

COMICS

„ zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/ oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter hervorrufen sollen“

Vorwort:

Comics, das Medium der bunten Bilder faszinierte mich schon seit früher Kindheit.

Wie auch anders möglich waren es die Mickey Maus Hefte in jeglicher Form die den ersten Bezug zu diesem Medium darstellten. Bald begann ich diese zu kopieren und später meine eigenen Figuren und Geschichten zu entwickeln. Auf der Suche nach neuen Inspirationsquellen stiess ich bald auf eine ganze Welt ,wenn in diesem Land auch oft gut verborgen, von Heften, Büchern, Alben mit unterschiedlichste Inhalten, Stilen und Formen von Comics. Ich begann zu begreifen dass Comics weit mehr waren als, Mickey Mouse & Co, Superman, Asterix oder Garfield.

Bald verbrachte ich einen grossen Teil meiner Freizeit, immer neue Comics zu entdecken und mir neue Alben anzueignen, vorallem auch Sekundärliteratur über die Hintergründe und die Produktion dieses geliebten Mediums zu beschaffen und nebenbei immer wieder selbst Versuche zu starten Comics zu produzieren. Eine Art Sucht schien mich befallen zu haben , die Faszination an den bunten Bildern liess mich nicht so schnell wieder los.

Ich realisiert dabei auch schnell wie wenig ausgeprägt die Comicszene in unserem Land ist, wie wenig das Verständnis dieses als Kunstform und nicht als

Schundmittel ausgeprägt war, und wie gering die Berufschancen in unserer Gegend in diesem Bereich zu arbeiten.

Bald demotiviert und erdrückt von der Last der Leistung und neuen Erfahrungen, beschränkten sich meine Versuche neue Comicserien zu produzieren, auch wenn ich noch immer hoffe meine Leidenschaft im späteren Leben auch beruflich einsetzen zu können.

Auf jeden Fall wird die 9. Kunst in meinem Leben immer einen besonderen Platz haben und ich hoffe das das Verständnis , die Anerkennung als ein wichtiges Ausdrucksmittel und Spiegel unserer Mediengesellschaft dem Comic auch in unseren Breiten nicht mehr lange versagt bleiben wird.

Einleitung:

Comics gibt es überall.

Überall auf der Welt und in jedem nur erdenklichen Bereich unseres täglichen Lebens.

Comicfiguren sind so sehr ein Teil unserer Alltagskultur geworden, dass wir sie auf all den

T-Shirts und Ansichtskarten, in Kinofilmen, Fernsehserien und in der Werbung gar nicht mehr als solche wahrnehmen.

Es existiert eine wahre Flut von billigen Comic-Heften, anspruchsvollen Comic-Alben, edel gemachten Comic-Büchern, antiquarischen Sammelstücken, Werbe- und Sachcomics und vieles andere mehr.

1. Geschichte der Comics

Ursprung und Entwicklung:

Der Ursprung der Comics liegt eigentlich schon in der Urzeit.

Höhlenmalereien, Fresken, Bildsäulen und Bildteppiche waren eine Urform der Comics. Es wurde mit Symbolen gearbeitet und anhand mehrerer Bilder eine Geschichte erzählt.

Sogar die Multiplizierung von Beinen, etwa um Bewegung anzudeuten, taucht bereits in einigen altsteinzeitlichen Höhlenmalereien Altamiras auf.

Als Urvater der modernen Comics wird Wilhelm Busch gerechnet (1832-1908). Seine zahlreichen Bildgeschichten, zu denen unter anderem auch die berühmten Streiche von **Max und Moritz** zählen, gelten heute als die Wegbereiter der Comics.

In den 90er Jahren des vorigen Jahrhunderts kämpften die amerikanischen Zeitungen verstärkt um die Lesergunst. Eine Hauptwaffe dabei waren farbige Witzbilder als Wochenendbeilagen, sogenannte „Comic Supplements“ die später nur mehr Comics genannt wurden.

Als es 1896 erstmals gelang die Problemfarbe Gelb in Zeitungen zu drucken, wurde der Amerikaner Richard Felton Outcalt beauftragt eine Figur zu erfinden die hauptsächlich gelb sein sollte. So entstand eine ursprüngliche Form des Comicstrips: „**Yellow Kid**“.

