränderung auch heute deutlich spürbar ist, sind die populären Titel auf dem Markt noch immer dieselben wie damals. Schön ist, dass Künstler diese Form

heute als Möglichkeit des persönlichen und künstlerischen Ausdrucks sehen. Das Erzählen mit Bildern wird in verschiedensten Varianten umgesetzt und kann sich auch stark vom herkömmlichen Comic unterscheiden. Tatsache ist leider noch immer, dass die Kunst des Comic-Machens gesellschaftlich gesehen nicht sonderlich anerkannt ist. Diese Vorurteile verhindern den Blick auf das wahre Wesen dieser faszinierenden Kunst.

Da ich diese Erzähltechnik so wunderbar finde, finde ich es sehr erstaunlich, dass sie erst seit so kurzer Zeit populär ist. Einige Menschen, wie auch ich, bewundern diese Kunstform sehr. Auf den ersten Blick erkennt man nichts sonderlich Beeindruckendes daran, was mich nicht wundert, da ich selbst genauso oft in dieser unbewussten Situation war. Nun bin ich sehr froh darüber, mehr über den komplizierten Aufbau, den interessanten Hintergrund und die Magie, die dabei herauskommt, zu wissen! Und genau diese Magie wurde in der Anfangszeit des Comics einer wissenschaftlicher Betrachtung nicht für würdig gehalten. Ich denke, dass dies sehr unüberlegte Betrachtungen waren. Meiner Meinung nach ist es jedenfalls etwas seltsam, eine Kunstform als wissenschaftlich würdig – oder nicht würdig zu bezeichnen. Trotz dieser Kritik können wir heute froh sein, dass sich die Künstler mit ihrer neuen Kunstform durchsetzten. Es wurden die einzelnen Elemente wie Design, Zeichnung, Karikatur und Literatur analysiert und im Zusammenhang mit dem Comic akzeptiert und anerkannt. Die Schwierigkeiten, die der Comic auf seinem Weg zur Anerkennung hatte, darf man natürlich nicht nur auf die Kritiker schieben, denn genauso mussten sich auch die Künstler damit auseinandersetzen. Um eine ernsthafte Betrachtung zu erlangen, muss das Medium auch anspruchsvolle Inhalte behandeln.

Im Gegensatz zu früher kann man heute schon davon ausgehen, dass diese Erzähltechnik, deren „Vokabular“ sich laufend deutlich erweitert, verständlich ist. Dieses Vokabular ist wie eine Sprache. Das Zusammenspiel von Wort und Bild kann genauso lesbar sein wie das Lesen von Wörtern allein. In der Zeitschrift *Harvard Educational Review* wurde dies 1977 von Tom Wolf sehr gut zusammengefasst:

„In den letzten einhundert Jahren war das Thema Lesen direkt verknüpft mit dem Beherrschen von Buchstaben und Wörtern; {...} Lesen zu lernen {...} bedeutete, das Lesen von Wörtern zu lernen {...}. Aber {...} allmählich wird das Lesen genauer betrachtet. Neue Forschungen haben gezeigt, dass das Lesen von Wörtern nur eine Untermenge einer wesentlich allgemeinen menschlichen Fähigkeit ist, die das Dekodieren von Symbolen umfasst, das Zusammenfügen und Ordnen von Information {...}. Tatsächlich kann Lesen – im allgemeinen Sinne – als eine Form der Wahrnehmung betrachtet werden. Das Lesen von Wörtern ist eine Ausprägung dieser Aktivität; aber es gibt viele andere – das Lesen von Bildern, Landkarten, Diagrammen, Noten, {...}“ (Wolf, zit. nach Eisner 1995, S. 9f)

Seit vielen Jahren, seit die Form der Bilderzählung besteht, gibt es eine erfolgreiche Kreuzung von Literatur und Illustration. Nicht nur für den Zeichner bzw. Autor ist dies eine Herausforderung, sondern auch der Leser muss Text und Bild gleichzeitig und zusammenhängend interpretieren. Die Struktur der Literatur und die der Illustration haben einige Ähnlichkeiten. In der Kunst gibt es „Regeln“ wie z.B. Perspektive, Symmetrie oder Pinselführung und in der Literatur sind es z.B. die Grammatik, der Aufbau der Erzählung oder die Wortwahl.

Tom Wolfs Überlegungen zum Begriff Lesen sind sehr interessant und logisch und sie machen deutlich, wie vielfältig wir diese Fähigkeit einsetzen können. Außer beim Lesen von Literatur tun wir das jedoch unbewusst. Anhand der „sequentiellen Kunst“, (Eisner 1995), wie Will Eisner den Comic noch nennt, erkennt man also eine neue und beeindruckende künstlerische Sprache, die man lesen und verstehen lernen kann.

Am meisten habe ich über Comics aus den Büchern des amerikanischen Comicforschers Scott McCloud gelernt und daher werde ich mich oft auf ihn beziehen.

3. UNVERMEIDLICHE KUNST

Kunst ist ein ganz unvermeidlicher Teil unseres Lebens. Auch wenn wir es nicht merken, werden wir jeden Tag damit konfrontiert. Scott McCloud (1993, S.164) behauptet: „Nach meinem Verständnis ist Kunst jede menschliche Aktivität, die nicht aus einem unserer beiden Hauptinstinkte entsteht – dem Fortpflanzungs- oder dem Selbsterhaltungstrieb!“

Der Künstler, Comicforscher und Buchautor McCloud beschreibt in seinem Buch *Understanding Comics* eine sehr spannende Idee dazu, was Kunst im Allgemeinen bedeutet. Als Beispiel nimmt er eine wahrscheinlich übliche Szene aus einer prähistorischen Zeit. Er zeigt in Bildern einen prähistorischen Mann, für den an erster Stelle der Instinkt der Fortpflanzung steht, welchen er durch seine Stärke vollkommen beherrscht. Er möchte eine Frau „jagen“, die nun durch ihren Selbsterhaltungstrieb sofort die Flucht ergreift. Im nächsten Moment muss auch der Mann flüchten, da er von einem wilden Tier verfolgt wird. Er schafft es, die Gefahr auszutricksen und freut sich darüber. Nun tut er etwas, was überhaupt nichts mit einem der beiden Urinstinkte zu tun hat: Er freut sich, lacht und *zieht eine Grimasse*. Scott McCloud ist an dieser Stelle der Meinung, die Grimasse, die der Mann zieht, sei Kunst. Es ist unmöglich, dass wir Menschen uns jede Sekunde unseres Lebens mit den Grundinstinkten Essen oder Sex beschäftigen. Auch wenn wir davon getrieben werden, sind Momente, in denen wir nichts zu tun haben, unvermeidlich. Das sind die Momente, in denen künstlerische Tätigkeiten beginnen.

Um dies zu verdeutlichen, ist das nächste Beispiel McClouds eines von einer Gruppe gelangweilter Urmenschen ohne moderne Unterhaltungsmittel, wie wir sie heute haben. Zunächst denkt man, die Personen tun einfach nichts. Doch wenn man es sich genauer überlegt, beschäftigt sich doch jeder auf irgendeine Art. Eine Frau z.B. zeichnet mit einem Stock Bilder in die Erde. Es sind eckige Formen, die anders als am letzten Tag aussehen, als sie entspannter war. Ein Mann trommelt mit ein paar Steinen einen Rhythmus, der ihm gefällt. Währenddessen kickt ein Junge Steine mit seinem Fuß, da er nach einer Prügelei mit seinem Bruder nun seinen Frust abtanzen will. Und ein Mädchen singt eine kindliche Melodie.

McCloud: „Aufgrund ihrer Unabhängigkeit von unseren aus der Evolution hervorgegangenen Instinkten dient uns die Kunst als Mittel zur Persönlichkeitsfindung und als eine Möglichkeit, aus unserer biologischen Rolle auszubrechen.“

Die Kunst hat nach dem Autor drei evolutionäre Zwecke. Erstens kann sie unseren Körper und Geist durch Sport und Spiel munter halten, wenn man keinen äußeren Ansporn hat. Zweitens können wir durch sie unsere Persönlichkeit ausdrücken. Dies kann uns bei Störungen des emotionalen Gleichgewichts helfen. Der dritte Zweck ist für die Weiterentwicklung der Menschheit wahrscheinlich am wichtigsten. Durch zuerst sinnlos scheinende Aktivitäten machen wir sehr nützliche Entdeckungen. Das Bild der Urmenschen zeigt z.B. wie das unwichtige Herumspielen mit ein paar Hölzern zur Entdeckung führen kann, wie man ein Feuer entfacht. In diesem Sinne lässt uns die Kunst neue Entdeckungen machen, sie lässt uns nach Wahrheit und Forschung streben. Sie ist somit ebenfalls die Grundlage der Sprache, der Wissenschaft und der Philosophie.

Es ist viel Zeit vergangen und es hat sich einiges geändert seit prähistorischen Zeiten. Heute sind die Abläufe schon viel komplexer, doch die Hauptinstinkte sind noch immer dieselben. Und immer noch gibt es in unserem alltäglichen Leben Platz für die Kunst. Es kann Humor sein, den eine Person gerne präsentiert, eine eigene Art Fahrrad zu fahren oder eine Unterschrift. Für manche ist es auch der Beruf, der künstlerisch ist, da sie ihre Kreativität gerne und oft ausleben möchten.

(vgl. McCloud 1993, S.172-175)

4. ENTSTEHUNG EINES WERKS IN SECHS SCHRITTEN

Wenn sich also Künstler dazu entscheiden, ihre Leidenschaft zum Beruf zu machen, sind einige von ihnen der Meinung, sie möchten ihre Kunst nicht mit Geld in Verbindung bringen. Das Ideal eines „wahren“, „freien“ Künstlers lautet: Es geht nur um die Kunst und nicht um Ruhm oder Macht. Diese Menschen wollen nicht käuflich sein und meinen, ihre Kunst hat im Prinzip keinen praktischen Wert. Wenn man es sich genauer überlegt, ist das aber ziemlich sicher unvermeidlich. Durch die Idee, die der Beginn jedes Kunstwerks ist, hat man schon einen bestimmten Zweck im Sinne.

Die Entstehung eines Werks fügt sich mit der anfänglichen Idee aus sechs Schritten zusammen:

1. Idee/Intention:

Zuerst entstehen Impulse, die Ideen, die Philosophie, die Intentionen und die „Aussage“ im Kopf.

