

Dietrich Grünewald

Comics



Niemeyer

Dietrich Grünewald

Comics

Niemeyer

© der Titelillustration: 2000 Quino/Distr. Bulls. Abdruck aus:
Quino, Mafalda blickt voll durch. Ihr viertes Buch.
Wolfgang Krüger Verlag (1988)
Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
Grünewald, Dietrich:
Comics / Dietrich Grünewald. – Tübingen: Niemeyer, 2000
(Grundlagen der Medienkommunikation 8)
ISBN 3-484-37108-0 ISSN 1434-0461
© Max Niemeyer Verlag GmbH, Tübingen 2000



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Germany.

Satz: Anne Schweinlin, Tübingen

Druck: Guide Druck GmbH, Tübingen

Einband: Nädele Verlags- und Industriebuchbinderei, Nehren

Der vorliegende Band definiert Comics im Rahmen des Prinzips Bildgeschichte als eigenständige Kunstform und versucht auf der Basis exemplarisch-anschaulicher Analyse Theorie und Ästhetik des Comics zu entwickeln. Er bietet einen Einblick in die interdisziplinäre Comic-Forschung, seine Geschichte, seine Produktion und Distribution. Bezogen auf die differenzierten Erzähl- und Gestaltungsweisen werden seine spezifischen Rezeptionsanforderungen aufgezeigt. Die Comic-Kritik will dazu beitragen, den kulturellen Stellenwert der Comics zu bestimmen. Der Band wird abgeschlossen durch ein umfangreiches Literaturverzeichnis.

1. Einleitung

La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait de bandes dessinées. (Pablo Picasso) (*France-Soir* 15.10.1966)

Durch die Zeichenfiguren Charlie Brown, Snoopy und Lucy habe ich viel über das menschliche Dasein gelernt. (Bill Clinton) (*Gießener Allgemeine* 16.12.1999)

Der Erfolg der Comics begann, als in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts us-amerikanische Pressekonzerne die traditionelle europäische Form der unterhaltenden Bildgeschichte der Bilderbögen und Witzblätter in ihre Zeitungen aufnahmen, zunächst als Sonntagsbeilage, später auch in den Tageszeitungen, und sie allmählich dem Medium anpassten: Seriencharakter mit vertrauten, Identifikation und damit Leserbindung schaffenden Figuren, Integration von Bild und Schrift (Übernahme und Weiterentwicklung der bis dahin vorwiegend in Karikaturen üblichen Sprechblasen), konsequente Fortführung einer aktionsgeprägten Dramaturgie mittels der engen, dynamischen Bildfolge, wie sie in Korrespondenz zum Zeichentrick seit den 30er Jahren des 19. Jahrhunderts in Europa entstanden war und – in Wechselwirkung mit dem zeitgleich sich entwickelnden Film – neue Modi (Perspektivwechsel, Montage) hervorbrachte. Die in karikierendem Stil gezeichneten slapstickhaften, oft satirisch gesellschaftskritischen Geschichten wenden sich an ein disperses, vornehmlich erwachsenes Publikum. Schon bald erweitert sich das Themenspektrum, greift märchenhafte (*Linie Nemo*, 1905) und abenteuerliche Geschichten (1929 die

Dschungelgeschichte *Tarzan* und die Science-fiction-Geschichte *Buck Rogers*, 1931 die Kriminalgeschichte *Dick Tracy*) auf. Das führt neben den bisherigen kurzen Episoden zu langen Fortsetzungsgeschichten, zu Stilvielfalt, aber auch zu einer Differenzierung des Publikums. Das anfangs der 30er Jahre eingeführte Medium Heft (Comic-Book), zunächst mit Sammlungen von Zeitungsstrips, später, ab 1935, auch mit originalen Geschichten, fördert diese Entwicklung: so wendet sich das *Mickey-Mouse-Magazine* (1933) an Kinder, *Superman* (1938) vorwiegend an Jugendliche und Erwachsene. Während sich in den USA eine potente Comic-Industrie entwickelt, verhält sich Europa zu dieser neuen Form der Bildgeschichte recht distanziert. Mit dem Ende des 1. Weltkrieges wird der Bilderbogen, bis dahin auflagenstarkes Massenmedium, bedeutungslos, die traditionelle Form seiner Bildgeschichten (textfrei oder Bildfolgen mit gereimten oder Prosa-Untertexten) aber bleibt in Kundenbroschüren, in Kinder- und Jugendzeitschriften vorherrschend. Erst mit *Zig et Puce* in Frankreich (1925, Album 1927) und *Tintin* in Belgien (1929) zeigt sich eine Öffnung zur Comic-Form und begründet die nach dem 2. Weltkrieg prosperierende franko-belgische Comic-Tradition, die mit *Asterix* (1959) ihren weltweit größten Erfolg zeitigt. Arpad Schmidhammers Serie *Prof. Biedermann*, 1908, e. o. plauens (i. e. Erich Ohser) *Vater und Sohn*, 1934-37, Ferdinand Barlogs *Die fünf Schreckensteiner*, 1937-40 in der *Berliner Illustrierte Zeitung* (vgl. Schnurrer 1979 u. 1982), gehören zu den wenigen deutschen Produktionen. Abgesehen von einigen ausländischen Übernahmen (z. B. *Kalle der Lausbubenkönig* in *Neue Jugend* 1933-35; dt. Version der US-Serie *Perry* von Martin Branner, 1922ff.) lernten deutsche Kinder Comics erst in den 50er Jahren kennen. Comics eigener Produktion wie *Mecki* (Escher u. a. *Hör Zu*), *Oskar der Familienvater* (CeFischer, *Frankfurter Illustrierte*), *Nick*

Knatterton (Schmidt, *Quick*), *Jimmy das Gimmipferd* (Kohlsaas, *Stern*), Heftserien wie *Sigurd* oder *Nick* (Wäscher), *Fix und Foxi* (Kauka) oder *Mosaik* (Hannes Hegen, DDR) sind Ausnahmen. Während in anderen Ländern Europas, Südamerikas oder in Japan eine nationale Comic-Literatur entsteht, die sich gegenüber dem amerikanischen Einfluss behaupten kann, ist der deutsche Comic-Markt (bis heute) von ausländischen Lizenz-Ausgaben dominiert. Die fehlende eigene Tradition mag mit zu den Gründen gehören, warum Comics hierzulande geringe Akzeptanz finden, in den 50er und 60er Jahren als Schundlektüre erbittert bekämpft wurden. Mitte der 60er Jahre, ausgehend von Europa (Forest: *Barbarella*, Frankreich 1964; Pratt: *Ballata del Mare Salato*, Italien 1967), beginnt sich die Comic-Welt zu verändern. Neben dem Mainstream serieller Massenproduktion entstehen Comic-Werke, die – vornehmlich für ein Erwachsenen-Publikum – als autonome Alben und Bücher abgeschlossene Erzählungen mit inhaltlich und grafischem Anspruch vorlegen. In Frankreich als *Neunte Kunst* anerkannt, beginnt zögerlich auch in Deutschland eine öffentliche vorurteilsfreiere Auseinandersetzung, gibt es Comic-Ausstellungen, Fachliteratur, finden Comics Eingang in Schule und Hochschule, öffnen sich die Feuilletons von Zeitungen und Zeitschriften. Grafische wie dramaturgische Experimente erlauben es heute kaum, von einem ‚Comic-Stil‘ zu sprechen; vielmehr präsentiert sich ein höchst differentes Angebot, durchaus anderen Künsten wie Literatur oder Film vergleichbar, das populäre anspruchsvolle wie triviale, das künstlerisch hochrangige und avantgardistische Werke umfasst. Comic-Lesen muss gelernt sein – anspruchsvolle Comics fordern auch ein anspruchsvolles, vorurteilsfreies und kompetentes Publikum. Dazu gehört – wie in der Belletristik – Ausdauer und Idealismus. Ohne qualitative Unterschiede zu

negieren, wäre es allerdings falsch, Comics in wertvolle Kunst-Comics und minderwertige Populär-Comics zu sortieren. Die Anschaulichkeit der Bildgeschichte, gleich welcher Form, prägt ihren Wert als ‚ars una‘, die unterschiedlichen Ansprüchen und Rezeptionsweisen gerecht werden kann. Die Ausführungen zu Theorie, Forschung und Kritik der Comics, eingebunden in das umfassende ‚Prinzip Bildgeschichte‘ (‚Bildgeschichte‘ verstanden als eigenständige Kunst), wollen dazu beitragen, für diese Sicht zu sensibilisieren.

2. Definition: Was ist ein Comic?

2.1. Begrifflichkeit

Der Begriff ‚Comic‘ hat sich seit Ende des 2. Weltkrieges als Übernahme aus dem Amerikanischen sowohl im Deutschen als auch weitgehend international etabliert. Von der inhaltlichen Bedeutung (engl. komisch; comical: lustig, drollig) gelöst wird Comic (oft im Plural: Comics) als unscharfer Sammelbegriff für moderne Bildgeschichten verwendet. Während Kunzle (1973) schon frühe Beispiele ab 1450 unter dem Begriff subsumiert, differenzieren die meisten Publikationen zwischen Frühformen der Erzählung mittels Bildern von der Höhlenmalerei bis zum europäischen Bilderbogen (z. B. Perry/Aldridge 1967, Knigge 1996) und den Comics, wie sie seit Mitte der 90er Jahre des 19. Jahrhunderts in den USA entwickelt wurden. Ursprünglich bezog sich der Begriff in England auf Witzzeichnungen des 18. Jahrhunderts (Comic Prints), wurde dann für Zeitschriften gebräuchlich, die neben Texten Bildwitze und kurze Bildgeschichten beinhalteten, wie *Comic Cuts* 1890, *The Comic Home Journal* 1895, *The Coloured Comic* 1898 (Carpenter 1981, 57ff.). Erst Anfang des 20. Jahrhunderts wurde es üblich, die Bildgeschichten in den us-amerikanischen Zeitungen, bis dahin ‚the new humour‘ oder ‚funnie‘ benannt, mit dem Begriff ‚Comic-Strip‘ zu kennzeichnen (Knigge 1996, 25f.). Er leitet sich aus der spezifischen Form und dem Inhalt ab: Comic-Strips bestehen aus einer inhaltlich-chronologischen Folge von Einzelbildern (Panel), in einem Streifen angeordnet, und erzählen komisch-witzige Geschichten. Das formale Prinzip des Bildstreifens

prägte auch den französischen Begriff *Bande dessinée* wie den chinesischen *Lien-Huan Hua* (Ketten-Bilder). Die italienische Bezeichnung *Fumetti* (Rauchwölkchen) geht auf die Sprechblasen zurück, die für viele Comics signifikant sind. Allerdings sind Sprechblasen kein notwendiges Definitionsmerkmal, werden doch Serien wie *Prinz Eisenherz* (*Prince Valiant*, ab 1937), die mit Untertexten arbeiten, oder völlig textfreie sog. Pantomimenstrips auch als Comics bezeichnet. Mit der Dschungelserie *Tarzan* und der Sciencefiction-Serie *Buck Rogers* (beide ab 1929) erscheinen die ersten Comic-Strips, die auf komische Elemente verzichten und spannende Abenteuerunterhaltung bieten. Somit wurde es nötig, die Comics zu differenzieren, und es begegnen in der Fachliteratur Begriffe wie *Funny* (witzige, komische Bildgeschichten), *Semi-Funny* (Abenteuercomics mit witzigen Anteilen) oder *Adventure-Strip*. Die Kennzeichnung bezieht sich auf das Genre resp. den Inhalt, schließt aber auch den Stil (i. d. R. cartoonhaft bei *Funny* und *Semi-Funny*, realistisch bei *Adventure-Strip*) ein. Der japanische Begriff *Gekiga* bezeichnet den realistisch gezeichneten Comic; heute hat sich in Japan die Bezeichnung *Manga* (spontanes Bild) für Comics durchgesetzt. Mit dem Erscheinen der Comic-Books, die anfangs Comic-Strips nachdruckten, bald auch Originalmaterial boten (*New Fun*, 1935; *Action Comics* 1, 1938, beide Verlag DC), boten sich nun, orientiert an der Seite des Heftes, Kompositionsschemata an, die, Inhalt und Dynamik geschuldet, Panelgrößen, -formen und -abfolge variierten. Differenziert wird somit unter *Comic-Strip* die „Abfolge von zumeist zwei bis vier Bildern mit Fortsetzungshandlung oder einem abgeschlossenen Gag, die in horizontaler Richtung in einer Tageszeitung erscheint“ (Knigge 1996, 330) bezeichnet. *Comic-Heft* (*Comic-Book*) verweist auf das spezifische, eigenständige Medium; meist ein

regelmäßig wöchentlich oder monatlich erscheinendes Heft (17 x 24 cm, 32, 48 oder 64 Seiten) mit Fortsetzungscomics oder abgeschlossenen Episoden einer Serie. Comic-Album, vorwiegend in Europa etabliert, ist eine gelumbeckte (geklebte) Soft- oder Hardcover-Broschüre (Format Din A 4, 48 oder 64 Seiten), die neben dem Taschenbuch und dem gebundenen Buch in allen gängigen Formaten das Spektrum erweitert. Alben und Bücher bieten i. d. R. abgeschlossene Geschichten, die auch auf mehrere Bände verteilt werden können. Für diese Großformen, epische Comic-Erzählungen, finden sich Begriffe wie Comic-Roman, Comic-Novelle bzw. Graphic-Novel. Comic hat sich als Sammelbegriff durchgesetzt – allerdings unscharf und nicht umfassend definierbar. „Maßgebend für die Definition des Comic-Begriffs“, so Schwarz (1977, 11), „bleiben die [...] Bestandteile: Erzählcharakter, Bildreihung, Sprechblasen.“ Sicher – Aspekte wie Bildfolge, Sprechblase, Onomatopöie (lautmalende Wörter), grafische Indizes (z. B. Bewegung verstärkende Speedlines), Serie mit stehender Figur (unveränderbarer Charakter eines Akteurs) sind zwar vielen Comics zugehörig – aber es gibt zu viele Ausnahmen, so dass sie nicht als Definitiva gelten können. Auch gestalterische Aspekte (Stil oder Technik) sind nicht normativ; zum gezeichneten Comic ist – begünstigt durch die moderne Reproduktionstechnik – der gemalte, der fotografierte, der collagierte, der per Computer produzierte getreten. Der Autonomiecharakter des Comics, also in Abgrenzung der vom Text abhängigen illustrierten Geschichte die eigenständige, i. d. R. Schrift und Bild synthetisch verschmelzende oder ganz auf Schrift verzichtende erzählende Einheit, ist allerdings für alle Formen prädestinierend. Diese Bestimmung gilt freilich für jede Bildgeschichte, auch für die Bildgeschichten Hogarth's aus dem 18. Jahrhundert oder der Bilderbogen des

19. Jahrhunderts, für die Zyklen Max Klingers, für die surrealistischen Bildromane Max Ernsts. Eine qualitativ wertende Unterscheidung in Bildgeschichte und Comic, wie sie im Kontext der Schund- und Schmutzdebatte in den 50er Jahren üblich war, mit der die ‚gute Bildgeschichte‘ eines Wilhelm Busch oder e. o. plauen (Erich Ohser) von der angeblich minderwertigen Comicware (*Micky Maus*, *Superman*) zu scheiden sei, ist ideologisch bedingt und nicht fundiert. Es steht außer Frage, dass auch die sog. Comics differenziert zu betrachten und zu werten, dass auch hier wie im Bereich der Literatur oder der Bildenden Kunst deutliche Niveauunterschiede festzumachen sind. Unter Comic generell die triviale, minderwertige Bildgeschichte zu sehen, ist falsch und trägt nicht zur Klärung bei. Den Begriff zu ignorieren hilft auch nicht – er wird in der Alltagssprache, in der Presse, in der Fachliteratur benutzt. „Jeder weiß, was gemeint ist, doch niemand kann ihn erklären.“ (Pohl 1970, 7) Versuchen wir daher im Folgenden, ihn pragmatisch anhand eines Beispielen zu konkretisieren.

2.2. Ein Beispiel: Hägar



Abb. 1 Chris Browne: Hägar. © 2000 King Features Syndicate, inc./Distr. Bulls. Aus: Gießener Allgemeine.

Das vorliegende Beispiel findet sich auf der Seite einer Tageszeitung. Es besteht aus drei gleich hohen Einzelbildern (Panel). Sie sind in einem Streifen nebeneinander angeordnet; P1 und P3 sind mit einem schwarzen, frei aus der Hand gezogenen Strich umrahmt, annähernd gleich groß, nur unwesentlich breiter als hoch. P2 ist etwas schmaler und nicht gerahmt. Alle drei Panel weisen Bild- und Schriftelemente auf. Der Rezipient (der Begriff eignet sich, weil er sowohl Lesen als auch Betrachten umfasst) überblickt den Bildstreifen zunächst simultan, nimmt Gleiches wie Verändertes in den Paneln wahr, beginnt dann intensiv mit P1, weil er vermutet, dass gemäß unserer Schriftkultur auch eine Bildgeschichte von links nach rechts zu lesen ist. Es gibt Beispiele, wo z. B. aus Gründen der Komposition und des erwünschten Augenweges von rechts nach links zu lesen ist, was dann spezifischer Hinweise (in der Komposition angelegt, durch Nummerierung der Panel, durch Pfeile) bedarf. P1 zeigt vor weißem Hintergrund zwei Figuren, die linke im Profil, nach rechts gewendet, die rechte frontal. Beide Figuren sind durch eine Linie etwa in Hüfthöhe abgeschnitten. Links von der Profilfigur ist ein Glas zu sehen, eine vereinfachte Konturzeichnung, die nur durch eine schmale Ellipse am oberen Rand Volumen angibt, unterstützt durch einen Strich mit einem unten angebrachten Kreis – offensichtlich Zeichen für einen kleinen Rührlöffel, der sich in diesem Glas resp. im eingefüllten Getränk befindet. Der Fuß des Glases befindet sich unterhalb der die Figuren abschneidenden Linie, die wir nun als Kante einer Theke interpretieren. So wird durch spärlichste Angabe ein Handlungsort markiert, dessen Räumlichkeit dadurch verstärkt wird, dass die Thekenkante leicht nach rechts abfällt. Wir nehmen jetzt die untere Panelfläche nicht als eine in die Tiefe geklappte Fläche, sondern materiell als Thekenplatte wahr, auf der das Glas

sicher steht und die rechte Person bequem ihre Arme gelegt hat. Die obere, größere Panelfläche wird als sich nach hinten öffnender Raum erfasst, so tief, dass er zumindest den beiden Akteuren ausreichend Ausdehnungsplatz bietet. Korrespondierend mit unserer Erfahrung und Vorstellungskraft meinen wir jetzt zu sehen, dass beide Personen (vermutlich auf Barhockern) an dieser Theke sitzen. Wir sehen sie, wie sie ein stehender und daher leicht in Aufsicht schauender Barkeeper vor sich hat. Die Figuren sind – wie das Glas – Konturzeichnungen (Tuschkfeder im Original); einige wenige Parallelschraffuren markieren Plastizität und Stofflichkeit. Der Stil ist cartoonhaft, d. h. zum einen sind die Zeichnungen reduziert und vereinfacht, zum anderen weisen sie Übertreibungen auf (Knubbelnasen), was komisch wirkt und den Betrachter schmunzeln lässt und für die Geschichte eine adäquate Erwartungshaltung aufbaut. Der Kontrast beider Figuren fördert diesen Eindruck, folgt er doch einer bewährten Komik-Tradition (*Dick und Doof*): die linke Figur ist dünn, schwächig, die rechte dagegen dick, massig. Die Helme, die beide tragen, unterstützen den Kontrast. Der einem umgestülpten Trichter ähnliche Helm des Linken trägt zu seiner Schwächigkeit bei und lässt ihn eher lächerlich und einfältig wirken. Der Helm des Dicken dagegen ist proportional angemessen, wird von zwei stattlichen nach oben gebogenen Hörnern gekrönt und wirkt bedeutend. Entscheidend für die Bildaussage ist die Körpersprache der Personen. Die linke hat – bei geschlossenen Augen (die Profilfigur zeigt nur das rechte, doch assoziieren wir natürlich das andere mit) – den Mund weit geöffnet, zeichnerisch als schwarzer dicker Strich markiert. Die rechte Hand ist erhoben, Daumen und Zeigefinger bilden einen Kreis – eine vertraute Zeichensprache, die eine positive, unterstreichende Zustimmung anzeigt. Hier wird offensichtlich ein Lob, eine

gute Bewertung ausgesprochen. Dieser Eindruck wird durch die Schriftzeile am oberen Rand des Panels bestätigt. Der Strich, der Figur und Schriftzeile verbindet, zeigt an, wer hier spricht. Wie im Stummfilm die Tonspur den Filmschauspielern, so gibt die Schrift den Comicakteuren die Sprache. Auch ohne die sonst charakteristische Umrandung (ballonartig oder auch eckig) identifizieren wir die Schriftzeile als ‚Sprechblase‘, können somit nicht nur den Charakter des Gesprochenen aus der Körpersprache ablesen (was oft genügt), sondern ‚hören‘ genau, was gesagt wird – einschließlich der Intonation, denn nicht nur das Ausrufezeichen, sondern vor allem die Betonung des Wortes „Prima“ durch fettere Buchstaben signalisieren neben dem Was das Wie des Gesagten.

