

COMIC / KOMISCH ... Eine Bild-Text-Montage von Adrian Bättig

Anstoss

Was bringt mich überhaupt dazu, öffentlich über Comics und das Komische, das diese beinhalten, zu sprechen?

Der Anstoss war ein doppelter: Zum einen wurde ich und werde ich in Ausstellungen immer wieder auf Comics und Comicfiguren angesprochen. Es heisst dann etwa, diese oder jene Zeichnung erinnere an diese oder jene Comicfigur (die ich meist nicht kenne) oder ich werde allgemein nach meinem Verhältnis zu den gezeichneten Geschichten gefragt. Zum anderen sprach mich auch Graziella Berger, die mich zum heutigen Abend eingeladen hat, auf diesen (möglichen) Zusammenhang an, ja, sie ging noch weiter in dem Sinn, dass sie sagte, meine Figuren hätten etwas Unfares - was ich dahingehend interpretierte, dass sie die Betrachtenden mit ihren Erinnerungen und Assoziationen irgendwie alleinlassen, da sie dann eben, anders als im Comic, keine Geschichten erzählen.

Durch diese Fragen war bei mir die Lust geweckt, mich mal eingehender mit dem Medium Comic zu beschäftigen, und Sie merken an meiner Formulierung, dass ich dies bis anhin noch nie, weder als Betrachter noch als Zeichner getan hatte.

Ich werde meine Gedanken und Funde in der Weise präsentieren, dass ich in Diaform Bilder zeige und in gesprochener Form kleine Textkapitel lese, wobei die normal fotografierten Dias eigene Arbeiten und die farbig gefilterten Dias fremde Zeichnungen zeigen. Diese Dias können, wenn sie länger betrachtet werden wollen, nach meiner Präsentation noch eine Woche lang - zusammen mit eingeblendeten Textfragmenten - weiter angeschaut werden.

COMIC/KOMISCH...

Gemäss der Brockhaus-Enzyklopädie sind Comics *"eine spezifische Form der Bildgeschichte. Angeregt durch die europäischen Bildergeschichten der Bilderbögen entstanden sie in den neunziger Jahren des 19. Jahrhunderts in den USA. (...). Die Comics erweitern ihre Aussagemöglichkeiten durch besondere grafische Gestaltung(...). Auch die Lautmalerei wird ins Bild genommen, oft durch besondere Typographie und Farbgebung geprägt. (...) Comics erscheinen als Streifen (Comic Strips) in den Tageszeitungen oder, ähnlich wie in den Bilderbögen, seitefüllend (und farbig) als Beilage der Sonntagsblätter. Sie sind als endlos konzipierte Serie angelegt, die auf der 'stehenden Figur', das heisst auf sich nicht verändernden Hauptakteuren, beruht. (...) Die ersten, für die ganze Familie gedachten Comics waren in Visualisierung (Cartoonstil), Dramaturgie (Slapstick) und Inhalt (lustige Ereignisse) dem Namen entsprechend 'komisch'."*

Und hier, bei der ursprünglich gemeinten Bedeutung des Begriffs 'Comic' möchte ich einhaken. Brockhaus sagt dann anschliessend, mit der Zeit hätten sich auch nicht-

komische Comics durchgesetzt und heute gebe es unter anderem ein Comic-Angebot, das sich künstlerischer Qualität verpflichtet fühle. Diese Entwicklung finde ich interessant, obwohl sie wegzuführen scheint, von dem, was der Comic ursprünglich war. Aber vielleicht führt sie auch in eine ähnliche Richtung wie jene, die ich mit meinen Figurenzeichnungen eingeschlagen habe. Mich lockt das, was man auch noch unter 'komisch', der Uebersetzung des englischen Adjektivs 'comic', verstehen kann: sonderbar, seltsam, merkwürdig. Meine Figuren können und dürfen komischen Charakter im Sinn von lustig haben, aber ich ordne sie stärker der zweiten, meistens in unserem Dialekt verwendeten Bedeutung von 'merkwürdig' zu.

