

Nr. 8
7,50 Euro

comicgate MAGAZIN



Farbe

Liebe Leser,

nachdem wir im vergangenen Jahr einmal ausgesetzt haben, melden wir uns 2014 mit einer frischen Ausgabe unseres Printmagazins zurück. Zum dritten Mal widmen wir uns dabei komplett einem Thema, das wir aus möglichst vielen verschiedenen Perspektiven beleuchten wollen.

Diesmal wird es um Farbe gehen – ein Aspekt, der in den oft als „bunte Bildchen“ verschrienen Comics von Anfang an eine Rolle spielte. Das beginnt schon beim *Yellow Kid* und hat unter anderem viel mit der technischen Entwicklung zu tun.

In ausführlichen Artikeln befassen wir uns mit der Geschichte der Comickolorierung und mit Comics, die in verschiedenen Farbfassungen erschienen sind. Wir werfen einen genaueren Blick auf die vermeintlich immer „nur“ in Schwarz-Weiß erscheinenden Manga, beleuchten die Darstellung nicht-weißer Menschen in Comics und führten ein langes Gespräch mit den Machern von *Das UPgrade*, einem Comic, der nicht zuletzt durch seine hochkarätige Farbgebung besticht.

Unser Gastautor Till Felix erklärt vom Farbmanagement bis hin zum Printworkflow, worauf es beim Druck von farbigen Comics ankommt, und Ihr erfahrt von Andreas Mergenthaler und Christian Maiwald einige Aspekte zur (kreativen) Papierauswahl.

Damit es nicht nur um die graue Theorie geht, haben wir Jürgen „Geier“ Speth um eine Schwarz-Weiß-Zeichnung gebeten und diese von acht Künstlern ohne Vorgaben einfärben lassen. Es ist immer wieder spannend, welche Wirkung unterschiedliche Farbgebungen haben können!

Wie immer bieten wir auch heimischen Künstlern Platz für Kurzcomics. Diesmal sind es bereits bekannte Gesichter: Falk „Zapf“ Holzapfel (Beitrag in *Comicgate*-Magazin 5) und David Müller (Coverzeichner unserer siebten Ausgabe). Und Jan Dinter und Manuel Clavel sind wieder mit einer ihrer beliebten Comic-Duelle an Bord.

Bei so einem Thema ist es letztlich nur logisch, dass wir uns entschieden haben, das Magazin erstmals komplett in Farbe zu drucken. Wir wünschen viel Freude beim Lesen!

Frauke und Thomas

PS: Eure Meinung interessiert uns! Meldet euch mit Lob, Kritik oder Verbesserungsvorschlägen per E-Mail oder über unsere Profile bei Facebook und Twitter.



Wie kommt die **FARBE** in den Comic?

Das kommt ganz darauf an, wann und wo er entstanden ist. Die Geschichte der Comickolorierung ist eng verbunden mit der Drucktechnologie und entwickelte sich in den USA ganz anders als in Europa. Ein Streifzug durch die Geschichte des Kolorierens
von **Thomas Kögel**



links: Ausschnitt aus *Making Comics*
von Scott McCloud, Harper Collins 2006
rechte Seite: R.F. Outcaults *Hogan's Alley*
vom 5. Januar 1896, Quelle: San Francisco
Academy of Comic Art Collection, The Ohio
State University Cartoon Research Library



Comic und Film sind als populäre Kunstformen beinahe gleich alt und haben einiges gemeinsam. Beides sind visuelle Medien, deren Herstellung und Verbreitung immer auch von den technischen Möglichkeiten abhängt. Beide gibt es in Schwarz-Weiß und in Farbe. Doch gerade was die Farbigkeit angeht, bestehen Unterschiede in der Entwicklung. Während der Film (und später auch das Fernsehen) in seiner Frühzeit ohne Farbe auskommen musste und nach einer Übergangszeit bis auf wenige Ausnahmen praktisch immer bunt präsentiert wurde und wird, existierten Comics von Anfang an sowohl in farbiger als auch in schwarz-weißer Form. Die Gleichung „schwarz-weiß = alt“ und „farbig = neu“, die für Kino und TV grob gelten kann, geht im Bereich des Comics überhaupt nicht auf.

Es ist vielleicht kein Zufall, dass bereits die erste populäre Figur der Comicgeschichte eine Farbe im Namen trägt: The Yellow Kid, das glatzköpfige Kind im gelben Nachthemd aus Richard Felton Outcaults *Hogan's Alley*. Am 5.

Januar 1896 trat der kahle Junge erstmals in dieser Form in der Zeitung *New York World* auf. „Die Farbe Gelb hatte beim Druckprozess lange die größten Schwierigkeiten bereitet, weil die Leuchtkraft nicht überzeugend ausfiel. 1896 aber war ein neuer technischer Stand erreicht, der nun auch gelbe Reproduktionen auf überzeugende Weise ermöglichte, und Outcault nutzte diese Neuerung sofort zur Kennzeichnung seines zentralen Protagonisten“, schreibt Andreas Platthaus in *Die 101 wichtigsten Fragen: Comics und Manga*.^[1]