Die Möglichkeit, durch geschriebenen Text den Akteuren Sprechfähigkeit zu verleihen, hat Tradition: Zugewiesene wörtliche Rede finden wir in antiken griechischen Vasenbildern, im Spruchband (Banderole) mittelalterlicher Malerei, in den Sprechblasen der Karikaturen des 18. und 19. Jahrhunderts. Die Bildgeschichten der Bilderbogen verweisen den Text i. d. R. unter das Bildfeld. (Möglicherweise begründete ihre bevorzugte Reproduktionstechnik, der Holzstich, diese Trennung, da Holzstock und Textblock zum Druck nebeneinander kombiniert wurden; vgl. *Rraah!* 45/1998, 22ff.) Auch die frühen us-amerikanischen Comic-Strips platzieren den Text unter das Bildfeld. R. Outcault setzte dann wörtliche Rede ins Bild und zwar auf das Hemd seines *Yellow Kid* (1895, als Bildfolge mit Sprechblasen ab 1896); kontinuierlich verwendet R. Dirks in den *Katzenjammer Kids* (1897) Sprechblasen, deren englisch-deutsches Sprachgemix zu einem Kennzeichen der Serie wird. Im Laufe der Entwicklung mauserte sich die Sprechblase zu einem innovativen Gestaltungsmittel, das durch Form, Zuweisung

und Füllung Sprechen, Denken und Träumen (z. B. wolkiger Rand, kein Dorn, sondern Wölkchen weisen zum Akteur), Flüstern (durchbrochener Rand) oder Schreien (fetter Rand, fette Typographie) signalisiert. Die Serie *Asterix* (Gosciny/Uderzo, 1959) demonstriert, wie fantasievoll Sprechblasen genutzt werden können – um durch entsprechende Schrifttypen und Bildzeichen z. B. eine fremde Sprache, einschmeichelndes Gesäusel, schmachtende Liebesseufzer, distanzierte Kälte etc. anschaulich werden zu lassen. Otto Messmer, der Zeichner der *Felix-Comics*, (1923), spielte mit Sprech- und Denkblasen als ‚realen‘ Bildzeichen, wenn er z. B. Kater Felix die Umrandung seiner SOS-Sprechblase als Lasso nutzen lässt, um sich mit ihm in Sicherheit zu bringen. Zweifellos kann die integrierte Sprechblase grafisch auch störend wirken. So hat R. Escher, Zeichner der *Mecki-Geschichten* (*HÖR ZU* 1948-76), bewusst auf sie verzichtet und sich für Untertexte entschieden. Erst 1972 wurden Sprechblasen eingeführt (Sackmann 1984, 16, 26).

Zurück zu *Hägar*. Wir erfahren in der Einheit von Körpersprache und wörtlicher Rede nicht nur, dass, was und wie hier die linke Person spricht, sondern auch, dass sie ihr Gegenüber damit anspricht. „Du bist ein prima Boss!“ verdeutlicht zugleich das Verhältnis der Akteure, lässt den Schluss zu, dass die linke Figur der Untergebene, die rechte der Chef ist, was mit der visuellen Präsentation der Personen korrespondiert. Mit geschlossenen Augen, den Mund unter dem struppigen Bart zu einem zufriedenen Grinsen verzogen, die gefalteten Hände behäbig auf der Theke platziert, scheint der Angesprochene das Lob sichtlich zu genießen. Der Ortsverweis verbindet sich mit atmosphärischen Assoziationen. Unschwer lässt sich ausmalen, dass beide Personen hier nach getaner harter Arbeit gemütlich an der

Theke eines Wirtshauses ausspannen, dass der linke Akteur aus positiver Erfahrung spricht, vielleicht schmeicheln will, auf jeden Fall eine friedlich-zufriedene Situation markiert. Die Szene könnte unserem Alltag entstammen, z. B. einen Angestellten und seinen Vorgesetzten zeigen. Nicht ihr Verhalten, wohl aber die Ausstattung der Personen verweist in eine andere Zeit: Der gehörnte Helm, die über die linke Schulter verlaufende Fellbekleidung (hier aufgrund der Binnenzeichnung nur vage als Fell assoziierbar; in anderen Episoden, insbesondere in den Farbversionen, ist das deutlicher), dazu die wilde struppige Haar- und Barttracht (rot in Farbversionen) lassen die rechte Person auch für den nur grob Informierten als Wikinger erscheinen, also als Vertreter jener gefürchteten nordgermanischen Seefahrer, die zwischen dem 8. und 11. Jahrhundert mit ihren schnellen Schiffen die europäischen Küstenstädte plünderten, England eroberten, bis ins Mittelmeer vorstießen, Amerika entdeckten. Wer die Serie verfolgt, wird zahlreichen Plünderungsfahrten beiwohnen und wird auch das aus Pl abgeleitete Verhältnis der beiden Personen bestätigt finden: Der rechte Akteur ist Hägar (nach dem die Serie benannt ist; im amerikanischen Original: *Hagar the horrible*, *Hägar der Schreckliche*), Herr eines Wikingerschiffes und seiner Mannschaft, zu der auch die linke Figur gehört, Sven Glückspilz, im Gegensatz zu seinem Namen Tölpel, Unglücksvogel, Naivling und Vertrauter Hägars. Geschaffen wurde die Serie von Dik Browne (1918-89); unser Beispiel stammt aus der Feder seines Sohnes Chris(topher), der sie in Intention und Gestaltung unverändert weiterführt. Hägar (und mit ihm neben Sven Glückspilz andere wiederkehrende Figuren der Serie wie Hägars Frau Helga u.a.) ist eine sog. ‚stehende Figur‘. Gemeint ist damit ein Akteur, der in vielen, potentiell unendlich vielen Episoden eine feste Rolle verkörpert, konstant in Charakter, Verhalten und

Aussehen – und damit vom Rezipienten stets wiedererkennbar und einschätzbar. Während der Comic-Roman den Entwicklungsprozess einer Figur schildern kann, lernt die ‚stehende Figur‘ nicht dazu; im Gegenteil, die Episoden leben von der festumrissenen, starren Rolle. Bereits das 19. Jahrhundert kannte die ‚stehende Figur‘: z. B. H. Daumiers *Robert Macaire*, übernommene Hauptfigur eines Theaterstücks (1823, 1835 verboten), verkörperte ab 1836 in der Satirezeitschrift *Charivari* in über 100 Karikaturen den skrupellosen, geldgierigen Schwindler; oder A. Schröders *Piepmeyer* (1848), Bildgeschichten um einen kleinbürgerlichen Abgeordneten der Nationalversammlung in Frankfurt. Auch englische, französische und deutsche Bilderbogen wiesen Seriengeschichten mit ‚stehenden Figuren‘ auf. Gemessen an der Gesamtproduktion sind sie jedoch die Ausnahme, während in den Comic-Serien die ‚stehende Figur‘ dominiert: der jähzornige Unglücksvogel Donald Duck, der übermenschliche Superman, der pfiffige Lausbub Dennis. Das Vertrautsein mit der Figur resp. ihrer Rolle, die bestätigte Erwartungshaltung, die Lust am Wiedererkennen prägen Rezeption und Genuss.

Wenden wir uns wieder unserem Beispiel zu. Das folgende Panel (P2) behält Ort und Personenkonstellation bei. Dass P2 nicht umrahmt ist, ist nicht zwingend; in anderen Episoden sind alle Panel umrahmt. Die Schriftzeile oben, die Signatur unten, P1 links und P3 rechts ersetzen optisch die Rahmung; der fehlende Kasten wie die etwas geringere Breite von P2 rhythmisieren die Bildfolge, lassen gewissermaßen vor der erwarteten auflösenden Pointe in P3 noch einmal Luft holen. Sven Glückspilz’ rechte Hand hält jetzt das Glas umfasst, die linke führt eine ausladende Präsentationsbewegung aus, die zu dem, was er sagt, passt: „Die Mannschaft respektiert dich...“ Sven setzt seine Lobpreisung fort und schildert damit (dem Leser) Hägar als einen fähigen, akzeptierten Chef; „... aber sie

fürchtet dich nicht“ – der offenbar auf Druck verzichtet, gerecht ist und geachtet wird. Hägar, nun etwas näher an Sven herangerückt und ihm zugeneigt, hört es offensichtlich mit Wohlwollen. Das Grinsen ist noch breiter geworden, die Augen ein schmaler Strich. Fast meint man, eine angedeutete bescheiden peinliche Berührtheit des so Belobigten zu verspüren, vielleicht imaginiert er Erlebnisse, die das Gesagte bestätigen. Und dann P3, die Pointe der Anekdote. Eben noch fast eingedöst, reißt Hägar jetzt übergroß Augen und Mund auf, hat die Arme vom Tisch genommen. „Wer fürchtet mich nicht?!“ Der Ausruf, nicht nur der geöffnete Mund, auch ein verweisender Strich ordnet ihm die Sprache zu, wirkt laut, schreiend (größere, fette Versalien) und im Kontext zur Mimik drohend. Drei nach links schmaler werdende Striche sind visuelle Indices, die Hägars wütenden Aufschrei einem Sturm gleich über den erschrocken-konsternierten Sven hereinbrechen lassen. Auch wenn die Figuren nach wie vor hinter dem Tresen sitzen – jetzt kommt Dynamik auf. Die Lautstärke hat die Luft so in Schwingung versetzt, dass Svens Helm hochgeweht wird, dass seine Haare flattern. So unerwartet hat ihn der Ausbruch getroffen, dass er vor Schreck die Hand verkrampft und das Glas zerbricht. Die Augen scheinen ihm aus dem Gesicht zu quellen. Ein prima Boss, der respektiert wird – das hört Hägar gerne. Aber dass man ihn, Hägar den Schrecklichen, Geißel Europas, nicht fürchtet, passt nun gar nicht zu seinem Selbstverständnis. Flüssig, so signalisieren es der Fortgang von Svens Rede und die in der Bewegung nachvollziehbare Modifikation seiner Körpersprache, ist der Übergang von P1 zu P2, nur wenig Zeit liegt zwischen beiden Paneln. Zwischen P2 und P3 glaubt man, so etwas wie eine Schrecksekunde zu spüren. Wie eingefroren, eingelullt wirkt Hägar ob der säuselnd lobenden Worte. Doch der zweite Teil des Satzes trifft sein Bewusstsein, wird

verarbeitet, wird erst jetzt recht verstanden – und führt zu seinem protestierenden Aufschrei, kein Widerspruch, sondern eine rhetorische Frage und damit unverhohlen drohend in der Wirkung. Das von Sven entworfene Charakterbild entpuppt sich als falsch – oder hat er unbedacht eine Hägar unangenehme Wahrheit ausgesprochen, zwar als Lob gemeint, von ihm aber als Herabwürdigung, als Mangel aufgefasst? Wer die Serie und damit die Rolle Hägars kennt, hat bei Svens Lobrede schon eine irrationale Reaktion erwartet. Hägar zieht wagemutig in viele Schlachten, siegt, wird besiegt. Zugleich ist er ein etwas trottelliger, von seiner dominanten Frau beherrschter Ehemann, der ihr meist nur durch Flucht in die Schlacht oder penetrante Ignoranz entgehen kann, ist besorgter Vater, der nicht merkt, wie ihn die Kinder überflügeln, schikaniert seine Mannschaft, insbesondere Sven Glückspilz, und wird genau so oft von dieser Mannschaft, mehr durch Stupidität denn durch Intention, bloßgestellt. Hägar lebt die Phrasen seiner Ideologie: der erfolgreiche, gefürchtete Wikinger zu sein. Er spielt ihn – um sein eigentliches Wesen, das auch sein Aussehen spiegelt, zu verstecken: das teddybärhafte Kind im Mann. Der Cartoon-Stil und mit ihm die akzeptierten Übertreibungen und Ungereimtheiten lassen uns schmunzeln, geben manchen Episoden eine humorvolle bis satirische Note. Hägars Erscheinungsbild ist Verkleidung, ist Maske, Rollenkennzeichnung, die einen Transfer erlaubt: Hinter Hägar verbirgt sich der kleinbürgerliche Geschäftsmann (auch) unserer Zeit. So ist die Szene, das Gespräch an der Theke, kaum der Wikingerzeit gemäß, wohl aber dem Erfahrungshorizont des Rezipienten, der – hier in der Rolle des beobachtenden Barkeepers – zwar überlegene (belachende), sichere Distanz vermeint, sich aber doch in vielem partiell wiedererkennt. Die Notwendigkeit, die Panel miteinander zu verbinden, sie zu verlebendigen, die beredte Körpersprache zu

identifizieren, das Erzählte konstruierend zu verstehen, gelingt, weil das Gezeigte im erlebbaren Alltag seine Wurzeln hat und an Vertrautem, vermittelt wie erfahren, anknüpft.

2.3. Kriterien des Comics

Was hat die Untersuchung des Beispiels für eine Bestimmung des Comics erbracht? Wir sind davon ausgegangen, dass es sich bei unserem Beispiel um einen Comic handelt. Die Annahme wird gestützt durch die Tatsache, dass *Hägar* in der Fachliteratur aufgeführt und so bezeichnet wird, u. a. bei Horn (1976, 299), Havas/Habarta (1993, 36), Fossati (1993, 123), Knigge (1996, 103). Die Verleihung zahlreicher internationaler Comic-Preise (u. a. *Reuben*, USA, National Cartoonist Society, 1973; *Max-und-Moritz-Preis*, Deutschland, 1984) zeigen, dass *Hägar* als besonders qualitätvoller Comic eingeschätzt wird. So ist zu vermuten, dass seine Untersuchung Kriterien für Comics liefern kann. *Hägar* fanden wir in einer deutschen Tageszeitung (*Gießener Allgemeine*); er erscheint dort montags bis freitags, samstags in Farbe; weltweit findet sich die Serie seit 1973 in über 1500 Zeitungen. Während die Bildgeschichte im 19. Jahrhundert in Europa in humoristisch-satirischen Zeitschriften (*Punch*, *Le Charivari*, *Fliegende Blätter*), als Bilderbogen oder Buch (R. Toepffer: *Histoire de M. Crepin*. 1833; W. Busch: *Max und Moritz*. 1865) erschien, eroberte sie in den USA in den 90er Jahren die Zeitung, zunächst die Sonntagsbeilagen, später (ab 1903) auch die Tageszeitung. Das wöchentliche resp. tägliche Erscheinen sowie die Intention, durch Bildgeschichten Leser zu binden, förderte die Entwicklung einer Vielzahl von Serien mit ‚stehenden Figuren‘, die kurze Einzelepisoden oder längere Geschichten als Fortsetzungsfolgen brachten. Das Medium

Zeitung – die rasche Produktion, das disperse Publikum, das die Geschichten zeitungsadäquat, schlagzeilenmäßig rasch konsumieren wollte – führte auch zu einer erzählerischen und gestalterischen Weiterentwicklung. Allerdings ist diese Medienbindung keine hinreichende Definition; zum einen erscheinen in Zeitungen auch Bildgeschichten, die zu keiner Serie gehören, andere, die traditionell mit Untertexten arbeiten. *Hägar* nutzt zudem auch andere Medien: das (Taschen-)Buch, Heft und Album. Die Interpretation des Strips hat ergeben, dass sein Verständnis Vorwissen verlangt: immanentes Wissen, das man durch das Verfolgen der Serie erwirbt; (vage) Kenntnisse über Wikinger und ihre Zeit, Alltagserfahrung. Das Verständnis (und damit Gewinn und Genuss) der Geschichte verlangt ein kombinierendes, konstruierendes Lesen, das das Gezeigte mit dem Vorwissen in Beziehung setzt und vergleichend wertet. Der Witz des Strips ist hintergründig, fordert einen Horizont, den i. d. R. Erwachsene (aufgrund ihrer Lebens- und Berufserfahrung) mitbringen. An diese Zielgruppe wendet sich auch die Zeitung. Zugleich erscheint *Hägar* samstags auf einer Seite, die als Unterhaltungsseite für Kinder gedacht ist, was andere Angebote (Bilderrätsel, Zeichenaufgaben) sowie die Anrede verdeutlichen. Es steht außer Frage, dass auch Kinder ihren Spaß an der Serie haben; sie werden nicht jede Pointe verstehen, aber sie freuen sich z. B. an witzigen Details. Serien wie *Lucky Luke* (Morris) demonstrieren, dass sie auf unterschiedlichen Ebenen gelesen werden können: als spannendwitzige Westerngeschichte oder mit dem nötigen Hintergrundwissen als intelligente Satire auf die Western-Ideologie. Zeitungscomics wenden sich an ein disperses Publikum, das nicht nur differenzierte Bildungsschichten, sondern auch unterschiedliche Altersgruppen anspricht. Die Anschaulichkeit der Bildgeschichte erlaubt diese Leser-Pluralität in hohem Maße.

Comics lassen sich also per se nicht von der Zielgruppe her definieren.

Den frühen Comics bescheinigt Metken „bis zur Konfusion vollgestopfte Milieustudien“ zu sein. „Es war Zolascher Naturalismus, mit dem grotesk verzerrenden Zeichenstift übertragen.“ (Metken 1970, 25) Also Volkssatire, die an den Erfahrungen der Leser, an ihren Alltagsproblemen, Sorgen und Wünschen anknüpft, sie nicht aus der Welt schafft, aber durch ihr Belachen ein Stückchen Selbstbewusstsein, Ablenkung und vielleicht Kraft schenkt. Um die Jahrhundertwende, mit der ‚Verbürgerung‘ der amerikanischen Gesellschaft, ist man der Vulgarität der frühen Serien überdrüssig. Outcaults neuer Held, *Buster Brown* (1902), ist ein Lausbaub aus ‚feinem Haus‘. Angepasst an den Kontext unserer Zeit, steht *Hägar* in dieser Tradition. Slapstick-Gags, Klamauk, intelligente Pointen – Inhalt und witziger Cartoon-Stil verschmelzen in vielen Serien zu einem lustig-vergnüglichen Angebot. Nicht nur Humor, auch Spannung dient der Unterhaltung. Zu den komischen Geschichten aus der Menschen- und Tierwelt treten abenteuerliche Stoffe: Reiseabenteuer, Schatzsuche, Liebes-, Traum-, Ritter-, Wild-West-, Gruselgeschichten, Krimi, Science-fiction, Fantasy, (Super-) Heldengeschichten. In Korrespondenz mit dem Inhalt sind die Geschichten realistisch, expressiv, idealisierend oder (wenn sich Spaß und Spannung mischen) leicht karikierend, cartooniert gestaltet. Die stoffliche Vielfalt der Literatur, des Theaters, des Films findet sich, wie schon in der historischen Bildgeschichte, auch im Comic. In dieser Vielfalt spiegelt sich, direkt oder indirekt, offen oder verfremdet, gesellschaftliche Wirklichkeit – soziale, wirtschaftliche, kulturelle, politische Verhältnisse. Es steht außer Frage, dass (auch) Comics, als subjektive, parteiliche Produkte neben der primären unterhaltenden Funktion ebenso ‚heimliche Erzieher‘ sind, mehr oder weniger intensiv

Ideologien, Normen, Werte vermitteln (vgl. Dorfmann/Mattelart 1977, Drechsel u. a. 1975), dass die Superhelden-Comics, vielfach als Mythologie des 20. Jahrhunderts bezeichnet (Brednich 1986, 34), ideologiekritisch zu beurteilen sind (Hausmanninger 1989). Comic-Codes (Dolle-Weinkauff 1990, 96ff.) versuchen, das Angebot gesellschaftlich sanktionierten Normen einzupassen, was Gegenbewegungen (Underground-Comix) provoziert. Neben unterhaltenden Comics mit all ihren Implikaten findet man intentional politische Beispiele, satirisch (z. B. G. B. Trudeau: *Doonesbury*, dt. Sammelband Reinbek 1994), kritisch-aufklärend (z. B. aus Lateinamerika, vgl. Kagelmann 1991a) oder indoktrinierend (z. B. Comics der ehem. DDR, vgl. Lettkemann/Scholz 1994, anti-kommunistische westliche Comics, vgl. Hinkel 1974, 122), religiöse Beispiele (vgl. Wermke 1976 und 1979), wissensvermittelnde Sachcomics aus allen Bereichen (z. B. für Kinder: B. Deyries u. a.: *Geschichte der Musik in Comics*, Stuttgart 1982; z. B. für Erwachsene: B. Jünger/W. Blöß: *Joseph Beuys*, Michelsberg 1998), aufklärende (z. B. zum Thema Aids: Jonsson/Knigge/Goetzinger: *Die verlorene Zukunft*, Hamburg 1992), technische Anleitungen (vgl. Eisner 1995, 146ff.) oder (produkt-)werbende Comics (vgl. Moser 1991). Comics können – adäquat der Text-Literatur – nach Inhalten und Intentionen eingeteilt, in Genres sortiert werden; ein Definitionskriterium sind Genres aber nicht.