Zu dieser Bedeutung passt ein Wort von Aristoteles, für ihn ist *"das Komische etwas Fehlerhaftes, das sich ereignet, wenn in einer Abfolge von Begebenheiten ein Ereignis geschieht, das die gewohnte Ordnung der Dinge in Frage stellt."* Was sich hier weniger auf das Komische als Erscheinung und mehr auf das Ereignis des Komischen bezieht, scheint auch für Hegel das zentrale Phänomen des Komischen zu sein. Er meint, das Wesentliche daran sei, *"dass der Lachende (der eben auch aus Schreck oder Ueberraschung lachen kann, a. d. V.) sich seiner eigenen Wahrheit so sicher ist, dass er auf die Widersprüche des anderen hinabsehen kann."*

Diese Begriffe des Komischen, auch wenn sie, wie gesagt, eher merkwürdige Situationen als seltsame, auffällige Erscheinungen meinen, sind die Aspekte des Themas, die mich selber vor allem interessieren: Ich halte als Zeichner Ausschau nach dem, was von der Norm abweicht und Anlass für Irritation ist. Dass dieses "Hinabsehen" auch auf einen selber zurückfallen kann, ist eine weitere Erfahrung, die ich mache. Ich nehme mit meinen Zeichnungen durchaus auch mich selber in den Blick und fühle mich ein Stück weit mitgemeint. Zwar ist dieser Weg schwierig, denn er führt, genau genommen, über das Komische hinaus zum Humoristischen, aber nicht zu einer humoristischen Selbst- und Weltbetrachtung, die jemanden auslacht, sondern die immer auch das Tragische, das allem Komischen anhaftet, im Bewusstsein behält. Psychologisch betrachtet steht dahinter eine Lebensbewältigungsstrategie: indem wir Humor zeigen, machen wir die unerträgliche Idee von der eigenen Vergänglichkeit erträglich.

Ein *Autor*, der diese Art von Humor grossartig in die Welt gebracht hat, ist Cervantes. So wie sein Don Quijote, der vergeblich gegen Windmühlen kämpft, hat auch der Autor selber in krasser Unterlegenheit eine Schlacht gegen die Türken mitgemacht, bei der er eine Hand und vorübergehend die Freiheit verlor. Und sicher kann man auch an Daumier, den grossartigen Karikaturisten des französischen 19. Jahrhunderts denken, der seine Zeitgenossen nur so treffend übertrieben darstellen konnte, weil er ein Stück weit immer auch sich selber mitporträtierte.

Natürlich sind dies weit entfernte Bezugspunkte, ich weiss. Aber sie dienen mir dazu, die Richtung anzudeuten, in die ich mich bei meinem Diskurs mit dem Komischen zu bewegen versuche. Einem Komischen also, das wir im Comic mehr denn je auch finden, aber das mir dennoch weiterhin einen etwas anders gelagerten Inhalt zu enthalten scheint, als das, was wir üblicherweise von Comic Strips erwarten.

Erste Figur

Der Blick der Frau verrät eine Mischung aus Neugier und Unwillen. Um den Kopf hat sie sich ein mehrlagiges Tuch gebunden. Ihr Mund ist halb offen. Er lässt zwei Eckzähne erkennen. Zwischen Mund und Augen fallen kerbenartige Narben auf jeder Wangenseite auf. Die Frau trägt Schmuck. Am auffälligsten sind die muschelartigen, irgendwie leicht und doch schwer wirkenden Ohrringe. Sie passen mit ihren Wellenstrukturen zum Faltenwurf des bunt gemusterten, knöchellangen Kleides. Die Frau geht barfuss, ihre Schritte sind federnd, sanft, aber auch in der Lage, schwere Lasten zu tragen.

Funde I

Wie einleitend bereits angedeutet, bestand neben der Befragung der eigenen Arbeit im Hinblick auf das Komische mein Anspruch für diesen Abend vor allem darin, mehr über den Comic als künstlerisches Medium an den Tag zu fördern. Und dabei stiess ich auf Material, das mir sehr interessant zu sein scheint: Zum Beispiel auf die "Ligne claire", jene messerscharfe Art des Zeichnens, wie sie in Belgien und Frankreich seit den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts eine bedeutende Tradition entwickelte, und die in den 80er Jahren eine Wiedergeburt erlebte. Die Zeichner dieses Stils arbeiten weder mit Schraffur noch Grautönen, sie drücken alles nur mit Linien aus und vermeiden dadurch alles, was so etwas wie eine Handschrift anzeigen könnte. Das Faszinierende an dieser Art des Comic-Zeichnens scheint mir der Abstraktionsgrad zu sein, der so erreicht wird. Diese Comics tun gar nicht so, als ob sie die Welt mit ihren zahllosen Zwischentönen abbilden wollten, sondern sie demonstrieren schon durch die Art wie sie gezeichnet sind, dass es sich bei ihnen um eine Kunstwelt handelt. Oder, anders herum, sie stellen eine mögliche reale Welt zwar dar, aber sie machen aus ihr ein bewusstes Kunstprodukt, den Comic, und gehen damit auf Distanz zu Medien der Imitation wie zum Beispiel die Fotografie, die sie sowieso nie werden konkurrenzieren können (und wollen).