Doch der erste Comicstrip, so wie wir ihn heute aus vielen Zeitungen kennen, entstand erst ein Jahr später. Die „**Katzenjammerkids**“ gezeichnet von Rudolph Dirks beinhalten alle Kriterien die einen echten Comicstrip ausmachen:

1. Die Handlung wird in mehreren Bildern erzählt.
2. Wiederkehrende Charaktere
3. Der Text ist im Bild integriert.

Trotzdem verschweigt niemand, dass die „Katzenjammerkids“ bedeutende Vorbilder hatten nämlich Wilhelm Buschs Max und Moritz. So gesehen liegen die Wurzeln des Comics in Europa, wenngleich der Name dieser Kombination aus Literatur und Darstellungsform aus dem Amerikanischen kommen.

Die Katzenjammerkids erscheinen auch heute noch in vielen amerikanischen Tageszeitungen.

Die ganze Welt ist Funny

Anfangs waren die Comic-Strips (dt.: lustige Streifen) ein rein auf den komischen Effekt ausgerichtetes Medium.

Die wichtigsten frühen Funnies sind „**Krazy Kat**“ von George Herriman, diese Serie wird heute zu den besten Strips der Welt gezählt, „**Felix the Cat**“ von Otto Messner: Der etwas surrealistische, schlaue und einfallsreiche Kater war in den 20ern ebenso bekannt wie Charlie Chaplin.

und „**Happy Hooligan**“.

Frederic Burr Opper, der Schöpfer von „Happy Hooligan“, gehörte zu den ersten, die Tiere im Comicstrip reden ließen und ihnen allgemein ein menschliches Verhalten verliehen. Berühmt wurde Opper auch durch seinen unbekümmerten, lockeren Stil.

Bekannte Funny Klassiker sind „**Blondie**“ (von Chic Young, kleine Probleme des täglichen Ehelebens, USA), „**Popeye, der Seemann**“ von Segar und „**Little Nemo**“:

Die von Winsor McCay gezeichneten Geschichten, eines kleinen Jungen in seinem Traumland, bestechen besonders durch die atemberaubende Sorgfalt der Zeichnungen und die unerschöpflichen Phantasie des Autors.

(Little Nemo zählt auch heute noch zu den absoluten Klassikern.)

Kids in Strips (Kinderstrips)

Strips in denen Kinder die Hauptrolle spielten versuchten durchaus schon gesellschaftspolitische Themen wie Kinderarbeit oder die Prügelstrafe aufs satirisch verfremdete Korn zu nehmen.

Zu den bekanntesten Kinderstrips zählen die „Katzengammerkids“, „ **Little Orphan Annie**“ (die Abenteuer des kleinen Waisenmädchens Annie wurden dreimal verfilmt und einmal sogar als musikalische Komödie am Broadway aufgeführt.) oder **Dennis**.

Comics als politische Ausdrucksmittel?

Erich Ohser, der Schöpfer der weltberühmten Serie „ **Vater und Sohn**“, der unter dem Pseudonym e. o. plauen arbeitete, war ein vielversprechender Karikaturist und Illustrator.

Während des 2. Weltkrieges fertigte der deutsche Zeichner viele regimekritische Karikaturen an und wurde schließlich kurz vor Kriegsende zum Tode verurteilt. Noch heute haben Karikaturen und Comics in unterdrückten Ländern die wichtige Aufgabe gegen das Regime zu sprechen ohne, dass man es ihnen eindeutig nachweisen kann.

„Maus“ von Art Spiegelmann war der erste Comic, der sich mit dem Grauen der Nazi-Diktatur beschäftigte.

Die ganze Welt ist Disney-World : Das Disney-Imperium

Das, was den meisten Menschen zu Comics wahrscheinlich als erstes einfällt ist **Mickey Mouse, Donald Duck & Co.**

Der heute weltberühmte, um die Jahrhundertwende geborene, **Walt Disney**, begann seine Karriere, wie viele amerikanische Erfinder, in einer Garage.

Hier schuf er mit seinen Mitarbeitern Zeichentrickfilme, wie „**Oswald the lucky Rabbit**“ oder „ **Alice in Cartoonland**“.

Doch der Durchbruch gelang ihm erst 1928, als er während einer Zugfahrt die legendäre „**Mickey Mouse**“ erfand.

Viele weitere Trickfilme ließen Disneys Studio zu beachtlicher Größe heranwachsen.