Unser Beispiel besteht aus drei, nebeneinander in einem Streifen angeordneten Paneln. Viele *Hägar*-Episoden weisen die gleiche Bildfolge auf; es gibt aber auch Episoden mit mehr oder weniger, sogar mit nur einem Panel. Nach Schwarz (1971, 11) bilden „zwei oder mehrere Bilder [...] einen Comic“. Ist das Einzelbild der *Hägar*-Serie kein Comic? Genau betrachtet stellen erzählende Einzelbilder den prägnant-signifikanten

Moment eines Geschehens dar, werden somit vom Betrachter, der das Davor und Danach imaginiert, auch in eine (imaginäre) Bildfolge gereiht. Das Davor und Danach nicht zu zeigen, gehört zur erzählerischen Raffinesse. Das narrative Einzelbild ist m. M. n. die kürzeste Form einer Bildgeschichte, eine Bildfolge mit nur einem (sichtbaren) Panel und vom Comic nicht strikt zu unterscheiden. Erzähl-chronologisch von links nach rechts gereiht, korrespondiert die Lesefolge der Panel mit unserer konventionellen Schriftkultur. In manchen Folgen der Samstag-Ausgabe sind die Panel untereinander geordnet, von oben nach unten zu lesen. In Comic-Heften und -Alben finden wir aus dramaturgischen Gründen auch andere Anordnungen, Panel unterschiedlicher Formen und Größen, auch Bild-in-Bild-Kompositionen. Hier wird die Leserichtung oft durch Pfeile oder Panelnummerierung geklärt. Eigenwillige, die Kompositionsmöglichkeiten des Blattes nutzende Anordnungen und Formvariationen finden sich auch schon in Bilderbogen-Bildgeschichten. Bildgeschichten auf Tafelbildern oder in Glasfenstern können Form und Anordnung der Einzelbilder variieren. Einzelbilder, die ohne trennende Rahmung chronologisch kontinuierlich aneinandergereiht sind, finden wir vorwiegend in der historischen Bildgeschichte wie der Trajanssäule (Rom, 113 n. Chr.) oder im über siebenzig Meter langen Teppich von Bayeux, dessen Bildstickerei die Eroberung Englands durch die Normannen 1066 zeigt (vgl. Grape 1994). Diese Erzählfriese passen sich dem Medium an, der Säule, die das Bild-Band spiralförmig umwindet, dem Teppich, der an der Wand hängt und abgeschritten werden muss. Rahmenlose Panelfolgen finden sich bei *Hägar* und anderen Comic-Serien seltener; i. d. R. bleibt zwischen den Einzelbildern zumindest eine Lücke, die einen optischen Rahmen bildet. In manchen Comics hat die Panelrahmung narrative Funktion. So kann ein wolkig-geschlängelter Rahmen

anzeigen, dass das Erzählte ein Traum, eine Vision oder eine Erinnerung ist. Eine besondere Form, die in der Malerei (z. B. Meister des Schöppinger Altars: *Auferstehung Christi*. 1455), in Bilderbogen (z. B. Moritz von Schwind: *Der gestiefelte Kater*. Münchener Bilderbogen. 1850) aber auch in Comic-Alben (z. B. *Goofy als Frankenstein*. Stuttgart: Ehapa 1979) vorkommt, ist das Simultanbild. Hier werden die einzelnen Szenen nicht in getrennten Bildern dargestellt, sondern in einem einheitlichen Handlungsraum angeordnet. Oft orientiert sich die Lesefolge an einem Weg, vielfach muss sie aber auch kombinierend gefunden werden.

Wir hatten gesehen, dass in unserem Beispiel von Bild zu Bild relativ wenig Zeit vergeht, d. h. der erzählte Handlungsprozess schreitet chronologisch Panel für Panel voran. In unserem Beispiel ist es der Fluss der Rede, in anderen bestimmen der Aktions-/Bewegungsprozess oder die Metamorphose den Zeitablauf. Ich möchte hier von ‚enger Bildfolge‘ sprechen. Sie bestimmt die Bildgeschichte zunehmend seit den Bildgeschichten R. Töpffers, zu einer Zeit, als mit Thaumatrope, Lebensrad und Wundertrommel (vgl. Füsslin 1993) in den 30er Jahren des 19. Jahrhunderts der Zeichentrick entwickelt wurde. Hier verschmilzt das Einzelbild mit den anderen zu einem bewegt erlebten Bild wie später im Film. Die Bildgeschichte bleibt statisch, aber ihre Panel folgen zeitlich so dicht aufeinander, dass der Betrachter keine Mühe hat, sie zu verknüpfen und imaginativ zu verlebendigen. L. Meggendorfer und W. Busch werden die Meister dieser dynamischen Geschichten, denen die Comics von heute folgen. Bis dahin herrschte in der Bildgeschichte die ‚weite Bildfolge‘ vor. Hier liegen die Einzelbilder zeitlich recht weit auseinander. Die Bildabfolge reiht Höhepunkte, Stationen eines umfangreichen Geschehens aneinander. Das fordert vom Rezipienten aufmerksames Betrachten und assoziatives,

kombinierendes Geschick, um den Zusammenhang der Bilder zu erfassen. Oft gelingt das nur, weil der erzählte Stoff schon vertraut ist oder, wie in vielen Bilderbogen- oder Bilderbuchgeschichten dieser Erzählweise, ein erzählender Untertext Verbindungen herstellt.

Zeichnet die ‚enge Bildfolge‘ Dynamik, oft Hektik aus, so zwingt die ‚weite Bildfolge‘ zur Ruhe, zum verlangsamten Betrachten. Die ‚enge Bildfolge‘ prägt die Mehrheit der Comics, wobei in längeren Geschichten Passagen ‚weiter Bildfolgen‘ eingeschoben werden können. In jüngster Zeit (so bei Loustal: *Zenata beach*. 1991, bei Anke Feuchtenberger: *Die Hure h.* 1996) finden sich wieder vermehrt Bildgeschichten der ‚weiten Bildfolge‘.

Neben der ins Bild integrierten wörtlichen Rede zeigt unser Beispiel in P3 mit den drei Strichen, die den Ausbruch Hägars, die Wucht seiner Worte deutlich machen, visuelle Indices, die das lebendige, bewegte Geschehen veranschaulichen und steigern können. Wir finden sie auch schon in der Bildgeschichte des 19. Jahrhunderts, insbesondere bei Wilhelm Busch; die Comics nutzen sie jedoch intensiv. So zeigen Striche oder Wölkchen Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung an, markieren Strahlen Betroffenheit, weisen Zitterlinien auf Frösteln hin usw. Dazu treten Symbole, die das Gemeinte signifikant anschaulich werden lassen: konventionell vertraute wie das Herz, das Verliebtsein anzeigt, erfahrungsnahe wie die Sterne, die man sieht, wenn man sich den Kopf gestoßen hat, aus Sprachbildern übernommene wie das Licht, das einem aufgeht, erfundene Hieroglyphen, die eine Schimpftirade verdeutlichen und sich durch wiederholten Gebrauch als Symbole verfestigen. Wenn bei Wilhelm Busch die Geräuschkulisse durch lautmalende Worte unterhalb der Panel hörbar‘ wird, so beginnt R. Dirks in seinen an *Max und Moritz* orientierten *Katzenjammer Kids*, Onomatopöien (‚Päng-

Wörter') direkt ins Bild zu setzen. Das hat den Vorteil, dass auch Quelle, Richtung und Lautstärke des Geräuschs durch Platzierung und Typographie veranschaulicht werden können. So gewinnt das visuelle Angebot synästhetische Qualität. (Die Vielfalt der Lautmalereien ist so groß, dass E. Havlik 1981 ein *Lexikon der Onomatopöien* herausgibt.) Ein weiteres wichtiges Gestaltungsmittel der Comics lässt sich aus unserem Beispiel nicht ablesen. Gemeint ist der Blick ins Bild, die Betrachterperspektive. Mit Erfindung des Films kann sich das Betrachterauge, das jetzt durch das bewegliche Filmobjektiv wahrnimmt, von einem festgelegten Beobachterplatz lösen. Blitzschnell, im Comic von Panel zu Panel, kann die Perspektive wechseln: wir schauen von oben (Vogelperspektive), von unten (Froschperspektive), frontal, wir sind nah am Geschehen, sehen wie herangezoomt Details, gewinnen dann wieder aus der Entfernung einen Überblick, sehen das Geschehen von vorne, dann von hinten, schauen mit dem Akteur durch ein Fernglas usw. Diese Perspektivwechsel dynamisieren das Geschehen und zeitigen auch erzählerische und psychologische Wirkung. Wie die Futuristen, angeregt durch die Phasenfotografie von der Möglichkeit der Bewegungsdarstellung und mit der ‚Aeropittura‘ vom Blick von oben (aus dem Flugzeug) fasziniert waren, so fasziniert zeigen sich die Comiczeichner von der Möglichkeit, den Blick in das kleine Bildfeld des Panel abwechslungsreich zu variieren, um die Lebendigkeit des Erzählten zu steigern.

Da es keine normativen ästhetischen Regeln für Comics gibt, wird jedes Beispiel potentiell seine Eigenheiten haben, wird nicht jedes Beispiel alle Möglichkeiten, die im Verlauf der Geschichte entwickelt worden sind, ausschöpfen. In Anlehnung an Eisners Begriff ‚Sequentielle Kunst‘ (Eisner

1995) definiert McCloud Comics als zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen. (McCloud 1994, 17)

Er verwendet dann den Begriff Comic für jede Art von Bildgeschichte, für Serien-Comics wie für bild-narrative Werke der Mayas und der Ägypter oder für europäische Beispiele vom Teppich von Bayeux bis Töpffer und Masereel. Ich tendiere dazu, zu differenzieren: Comics sind Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts, vorwiegend der engen Bildfolge verpflichtet, dank moderner Drucktechnik über Massenprintmedien wie Zeitung, Heft, Album und Buch verbreitet, was allerdings Unikate oder elektronische Verbreitung (Comics im Internet) nicht ausschließt. Die Übereinstimmung mit der traditionellen Bildgeschichte, die Nutzung von Gestaltungsmöglichkeiten, die weitläufig als comicspezifisch gelten, aber schon früher entwickelt wurden, lassen es meiner Meinung nach sinnvoll erscheinen, von einem übergeordneten ‚Prinzip Bildgeschichte‘ zu sprechen, das die Eigenständigkeit, die Autonomie dieser Erzählkunst (in Frankreich, ‚Neunte Kunst‘ [C. Beylie] genannt, vgl. Lacassin 1971, *Rraah* 40/97, 22f.), seine Abgrenzung vom illustrierten Text und von anderen Formen erzählender Kunst wie (Text-)Literatur, Theater, Film (trotz enger Korrespondenzen) herausstreicht. So unterschiedlich Bildgeschichten auch sind, sie basieren alle auf der engen und/oder weiten Bildfolge und verlangen vom Rezipienten eine kombinierende, verlebendigende Lese- und Interpretationsarbeit. Als moderne Form der Bildgeschichte – mit dem Begriff fast synonym – kann der Comic gelten. Orientiert an Inhalten und Intentionen können z. B. Funny, Semi-Funny, Adventure-Comic, Education-Comic benannt und konkreter definiert werden, gebunden an Medien Comic-Strip, Comic-Book und -Album.

Der Tendenz nach sind Comic-Geschichten Seriengeschichten mit stehendem Personal und nutzen verstärkt die seit Beginn des 20. Jahrhunderts gewonnenen oder weiterentwickelten Gestaltungsmittel (Sprechblase, visuelle Indices, Symbole, Lautmalerei, Perspektivwechsel, Montage). Somit bleibt Comic ein unscharfer Begriff. Nicht eine pauschale Etikettierung, sondern nur die konkrete inhaltliche wie formalästhetische Analyse wird dem einzelnen Beispiel und seiner Qualität gerecht werden.

3. Theorie

3.1. Eine eigenständige Kunstform

Versteht man Comic als Massenmedium (Reitberger/Fuchs 1971) oder Massenzeichenware (Drechsel u. a. 1975), so prägt diese Einordnung Fragehaltung, Ausrichtung und Anbindung der Theoriebildung. Orientiert am Massenmedium, seiner Distribution und Rezeption, wäre Comic-Theorie, verbunden mit soziologischen und psychologischen Fragestellungen, der Medientheorie subsumiert (Kausch 1988). Ob nun pejorisiert oder ohne wertende Vorurteile betrachtet, charakterisiert diese Zuschreibung die Comics als Populärkunst resp. als Trivialkunst, was sie zum Gegenstand der Volkskunde macht bzw. die inhaltliche wie formal-ästhetische Bestimmung eines Konsumangebotes auf anspruchslosem Niveau (alltäglich, platt, seicht, unbedeutend; vgl. Duden, Fremdwörterbuch) vorwegnimmt. Nun steht außer Frage, dass diese Forschungsansätze legitim sind, dass Zeitung wie Comic-Serien-Heft Massenmedien sind, dass Inhalt und Form vieler Comics banal, simplen Mustern folgend, wenig originell und anspruchslos sind. Die Praxis der Comics zeitigt aber auch Beispiele, die innovativ und kaum als klischeehaft zu werten sind, die – was ihre Rezeptionsanforderungen betrifft – alles andere als anspruchslos sind. F. Wienhöfer sieht Comics als Massenmedium (Wienhöfer 1979, 22ff.) und als ästhetisches, d. h. sinnlich wahrnehmbares Objekt (a. a. O. 31ff.). Letztere Sicht erlaubt die Frage nach der spezifischen Eigenheit, die über die Abhängigkeit vom Trägermedium hinausgeht, was der zu konstatierenden Vielfalt der Comics hinsichtlich Inhalten,

Intentionen und Gestaltung aber auch der Frage nach ihrem allgemein Gemeinsamen Rechnung trägt. „Man nimmt den Teil für das Ganze, wenn man die Comics auf die volkstümliche Tradition festlegt“, konstatiert Hofmann. „Der unbefangene Beobachter erkennt, dass ihre breit aufgefächerte Wirklichkeit komplizierter ist.“ (1969, 254) Und in einem anderen Aufsatz heißt es:

Ich misstraue vorgefassten Überzeugungen. Deshalb kann ich mich nicht a priori auf einen starren, ein für alle Male konturierten Kunstbegriff festlegen, der überdies diskreditiert, was nicht Kunst ist. Die Verkündigung klarer Grenzlinien verweigert die Antwort auf die Frage: Was sind die Comics, wenn sie keine Kunst sind? Agenten, mit denen die sogenannte Kultur- und Unterhaltungsindustrie ihre Repression betreibt? Bloße Konsumartikel, denen ein naives Schaubedürfnis verfallen ist? Wegbereiter des Analphabetentums? (64) Die Comics sind Kunst, daran kann weder ästhetisches noch antiästhetisches Wunschdenken etwas ändern. (Hofmann 1970, 67)

Ob gute oder schlechte Kunst – sie bleibt Kunst, wie ein schlechtes Gefühl ebenso Gefühl bleibt wie ein gutes (Marcel Duchamp). Nur welche Art von Kunst? Gehören Comics, was die Dominanz des Bildes nahe legt, zur Bildenden Kunst? Viele Theoretiker, die sich mit Comics befasst haben, sind Literaturwissenschaftler und subsumieren die Comics der Sprachkunst und ihren Methoden. Auch das scheint legitim, denn Comics erzählen Geschichten. Dolle-Weinkauff sieht „das heimliche Regiment der Sprache im Comic“ (1991, 66ff.) Balzer widerspricht ihm energisch (1995, 20) und konstatiert: „Ich möchte [...] dafür argumentieren, dass es sich beim Comic um eine eigenständige Ausdrucksform handelt, deren Organisationsformen und Funktionsgesetze mit denjenigen von Literatur und Bildender Kunst nur sehr bedingt

korrespondieren.“ (a. a. O. 12) Der Horazschen Formel ‚ut pictura poesis‘ hatte Lessing (1766) in der scharfen Abgrenzung von Literatur als Zeitkunst und Malerei als Raumkunst eine klare Absage erteilt, der Malerei – und mit ihr der Bildenden Kunst schlechthin – nur sehr bedingt durch die Wahl des prägnanten Moments erzählerische Funktion zugestanden. „Zwei notwendig entfernte Zeitpunkte in ein und ebendasselbe Gemälde zu bringen [...] hieße ein Eingriff des Malers in das Gebiet des Dichters, den der gute Geschmack nie billigen wird.“ (Lessing 1766, 129). Im Comic (besser: in der Bildgeschichte, da das für alle ihre Formen zutrifft) wird diese Trennung aufgehoben. So scheint es sinnvoll, ähnlich wie beim Schauspiel, das mit und in der Pantomime ohne Dialoge Erzählung und Bild verbindet, bei der Oper, zu der noch die Musik hinzukommt, dem Ballett, das Tanz, Musik, Bild und Erzählung verknüpft, und dem Film (Stummfilm wie Tonfilm) auch hier von einer eigenständigen Kunstform (Brück 1971, X; Grünewald 1981, 124ff.) zu sprechen. Bezüge zwischen den Kunstarten, oftmals sogar die Schwierigkeit einer klaren Trennung (vgl. z. B. die Nähe von Performance und Theater oder die enge Korrespondenz von Bildender Kunst und Literatur in der Konkreten Poesie) und damit Schnittstellen in Praxis wie Theorie sind offenbar (Schnurrer 1986, 63). Auch wenn wir ein Kunstwerk als eine Einheit von Intention, Inhalt, Form und Medium verstehen, so ist doch evident, dass weder die Vielfalt von Intentionen und Inhalten noch die (Träger-)Medien die Kunstarten grundlegend definieren, sondern dass letztlich die Form, die künstlerische Gestaltung, das Wie der Erzählung und Darstellung, seine Spezifik prägt – auch wenn zwischen den genannten Faktoren eine enge gegenseitige Abhängigkeit und Beeinflussung besteht. In Ergänzung zu Panofskys Ikonografie/Ikonologie definiert M. Imdahl als Thema der Ikonik „das Bild als eine solche Vermittlung von

Sinn, die durch nichts anderes zu ersetzen ist“ (Imdahl 1994, 300), d. h. die Ikonik zeigt auf, was das Bild – und nur das Bild! – leisten kann. Auf die Bildgeschichte übertragen heißt das, ihre Theorie muss klären, was ihre Besonderheit ausmacht und was sie – und nur sie – spezifisch zu leisten vermag. Zu betrachten wäre somit primär *wie* etwas erzählt wird, was sich sowohl auf die äußere Form, die Oberfläche, als auch auf die innere Form, die Struktur, bezieht (Jäger 1998, 17). Behauptet wird die künstlerische (und narrative) Eigenständigkeit der Bildgeschichte, was sie von der fakultativen Illustration abgrenzt (wobei ein Illustrations-Zyklus durchaus die Qualität einer eigenständigen Bildgeschichte haben kann, wie z. B. der zur *Prometheus-Sage* von John Flaxman, 1793, vgl. insel tb 127, 1976) – und damit auch eine, von anderen Kunstformen unterschiedene spezifische Rezeptionsanforderung. Von ‚Bildgeschichte‘, als einem übergeordneten Begriff, soll hier die Rede sein, weil ihre Theorie prinzipiell für alle ihre Erscheinungsweisen, ihre unterschiedlichsten Formen wie Fries, Zyklus, Bilderbogen-Bildgeschichte oder Comic gilt, unabhängig von Inhalt und Qualität.

