



2020/44 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2020/44/als-der-beagle-laufen-lernte>

Die Comicstrips der »Peanuts«

Als der Beagle laufen lernte

Von **Uli Krug**

Vor 70 Jahren lief in den USA ein Zeitungscomic an, der zur einer der längsten Erzählungen werden sollte, die je ein einzelner Mensch verfasst hat. Dabei handelt Charles M. Schulz' »Peanuts« nur von ein paar Vorstadtkindern und einem Hund, die sich mit Baseball, Schmusedecken und Kürbissen beschäftigen. Uli Krug ergründet anhand einer Jubiläumsausgabe der Strips die Magie von Schulz' Geschichten.

Wenn es darum geht, welche Comic-Figur sich seit Jahrzehnten der größten, generationsübergreifenden Beliebtheit als Motiv für Kaffeetassen, T-Shirts und Hauspantoffeln erfreut, aber auch als Jackenaufnäher bei der US Air Force im Gebrauch ist – dann kann sich wohl nichts und niemand mit einem Beagle aus dem nördlichen Mittelwesten der USA vergleichen: Snoopy, dem heimlichen Helden der Comic-Strip-Reihe »Peanuts«. Es ist zuvörderst dieses Mischwesen aus dem Vorgarten, halb Kanide, halb Kind, wortlos, aber überredungsstark, albern, aber raffiniert, dessen Phantasie ebenso grenzenlos ist wie sein Appetit, das den unvergleichlichen Charme und den globalen Erfolg der Peanuts verbürgt. Denn als der Hund des konzeptionellen Helden der Reihe, des lakonischen notorischen Pechvogels Charlie Brown, sich aufrichtete und zu einem autonom agierenden Zentralcharakter wurde, steigerte dies das Potential des nur von Kindern bevölkerten Strips immens: Durch das anthropomorphe Tier lässt sich insbesondere das Thema Liebe und mit diesem notwendigerweise die ewigen Konflikte zwischen Egoismus und Loyalität, Trieb und Treue immer neu variieren, ohne entweder Erwachsene einführen zu müssen (die bei den »Peanuts« buchstäblich immer im Schatten stehen und nur bisweilen aus dem Off zu vernehmen sind) oder die Figuren aus der vorbeziehungsweise frühpubertären Latenzphase herauswachsen zu lassen (denn dann würde unweigerlich die Physis die verhandelten metaphysischen Themen überlagern und profanieren). Wohl deshalb wirkt ein Snoopy-Accessoire bei einem Erwachsenen deutlich weniger infantil als beispielsweise eine Minnie-Maus-Handtasche.

Snoopy, dieses Mischwesen aus dem Vorgarten, halb Kanide, halb Kind, wortlos, aber überredungsstark, albern, aber raffiniert, dessen Phantasie ebenso grenzenlos ist wie sein Appetit, verbürgt den unvergleichlichen Charme und den globalen Erfolg der »Peanuts«.

Es war der Strip vom 9. Januar 1956, in dem Comic-Hund Snoopy (von to snoop, Herumschnüffeln, Stöbern) jener evolutionäre Durchbruch gelang, der entscheidend dazu

beitrag, die Comic-Reihe seines Zeichners Charles M. Schulz zur »vermutlich längsten Geschichte« werden zu lassen, »die je von einem einzelnen Menschen erzählt wurde« (wie es in der Encyclopædia Britannica heißt). Den Übergang zum menschenähnlichen Wesen vollzieht der bis dato auf allen Vieren durch die Straßenzüge, Gärten und Wiesen einer namenlosen Vorstadt streifende Beagle recht hundetypisch in einer Mischung aus Herumtollen und Imitationslernen: Snoopy beobachtet Sherry, einen der frühesten Nebencharaktere der »Peanuts«, und Lucy beim fröhlichen Rutschen über eine vereiste Pfütze und entdeckt beim Versuch der Nachahmung, dass seine Hinterpfoten groß genug sind, um auf ihnen zu stehen.