2. Form:

Weiterhin im Kopf überlegt man sich, in welcher Form man seine Ideen nun umsetzen möchte (Buch, Möbelstück, Zeichnung, ...).

3. Stil:

Man kann sich nun entscheiden, in welchem Stil man dies tut. Es ist möglich, sich einem bestehenden Stil anzupassen, einen individuellen Stil zu wählen oder sich an ein bestimmtes Genre anzupassen.

4. **Struktur:**

Bei der Struktur geht es um die Ordnung und Gliederung, was man mit hineinnimmt oder was man weg lässt.

5. **Technik:**

Durch praktische Kenntnisse, Techniken, die man besitzt, und vor allem Phantasie geht es bei diesem Schritt um die Realisierung des Werks.

6. **Erscheinungsbild:**

Was am Ende der Entstehung des Werks passiert, kommt beim Betrachter als erstes an. Das Erscheinungsbild ist die äußere Gestaltung, die als erstes auffällt.

(vgl. McCloud 1993 S. 178 - 179)

Jeder dieser sechs Schritte ist ein künstlerischer Vorgang, der sich anfangs im Kopf und dann auch in der Praxis abspielt. So gegliedert und geordnet wirkt der ganze Ablauf sehr geplant. In Wirklichkeit spielen sich einige dieser Schritte sehr schnell ab und wir bemerken dies meist nicht einmal, da es unbewusst passiert. Ein Beispiel ist die Improvisation, bei der alles besonders schnell geht.

Um diesen Ablauf etwas verständlicher zu machen, beschreibe ich die sechs Schritte, wie ich sie im Alltag anwende: Ich zeichne sehr oft und gerne. Je nach meinen Möglichkeiten male oder bastle ich, am öftesten bin ich jedoch am Zeichnen. Bevor es dazu kommt und ich Lust habe dies zu tun, kommen mir **Ideen** in den Kopf. Manchmal Konkretes, manchmal sind es nur inspirierende Gedankenbilder. Dann entscheide ich mich im häufigsten Fall für Papier und Stift und als **Form** wähle ich eine Zeichnung. Da ich momentan gerne meinen persönlichen **Stil** beobachte, entschieße ich mich dazu, diesen anzuwenden. Bevor ich den Stift auf das Papier setze, überlege ich mir die **Struktur**. Das bedeutet, ich bestimme, wie groß die Zeichnung in etwa wird, ob ich in der Mitte, oben oder unten beginne. Nun beginne ich zu zeichnen und wende z.B. **Techniken** an, die mir vertraut sind und setze meine Phantasien um. Am Ende bin ich entweder zufrieden oder ich ergänze noch etwas, das das **Erscheinungsbild** besonderer macht. Wie gesagt, passiert dieser Vorgang in den meisten Fällen unbewusst, ein gutes Beispiel dafür sind meiner Meinung nach Kritzeleien.

5. DIE SECHS SCHRITTE IM KÜNSTLERISCHEN BERUF

Man kann natürlich nichts verallgemeinern, vor allem nicht in Themen wie der Kunst. Ich möchte im folgenden Text nicht behaupten, dass es immer genau so abläuft, aber der Weg, ein ausgereifter Künstler zu werden, kann ebenfalls die schon beschriebenen sechs Schritte beinhalten.

Was wir an Werken von einzelnen Künstlern zu sehen bekommen, ist im Normalfall der sechste Schritt: das Erscheinungsbild. Auf den ersten Blick wirkt es bewundernswert und interessant. Was hinter der Fassade steckt, bemerkt man erst, wenn man sich genauer damit

beschäftigt. Oft blendet das Äußere eines Kunstwerks so sehr, das man nicht bemerkt, ob der Künstler bei seiner Arbeit nun wirkliche Hintergründe einfließen ließ und ob er mit Erfahrung arbeitete. Der Prozess beginnt mit dem Erkennen der Leidenschaft, wie z.B. das Zeichnen oder Lesen von Comics. Wenn man den Gedanken oder den Traum hat, diese zum Beruf zu machen, beginnt man zu üben. Üben, üben, üben ...! Hier spielt man hauptsächlich mit **Idee** und **Form**. Nach der ersten Übungsphase ist man schnell begeistert und überzeugt von seiner Arbeit, da alles so schnell und einfach scheint. Wenn man das **Erscheinungsbild** jedoch hinterfragt oder hinterfragen lässt, realisiert man, dass doch noch einiges an Arbeit bevorsteht. An diesem Punkt geben viele Künstler auf und beschäftigen sich mit dem Thema weiter nur als Hobby. Es gibt aber ebenfalls auch Künstler, die von Ehrgeiz und Leidenschaft getrieben sind und sich noch weiter vertiefen möchten. Viele von ihnen studieren ihr Handwerk und lernen einiges über die **Technik**. Mit dem Erarbeiteten ist es nun sogar möglich, einen Job zu bekommen. Wenn man jedoch noch immer nicht aufgeben möchte, sich Tag und Nacht damit auseinanderzusetzen, beginnt man, sich noch weiter zusätzlich mit Vorbildern zu beschäftigen und von ihnen zu lernen. So kommt man an den nächsten Punkt, die **Struktur**. Sie gibt Überblick und sehr viel Wissen über das Handwerk. Dieser Schritt ist für die meisten schon befriedigend genug, doch es gibt immer Künstler, die noch weiter kommen wollen und einen **Stil** mit starkem Wiedererkennungswert entwickeln. Wenn man es so weit geschafft hat, wird es handwerklich und finanziell bestimmt keine Probleme mehr geben.

(vgl. McCloud 1993, S.177-185)

Die Frage an diesem Punkt ist: wozu das Ganze? Was bringt es? Um die Antwort zu finden, muss man tief in sich hineinschauen. Will man der Welt mit seiner Kunst etwas mitteilen? Will man durch seine Kunst etwas über sich selbst, über die Kunst oder ein anderes Thema zum Ausdruck bringen? Jeder wird hier seinen eigenen Weg weiterführen. Beim einen geht es eher in die Richtung der Forschung und der andere setzt weiterhin sein Handwerk um. Was einen „wahren“ oder „richtigen“ Künstler ausmacht, kann man meiner Meinung nach nicht einfach feststellen. Mit Erklärungen dieser Art sollte man in Themen wie der Kunst sehr vorsichtig umgehen, weil es immer viele und unterschiedliche Meinungen gibt. Woran misst man, ob es sich um ein gutes oder schlechtes Kunstwerk handelt? Wie gesagt, möchte ich nichts Allgemeines behaupten.

Ich persönlich denke, dass Kunst auch ohne Absicht entstehen kann. Man wird sich selbst schätzungsweise erst als „wahren“ Künstler beschreiben, wenn man dies auch wirklich mit Leidenschaft verbindet. Ich glaube, die Liebe zur Kunst spürt man als Betrachter auch im Ergebnis. Ich bewundere Künstler, bei deren Werken ich einen inhaltlichen Hintergrund wahrnehme. Was mich ebenfalls sehr anspricht und fasziniert, sind die persönlichen Stile, die die individuelle Wirkung des Kunstwerks ausmachen. Daher möchte ich mich im nächsten Abschnitt damit beschäftigen, was ein persönlicher Stil ist und wie er entsteht, zunächst allgemein und dann in der Kunst.

6. STIL – INDIVIDUALITÄT UND BEEINFLUSSUNG

Wenn man die Welt beobachtet, mit ihren vielen Einzelheiten, so erkennt man, wie unterschiedlich doch jeder Mensch ist. Es gibt nichts, das sich exakt gleicht. Wir alle haben ähnliche Voraussetzungen, Fähigkeiten und Bedürfnisse, doch am Ende kommt überall wieder etwas Einzigartiges heraus. In der Regel wachsen wir in einem Umfeld von anderen Menschen auf. Wir lernen, wir gewöhnen uns an Umstände, eine Sprache, eine Kultur und noch so viel Weiteres, das uns schon im frühen Kindesalter prägt. Wir erleben eine Erziehung, wir machen Erfahrungen, die uns Vorbilder zeigen oder deutlich machen, was uns nicht guttut. Uns umgibt eine Kultur, in der wir ein bestimmtes Klima gewohnt sind, wir lernen Geschmäcker, Gerüche und Gefühle kennen, an die sich unser Körper anpasst. Auch wenn viele Menschen von z.B. einer bestimmten Kultur oder ähnlichen Erziehung geprägt sind, hat jeder seine persönliche Sammlung, die seinen Charakter und seine Meinung ausmacht. Unser Grundstein, das Leben, in das wir hineingeboren sind, steht erst unter starker Beeinflussung und Kontrolle anderer, doch ab einem Zeitpunkt, an dem sich eine halbwegs stabile und sichere Meinung und ein Selbstvertrauen entwickelt haben, ist es ein freies Spielfeld. Im unvermeidlichen Fluss des Lebens, im Zusammenspiel von Beeinflussung und bewussten Entscheidungen, erschaffen wir jeden Schritt, der uns im Leben weiterbringt, selbst.

Für mich ist der Stil ein Merkmal, an dem man die unterschiedlichsten Charaktere, Geschmäcker oder Lebensumstände erkennen kann. Egal wo sich der Stil zeigt, er ist wie das Cover einer Geschichte über sich selbst. Der Stil eines Menschen macht sich ganz unterschiedlich bemerkbar. Es kann z.B. ein Lebensstil sein. Ein Lebensstil ist die Art und Weise der Lebensführung, bei der sowohl Einstellungen als auch Aktivitäten, Interessen und Meinungen zum Ausdruck kommen. Man erkennt den Stil beispielsweise am Umgang mit Ökonomischem, Sozialem und Kulturellem. Im Grunde ist es die Einstellung und Verhaltensweise für das tägliche Leben, in der sich oft auch Gruppen von Personen gleichen.