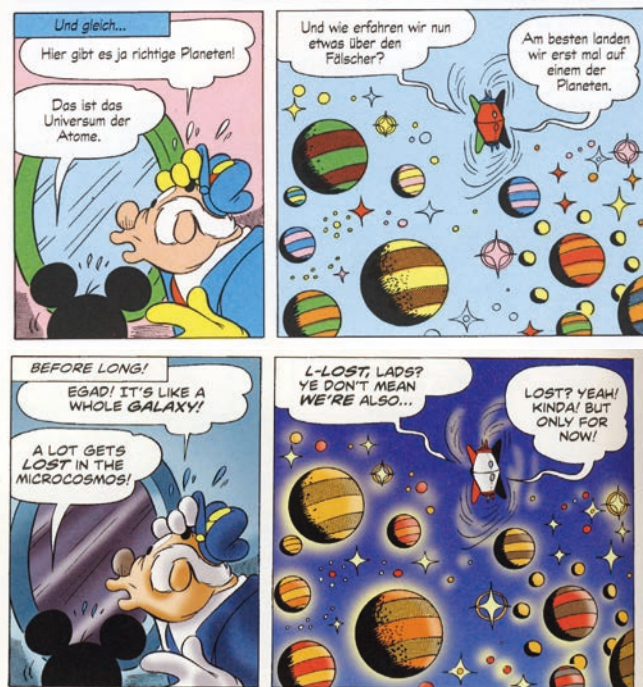
Ob ein Comic in Farbe erscheint oder nicht, kann eine künstlerische Entscheidung sein oder auch eine Frage der Effizienz schließlich ist das Einfärben ein Arbeitsschritt, der Zeit benötigt. Vor allem aber ist es eine finanzielle Frage, denn bis heute sind Buch- und Zeitungsdruck in Farbe aufwändiger und damit teurer. Dass auch Tageszeitungen und Magazine komplett

^[1] Beck'sche Reihe Band 1862, Verlag C.H. Beck 2008

Die vielen Farben der Comics

Viele, vor allem ältere Comics existieren in unterschiedlichen Editionen und Bearbeitungen. Der größte Unterschied zwischen den einzelnen Fassungen besteht dabei meist in der Farbgebung.

Christian Muschweck stellt ausgewählte Beispiele vor.



Romano Scarpas Micky Maus bei Egmont und bei Boom! Kids in den USA, © Disney

(aus: „Riskanter Einsatz“ in: *Heimliche Helden – Gamma*, Ehapa Comic Collection 2006 und „Lost in the Microcosmos“ in: *Mickey Mouse Classics*, Boom Entertainment 2010)

Man kann zum derzeitigen Hype um Graphic Novels stehen, wie man will: Fakt ist, dass die Gattung Comic damit endgültig im hochkulturellen Literaturbetrieb ernst genommen wird. Aber wird die Neunte Kunst auch wirklich schon richtig verstanden? Immerhin war die FAZ vor nicht allzu langer Zeit mit ihrer 20-bändigen Comic-Klassiker-Edition noch ernsthaft der Meinung, man könne jeden denkbaren Comic-Klassiker mal eben in Taschenbuchform auf den Markt werfen, was zumindest bei den Bänden mit Leutnant Blueberry und Prinz Eisenherz mit bemerkenswert wenig Feingefühl geschah. Comics lassen sich eben nicht wie ein Buch, oder auch eine DVD, schnell mal neu editieren.

Ein signifikanter Unterschied zwischen Prosa-Literatur und Comics ist zunächst schon mal die unterschiedliche Reproduzierbarkeit. Reine Buchstabenliteratur ist durch die Reduktion auf 26 Zeichen plus Satzzeichen recht einfach zu reproduzieren, während bei Comics die Frage der Reproduktion mit einem oft beträchtlichen Aufwand verbunden ist. Das kann vor allem bei den Klassikern, von denen keine brauchbaren Druckvorlagen mehr vorhanden sind, durchaus zum nahezu unlösbaren Problem werden. Welche Kolorierung wählt man? Koloriert man neu oder lässt man die Farbe ganz weg, um die Tuschearbeit eines Zeichners zu betonen? Vielleicht verzichtet man auch auf Farbe, weil das Originalmaterial von unbefriedigender Qualität ist. Welches Papier und welches Format sollte das Endprodukt haben, um die Farben optimal wirken zu lassen? Und selbst wenn all diese Faktoren berücksichtigt werden, kann das Endresultat immer noch unter einem unpassenden Lettering oder eben einer unprofessionellen Übersetzung leiden.

Im Folgenden werde ich verschiedene Veröffentlichungen und Veröffentlichungsformen von Comics vorstellen und dabei vor allem den Einsatz und die Wirkung der Farbe kommentieren. Es wird sich unter anderem zeigen, dass es eine optimale Werkausgabe einer Comicserie eigentlich nicht geben kann. Dafür gibt es zu viele Variablen und zu viele Pfade, die beschritten werden können. Gerade diese Vielfalt der Ansätze vergrößert die Faszination für das Medium allerdings eher noch. Außerdem gibt es aber natürlich auch Comics, die von vornherein

nur für eine Schwarz-Weiß-Fassung vorgesehen oder bei denen keine Alternativen zur Farbgebung möglich sind. Auch von ihnen soll später noch die Rede sein.

