



LINGUISTIK

Das Prinzip Charlie Brown

Ein US-Psychologe behauptet, Comics sprächen eine eigene Sprache, die Bilder folgten einer festen Grammatik. Nimmt das Gehirn die „Peanuts“ wahr wie Goethes „Faust“?

An dem Tag, als die Bilder sprechen lernten, verstand Neil Cohn kein Wort. Vor dem Jungen lag ein Stapel Mangas, die ihm ein Freund geliehen hatte. Er blätterte durch die Hefte, begeistert von dem, was er sah. Neil sprach kein Japanisch, aber er las. Bild für Bild entzifferte er die Geschichte. Stunden später schmerzte sein Kopf.

Jahre später arbeitete Cohn als Comic-Zeichner, heute ist er Psychologe, und manchmal überlegt er, ob jener Tag und die Mangas wohl mit darüber bestimmt haben, was aus ihm wurde. Damals, glaubt er, habe er eine neue Sprache gelernt, eine Sprache, die nichts mit Worten zu tun hat.

Cohn hat Comics immer geliebt, was naheliegt, wenn man wie er im kalifornischen San Diego aufwächst: Alljährlich treffen sich dort die Fans und Freaks zur „Comic Con“, der weltweit größten Zusammenkunft dieser Art. Als 14-Jähriger jobbte er dort an einem Stand, seinen Mitschülern brachte er bei, Mickymaus zu malen; selbst zeichnete er ganze Universen.

Cohn kramt seinen Sammelband von damals, „Shadow City“, aus dem Regal. Darin stürzt ein Krieg zwischen Rebellen, Polizisten, Helden und dem organisierten Verbrechen zwei Welten ins Chaos. „Abgefahrener Kram“, sagt er. „Am Ende ließ ich zwei gigantische Statuen kämpfen.“

Erst an der Universität begegnete er der Linguistik. Er lernte, dass wir zwar

nur eine begrenzte Zahl von Wörtern kennen, wenn wir sie aber kombinieren, daraus unendlich viele Sätze bilden können. Dass Sprachen Systeme aus Bausteinen sind, die Regeln unterliegen. Er fand das faszinierend. Doch was für eine Reihe von Worten gilt, sagte er sich, muss doch auch auf eine Reihe von Bildern zutreffen. Warum also erforschten Linguisten nur die Sprache von Romanen, aber nicht die von Comics?

Aus dem Fan wurde ein Wissenschaftler: Cohn interessierte nicht mehr, was in den Sprechblasen stand, sondern wie die Bildreihen angeordnet waren. Aus seiner Sicht gehorchten die Bilder einer Grammatik, so wie Sätze in Englisch oder Deutsch. Jedes Bild hat seinen Platz in der Reihe, so wie ein Verb im Satz. Es ist aufgebaut aus Linien – deren Anordnung ebenfalls Regeln unterliegt.

Cohn erkannte ein eigenes Vokabular. Flackern in Donalds Augen Herzen, ist er gerade in Liebe zu Daisy entbrannt; steht in seiner Sprechblase „@#%&!“, rast er vor Zorn. Sein Körper, in gestrichelten Linien gezeichnet, bedeutet, er ist unsichtbar, und leuchtet über seinem Kopf eine Glühbirne, kommt ihm eine Idee. Lläuft hingegen einer Manga-Figur aus der Nase eine Blase, ist das das japanische Zeichen für Schlafen.

Cohn hielt es für einen guten Einfall, diese Gesetze genauer zu ergründen. Nur war er einer von wenigen, die so dachten.

Er bewarb sich bei Universitäten, sagte, er wolle als Doktorand erforschen, wie unser Gehirn Bilder zu einer Geschichte zusammensetzt. Dass er glaube, Comics könnten etwas darüber verraten, wer wir sind. In den Antworten stand, das sei alles sehr interessant, aber doch etwas abseitig. Cohn litt, wie Comics leiden: Niemand nahm ihn ernst.

Autoren haben in Büchern wie „Barfuß durch Hiroshima“ die Atombombe und in „Palästina“ den Nahostkonflikt als Comic erzählt, und doch bleibt die Form für viele Leute eine Bildergeschichte für Kinder und Nerds, geeignet für Witze in Zeitungen, nicht fürs Akademische. Dabei war Cohns Idee gar nicht so revolutionär.

„Ich habe nie gezeichnet, ich habe immer geschrieben“, sagte der Zeichner Chris Ware einmal, dessen Werk „Der klügste Junge der Welt“ Feuilletonisten gern mit James Joyce’ „Ulysses“ vergleichen. Seine Leser ließ Ware wissen, sie sollten seine Arbeit „lesen, nicht betrachten“. Kollegen wie Scott McCloud, Will Eisner in den USA und Thierry Groensteen in Frankreich hatten Theorien entworfen, wie Comics funktionieren. Cohn fand: Es fehlte ein Beweis.

An der Tufts University in Massachusetts bekam er seine Chance, ihn zu finden. Als sie ihn dort als Schüler akzeptierten, nahm Cohn seine Comics und zog ins Labor.