Das Bedürfnis, sich auszudrücken kann man auch am Einrichtungsstil der eigenen Wohnung, des Hauses oder z.B. am Kleidungsstil erkennen. Auch wenn sich viele Menschen keine Gedanken darüber machen und nicht bewusst damit umgehen, denke ich, dass sich jeder Mensch mit seinen Einstellungen und Meinungen auf eine Art präsentieren möchte. Es gibt nicht immer eine persönliche Art dies umzusetzen. Für viele gibt es auch Gruppen, mit denen man sich identifiziert, von denen man sich absichtlich einiges abschaut oder sich anpasst, weil man sich zugehörig fühlt und den Stil für gut empfindet. Ich habe eine Idee zum Unterschied und den verschiedenen Motiven des Einrichtungsstils und des Kleidungsstils entwickelt, die ich gerne beschreiben möchte: Ich kann mir vorstellen, dass es sehr oft der Fall ist, dass man durch den Einrichtungsstil eher zeigen will, *wie man im Leben steht* und beim Kleidungsstil, *wie man durchs Leben geht*.

Ein weiteres - und meiner Meinung nach das deutlichste - Erkennungsmerkmal eines individuellen Stils ist die Handschrift. Neben der Handschrift ist auch die Sprache, mit der wir uns verständigen, ein Beispiel dafür, wie wir etwas über unseren Charakter ausdrücken können. Wir wählen alle andere Worte, verbinden andere Emotionen mit dieser Wahl, wir formulieren anders und verwenden unterschiedliche Stimmlagen dafür. Dadurch entstehen

wieder eigene Weisen, die Sprache anzuwenden und jeder für sich entwickelt einen persönlichen Sprech- oder Sprachstil. Kunst ist ebenso ein Weg, seinen Charakter auszudrücken.

Wie ich denke, ist kein persönlicher Stil festgelegt. Er ändert sich bei vielen Menschen, wenn nicht beim Großteil ständig. Es gibt immer wieder neue Vorbilder und Dinge, die man schön findet. Man entdeckt neue Möglichkeiten, von denen man denkt, sich durch sie besser ausdrücken zu können. Es gibt aber natürlich Unterschiede zwischen Menschen, die einen eher festgelegten oder lockeren Stil haben. Wie bei jeder Art der Kunst kann sich auch ein Stil gewollt oder ungewollt, beabsichtigt oder unbeabsichtigt entwickeln.

Der Ursprung des Verlangens nach dem persönlichen Stil ist, denke ich, der Drang zur Selbstverwirklichung. Warum wollen wir Menschen unseren persönlichen Stil besitzen? Wir wollen die Erschaffer von etwas Neuem sein und es ist uns wichtig, erkennbar zu sein und auf keinen Fall verwechselbar. Wir wollen unbedingt einzigartig sein und auch so angesehen werden. Es gibt uns das Gefühl von Selbstbewusstsein, Selbstständigkeit und Stärke.

Nicht jeder Mensch sucht diese Kraft bei sich selbst, denn viele passen sich auch lieber an Gruppen, von denen sie sich unterstützt fühlen, an. Sie geben ihnen das gewünschte Selbstbewusstsein und mehr Sicherheit. Trends sind z.B. ein starker Leitfaden für Leute, die sich gerne mitreißen lassen und eine Richtung angegeben bekommen wollen. In jedem Stilbereich findet man Trends, man findet sie fast überall im Leben. Trends bieten die Idee für einen Stil und setzen sich nur durch, wenn es auch viele Anhänger gibt. Von Leuten, die mitlaufen, sich gerne anpassen und dem Mainstream folgen, werden Trends verbreitet.

Es hört sich sehr unselbstständig und langweilig an, mit dem Strom zu schwimmen. Meiner Meinung nach haben Trends, also eher vorgegebene Stile, auch sehr positive Seiten. Für unsichere Menschen, die noch keinen Weg ihrer Selbstverwirklichung gefunden haben, bieten Trends einen angenehmen Anfang. Sie verändern sich oft, sind abwechslungsreich und haben immer wieder neue Besonderheiten. Nicht nur für Menschen, die sich ihnen anpassen, ist das praktisch, es ist auch manchmal schön anzusehen, wie sich die Mainstreamgesellschaft von den Wellen der Trends mitreißen lässt.

7. PERSÖNLICHER STIL - KUNST

Ich finde es toll, dass es so viele individuelle Stile gibt, da man dadurch die Einzigartigkeit jedes Einzelnen erkennt. Man zeigt so seinen Charakter nach außen. Besonders spannend ist das auch bei der Kunst! Ich habe mich viel mit diesem Thema beschäftigt und ich denke, viele stellen sich die Fragen: Was bedeutet der persönliche Stil in der Kunst? Was braucht man dazu und woraus besteht er? Und zuletzt, was bringt er?

Einen eigenen Stil zu haben erkennt man daran, dass er nicht vergleichbar ist. Man hat es also z.B. als Künstler geschafft, seinen individuellen Charakter und neue Ideen aus seinen Gedanken aufs Papier zu bringen. Oder auf Holz, Stein, Plastik, Wasser, Tiere, Luft, und das auf seine eigene Art!

Ein wichtiger Teil der Zusammensetzung des persönlichen Stils sind Erfahrungen. Die Erfahrungen, die unseren Charakter prägen. Aus ihnen entwickeln sich dann wiederum eigene Vorlieben, die in der Kunst stark zum Vorschein kommen. Da jeder Mensch ein eigenes Bild der Schönheit hat, setzt er seine Kreativität auch dementsprechend um. Ebenso kommt es auch auf das Können der Person an. Das bedeutet nicht, dass man bestimmte Fähigkeiten besitzen und anwenden muss, um einen speziellen Stil zu erschaffen. Es zeigen sich aber auch hier wieder Unterschiede beim Ergebnis. Ich denke, sehr wichtig sind auch der Mut und das Selbstvertrauen, um seine Ideen umzusetzen. Man sollte keine Scheu haben und eben weil es so schön ist, etwas Eigenes zu machen, wäre es schade, wenn man sich mit anderen misst.

Es ist fast schon unmöglich, der Beeinflussung von so vielen Eindrücken zu entkommen. Der Einfluss von Vorbildern ist, so denke ich, bei den meisten vorhanden. Es ist nicht unbedingt negativ, etwas nachzumachen, was einen begeistert, da es auch eine gute Übung ist. Um Kunst individuell zu halten, sollten die Beeinflussungen von außen aber nicht dominieren. Was jeder Künstler braucht, ist Inspiration, denn durch sie tanken wir Kreativität und können daraus wieder etwas Persönliches erschaffen.

Der Künstler und Autor Austin Kleon beschreibt dies in seinem Buch „Steal Like an Artist“ als eine gute und kreative Art des „Stehls“.

GOOD THEFT	VS.	BAD THEFT
HONOR		DEGRADE
STUDY		SKIM
STEAL FROM MANY		STEAL FROM ONE
CREDIT		PLAGIARIZE
TRANSFORM		IMITATE
REMIX		RIP OFF

STEALLIKEANARTIST.COM

„We want you to take from us. We want you at first, to steal from us, because you can't steal. You will take what we give you and you will put it in your own voice and that's how you will find your voice. And that's how you begin. And then one day someone will steal from you.“
(Francis Ford Coppola, zit. nach Kleon 2012, S. 37)

(Kleon 2012, S.39)

Ich denke, jeder Mensch hat einen individuellen Stil, da niemand gleich sein kann. Es gibt nur stärkere und schwächere Beeinflussungen und Ähnlichkeiten. Man hat eine eigene Sammlung, die auch Ideen von anderen beinhaltet. Manches davon versucht man zu kopieren und manches auf die eigene Art umzusetzen.

Es gibt auch Stile, die sich stärker hervorheben. Als ich sehr lange darüber nachgedacht habe, wie man Kunst schaffen kann, die an keinen Trend angepasst ist, kam ich zu einem Gedanken. Trends sind sehr stark an die Zeit gebunden und deswegen finde ich die Idee des zeitlosen Stils sehr interessant.

Obwohl es unzählige individuelle Ideen gibt, gibt es nur wenige mit einem besonders starken Wiedererkennungswert. Wie ich oben (Die sechs Schritte) beschrieben habe, ist das oft das Ergebnis eines langen Prozesses. Bei Manchen ist es mehr und bei Manchen weniger, doch jeder Mensch hat, wenn auch oft versteckt, seinen persönlichen Geschmack und versucht, seinen eigenen Stil zu verwirklichen.

8. COMIC - AUFBAU, TECHNIK UND STRUKTUR

Wie im ersten Kapitel beschrieben, empfinde ich den Comic als eine sehr schöne Erzählform. Er hat einen wahnsinnig einfachen und mitreißenden Effekt. Wie funktioniert das Ganze also und wie kommt es zu dieser Wirkung? Es ist nicht allein die Tatsache, dass Text und Bild kombiniert werden (in einzelnen Fällen funktioniert es auch ohne Text), sondern es steckt so einiges mehr dahinter, als man beim ersten Betrachten erwartet. Die Magie, die der Comic mit sich bringt, besteht aus einzelnen Aspekten, die zusammen funktionieren und die bewundernswerte Bewegung in den Lauf der Geschichte bringen. Experten und Forscher haben sich sehr genau damit beschäftigt (und tun es immer noch) und ich habe durch meine Arbeit von einigen Einzelheiten der Technik erfahren. Bevor ich ein paar dieser Punkte genauer erkläre, möchte ich sagen, dass nicht jeder Zeichner jeden dieser Schritte geplant abarbeitet. Einige davon werden bestimmt beabsichtigt eingesetzt, andere eher unbewusst und deswegen auch erst durch Forscher erkannt.

Wenn man sich eine typische Comic-Seite ansieht, sieht man nebeneinander angeordnete Bildchen, die hintereinander gelesen eine Geschichte ergeben. Als Betrachter tut man das Offensichtlichste - und zwar das Lesen von links nach rechts und von oben nach unten. Es ist nach meinem Wissen so gut wie nie ein Problem, zu erkennen, welches Bildchen man als nächstes liest, da dies durch die Leserichtung praktisch von selbst passiert.

9. PANEL, ZWISCHENRAUM UND INDUKTION – ZEIT, RAUM UND BEWEGUNG

Wenn man sich also das Offensichtlichste und automatisch Passierende, die Leserichtung, bewusst macht und sich die Comicseite noch einmal ansieht, fällt auf, dass jedes Bild umrahmt ist. Für diesen Rahmen verwendet man das englische Wort „**Panel**“.