Eine andere Erkenntnis, die ich gewann, war die, dass die Emanzipation des Mediums Comic auch mit der politischen Emanzipation der breiten Massen um die 68er Jahre herum einherging. So wie in dieser Zeit das Establishment in Politik und Wirtschaft vom Sockel geholt wurde, so wurde auch deren Kunstbegriff, der die verschiedenen künstlerischen Medien in unterhaltsame und ernsthafte, in freie und handwerklich orientierte einteilte, in Frage gestellt. Die Folge war, dass Comics plötzlich schwierige und anspruchsvolle Themen darstellen durften, dass sie sich vom Konsumgut zum erzählerischen Medium wandelten. Seither unterliegt der Comic-*"Markt neuen Gesetzen, die im Prinzip denen des Literaturbetriebs gleichen"* (Andreas C. Knigge). Diese Annäherung an die Literatur unterstreicht auch die Tatsache, dass heute zum Beispiel in Belgien die "Bandes Dessinées" 30% des Umsatzes der Verlage ausmachen. Der Comic als *"the most popular art form"*, wie ihn Will Eisner einmal bezeichnet hat, wurde damit in den siebziger Jahren zu einem Medium, das Kunst mit einem grossen Publikum zusammenzubringen schien.

Neue Qualitäten konnte ich bei meinen Recherchen auch dem amerikanischen Comic und den japanischen Mangas abgewinnen. Vor allem was das Öffnen von Fantasieräumen betrifft, waren die Amerikaner lange Zeit führend. Schamlos trieben sie mit ihren Fantasy-Comics die Realität ad absurdum oder im doppelten Sinn zu neuen Höhenflügen. Und bei den Japanern lernte ich den produktiven Zusammenhang schätzen, der in der dortigen visuellen Kultur zwischen der Druckgrafik und Kalligraphie des 19. Jahrhunderts und der Bildgeschichtenerzähltradition des 20. Jahrhunderts besteht.

Methodisches

Der Schweizer Schriftsteller Hermann Burger hat einmal, sinngemäss, von der 'langsamen Verfertigung des Denkens beim Schreiben' geschrieben und damit einen Prozess gemeint, den nicht nur das Schreiben, aber dieses vor allem leisten kann: Es bringt einen, es bringt mich dazu präzise zu denken, weil es stärker als das Sprechen dem Gesetz der Ökonomie folgt. Wir schreiben einen Gedanken erst dann nieder, wenn wir ihn einigermaßen durchdacht haben, wir sprechen aber sehr oft in andeutender, uns selbst noch nicht ganz klarer Form. Ich für meinen Teil versuche beim Schreiben nicht zu *umschreiben*, sondern zu treffen.

Wir haben das Thema, das ich hier, auf einer übergeordneten Ebene, anschneide, auch in Vorgeprächen für diesen Abend diskutiert, und ich habe in diesen Gesprächen die Ansicht vertreten, dass ich die sprachliche Auseinandersetzung im Bereich der Analyse von Kunst für etwas vollkommen Natürliches halte. Jeden Tag erzählen wir als Kunstschaffende jemanden von einem Projekt, an dem wir gerade arbeiten, und dieses Erzählen ist nichts anderes als ein Abbild des Denkens, das in uns im Moment des Gesprächs abläuft. Die eigentliche Arbeit können wir und sollen wir nicht darstellen, aber die Gedanken, die sie begleiten, sind Inhalt des verbalen Austauschs. Und eine, wie gesagt, zugespitztere Form dieses verbalen Austauschs ist das Schreiben, beziehungsweise das Lesen über Kunst.

