

Zeitschrift: Schweizerische Lehrerinnenzeitung
Herausgeber: Schweizerischer Lehrerinnenverein
Band: 84 (1980)
Heft: 6

Artikel: Eine kritische Stimme zu den Comics
Autor: Streit, Jakob
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-317959>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 11.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Eine kritische Stimme zu den Comics

In Nr. 41 der «Merkblätter zur Gesundheitspflege im persönlichen und sozialen Leben» hat Jakob Streit, Schriftsteller in Spiez, verschiedene Comic-Serien unter die kritische Lupe genommen. Es lohnt sich, den mehrseitigen Artikel zu lesen. Wir können ihm leider nur ein paar Passagen entnehmen und empfehlen Kolleginnen und Kollegen die Lektüre des Heftes (zu beziehen: 4143 Dornach, Postfach 32).

Comics – ein Angriff auf die Seelen unserer Kinder

Vor und nach Einbruch der Technik

Vor dem Einbruch der Technik in unsere Zivilisation im 19./20. Jahrhundert lebte der Mensch in naher Verbindung zur Natur. Der Tageslauf wurde noch selten mit einer Uhr gemessen. Sonne und Sterne deuteten die Stunden. Kärgliches Öllicht verlängerte kaum den Tag. Leben und Werk richteten sich nach dem Tagesgestirn, nach dem Gang der Jahreszeiten. Naturbilder vom Wachsen, Gedeihen und Reifen führten über das Verwelken in den Winter. Beobachten, Hegen und Pflegen der Tierwelt sowie der Landschaft und des Wettergeschehens gaben weitere Bilder des Erlebens. Dieses *primäre*, ursprüngliche Verhältnis zu Welt und Natur ist dem heutigen Menschen weithin verlorengegangen. Einigermassen lebt es sich im Bauerntum noch dar. Eine *zweite Welt* hat sich als technische Zivilisation über die erste geschoben: die Welt des Verkehrs, der Maschine, der Elektrizität, eingebettet in Beton und Asphalt. Es ist eine Welt vielfältiger Erleichterungen, die das Leben aber viel komplizierter gemacht hat. Sie bescherte uns hässliche Bauten, öde Quartiere und zerstörte Landschaften. Heute aufwachsende Kinder können von Glück reden, wenn sie überhaupt noch primäre Weltbilder erfahren.

Das 20. Jahrhundert hat eine *dritte Welt* geschaffen: die künstliche Welt der Sinnes-Surrogate durch Film, Radio, Platten, Kassetten und Fernsehen. Die Möglichkeit der technischen Vervielfältigung des Farbdruckes schuf dazu eine immense Flut von illustrierten Druckerzeugnissen. Eine besondere Rolle spielen dabei die Comic-Hefte, deren Einfluss auf die Seele unserer Kinder hier kritisch beleuchtet werden soll. Diese fragwürdigen Druckerzeugnisse bevölkern die Phantasie jeder Altersstufe, vom Kleinkind aufwärts, mit expressiven, hässlichen Karikaturen. Gewaltiges Kapital und eine gerissene Verkaufsstimulierung wurden eingesetzt, diesen Bildkonsum stets auf Touren zu halten. Die Lieferungskanäle sind gut ausgebaut. Das Imperium eines Weltbildes der Verzerrung, der Denaturierung, der Kriminalität und des Horrors funktioniert als «big business».

Das Bild-Imperium des Comics

Unter dem Titel «Die Maus und der Engel» schrieb ein Ästhetik-Professor den «Festartikel» zum 50. Jubiläum der Mickey Mouse im November 1978 (Spiegel, Nr.23/78). Sie ist jenes Idol – halb Mensch, halb Maus – der Comic-Hefte und der Trickfilme, dessen Allgegenwärtigkeit eine tüchtige Reklame in die Welt der Spielzeuge, auf Schülerhefte, Staubsauger und Toaster, auf Pyjamas und Handtücher, auf Badewannen und Kaugummi usw. gebracht hat. Disney und seine Assistenten haben es zustande gebracht, das tiefe Bedürfnis des Menschen, insbesondere des Kindes, nach einem urbildlichen Mythos mit Archetypen menschlicher Ideale *umzufunktionieren* auf eine karikierte Phantastik, einen Mythos der Fratzen, der Sensationen, der technischen «Supers». Im Menschen ist der Mythos eine «ewige Kategorie» (Kolakowsky), bedarf einer inneren Bilderwelt, die sein Gemüt unmittelbar anspricht und seinen Gefühls- und Willensregungen imaginative Gestaltung gibt. Früher war das durch Sagen, Märchen und Mythologie sowie durch religiöse Inhalte gegeben. Dichtung, Literatur, bildende Kunst sind diesem Bedürfnis entgegengekommen, haben «Bildung» vermittelt. Die technische Bild-Massenproduktion hat in einer ununterbrochenen Glut das ursprüngliche Bilder- und Bildungsbedürfnis in ihren Bann geschlagen. Anstelle der inneren Aktivität bei Verwandlung des Wortes aus Erzählung und Lektüre in erlebtes Seelenbildgeschehen drängt sich eine optisch fixierte Bilderwelt auf. Vor allem innerlich weniger aktive Seelen werden in diesen durch das Auge erwirkten Bann geschlagen, das Kind wendet nun seine ihm ursprünglich verliehenen Gaben des Staunens und der Nachahmung kritiklos an auf seine Identifikation mit Figuren und Actions der Comic-Hefte.

