

Jens Meinrenken

Comic

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/811>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Meinrenken, Jens: Comic. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/811>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8205>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

COMIC

VON JENS MEINRENKEN

Der Comic hat in seiner historischen Entwicklung das utopische und technologische Begehren der elektronischen Spiele entscheidend mitgeprägt. In einer permanenten Schleife der Wiederholung und Neubestimmung dient das Medium als künstlerisches Refugium für die Konzeption und Vermarktung von Computerspielen. Fragt man genauer nach der Bedeutung von Comics für die Entwicklung eines Spiels, so ließe sich zunächst von einem Modus der Überbrückung sprechen. Comics besetzen eine Leerstelle, dort wo das Computerspiel aus verschiedenen Gründen nicht hinreicht. Einen interessanten Fall in dieser Hinsicht stellt der interaktive Comic *Genesis* für das Weltraumspiel *MASS EFFECT 2* (Bioware, 2010) dar, der zunächst nur für die PS3-Version realisiert worden ist. Da der erste Teil von *MASS EFFECT* (Bioware, 2007) für Sonys Konsole nicht adaptiert wurde, fasst der Comic die komplexen Ereignisse des Vorgängers kurz zusammen und gibt dem User außerdem die Möglichkeit, einige Missionsentscheidungen aus dem früheren Spiel nachträglich selbst zu treffen. Direkt implementiert in das Spielgeschehen von *MASS EFFECT 2*, erzeugt der Comic eine transmediale Kontinuität, die über einen reinen narrativen Prolog weit hinausreicht und wie ein Interface in die spätere Handlung eingreift. Solche Steuerungsprinzipien sind nur denkbar, weil der Comic zum selbstbewussten Aktanten im Netzwerk des Spiels aufgestiegen ist. Im offenen Stromkreis digitaler Bilder zirkuliert der Comic als energetische Kontaktstelle für ein Pluriversum künstlicher Welten, dessen kartographische Dimensionen erst in Ansätzen erforscht worden sind.

Comics besitzen eine durchaus prominente Rolle in den Schriften von Bruno Latour. Als erstes Beispiel sei auf seinen Essay *Iconoclash* verwiesen, in der ein Panel aus Hergés *Tintin au Congo* (1931) die Diskussion über den Wahrheitsanspruch des Bildes anheizt.¹ Tintin wird beschuldigt, mit einer Axt das heilige Totem eines afrikanischen Eingeborenenstammes entweiht zu haben. Bei Latour heißt es dazu:

Allgemeiner gesagt, besteht der kritische Geist darin, überall die Hände von Menschen am Werk zu sehen, um die Heiligkeit der Religion, den Glauben an Fetische, die Verehrung vom Himmel gesandter transzendenter Ikonen, die Stärke von Ideologien niederzumachen. Je mehr demonstriert werden kann, dass Menschen am Bild gearbeitet

¹ Das Essay erschien auf Englisch im Katalog *Iconoclash* (Latour/Weibel) und wurde in einer leicht veränderten deutschen Fassung als eigenständiges Buch publiziert (Latour: *Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?*).

haben, desto schwächer sein Wahrheitsanspruch (siehe Tintin als prototypisches Beispiel).²

Über die eigentliche Darstellung hinaus präsentiert Latour sein eigenes theoretisches Denken als einen Akt der Bilderstürmerei, dessen Sakrileg darin besteht, den Objektivitätsanspruch der Wissenschaft zu attackieren und damit deren metaphysische Ordnung als eine Form des *acheiropoieton* zu zerstören. Diesen Fall der Ideologien vollziehen die von Latour ausgesuchten Illustrationen allein durch ihre tieferliegende sequentielle Beziehung, die der eines Comicstrips nicht unähnlich ist. Von dem ersten Bild der gewalttätigen Rettung des Turiner Grabtuchs über Hergés Comic bis zur staatlich angeordneten ›Enthauptung‹ einer Statue des Gurus von der Mandaronekte vollziehen Hand und Axt ihr Aktionsprinzip.³ Die Differenz der Bilder, ihre unterschiedliche Herkunft und mediale Aura, zeugen von jener Dynamik des Iconoclash, die Latour gegen den bloßen Ikonoklasmus abgrenzen möchte. Ihre fragmentarische Identität demaskiert sie selbst als Splitter eines visuellen Gefüges, dessen Einheit zerschlagen worden ist, um im Dialog mit dem Text neue Bilder und Denkformen zu generieren.