3.2. Theaterspiel auf Papier

Mein Ziel war, meinen Stoff zu behandeln wie ein Dramatiker. Mein Bild ist meine Bühne und Männer und Frauen sind meine Schauspieler, die durch gewisse Gesten und Stellungen ein stummes Spiel vorführen.

So charakterisiert William Hogarth 1753 (zit. 1914, 13) seine „modern moral subjects“, seine satirisch-kritischen Bildgeschichten (vgl. u. a. Schnackertz 1980, 52ff.; Grünewald 1982, 264ff.). Auch Wilhelm Busch verweist explizit auf die Nähe der Bildgeschichte zum Theater, wenn er z. B. seine 110

Jahre später in den *Fliegenden Blättern* erschienene Geschichte *Müller und Schornsteinfeger* ein *Drama in 5 Akten* nennt. Anfang des 19. Jahrhunderts begannen in England und in deutschen Landen geschäftstüchtige Bilderbogen-Offizien sog. Papiertheater zu entwickeln und einem rasch begeisterten Publikum anzubieten (Grünewald 1993). Sie wurden als Bilderbögen, i. d. R. Lithographien, geliefert, bestanden aus Proszenium (dekorativer Bühnenvorsatz) und Vorhang, aus Seitenkulissen, evtl. Soffiten (Deckenkulissen), Hintergrundprospekt und Versatzstücken sowie Bögen mit den Akteuren. Die Elemente wurden ausgeschnitten, mit Karton verstärkt; das Proszenium wurde vor einen Bühnenkasten aus Karton oder Holzlatten (etwa so groß wie heute ein Fernsehapparat) geklebt, Vorhang und Kulissen ähnlich wie im großen Theater beweglich bzw. auswechselbar angebracht, die Versatzstücke an Holzklötzchen geklebt, damit sie stehen konnten, die Figuren mit Drähten am oberen Ende oder mit Pappstreifen am unteren versehen, damit man sie entweder von oben oder von der Seite aus geführt auf der Bühne bewegen konnte. Die Stücke entsprachen dem Repertoire der europäischen Theater- und Opernhäuser; ab Mitte des Jahrhunderts wurden mehr Stoffe für Kinder (Märchen, Bearbeitungen von Jugendliteratur) aufgenommen. Der Vergleich mit dem Papiertheater scheint mir geeignet zu sein, die Elemente der Bildgeschichte zu veranschaulichen.

Im Unterschied zum Theater(haus), das das Publikum aufsucht, ist das Papiertheater klein, intim, kommt zum Publikum (in die Familie, ins Zimmer). Das hat Auswirkungen auf die ästhetische Qualität des gespielten Stücks wie auf den Rezeptionsprozess. Analoges gilt für die (Träger-)Medien der Bildgeschichte. Die öffentlich präsentierte Bildgeschichte, z. B. das spiralförmige Bildband der Siegestsäule, der Bildfries des Wandteppichs, die Freskenbildfolge auf der Kirchenwand,

die Bildfolge (z. B. Malerei oder Relief) der Altartafel, die Bildtafel der Moritatensänger, wendet sich als ‚ars una‘ (Paleotti) an ein disperses Publikum, will also nicht nur den Gebildeten, sondern auch unmittelbar den einfachen Betrachter erreichen, muss also allgemeinverständlich (d. h. in Korrespondenz mit der alltäglichen Lebenspraxis und der allgemein vertrauten Kultur), anschaulich sein. Sie muss, z. B. durch die Größe, oft durch die Stringenz von Form und Farbe, den Rezeptionsbedingungen genügen. Medien wie das Einzelblatt, das Buch oder das Heft sind dagegen für die intime, individuelle, damit auch stärker zeitunabhängige Rezeption gedacht. Sie weisen ein kleines Format auf, erlauben differenzierte Feinheiten, können sich an ein ausgesuchtes Publikum mit speziellen Interessen und entsprechendem Vorwissen wenden, können z. B. durch umfangreichere Beitage auch nötiges Kontextwissen mitliefern. Mit der Verfügbarkeit des kostengünstigen Papiers und der Entwicklung von Bild-Druck-Techniken (Holzschnitt, Kupferstich, Radierung, Lithographie, fotomechanische Druckverfahren), die wiederum die Ausdrucksqualität der Bilder prägen, eröffnete sich auch die Möglichkeit der massenhaften Vervielfältigung. Bilderbogen, Zeitung, Heft, (Taschen-)Buch sind als Massenmedien Ware, die ein möglichst großes Publikum erreichen will und damit auf seine Erwartungshaltungen und Verständnismöglichkeit eingehen muss, aber auch Einfluss nimmt.

Das Spiel, das dem Betrachter vorgeführt wird, ereignet sich im Papiertheater in einem Bühnenkasten, d. h. in einem realen, dreidimensionalen Raum. Die Bildgeschichte ist dagegen eine Flächenkunst; dem Bühnenkasten entspricht das zweidimensionale Einzelbild, das Panel. Der Handlungsraum des Panels wird erst im Bewusstsein des Betrachters konstruiert. Der dargestellten Figur schreiben wir aus Lebens-

und Seherfahrung Raum und Ort für ihr Dasein, für ihr Agieren zu, auch wenn die Figur selbst flächig gestaltet ist, auch wenn ihr Umfeld nur der weiße Papiergrund oder eine eingefärbte oder schraffierte Fläche ist. Ähnlich dem Schattentheater auf der Leinwandfläche wird Raum durch die Beziehung der Figuren und anderer Elemente zueinander nahegelegt. Die Spielbühne der Bildgeschichte ist Illusionsraum, dessen scheinbare Dreidimensionalität durch entsprechende bildnerische Mittel gesteigert werden kann. Kemp (1996) zeigt, wie mit der Kunst Giottos nicht länger der flache, sondern der tiefe Raum Handlungsort wird. Puppenhäusern vergleichbar, denen eine Wand genommen ist, um Einblick in das Gebäude und seine Zimmer zu ermöglichen, binden Spiel-Räume die handelnden Figuren ein. Mit der Wiederentdeckung der perspektivischen Konstruktion (Fluchtpunktperspektive) werden in der Renaissance die tiefen Räume zu Tiefenräumen. Wie die Papiertheaterbühne in Übernahme der Tricks des Barocktheaters z. B. durch ein Ansteigen des Bühnenbodens nach hinten und durch Staffelung und Verkürzungen der Kulissen die Illusion des Tiefenraumes steigern kann, so bietet das Panel der Bildgeschichte u. a. durch Überschneidungen, durch Verkleinerung nach ‚hinten‘ (wodurch das ‚Oben‘ zum ‚Hinten‘ wird), durch die Opposition von Scharf/Kräftig (vorn) und Unscharf/Flau (hinten), durch Farbperspektive (das Entfernte erscheint bläulich), durch Verkürzungen dem Auge einen Bühnenraum für das gezeigte Geschehen. Durch Umrahmung des Panels wird die Wirkung, in einen Bühnenraum wie durch ein Fenster zu schauen, noch erhöht. Umrahmung kann, wie bei manchen Zyklen, deren Einzelbilder auf separaten Blättern stehen, wie bei den Bildgeschichten Wilhelm Buschs, durch den freien, papierweißen Raum um das Bild herum entstehen, kann durch

florale Ranken, kann durch Linien gegeben werden. Der Rand kann Mittel der Erzählung sein (Eisner 1955, 40ff.), kann durch Form (drei-, vier und mehr-eckig, rund, oval), Größe (Differenzierung der Breite und Höhe) und Art der Umrandung (dünn, dick, gerade, wolkig, gezackt) das Erzählte betonen, steigern, dynamisieren, Erzählebenen (Realerzählung, Rückblende, Traum, Wunschbild usf.) signalisieren. „Als ästhetisches Mittel hat der Rand damit keine eigenständige Realität, sondern relationale Funktion.“ (Wienhöfer 1979, 55) Mit dem Rahmen wird der Ausschnittcharakter des Gezeigten betont, der Blick auf die Szene fokussiert und damit dem Bewusstsein die potentielle räumliche wie inhaltliche Erweiterung nahegelegt. Der fiktive Ort des Betrachters, der z. B. wie bei Patinier vom erhöhten Standpunkt aus das Geschehen weit überschaubar macht oder wie schon bei W. Busch eine nahe Detailsicht erlaubt, wird durch die Umrahmung bewusster, hebt zugleich – anders als im Theater, auf dessen Bühne wir aus deutlicher Entfernung sehen – die trennende Distanz zwischen Betrachter und Geschehen auf.

Durch Seiten- und Deckenkulissen, durch den Hintergrundprospekt, durch Versatzstücke wird die Bühne, der Handlungsraum des Papiertheaters, in einen identifizierbaren Handlungsort verwandelt. Da alle Ausstattungselemente flache kolorierte Zeichnungen sind, müssen Körperlichkeit und Materialität illusionistisch durch bildnerische Mittel, z. B. durch Farbe und Textur, erzeugt werden. Ähnlich arbeitet die Bildgeschichte. Ob zeichenhaft, flüchtig skizziert, ob realistisch, detailliert oder dem Pars-pro-toto-Prinzip verpflichtet, ob flächenhaft oder tiefenräumlich – visuelle Zeichen zeigen dem Betrachter an, wo das Geschehen spielt. Dargestellt werden typisierte (Wild-West-Landschaft, Dschungel), fiktive oder reale Orte. So spielt z. B. *Wotans Feuer* aus der Serie *Yoko Tsuno* (Roger Leloup, Reinbek 1988)

auf Schloss Eltz bei Koblenz, für den, der die Örtlichkeit kennt, wiedererkennbar. Viele Comic-Künstler orientieren sich an Skizzen und Fotos, wenn die Geschichte Authentizität des Ortes verlangt. So kann, gewissermaßen nebenher, die Bildgeschichte im Verlauf der Erzählung Sachinformationen über Flora und Fauna, über Architektur bieten – nicht selten interessanter und anschaulicher als manche langatmige Beschreibungen in Textgeschichten. Zum Wo tritt das Wann: Jahres- wie Tageszeiten werden durch Farbe, Hell-Dunkel-Effekte, durch Anzeichen (Sonne, Mond, brennende Lampe; Schnee, Regen, blühende Bäume...) fassbar. Epochale Zuweisungen werden durch Bildverweise z. B. auf Mode, Technik, Architektur gegeben. Beigegebene Hinweise z. B. durch eine Uhr, einen Kalender oder Beitext können Ort und Zeitpunkt präzisieren. Wechselt der Handlungsort, so werden auf der Papiertheaterbühne die Kulissen ausgetauscht. Um den Zuschauern einen Überraschungseffekt zu bieten, wird zwischen den Bühnenbildänderungen ein Vorhang herabgelassen. Dem Szenenwechsel hier entspricht in der Bildgeschichte die zeichnerisch gegebene Orts- und Zeitveränderung in der Panelfolge. Rasche Ortswechsel, aber auch – analog den Möglichkeiten des Films – rasche Blickpunktveränderungen, die z. B. einen Innenraum von verschiedenen Standorten aus zeigen, sind als erzählerische Mittel, inhaltlich wie den Erzählfluss dynamisierend begründet, leicht möglich. Während Theater und Film parallele Spielorte nur sehr begrenzt präsentieren können (Bildteilung beim Film, Etagen Bühnen wie sie Piscator entwickelt hat), kann die Bildgeschichte, die ihre Panelfolge auf einer Fläche (z. B. auf einer Holztafel, auf einer Heftseite) organisiert, simultan mehrere Handlungsorte bieten. Dabei kann das Auge einen Gesamtüberblick wahrnehmen, kann fixierend hin- und herspringen und vergleichen. Für parallele Handlungsstränge,

aber auch für Rück- und Vorblenden ist damit eine spezifische Möglichkeit geboten. Zur Lebendigkeit des Geschehens nutzt das Papiertheater Spezialeffekte wie Beleuchtung, unterlegte Musik, Geräusche. Die Bildgeschichte arbeitet ebenfalls mit Effekten, die allerdings auf das visuelle Angebot beschränkt bleiben müssen. Synästhetische Wirkung (Geräusch, Geruch) kann nur visuell suggeriert werden. Dazu hat sich ein breit gefächertes Repertoire an grafischen Indices und Symbolen entwickelt, die im narrativen Kontext wie durch wiederholten Gebrauch verstehbar sind. Lautmalende Worte signalisieren Geräusche, die durch ihre Platzierung im Bild, durch ihre Typographie und Farbe auch Lautstärke und Richtung markieren können. Dazu treten die traditionellen Mittel der Bildenden Kunst, Stimmung und Atmosphäre durch Licht-Schatten-Effekte, durch Farbe, durch den künstlerischen Stil und die künstlerische Technik anschaulich werden zu lassen.

Von herausragender Bedeutung, denn sie tragen die Handlung, sind die Darsteller des Papiertheaters. Sie werden als gezeichnete Flachfiguren geliefert und – ausgeschnitten – mit einem Draht von oben, mit einer Schiene von der Seite oder mittels Magneten von unten über den Bühnenboden bewegt. Es sind starre Figuren; es ist somit nötig, sie zur Charakterisierung in einer typischen, prägnanten Pose darzustellen. Es kommt darauf an, dass der Betrachter die Figuren in ihrer Rolle erkennt und ihnen diese Rolle auch zutraut. Die ‚Maske‘ – auf dem großen Theater die Schminke oder in Tradition des antiken Theaters oder der *Commedia del'Arte* die Gesichtsmaske sowie das Kostüm und etwaige Requisiten – muss signifikant sein, muss aus Konvention resp. aus dem bestätigenden Verhalten der Figur im Spiel die Rolle erkennbar und wiedererkennbar zur Anschauung bringen. Entsprechend,

nämlich als Charakterisierung ihrer Rolle in der Geschichte, ist die Präsentation, die Visualisierung der Akteure der Bildgeschichte zu sehen. Das Figurenrepertoire der Bildgeschichte ist vielfältig. Es umfasst Menschen, Tiere, anthropomorphe Tiere (denkende, sprechende Tiere wie in der Fabel; Tiere, die auch anatomisch der menschlichen Figur angepasst sind), Fantasiefiguren, konkrete Zeichen (Rechtecke, Kreise etc. die als handelnde Figuren agieren). Die Analyse menschlicher Protagonisten (bei Tierfiguren lässt sich Ähnliches feststellen) hat nach Hinkel (1974, 142) gezeigt, wie sehr durch optische Präsentation von Personen – sowohl Helden als auch ihrer jeweiligen Gegenspieler – Setzungen in „gut“ oder „böse“ vorgenommen werden; d. h. es werden durch die Darstellungen von Stereotypen Vorurteile und Klischeevorstellungen vermittelt bzw. stabilisiert.

Helden werden heroisiert durch Idealisierung (vgl. auch Gerlach 1976, 60ff. Analyse von *Tarzan* mit Bezug auf die Physiognomie Lavaters), ihre Gegenspieler verhässlicht oder dämonisiert. Die Kritik – hinsichtlich Vorurteilen und Klischeebildung und hinsichtlich der Simplizität undifferenzierter Schwarz-Weiß-Geschichten – ist sicher richtig. Eingedenk des Hogarthschen Schauspielervergleichs und dem oben Gesagten ist allerdings zu bedenken, dass mit dieser visuellen Kennzeichnung nicht (Alltags-)Personen, sondern ‚Rollen‘ visualisiert werden, die (für das fiktive Spiel) eindeutig identifizierbar erscheinen sollen. Die visuelle Typisierung findet ihre Quelle nicht nur in der Typen-Maske, der ‚persona‘ des antiken Theaters, sondern auch in Beispielen der Bildenden Kunst. So zeigt die christliche Kunst vielfach die Positiv-Figuren idealisiert, die Negativ-Figuren fratzenhaft hässlich (vgl. Winkler 1986). Die Karikatur, eine wesentliche Quelle für die Comics, übertreibt diese Merkmale noch, zeigt in der Hässlichkeit der Kritisierten metaphorisch ihr hässlich-

negatives Verhalten auf. Auch das Puppentheater weist ein festes Repertoire an solch visuell festgelegten Typen auf, die in den Spielen wiedererkennbar stets die gleiche Rolle übernehmen. Es gibt Comics, die mit der visuellen Kennzeichnung spielen, den Betrachter auf eine falsche Fährte locken, wenn die konventionell als negativ verstandene Figur sich plötzlich als die gute erweist und umgekehrt. Damit wird deutlich, dass sich letztlich die Rolle nur im Handeln der Figuren zeigt; dass aber vielfach die visuelle Kennzeichnung zum Verständnis, zur Einschätzung für den Betrachter hilfreich ist, für den Autor ein Mittel zur Wertung darstellt. In seinen Anmerkungen zu chinesischen Comics zeigt Eco, wie die Positiv-Figuren perspektivisch korrekt gekennzeichnet werden, während ihre Gegenspieler, englische Soldaten, flächig, zeichenhaft verkürzt erscheinen (Eco 1972, 322f.). Gezielte Merkmale, sei es in Attributen, in der Kleidung, in bestimmten Gesten, in der Physiognomie, im ‚sprechenden Namen‘ finden wir schon bei Hogarth, bei Töpffer oder Busch. In den karikaturnahen Funnies gehört die herausgestellte Übertreibung von Rollenmerkmalen zum Stil. In anderen Geschichten hängt es von der zeichnerischen Qualität ab, welcher Art die visuelle Rollen Kennzeichnung ist. Neben der Rolleneinschätzung muss die Visualisierung für jeden Akteur auch eine gewisse Konstanz aufweisen, denn der Betrachter muss sie als jeweils gemeinte Figur, wo immer sie in der Geschichte auftaucht, wiedererkennen. So gehören zur Kennzeichnung auch signifikante Merkmale, z. B. die Haartolle, Bart, Nasenform, eine bestimmte Mütze oder die Statur, die vom Betrachter – langfristig – auch mit der Rollen Kennzeichnung verschmolzen werden können und somit Symbolwert erhalten. Wie der Homburger in der Karikatur (Negativzeichen für den Unternehmer), so mag das für den Trichterhelm von Sven Glückspilz in *Hägar* (s. o.) zutreffen.