Was folgte, erklärt er in Bildern. Er führt den Leser darin zwischen Gehirnen und Steinzeitmenschen hindurch: „Wir haben gelernt, auf drei Arten Geschichten zu erzählen“, erklärt die Comic-Figur Cohn. „1. Wir können mit unserem Mund Laute

1964 PEANUTS WORLDWIDE LLC, DIST. BY UNIVERSAL UCLICK DISTR. BULLS





bilden – so sprechen wir. 2. Wir können unseren Körper bewegen – und in Zeichensprache reden. 3. Wir können zeichnen – woraus in unserer Kultur Comics (und Ikea-Bauanleitungen) hervorgehen.“

Ein vergleichsweise komplizierter Satz wie „Mein Mitbewohner, der langweilig ist, schaut gern fern“ kann wie hier in Worten aufgebaut sein, aber auch in Gesten oder in Bildern. Die Botschaft bleibt, nur die Verpackung ändert sich.

Wenn diese Theorie stimmt, dachte Cohn, wenn Comics über eine eigene, regelhafte Sprache verfügen, dann müssen sie genauso zu erforschen sein.

Er ließ Testpersonen die „Peanuts“ lesen. Dabei trugen sie eine Kappe mit Elektroden, die ihre Hirnwellen maßen. Auf dem Bildschirm erschien jeweils ein Bild: Snoopy, wie er einen Baseball schlägt. Linus, wie er losläuft. Wie er stoppt und beginnt, eine Sandburg zu bauen. Wie er den Ball fängt. Manchmal vertauschte Cohn die Reihenfolge. Manchmal stimmte die Struktur, aber die Bilder ergaben keinen Sinn. Ähnlich wie ein berühmter Satz des Linguisten Noam Chomsky: „Farblose grüne Ideen schlafen wütend.“ Fehler-, aber auch sinnfrei.

In den neunziger Jahren hatten Forscher solche Sätze an Probanden getestet. Damals fanden sie Signale, die seitdem als Marker dafür gelten, wie unser Hirn Sprache verarbeitet.

Das Erstaunliche an Cohns Experiment: Was das EEG jeweils beim Betrachten von Bilderfolgen aufzeichnete, war identisch mit dem, was es beim Lesen von Sätzen misst. Laufen also im Gehirn ähnliche Pro-

zesse ab, ob wir „Faust“ lesen oder Micky Maus? Ein Prinzip scheint am Werk, das uns erlaubt, Bausteine verschiedener Art sinnhaft zusammenzufügen.

Zeichnen, glaubt Cohn, sei für den Menschen so natürlich wie Sprechen, nur ließen wir diese Fähigkeit verkümmern, weil wir sie für Kunst halten. Die meisten Erwachsenen beherrschen lediglich Strichmännchen und Smileys. „Das ist grafisches Gebrabbel“, sagt Cohn, dessen Buch über die Sprache der Comics nun auf Englisch erschienen ist*.

Menschen lernen Sprachen nur bis zu einem gewissen Alter mühelos, womöglich gilt Ähnliches für Zeichnungen. Ein japanischer Forscher gab Kindern die Aufgabe, eine Geschichte in Bildern zu erzählen. Während in vielen Ländern die Hälfte der Zwölfjährigen scheiterte, gelang dies in Japan schon Sechsjährigen mühelos – einem Land, in dem Mangas ein Drittel aller Printprodukte bilden.

Auch das Leseverständnis wächst mit der Übung. Haben Kinder im Alter von 5 Jahren noch Probleme, Bildergeschichten zu verstehen, gelingt es ihnen mit 13 mühelos. Dabei springen die Augen von Comic-Fans beim Lesen schneller und präziser von Bildsequenz zu Bildsequenz. Comic-Laien dagegen zeigen sich überfordert: wie Bilderanalphabeten.

„Wir sollten Zeichnen unterrichten wie Schreiben und Lesen“, sagt Cohn, „nämlich indem man zunächst andere imitiert und dann komponiert.“ Und dann? Was

wäre gewonnen, wenn wir alle „fließend zeichnen“ könnten?

Wenn Aborigines in Zentralaustralien Geschichten erzählen, setzen sie sich und zeichnen in den Sand. Zunächst wischen sie Äste und Steine weg. Den Zeigefinger abgespreizt, malen sie mit dem Mittelfinger. Ein Strahlenkranz: Feuer. Ein Halbkreis mit einer Linie darin: Jemand schläft in einer Höhle. Ein Schlag mit dem Handrücken auf den Boden beendet schließlich die Geschichte. Nur wer das Zeichnen beherrscht, gilt auch als fließender Sprecher.

Zusätzlich beherrschen sie eine Zeichensprache. Simultan erzählen die Aborigines so auf drei Ebenen – präziser, als gesprochene Sprache allein es vermag: Ist die Skizze eines laufenden Mädchens nach Norden ausgerichtet, weiß der Zuhörer, in welche Himmelsrichtung das Kind ging. Er erfährt, wo es stand, ob andere dabei und wie nah sie waren.

Cohn ist überzeugt: Text und Bild können gemeinsam die bessere Geschichte erzählen, verständlicher und leichtfüßiger. Wenn er früher in der Schule einen Text nicht verstand, stellte er ihn sich als Comic vor.

Doch manchen in der Branche stören seine Ideen. Er raube Comics die Kunst, indem er sage, Zeichnen sei so simpel wie Sprechen. Quatsch, sagt Neil Cohn. Große Künstler werde es immer geben, wie einen Oscar Wilde – da staunte auch niemand darüber, dass der britische Schriftsteller überhaupt in der Lage war, einen ganzen Satz auf Englisch zu schreiben.

Laura Höflinger

* Neil Cohn: „The Visual Language of Comics“. Bloomsbury Academic; 221 Seiten; 25,95 Euro.