Dabei ist der ausgewählte Comic kein harmloses Beispiel. Hergés *Tintin au Congo* ist immer wieder wegen des rassistischen Inhalts kritisiert worden. Und die Axt spielt im Diskurs der sequentiellen Kunst eine besondere Rolle, dient sie doch als brutales Werkzeug der Imagination. Von Johnny Craigs Cover für die Nummer 22 der *Crime Suspense Stories* (1954) über Alan Moores *Watchmen* (1986/87) bis zu Scott McClouds *Understanding Comics* (1993) vollzieht sich eine Bild- und Motivgeschichte der Axt, die zugleich auf die elementaren Techniken der Sequenz verweist – die Zergliederung der kontinuierlichen Darstellungsweise in einzelne Panels und deren visuelle (Re-)Konstruktion durch das Auge des Betrachters.⁴ Dass sich Latour dieser gespaltenen Produktivität menschlicher Werkzeuge vollends bewusst ist, zeigt seine ausführliche Analyse eines Gaston-Strips von André Franquin.⁵ Hier ist es eine große metallische Säge, die den Ausschnitt der Bilder so beschneidet, dass unseren Augen gerade noch genug Platz bleibt, um die soziotechnologische Architektur dieser Comicseite genauer zu studieren. Mittels der Säge fabriziert Gaston eine Tür, die es Katze und Möwe erlaubt, das Redaktionsbüro ungehindert zu betreten und wieder zu verlassen: »Die Tür passt sich an, fügt sich, kompliziert sich, um die Konflikte der Menschen und Tiere aufzuneh-

2 Latour: Iconoclash, S. 16-17.

3 Auf die Unterschiede in der Auswahl und Anordnung der Abbildungen zwischen der deutschen und englischen Fassung sei hier nur kurz hingewiesen. So wurde der hier analysierten Sequenz die Abbildung eines zerstörten Buddhakopfes hinzugefügt, die ursprünglich aus dem Katalogbeitrag von Pema Konchok stammt. Außerdem sind die Bilder der deutschen Übersetzung ausschließlich in schwarzweiß wiedergegeben.

4 Zur besonderen Bedeutung der Axt im Comic siehe Frahm: Die Sprache des Comics, S. 114-143.

5 Latour: Der Berliner Schlüssel, S. 17-27.

men.«⁶ In der abschließenden Argumentation Latours wird die Tür zum zentralen Gegenstand für das integrierende Prinzip der Akteur-Netzwerk-Theorie:

Aber wenn das Objekt uns zusammen mit den Wesen gegeben wird, die es hält und die es halten, dann verstehen wir die Welt, in der wir leben. [...] Die Tür und die Macht sind wie Wörter in einem Satz, die mit anderen Wörtern verknüpft sind. Für Dinge und Menschen gibt es nur eine einzige Syntax und eine einzige Semantik.⁷

Das Spiel mit den Öffnungen und Schließungen auf der Fläche eines Comics verweist nicht nur auf die poetische Bildkunst dieses Mediums, es suggeriert auch eine grundsätzlich spielerische Benutzung seiner technischen Möglichkeiten. Die Tür Gastons besitzt dabei einen ähnlich dynamischen Charakter wie die Beschreibung des Tennisspiels in *Das Parlament der Dinge*.⁸ Ihre Klappe federt wie ein fliegender Ball mal in die eine, dann wieder in die andere Richtung, um das Verhältnis von Subjekt und Objekt nachhaltig durcheinanderzuwirbeln. Die Frage nach der Bedeutung des Comics für die Entwicklung von Computerspielen ist aus der hier skizzierten Perspektive Latours ein Aufschließen bisheriger Wissensmuster – eine permanente Veränderung des Betrachterstandpunkts: »Richtet man seine Aufmerksamkeit auf die harten Dinge, schon werden sie weich, sanft und menschlich. Richtet man seine Aufmerksamkeit auf die Menschen, schon werden sie elektronisch, automatisch oder digital.«⁹