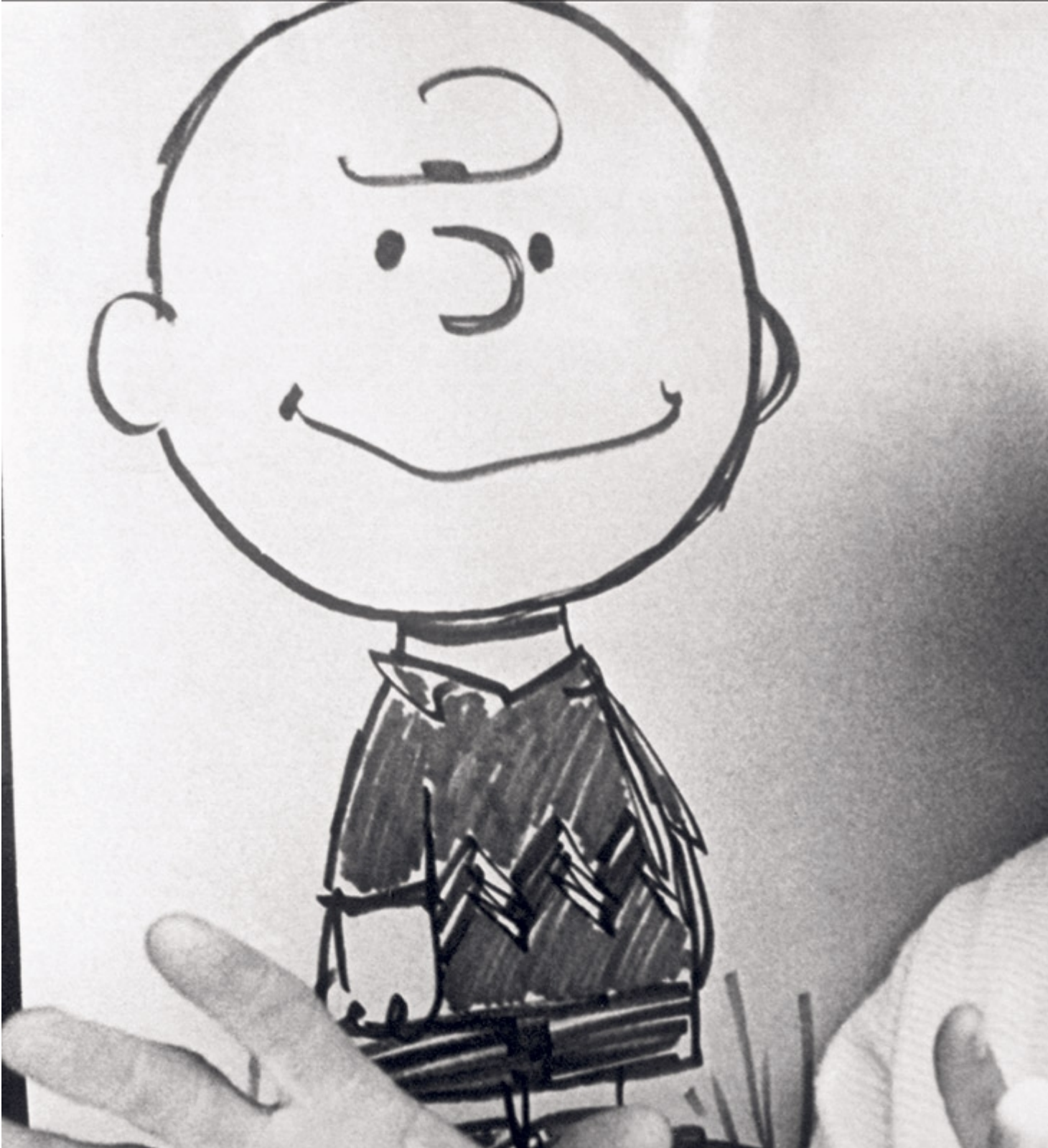
Dass in diesem Beagle mehr steckt als in anderen Hunden, hatte dem Leser bereits gedämmert, als Schulz 1952 Snoopys Überlegungen erstmals in einer Gedankenblase in Worte fasste; gerade eineinhalb Jahre, nachdem der erste »Peanuts«-Strip Anfang Oktober 1950 in sieben Tageszeitungen zu lesen gewesen war, unter anderem in der *Washington Post* und der *Chicago Tribune*. 50 Jahre später erschien am 12. Februar 2000, einen Tag nach Schulz' Tod, der letzte von nicht weniger als 17 897 »Peanuts«-Strips, die ursprünglich aus je vier Panels bestanden, deren viertes die Pointe setzt.