Die hintereinander angeordneten Panels ergeben eine Folge von Bildern, die wir als eine laufende Geschichte wahrnehmen. Wir sehen in jedem Panel einen einzelnen Augenblick. Auf einen Augenblick folgt der nächste und so weiter. Dieser Ablauf ergibt einen abgehackten Leserhythmus. Was steckt dahinter, dass wir diese Bilder im Kopf so gut und schnell miteinander verbinden? Es ist der Abstand zwischen den Panels, in dem so einiges passiert. Es passiert **Induktion**! Induktion sind die Gedanken, die sich in diesem minimal andauernden Moment abspielen, in welchem unsere Augen über den Zwischenraum der Panels streifen. Es ist kaum zu glauben, was dieser kurze Moment ausmacht!

Um es ein wenig verständlicher zu machen, nehme ich ein Bild her, auf dem ein Männchen steht. Es steht neben einem Stuhl. Im nächsten Bild sitzt es auf dem Stuhl. Für jeden Leser ist nun ganz klar – das stehende Männchen hat sich gerade hingesetzt. Aber hat es jemand gesehen? Was man gesehen hat, war nur ein Bild, in dem es steht und ein anderes, in dem es sitzt. Dazwischen sieht man nichts, außer den leeren Abstand der beiden Panels. Oder sieht man vielleicht doch mehr? Eines ist auf jeden Fall klar - mit den Augen nimmt man in diesem Moment nichts wahr. Hier geht es darum, was in unserem Kopf passiert. Obwohl wir nicht sehen, wie sich das Männchen vom Stand in einer Bewegung auf den Stuhl setzt, wissen wir, dass es so ist. Warum? Es ist ganz leicht – wir stellen es uns einfach vor! In unseren Gedanken haben wir die Möglichkeit, mit unserer Kreativität und Vorstellungskraft Bilder zu erschaffen, die die beiden, die wir am Papier sehen, zusammenfügen. Nicht nur in kleinen und unwesentlichen Handlungen, wie in dem Beispiel mit dem Männchen, das steht und sitzt, wird Induktion beansprucht. Man kann sie als Comiczeichner auch sehr gezielt einsetzen.

In Filmen gibt es ebenfalls Induktion, da auch diese aus vielen Bildern bestehen. Filmmemacher können ihre Zuschauer auch dazu bringen, sich Szenen selbst zu Ende zu denken. Die Induktion zwischen Bildern in elektronischen Medien ist jedoch meistens konstant, unfreiwillig und praktisch nicht wahrnehmbar. Im Gegensatz dazu steht sehr eindeutig der Comic, der seinen Lesern sehr oft Platz für ihre Phantasie lässt.

Der Effekt der Induktion wird verwendet, um Zeit und Bewegung darzustellen. Die Bewegung sieht man gut im Beispiel des Männchens, wo es offensichtlich ist, dass es sich vom einen zum anderen Bild bewegt. Klarerweise vergeht währenddessen auch Zeit. Nicht nur kleine Bewegungen oder Zeitsprünge passieren von Bild zu Bild. Vom einen zum nächsten Bild können Kilometer zurückgelegt werden oder Jahre vergehen!

Wenn man sich diese magische Wirkung der Induktion bewusst macht, erkennt man, wie viel der Leser zum Effekt des Comics beiträgt. Im Kopf des Betrachters geschieht dies auf unbewusste Weise, doch der Erzähler kann gezielt Techniken anwenden. Ich möchte gerne sechs relativ häufig verwendete Techniken vorstellen:

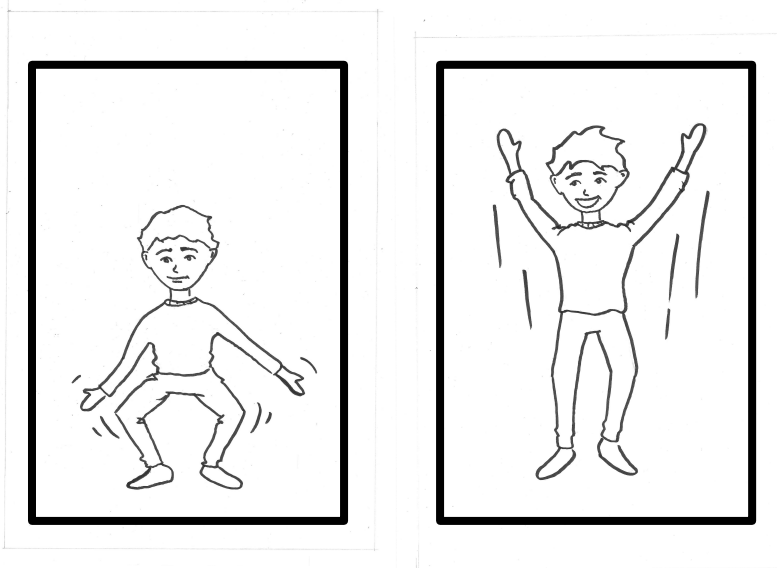
1. Von Augenblick zu Augenblick

In dieser Technik vergeht sehr wenig Zeit zwischen den Panels, wie der Name schon erklärt. Das bedeutet, dass nicht sehr viel Induktion erfordert wird.



2. Von Handlung zu Handlung

Hierbei folgen Bilder aufeinander, die dasselbe Subjekt beinhalten, währenddessen verändert sich die Handlung.



3. Von Gegenstand zu Gegenstand

Bei dieser Technik wird einiges an Induktion vom Leser verlangt. Es handelt sich zwar deutlich um dasselbe Thema oder dieselbe Szene, doch für das Zusammenhängen der Bilder braucht es mehr Vorstellungskraft.



4. Von Szene zu Szene

Wie der Name schon sagt, wechseln die Bilder bei dieser Technik von Szene zu Szene, wobei Raum - und Zeitdifferenzen übersprungen werden. Man benötigt wieder Phantasie um Zeit und Ort einzuordnen.



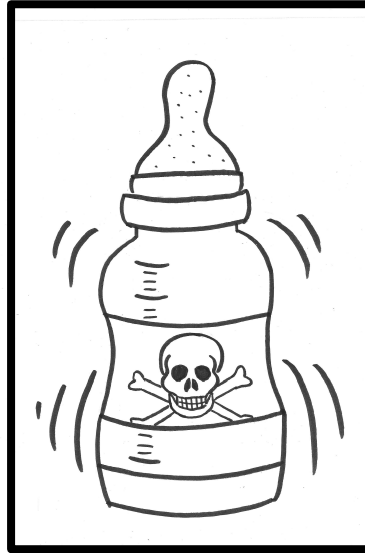
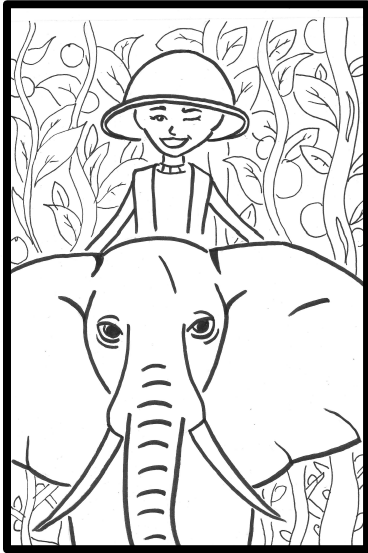
5. Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt

Hier werden aussagende Aspekte eines Ortes, einer Idee oder Stimmung dargestellt und die Bilder haben nicht die Aufgabe eine Handlung zu zeigen.



6. Paralogie

Die Paralogie sind hintereinander gesetzte Bilder, die keinen logischen Zusammenhang haben. Dank der Phantasie der Leser findet man immer irgendeinen Bezug zwischen den Panels, so seltsam es auch scheint.



Mit all diesen interessanten Techniken kann der Comiczeichner spielen. In einer Comicgeschichte wendet der Zeichner mehrere dieser Techniken an. Der Großteil der westlichen Comic-Kultur beschränkt sich meistens auf drei davon. Am häufigsten angewendet wird die Technik „Von Augenblick zu Augenblick“. Danach kommen „Von Gegenstand zu Gegenstand“ und „Von Szene zu Szene“. Das bedeutet nicht, dass es bei jedem Comiczeichner so ist – jeder hat unterschiedliche Vorlieben, aber die drei eben genannten Techniken scheinen einfach einsetzbar zu sein.

Im östlichen Kulturraum, z.B. in Japan, wo der Comic als eine sehr hohe Kunstform angesehen wird, teilt sich das Ganze etwas anders auf, denn hier werden im Durchschnitt mehrere Techniken angewendet. Am häufigsten sind es die Techniken 1 - 5 („Von Augenblick zu Augenblick“, „Von Handlung zu Handlung“, „Von Gegenstand zu Gegenstand“, „Von Szene zu Szene“ und „Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“).

(vgl. McCloud 1993, S.69-85)

10. BEEINFLUSSUNG DER ZEITWAHRNEHMUNG DURCH PANEL, INDUKTION UND SCHALL

Bisher habe ich hauptsächlich über die Induktion geschrieben, die zwischen den Panels passiert. Doch nicht nur dort, sondern auch innerhalb einzelner Panels ist das möglich. Am Anfang dieses Kapitels habe ich behauptet, die Bilder, die im Comic aufeinander folgen, sind Augenblicke. Das stimmt nicht ganz und war etwas verkürzt formuliert, denn in einem

einzelnen Panel kann sehr wohl Zeit vergehen und somit können auch mehrere Augenblicke innerhalb eines Rahmens aufeinander folgen. Aber wie funktioniert das?

Schon vorausgehend kann ich sagen, dass der Text im Bild, meistens in Sprechblasen, viel Einfluss auf die Zeit hat. Unser Auge ist heutzutage darauf trainiert, durch Fotografie und naturalistische Kunst in einem Bild nur einen Moment zu sehen. Doch es ist, wie schon oft angesprochen, im Comic so einiges möglich. Die Leserichtung führt uns durch eine Geschichte und auch durch ein einzelnes Bild. Das bedeutet, wenn wir von links nach rechts lesen und sich zwei Sprechblasen in einem Bild befinden, lesen wir automatisch zuerst die linke. Wenn also z.B. eine Comicfigur (links im Bild), der anderen (rechts im Bild) eine Frage stellt und die zweite eine Antwort gibt, vergeht Zeit. Zuerst wird die Frage gestellt, danach folgt die Antwort. Dieses Beispiel soll einen eher kürzeren Zeitabschnitt zeigen, da nur zwei Figuren mit jeweils einer Sprechblase in einem Panel vorkommen. Es können jedoch in einem einzelnen Panel noch viel mehr Figuren und Sprechblasen erscheinen und somit kann auch viel mehr Zeit vergehen.