Er verweist nicht nur auf die Person, sondern auch auf die Rolle des einfältigen Tölpels. Anders als im Papiertheater, in dem die Figuren stets vollständig zu sehen sind, erscheinen sie in der Bildgeschichte oftmals nur im Ausschnitt – und auch dann oder wenn die Figur von hinten zu sehen ist, muss sie identifizierbar bleiben. Die eindeutige visuelle Kennzeichnung, die Kostümierung, ist damit konstituierend. Im Trick- wie im Realfilm sehen wir kein statisches Bild, sondern höchst lebendige, sich im Fluss der Zeit ständig bewegende Figuren. Auch im Menschen- und im Figurentheater sehen wir keine Standbilder wie im Wachsfignrenkabinett, sondern sich bewegende Puppen oder Menschen. Das Papiertheater ist hier schon deutlich eingeschränkt. Zwar bewegen sich seine Figuren über die Bühne, doch in sich sind sie starr und bedürfen der prägnanten Pose. In der Bildgeschichte haben wir tote, starre Figuren vor uns. Anders als die Papiertheaterfiguren bewegen sie sich gar nicht, wie es immerhin die Klappfiguren in den Meggendorfschen Bilderbüchern tun, die durch Drehen an Rädchen, Ziehen an Laschen u. a. m. gewisse eingeschränkte Bewegungen ausführen können (Meggendorfer 1981). Vergleicht man z. B. den Kuros von Tenea, eine frühgriechische Grabstatue Mitte des 6. Jh. v. Chr. (Glyptothek München), mit dem Reiterknaben vom Kap Artemision (Bronze, 2. Jh. v. Chr. Nationalmuseum Athen), so wird deutlich, was mit der Bewegung suggerierenden Pose gemeint ist. Der Kuros, die sportliche Idealgestalt eines Jünglings, ist durch das Lot in der Mittelachse bestimmt. Unklar, ob er geht oder steht; die Beine befinden sich in Schritthaltung, beide Füße fest auf dem Boden. Die Hände lehnen an den Oberschenkeln. Er vermittelt einen ruhigen, harmonischen Eindruck, was auch durch die Haltung des Kopfes, die langen Haare, die gleichmäßig, unbewegt im Nacken ruhen, durch die klare einfache Ordnung

der linear bestimmten Form unterstützt wird. Diese Figur können wir uns zeitlich lange in dieser Haltung vorstellen; nicht rasche, dynamische Bewegung, sondern eher Dauerhaftigkeit, fast Zeitlosigkeit charakterisiert sie. Expressiver, dynamischer wirkt der Reiterknabe. Unschwer können wir die Situation und den Bewegungsmoment nachempfinden, zugleich erfassen, dass es sich hier um einen flüchtigen Augenblick handelt. Der vorwärtsgerichtete Blick des Jungen, die Linke, die wohl kraftvoll die Zügel hält, während man sich in der Rechten eine Peitsche vorstellen kann, die gespreizten Beine (obwohl das Pferd fehlt, ist sein Körper deutlich ergänzbar) suggerieren eine richtungsbestimmte schnelle Bewegung. Die raumgreifende Form der Figur, ihre Oberfläche, ihre Kontur wirken aufgebrochen, zwingen uns, den Knaben in der Bewegung weiterzudenken. Die Kausalität der Pose ist aus der Bewegung und ihrer Richtung ableitbar. Schnelligkeit und Flüchtigkeit bestimmen die Haltung der Figur. Die prägnant gewählte Pose, der ‚fruchtbare Moment‘ (Gombrich 1984) wird zu einem Appell an unsere Fantasie, die Wahrnehmung zu einem aktiven Prozess, der unsere Lebenserfahrung einschließt. Und die sagt uns, dass es ein Innehalten in der Zeit nicht gibt, dass Bewegung als Akt nicht teilbar ist (Pochat 1984, 28). Am anschaulichsten wird Bewegung, wenn nicht Anfangs-, Kulminations- oder Endpunkte des Prozesses sie zeigen, sondern instabile, noch im Bewegungsverlauf befindliche, so dass unser Sehen ein körperliches Mitempfinden ist, das uns sagt, dass man es in dieser Haltung nicht lange aushält, dass ein Davor und ein Danach zwingend ist. Mit Blick auf die *Laokoongruppe* (Vatikanische Museen) äußerte Goethe: „Ich möchte sagen, wie sie jetzt dasteht, ist sie ein fixierter Blitz, eine Welle, versteinert im Augenblick, da sie gegen das Ufer anströmt.“ (Propyläen, Bd. I, 1798) Wenn man die Augen

schließe und wieder öffne, so erwarte man, die Gruppe verändert zu finden. Suggestiv wird der Betrachter gezwungen, in der Pose den Moment, den „eingefrorenen Augenblick“ zu sehen und weiter zu führen. „Dasjenige aber nur allein ist fruchtbar, was der Einbildungskraft freies Spiel lässt. Je mehr wir sehen, desto mehr müssen wir dazu denken, desto mehr müssen wir zu sehen glauben.“ (Lessing 1766, 23) So gewinnt der Akteur der Bildgeschichte im Panel lebendige Bewegtheit. Noch anschaulicher, vornehmlich die Schnelligkeit betonend, wirkt die Bewegung, wenn sie nicht auf einer Pose beruht, sondern aus mehreren, eine Bewegungsphase bildend, besteht. In Dürers *Die Marter der zehntausend Christen* (1508, Kunsthistorisches Museum Wien) sehen wir, wie Menschen von einem Felsen herab gestoßen werden, wie Körper fallen, wie sie aufschlagen. Von der einzelnen Person gelöst, wird so der Prozess, die Bahn des Fallens visuell nachvollziehbar. Ähnlich in Bruegels *Das Gleichnis von den Blinden* (1568, Nationalmuseum Neapel). Auf verschiedene Personen verteilt, demonstriert uns Bruegel den Bewegungsprozess als Ganzes, das Gehen, Stolpern, Fallen. In anderen Bildern wird der zerlegte Bewegungsprozess an wiedererkennbare Figuren gebunden, so zeigt z. B. Fra Angelico (1400-1455), wie die Heiligen Cosmas und Damian von einem Felsen gestoßen, ins Wasser fallen und von einem Engel wieder aus den Fluten geführt werden (San Marco, Florenz; vgl. Baudson 1985, 159ff.). Parallel zur Entwicklung des Zeichentricks (Lebensrad, Wunderrad) werden die auf Einzelbilder verteilten Bewegungsphasen zentrales Mittel der Bewegungsdarstellung der Bildgeschichte des 19. Jahrhunderts. Beispiele von Lothar Meggendorfer zeigen, dass der Bewegungsprozess Handlung wie Dramaturgie der (textfreien) Geschichte tragen kann, die Lust an der raschen, illusionistischen Bewegung also autonomen Charakter hat (Beispiele in *Lothar Meggendorfers*

Humoristische Blätter. Eßlinger Reprint o. J.). Für die Comics, insbesondere Funnies und Action-Comics, gilt das in gleichem Maße. Dabei zeigt sich, dass der Verzicht auf Rahmung der Einzelpanel die Schnelligkeit der vorgestellten Bewegung noch verstärken kann. „Alles bewegt sich, alles fließt, alles vollzieht sich mit größter Geschwindigkeit...“ heißt es im *Technischen Manifest* des Futurismus 1910 (Futurismus 1974, 66). „Durch das Beharren auf der Netzhaut vervielfältigen sich die in Bewegung befindlichen Dinge, ändern ihre Form und folgen aufeinander wie Schwingungen im Raum. So hat ein galoppierendes Pferd nicht vier, sondern zwanzig Beine.“ Carra (*Der rote Reiter*. 1913) zerlegt die Bewegungsphasen nicht mehr sukzessiv, sondern blendet sie übereinander; seine Tempera-Tusche-Arbeit wirkt wie eine Illustration des Manifestes. Ende des 19. Jahrhunderts entwickeln Fotografen wie Muybridge (1872), Marey (1882) und Anschütz (1882) die Chronofotografie zur Untersuchung von Bewegungen bei Mensch und Tier und erzielen dabei auch durch Mehrfachbelichtung den Effekt der Mehrphasigkeit in einem Bild (vgl. u. a. Liesegang 1910, Molderings 1975, Paech 1991). Die Futuristen und -zeitgleich – Marcel Duchamp (*Akt eine Treppe herabsteigend*. 1912; vgl. Grünewald 1998) schufen in Kenntnis der Chronofotografie ihre Mehrphasenbilder. Schon Wilhelm Busch hatte in *Balduin Bähnlamm* (1883) dieses Verfahren für die Bildgeschichte genutzt. Balduin, dem der Bader einen Zahn zieht, strampelt vor Schmerzen mit den Beinen, von Busch mit 6 sich überschneidenden Beinen in unterschiedlicher Haltung veranschaulicht. Bei Busch finden wir auch Verstärkungen der dargestellten Bewegung durch Bewegungsstriche, durch Wirbel, durch flatternde Haare und Kleidungsstücke – visuelle Zeichen, die im Comic aufgegriffen und erweitert wurden (vgl. besonders Barks' *Donald Duck*, Uderzo's *Asterix* sowie die

Marvel-Superhelden). Während der Papiertheater-Schauspieler dazu verdammt ist, seine Pose i. d. R. das ganze Stück über beizubehalten, gewinnt der Akteur der Bildgeschichte in der Phasenfolge und -Überschneidung eine suggestive uneingeschränkte lebendige Bewegungsfreiheit, die zudem durch die Platzierung im Panel (diagonal, angeschnitten, perspektivisch verkürzt) noch einmal gesteigert werden kann.

Das Wort „bewegen“, das auf das Gotische „vigan“, das Althochdeutsche „wegan“ zurückgeht, hat Wurzelverwandtschaften zu wiegen, wägen, erwägen. Bewegung kann äußere, motorische Bewegung, kann ebenso im übertragenen Sinne innere Bewegung meinen. Vom Dargestellten bewegt, mag der Betrachter abwägen und selbst innerlich bewegt werden. In seinem Roman *Die Unsterblichkeit* (1990) beschreibt Milan Kundera anschaulich die Bedeutung der Geste – eine Bewegung, die innere Bewegtheit spiegelt und visuelles Zeichen, zu deutende ‚Sprache‘ für den Zuschauer ist. Die mitempfindbare visuelle Darstellung ihrer Befindlichkeit trägt entscheidend zur ‚Lebendigkeit‘ der Bildgeschichten-Akteure bei.

Wie man einen Verzweifelten darstellt. Du musst zeigen, wie der Verzweifelte ein Messer gegen sich selbst zückt, wie er sich mit den Händen die Kleider vom Leib gerissen hat und nun mit einer Hand die Wunde aufreißen will. Stelle ihn mit gespreizten Beinen dar, in den Knien etwas nachgebend und die Gestalt zu Boden gebeugt; dazu zerrauftes und wirres Haar. (Leonardo da Vinci, zit. nach Read 1961, 123)

Diese und andere Anweisungen zur Darstellung theatralischer Handlungen gingen in das Repertoire der Akademien Europas ein, verkamen nicht selten zu hohlen pathetischen Phrasen, zeigen aber zugleich, wie durch Körpersprache Befindlichkeit

visualisiert werden kann. Wie schon ein Kanon visueller Gebärden (vgl. z. B. Demisch 1984) seit dem Mittelalter die Figuren zum ‚Sprechen‘ bringt, so dient die „Beredsamkeit des Leibes“ (Fliedl/Geissmar 1992; vgl. auch Reuter 1986) der Ausbildung und Verfestigung visueller Formeln, die durch eigene Leibeserfahrung, durch den Kontext des Dargestellten, durch wiederholte Verwendung, also Konvention, inhaltlich deutbar sind. Leonardos und Carraccis groteske Köpfe, Messerschmidts plastische Charakterköpfe (Behr u. a. 1983) oder Daumiers Kleinplastiken im Musée d’Orsay (Paris) zeigen, wie karikaturistische und expressive Übertreibung den mimischen Ausdruck steigern kann. Schon bei Alberti (*Della pittura Libri III*. 1435, Basel 1540) lesen wir: „Eine Bilderzählung wird dann das Gemüt bewegen, wenn die darin gemalten Personen ihre eigene Gemütsbewegung heftig ausdrücken.“ Oft sind es nur wenige, aber gekonnt gesetzte Striche, die die Mimik einer gezeichneten Figur beredt machen, alle Gemütszustände, Lachen, Weinen, Trauern, Wut, Skepsis, Neugier... spürbar werden lassen. In Mimik und Pose führt uns ein Zeichner wie Carl Barks mit seinem Entenherren Donald das Innenleben seines Protagonisten anschaulich vor Augen (Grünwald 1991, 44ff.). Spezielle Zeichen, z. B. ein Strahlenkranz um den Kopf, Zitterlinien, eine schwarze Wut-Wolke etc. können die Körpersprache unterstützen. Fasziniert von der Lebendigkeit der Akteure in Töpffers Bildgeschichten, schreibt Gombrich:

Sobald wir in dem starren Auge oder offenen Mund einer unbelebten Form Ausdruck entdecken, tritt das, was ich das Töpffersche Gesetz nennen möchte, in Aktion. Wir sehen nicht mehr einfach ein Gesicht, sondern ein Wesen mit eigenem Charakter und eigenem Leben, das uns erfreut oder bedrückt, bedroht oder beunruhigt. (Gombrich 1967, 379f.)

So ausdrucksstark die Pantomime sein kann, Eisner (1995, 102ff.) hat sehr anschaulich gemacht, dass Körpersprache in einem bestimmten Spektrum mehrdeutig ist. Soll nicht nur der Charakter des Gesagten resp. die Befindlichkeit des Gezeigten sichtbar werden, so müssen ergänzend weitere Informationen geliefert werden. Das kann bis zu einem gewissen Grad der visuelle Kontext sein, der die Haltung des Protagonisten z. B. als Auslöser verständlich macht. Das ist vor allem die Rede, die im Untertext oder im Bild integriert als Sprachblase, gefüllt mit visuellen Symbolen oder Text aus dem Pantomimen einen sprechenden Schauspieler macht. Im Papiertheater ist es die Sprache (von einem Erzähler vorgetragen oder mit unterschiedlichen Stimmen den Personen direkt zugewiesen), die viele Aktionen der Handlung erst verständlich macht. Die Bildgeschichte hat hier, dank der Panelfolge, die nicht nur eine Pose, sondern mehrere einen Prozess anzeigende Posen zeigen kann, größere Möglichkeiten. Vielfach aber bedarf es des Begriffs, des Wortsinns, um die Handlung verständlich zu machen und voran zu bringen. Rede und Figur verschmelzen zu einer Einheit; das kann – i. d. R. aufgelöst durch die Panelfolge – soweit gehen, dass der Sprechende gar nicht im Bild erscheint (sog. Off-Blase), vom Rezipienten außerhalb des Panelrahmens befindlich gedacht wird. Bewegungssillusion, körpersprachlicher Ausdruck und Rede lassen die Figuren der Bildgeschichte zu Akteuren werden, mit denen man mitempfindet, mit denen man sich identifiziert, die man im Rezeptionsprozess verlebendigt.

3.3. Die narrative Bildfolge

Der Bezug zum (Papier-)Theater half, die Elemente der Bildgeschichte zu benennen und zu charakterisieren. Er hilft weiterhin sich bewusst zu machen, dass Bildgeschichte wie Theater ein fiktives Spiel bieten, unabhängig davon wie realitätsnah oder -fern der Inhalt ist. Weitere Analogien zum Bühnen- und Lichtspiel-Theater sind nur sehr vorsichtig und punktuell zu treffen. „Der Comic [umfassender: die Bildgeschichte] ist ein Mittel, mit dem man Geschichten erzählt.“ (Moliterni 1972, 27) Das gilt auch für Theater und Film, gilt für die mündlich und schriftlich vermittelte (Text-)Erzählung. Das Mittel ist allerdings jeweils ein anderes, und da die Art und Weise, wie Geschichten erzählt werden, durch das Mittel bestimmt werden, ist eine Gleichsetzung problematisch. Wie gesagt, punktuell sind Analogien hilfreich. So stützen sich z. B. Hünig in seiner Analyse der „Strukturen des Comic Strip“ (Hünig 1974), Wienhöfer in ihrer „Untersuchung zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip“ (Wienhöfer 1979) und Krafft in seinen „Untersuchungen zur Textualität von Comics“ (Krafft 1978) auf Textlinguistik und Semiotik, Karpf in ihrer „Strukturanalyse der mittelalterlichen Bilderzählung“ (Karpf 1994) und Jäger in seiner Untersuchung zu „narrativen Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts“ (Jäger 1998) auf strukturalistische Erzähltheorien. Zeichen, die Comics benutzen, werden bestimmt, klassifiziert und ihre narrativen und deskriptiven Funktionen und ihre Verknüpfungen („Verweisketten“ bei Krafft, 15) erfasst. In der ‚Comic-Sprache‘ wird zwischen semantischen und syntaktischen Aspekten unterschieden. Die Struktur narrativer Texte wird nach Stierle (1975) hinsichtlich der Ebenen der Geschichte (das Erzählte), des Geschehens (die

Verknüpfungsmöglichkeiten) und des Diskurses (der Text; hier der Bild-Text, d. h. die Werkoberfläche) differenziert (Jäger 1998, 17ff.), Erzähltheorien nach Propp, Todorow, Barthes u. a. (Karpf 1994, 23ff.) werden zugrunde gelegt. Die Ergebnisse sind erhellend, entwickeln sich aber nicht aus dem Untersuchungsgegenstand, sondern legen ein aus der und für die Textliteratur entwickeltes Instrumentarium an, das für das Spezifische der Bildgeschichte jeweils uminterpretiert, differenziert, spezifiziert werden muss. Ähnlich ist es mit dem Versuch von Dunger u. a. (1974), die Comics als „Vorschule des Fernsehens“ verstehen und mit dem Instrumentarium der Filmanalyse Einzelpanel und Panelverknüpfungen untersuchen. Das spezifische Mittel, mit dem in unserem Fall Geschichten erzählt werden, ist die narrative Bildfolge, konkreter: eine Folge statischer Einzelbilder, die mit Text (Schrift) eine inhaltliche und formale Einheit bilden können, aufeinander bezogen sind und als Ganzes wirken. Damit mischen und verbinden sich Simultanität (Einzelbild und – medienabhängig – das Gesamtangebot oder das Einzel- oder Doppelblatt in Heft, Album oder Buch) und Sukzessivität (Bildfolge, Text), was spezifische Erzählweisen und Rezeptionsanforderungen ermöglicht und verlangt.