Zu den Hochzeiten der »Peanuts«, in den sechziger und siebziger Jahren, als sich auch das klassische Figurenensemble um Charlie und Snoopy herausgebildet hatte, publizierten 2 600 Zeitungen in 75 Ländern und 21 Sprachen die kleinen Episoden aus dem ebenso kleinen Leben ihrer kleinen Protagonisten, der »Li'l Folks«, wie Schulz seine stark autobiographisch inspirierten Schöpfungen selber gern genannt hätte. Der Titel »Peanuts« hingegen war die Idee der Agentur, die die Comic-Reihe an die Tageszeitungen vermarktete. Ein Titel, den Schulz, der jeden einzelnen Strip selber konzipierte, zeichnete, letterte und kolorierte, mit lediglich fünf Wochen Unterbrechung in 50 Jahren, übrigens zeitlebens verabscheute. Er vermied das P-Wort, wo er konnte, und bezeichnete sein Lebenswerk stets als »den Zeitungscomic mit Snoopy, dem Hund von Charlie Brown«.

Kaum ein anderer Comic trägt eine derart persönliche Handschrift, stellt derart autobiographisch inspirierte Charaktere vor wie die »Peanuts«. Der Erfinder selbst bildet die Vorlage für Charlie Brown, dessen Fremdsein mit der Welt Schulz' eigene Kindheitsempfindung spiegelt, von einem mitleidlosen Schicksal stets auf die eigene Unzulänglichkeit gestoßen zu werden; Snoopys Fellzeichnung wiederum erinnert an den vom kleinen Charles innig geliebten Familienhund, einen Pointer; Linus Van Pelt, der seine Schmusedecke kindisch verteidigt, weil er die erwachsene Weisheit besitzt, die Welt für grundlegend instabil zu halten, ist einem geschätzten Kollegen Schulz' nachgebildet; selbst das zumeist nicht gezeigte »kleine rothaarige Mädchen«, das von Charlie schüchtern und hoffnungslos angehimmelt wird, entspricht einer Jugendliebe Schulz', die ihm einen Korb gab.

Diese persönliche Grundierung war sicher ein Grund, warum Schulz die Fortsetzung des Strips testamentarisch untersagte – was die Rechteinhaber nicht daran hinderte, im Jahr 2014 Schulz'sche Episoden zu einer neuen, schon von der Koloration zu kühlen und von der Konturierung zu perfekten Zeichentrickserie zu verwursten, und, als Gipfel der gestalterischen Fehlinterpretation, ein Jahr später einen Animationsfilm in 3D hinterherzuschieben. Dabei zerstört es die Schulz'schen Figuren regelrecht, wenn man sie graphisch derart aufmotzt, denn deren emotionale Ausdrucksstärke liegt genau, auch wenn es auf den ersten Blick paradox erscheinen mag, in der extremen zeichnerischen Reduktion von Mimik und Gestik. Schulz' minimalistischer Strich passt perfekt zur Funktionsweise der nonverbalen menschlichen

Kommunikation: Gerade einmal acht Muskeln bestimmen den menschlichen Gesichtsausdruck; sein Reichtum und seine Nuancen liegen nicht im Bewegungsapparat, sondern im Auge, in der Interpretation des betrachtenden Gegenübers. Die überaus klaren Signale, die Schulz seinen Kindercharakteren und vor allem dem anthropomorphen Hund ins flächige Antlitz legt, die Lippenlinie und die Lidstellung, berühren die grundlegende menschliche Interpretations- und Identifikationsneigung tief, wozu das karge Setting der Strips – eine Mauer, die Hundehütte, die zum Baseballfeld umfunktionierte Wiese – sein Übriges tut.