Mit der Verfilmung des Märchens „**Schneewittchen und die 7 Zwerge**“ schufen seine Mitarbeiter und er den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm der Welt.

Nach dem 2. Weltkrieg verwirklichte Walt Disney seinen letzten großen Traum: **Disneyland** wurde geboren.

Auch nach Walts Tod expandierte sein Imperium weiter, so dass sich heute tausende Produkte mit Mickey und Co. in allen nur denkbaren Lebensbereichen finden.

Für die meisten Menschen, vor allem in Europa, ist Walt Disney der Vater und das Synonym für Comics und Trickfilme. Beides ist allerdings falsch.

Zeichentrickfilme gab es schon vor Disneys Geburt, und bis auf Mickey und Minnie hat er keine einzige Figur, die heute seinen Namen trägt, erfunden. Noch hat er je einen einzigen Comic selbst gezeichnet.

Disney war einfach ein Universalgenie, das sich auf die Vermarktung seines Produkts perfekt verstand. Die meisten „Disney“-Figuren, die heute Entenhausen bevölkern, wie etwa Goofy oder die gesamte Duck-Sippe, wurden von Disneys Mitarbeiter Carl Barks erfunden.

bild

Realismus im Comic?

Am 7. 1. 1929 wurde plötzlich alles ganz anders in der bisher von Funny-Strips beherrschten Comic-Welt.

An diesem Tag debütierte nämlich der erste realistisch gezeichnete Abenteuercomic der Welt: „**Tarzan**“ von Hal Foster.

Derselbe Zeichner erfand rund 10 Jahre später „**Prince Valiant**“ (dt.: Prinz Eisenherz), der heute zu den berühmtesten, realistischen Klassikern zählt. In beiden Strips ist eine dermaßen unübersehbare, künstlerische Gestaltungskraft eingebracht worden, daß sie selbst von Comic-Gegnern kaum geleugnet werden kann.

Der Anfang war getan, und jetzt ging es Schlag um Schlag:

1931 startete Chester Clouds Krimiserie „**Dick Tracy**“. Nur wenige Jahre später erfand Alex Raymond gleich 3 Serien: „**Secret Agent X**“, „**Jungle Jim**“ und „**Flash Gordon**“.

Legion der Superheroes

Nun dauerte es auch nicht mehr lange und eine vollkommen neue Gattung des Mediums wurde geboren: Die Superhelden-Comics

Der Pionier dieser neuen Richtung war zweifellos „**Superman**“.

Als er 1938 sein Debüt gab schlug er ein wie eine Bombe.

Eigentlich war dieser Held schon 4 Jahre früher von den erst 16-jährigen Jerry Siegel und Joe Shuster erfunden worden, die ihn aber nach Jahren der Ablehnung für 130 Dollar verkauft haben.

Superman folgten bald Horden von Superhelden: angefangen von „**Batman**“ über „**Spiderman**“ bis „**Captain America**“, der Phantasie waren keine Grenzen gesetzt.

Das was die Superhelden von anderen Real-Comics unterscheidet sind die übermenschlichen Kräfte, ein auffälliges Kostüm und eine Geheimidentität.

Es gibt heute so unglaublich viele realistisch gezeichneten Adventure-, Fantasy-, Science-Fiction-, Krimi- oder Soap Opera-Comics, dass man sie kaum mehr zählen kann.

Erotik im Comic

Erotische und Pornographische Comics gibt es beinahe schon solange, wie das Medium selbst.

Die ersten Sex-Comics waren die sogenannten „Eight-Pager“, die bereits in den 30ern bekannte Comic-figuren, wie etwa Mickey Maus, Popeye oder Blondie bei ihrem erotischen Tun zeigten.

Doch erst die 60er Jahre machten Comics mit sexuellem Inhalt, wie „**Barbarella**“ oder „**Little Annie Fanny**“ bekannt und salonfähig.

Weniger direkt, dafür aber offiziell agierte eines der wenigen Sex-Symbole der Comics:

„**Betty Boop**“ (Zwar zeigte sie nie mehr als Bein, aber im Film war alles an ihrer Bewegung und ihrem Blick eine erotische Aufforderung.)

Heldinnen von Comicheften wie „**Sheena**“ zogen durch ihre leichte Bekleidung auch ältere Leser an, bis ihnen der Comic Code, die große Zensur bei den Comics von „Jugendschützern“ ausgehend, den Todesstoß gab.