Die Leserichtung und die Reihenfolge der Sprechblasen geben also an, was hintereinander geschieht. Um den ganzen Vorgang im einzelnen Panel auch wirklich gut verständlich und flüssig lesbar zu machen, müssen auch die Figuren deutlich zur Handlung passend dargestellt werden. Das bedeutet, dass auch die Bewegungen und Handlungszusammenhänge zwischen den Figuren stimmig sein müssen.

Wenn noch nicht ganz deutlich ist, wie so ein Panel, in dem etwas mehr Zeit vergeht, aussieht, kann man sich z.B. einen ziemlich langen Panel vorstellen, in dem mehrere Figuren vorhanden sind. Wenn hier jede Figur eine Sprechblase hat, ist klar in welcher Reihenfolge gesprochen wird. Ich denke, es ist sehr deutlich, dass hier hauptsächlich Sprechblasen der Grund für den Effekt sind. Im Prinzip schreibt man diese Wirkung dem „Schall“ zu, der im Kopf des Lesers passiert. Man nimmt nicht wirklich den Schall von Tönen wahr. Es ist mehr der Schall der *Vorstellung von Tönen*, der bleibt. Einen so langen Panel könnte man natürlich auch in mehrere kleine unterteilen – somit würde dann die Induktion zwischen den Panels noch zusätzlich deutlich machen, wie viel Zeit vergeht.

Die Technik, die Form des Panels zu verändern (z.B. vergrößern, verlängern, ...), ist sehr hilfreich. Ein gutes Beispiel dafür ist das Pausenpanel. Was ist ein Pausenpanel? Dieses Bild stellt man sich vielleicht als einen ungefüllten Rahmen vor, doch er kann sehr wohl ein Bild beinhalten. Wenn z.B. drei Panels, die etwas erzählen, aufeinander folgen, kann das mit dem Pausenpanel so aussehen: Im ersten Bild wird eine Frage gestellt, das zweite zeigt die Figur, die antworten sollte (mit nachdenklichem Ausdruck und ohne Sprechblase), und im dritten Bild antwortet die Figur aus Bild zwei dann (anhand einer Sprechblase). Man sieht also, dass die befragte Figur Zeit braucht, um nachzudenken und diese auch deutlich dargestellt wird. Es passiert also eine Pause in der Kommunikation und somit auch Zeit, die vergeht, obwohl keine Sprechblase vorhanden ist.

Durch die Form (Größe, Länge,...) des Panels (in dem Fall des eben beschriebenen Pausenpanels) kann man als Zeichner also bestimmen, wie viel Zeit im einzelnen Panel vergeht. Ist das Bild nämlich länger, kommt es dem Leser so vor, als würde viel mehr Zeit vergehen als in einem kurzen. Die Form des Panels kann also die Wahrnehmung von Zeit und Raum beeinflussen und somit sehr verschiedene Stimmungen hervorrufen. Was man in dem

Bild sieht, das man gerade liest, ist für den Leser die Gegenwart. Die Bilder davor verkörpern die Vergangenheit und die folgenden die Zukunft. Anders als in anderen Medien sind diese drei Zeiträume im Comic jederzeit sichtbar, wenn unser Auge es so will.

(vgl. McCloud 1993, S.103-112)

11. BEWEGUNGSDARSTELLUNG

Genauso wie Raum und Zeit stehen auch Zeit und Bewegung in engem Zusammenhang, was den Comic betrifft. Bisher habe ich beschrieben, wie Induktion zwischen Panels und Induktion durch den Schall Bewegungs- und Zeitwahrnehmung beeinflussen. Es gibt auch noch eine dritte Möglichkeit! Die Darstellung der Bewegung in der Geschichte hat mit der Fotografie begonnen und sich dadurch auch im Film fortgesetzt. Mit diesem Fortschritt bekamen auch Maler den Ansporn dazu, so etwas auszuprobieren. Anfänglich wollten einige von ihnen die Bewegung im einzelnen Bild darstellen, indem sie die verschiedenen Bewegungsabläufe in einem Bild praktisch übereinander oder knapp hintereinander malten. Das kann man sich vorstellen, als würde man mehrere Panels mit kleinen Zeitabständen übereinanderlegen.

Den Künstlern der sequenziellen Kunst (Comics) war klar, dass Bewegung für die Qualität ihres Mediums sehr wichtig ist und sie begannen, sich ebenfalls intensiv damit zu beschäftigen. Der erste Versuch, den man als eine wirklich gute Idee bezeichnen kann, war der, die Bewegung einfach mit einer Folge von Bildern, in der sich die Bewegung im nächsten Bild immer um ein Stück fortsetzt, darzustellen. Effektiv kann diese Art heute noch immer sein und sie wird auch nicht selten eingesetzt, doch die Künstler gaben sich natürlich nicht mit der ersten Idee zufrieden, sondern feilten an weiteren.

Es entstand die Idee der „Bewegungslinie“. Die „Speed Lines“ oder „Action Lines“, wie man sie in der Comicsprache nennt, bieten viele Möglichkeiten. Obwohl sie sehr unterschiedlich dargestellt werden können, kann man sie im Grunde als Linien bezeichnen, die den Weg der Bewegung zeigen.

Es gibt, wie überall in der Welt der Kunst, auch bei dem Thema der Bewegungslinie verschiedenste Darstellungsarten. Es gibt vier Beispiele, die häufig vorkommen und von verschiedenen experimentellen Künstlern ins Leben gerufen wurden. Einerseits können die Linien hinter der Figur oder dem Gegenstand, der sich bewegt, gezeigt werden.



Andererseits können in diesen Bewegungslinien auch deutliche Bilder der Figur oder des Gegenstands in vergangenen Positionen gezeigt werden. Somit kann man einzelne Momente dieser Handlung noch einmal hervorheben. Diese Methode sieht ähnlich aus wie die erste Idee der Bewegungsdarstellung,



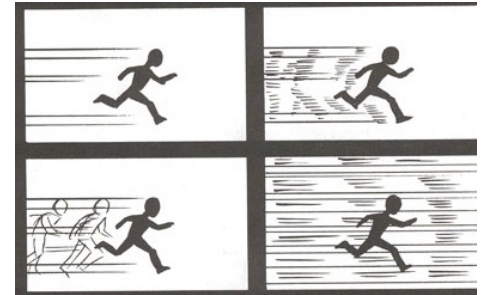
doch in diesem Fall findet alles in einem einzelnen Panel statt.

Eine andere Möglichkeit ist, diese Bilder in der Bewegungslinie verschwommen darzustellen, damit das Ganze etwas flüssiger wirkt.

Man kann ebenfalls den Hintergrund mit Bewegungslinien füllen und die Figur oder den Gegenstand deutlich in den Fokus stellen, als würde man bei einem Film die Kamera mit dem Objekt mitziehen.



Als Comiczeichner hat man die Möglichkeit, Zeitdauer unterschiedlich darzustellen und ich habe versucht, einige dieser Varianten zu beschreiben. Ich möchte noch einmal kurz zusammenfassen, welche drei in meiner Recherche im Vordergrund stehen.



- Als erstes habe ich die Induktion des Zwischenraums, also von Panel zu Panel, beschrieben.
- Als zweites gibt es die Variante des Schalls, der zusammen mit Aktion, Reaktion und Soundwords Zeit vergehen lässt.
- Als drittes kann man anhand von unterschiedlichen Stilen der Bewegungslinie Bewegung innerhalb des Panels darstellen.

(vgl. McCloud 1993, S.116-122)

12. DIE KUNST AM VEREINFACHTEN ZEICHENSTIL

Im Comic findet man so vieles an versteckter Kunst, das man im ersten Moment überhaupt nicht wahrnimmt. Im vereinfachten Zeichenstil, welcher ein bekanntes Merkmal des Comics ist, gibt es unglaublich viel Kunst! Es ist qualitative Kunst, die durch bewundernswerte Techniken und Hintergründe entsteht.

Die Zeichenart, Bilder vereinfacht darzustellen und markante Merkmale hervorzuheben, nennt man „**Cartoon**“. Auf der ganzen Welt wenden Künstler die verschiedensten Mittel an, um Geschichten anhand von Bildern zu erzählen. Das bedeutet, dass der Cartoon nicht die einzige Möglichkeit ist, denn es werden ebenfalls naturalistische Bilder oder sogar Fotos dafür verwendet. Dazu gibt es natürlich noch hunderte andere Stile, die z.B. auch ins sehr Abstrakte gehen können. Ich möchte an keiner Qualität der unterschiedlichen Stile zweifeln, aber ich möchte die des vereinfachten Stils hervorheben, da sie mich sehr fasziniert.

Dass Comics oft im Stil des Cartoons gezeichnet sind, bedeutet nicht, dass der Cartoon nicht auch anderswo vorkommt. Ganz und gar nicht, denn wir begegnen ihm regelmäßig im alltäglichen Leben. Vereinfachte bildliche Darstellungen sehen wir tagtäglich in Form von

Symbolen. Symbole sind Bilder oder Zeichen, die für Personen, Orte, bestimmte Sachen oder Ideen stehen. Das tun sie alle in einem für jedermann verständlichen Stil.
Es gibt mehrere Kategorien, in die man Symbole unterteilen kann:

1. In einer Kategorie zeigen sie Begriffe, Systeme und Ideologien



2. In der anderen werden sie benutzt für Sprache, Wissenschaft und Kommunikation. Diese Kategorie gehört zu unserer alltäglichen praktischen Anwendung.

A, B, C, 1, 2, 3, ?, :, !, +, =, ♪, ←, Ω

Die Symbole der eben genannten Kategorien sind sehr abstrakt und ähneln dem, was sie darstellen, nicht in Wirklichkeit.

3. Als dritte Kategorie gelten normale Bilder, die vereinfacht so gezeichnet werden, dass man das, was sie darstellen sollen, möglichst sofort erkennt. Man könnte es als eine „Standarddarstellung“ eines Objekts bezeichnen. Es ist doch ganz eindeutig, dass...

☆ ... das ein Stern ist,

☺ ... das ein Gesicht ist,

☂ ... das ein Regenschirm, ✂ ... eine Schere, ✈ ... und ein Flugzeug.