Selbstbildnis als Kind. Charles M. Schulz mit der auf seinen Jugenderinnerungen basierenden Figur Charlie Brown

Bild:

picture-alliance

Gerade dieses fest begrenzte wie unverbaute Lebensumfeld – die Felder beginnen gleich hinter den typischen Vorstadthäusern mit ihren ebenso typischen Bretterzäunen, die Straßen sind leer, Autos tauchen so gut wie nie auf – lädt die »Peanuts«-Charaktere wiederum zum Tagtraum ein: zum inneren Überschreiten der eigenen Möglichkeiten, ohne dabei allzu schmerzhaft – maximal durch einen Plumps auf den Hintern – mit dem Realitätsprinzip zu kollidieren. Ihre Episoden sind kindlicher Vorschein der Erfahrung, dass sich die Idee vom Glück inmitten der Lebensnotwendigkeiten nur im *spleen*, im von jeder Effektivität freigestellten Fimmel, festhalten lässt. So entwirft Linus Grundzüge einer freundlichen Religion des »großen Kürbis«, während Charlie, Archetyp des *loveable loser*, sich seine kläglichen Auftritte an der Wurfplatte durch träumerische Identifikation mit dem fiktiven Baseball-Star Joe Shlabotnik erträglich macht.

Snoopy obliegt es, die Möglichkeiten des Strips ins völlig Phantastische zu erweitern; die Träume des auf seiner Hütte schlummernden Hundes transzendieren den Kosmos der Vorstadt, ohne ihn zu sprengen. Snoopys Paraderolle im Traum ist die eines britischen Flieger-Asses aus dem Ersten Weltkrieg, der mit seinem als Hundehütte getarnten Doppeldecker Sopwith Camel den deutschen Jagdflieger Manfred von Richthofen bekämpft; auch als Eislauftrainer – im Traum als Olympionike, auf dem Teich als Coach von Peppermint Patty – und College-Schwarm Joe Cool macht der Beagle eine, nun ja: unvergleichliche Figur. Gleichwohl achtet Schulz genau darauf, dass Snoopys Alltagsverhalten immer wieder auch dem eines typischen Hundes gleicht. Der Cartoon knüpft damit an die konstitutive Ambivalenz der Gattung an, Tier zu sein und doch nur mit und bei Menschen leben zu können – auch das ein extrem starkes emotionales Moment, nimmt es doch die Identifikation des Kindes mit dem Haushund auf, das, gleich ihm, in einer Welt Erwachsener lebt, ohne auktorialen Anteil an ihr zu haben.

Die »Peanuts« sind nicht nur zeichnerisch ein puristisches Vergnügen, sie sind auch nur pur wirklich zu genießen; jede weitere Zutat würde alles verderben, eine Modernisierung allen Zauber rauben.

Die »Peanuts« sind also nicht nur zeichnerisch ein puristisches Vergnügen, sie sind auch nur pur wirklich zu genießen; jede weitere Zutat würde alles verderben, eine Modernisierung allen Zauber rauben. Und genau in dieser puren Form präsentiert der Carlsen-Verlag die »Peanuts« in einer seit 2006 sukzessiv veröffentlichten Werkausgabe, die die »kleine menschliche Komödie«, wie Umberto Eco den Schulz'schen »Mikrokosmos« nannte, und den Werdegang ihrer Charaktere erstmals in deutscher Sprache vollständig und chronologisch entfaltet. Nicht weniger als 26 Bände umfasst diese Ausgabe, die aber wohl bei den meisten (noch nicht) *die hard-*Liehabern das Konto zu stark leeren, das Regal wiederum zu arg füllen dürfte. Doch gab es bislang hierzulande kaum einen wirklich vorbehaltlos empfehlenswerten Einsteigerband: Zu verstreut auf verschiedene Verlage und Formate waren die bisherigen Veröffentlichungen, ein Zustand, der auch der notwendig disparaten Veröffentlichungsform der ursprünglichen *daily strips* entsprach. Doch zum 70jährigen Jubiläum der »Peanuts« hat sich das endlich geändert: Carlsen veröffentlicht das wohl definitive Best-of unter dem Titel »Peanuts!«, einen mehrere