Im Hinblick auf die spielerische Vernetzung von Computer, Mensch und Comic erzeugt Latours Metaphorik von Tür, Schlüssel und Loch eine erstaunliche Präzision. Ein möglicher Beweis für die Plausibilität dieser Behauptung ist das Computerspiel *MACHINARIUM* (Amanita Design, 2009), dessen Ziel es ist, einen kleinen Roboter von A nach B zu bringen – von der linken zur rechten Hälfte des Bildschirms. *MACHINARIUM* besticht hierbei durch seine nostalgische Zeichentrickatmosphäre und den Einsatz textloser Comics. Anstelle der Sprechblasen erscheinen gezeichnete Gedankenbilder, in denen die Sehnsüchte und Erlebnisse des niedlichen Automaten erzählt werden. Die Nahsichtigkeit der Sequenzen erschöpft sich dabei nicht allein in der mikroskopischen Schilderung eines maschinellen Seelenlebens. Gleich einem emotionalen Fernrohr skizzieren sie eine hoffnungsvolle Zukunft, die erst mit dem Abschluss des Spiels erreicht wird. Auf mehrfache Weise dienen die gezeigten Comicbilder als optisches Medium der Erinnerung, das gleichzeitig den gestalterischen und händischen Entwurfprozess des Spiels freilegt. Im Kontrast zum malerisch dichten Hintergrund sind sie vornehm-

6 Ebd., S. 21.

7 Ebd., S. 26.

8 Latour: *Das Parlament der Dinge*, S. 103ff.

9 Ebd., S. 50.

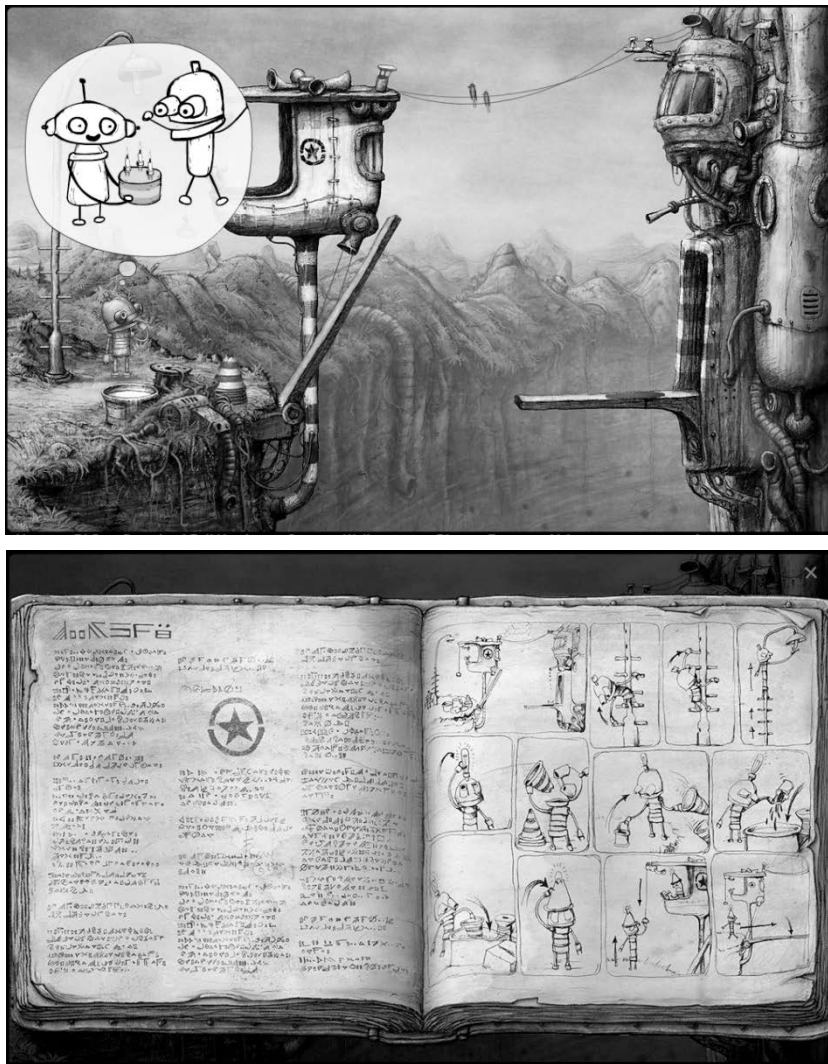


Abb. 1: MACHINARIUM (Amanita Design, 2009).