Eine von verschiedenen Ideen für diese temporäre Intervention ist es auch gewesen, dass ich meine Bilder lediglich durch Bilder von anderen kommentiere, und das Brückenbauen den Zuschauenden überlasse. Klar wäre dies ebenfalls reizvoll gewesen, aber die Chance dieses Abends und dieser Veranstaltungsreihe scheint mir gerade darüber hinauszugehen, bloss Material zur Interpretation zu liefern. Indem die Sprache hier als ein Mittel der Kommunikation im Spiel ist, kommt das zum Vorschein, was vor aller Interpretation abläuft: die Analyse, das gedankliche Auseinandernehmen dessen, was ist. Dass diese sprachlich-analytische Vorgehensweise im Zusammenhang mit einem Bild- und Text-Medium wie dem Comic besonders angemessen ist, liegt auf der Hand.

Darüber hinaus erhoffe ich mir von einer genaueren Betrachtung der Comic-Welt, die uns umgibt, auch eine zusätzliche Möglichkeit der Selbstlokalisierung. Ich möchte, nicht nur innerhalb der Kunstwelt, sondern innerhalb der gesamten visuellen Welt wissen, wo ich

stehe, welche Bedeutungen ich bewusst und unbewusst mit meiner Arbeit produziere, und wohin mein Weg führen könnte. Das Herumstöbern in einer Nicht-Museumswelt scheint mir dabei besonders ergiebig zu sein, öffnen sich hier doch Möglichkeiten, 'Fremdmaterial' in die Kunstwelt zu implantieren, beziehungsweise selber auch mal in die Fremde zu gehen. Etiketten, die man mir bereits aufgeklebt hat, und die dabei verloren gehen könnten, stören mich nicht. Und wie das oben dargestellte Schreiben und Lesen über Kunst, respektive Comics, gehen natürlich auch das Betrachten von Bildmaterial und das Fortzeichnen des Beobachteten einmal fließend, ein andermal schlagartig ineinander über.

Ich und der Comic

Meine Beziehung zum Comic ist eigentlich eine Nicht-Beziehung. Klar besuche ich als Luzerner ab und zu eine Fumetto-Ausstellung und habe ich sogar schon einmal an einer Fumetto-Ausgabe teilgenommen, klar sehe ich mir manchmal einen einstreifigen oder einseitigen Comic in einer Zeitschrift an (oder sollte ich besser sagen: ich lese ihn), aber ich kaufe mir keine Comic-Bände oder -Zeitschriften, ich verfüge nur über ein laienhaftes Wissen auf diesem Gebiet und ich bin praktisch gänzlich ohne Comics aufgewachsen. Die einzige Ausnahme zu meiner Comic-Abstinenz bildeten eine Reihe von Tintin-Bänden von Hergé, die ich in einer Schulbibliothek las - und hier könnte nun doch so etwas wie eine Einwirkung stattgefunden haben: Hergé gilt nämlich als Begründer jener "Ligne Claire", die ich vorher als eindrucksvollen und mächtigen Stil innerhalb der Comic-Welt des 20. Jahrhunderts beschrieben habe.

Aber ansonsten, wie gesagt, keine Auseinandersetzung mit den Bildgeschichten, viel eher und immer stärker mit Texten. Vor diesem Hintergrund aber bekommt mein Zeichnen von fantastischen Figuren noch eine andere Bedeutung: Indem ich zeichne, falle ich hinter das System von Begriffen zurück, das ich mir im Verlauf der Jahre angeeignet habe, ich vollziehe so etwas wie eine Regression, also ein Zurückgehen in die Kindheit und seine urtümliche Welt. Die Freiheit, alles, was mir einfällt, auch zeichnen zu dürfen, bildet wie ein subversives Gegenstück zum vorher formulierten Anspruch des präzisen Formulierens. Obwohl ich das Zeichnen professionell betreibe, fühle ich mich dabei verwandt mit all jenen, die auch im Alltag gerne vor sich hin kritzeln. Und der Diskurs mit der Comic-Welt, den ich hier veranstalte, steht ebenfalls unter diesem Stern: Ich hole, in anderer, reflektierterer Art, die Rezeption eines Mediums nach, in das man normalerweise in früheren Jahren einsteigt.