Die Arbeit mit den Klassikern

Einige der gelungensten neueren Klassikerausgaben erscheinen momentan sicherlich im Bocola-Verlag. Sowohl die *Prinz Eisenherz*- als auch die *Tarzan*-Sonntagseiten werden hier aufwändig nachbearbeitet, um eine wirklich repräsentative Ausgabe bieten zu können. „Leider hat der Lizenzgeber keine wirklich brauchbaren Druckvorlagen in seinen Archiven“, weiß Achim Dressler vom Bocola-Verlag in einem Interview für die *Sprechblase*, „[d]as heißt, wir müssen uns geeignetes Material (Sonntagseiten und Proofs) selber verschaffen. Je nach Erhaltung/Ausführung der Verlage haben wir mehr oder weniger zu tun. Es gibt Unterschiede bei der Qualität (die ersten Seiten sind ja bereits mehr als 70 Jahre alt), bei den Farben und beim Format. Mal sind die Farben alt, mal vergilbt. Oder die Farben sind verrutscht. Mal fehlen Linien, mal scheint die Rückseite durch. Alles dies muss bearbeitet werden. Durchschnittlich steckt mehr als eine Stunde Photoshop in jedem einzelnen Bild. Am Ende ist die Originalversion wiedergeboren – scharf und schön.“^[1]

„Proofs“ sind Probedrucke, die zum Beginn der Produktion angefertigt wurden. Sie sind weitaus farbintensiver als die Endprodukte, was auch der Grund ist, weshalb die amerikanische *Eisenherz*-Ausgabe von Fantagraphics farbintensiver ist als die deutsche. Die Amerikaner nehmen die Proofs als Referenzmaterial, während bei Bocola die Farbgebung der fertigen Zeitungsseite als angestrebtes Ideal dient.

Ein solches Restaurationsprojekt kann natürlich nur mit viel Hingabe und Überstunden realisiert werden. Einen anderen Ansatz für *Prinz Eisenherz* hatte vor vielen Jahren der alte Splitter-Verlag aus München gewählt. Hier wurden eingescannte Kopien von Sonntagseiten in einem sehr großen Format abgedruckt. Lange Zeit wurde das als richtungsweisende

^[1] Achim Dressler im Gespräch mit Gerhard Förster, *Sprechblase* 222, 2011

Die Farben des Manga

Die buntesten Schwarz-Weiß-Comics der Welt:
Manga zwischen Farboxplosion, Jugendkultur und Designkunst

Manga sind schwarz-weiß, heißt es. Manga sind grellbunt, heißt es auch. Beides ist richtig, und doch weniger als die halbe Wahrheit. Doch was sind sie denn nun, die Farben des Manga?

Von Michel Decomain



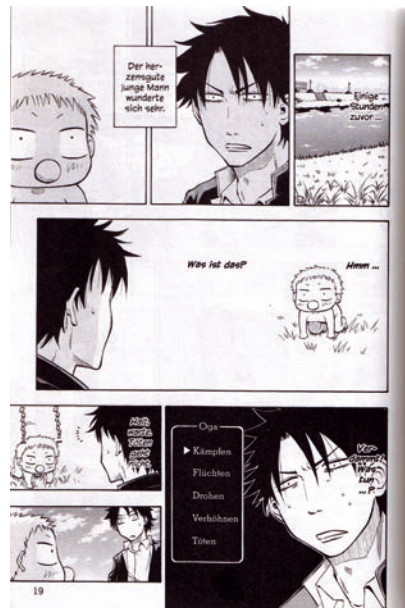
Manga werden in Japan fast ausschließlich zusammen mit zahlreichen anderen Serien in Magazinen vorveröffentlicht. Dass die Geschichten überwiegend schwarz-weiß gehalten sind, ist hauptsächlich pragmatischen Gründen geschuldet. Zum einen lassen sich die raschen Erscheinungsrhythmen nur so realisieren (bei Serien in Wochenmagazinen sind es bis zu 80 Seiten im Monat). Zum anderen können die oft bis zu 1000 Seiten starken Magazine durch billigen Offset-Schwarzweißdruck besonders günstig angeboten werden.

Die *Weekly Shonen Jump*, mit wöchentlich rund drei Millionen gedruckten Exemplaren die auflagenstärkste Comicpublikation der Welt, beinhaltet internationale Hitserien wie *Naruto* und *One Piece* und kostet schlappe 255 Yen (etwas über zwei Euro) bei rund 450 Seiten. Die Druckqualität auf billigstem Papier ist dementsprechend grauenhaft. Für den Verkauf ist das allerdings nicht relevant. Die Magazine werden in Japan schon aus Platzgründen nicht gesammelt und sind in erster Linie dafür da, die LeserInnen über die neuesten Folgen auf dem Laufenden zu halten. Wer eine Serie

tatsächlich besitzen will, kauft (oft zusätzlich) die im Anschluss herausgegebenen Tankōbon (Taschenbücher). Die Taschenbuchausgaben werden in kleinerem Format und besserer Qualität gedruckt, kommen in Japan meist auch mit einem Schutzumschlag daher und enthalten kleine Bonuscomics, zusätzliche Zeichnungen und Nachworte. Erst in dieser Form kommen Manga zu uns nach Deutschland.

Einige Magazine drucken zudem Teile auf verschiedenfarbigem Papier oder mit anderer monochromer Druckfarbe als Schwarz (was das deutsche Magazin *Daisuki* auch eine Zeit lang tat), um etwas mehr Farbigkeit in die Ausgaben zu bringen. Der Lesbarkeit ist das aber eher abträglich. Prominentestes Beispiel jenseits der Magazine ist Hayao Miyazakis *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, der auch in den deutschen Ausgaben in einem sanften Dunkelbraun gedruckt ist. Zudem locken die Magazine mit grellbunten, betont überladenen Titelbildern, farbenfrohen Werbeseiten und -beilagen sowie einem begrenzten Kontingent an Farbseiten, das für die ersten Seiten von

Eine Seite aus dem ersten Kapitel von Ryuhei Tamuras *Beelzebub* - links aus der *Weekly Shonen Jump* Ausgabe 13/2009 und rechts aus der deutschen Taschenbuchausgabe von Tokyopop. Die *WSJ*-Ausgabe ist großformatiger, dafür aber in extrem schlechter Druckqualität (wenig Kontrast, kein flächendeckendes Schwarz etc.) und auf billigem, grünlich gefärbtem Recycling-Papier gedruckt. Linke Abbildung © Shueisha 2009, rechte Abbildung © Tokyopop 2011



Bouncie D.