Die besten erotischen Comics stammen nach wie vor aus Italien.

Sex in Actioncomics, Sex-Parodien, Pornocomics - heute ist das erotische Angebot „erregend“ groß geworden.

Moderne Funnies

Trotz dieser unglaublich großen Zahl an realistischen Comics gehören über 50% aller Comics

und Comic-Strips zum Genre der „Funnies“. Funny-Comics müssen heutzutage nicht unbedingt einen lustigen Inhalt haben, sie müssen nur „funny“ gezeichnet sein.

Die Unterschiede zu Real-Comics sind vielfältig. Vereinfacht kann man aber sagen: Funnies sind die mit den großen Nasen.

Es gibt auch sogenannte „Semi-Funnies“. Bei diesen ist der Hintergrund zwar realistisch gezeichnet, die Figuren aber „funny“.

Das ist zum Beispiel bei „**Tim und Struppi**“ vom belgischen Zeichner Herge' der Fall.

Ebenso wie bei dem lustigen Abenteuer-Comic „**Spirou und Fantasio**“, der sich unter seinem berühmten französischen Zeichner Andre Franquin zu einem der beliebtesten, modernen Comicgeschichten der Welt entwickelt hat. Derselbe Comickünstler ist auch der Schöpfer des Fabelwesens „**Marsupilami**“ und des tollpatschigen „**Gaston**“.

Ein weiterer, wichtiger, europäischer Comic-Klassiker ist zweifellos „**Asterix**“, ein historischer Funny, der in Teamwork der Franzosen Albert Uderzo und Rene Goscinny entstand.(Die 12 Ausgaben in lateinischer Sprache werden heute in zahlreichen Schulen als Lehrmittel eingesetzt.

Zu ebenfalls unglaublicher Popularität gelangte der einsame Cowboy „**Lucky Luke**“, eine Western-Parodie, die der französische Illustrator Morris ins Leben gerufen hatte.

Intellektuelle Strips

Zu den intellektuellen Strips werden die „**Peanuts**“ gerechnet. Die von dem als niveauvoll geltenden Autor Charles M. Schulz 1950 geschaffene Serie ist eine der beliebtesten und am weitesten verbreitete der ganzen Welt.

Wer kennt nicht den liebenswerten Verlierer **Charlie Brown**, dessen verträumter Hund **Snoopy** oder die Nervensäge **Lucy** ?

Sogar das Mutterschiff und der Satellit der Appollo10 wurden „Charlie Brown“ und „Snoopy“ getauft.

Einer ähnlichen Popularität darf sich auch Jim Davis' Kater „**Garfield**“ erfreuen oder der freche, phantasievolle und philosophische 6-jährige „**Calvin**“, der niemals das Haus ohne seinen Tiger „**Hobbes**“ verlässt.

Zahlreiche Strips wurden erst durch ihre Verfilmung bekannt, wie etwa die „**Schlümpfe**“ von Peyo oder die „**Feuersteins**“, die ebenso wie die weniger bekannten „**Jetsons**“ oder „**Yogi-Bear**“ aus den Hanna& Barbera -Studios entspringen.

Comicwelt

Die USA sind heute einer der innovativsten Nährböden der Comics.

Doch die Hochburg des anspruchsvollen Albencomics ist der französische Sprachraum, also in erster Linie Frankreich und Belgien. In diesen Ländern ist das Medium der bunten Bilder voll etabliert und wird als „**9. Kunst**“ bezeichnet und auch so behandelt.

Im deutschsprachigen Raum wurde, nach ersten zarten Versuchen in der Zwischenkriegszeit, die Entwicklung der Comics, zuerst durch die Nazis, später durch die übereifrigen Pädagogen abgewürgt und erholt sich erst langsam davon.

Ruf der Comics

Der Ruf der Comics, ein reines Medium für Kinder zu sein, rührt von der Erfindung der Comic-Hefte her, die meist billiggedruckte Massenware waren. Während die Zeitungsstrips vorwiegend von Zeitungslesern, also gebildeten Erwachsenen, konsumiert wurden, waren die Leser der bunten Heftchen in erster Linie Kinder und Jugendliche. Darauf stellten sich die Produzenten ein und begannen ein immer „kindgerechteres“ Material herzustellen.