Eine Bildgeschichte ist ein Angebot an Betrachter. Zunächst ein materielles: In Korrespondenz mit dem (Träger-)Medium und seinen Möglichkeiten hat der Produzent (ich gehe hier von einem ideellen Produzenten aus, lasse also die Frage, ob die Bildgeschichte von einem Einzelnen oder von einem Team geschaffen wurde, außer acht) mittels von ihm gewählter künstlerischer Verfahren eine bestimmte Anzahl Szenen gestaltet und diese in eine bestimmte Ordnung und so zu einem einheitlichen Ganzen gefügt. So können sich dem Auge z. B. bieten: In Freskotechnik an eine Kirchenwand gemalte eingerahmte, gleich große und gleich formatige, nebeneinander

geordnete 12 Szenen; mit Tempera auf eine Holztafel gemalte, neben- und untereinander geordnete, eingerahmte Szenen, von denen 26 gleich groß (100 x 120 cm) und gleich formatig (Rechtecke) sind, eines – in der Mitte angeordnet – viermal so groß wie jedes der 26; 6 in Öl gemalte unterschiedlich große Szenen, die in einer auf eine Holztafel gemalte einheitliche Landschaft verteilt sind (Simultanbild; vgl. Kluckert 1971); 12 Szenen unterschiedlicher Größe und unterschiedlichen Formats, aus farbigem Glas gefertigt, die über- und nebeneinander in die Form eines gotischen Kirchenfenster gepasst sind (vgl. Karpf 1994, Kemp 1987); 70 Szenen, mit farbigen Wollfäden auf Leinwand gestickt, ohne Rahmung friesartig nebeneinander geordnet; 6 Druckgraphiken, drei als Lithographie, drei als Radierung ausgeführt, unterschiedlicher Größe und Formats, auf Einzelblätter gedruckt, in einer Mappe zusammengelegt; 62 gleich große und gleich formatige Holzschnitte, jeder auf ein Blatt gedruckt, zu einem Buch zusammengebunden; drei gleich hohe, aber in der Breite unterschiedliche, mit einem Strich (Rechteck) umrahmte Federzeichnungen (Panel), nebeneinander angeordnet auf dem unteren Drittel einer Zeitungsseite; 12 Einzelszenen, umrahmt, teilweise rechteckig, teilweise rund, in unterschiedlichen Größen, schablonen-kolorierte Lithographie, auf einem Blatt angeordnet (findet sich z. B. in Bilderbogen und Illustrierten d. 19. Jh. [Kuchenbuch 1992, 95], ähnliches Layout auch in Comic-Heften und -Alben); 12 kolorierte Federzeichnungen, in vier gleich hohen und gleich breiten Reihen untereinander geordnet, jede Reihe weist drei, allerdings unterschiedlich breite, umrahmte Szenen (Panel) auf, gedruckt in einem Comic-Magazin; über dreihundert Einzelszenen in unterschiedlicher Form und Größe, teils umrahmt, auf 48 Seiten eines Comic-Albums komponiert, neben- und untereinander, teilweise sich überschneidend oder auch als

Bild im Bild angeordnet... Manche Szenen weisen im Bildrahmen Text auf, in einem Kasten, in einer Sprachblase, frei im Raum; bei anderen steht ein Textblock unter dem Bildfeld oder zwischen den Bildern; andere Folgen haben nur eine Überschrift und sonst keinen Text. Stil und künstlerische Handschrift sind unterschiedlich, sind nahe der Karikatur (Cartoon-Stil), sind Renaissance, Manierismus, Klassizismus, Realismus oder Expressionismus verpflichtet, sind malerisch oder zeichnerisch flächig, manche basieren auf Fotografien, kombinieren collagierend Zeichnung, Malerei, Fotografie... Die Aufzählung, aus dem Erscheinungsbild ablesbar, wäre seitenlang erweiterbar. Alle künstlerischen Verfahren (einschließlich Relief und Vollplastik) sind vorfindbar. In manchen Fällen liegen – oft aus Gründen der Vervielfältigung – verschiedene Verfahren für dieselbe Geschichte vor (W. Hogarth z. B. malte erst in Öl und ließ dann in Kupfer stechen). Wir finden unterschiedlichste Stile und Handschriften, unterschiedlichste Weisen der Panelanordnung. Schließt man Zufall und reine Beliebigkeit aus, so muss man annehmen, dass Art, Anzahl und Anordnung der Einzelszenen intentional erfolgen, d. h. künstlerische und narrative Gründe hat. Die Gestaltung und Zusammenfügung der Szenen, ebenso ihre Ausdrucksqualität sind mit Blick auf den Inhalt der erzählten Geschichte und die intendierte Wirkung funktional. So erweist sich z. B. die Reihung von Bildern an einer Wand oder in einem Buch als Bildgeschichte erst, wenn sie inhaltlich zusammengehörend eine Geschichte vermittelt. Die Reihenfolge der Szenen (resp. Panel) folgt der Chronologie der erzählten Geschichte, orientiert sich i. d. R. an der konventionellen Leserichtung von Texten. Die unterschiedliche Höhe von Panels kann explizit auf den Inhalt des Erzählten Bezug nehmen, wie Junker (1989, 51ff.) das an einer Seite aus W. McCays *Little Nemo* demonstriert hat, bei

der die Panelhöhen mit Nemos Stelzengang und Fall korrespondieren. Darüber hinaus können auf einer Seite zwischen übereinander angeordneten Szenen/Paneln narrative Bezüge hergestellt werden, die eigentlich der Logik widersprechen, die spielerisch, metaphorisch zu verstehen sind. So zeigt Clausberg an einem Beispiel der *Wiener Genesis*, wie eine Figur mit Blick und Geste auf eine weiter unten angeordnete Szene verweist und damit zwei unterschiedliche Zeitpunkte miteinander verknüpft (Clausberg 1984, 16f.). Ähnliches finden wir auch in Comics. Formalia der grafischen Oberfläche sind konstatierbar, erschließen sich in ihrer narrativen Funktion aber erst in Verbindung mit dem Inhalt. Ich möchte als erste (sichtbare) Ebene der Bildgeschichte die ‚Inszenierung‘ nennen. ‚Inszenierung‘ meint, einen Stoff (eine zu erzählende Geschichte) künstlerisch zu gestalten, in Szene(n) zu setzen. ‚Szene‘ meint in Film und Theater die kleinste Einheit; in der Bildgeschichte ist damit das Einzelbild, das Panel gemeint. Umrahmt – mit Linie, Ornament, Architekturelementen, weißem Rand o. ä. – ist sie leicht identifizierbar; ohne Rand in einem Fries oder Simultanbild angeordnet, erweist sie sich in Opposition zu anderen Szenen in ihrer inhaltlich-formalen Geschlossenheit, die einen zeitlich bestimmbar Moment der Geschichte markiert. Eine Szene kann sehr komplex sein -einem Theater-Akt vergleichbar –, kann aber auch nur ein Detail (z. B. ein aufgerissenes Auge) präsentieren, kann nur Bild, in Ausnahmefällen auch nur Text, vielfach – meist in den Comics – eine Wort-Bild-Kombination sein. Inszenierung meint also die Gestaltung von einzelnen Szenen und ihre Anordnung. Gestaltung und Anordnung der Szenen sind den Bedingungen und Möglichkeiten des Mediums, der künstlerischen und narrativen Intention verpflichtet. In seinen *Beiträgen zur Geschichte der griechischen Heldensage* charakterisiert Carl

Robert die Bilderzählung der archaischen Kunstperiode, an Relief und Vasenmalerei aufgezeigt, als Erzählung, in der im Bild kein bestimmter Moment, keine ganz bestimmte Szene der Handlung dargestellt ist, sondern vieles auf einmal erzählt wird, was sich eigentlich zu unterschiedlichen Zeitpunkten ereignet (Robert 1881, 13ff.) Nur als Ausnahme, konstituierend erst Ende des 4. Jh. v. Chr. kommt der Bildzyklus auf, der nun Szenen in eine chronologische Reihung fügt (a. a. O. 46ff.). Wickhoff nennt die erste Erzählweise den „komplettierenden Stil“ (Wickhoff 1895, 14ff.), weil hier die Akteure, ohne dass sie wiederholt gezeigt werden, in einer Darstellung auf unterschiedliche Zeit- und Aktionsbezüge verweisen, der Betrachter also dekonstruieren und zudem vieles aus seinem vorhandenen Wissen um die erzählte Geschichte ergänzen muss. Diese komplettierende Erzählweise, vorherrschend in der ägyptischen und archaisch-griechischen Kunst, begegnet uns später nur noch selten. Ein Beispiel ist N. Poussins *Mannalese* (1639, Paris, Louvre), das die Person Moses für zwei verschiedene Zeitpunkte der Erzählung nutzt (vgl. Imdahl 1989, 47ff.). Manche Comic-Novellen ziehen sie für das ganzseitige Eröffnungsbild der Geschichte (Splash-Panel, kein eigentliches Element der Geschichte, sondern eher eine Art Amuse-gueule) heran. Die Folge von Einzelszenen („ausgezeichnete einzelne Szenen“) nennt Wickhoff „distinguierend“. In Korrespondenz mit dem Drama weist er diesen Stil vorwiegend der hellenistischen Kunst zu. Während hier Szene von Szene formal getrennt ist, sieht er in der römischen Kunst einen neuen, die römische Kunst geradezu bestimmenden Erzählstil: den „kontinuierenden Stil“. Am Beispiel der Trajans-Säule zeigt er, wie durch Wiederholung der handelnden Figuren in einem fortlaufenden Bildfries das Erzählte sich kontinuierlich, sukzessiv entwickelt. Als kontinuierende Erzählung beschreibt

er dann auch die sog. *Wiener Genesis*, einen illustrierten Purpur-Kodex aus dem 6. Jh. n. Chr. K. Weitzmann (1947) zeigt jedoch, dass auch die sogenannte kontinuierende Erzählung letztlich nur eine Spielart der distinguierenden ist. Die miteinander verschmolzenen Szenen könnten durchaus getrennt werden. Weitzmann findet zu anderen Oberbegriffen für die Bildgeschichte. Den komplettierenden Stil nennt er „simultane Darstellungsweise“ – sinnvoll, da hier mehrere Zeitmomente gleichzeitig vorgestellt werden; doch kann das zur Verwechslung mit dem Simultanbild führen, das zwar einen einheitlichen, simultanen Handlungsraum zeigt, darin aber unterschiedliche Szenen platziert, in denen die Akteure wiederholt werden. Den distinguierenden Stil nennt er „monoszenisch“, den kontinuierenden „polyszenisch-zyklisch“ (zit. nach Clausberg 1984, 67). Betrachtet man die Wickhoffschen Beispiele genauer, so findet man, dass die Kontinuität der formal verschmolzenen Szenen recht unterschiedlich ist. Es gibt sehr wohl große zeitliche Sprünge; eher noch könnte man die eine Bewegungsphase segmentierende Panelfolge (s. o.) kontinuierend nennen. Tatsächlich kontinuierende Bilder sind der Trick- und der Realfilm. Hier verschmelzen die Einzelbilder, als solche gar nicht mehr für sich wahrnehmbar, zu einem in der Zeit ablaufenden Ganzen. Die Bildgeschichte, auch die in Wickhoffs distinguierendem und kontinuierendem Stil, bietet starre Einzelszenen, die zeitlich näher oder weiter voneinander entfernt sein können, doch stets die kombinierende Verknüpfung durch den Betrachter verlangen. Weitzmanns Differenzierung trifft meines Erachtens eher auf die Unterscheidung von erzählendem Einzelbild und Bildfolge zu. Wie schon oben angemerkt, kann auch ein Einzelbild zur Bildgeschichte gerechnet werden, wenn es monoszenisch (s. auch Kemp 1989, 65), d. h. ebenso komplex wie prägnant eine

(kurze) Geschichte erzählt. Als Bildgeschichte möchte ich es werten, wenn das Erzählte für sich steht, autonom, also keine einem eigenständigen Text beigelegte, untergeordnete Illustration ist. In diesem Fall – Beispiele sind u. a. Genrebilder, Karikaturen, Bildwitze – möchte ich von einer ‚ideellen Bildfolge‘ sprechen, da der dargestellte Moment den Betrachter animiert, das Davor und Danach ergänzend mit zu denken resp. zu konstruieren. Die eigentliche, die ‚reelle Bildfolge‘ wäre die, bei der mindestens zwei Szenen (polyszenisch-zyklisch) dargestellt sind und sich zu einem narrativen Ganzen verbinden.

Ich unterscheide zwei grundsätzliche Erzählmöglichkeiten der Bildgeschichte: die ‚weite Bildfolge‘ und die ‚enge Bildfolge‘. Unter ‚weiter Bildfolge‘ wäre eine Folge von Szenen (Einzelbildern) zu verstehen, die zeitlich relativ weit auseinander liegen. D. h. jedes Einzelbild stellt sehr kompakt und komplex, in Form einer prägnanten, weiter assoziierfähigen Szene den Höhepunkt eines Geschehens dar. Damit gewinnt es in der Gesamtfolge einen relativ autonomen Stellenwert, muss intensiv betrachtet und gedeutet werden. Oft ist ein Verstehen nur möglich, wenn der Rezipient den erzählten Stoff bereits kennt (was z. B. für Altartafel oder Bildzyklen zur Leidensgeschichte Christi gilt) oder wenn ein begleitender Text ergänzende bzw. die Szenen verbindende Informationen liefert (wie in vielen Bilderbogen- und Bilderbuch-Bildgeschichten). Der Fortgang der Geschichte verläuft gewissermaßen in Sprüngen, womit denn auch eine ausgedehnte erzählte Zeit, die z. B. die Lebensspanne eines Menschen umfasst, in wenigen Einzelbildern gegeben werden kann. Oft wird die weite Bildfolge und mit ihr die Gewichtung des einzelnen Bildes durch das Medium unterstützt – durch die Größe der Einzelbilder (z. B. Wandzyklus) oder durch die Isolierung auf einem Blatt. Beispiele sind u. a. die Bildfolgen

von W. Hogarth (vgl. u. a. Hinz/Krug 1980), die Zyklen von M. Klinger (vgl. u. a. Pfeifer 1980) oder K. Kollwitz (vgl. u. a. Ahlers-Hestermann 1964), die Bildromane von O. Nuckel (*Schicksal. Eine Geschichte in Bildern*. München 1928) oder M. Ernst (*Une semaine de honte*. 1934, Berlin 1963); aber auch viele Bilderbogen-Bildgeschichten des 19. Jahrhunderts (vgl. u. a. Eichler 1974, Hilscher 1977) und viele Bilderbücher sind ‚weite Bildfolgen‘.

Unter ‚enger Bildfolge‘ wäre dementsprechend eine Folge von Szenen zu verstehen, zwischen denen nur ein relativ kurzer Zeitraum vergangen ist; manchmal sogar gar keiner, wenn z. B. mehrere Detail-Panels einen bestimmten Moment charakterisieren. Statt in Sprüngen, gleitet die enge Bildfolge gewissermaßen im Fluss, im nachvollziehbaren Bewegungs- und Handlungsprozess fort. Dem Einzelbild wird damit weniger Gewicht beigemessen; es animiert den Blick, rascher zum nächsten Panel zu eilen, die Panel werden deutlicher als zusammengehörend erfasst und gesehen. Auch hier dient oft das Medium zur Unterstützung, indem relativ viele kleine Bilder (mit und ohne trennenden Rand) z. B. auf einer Zeitungs-, Heft- oder Buchseite nahe zueinander gerückt werden. Zwar finden wir vereinzelt ‚enge Bildfolgen‘ auch schon früher, doch dominant für die Bildgeschichte werden sie seit Töpffer, parallel zur Erfindung des Zeichentricks (s. o.). So sind die meisten Comics (insbesondere die Comic-Strips) ‚enge Bildfolgen‘; nicht selten ist es auch der Bewegungsprozess, der die Handlung weitertreibt, während es in der ‚weiten Bildfolge‘ die inhaltliche (kausale) Entwicklung der Geschichte ist. Stierle versteht eine Geschichte als „Bewegung zwischen zwei Zeitpunkten, die bestimmt sind durch eine konzeptionelle Differenz [...]. Die Geschichte erzählt, was die Differenz von Anfangspunkt zu Endpunkt bewirkt hat, und erklärt damit ihr Zustandekommen.“ (Zit.

nach Jäger 1998, 18) Weite und enge Bildfolge erweisen sich als probate Möglichkeit der ‚Dramaturgie‘ einer Geschichte, verstanden als ihre Erzählweise, die durch die ‚Inszenierung‘ ihre Realisierung (Materialisierung) erfährt. Dramaturgie meint, in einer bestimmten Erzählzeit (bestimmt durch die Komplexität der Einzelbilder sowie durch ihre Anzahl) eine bestimmte erzählte Zeit (ein paar Minuten, ein Jahr, ein Jahrhundert...) und was in dieser erzählten Zeit geschieht, zu arrangieren. Eisner, der daran erinnert, dass Zeit relativ ist, d. h. unterschiedlich lang oder kurz je nach Situation empfunden werden kann, spricht von „Timing“ (Eisner 1995, 27). So kann ein relativ langer Zeitraum gerafft werden, kann – wenn es seine Bedeutung oder die Steigerung der Spannung verlangt – verlängert werden, wie z. B. (der Zeitlupe des Films vergleichbar) der Schuss aus einer Pistole und das Auftreffen der Kugel auf das Ziel in einer Vielzahl von Bildern gestreckt wird. Timing und damit der Rhythmus einer Erzählung ist ein wesentliches Moment der Dramaturgie und führt dazu, dass – vornehmlich in längeren – Bildgeschichten weite und enge Bildfolge je nach Bedarf gemischt werden. In der Bildfolge wird erzählte Zeit z. B. in der Änderung der Handlungsorte sichtbar, wenn Akteure von A nach B reisen, aber auch durch unterschiedliche Betrachterstandpunkte (Blick ins Bild) und wechselnde Distanz zum Geschehen (vergleichbar den Einstellungen der Filmsprache, vgl. Dunger u. a. 1974). Bleibt der Ort konstant, so können z. B. Bildverweise auf die veränderte Tages- oder Jahreszeit (andere Licht- oder Wetterverhältnisse) den Zeitprozess veranschaulichen. Im Simultanbild wird die Konstanz des Handlungsortes z. B. durch die gezeigte Landschaft gegeben, in der die zeitlich differenzierten Handlungsszenen angeordnet sind, oft einem Weg folgend. Im sog. Split-Panel der Comics wird das unterstützt, indem in der gerahmten Bildfolge einerseits die

Bewegung der Akteure sichtbar wird (auf die einzelnen Panel verteilt unterschiedlich prägnante Momente, kleine und größere Figuren, die Ferne bzw. Nähe signalisieren), andererseits die Landschaft, ungeachtet der trennenden Rahmen, als einheitlicher Raum in den Paneln einer Reihe oder Seite erscheint. Movens der Geschichte ist das Verhalten der Akteure, das Reaktion auf spezifische Impulse ist und selbst wiederum als Impulsgeber fungiert. In der Bildfolge kann das – meistens – an den unterschiedlich prägnanten Posen der Figuren und an ihrer Rede sichtbar gemacht werden; aber auch durch begleitende Texthinweise, durch Spuren (Indizien), die auf Akteure und ihre Aktionen verweisen. So kann z. B. ein intakter Barraum in P1 und eine Bar mit zerbrochenem Inventar in P2 auf eine Schlägerei verweisen, ohne dass die Akteure und die Aktion selbst gezeigt werden. Seltener ist, wenn der Bewegungs- und Handlungsprozess durch das suggestiv angebotene Nachempfinden des zeichnerisch-malerischen Gestus, durch Striche, durch Farbspuren etc. angezeigt wird. Z. B. wenn in *Asterix* eine Panelfolge nur abstrakte Bewegungszeichen oder Indices (Wolken, Sterne, Wirbel, Geschrei anzeigende Hieroglyphen, Lautmalerei) zeigt und damit eine Schlägerei schildert, oder wenn Cy Twombly in seinem Werk *Hero und Leander (A Painting in Four Parts. 1984)*, ohne die Akteure selbst darzustellen, das Geschehen im Mitempfinden des (körperlichen) Malaktes nachspüren lässt (vgl. Busse 1998, 86ff.)