„Wenn ich als Zeichner vor einem leeren Blatt Papier sitze, überkommt mich meist die Panik. Das unbeschriebene Blatt komplett mit der Kraft meiner Fantasie mit Leben zu füllen, fällt mir auch nach mittlerweile über 25 Jahren des Zeichnens jedes mal aufs Neue schwer. Bekomme ich dagegen fertiges Lineart, welches ich kolorieren soll, habe ich schlagartig das fertige Bild vor Augen. Ich sehe Farben, Licht und Schatten, wo eigentlich noch gar nichts ist. Bei dem Bild von Geier kam zwar die Schwierigkeit hinzu, dass ich keinerlei Anhaltspunkte hatte, wie die Figuren eingefärbt werden sollen, jedoch war dies eine nette Herausforderung.

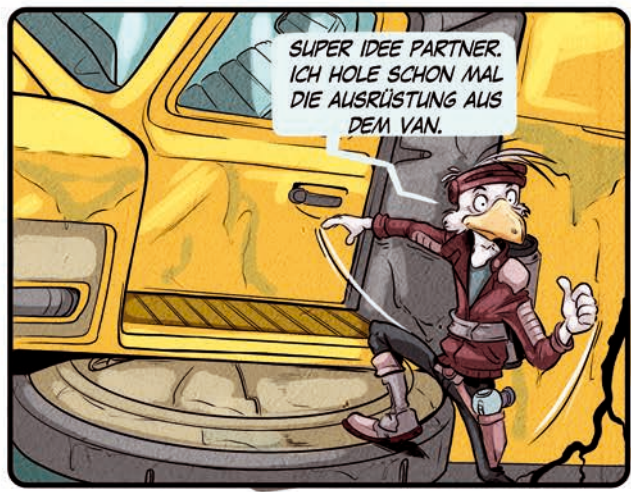
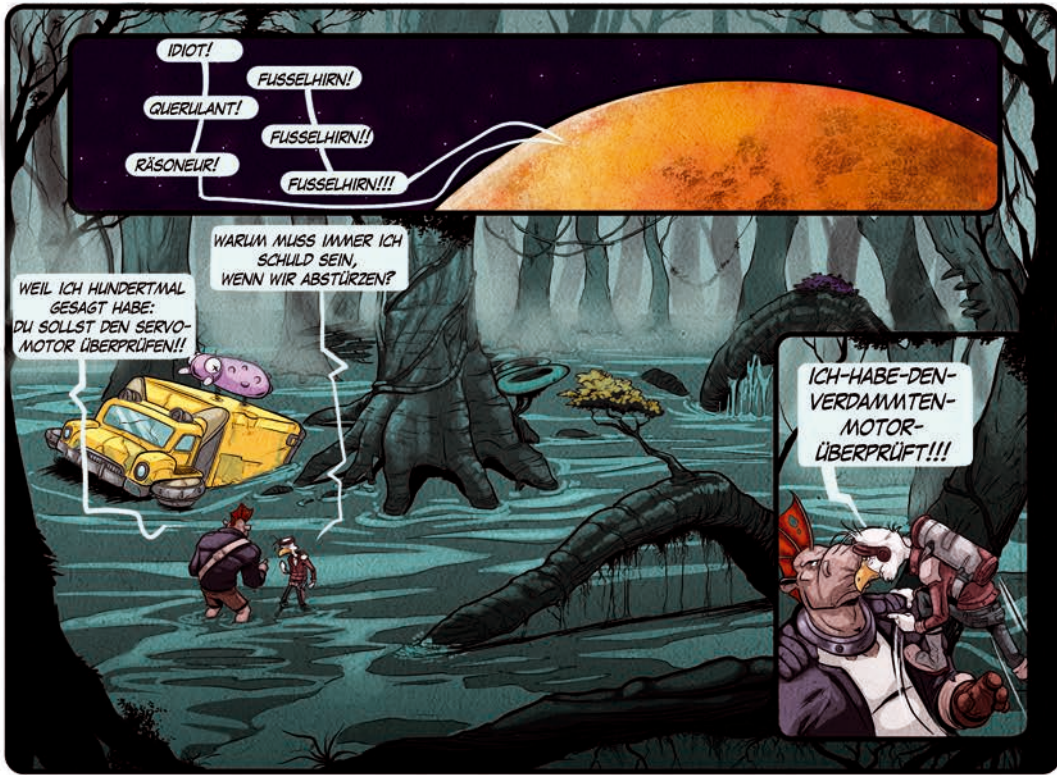
Zuerst habe ich mir Gedanken gemacht, wie die allgemeine Grundstimmung des Bildes sein soll. Reizvoll war für mich hier ein Kontrast zwischen dem Affen und der Energie (hell, im Fokus stehend) und den Figuren im Vordergrund (eher blass, beziehungsweise im Fall der vordersten Figur im Schatten stehend). Um die vordere Figur noch ein wenig mehr abzuheben, habe ich ein leichtes Raster auf meine Farben gelegt. Da ich die Energie rund um den Riesenaffen etwas hervorheben wollte, habe ich sogenannte Colorholds benutzt, also die Linien direkt in einem Orangeton eingefärbt. Zusammen mit der in Blautönen gehaltenen vordersten Figur hatte ich so meinen gewünschten Kontrast erreicht!“



Slim + Drombon

star-bug-busta





Bis an die Grenzen des Machbaren!