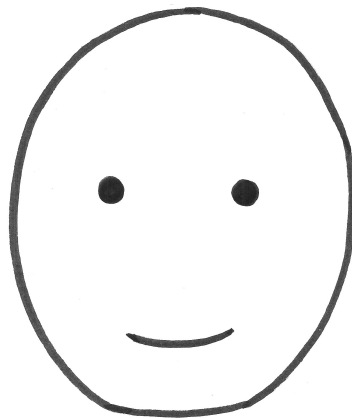
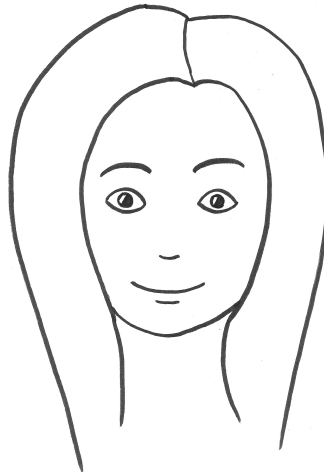
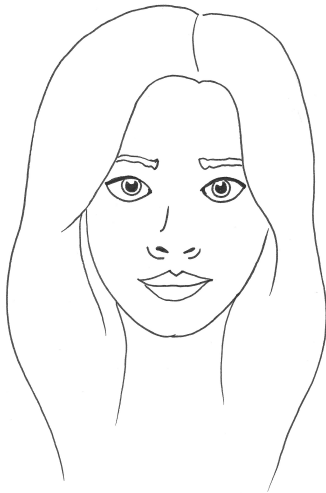
Und so einfach funktionieren Symbole!

Was ich an ihnen wirklich wunderbar und faszinierend finde, ist dass jeder Mensch, egal welche Sprache er spricht, diese Art der bildlichen Darstellung verstehen kann. Symbolische Bilder bilden eine eigene, für jeden verständliche Sprache. Theoretisch könnte diese zu einer universellen Form der Kommunikation werden!

Man kann nun einen deutlichen Unterschied der Kategorien 1 und 2 zur Kategorie 3 sehen. Die ersten beiden sind sehr abstrakt und die dritte ähnelt dem Original am ehesten. Kategorie 3 ist im Fall des Comics sehr wichtig, da der Cartoon im Prinzip genau mit dieser Technik arbeitet. In der bildlichen Darstellung (Kategorie 3) gibt es ebenfalls mehrere Abstraktionsstufen.

Die beiden Symbole, die am ehesten der Realität entsprechend aussehen, sind das Foto und das realistische Bild. Obwohl die beiden dem Original nicht zu hundert Prozent entsprechen können (da sie z.B. nicht 3D sind, sich nicht bewegen usw.), ähneln sie ihm am ehesten.

Ich möchte nun zeigen, wie es von einem Foto, der realsten Darstellung, zu einem Cartoon kommt. Dazu habe ich ein Portrait, in verschiedenen Abstraktionsstufen, immer mehr vereinfacht.



Im ersten Bild, dem Foto, sind sehr viele deutliche Details vorhanden. Wenn man den Verlauf genau betrachtet, sieht man, dass immer mehr Details weg gelassen werden, sodass das Ganze im letzten Bild nur noch auf drei Formen reduziert ist. Der Stil des Cartoons besteht nicht nur aus dem Weglassen von Details, sondern die Kunst darin ist auch, die wichtigsten und ausschlaggebendsten Details hervorzuheben. In der Anwendung dieses Stils konzentriert man sich auf das Wesentliche.

Warum ist der Cartoon so beliebt bei Comiczeichnern und warum kommt er so gut bei Lesern an? Woraus besteht diese Magie? Das Geheimnis der ansprechenden Wirkung ist die **Identifikation**. Man könnte meinen, dass das erste Bild, da es so realistisch wirkt, auch am lebendigsten ist. Doch wie viele Menschen können sich mit so einem statischen und naturgetreuen Bild identifizieren? Man sieht auf dem Foto eine Abbildung einer realen Person. Es ist ein Foto von mir, also bin ich die Einzige, die sich wirklich damit identifizieren kann. Vielleicht spricht es einige an, doch das sind höchstwahrscheinlich nur sehr wenige. Ich denke, mit dem zweiten Bild können sich schon sehr viele vergleichen, mit dem nächsten noch mehr und mit dem letzten könnte sich so ziemlich jeder Mensch auf dieser Welt identifizieren. Umso weniger detailliert ein Bild gezeichnet ist, desto mehr Leuten entspricht es. Es scheint schon fast komisch, dass wir uns mit einem Kreis, zwei Punkten und einem Strich identifizieren, die für uns ganz klar und deutlich ein Gesicht abbilden. Wir können es uns gar nicht anders vorstellen, da dieses Bild schon so tief und fest in unserem Kopf verankert ist. So tief, dass wir auch in ganz absurden Objekten, die eindeutig kein Gesicht sind, aber trotzdem diese Anordnung von Formen haben, ein Gesicht sehen. Was geht also in unserem Kopf dabei vor sich?

Ich glaube, wir alle leben in unserer eigenen Welt. Wir wohnen in unserem Körper und sehen die äußere Welt nur durch die eigenen Augen. Ansonsten fühlen und spüren wir. Wir nehmen andere wahr und können sie vollständig, mit all ihren Details, von außen betrachten. Nur uns selbst können wir nicht wirklich sehen. Gerade einmal im Spiegel oder auf Fotos können wir das - jedoch nie in Natura. Noch bevor ich begonnen habe, mich mit dem Thema Comics zu beschäftigen, habe ich oft darüber nachgedacht, wie ich mich eigentlich selbst wahrnehme und wie ich wohl von außen aussehe. Ich sehe mich ja gar nicht wirklich. Wie genau kann ich mir mich selbst also vorstellen? Wie detailliert und „naturgetreu“ ist dieses Bild?

Scott McCloud, der Autor des Buches „Comics richtig lesen“, verwendet zum Beschreiben dieses Gedankens das Bild einer „**Maske**“, die wir uns vorstellen. Wir stellen uns uns selbst als eine Maske vor, die uns gehorcht, die sofort reagiert und alles tut, was wir wollen. Neben den kurzen Zeiten, in denen wir ein relativ reales Bild, z.B. im Spiegel, von uns selbst wahrnehmen, stellen wir uns unser Aussehen einfach nur vor. Und dieses Bild ist sehr vereinfacht. Wenn wir ein Foto oder eine realistische Zeichnung eines Gesichts betrachten, dann sehen wir eindeutig jemand anderen. Wenn wir aber ein vereinfachtes Bild ansehen, sehen wir **uns selbst**.

Dieser Effekt ist höchstwahrscheinlich auch der Grund, warum vor allem Kinder so fasziniert von Comics oder im Cartoon-Stil gezeichneten Filmen sind. Diese vereinfachten Bilder können wir ganz automatisch mit der Maske, die wir uns innerlich vorstellen, verbinden und somit den Cartoon mit Leben füllen und die Maske (also unser vereinfachtes Selbstbild) praktisch in der Geschichte mitspielen lassen. Wir können also in die Rolle der Figuren des

vereinfacht gezeichneten Comics schlüpfen und sie somit zum Leben erwecken. Als Beispiel habe ich bisher nur das Gesicht verwendet, doch das ist natürlich nicht das einzige, woran sich dieser zauberhafte Effekt erkennbar macht.

Für die innere Vorstellung unseres Gesichts ist die Maske eine sehr gute Beschreibung, doch oft erweitert sich dieses Bild auch und wir stellen uns unseren ganzen Körper vor. Und somit stellen wir uns auch Dinge vor, die in bestimmten Situationen zu unserem Körper „gehören“. Kleidung z.B. ist zum Großteil ein wichtiger Teil unserer äußeren Erscheinung und somit unseres Körpers. Es kann aber ebenfalls ein Auto, ein Fahrrad und noch tausend andere Dinge sein, welche wir steuern. Diese **materiellen Dinge** werden zur **Erweiterung unserer Persönlichkeit**, denn dank unserer Vorstellungskraft verbinden sich auch leblose Objekte mit unserem Selbstbild und ergeben wiederum ein Ganzes.

Wenn etwas wie Kleidung oder andere Gegenstände zu uns gehören, kann das unser Gefühl über uns selbst sehr stark beeinflussen. Bei Kleidung ist das, denke ich, ziemlich eindeutig, da es z.B. einen deutlichen Unterschied macht, ob man Abendkleidung oder eine Jogginghose trägt. Als Kind konnte ich diese Vorstellungskraft unbewusst, aber ganz unterschiedlich und kreativ einsetzen. Ich habe mir einfach vorgestellt, ich heiße jetzt anders, sehe anders aus und bin eine andere Person. So konnte ich einfach in meine erfundene Rolle hineinschlüpfen. Wenn ich einfach nur einen Besen in die Hand nahm und zu meiner Freundin sagte „Mit dem können wir fliegen“, waren wir auf einmal Hexen und konnten zaubern. Spielen ist doch eine wunderbare Magie! Genauso ist das auch der Cartoon, denn er schafft es, dass wir diese Vorstellungskraft dazu nutzen, ihn zum Leben zu erwecken.

Cartoon und naturalistische Zeichnungen werden von vielen Comiczeichnern auch gleichzeitig eingesetzt und erzielen somit einen neuen Effekt. Dabei wird oft der Hintergrund (Außenwelt) sehr realistisch gezeichnet und die Figuren vereinfacht. So kann der Leser ebenfalls in die Rolle der Figur eintauchen und durch eine realistische, schon fast beständige Welt spazieren. Im Gegensatz zu Amerika, wo diese Zeichenweise eher selten vorkommt, war sie in Japan eine Zeit lang praktisch ein Nationalstil. Japanische Comickünstler entwickelten die Idee, in einer Geschichte, bestimmte Figuren sehr einfach und andere eher realistisch zu zeichnen. Diese Technik hatte den Zweck, sich einerseits mit Figuren zu identifizieren und mit den anderen überhaupt nicht. Dadurch betrachtet man die realistischen Figuren von „außen“ und es ist klar, dass sie „anders“ sind als man selbst. Man kann ebenfalls Objekten eine detailreiche Darstellung verleihen um ihnen so ein gewisses Gewicht und Wichtigkeit zu geben.