Dramaturgie der Bildgeschichte meint die Art und Weise, wie der Stoff in der Bildfolge verteilt geboten wird. Das kann von Szene zu Szene logischkausal nachvollziehbar geschehen (an der Bewegung, an Aktionen und Reaktionen, Impulsen und Folgen ablesbar). Eine Bildfolge kann auch eine Reihe von exemplarischen Paneln bieten, wenn weniger die genaue Zeitfolge denn Charakter und narrative Funktion des

Geschehens dargestellt werden soll, z. B. ein Faustkampf, wie ihn del Castillo in seiner Serie *Ralph Kendali* zeigt oder das – zunächst – unverständliche Hin- und Her-Rennen des kleinen Königs in O. Soglow's gleichnamiger Serie (Reinbek 1978). Nur Anfangs- und Endpunkt der Aktionen sind nicht beliebig: Sie zeigen, wie und warum der Kampf begonnen und wer gesiegt hat, dass der kleine König (auflösende Pointe im letzten Panel) von einem Drachen, den er an seiner Schnur hält, in Bewegung gehalten wird. Komik (Schaffung und Lösung des komischen Konflikts) und Spannung, unterstützt durch die Ausdrucksqualität von Stil und Darstellungsmitteln, werden in der Bildfolge entwickelt. Im Funny sind beliebte Mittel Slapstick-Gags (übertriebene, oft unrealistische Aktionen) und Pointe, d. h. die überraschende, nicht erwartete Auflösung eines Geschehens im letzten Panel. Häufig basiert eine Pointe darauf, dass in den ersten Paneln der Kontext der Szene verborgen bleibt, z. B. wenn Sven Glückspilz, in P1 mit erhobenen Händen dargestellt, Hager anspricht: „Hägar, glaubst du, dass jedes Unglück sein Gutes hat?“ und jener, in P1 noch im Off, antwortet: „Ich weiß nicht...“, im On in P2 fortfährt: „aber meine Bandscheiben haben sich seit Jahren nicht so wohl gefühlt!“. In P2 aber sieht man erst, dass beide Akteure an Ketten aufgehängt in einem Kerker gefangen sind (*Gießener Anzeiger*, 5.8.1999). Das geschickte Ausnutzen des Mediums kann die Spannung der Geschichte unterstützen, wenn die ersten Bilder der Folge grafisch das Gemeinte noch gar nicht entschlüsseln lassen, weil nur Details, Strukturen, Schatten gezeigt werden (z. B. in H. Pratts *Corto-Maltese*), die sich dann beim Umblättern ikonografisch entschlüsseln, wenn – inhaltlich – eine scheinbar ausweglose Situation im letzten Panel des Strips oder der Seite erfolgt, die Fortsetzung erst in der nächsten Zeitung, im nächsten Heft oder nach dem Umblättern der Seite geschildert wird (sog. ‚Cliffhanger‘). Es

haben sich typische, in der Bildfolge bewährte Muster herausgebildet, die einerseits durch ihre Vertrautheit an Reiz verlieren können und verbraucht, trivial wirken, die andererseits gerade ihre Bekanntheit und das so mögliche Spiel mit der variierten Wiederholung als Clou der Erzählung nutzen. Der Rhythmus der aufgebauten Erzählung, ihr Spannungsbogen, vereint somit das inhaltlich Erzählte und die gestaltete, grafische Präsenz in der Folge. So kann durch die Vergrößerung oder Verkleinerung von Panels, durch Farb-, Technik- oder Stiländerungen besondere Aufmerksamkeit erzeugt werden. Neben dem zeitlichen zeigt sich ein grafischer Rhythmus, der mit diesem simultan oder auch in oppositionellem Spiel die Handlung strukturiert. Die Entfaltung einer Geschichte, ihre Erzähl Struktur, ist, wie u. a. J. Karpf (1994) gezeigt hat, mit dem Instrumentarium der Erzähltheorie zu erfassen; das integrative Spiel von Bild- und Textzeichen, die simultane wie sukzessive Präsentation erlauben aber vielfältige Eigenheiten. So gehört zur Dramaturgie der Bildgeschichte die Möglichkeit, mehrere Handlungsstränge sowohl simultan (z. B. untereinander, wie das Heriman in *Familie Dingbat* nutzt: Im oberen Strip wird von den Dingbats erzählt, im unteren von Krazy Kat – dabei können zwischen beiden Handlungssträngen Bezüge hergestellt werden – vgl. *Krazy Kat*. Darmstadt 1974) als auch ineinander geschoben (P1, P*1, P2, P*2 etc.) werden. Ein besonders interessantes Beispiel bietet Peter Kuper in seiner bis auf Inserts (Texte in Bildern, die z. B. auf abgebildeten Plakaten, Schildern, Zeitungen erscheinen) textfreien Erzählung *The System* (New York 1997). Er verknüpft mehrere in einer Großstadt spielende, teils isolierte, teils auch in Bezug stehende bzw. kommende Handlungsstränge, deren Sequenzen sich ineinander schieben. Das zufällige, inhaltlich nicht verbundene Erscheinen von Akteuren der Handlungsstränge A

und B im letzten Panel der Sequenz A leitet, indem nun die Aktion der Personen von B verfolgt wird, zu Handlungsstrang B über. Grafische Metamorphosen (ein Kopf mit aufgerissen schreiendem Mund verwandelt sich in einen U-Bahnschacht), der Flug einer Taube, ein Fernsehbericht (erst auf Apparat a, dann auf Apparat b an anderem Ort zu sehen), der Blick aus dem Fenster u. a. m. fungieren als Verbindungsglieder, die nicht nur äußerlich, sondern auch symbolisierend alle Episoden miteinander zu einer komplexen Einheit verweben. Wie oben schon angemerkt, können – z. B. durch den Panelrand veranschaulicht – unterschiedliche Erzählebenen gemischt werden, eine Rahmenhandlung, die aktuelle Real-Ebene, die zeitliche Rück- oder Vorblende, Traum, Vision, Wunsch, Erzählung in der Erzählung etc. (vgl. Grünewald 1978, 19ff.). Wie sich der Erzähler in die Textgeschichte, z. B. als Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler, einbringt, so ist er auch sehr differenziert in der Bildgeschichte präsent. So kann z. B. der Bildgeschichte ein Erzähler voran gestellt werden, der nun – in Beitexten oder zwischengeschalteten, ihn zeigenden Paneln mit Sprechblase -Verbindungen herstellt, Kontexte schafft, kommentiert usf. Manchmal greift der Autor auch selbst direkt ins Geschehen ein, kommuniziert mit Lesern wie Akteuren, verändert ex cathedra den Verlauf der Handlung (wie Tabary, der sich selbst darstellt, in seiner Serie *Isnogud*, z. B. Bde. 16 und 17; oder Johnny Hart in *B. C.*, der seine Signatur mit einer Sprechblase versieht – Bsp. in Drechsel u. a. 1975, 7). Entscheidenden Einfluss nimmt der Erzähler über die Blicklenkung des Betrachters, wenn er ihm mehr, weniger oder gleich viel wie den Akteuren der Geschichte zeigt, wenn der Blick des Betrachters zum subjektivistischen Blick eines Akteurs wird (so schauen wir z. B. mit dem Blick des Akteurs durch ein Fernglas) oder wenn er ihm die Rolle des heimlichen, überschauenden Beobachters zuweist. Durch

Panel- oder Stiländerungen, d. h. deren Wirkung in Opposition zur durchgängigen Panelform, zum durchgängigen Stil in der Bildfolge, kann der Erzähler Akzente setzen und Wertungen nahe legen. Als dritte Ebene der Bildgeschichte, wie wohl von den anderen de facto nicht zu trennen, wäre der Inhalt des Erzählten zu nennen. Inhalt meint das, was erzählt wird. Der Autor (resp. das Autorenteam) präsentiert einen aus anderen Überlieferungen bereits bekannten Stoff (kongenial, modifiziert, verändert, parodierend, interpretierend) oder erfindet die Geschichte selbst. Der Inhalt verweist auf das Genre, wobei dessen Charakter durch Inszenierung und Dramaturgie, durch künstlerische Stile und Verfahren aufgegriffen bzw. betont wird. Wie in den anderen erzählenden Künsten auch, ist der Bildgeschichte prinzipiell keinerlei inhaltliche Beschränkung auferlegt, wobei auch informierende und belehrende Stoffe durch die Anschaulichkeit der Bildfolge einen gewissen narrativen Anteil beibehalten (vgl. Krafft 1978, 13, Anm. 18). Zur Ebene des Inhaltes gehören auch Klischees, ideologische Implikate, Metaphern wie Remetaphern (vgl. Dunger u. a. 1974, 196ff.), soweit sie immanent aus der Geschichte bzw. der Konvention erklärbar, resp. auf der Ebene der erzählten Inhaltlichkeit angesiedelt sind. Da die Bildgeschichte nicht beschreibt, sondern zeigt, bindet der Inhalt ein Geschehen und seine (emotional wirkende) Präsentation, ist also meist sehr vielschichtig und komplex. Wenn es um handelnde Akteure geht, so wird nicht nur ihre Aktion (die Beweggründe, was die Aktion auslöst, wie sie einzuschätzen ist etc.), sondern simultan auch ihr Erscheinungsbild und oft der weitere Kontext (andere Personen, Handlungsort) thematisiert. Dabei können Aktion und Präsentation inhaltlich kongruieren (z. B. eine Pathoshandlung wird von einer Pathos-Figur in entsprechend pathetischer, signifikanter Pose vorgenommen), können sich

aber auch widersprechen (wenn z. B. die Pathoshandlung von einer karikierten Witzfigur durchgeführt wird – z. B. Sheltons *Wunder-Warzenschwein*, Frankfurt 1977). Ähnliches gilt für den Bezug von Bild und Text. Neben inhaltlicher Übereinstimmung (oft gegenseitige Präzisierung und Ergänzung) können auch deutliche Widersprüche auftreten, wenn z. B. bei Wilhelm Busch Max und Moritz im Bild als pffiffige, sympathische Jungen, die kein Wässerchen trüben kann, erscheinen, während sie im Untertext als bitterböse, unbelehrbare Übeltäter beschrieben werden. Bildgeschichten-Inhalt meint hier, die Teilinhalte (Aktion, Bild, Text) nicht isoliert, sondern als Einheit zu verstehen, wobei auch Widersprüche synthetisch zu begreifen und damit auf einer ‚höheren‘ Inhaltsebene angesiedelt sind. Oft zielen Widersprüche auf parodistisch-kritische Intentionen; so ist *Wunder-Warzenschwein* eine aus dem Geist der Underground-Comix verpflichtete Satire auf Superhelden-Comics, *Max und Moritz* eine Satire auf das spießige Kleinbürgertum.

In seinem Aufsatz *Ikonographie und Ikonologie* beschreibt Erwin Panowsky drei Ebenen der Bildanalyse. Die erste, vorikonographische, erfasst das Gezeigte aufgrund der Identifikation der Formen; die zweite, die ikonographische, erfasst das konventionelle Sujet, die Symbole, Allegorien etc.; die dritte, die ikonologische, erfasst die eigentliche Bedeutung, den Gehalt (Panofsky 1979, 207ff.). Der Gehalt „wird erfasst, indem man jene zugrundeliegenden Prinzipien ermittelt, die die Grundeinstellung einer Nation, einer Epoche, einer Klasse, einer religiösen oder philosophischen Überzeugung enthüllen, modifiziert durch eine Persönlichkeit und verdichtet in einem einzigen Werk.“ (211). Ikonologie, so bereits Aby Warburg 1912 (Lexikon der Kunst. München 1996, Bd. 3), untersucht die sozialpsychologischen, sozialkulturellen Zusammenhänge aller Ebenen, um den zeitgenössischen Gehalt und Lebenssinn

zu rekonstruieren. Gemeint ist, ein Werk im Kontext seiner kulturellen, philosophischen, gesellschaftlichen Bezüge seiner Entstehungszeit zu verstehen, es gewissermaßen im Zeitgeist zu interpretieren. Als Produkt und (subjektiver, interpretierender, direkter oder indirekter) Spiegel seiner Zeit, umfasst ein künstlerisches Werk mehr, als nur seine äußere Form und die vermittelte Inhaltlichkeit. Dieses ‚Mehr‘ als Gehalt verstanden, sollte die vierte Ebene der Bildgeschichte sein – methodisch in Korrespondenz mit der kontextualen Ikonologie Panofskys. Die Bildgeschichte ist als komplexe Einheit im Kontext ihrer Zeit (und das heißt auch: in Bezugsetzung zu der Zeit, die sie interpretiert), also im künstlerischen-kulturellen Kontext (der Serie, des Werkes eines Autors/Teams, des Genres, der Bildgeschichte allgemein, anderer Künste), im gesellschaftlichen (psychologisch, politisch, soziologisch, ökonomisch) und philosophischen Kontext zu sehen. Dabei zeigt sich, was sie über die Unterhaltungsfunktion hinaus zu bieten hat – im künstlerisch-ästhetischen Sinn, im erhellenden, erkenntnisweisenden, kritischen, transzendentalen Sinn, im ideologischen Sinn... Ihr Gehalt weist der Bildgeschichte ihren Stellenwert innerhalb dieser Kunst zu; er sagt nicht unmittelbar etwas über ihre Qualität aus, aber die Qualitätsfrage rückt doch ins Blickfeld, da die künstlerischen Mittel, als Einheit von Inszenierung, Dramaturgie und Inhalt, sich in ihrem Wert, gewissermaßen wie ein Gefäß, für den impliziten Gehalt in ihrer Angemessenheit und werkspezifischen Besonderheit (Originalität) und damit in ihrer Legitimität erweisen. Wie offen, verstanden im Sinne des „offenen Kunstwerkes“ (Eco 1977, 11ff.), oder wie eng, eindimensional sich eine Bildgeschichte erweist, mithin, was sie einem Rezipienten diktiert und was sie ihm an Interpretationsspielraum belässt und abverlangt, muss noch nicht ‚gut‘ oder ‚schlecht‘

beinhalten, kann aber als Hinweis auf ihren künstlerischen Rang gelten. „Ein Werk zu interpretieren heißt, eine Theorie anzubieten, worüber das Werk ist und was sein Sujet ist“, formuliert Danto (1991, 184). Nach seiner Auffassung wird erst durch die mögliche (künstlerische) Interpretation ein Objekt zu einem Kunstwerk. Das aber bedeutet Anstrengung und nicht bloß passiven Konsum. Bildgeschichten – simultan-sukzessive Einheiten – fordern Betrachten und Lesen, fordern eine spezifische Rezeption, die, um einem Verständnis dieser Kunst näher zu kommen, in ihrer theoretischen Reflexion eingeschlossen werden muss. Der Versuch, die Rezeptionsanforderungen der Bildgeschichte zu beschreiben, soll daher dieses Kapitel beschließen.

3.4. Rezeptionsanforderungen der Bildgeschichte

Wenn hier von Rezeption die Rede ist, so ist damit kein reaktiver, sondern ein aktiver Prozess des Wahrnehmens, Verarbeitens und Verstehens gemeint (vgl. Warning 1975, vgl. Merten u. a. 1990). Die Bildgeschichte ist ein optisches Angebot, Wahrnehmung meint also visuelle Wahrnehmung sowohl von Text-(Schrift) als auch von Bildinformation. Textrezeption setzt zunächst Sprachkenntnis voraus (zu den Übersetzungsproblemen im Comic z. B. bei *Asterix* vgl. Stoll 1974, 109ff.), sodann die Kenntnis der Bedeutung der Schriftzeichen und ihrer Verknüpfung (die Verfügbarkeit des Codes – vgl. u. a. Eco 1977, Iser 1975). Ein Text wird sukzessiv, in der Zeit fortschreitend (abhängig von Lese- und Aufnahmevermögen des Rezipienten) gelesen. Zwar nehme ich einen kurzen Text auf einer Seite auch simultan wahr, aber das bezieht sich auf das Druckbild (das allerdings auch eine Zeicheninformation bieten kann, wenn z. B. der *Charivari*

1834 das behördliche Verbot, König Louis-Philipp im Spottbild der Birne zu zeigen, in der Form einer Birne druckt). Der Inhalt des Textes erschließt sich erst, wenn ich in Folge Wort für Wort lese. Ein Bild dagegen präsentiert sich und seinen Inhalt simultan, d. h. es wird als Ganzes in der Betrachtung anschaulich. Natürlich fordert auch das Betrachten eines Bildes Zeit; je nach Komplexität wird es mit den Augen abgetastet, werden bestimmte Teile fixiert. „Um ein Bild in seiner ganzen Ausdehnung einigermaßen scharf sehen zu können, benötigt der Mensch mehrere Fixationen.“ (Götz/Götz 1972, 25) Der Augenweg kann inhaltlich wie formal nahegelegt, fast zwingend sein; doch der Betrachter ist letztlich darin frei, wie er das Bild visuell abtastet. Während des ganzen Prozesses, so lang er auch sein mag, bleibt das Bild als Ganzes überschaubar präsent, d. h. es sind permanent Rückkoppelungen, Vergleiche, visuelle Versicherungen etc. möglich. Das Bild ist ein Angebot (vgl. Boehm 1994, Kemp 1983, Grünewald 1999), das aktiv rezipiert werden muss. Während der Text vom (abstrakten) Begriff zur Imagination führt, bietet das Bild ein repräsentantes Zeichensystem (Goodman 1997), dessen Anschaulichkeit als Impuls für die Konstruktion von Vorstellungsbildern dient, die in Korrespondenz mit dem erworbenen, im Gedächtnis präsenten Bildrepertoire des Betrachters vorgenommen wird und (tendenzhaft) zum (vergewissernden) Begriff strebt. Wir nehmen bei Text wie Bild nicht nur Oberflächen wahr, sondern setzen das Gebotene mit von ihm angestoßenen Assoziationen in Verbindung, verspüren Emotionen, deuten, werten. Das bezieht sich auf Inhalt wie Form des Gebotenen. So suggeriert uns z. B. die Fotografie eine besondere Realitätsnähe, auch wenn wir um die Manipulierbarkeit von Fotos (erst recht in Zeiten des digitalisierten Bildes) wissen. Eine Fotobildgeschichte (vgl. u. a. Maxheimer 1990, Wischmann

1973; bereits 1880 erschien die kolorierte Fotobildgeschichte *Jessicas erstes Gebet* zur Projektion mit der Laterna magica – vgl. *FMR. Magazin für Kunst und Kultur* 14/1988, 105ff.) weckt die Erwartung von Alltagsnähe und die Einschätzung: Es könnte wirklich so sein. Differenzierter und für die Interpretation komplexer wird es z. B. wenn D. McKean in dem Comic-Roman *Die tragische Komödie oder komische Tragödie des Mr. Punch* (N. Gaiman/D. McKean. Stuttgart 1994) die Realebene der Geschichte (das Kindheitserlebnis eines Jungen) zeichnerisch-malerisch präsentiert, die – symbolisch zu deutende – Spiel- und Traumebene (Punch- und Judy-Spiel, Visionen und Alpträume) aber Fotografien bzw. Fotocollagen sind. Die reale Ebene wird so als fiktive Beispielgeschichte vorgestellt, die fiktive Ebene symbolisch als eine mögliche ‚realistische‘ Aussage, die (auch) auf die Wirklichkeit des Rezipienten zu übertragen wäre.

Bild wie Text sind Anmutungen, Emotions- und Interpretationsangebot. Aus Sicht des Rezipienten unterscheidet Keller (1995, 114ff.) drei Zeichenbildungsverfahren: 1. Symptom (die Bedeutung des Zeichens wird mit Hilfe kausaler Schlüsse interpretiert), 2. Ikon (die Bedeutung des Zeichens wird mit Hilfe assoziativer Schlüsse interpretiert), 3. Symbol (die Bedeutung des Zeichens wird mit Hilfe von konventionellen Regeln interpretiert). In kommunikativer Absicht imitierte Symptome werden zu Ikonen (demonstratives Gähnen zeigt die Langweiligkeit eines Vortrages an); Ikonen werden durch häufige zielgleiche Verwendung zu Symbolen (müssen nicht mehr assoziativ entschlüsselt werden); Symptome werden als Metonymie zu Symbolen (Tausend Kiele nähern sich der Küste, i. e. Schiffe nähern sich der Küste); Ikonen werden als Metapher zu Symbolen (Meier ist die Eiche des Gesangsvereins, i. e. er repräsentiert Standfestigkeit und Zuverlässigkeit; die

Gebrauchsregel des Symbols ‚Eiche‘ muss bekannt sein). Metonymien und Metaphern können durch häufigen Gebrauch verblasen, werden gewissermaßen lexikalisiert. In der Bildgeschichte finden sich alle Zeichenbildungsverfahren – im Bild-, Text- und im kombinierten Bild-Text-System. Ihre Rezeption ist eine produktive Leistung, die auf Erfahrung, Wissen und Konvention, auf Übung, auf der Fähigkeit zu Assoziation, Kombination und Konstruktion beruht. Der Seriencharakter wie die Verwendung gleicher oder ähnlicher Zeichen (Symptome, Symbole, Metaphern) in vielen Comics führen allerdings durch den wiederholten Leseprozess zu einer weitreichenden Lexikalisierung, so dass der geübte Comic-Leser ein inhaltliches wie ein funktionales (narratives) Zeichen meist rasch, unmittelbar erfasst, wie auch der geübte Text-Leser ein Wort, einen Satz nicht mehr mühsam buchstabiert, sondern ganzheitlich sinnbezogen wahrnimmt.

In der Bildgeschichte mischen sich nun sukzessive und simultane, abstrakte und anschauliche Wahrnehmung. Die (möglichen) Texte im Bild wie die Bildfolge verlangen ein lesendes Fortschreiten; das Einzelbild wie z. B. die Seite eines Comic-Heftes, der kurze Strip in der Zeitung, aber auch das Triptychon sind simultan präsent. Am Fortgang der Handlung (also am Fortschreiten auch der Erzählzeit) interessiert, wird aus dem Betrachten ein ‚Bildlesen‘, das sich auf die für die Erzählung funktionalen Informationen konzentriert. Weniger ein zeitoffenes, spielerisch-probierendes, verweilendes Betrachten – weder des Ganzen noch des Panel –, sondern ein zielorientiertes, d. h. nach Informationen suchendes Lesen, das der Geschichte resp. ihrem Fortgang verpflichtet ist, bestimmt das Rezeptionsverhalten.