lich in schwarzweiß gehalten und betonen mit ihrer krakeligen Linienführung den spontanen Gestus ihres menschlichen Design. Stift, Papier, Comic und Hand werden zu charmanten Kennzeichen einer scheinbar naiven Bildfindung erklärt – digital simuliert. Ein besonderer Clou ist das in den Spielablauf implementierte Lösungsbuch, nach dessen Aktivierung der Anblick eines dicken Folianten den gerade präsentierten Level überlagert. Auf dessen Einband prangt ein grüner LCD-Monitor, der ein weiteres Spiel birgt. Im Format eines klassischen 2D-Weltraumshooters muss der Spieler einen Schlüssel durch ein steinernes Labyrinth in ein Türloch bugsieren. Hat er dieses geschafft, wird der Foliant aufgeklappt und zeigt den Lösungsweg für den zu absolvierenden Level im sequenziellen Stil einer Comicseite. Das Aufschrift(l)ieben der Bilder wird in MACHINARIUM als mechanischer Akt der Betätigung inszeniert. Das simple Point'n'Click-Prinzip des Spiels basiert auf einem taktilen Verständnis der dargestellten Objekte. Deren Materialität evoziert eine Haptik und Dinglichkeit des Bildes, die dem Berühren eines sakralen Gemäldes scheinbar ebenso ähnelt wie dem Stöbern nach verbor-

genen Maschinenteilen auf einem Schrottplatz. Dabei lassen sich die im Spiel dargestellten Lösungshilfen als Konzeptzeichnung für die gesamte Spielarchitektur interpretieren. Im Verlauf von MACHINARIUM entdeckt der Spieler Level für Level die technische Konstruktion dieser utopischen Welt. Dem Produktionsdesign von Storyboards und Blaupausen verwandt, wird der Comic zum Leitfaden für die Entwicklung des Spiels im Prozess des Spielens.

Comics schließen also nicht nur die Lücken der Spielhandlung wie im Falle von MASS EFFECT 2, sie sind auch zentrale Ideengeber für den komplexen kreativen Arbeitsablauf der Spielentwicklung. Im *disegno* des Entwurfs offenbaren beide Medien zwei ihrer wichtigsten stilistischen Gemeinsamkeiten: die Bildkomposition und das Erzählen von Geschichten.¹⁰ Im Mittelpunkt dieser Evolution populärer Medien steht die Figur mit ihrer wandelbaren optischen Erscheinung – vom einfachen Pixel bis zum epischen Helden. Die magische Kraft der Avatare im Computerspiel verdichtet das Erbe des Comics zu neuen Entitäten der Bewegung und kreiert zugleich eine dynamische Aktivität des Bildes.¹¹ Im Durchschreiten von Raum und Zeit (re)produziert das Spiel seine eigene Historie und wird dabei zum Aktanten einer umfassenden medialen Vernetzung.

LITERATURVERZEICHNIS

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics, Hamburg 2010.

Latour, Bruno: Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften, Berlin 1996.

Latour, Bruno: Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökologie, Frankfurt a.M. 2001.

Latour, Bruno: Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?, Berlin 2002.

Latour, Bruno/Weibel, Peter (Hrsg.): Iconoclash. Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art, Karlsruhe 2002.

Meinrenken, Jens: »Batmans Clinch mit dem Joker. Karneval und Groteske im Zeitalter des Digitalen«, in: Jost, Roland/Krommer, Axel (Hrsg.): Comics und Computerspiele im Deutschunterricht: Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte, Baltmannsweiler 2011, S. 2-24.

Schulze Altcapenberg, Hein-Th./Thimann, Michael (Hrsg.): Disegno. Der Zeichner im Bild der Frühen Neuzeit, München 2007.

10 Zur Theorie und Geschichte des *disegno* vgl. den Ausstellungskatalog Disegno. Der Zeichner im Bild der Frühen Neuzeit.

11 Zu dieser Morphologie populärer Medien vgl. Meinrenken: »Batmans Clinch mit dem Joker«.