Interview mit Ulf S. Graupner und Sascha Wüstefeld

Sie lernten sich einst als Abrafaxe-Zeichner beim *Mosaik*-Magazin kennen. Seit 2012 lassen sie in ihrer gemeinsamen, zehnbändigen Reihe *Das UPgrade* den ersten Superhelden der DDR auf die Comicwelt los und wurden mit viel Lob und dem ICOM-Preis für den besten Independentcomic 2013 bedacht. **Andreas Völlinger** hat sich im Mai 2014 in einem Café in Berlin-Friedrichshain mit dem Kreativduo Ulf S. Graupner und Sascha Wüstefeld über ihre gemeinsame Arbeit und vor allem das Thema Comicfarben unterhalten – ein Gespräch, das ungeahnte Ausmaße annahm!



Ulf S. Graupner (links) und Sascha Wüstefeld beim Interview. Foto: Andreas Völlinger

Comicgate: Wie habt ihr die Story für *Das UPgrade* entwickelt? Habt ihr den Plot für die gesamte Storyline aufgeschrieben und verfasst darauf basierend dann jeweils ein Script für jeden Band?

Ulf Graupner und Sascha Wüstefeld sehen sich an und lachen.

Graupner: Das ging bei uns schon ganz verschwurbelt los, als ich irgendwann eine Idee hatte, auf der wir aufgebaut haben, aber die mittlerweile gar nicht mehr in der Geschichte vorhanden ist. Das war wie ein Sprungbrett für die eigentliche Idee. Die Story haben wir wirklich durch wochen-, nein, jahrelanges Diskutieren entwickelt.

Wüstefeld: So zwei Jahre hat das ungefähr gedauert. 2009 bis 2011, und dann ging die ernsthafte Arbeit am ersten Band los. Wir haben damals natürlich eine grobe Aufstellung gemacht, was in welchem Band passiert. Aber weil die Arbeit so lange dauert und man ständig wieder neuen Einflüssen ausgesetzt ist und neue Ideen hat, ist es so gefasst, dass man immer wieder was Neues einbauen und auch andere Dinge weglassen kann, auf die man keine große Lust mehr hat – ohne dass das Gesamtgerüst zusammenfällt. Es soll ja hauptsächlich uns selber Spaß machen (lacht).

Aber es steht ein Storygrundgerüst für alle zehn geplanten *UPgrade*-Bände?

Graupner: Ja, aber ein mageres Gerüst, an dem man immer noch etwas ändern kann. Nicht grundlegend, doch es kann zum Beispiel mal passieren, dass wir zwei Bände in der Reihenfolge vertauschen.

Wüstefeld: Im Prinzip ist das eine der Grundfragen, die uns oft von Lesern gestellt wird: „Na, habt ihr auch die Geschichte insgesamt im Kopf und wisst ihr genau, wie es weitergeht?“

Für in dieser Hinsicht oft enttäuschte Comicleser eine berechtigte Frage an die Autoren ...

Wüstefeld: Ja klar, also das Ende steht auf jeden Fall fest. Und wir wissen auch, welche Figur sich wohin bewegt und so weiter. Womit wir gerade anfangen, ist, den Figuren in den Comics entsprechende persönliche Hintergründe zu geben, welche die Hauptmotivation darstellen werden für das, was sie in den nächsten acht Bänden machen.

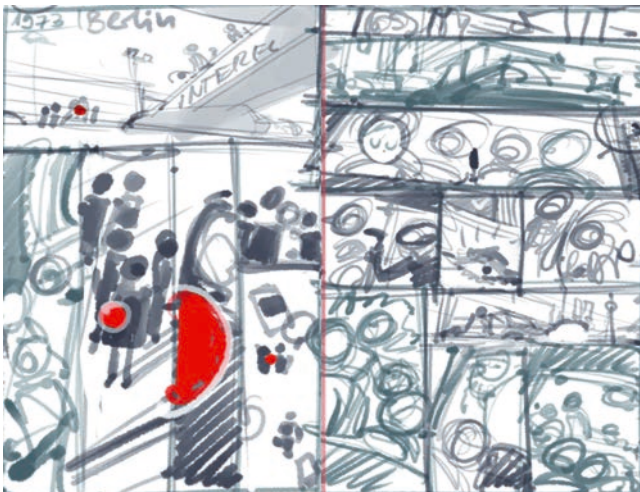
Aber um auf die Arbeit am einzelnen Heft zurückzukommen: Es ist nicht so, dass bei Beginn jede Seite und jede Szene schon feststeht. Es sind mindestens 50 Prozent des jeweiligen Heftes, die wir uns wirklich erst in dem Moment, in dem wir dran arbeiten, ausdenken. Es muss natürlich immer in den Gesamtzusammenhang reinpassen und das schränkt unseren Spielraum wieder etwas ein. Im Großen und Ganzen ist es aber eine

ziemlich lebendige Arbeitsweise und das ist wichtig, weil wir uns ja auch als Menschen verändern und nicht vorstellen können, in acht Jahren – nein, es sind ja nur noch sieben Jahre, wie wir vorhin erfreut festgestellt haben – noch dieselben Interessen haben wie zu Beginn der Serie.