Comics lesen

Comics lesen ist eine eigene Kulturtechnik, die genauso erlernt werden muss, wie rechnen und schreiben. Bei Kindern passiert das unbewusst, aber Erwachsene, die als Kinder nie Comics gelesen, haben oft große Schwierigkeiten.

Neben Form und Anordnung der Bilder und der Sprech-, bzw. Denkblasen, hat auch die Gestalt des geschriebenen Textes für den vermittelten Inhalt eine große Bedeutung. Mindestens ebenso wichtig sind die sogenannten „Soundworte“ (Onomatopöien) oder alle Arten von Speedlines um Bewegung anzudeuten

2. Stilmittel der Comics

Das Comicheft präsentiert sich als eine Verquickung von Wort und Bild. Dem Leser werden daher die Fähigkeiten der Text- ebenso wie der Bildinterpretation abverlangt. Die Regeln der visuellen Kunst (Perspektive, Symmetrie, Pinselführung) und die der Literatur(Grammatik, Erzählaufbau, Wortwahl) werden übereinander gelagert. Das Lesen eines Comics ist ein Akt ästhetischer Wahrnehmung wie auch intellektuellen Verständnisses.

Der Comic benützt eine Folge sich wiederholender Bildelemente und wiederkehrende Symbole. Es entwickelt sich daraus eine Art eigene Sprache, eine eigene Art der Literatur.

Text als Bild:

Lettering, wird im Dienste der Geschichte oft graphisch behandelt und wirkt dann als Erweiterung des Bildrepertoires.

Sprechblasen(Balloons):

die gerahmte Sprache; Die Sprechblase ist ein Notbehelf, die verwendet wird um an sich ätherische und unsichtbare Laute einzufangen. Die unterschiedliche Form der Einrahmung begann bald die Aussage oder Atmosphäre des Textes zu unterstützen. So ist es beispielsweise möglich visuell darzustellen ob das Gesagte, geflüstert geschrien oder eventuell nur gedacht wird und in welcher Gemütsverfassung sich die sprechende Person befindet. Sprechblasen werden

wie jeder Text gelesen(in den westlichen Ländern also von links nach rechts; von oben nach unten)

Innerhalb der Blase gibt das Lettering die Art und den Gehaltsinhalt der Sprache wieder sowie den Stil und die Persnlichkeit des Knstlers.

Soundworte(Onomatopöien):

Worte um Laute und Gerusche auerhalb der Sprechblasen anzudeuten; auch hier wird die Form und Gröe der Buchstaben, als notwendiges Mittel um die Lautstärke und Art des Gerusches auszudrücken verwendet

Speedlines:

Bewegungslinien und die Multiplizierung von Gliedmassen werden als Mittel zur Verdeutlichung der Bewegung eingesetzt

Timing:

Im Comic ist die Verwendung von Zeit (und Raum) ein notwendiges Strukturelement. Für das „Timing“ die Manipulation der Zeitelemente, um eine bestimmte Botschaft oder ein Gefühl zu vermitteln, bedarf es Panels als Hilfsmittel.

Panels:

Timing und Rhythmus sind im Comic voneinander abhängig.

Um die Geschehnisse eines Handlungsflusses im Comic einzufangen, müssen sie in aufeinanderfolgende Teile zerlegt werden, diese Teile werden als Panels oder Rahmen bezeichnet

Das Einrahmen der Handlung legt nicht nur ihre räumlichen Grenzen fest, sondern setzt dem Leser einer bestimmten Position gegenüber dem Geschehen und gibt Hinweis auf die Dauer des Vorganges. Im modernen Comic ist das Panel das wichtigste Hilfsmittel zur Verdeutlichung des Zeitverlaufs.

Nicht nur die Anordnung sondern auch die Form des Panels ist von Bedeutung; Wo die Handlung gelassen dahinfließt sind die Kästen als gleichmassige Rechtecke geformt. Es können aber auch viele schmale panels hintereinander verwendet werden um einen detaillierten Ablauf eines Geschehens in einer kurzen Zeitperiode darzustellen (z. B: das Tropfen eines Wasserhahnes)oder ein einziges langes Panel über die ganze Zeile hinweg. Auch die tatsächliche Form des Panels (gewellt zackig, wolkenförmig , gerade...) hat einen Einfluss auf die Bedeutung der Handlung und ist ein wichtiges Mittel der Erzählung und der Ästhetik. Auch das Weglassen oder übereinander oder ineinander fließen der Rahmungen ist möglich. Die kreative Anwendung hat oft beträchtliche Auswirkungen auf den Stil des Künstlers.