Scott McCoud beschreibt dieses Gefühl meiner Meinung nach in einem sehr schönen Satz:

„Ein Satz Striche zum **Sehen**
und ein anderer zum **Sein**.“
(McCloud 1994, S. 51)

Noch einmal zusammengefasst: **Naturalistische Kunst** ist so einzigartig und genau, dass sie selbstständig ist und wenig zusätzliche Vorstellungskraft fordert – wie z.B. unsere **Außenwelt**. Der **Cartoon** im Gegensatz benötigt diese Fantasie und lässt sich mit uns verbinden und dadurch stellt er eher **unser Inneres** dar.

Ich hoffe, ich konnte verständlich machen, wie der vereinfachte Zeichenstil funktioniert und warum er so faszinierend ist. Als gegensätzliches Beispiel habe ich die naturalistische Darstellungsart genannt. Grundsätzlich besteht das Vokabular des Comics aus Bild und Wörtern. Das ist natürlich sehr kurz gefasst, denn es ist ganz schön ausgeschmückt und hat theoretisch, wie Kunst im Allgemeinen, keine Grenzen. Im bildlichen Teil gibt es verschiedenste Abstufungen innerhalb der Stilrichtung des Comics, in denen gezeichnet wird.

1. Es gibt, wie schon gesagt, die Richtung der **Realität**. Künstler, die hauptsächlich zu diesem Stil tendieren, begeistern sich höchstwahrscheinlich überwiegend für die **Schönheit der Natur**.
2. Wie auch schon ausführlich beschrieben, gibt es die vereinfachte Darstellungsweise, bei der es hauptsächlich um die **Bedeutung** geht. Die Faszination der Künstler, die sich in diese Richtung spezialisieren, lebt von der **Schönheit der Idee**.
3. Die dritte deutliche Stilrichtung ist die Bildebene, die sehr **abstrakt** ist. Hierbei geht es nicht um Ähnlichkeit oder Bedeutung, sondern nur um die **Schönheit der Kunst**.

Es gibt nicht nur realistische, vereinfachte oder abstrakte bildliche Darstellung. Nein, zwischen diesen drei Eigenschaften gibt es unzählig viele Varianten, die bis heute durch Künstler entstanden sind und auch weiter entstehen werden.

(vgl. McCloud 1993, S.35-52)

13. TEXT IM COMIC

Die Rolle der Worte ist neben dem Bild ebenfalls von großer Bedeutung für den Comic. Wenn Bild und Wort verbunden werden, können sie auf jeden Fall mehr und anderes sagen, als einzeln. Ursprünglich wurde Text nur in Sprechblasen, als Blocktext oder für Soundeffekte verwendet, doch wie jeder Teil dieser Kunstform hat sich auch die Anwendung des Textes entwickelt. Damit Bilder mit Worten zusammenpassen, ist es wichtig, dass es eine Balance zwischen ihnen gibt. Manchmal überwiegt das eine oder andere, doch es bleibt ständig in Bewegung und diese beiden wichtigen Bestandteile des Comics arbeiten zusammen, um die Geschichte voranzubringen.

Es gibt verschiedene Kategorien der Wort-Bild-Kombination:

1. Textlastig

Hier werden die wichtigsten Dinge vom Text übernommen und das Bild zeigt eher wenig. Dies ist sehr praktisch um viel Information unterzubringen. Man kann z.B. große Zeitspannen problemlos darstellen, mit wenigen Worten große Ereignisse beschreiben, je nachdem, wie viel man im Bild zeigen will und wie viel der Leser sich selbst vorstellen soll.



2. Bildlastig

Im Gegensatz zur textlastigen Technik überwiegt bei der bildlastigen das Bild. Im Comic ist es möglich, viele Bilder sogar ohne Text hintereinander zu setzen, solange es verständlich bleibt. Mit textlastigen Panels würde das nach ein oder zwei schon stören. In bildlastigen Panels wird Text nur verwendet, um einzelne Aspekte herauszuheben.



3. Dopplung von Bild und Text

Bei der Dopplung übermitteln Text und Bild dieselben Informationen. Sie ist nicht oft nötig und wird von wenigen Comiczeichnern verwendet. Sie kann jedoch auch praktisch sein und Klarheit verschaffen.



4. Überschneidung

In der Überschneidung zeigen Bild und Text zum Teil dasselbe und dann jeweils einzeln zusätzliche Details. Sie wird sehr oft von Comiczeichnern angewendet und ist gut verständlich.



5. Verschränkung

Mit dieser Technik werden Informationen verbunden, die Bild oder Text alleine nicht darstellen können. Beide geben Hinweise, die gemeinsam das Ganze erklären. Sie ist zwar oft eine Herausforderung für den Leser, erzielt aber wunderbare Effekte.



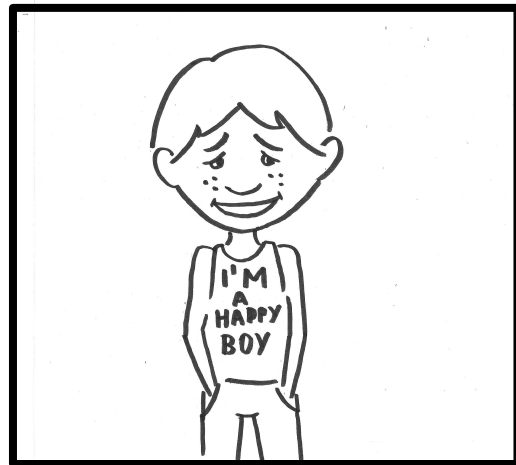
6. Parallele

Hier zeigen Text und Bild unterschiedliches, das nicht direkt zusammenpasst. Im einzelnen Bild wirkt das vielleicht verwirrend, aber im Zusammenhang mit den darauffolgenden kann sich diese Verwirrung schnell klären und schöne Übergänge erzeugen oder die Erzählung verdichten.



7. Der Text als Bestandteil des Bildes

Dies ist eine eher unerforschte Technik, die jedoch schöne Effekte erzielen kann. Der Text wird hierbei direkt in das Bild eingebunden. Am häufigsten kommt sie als Soundword vor, das ist ein Text, welcher Geräusche vermittelt, doch man kann sie auch auf andere künstlerische Art verwenden.



An den eben beschriebenen Techniken will ich zeigen, wie kreativ man Wort und Bild kombinieren kann. Ich hoffe, es ist nun klar, dass auch die wörtliche Sprache ein wichtiger Bestandteil des Comics ist.

Durch Bilder nehmen wir wahr. Wir verstehen durch sie schnell, ohne ein bestimmtes Vorwissen zu besitzen. Die Vereinfachung des Zeichenstils fordert vom Leser mehr gedankliche Beiträge und mehr bewusstes Erfassen – einen solchen Stil erfasst man eher als **Wörter**.

Wörter verlangen gewisse Kenntnisse, um sie zu verstehen und ihre Information zu erlangen. Deswegen müssen sie sehr bewusst erfasst werden. Weniger bewusst müssen Wörter gelesen werden, wenn man sie direkt und deutlich verwendet, wie zum Beispiel „AUA!“ oder „Schluck!“. Dann kommen sie schnell und leicht verständlich beim Leser an – wie **Bilder**.

Die Verwendungsweise von Wörtern und Bildern im Comic beeinflusst und verstärkt sich gegenseitig.

(vgl. McCloud 2006, S.130-139)

14. INSPIRIERENDE COMICFORSCHER UND BÜCHER

Durch meine Recherchen über den Comic bin ich auf sehr interessante und bewundernswerte Zeichner bzw. Autoren gestoßen, die sich ebenfalls mit der Theorie des Comics beschäftigen.

Für mich sehr inspirierend ist der Amerikaner *Scott McCloud*. In seinen Büchern beschreibt er den Comic als einzigartige Kunstform, die zwischen Bild und Betrachter, zwischen dem Text und dem Leser entsteht. Überlegungen über diesen Ablauf waren in den letzten Jahrzehnten sehr häufig in der Kunst- und Literaturwissenschaft. Es ist sehr erstaunlich, dass

dies kaum beim Comic passierte, obwohl kein anderes Medium des Erzählens diese Wirkung zugleich so unmittelbar und komplex erzielt. In McClouds viel beachtetem Werk „*Comics richtig lesen*“ („*Understanding Comics*“, 1993) geht es um Fragen wie diese: Wie funktioniert die Verbindung von Bild und Text? Wie beeinflusst man die Illusion eines Zeitflusses und das Bild einer realistischen Welt durch nebeneinandergestellte Panels und ihre Zwischenräume? Dieses und auch die darauffolgenden theoretischen Bücher über Comics, sind selbst im Comicstil gezeichnet. Das bedeutet, dass sie selbst das sind, worüber der Leser liest. Scott McCloud begleitet einen durch das Buch, indem er sich selbst als Figur darstellt und seine Gedanken erzählt. Dazu sieht man, dank der Bilder, zu seinem informativen Text gleichzeitig ein informatives Bild. Genau aus diesem Grund war es für mich persönlich möglich, so tief in das Thema einzutauchen.

Nach diesem Erfolg brachte McCloud sein Buch „*Comics neu erfinden*“ (*Reinventing Comics*“, 2000) heraus. Hier beschäftigt er sich mit der digitalen Revolution, die immer bedeutender wird und fragt, welche Medien dem Comic in Zukunft noch übrig bleiben. Wird er seinen Platz weiterhin in Heften, Zeitungen, Graphic Novels und andern Formen des bedruckten Papiers haben oder übernimmt dies vielleicht ein Medium wie das Internet?

Sein nächstes theoretisches Comicbuch erschien im Jahre 2006 und heißt „*Comics Machen*“ („*Making Comics*“) In diesem spezialisiert er sich noch einmal ausführlicher auf die Technik, mit der Frage, wie man genau einen Comic macht. Wie zeigt man „den richtigen Moment“, „den richtigen Stil“ und was ist das richtige Medium? (Z.B. Comic-Heft, Graphic Novel oder sogar das Internet?). Er erklärt, wie man den Blick des Lesers dynamisch durch Bilder, Text und Seitenlayouts lenkt. Er beantwortet, wie man Aufmerksamkeit erregt, wie man für Spannung oder Entspannung sorgt, wie man den Betrachter in ein Bild hineinzieht und ihn gleichzeitig „offen“ lässt. Er beschreibt sehr gut, wie man gezeichnete Figuren, durch bestimmte Techniken so real wirken lässt, dass das Bild „lebt“. 2014 brachte Scott McCloud seine neue Graphic Novel „*Der Bildhauer*“ („*The Sculptor*“) heraus.