Graupner: Es kann auch passieren, dass plötzlich ein anderer Comic mit einem ähnlichen Thema erscheint, der unser Ende hat. In so einem Fall können wir immer noch ein bisschen

Fortsetzung im CG-Magazin 8 ...

Scribbles zu einer Doppelseite aus *Das UPgrade* 1, © 2014 by Graupner & Wüstefeld



Bunte Farben wie gedruckt

Verschiedene Farbräume, Separation und wie ein Druckraster erzeugt wird: ein Ausflug in die Welt der Printproduktion

Von Till Felix (Text und Illustration)

Farbige Printprodukte sind seit der „Erfindung“ des Buchdrucks von Johannes Gutenberg ein maßgeblicher Teil von Veröffentlichungen auf Papier. Schon die ersten Bibeln von Gutenberg hatten opulente farbige Illustrationen und Initiale, die das Werk aufwerteten. Farbige Bilder gehören spätestens seit der Etablierung des Vierfarbdruckes zu Druckprodukten jeder Art, mancher empfindet sie als deutlich hochwertiger als schwarzweiße Reproduktionen. Was nicht zuletzt daran liegen wird, dass die meisten Menschen eben Farben sehen können und deshalb bunte Bilder dem Sehvermögen vieler meist näher sind als schwarzweiße. Das betrifft genauso natürlich den Bereich der gedruckten Comics, von denen eine Vielzahl der professionell veröffentlichten Werke bunt daherkommt.

Der Prozess, bis ein digitales Bild oder ganze Comicseiten in einem Buch gedruckt erscheinen, ist ein komplizierter und sehr komplex. In der Geschichte des Druckens haben sich bisweilen drei gelernte Fachkräfte mit einem Bild beschäftigt, bis es so erschien, wie es gewollt war. Durch das fortgeschrittene digitale Arbeiten und die vielerorts durch Workflow vereinheitlichte Arbeitsweise ist der Weg von der digitalen Vorlage bis zum Buch

heute bei weitem nicht mehr so fordernd wie noch vor 20 Jahren. Online-Druckereien bieten per One-Click mittlerweile für jeden Interessierten die Möglichkeit, relativ hochwertige Produkte „selbst“ herzustellen. Doch es schadet nicht, einen Einblick in die Welt des Druckens zu gewinnen, und den Ablauf nachvollziehen zu können.

Und genau diesen Vorhang wollen wir hier mal ein bisschen lüften. Dabei unterstützen wird uns Professor Dockter, der das größtenteils sehr theoretische Thema mit Bildern anschaulich machen wird.



Fortsetzung im Comicgate-Magazin 8 ...

Und was ist mit dem Papier?

Die schönsten Farben nutzen nichts, wenn das Papier sie nicht zur Geltung bringen kann. Als Leser bemerkt man die falsche Wahl eher dann, wenn es danebengegangen ist. **Frauke Pfeiffer** befragte Andreas Mergenthaler von Cross Cult und Christian Maiwald, neun Jahre beim Reprodukt Verlag tätig und nun selbstständig, zu diesem Thema.

Worauf kommt es Dir beim Papier an, was muss es für Eigenschaften aufweisen?



Foto: privat

Andreas Mergenthaler: Vor allem müssen die Strichzeichnungen und Farben gut kommen. Da wir auch einige reine Schwarz-Weiß-Comics im Programm haben, ist es uns besonders wichtig, dass das Papier nicht zu dünn ist. Wir wollen ja nicht, dass man das Motiv der Rückseite durchscheinen sieht. Es sollte also blickdicht sein. Und da mir persönlich raueres Papier besser gefällt als superglattes, glänzendes Papier, nehmen wir meist ein relativ raues als Standardpapier.

Christian Maiwald: Das ist eine Mischung aus verschiedenen Faktoren. Und zunächst kann ich nur allgemein sagen: Es sollte zum Zeichenstil und zur Geschichte passen. Natürlich: Die Farben sollten darauf gut stehen und alles sollte optimal lesbar sein. Und es sollte bezahlbar sein. Zum

Glück gibt es aber eine große Auswahl an schönen und erschwinglichen Papieren, aus denen man auswählen kann.

Unterscheidest Du da je nach Comic oder gibt es für Dich ein „optimales Einheitspapier“? Dient Papier auch als Unterscheidungsmerkmal von Verlagen?

Andreas Mergenthaler: Ich denke schon, dass einige Verlage „ihr“ Papier haben, wie früher in den 1980er und 1990ern das Carlsen-Alben-Papier oder heute Splitter. Wir haben, wie gesagt,

Fortsetzung im Comicgate-Magazin 8 ...

DAS COMIC-DUETT

Die illustrierte Rezension mit

Jan Dinter & Manuel Clavel

Eiei, Herr Clavel bringt Farbe ins Leben! Was liest man denn heuer für bunte Heftchen? Sind's gar Comics?

Ach, hab ein Schnäppchen über ein Internetauktionshaus, das hier nicht näher genannt werden soll, gemacht: ein paar Hundert Ausgaben von *Dell's Four Color Comics*.

Dell Comics?
Nie gehört von ...