Das Panel verlangt vom Leser die Fähigkeit zum visuellen und kognitiven Lesen von Bildern.

Im Panel kann so wie bei der Kameraführung beim Film, die Perspektive und Einstellung bestimmt werden.(z. B: Totale, Halbnah, Nahaufnahme).

Perspektive:

Die wichtigste Funktion der eingesetzten Perspektive sollte es sein, die Orientierung des Lesers zu manipulieren, um ein bestimmtes erzählerisches Ziel zu erreichen. Eine weitere Anwendung ist es beim Leser bestimmte Gefühle hervorzurufen, aufrechtzuerhalten oder zu verändern.(z.B. Kleinheit, Furcht, Überblick oder das Gefühl mitten im Geschehen zu stehen)

Ausdruck der Anatomie:

Anders als die Panelumrahmungen ist das Vokabular der menschlichen Körpersprache kein Comicspezifisches Erzählmittel, aber sie ist eines der wichtigsten Hilfsmittel der Comickunst. Dem Text kann durch die Gestik der Figur eine völlig unterschiedliche Bedeutung zukommen. Mindestens ebenso wichtig wie die Gestik des Körpers ist die Gesichtsmimik.

3. Bedeutung der Comics

Psychologische Wirkung

Der Comic lebt von Symbolen, also Abstrahierungen, von Ideen, Gefühlen, Geräuschen und Menschen.

Es gibt verschiedene Arten von Symbolen in unserer Kommunikationsgesellschaft:

1. Zeichen die als Sinnbilder für Begriffe, Systeme und Ideologien benutzt werden((Peacezeichen, Hakenkreuz, Geschlechtszeichen, Flaggen usw.)

2. Buchstaben Zahlen oder Noten

3. Und die Symbole die man Bilder nennt: Zeichen die dem Gegenstand, den sie darstellen ähnlich sehen sollen

Bei den nichtbildlichen Symbolen(die ersten beiden Gruppen) ist die Bedeutung unveränderlich und Eindeutig. Sie sind abstrakt und daher hat ihre Form keinen Einfluss auf ihre Bedeutung.

Bei Bildern allerdings variiert die Bedeutung in Abhängigkeit der Form und dem Grad der Abstrahierung. Bei einem menschlichen Gesicht etwa. Ein Photo ist die realistischste Form eines Bildes, 2 Punkte und ein Strich die einfachste. Eine Photographie trifft nur auf einen Menschen zu, hingegen die vereinfachte Form auf fast jeden. Der Mensch hat einen natürlichen Hang dazu fast alles was er in seiner Umwelt findet als menschliches Gesicht zu interpretieren(z.B macht es uns kaum Probleme die Vorderseite eines Autos, vermenschlicht zu sehen, die Scheinwerfer als Augen usw.)

Die Cartoons nehmen sich diese Vereinfachungen als Hilfsmittel, es ist einfach für fast jeden sich mit einem Cartoongesicht identifizieren zu können, ob dieses nun die Form einer Maus, Ente oder eines Superhelden annimmt. Die Welt des

Cartoons ist also eine Welt der Abstrahierung und Vereinfachung; bei vielen vor allem japanische Comics, wird der Hintergrund sehr realistisch gestaltet im Gegensatz zu den stark vereinfachten Hauptcharakteren, da es ja nur wichtig ist uns mit diesen nicht aber mit einem Baum im Hintergrund zu identifizieren. Oft werden auch die Gefühle und die Persönlichkeit von Cartooncharakteren stark vereinfacht und übertrieben, was es uns leicht macht mit der Figur zu fühlen und schnell unsere Sympathien auf sie zu lenken(Z.B das ewige Pech und die Tollpatschigkeit von Charlie Brown oder Donald Duck; die Faulheit und der Egoismus von Garfield oder die Überlegenheit und das Streben zum Guten und der Menschlichkeit von Superman)Die Comichelden machen es uns möglich unsere Wünsche und Träume in diese hinein zu projizieren oder über unsere eigene Dummheit und Tollpatschigkeit zu lachen, was vor allem die Beliebtheit der sog Funnies ausmacht. Die Superheldencomics entstanden und entwickelten sich vor allem während der Zwischenkriegszeit und zur Zeit des 2. Weltkrieges, als die Bevölkerung die Sehnsucht nach einem starken Mann, einem Weltretter, einem Erlöser hegte. Als der Krieg vorbei war verloren, diverse Superhelden rasch an Bedeutung und wurden erst in diesem Jahrzehnt wiederentdeckt und erhielten von Marvelcomics eine neue Bedeutung und Image-Erneuerung.