Laib Brot schweren chronologischen Streifzug durch ein halbes Jahrhundert der Comicstrips, ein Schwergewicht von Buch, das auch den bisher besten Zugang zum Universum von Charles Schulz übertrifft, nämlich die 32 Episoden der von Schulz selber betreuten Fernsehserie »Peanuts«, die Mitte der siebziger Jahre auch in Deutschland ausgestrahlt wurde. Anders als die Serie es konnte, die immerhin alle zentralen Motive versammelte, zeichnet der neue Band durch die Jahrzehnte das gemächliche Reifen und den ebenso gemächlichen Wandel der Charaktere nach – liebevoll kommentiert von Charles Schulz selber, mit passenden Passagen aus Interviews und Anthologien.

Der Genuss, den der wunderbare Wälzer bereitet, ist dabei süß und schmerzlich zugleich. Die Hauptzutaten fesseln wie immer: vor allem der irrlichternde Humor eines Hundes, der seine Wünsche zu tanzen pflegt, weil er nicht sprechen kann, und als dessen Pendant der ironische Humor eines Jungen, dem alles misslingt, der die nur selten unterbrochene Serie seiner Missgeschicke aber stoisch erträgt, was ihm eine besondere Art der Würde in der Niederlage bewahrt – trotz und wegen aller Tücke des Objekts und des Mitgeschöpfes. Und eine leicht nostalgisch Grundstimmung haftete dem Strip wohl schon immer an: Die Lebensumstände und Vorstellungswelten, die Schulz aus der Erinnerung an seine Kindheit entwirft, waren auf einnehmende Weise schon während der Hochphase des Strips am Veralten, aber eben auch für kindliche Leser immer noch verstehbar im Sinne des imaginativen Nachvollzugs.

Heute, 20 Jahre nach Schulz' Tod, drängt sich jedoch die Befürchtung auf, dass nicht nur diese zeitspezifische Form der Kindheit überholt ist, sondern vielleicht Kindheit an sich, zumindest so, wie sie in den »Peanuts« subtil inszeniert ist, als »eine Welt von Wesen, welche in den Begrenzungen der Kindheit gefangen sind und sie gleichzeitig überwinden oder ignorieren«, wie es Joachim Kalka in seiner Hommage an die »Peanuts« pointiert ausdrückt. Denn eine solche Kindheit setzt eine autonome Sphäre der Kinder voraus, in der sie sich frei bewegen, die Leere des Nachmittags füllen können, statt sie gefüllt zu bekommen; wo Initiation in die Welt der Erwachsenen sich vorbereiten kann in ungestörter, phantastischer Mimikry an das, was die Kinder für diese Welt halten. Diese Sphäre, in der das große Sublimationstheater der »Peanuts« seine Bühne findet, in der etwa Zornesausbrüche nicht von den Eltern ertragen, sondern von anderen Kindern durch Spott reguliert werden, scheint einem Prozess »vorzeitiger Sozialisation« (Marcuse) zum Opfer zu fallen: ein Prozess, der den Kindern die eigenständige Modellierung ihrer Triebcharaktere versagt, weil sie zu früh funktionieren müssen, um sich entwickeln zu können; in dem die fremdbestimmte Zeit, und nenne man sie auch Freizeitangebot oder Potentialentwicklung, sich nicht mehr nur auf Schule, Hausaufgaben, Abendessen und Gottesdienst beschränkt. Weil die »Peanuts« so deutlich daran erinnern, wie zwar nicht alles besser, aber alles anders war, stimmen sie nostalgischer denn je.

Charles M. Schulz: Peanuts! Aus dem Englischen von Matthias Wieland. Carlsen-Verlag, Hamburg 2020, 544 Seiten, 79 Euro