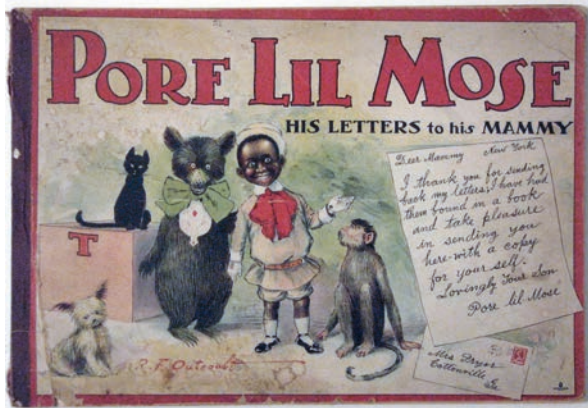
Das geht und ging den meisten so. Von 1942 bis 1962 veröffentlichte der US-amerikanische Verlag Dell die Reihe *Four Color Comics*, u. a. mit dem Ziel, die Beliebtheit - oder besser: die Markttauglichkeit - einzelner Comicfiguren zu testen. In ihrer etwas über 20 Jahre dauernden Laufzeit brachte es die Reihe auf sage und schreibe **1354 Ausgaben**, die jedoch außer Angaben wie „64 Pages in Full Color“ äußerlich kaum etwas gemein hatten. Von lustigen Disney-Figuren über Western bis hin zur unheimlichen *Twilight Zone* war alles dabei - aber eben immer nur unter dem eigenen Titel. So konnte es vorkommen, dass man beispielsweise *Rin Tin Tin #434* kaufte und dementsprechend ins Grübeln kommen konnte, wo wohl *Rin Tin Tin #1* bis *#433* abgeblieben waren.

Kein Wunder also, dass sich die erste vierfarbige Comic-Reihe nicht ins Bewusstsein der Leser einprägte!

Was heißt hier die *erste* ...?!

Fortsetzung im *Comicgate*-Magazin 8 ...





Rassismus im Comic

Beschäftigt man sich mit Farbe in Comics, stellt man fest, dass die Comicgeschichte voll von rassistischen und diskriminierenden Darstellungen nicht-weißer Menschen ist. Auch heute ist das Medium längst nicht frei davon. Zudem tut sich die Comicwelt äußerst schwer damit, den richtigen Umgang mit diesem Erbe zu finden

Von Björn Wederhake



Der Rassismus wurde dem Comic in die Wiege gelegt. Warum sollte sich auch ausgerechnet im Comic nicht jenes Gedankengut abbilden, welches in der restlichen Gesellschaft prägend war? R.F. Outcault, Schöpfer von *Yellow Kid*, einem der frühesten Zeitungscomics, schuf 1900 immerhin auch *Pore Lil Mose*, einen Comic, der heute weitgehend ignoriert wird. Mose war zwar nicht als bösartige Hetze gemeint – die Figur selbst stellte Outcault mit viel Sympathie dar –, aber mit seinen riesigen weißen Zähnen, weißen Augen, dem Lockenkopf und der grammatikalisch wenig korrekten Sprache entsprach er doch exakt dem verzerrten Bild, das die Mehrheit der weißen Bevölkerung von den Afro-Amerikanern in ihrem Land hatten.

Von der Darstellung der Jungle Imps in den Cartoons Winsor McCays (1903) bis zur Kannibaleninsel in Rudolph Dirks' *The Captain and the Kids* in den 1920ern: Die Darstellung der afrikanischen oder afrikanisch-stämmigen Bevölkerung folgte einem Schema. Spielte die Handlung in Zentral-Afrika, dann fand sich selbst im wohlmeinendsten Fall kaum mehr als das Bild einer Gruppe tintenschwarz gezeichneter, kindlich-primitiver Gestalten, die in naiver Unschuld westliche Eigenheiten imitieren, ohne deren tieferen Sinn zu verstehen. Weit häufiger war aber die völlig entmenslichende Reduzierung auf den althergebrachten Topos des primitiven Wilden mit dicken Lippen, krausem Haar, Bastrock am Leib und Knochen in der Nase, der stets bemüht war, die weißen Helden der Comics in seinen großen Kochtopf zu locken.

Dieser Topos hat die westliche Kultur so durchdrungen, dass er bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts in den Witzcartoons verschiedenster Magazine an der Tagesordnung war und selbst heute nicht ausgestorben ist. Im Mai 2008 verarbeitete der isländische Cartoonist Sigmund in der Zeitung *Morgunbladið* die Ergebnisse der demokratischen Vorwahlen in Virginia, indem er Barack Obama als solch stereotypen Kannibalen zeigte, der seine Konkurrentin Hillary Clinton im übergroßen Koch-

topf zubereitet, unterschrieben mit dem Satz: „Meine Leute mögen dich gut durch.“ Dass dieses Bild von Obama als primitivem Wilden auch die radikalsten Ausläufer der amerikanischen Konservativen immer wieder bemühen, zeugt von einem Topos, der seine Wirkmacht nicht verloren hat.