Als einer der Meister der Comic-Kunst zählt eindeutig der 1917 geborene *Will Eisner*. Er erkannte seine wahre Berufung als Comiczeichner nach seinem Studium bei einem Anatomiespezialisten namens George Bridgman und dem Maler Robert Brachman. Eisner war einer der ersten Schöpfer von Comic-Heften. Nachdem er erfolgreiche Comicreihen für einige Verleger zeichnete, gab er sich der Zeitungsbeilage „*The Spirit*“ hin, die dreißig Jahre lang veröffentlicht wurde und auch viele junge Künstler inspirierte, deren Werke ebenfalls bekannt wurden. 1952 wurde „*The Spirit*“ abgeschlossen und ab diesem Zeitpunkt beschäftigte sich Eisner hauptsächlich mit Comics mit Lehrinhalten. Nach dieser Zeit kehrte er zurück zu seiner ursprünglichen Leidenschaft des Comics als Mittel zum Erzählen von Geschichten.

15. RÜCKBLICK

Ich bin nun bald am Ende meiner Jahresarbeit und somit der Recherche und den eigenen Gedanken über den Comic angelangt. Es fühlt sich etwas traurig an, die spannende Beschäftigung mit einem so interessanten Thema zu beenden. Oder... nein! Es ist doch noch

gar nicht vorbei! Immerhin werde ich mich in Zukunft praktisch damit beschäftigen müssen (auch wollen), da sich nach dieser Arbeit einiges an Wissen und neuen Anschauungsweisen in meinem Kopf angesammelt hat, außerdem möchte ich noch meine zusammenfassenden und rückblickenden Gedanken beschreiben.

Was ist es, das mich im Grunde an dem ganzen Thema interessiert? Es ist die Kunst! Wie ich schon im ersten Kapitel meiner Arbeit geschrieben habe, ist die Kunst das Ausschlaggebende und Vorantreibende für mich. Kunst praktiziere ich schon mein Leben lang und beschäftige mich daher schon sehr lange Zeit mit dem Thema. Es gibt unendlich viele, wunderbare Kunstformen und der Comic ist eine davon. Ich möchte nicht behaupten, dass seine Qualität die aller anderen Formen übertrifft, aber ich will mit voller Überzeugung sagen, dass er eine wirklich wahnsinnig qualitative Kunstform ist!

Ich war bisher nie eine wirklich bewusste Comicleserin und kenne auch eher wenige. Es ist klar, dass viele Menschen Comics mögen und sie gerne lesen, doch es gibt auch einige, die ihnen gegenüber negative Vorurteile entwickeln. Und genau gegen diese möchte ich mich mit meiner Arbeit stellen! Ich wollte auch denen, die offen sind, mehr darüber erzählen, sodass sie ebenso bewusster damit umgehen können. Das Glück des Comics ist, dass er ein Unterhaltungsmedium ist und wenn er ansprechend gestaltet ist, auch bei einer gewissen Publikumsmenge ankommt. Das Publikum ist für den Comic von großer Wichtigkeit und so komme ich auch zu dem, für mich faszinierendsten Punkt an diesem Thema.

Mich fasziniert der Weg vom Erzähler zum Leser! Um zu funktionieren, braucht der Comic beide. Erzähler und Leser müssen praktisch zusammenarbeiten, um ihn in Bewegung zu bringen und durch den ganzen Prozess ergänzen sich die beiden. Davon welcher Teil bedeutender ist, davon ist hier gar nicht die Rede. Es geht darum, wie bedeutend beide Teile einzeln und gemeinsam sind! Das Zusammenspiel von Erzähler und Leser ist meiner Meinung nach ein ganz wesentlicher Aspekt der Antwort auf die Frage „Was ist Kunst?“ (-im Allgemeinen), welchen man anhand des Comics gut verstehen kann.

Seinen Ursprung hat jedes Kunstwerk im Kopf eines kreativen Menschen. Aus den Eindrücken und Beeinflussungen, die das Leben mit sich bringt, entstehen Ideen, die durch gewisse Fähigkeiten umgesetzt werden können. Genau so ist das bei Comics – und wenn sich ein Künstler dazu entscheidet, diesen im Stil des Cartoons zu zeichnen und Worte einzusetzen, die mit ihm funktionieren und harmonieren, dann entscheidet er sich für eine Art des Ausdrucks, die eine eigene Sprache darstellt. Wie ich schon ausführlich beschrieben habe, ist der Cartoon eine Zeichenart, die nicht wirklich anspruchsvoll aussieht. In Wirklichkeit ist sie jedoch eine Zeichenart, die sehr wohl interessante Hintergründe hat! Ich finde es sehr spannend, wie diese Erzählform funktioniert. Einerseits finde ich vor allem den Teil der bildlichen Darstellung so interessant, da er so allgemein verständlich ist und keiner kulturellen Sprache angehört. Darum strahlt diese Art von Kunst, meiner Meinung nach, so etwas wie Offenheit aus. Andererseits ist es wahrhaftig beeindruckend, die Natur auf ihre wichtigsten Merkmale zu reduzieren, die der Leser sehr schnell erfasst, sodass die Geschichte dadurch ihren Fluss findet. Der Comiczeichner lädt den Leser dazu ein, in die Geschichte einzutauchen. Durch die Wahl des Zeichenstils kann er dem Leser, wenn er es so möchte, die Möglichkeit geben, sich in die Geschichte einzufügen, sich fallen zu lassen und mitzufühlen. Er kann also praktisch hinter den Masken der Figuren, in der Geschichte mitspielen. Durch den Identifikationseffekt und den schnellen Lesefluss erwacht der Comic

zum Leben und ist ein schönes Leseerlebnis.

Ich finde es sehr schön, dass das Leben des Comics nicht nur von einer Seite ausgeht, sondern immer zwei Menschen beteiligt sind. Er verlangt eine ideenreiche Darstellungsweise vom Erzähler und genauso fordert er Fantasie und Kreativität vom Leser. Es sind also zwei, einander in Wirklichkeit unbekannte Köpfe, die gemeinsam für das Leben einer Geschichte verantwortlich sind. Die Comicgeschichte, die von einem Einzelnen erschaffen wird, kann von hunderten unterschiedlichen Menschen gelesen werden. Das bedeutet, dass keiner von ihnen die Geschichte und die Induktion, die darin verlangt wird, gleich bereichert, da jeder seine individuelle Fantasie einfließen lässt. Dank des Verständnisses, das durch die Idee des Cartoons entsteht, findet so etwas wie eine stille Kommunikation zwischen Erzähler und Leser statt.

Ich finde die Lebendigkeit dieses visuellen Mediums sehr beeindruckend, denn wenn wir eine Comicgeschichte lesen, dann hören wir nicht wirklich Laute in unserem Kopf und wir sehen keine sich real bewegenden Figuren. Doch wir fühlen es. Wir setzen unsere Vorstellungskraft unbewusst so ein, dass wir ein ganzes Universum um ein Panel schaffen - und einen vollständigen Charakter in einer Figur sehen können. Das Zusammenspiel von Erzähler und Leser ist deshalb auch so besonders, da der Erzähler nicht nur Dinge von sich gibt, die den Leser im einen Moment erreichen und im nächsten wieder verlassen. Diese Art der Darstellung kann sehr intensiv ankommen und einiges an Emotionen, Ideen und Gedanken auslösen.

Ich denke, dass die Erzählform des Comics und die Sprache der Symbole, außer der Funktion als Unterhaltungsmedium, sich als ein sehr gutes Kommunikations- und Lehrmittel in sehr vielen Bereichen anbieten. Ich kann mir vorstellen, dass es sehr gut funktionieren würde, wenn es in Zukunft noch mehr davon gäbe. Vor allem in der Pädagogik wäre es meiner Meinung nach sehr sinnvoll, mehr mit Bildern in Kombination von Text zu arbeiten. Viele Menschen denken in Bildern, deswegen könnten Informationen viel schneller und direkter ankommen und dank des Identifikationseffektes auch intensiver aufgenommen werden. Ich denke, es wäre ein sehr positiver Fortschritt der Pädagogik, zu erkennen, dass z.B. Schulbücher, die nicht ausschließlich, bzw. überwiegend, Text beinhalten, sondern stattdessen mehr mit informativen Bildern arbeiten, ganz andere Denk- und Wahrnehmungsbereiche anregen würden. Ich kann mir ebenfalls gut vorstellen, dass es interessanter ist, mit Bildern in Kombination von Text zu arbeiten und diese Technik ebenfalls mehr Spaß und Freude am Lernen hervorrufen würde. Die Waldorfpädagogik ist z.B. eine Lehrform, die als „Kunst des Erziehens“ bezeichnet wird. Genau aus diesem Grund fände ich es für diese Pädagogik interessant, wenn sie mehr auf die Effekte bildlicher Darstellung eingehen würde, denn diese ruft, wie andere Ideen der Waldorfpädagogik, ebenfalls viel Phantasie hervor.

Ich denke, dass die Qualität dieser Kunstform jedoch leider viel zu wenig Menschen bewusst ist, da niemand wirklich über den Hintergrund der Technik bescheid weiß. In meinen Augen ist die Technik des Comics so faszinierend, da man sie durch die magische Wirkung zum Teil gar nicht bemerkt. Die Magie, die der Comic erzeugt, entsteht durch die qualitative Technik und wird in den Köpfen von all den Lesern auf unterschiedlichste Art und Weise ausgelebt.

16. LITERATUR UND LINKS

Eisner, Will (1985): Mit Bildern erzählen - Comics & Sequential Art, ComicPress Verlag, Wimmelbach

Kleon, Austin (2012): Steal like an Artist, Workman Publishing Company, New York

McCloud, Scott (1993): Comics richtig Lesen, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

McCloud, Scott (2000): Comics neu erfinden, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

McCloud, Scott (2006): Comics machen, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

McCloud, Scott (2015): Der Bildhauer, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

Schikowski Klaus (2014): Der Comic – Geschichte, Stile, Künstler, Philipp Reclam jun. GmbH, Stuttgart

Schiller, Friedrich (1786): Die Avonturen des neuen Telemach

www.scottmccloud.com

www.comicforschung.de