Funde II

Wenn man sich fragt, wo der Ort des Comic innerhalb unserer visuellen Kultur sei, stösst man vor allem auf Vergleiche mit dem Spielfilm. Warum dies so ist, scheint einsichtig zu sein. Beide, Comic wie Film, erzählen in linearer Abfolge und mit den Mitteln von Bild und

Sprache eine Geschichte - aber hier hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Nicht nur kommt beim Film als entscheidende Komponente noch der Ton dazu, auch die Art des Erzählens ist eine andere. Federico Fellini notierte dazu folgendes: *"Die Welt der Comics kann grosszügig dem Kino ihre Bilder, ihre Figuren, ihre Geschichten ausleihen, jedoch nie jenes Geheimnis, das in der Starrheit des Augenblicks liegt, vergleichbar mit der Unbeweglichkeit eines von der Nadel durchstochenen Schmetterlings."* Diese Unbeweglichkeit des Einzelbildes löst bei den Betrachtenden natürlich andere Wahrnehmungsvorgänge aus als ein Bild, das fließt. Sie fordert mehr Abstraktionsleistung, weil die Bewegung der Figur oder des Geschehens in der Fantasie zuende gedacht werden muss. Vielsagend ist in diesem Zusammenhang, dass die erfolgreichsten Comics immer wieder in Spielfilme umgesetzt wurden - von Flash Gordon bis Batman - mit mehr oder weniger grossem Erfolg. Die räumliche Komponente der auf einer Buch- oder Heftseite angeordneten Bilder in die Bildsequenzen eines Films umzusetzen, ist tatsächlich schwieriger, als dies auf den ersten Blick scheinen mag. Dies lässt sich an den Zeichentrickfilmen studieren, die eine Zwischenform von Comic und Spielfilm darstellen. Zum räumlichen Problem kommt die ganze Symbol- und Zeichenwelt, die sich der Comic aufgebaut hat: eine Sprechblase mit Trichter ist nicht das gleiche wie eine Sprechblase mit aufsteigenden Ringen, eine Glühbirne oder Sterne um den Kopf der Figur herum haben bestimmte codierte Bedeutungen und müssen filmisch übersetzt werden.

Weniger ausgiebig als mit dem Film werden Comics mit der Kunst in Zusammenhang gebracht, geschieht also das, was ich, unter umgekehrten Vorzeichen, hier versuche. Die Gründe dafür sind in den unterschiedlichen historischen Traditionen zu finden, aus denen die beiden Medien herkommen. Der Comic kommt von der Zeitungsillustration her, während die Kunst sich im 18. Jahrhundert von jeglichem funktionalen Zusammenhang innerhalb der Gesellschaft abgekoppelt hat und ihr Wesen darin sieht, frei, letztlich nur für sich dazusein. Dass dieser Kunstbegriff, der den Künstler jenseits aller Auftrags- und Abhängigkeitsverhältnisse von der Gesellschaft sieht, seine problematischen Seiten hat, ist klar. Tatsächlich bildet er aber weiter Belastung wie Chance der heutigen Kunstschaffenden und könnte im hier diskutierten Zusammenhang, dazu führen, dass die eminenten Gemeinsamkeiten zwischen Kunst und Comic übersehen werden. Ich meine damit vor allem die Kraft beider Richtungen, fiktionale, erfundene Räume zu öffnen. Umberto Eco zeigte die Fähigkeit des Comic zur Fiktion sehr deutlich in einer Untersuchung über den "Corto Maltese", dem ersten europäischen Comic-Roman, *"wo die geografischen Karten den Worten widersprechen, indem sie die Konturen des Raumes nicht präzisieren, sondern auflösen, wo die Parallelen sich überschneiden, der Atlas sich zu einem Segelhandbuch reduziert."* In der Tat treffen wir auch in der Kunstwelt immer wieder Leute an, die Landkarten als materielle Träger ihrer Zeichnungen oder Malereien 'missbrauchen'.

Zweite Figur

Der Mann schaut freundlich, wenn auch etwas misstrauisch. Sein Gesicht ist eingerahmt von einem grau gewordenen Bart, der auch den Hals bedeckt. Auf dem Kopf trägt er eine Bedeckung, die präzise dessen Form nachzeichnet. Die Falten, die das Gesicht des Mannes durchziehen, weisen alle auf die Augen hin. Sein Mund zeigt ein leises Lächeln. Er trägt eine Strickjacke, die an den Ärmeln etwas zurückweicht, Hemd und Arbeitshose. Die Taschen der Hose sind etwas geweitet. Die Landschaft, die den Mann umgibt, scheint unbeweglich, nur von Zeit zu Zeit, schwebt ein Vogel über unsere Köpfe hinweg. Nach längerem Lauschen beginnt man das Rauschen eines Bachs zu vernehmen.