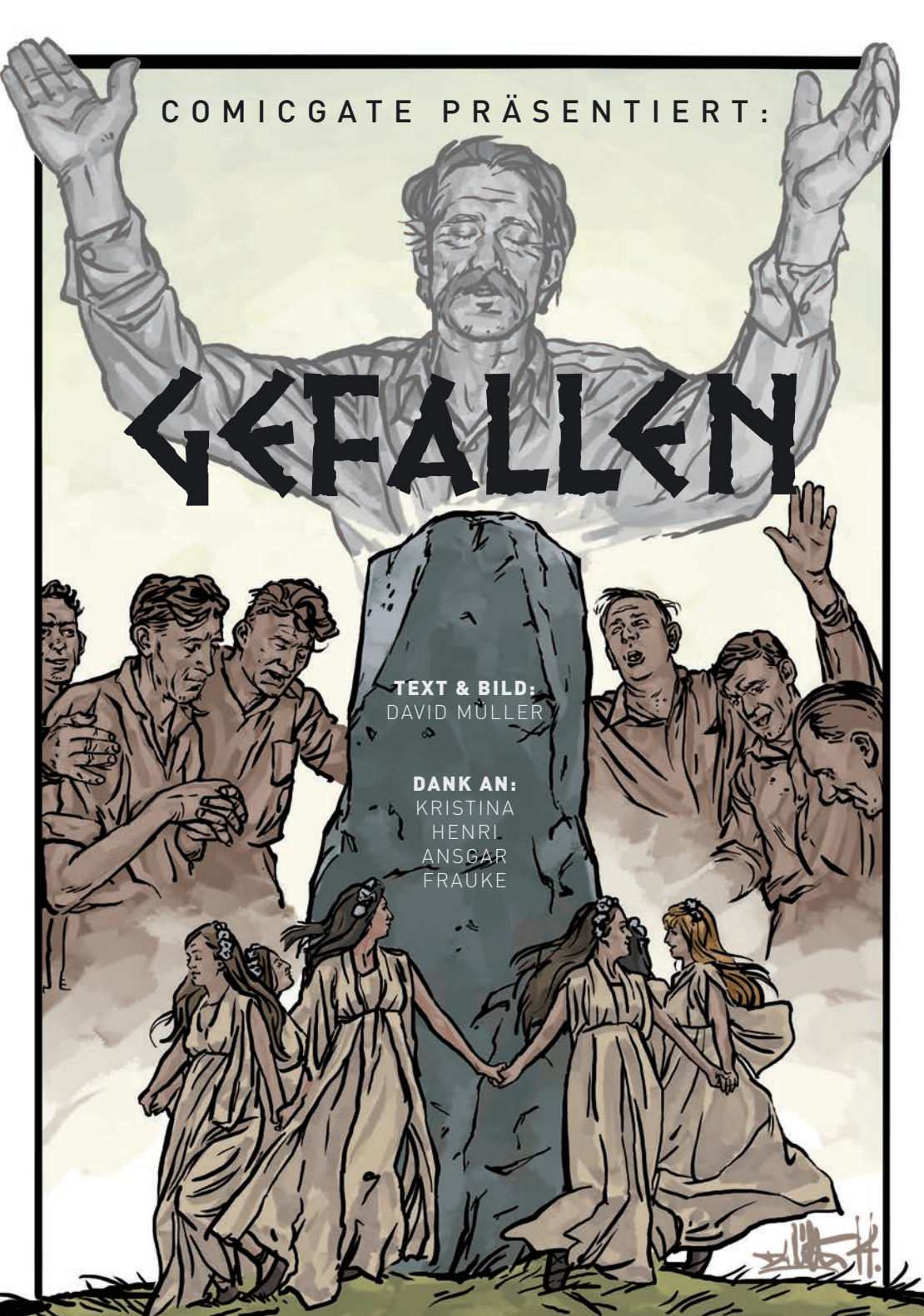


Karikatur von Sigmund aus dem *Morgunbladið*, 2008

Genau dieses Bild, das sich so im kollektiven Unterbewusstsein festgesetzt hat, mit Implikationen, die zwischen gefährlicher Barbarei und kindlicher Naivität schwanken, ermöglichte es – frei nach Rudyard Kiplings Gedicht „The White Man's Burden“ –, jede Form kolonialistischer und imperialistischer Politik zu rechtfertigen, darauf verweisend, dass es an den weißen Europäern oder Amerikanern sei, die Afrikaner zur Zivilisation und Aufklärung zu führen, die für sie alleine unerreichbar blieben. Dieses Bild, ermöglichte es, der schwarzen Bevölkerung aufgrund vermeintlich genetisch begründeter Charakterschwächen – von vorgeblich unkontrollierbarer Lust bis angeblich geringerer Intelligenz – die vollumfängliche Teilhabe am gesellschaftlichen Leben zu verwehren. Ein Mechanismus, der noch immer greift und sich auf die Kenntnis dieser Bilder stützt – wie aktuelle Skandale um rassistische Äußerungen des Besitzers des NBA-Teams der L.A. Clippers ebenso zeigen wie der Umstand, dass es in zu



vordere Seite oben: Cover einer *Pore Lil Mose*-Buchausgabe von R.F. Outcault, 1902
vordere Seite unten: Cover von *Punisher Presents: Barracuda #1*, Marvel Comics 2007
rechts: Ausschnitt aus Winsor McCays *A Tale of the Jungle Imps*, erschienen 1903 in *The Cincinnati Enquirer*



COMICGATE PRÄSENTIERT:

GEFALLEN

TEXT & BILD:
DAVID MÜLLER

DANK AN:
KRISTINA
HENRI
ANSGAR
FRAUKE



Comicgate-Magazin Nr. 8

Artikel, Interviews, Rezensionen, Kurzcomics zum Thema "Farbe"
136 Seiten, komplett farbig, 7,50 Euro

ab sofort vorbestellbar unter comicgate.de/mag8

Erhältlich ab 19. Juni auf dem Comic-Salon Erlangen (Stand 33),
danach bei comicgate.de, kwimbi.de und im Comic-Fachhandel