Historische, politische, soziale Bedeutung

Comics, Cartoon und Karikaturen sind ein Spiegel unserer Gesellschaft. Die Themen und Inhalte von Comics, sowie die Daily strips in Zeitungen, satirische Cartoons und Karikaturen verdeutlichen die Geschehnisse, Trends, Vorstellungen und technische Entwicklung verschiedener Zeitperioden. Sowohl politische und wirtschaftliche Probleme als auch sozialkritische Themen oder die ganz einfachen Hindernisse im Alltagsleben einer Generation werden dabei aufgegriffen und meist satirisch verarbeitet.

Auch Errungenschaften der Technik spiegeln sich bei der Produktion wieder. Der erste Strip Yellow Kid z.B. entstand als es erstmals gelungen war die Probelmfarbe gelb in Zeitungen zu drucken, als der 4 Farbedruck entwickelt wurde wurden auch die Comics bald farbig.

Karikaturen sind besonders in Gegenden wo die Meinungsfreiheit nicht selbstverständlich ist als wichtige aber eben nicht eindeutige Mittel des Protests gegen das Regime von großer Bedeutung. Während der Zeit der Weltkriege entstanden viele Comics über Krieg und Gewalt, aber auch die Superhelden, wie vorher schon erwähnt, aus Sehnsucht nach einem Beschützer der Gerechtigkeit. Als sich während der 60er die sexuelle Freizügigkeit mehr und mehr entfaltete, schlug das auch in den Comics voll durch, zunehmend mehr und mehr freizügig bekleidete Damen (von Barbarella bis Betty Boop) waren die Heldinnen von Comicabenteuern und Pornocomics erlebten eine rasante Entwicklung. Einige Comicfiguren durften sogar dem damals boomenden Drogenkonsum nachgehen(wie z.B. die Freakbrothers eine Hippiesatire von Gilbert Shelton) allerdings nicht lange denn bald machte die Zensur den meisten von ihnen den gar aus. Sie klagte den den Comic als gefährliches und Kinder verderbliches Schundmaterial an, propagierte dies so lang, dass der Comic unter diesem Ruf bis heute, trotz tausender Gegenbeweise nicht zu leiden hat. Obwohl er von den skeptischen Pädagogen eifrig als Mittel der Bildung und der Vertretung von Moralvorstellungen eingesetzt wird. Als Sach- und Lehrcomics sowie als Propagandamittel um an die Kinder und Jugendlichen heranzukommen. Wenn allerdings das Handeln der Superhelden, Mickey Mouse und deren Kollegen allein auf die Verpönung von Drogen, Sex und Gewalt beschränkt wird, wird die künstlerische Freiheit fragwürdig. Lucky Luke hatte sich auch kürzlich eines besseren belehren lassen und musste das Rauchen aufgeben, weil er damit ein schlechtes Beispiel für die Jugend darstellte.

Obwohl der Comic in unserer moderner Form, erst seit ungefähr hundert Jahren existiert haben die Charaktere und Gestalten die sich in der Cartoonwelt

tummeln eine erstaunliche Entwicklung, in ihrer Einstellung ihren Problemen und ihrem Erscheinungsbild(z. B auch Mode) durchgemacht. Dem Medium Comic sollte daher nicht nur als Kunstform sondern auch als wichtiger Teil unserer Alltagskultur und der Geschichtserzählung Bedeutung und Anerkennung zu kommen, die ihm jedoch leider immer noch viel zu oft versagt bleibt.

Literaturnachweis:

Comicwelten: Das Album, Die Ausstellung, Harald Havas, Edition Comic Forum, 1992

Kunst der Comics, Achim Schnurrer, Riccardo Rinaldi, Carlsen Verlag, 1986

Comics richtig lesen, Scott Mc Cloud, Carlsen Studio, 1995

Lexikon der Comics, Carlsen Verlag

Comics & Sequential Art (mit Bildern erzählen), Will Eisner, Comic Press Verlag, 1995