Die Suggestiv-Idole der Comics

Für heranwachsende Kinder hat die Comic-Industrie eine nach Altersstufen aufsteigende Folge von Idolen geschaffen und damit breite Käuferschichten mobilisiert. Für die Kleinen gibt es neben den zu Klamauk vertrickten Märchen von Grimm vor allem das bereits erwähnte Idol der *Mickey Mouse*. Es präsentiert sich als ein Schemenwesen, halb Tier, halb Mensch, mit Kugelaugen, einem großen Maul, aufgesetzter schwarzer Stulpnase, schwarzen Ohren, großen weissen Handschuhhänden, dünnen Beinchen und mächtigen Schuhen.

In den Tiergeschichten (animal strips) wird das ganze Tierreich einerseits zum bürgerlichen, andererseits zum phantastisch-irrealen, kriminellen Leben umfunktioniert. Es entsteht die Grimassen-Galerie der *Ducks*, jener Entendynastie, in der *Donald Duck* der Antiheld wird gegenüber dem schlaunen, zylindertragenden Despoten und Kapitalisten *Dagobert*.

«Donald Duck, der Liebling der Linken und Schwarm aller Cimbaren, ist in Wahrheit ein autoritärer, uniformverliebter, latent faschistischer Kleinbürger mit verkrüppelter Sexualität» (Der Spiegel).

Seine drei Kinder-Schützlinge, die dem kindlichen Leser in den Drillingen *Tick, Trick, Track* als muntere, nachahmenswerte Bürschchen vorgezaubert werden, leben nach dem Leitspruch:

«Wer die Arbeit kennt und sich nicht drückt, der ist verrückt.»

Also gehen sie auf Abenteuer aus und produzieren antiautoritäre Szenen. Sie vertreten etwa: «Immer diese blöde Wascherei! Druck

ist gesund! – Wir pfeifen auf Seife, Kamm und Schwamm, und bleiben dreckig und wälzen uns im Schlamm.»

So werden Verhaltensmuster geprägt und beeindrucken bekanntlich nicht nur Kinder, sondern auch Pubertierende.

Dagobert, Gegenspieler des Donald Duck, der Enten-Zylindermann, wird durch übersteigerten Geiz und Erwerbsmanie zum reichsten Mann der Welt. Skrupelloser Geschäftsbetrug lässt ihn aufjubeln: «Ich verdiene wie verrückt!» Ihm entgegen stehen die *Panzerknacker*, eine Gangster-AG, eine Mafia im kleinen. Sie singen:

«Wir sind die Panzerknacker und tun, was uns gefällt ...»

und gehen darauf aus, dem reichen Dagobert die Panzerschränke zu knacken. Sie rennen als Gangster-Revolutionäre gegen den Kapitalismus an; aber Dagobert bleibt immer obenauf. Sie legitimieren ihre Raubzüge etwa mit der Begründung: «Ich will ja nichts weiter als Geld zusammenkratzen, dass ich in Pension gehen und Weltreisen machen kann.» Millionen kindlicher Leser werden hier spielerisch motiviert zum Wunschenken: «Nur tun, was mir gefällt!»

(Eine ausführliche Studie liefern drei Autoren unter dem Pseudonym Grobian Gans: *Die Ducks*, rororo 1481)

Aufbau einer geordneten Bilderwelt

Erlebt ein Kind von seinen Eltern oder seiner Umgebung Geborgenheit und Bestätigung seines Wesens, dann bildet sich daraus ein Vertrauen, das zu einem inneren Bejahen *echter* Vorbilder führt. Dem kleinen Spielkind sollte man täglich Anregung und Beihilfe im Spielen geben. Führt man es liebevoll an die Geschöpfe der Natur heran, ist eine weitere wichtige Vorbereitung gegeben zur Förderung der Phantasie. Viel mehr Väter und Mütter müssten selbst das Erzählen und Vorlesen im Familienkreis übernehmen und es nicht an Platten und Medien delegieren. Beim Aufnehmen des erzählten Wortes, der kleinen «Geschichten», setzt das Kind gehörte Worte und Sätze eigentätig in innere Bilder des Geschehens um. Mehr und mehr wachsen so die inneren Vorstellungskräfte. Im Vorschulalter kann man das Gehörte mit künstlerisch gestalteten Bilderbüchern ergänzen. Wiederholt sollte man Zeit finden, sich mit dem Kinde liebevoll in gemeinsam betrachtete Bilder zu vertiefen, auf denen vieles zu entdecken ist, und sie so zu «sprechenden Bildern» werden lassen. Bald einmal wird das kleine Kind sie uns zeigen und wieder erzählen.

Das Poesie- und Märlitelefon – auch Medien

Wer Freude an Gedichten hat, kann zum Hörer greifen und über Nr. 061 / 32 63 53 dem *Poesietelefon* lauschen. Und Wenn Sie, liebe Kollegin, Berufung zum Verseschmieden fühlen, dann dürfen sie Ihr Werk an M. Jenny in Basel (Oetlingerstrasse 57) senden. Vielleicht hören Sie dann selber einmal über den Draht.

Das *Märlitelefon* Nr. 034 / 45 45 55 hat jüngst den 10 000 Anruf erhalten. Doch die Technik ersetzt nicht das Erzählen durch eine Bezugsperson. Wie sagte doch ein Kind, als es eine Märchenplatte aufgelegt bekam? «*Aber die kann mich ja nicht auf den Schoss nehmen!*»

rks.