Aus meiner Werkstatt

Auf die Frage, was mein eigenes künstlerisches Schaffen, nach verschiedenen schon gemachten Andeutungen, mit dem Comic verbindet, würde ich in doppelter Weise antworten. Zuerst würde ich die erwähnte klare Linie nennen, die ich für mein eigenes Schaffen ausgiebig benütze. Zu den bereits genannten Merkmalen der klaren Linie kommen bei mir aber andere, eher werkimmanente Aspekte hinzu, die mich an ihr interessieren. Vor allem gefällt mir die Spannung, die entsteht, wenn eine Figur messerscharf dargestellt ist und wenn diese Figur aber selber ein Wesen darstellt, das aus der Form fällt. Mehr als die Ähnlichkeit zwischen möglichen Bildern, die die Betrachtenden im Kopf haben, fällt dabei die Differenz ins Gewicht. Die Zeichnung stellt etwas Gegenständlich-Figürliches dar, weicht in ihrer Reduktion aber doch mehr als alle anderen denkbaren Medien vom realen Vorbild ab.

Der zweite Aspekt, den ich nennen würde als Verbindungslinie zum Comic, ist mein Wunsch, mich mit meinen Figuren, ähnlich wie die Bildbandfiguren, im Alltag der Menschen integrieren zu wollen. Mein Vorgehen ist dabei aber ein gänzlich anderes: Ich suche mir Räume und Orte, in, an denen ich meine Figurenzeichnungen direkt anbringen kann: Wände, Böden, Glasflächen. Am liebsten verwirkliche ich natürlich bleibende (Kunst-am-Bau)-Arbeiten, aber auch in einer Ausstellungssituation ist die Begegnung der BesucherInnen mit meinen Zeichnungen schon eine ziemlich andere, wenn diese Bestandteil der Architektur sind und nicht gerahmt an den Wänden hängen.

Ueber diese beiden Punkte hinaus, möchte ich noch einmal den Aspekt des gefrorenen Einzelbildes, als unterscheidendes Merkmal des Comic gegenüber dem Film, aufgreifen. Hier sehe ich auch bei mir eine Lust und einen Anspruch: Durch Zeichnungen, die immer wieder Bewegung andeuten, aber diese Kraft ihres Mediums nicht vorführen können, möchte ich die angefangene Bewegung in die Köpfe der Betrachtenden einpflanzen und diese so, wörtlich, zu einer Auseinandersetzung mit meiner Arbeit *bewegen*. Dieser Anspruch begründet auch mein Interesse an der Fotografie, einem Medium, das ich, ausgehend von den Zeichnungen, ebenfalls einsetze. Deren berühmte 'Künstlichkeit des Augenblick' weist unter dem Aspekt der Bewegung, beziehungsweise Starrheit grosse Parallelen zur Zeichnung auf. Ganz anders als die Malerei, die ich einen weiteren Bereich

innerhalb meines Schaffens bildet: hier geht es mir nicht mehr um das Gefrieren von Wirklichkeit, hier versuche ich eine eigene abstrakte Realität zu schaffen und bewege mich damit weg vom Komischen und dem Thema des Abends.

Schluss/Aus

Bleibt zum Schluss die Frage, was die von mir hier aufgegriffenen Themen mit unserer Zeit und dem Ort, an dem wir leben, zu tun haben. Einen direkten örtlichen Bezug gibt es in dem Sinn, dass wir hier umgeben sind von einer Ausstellung zum aktuellen Schweizer und Berliner Comic-Schaffen, eine Ausstellung, die einmal mehr die Lebendigkeit dieser Szene veranschaulicht.

Eine weitergehende Antwort auf die Frage könnte auf die zunehmende Komplexität der Welt abzielen, in der wir leben. Vielleicht ist in dieser Welt das Bedürfnis nach Geschichten, die diese Welt in sinnlicher Art und Weise kommentieren, ebenfalls am Zunehmen. Vielleicht haben Comics aber auch die Funktion von Antreibern. Indem sie unsere Fantasie herausfordern, bringen sie uns auf Trab und lassen uns so auch die Herausforderungen der realen Welt fantasievoller angehen. Einer derartigen Funktionalisierung des Comic und damit der zeichnerischen Umsetzung von Welt würde ich mich auch als Künstler nicht verschliessen.

(April 2002)