Dieses kombinierte Lesen-Betrachten führt keineswegs zu Rezeptionsproblemen, wenn es auch eine Sache der Übung ist. Kindern fällt der Wechsel von einem System zum anderen

nicht schwer (Grünewald 1984, 132ff.), fordert doch der Text den Blick aufs Bild und umgekehrt. Ob ein Text in das Bildfeld integriert wird oder außerhalb platziert wird, ist primär eine künstlerische Entscheidung. So arbeitet z. B. Marten Toonder in seinen frühen *Panda-Comic-Strips* mit Untertexten, in den Alben – Carlsen-Verlag – mit Sprechblasen. Zwar ist die Sprechblase dem Sprecher näher als die wörtliche Rede im Untertext, doch auch jene wird im einheitlichen Verstehen dem gemeinten Akteur zugewiesen. Es gibt Beispiele, wo sich die Gruppe der Redenden von Bild zu Bild nicht verändert, wie z. B. in manchen Strips von Claire Bretecher (z. B. *Die Frustrierten* 2. Reinbek 1978). Die fortschreitende Rezeption macht deutlich, dass mit der sichtbaren Konstanz der Szene, d. h. ihrer bis auf den Sprechblasentext ganz oder fast unveränderten Wiederholung, die geistige Unbeweglichkeit und Starre der Akteure veranschaulicht wird. Die Erzählung – d. h. die fortschreitende Handlung – führt dazu, dass die Offenheit des Bildangebotes, ihre potentiell vieldeutige Interpretation eingeschränkt wird. Die einzelnen Bildzeichen sind nicht autonom, sie sind narrativ einander verbunden, damit erkennbar funktional. Weidenmann spricht von „Darstellungs- und Steuerungscode“. Ersterer bietet mit abbildenden Zeichen eine Realitätsanalogie (die natürlich auch fantastisch sein kann), der andere lenkt den Betrachtungsprozess (Weidenmann 1991, 62f.). Die Bildgeschichte bietet durch ihre unmittelbare Anschaulichkeit ein intensives Erlebnis, das durch „supranormale Reize“ (z. B. optische Übertreibungen im Darstellungscode, ungewöhnliche Bildausschnitte und Blickwinkel im Steuerungscode) intensiviert werden kann. „Im engsten Raum“, so äußert M. Klinger zu seinen Bildzyklen, „lassen sich die stärksten Empfindungen zusammenpressen, in der schnellsten Abwechslung die sich widerstrebendsten Empfindungen

geben.“ (zit. nach Pfeifer 1980, 5) Wenn der abgedunkelte Zuschauerraum in Theater und Film mit dazu beiträgt, den Rezipienten in den Bann des Geschehens zu ziehen, so ist es bei der Bildgeschichte die anschaulich nahe Geschichte, die suggestive Ansprache von Emotionen und damit das animierte Mitspielen und Miterleben. So bewirkt z. B. die Froschperspektive eine Art Unterlegenheitsgefühl, ähnlich wie es beabsichtigt ist, wenn der Regent sich ein riesiges Denkmal errichten lässt, zu dem die Untertanen ehrfürchtig aufzuschauen haben. Die Vogelperspektive wiederum kann – aus der Sicht des Überschauenden – Überlegenheitsgefühle suggerieren. Theater und Film bieten, oben wurde schon darauf verwiesen, ein lebendes Bild. Es kann durch den Vorhang im Theater, durch die Schnittfolge im Film segmentiert sein, doch es zieht sich gewissermaßen zu einem Bild zusammen, dessen Rezeptionszeit dem Betrachter vorgegeben ist. Gleich, ob er versteht, was er da sieht und hört – die Geschichte schreitet voran. Hier liegt ein wesentlicher Unterschied zur Bildgeschichte: Die Rezeptionszeit – wenngleich durch den Erzählrhythmus beeinflusst – wird vom Rezipienten selbst bestimmt. Er muss die leblosen Einzelbilder ‚verlebendigen‘, muss sie inhaltlich verbinden. Das fordert – will man die Geschichte verstehen – ein aktives, deutendes, fantasievoll kombinierendes Lesen. Der Rätselcharakter des Kunstwerkes (Adorno) ist durch die narrative Funktion des Einzelbildes zwar beschnitten, aber nicht aufgehoben (und bleibt natürlich für die Einheit der Geschichte in gebotener Offenheit). Wenn R. Schindler zwischen Bildrezeption und der Entschlüsselung eines Kriminalfalls Bezüge herstellt (Schindler 1990), so gilt das besonders für die Rezeption von Bildgeschichten. Der Rezipient muss wie ein Detektiv Indizien suchen und deuten, die ihm den Fortgang, den roten Faden der Geschichte offenbaren.

Übereinstimmend äußern Goethe und Meyer:

Der Künstler, welcher es übernimmt, eine Geschichte als Zyklus zu behandeln, oder, um so zu sagen, uns eine Erzählung vor Augen zu stellen, muss zu seinen Bildern die bedeutendsten und für die Darstellung bequemsten Punkte derselben auszusuchen wissen. Die Natur seiner Kunst, welche auf Darstellung einzelner Momente eingeschränkt ist, zwingt ihn Sprünge zu machen, darum muss er achtgeben, dass die Zwischenräume sich unvermerkt ausfüllen, er muss alles Weitläufige vermeiden und sich sorgfältig hüten, die eigentliche Folge, oder den durchgehenden Faden der Geschichte zu unterbrechen, der Held sei in jedem Bilde die Hauptfigur, oder wo das nicht angeht, doch eine der Hauptfiguren, und werde überall leicht wiedererkannt. (Meyer/Goethe 1798, 71)

Entscheidend für die Bildgeschichtenrezeption ist, die Einzelpanel nicht additiv zu betrachten, sondern verknüpfend, synthetisierend zu lesen. Dabei ist von der Spielregel auszugehen, dass die Bildfolge, mithin alles, was dem Auge geboten wird, narrative Funktion hat und zur Erzählung der Geschichte beiträgt.

Ein Beispiel: Man stelle sich drei Panel vor. Im ersten sieht man als repräsentatives Bildzeichen einen Luftballon, der an einer Schnur schwebt, identifizierbar an der typischen Form aufgrund der Erfahrung des Betrachters. Im zweiten Panel sei – ebenfalls leicht deutbar – eine Hand, die eine spitze Nadel hält, zu sehen. Das dritte Panel zeigt nur einen Kranz aus dicht beieinander stehenden Strahlen (Strichen). Keiner teilt uns mit, ob der Luftballon in München, die Hand mit der Nadel in Hamburg, der merkwürdige Strahlenkranz in Leipzig ist. Aber auf diese Idee kommt der Leser dieser Bildfolge nicht; für ihn

zeigt sich eine stringente, da kausal interpretierbare Geschichte: Jemand hat einen gasgefüllten Luftballon und hält ihn, damit er nicht wegfliegen kann, an einer Schnur. Damit können sich assoziativ Rummelplatz und Freude verbinden. Vielleicht hält ein Kind den Ballon. Ein Neider, ein Missgünstiger, ein Witzbold kommt und liegt mit einer Nadel gewissermaßen auf der Lauer. Jetzt wird der Strahlenkranz deutbar: offensichtlich soll er das Zerplatzen des Luftballons anzeigen – und unwillkürlich sehen wir das Zerplatzen und meinen auch den Knall zu hören. Die Zeitspannen, die zwischen den drei Paneln vergangen sind, sind relativ unerheblich. Entscheidend ist, dass der Betrachter Verbindungen entdecken, konstruieren kann, dass er zwischen P2 und P3 eine – nicht gezeigte – Aktion imaginiert: Die Hand sticht die Nadel in den Ballon, die dünne Gummihülle hält den Stich nicht aus, das Gas – in die Hülle gepresst – entweicht plötzlich und lässt die Gummihülle platzen. Das Geschehen ist vorstellbar (korrespondiert mit dem Erfahrungs- resp. Vorstellungshorizont des Rezipienten), findet sich in der Folge wieder und erklärt zufriedenstellend P3. Kemp demonstriert den assoziierenden Verknüpfungsvorgang an der komplexeren 2-Bild-Folge *Before and After* von W. Hogarth (Kemp 1989, 67ff.). In Bild 1 sieht man, wie ein Mann eine Frau bedrängt, in Bild 2 liegt sie ihm zu Füßen, er kleidet sich an. Eine Vielzahl von Details in beiden Bildern helfen, den fehlenden Höhepunkt zu imaginieren – was natürlich einen Rezipienten voraussetzt, der sich in die gezeigte Situation versetzen kann. Mit Bezug zu den rezeptionsästhetischen Vorstellungen der Konstanzer Schule (Ingarden, Iser; vgl. die entsprechenden Beiträge in Warning 1975; eine gute Übersicht bietet Schatz 1988, 15ff.) spricht Kemp von Leerstellen, die er in zwei Klassen einteilt: innere und äußere.

Die innere Leerstelle markiert eine bedeutsame Auslassung im bildinternen Kommunikationszusammenhang; die äußere will ich hier auch *Ellipse* nennen und verstehe darunter die besondere Art von Intervall zwischen zwei Bildern. (Kemp 1989, 67)

Ich möchte mit ‚Leerstelle‘ nur den Zwischenraum, den Spalt, den Hiatus zwischen den Szenen resp. Paneln (Einzelbildern) bezeichnen. (McCloud nennt ihn „Rinnstein“: „Im Rinnstein liegt viel von der Magie und besonderen Faszination des Comics!“ – McCloud 1994, 74). Die innere Leerstelle möchte ich – der Klarheit der Unterscheidbarkeit willen – in Anlehnung an Ingarden (1975, 43) ‚Unbestimmtheit‘ nennen, da sie sich ergänzbar aus dem immanenten Zeichenangebot und dem assoziierenden bzw. konstruierenden Wissen des Betrachters ableiten lässt. Für ein Verständnis der Bildfolge ist es unerlässlich, dass der Rezipient kombinierend die Leerstelle, also das, was zwischen den Szenen nicht gezeigt wird, narrativ begründet ergänzen kann, so dass sich die aufeinander folgenden Szenen als ein kausal-logischer Prozess verstehen lassen. Damit wird auch deutlich, dass es – meist – mehr kombinatorischer Anstrengung bedarf, die Leerstelle zwischen den Bildern einer ‚weiten Bildfolge‘ zu füllen als die zwischen einer ‚engen‘. Die Kenntnis des erzählten Stoffs oder Verbindungstexte können die Rezeption erleichtern, sind oft nötig. Die Leerstelle kann durch genaues Betrachten aller Informationen der Einzelbilder (Bild- und Textinformationen) und dem Vergleich der Bilder unter Beachtung der Unterschiede, der wahrnehmbaren Differenz gefüllt werden. Was, so heißt die gestellte Aufgabe, hat sich in P2 gegenüber P1 verändert und warum hat sich diese Veränderung ergeben?

Ein zweites Beispiel aus der *Hägar*-Serie soll das veranschaulichen. Der Strip, gezeichnet von Dik Browne,

besteht aus drei viereckigen Paneln. Sie sind gleich hoch, differieren leicht in der Breite (P1 und P3 sind nahezu quadratisch und gleich groß, P2 ist ca. 1 cm breiter). In P1 sehen wir, weiß aus einem das Panel ausfüllenden Schwarz herausstehend, eine Sprechblase mit Dorn, der zum unteren Panelrand hin weist. In ihr ist der Text zu lesen: „Null Uhr und alles ist ruhig“. Das Schwarz des Panel und die genannte Uhrzeit lassen schließen, dass wir es mit einer Nachtszene zu tun haben, dass es so tief dunkel ist, dass man buchstäblich nichts sehen kann.



Abb. 2 Dik Browne: Hägar. © 2000 King Features Syndicate, inc./Distr. Bulls. Aus: Gießener Allgemeine.

Der Text wird den Informierten an die konventionelle Formel der Nachtwächter früherer Zeiten erinnern und damit die Unbestimmtheiten des Panel, sowohl die Rolle des unsichtbaren, am unteren Rand oder auch unten außerhalb des Panels zu vermuteten Sprechers als auch die Funktion der Rede (wohl als lauter Ruf zu werten) klären. In P2 ist das Schwarz als Grundton (in P1 als Bildverweis auf undurchdringliche schwarze Nacht interpretiert) gleichgeblieben. Neben der größeren Breite hat sich auch die Weißfüllung verändert. Die Sprechblase ist verschwunden. Dafür sehen wir weiße Schriftzeichen (kräftige, sich z. T. überschneidende Versalien), die drei untereinander stehende lautmalende Worten bilden. Hinter jeder Onomatopöie findet sich ein Ausrufezeichen, das wohl Lautstärke und Bedeutung

betont, wie wir in Analogie zu ihrem Schriftgebrauch schlussfolgern. Fünf weiße Sternzeichen ergänzen das Zeichenangebot. Die Sterne mögen die in P1 getroffene Nachtassoziation bestätigen. Die lautmalenden Worte lassen uns Krachen, Rumsen und Knirschen assoziieren, also ist irgend etwas geschehen, dass diese lauten Geräusche erzeugt. Immanent lässt sich kaum mehr sagen. P3 behält das Schwarz bei; das Panel ist wieder P1 in der Breite angenähert. Die Lautmalerei und die Sterne sind verschwunden. Dafür sehen wir erneut eine Sprechblase mit nach unten weisendem Dorn. Zusätzlich finden sich rechts davon einige weiße, z. T. an Tropfen erinnernde Punkte. In der Sprechblase lesen wir: „Null Uhr Eins – und es ist ein großes Loch im Bug!“ Mit Blick auf die anderen beiden Panel haben wir jetzt bedeutsame Informationen erhalten: Der Sprecher ist noch da; es ist gerade einmal eine Minute vergangen. Die Vermutung, dass es sich um so etwas wie eine Nachtwache handelt, ist bestätigt durch die beibehaltene Formelhaftigkeit des Ausrufes. Das angezeigte Geräusch findet seine Erklärung im benannten Resultat: Ein großes Loch im Bug lässt auf eine wie auch immer geartete Kollision schließen. (Die größere Breite von P1 signalisiert offenbar die inhaltliche Wichtigkeit des hier Erzählten.) Das Wort „Bug“ verweist auf ein Schiff; der Rufer ist wohl die Nachtwache der Schiffsbesatzung. Dass es mehr als eine Person auf dem Schiff geben muss, ist aus der kommunikativen Funktion des Rufes abzuleiten. Die Kollision muss sehr heftig gewesen sein. Was reißt schon ein Loch in einen Schiffsbug? Zu Zeiten, wo der Untergang der *Titanic* Thema der Medien ist, mag man unwillkürlich an einen Eisberg denken. Es gibt aber auch andere denkbare Ursachen – sie bleiben der Fantasie des Betrachters überlassen. Die Sternzeichen sind somit wohl weniger als Himmelskörper denn als inzwischen konventionalisierte Symbole für Zusammenstoß

zu werten; hier eher ironisch, denn üblicherweise umflimmern solche Sterne die Köpfe von Personen, die sich an etwas gestoßen haben und nun „Sterne sehen“. Die weißen Blasen in P3 können als aufsteigende Luftblasen interpretiert werden – dann könnte man annehmen, dass das Schiff so schwer beschädigt ist, dass es zu sinken beginnt. Als Einheit erzählen die Panel also eine kurze Geschichte: Ein Schiff befindet sich bei stockdunkler Nacht auf See, kollidiert und wird schwer beschädigt, so dass es zu sinken droht oder sogar beginnt. Keine lustige Geschichte. Wir schmunzeln dennoch: aufgrund der Präsentation der Geschichte. Sobald wir uns assoziativ und fantasievoll anschaulich vorgestellt haben, was hier passiert, fällt einem auf, wie stoisch, wie roboterhaft der Rufer ist. Normalerweise hätte man jetzt ganz andere Schreie (Alarm! Hilfe! Gefahr! etc.) erwartet. Wer die Serie kennt, ‚sieht‘ jetzt noch viel mehr: Högars Wikingerboot, ein stolzes Kriegsboot, das eigentlich Beutezügen dient; der dümmliche Rufer wird rasch, weil das zu seiner üblichen Rolle passt, mit Sven Glückspilz identifiziert. Die visuellen Informationen dienen als Impuls für die verlebendigende Imaginationsarbeit, die kombinierend fantasiereich vom Betrachter geleistet wird. Diese schlussfolgernde Lesearbeit basiert auf dem Vergleich der Panel und der akzeptierten Spielregel, dass sie eine zusammenhängende Geschichte erzählen. Im Vergleich stelle ich fest, was zwischen den Paneln gleichgeblieben ist (die Schwärze), was sich verändert hat, also was modifiziert, weggelassen, neu dazu gefügt wurde und werde so motiviert nach den Ursachen sowohl des Beibehaltenen als auch des Veränderten zu fragen. Die gefundene Antwort füllt die Leerstellen (in unserem Fall auch die Unbestimmtheiten der Einzelpanel) und lässt den Handlungsprozess sichtbar, nachvollziehbar werden. Die narrative Bildfolge basiert somit auf dem Prinzip der funktionalen Abfolge von ‚Redundanz‘

und ‚Innovation‘, des auf Ursachen beruhenden Konstanten und Veränderten. Wenn in P1 eine grinsende Figur mit einem gefüllten Glas in der Hand an einer Bartheke sitzend gezeigt wird, in P2 unter Beibehaltung der Ortsangabe die gleiche Figur, immer noch sitzend, die Augen zusammengekniffen und den Mund verzogen hat, das Glas aber leer ist, so füllen wir – vergleichend schlussfolgernd – die Leerstelle zwischen P1 und P2 mit der imaginierten Aktion: Die Person hat das Glas ausgetrunken. Als Resultat (Innovation in P2) zeigt sich das leere Glas und der veränderte Gesichtsausdruck der Person. Schlussfolgerung: Das Getränk hat ihr nicht geschmeckt. Nach Keller (1995,) haben wir es also mit Symptomen zu tun, die im Vergleich, unter Annahme eines ursächlichen Zusammenhangs mit Hilfe kausaler Schlüsse interpretiert werden. Das Rezipieren von Bildgeschichten fordert also aktive fantasiereiche Lesearbeit, verlangt (im Einzelpanel) die Deutung von Bild- und Schriftzeichen (ikonische Zeichen, Symbole), im Vergleich das Erkennen und Deuten narrativer Symptome, d. h. im schlussfolgernden Erfassen des Verhältnisses von redundanten und innovativen Informationen der Bildfolge die Leerstellen zwischen den Paneln (Szenen) zu füllen. Das setzt Vorwissen (je nach Geschichte Alltagserfahrung oder spezielles Wissen) und Leseübung voraus, fordert (und aktiviert) ein mitempfindendes, miterlebendes, mithandelndes Sehen. Inwieweit nun die ganze Geschichte vom Betrachter als relativ vertraut, banal empfunden wird, oder ob er Betroffenheit verspürt, angeregt wird, ihrem Gehalt nachzuspüren und eine möglichen (allgemeine) Übertragung zu prüfen, hängt von der inhaltlichen und künstlerischen Qualität, von der Rezeptionsbereitschaft und dem Rezeptionsvermögen des einzelnen Rezipienten ab.

Die visuelle Darstellung wird auf den Geist eines sensiblen Menschen überzeugender wirken als alles, was er in tausend Büchern findet. (Hogarth, zit. Antal 1966, 17)

Die Literatur in Bildern hat Vorteile eigener Art: durch den Reichtum an Details erlaubt sie eine außerordentliche Prägnanz [...]. Sie hat auch den Vorteil eigener Art, sich gewissermaßen intuitiv erfassen zu lassen und demgemäß von außerordentlicher Klarheit zu sein. (Töpffer 1845, 7)

Eine Untersuchung zur Mediennutzung von Kindern (Hansen 1997) stellte fest, dass im Vergleich Zeichentrickfilm (Fernsehsendung) und Comic-Heft der Erinnerungswert der gebotenen Geschichten bei der Comic-Rezeption deutlich höher liegt (33 % sehr gute Erinnerungsqualität gegenüber 5 %). Im Vergleich zum Fernsehen (100 %) erzielen Comic-Magazine in 39 % der aufgewendeten Zeit 80 % der kurzfristigen Erinnerung, 115 % der langfristigen und 135 % der Inhaltsqualität. „Eine Welt von einzeln betrachteten und erinnerten Bildern ist es, die das Gedächtnis formt – wie an den noch über dem Print-Durchschnitt liegenden Werten für Comics gut erkennbar wird.“ (53)

4. Theatrum mundi

Theatrum mundi – das Welttheater, ein Begriff für historische Literatur-Werke im 17. und 18. Jahrhundert, für mechanisch bewegbares Spielzeug des 19. Jahrhunderts. Auch Comics spiegeln unser Welttheater, unseren Alltag, unsere Geschichte, unsere Visionen und Träume, unsere Nöte und Probleme. Die Vielfalt ihrer Inhalte, Erzähl- und Darstellungsweisen können lustig, traurig, grausam sein, können spannend und humorvoll unterhalten, können nachdenklich machen, können flüchtiger Konsum oder nachhaltiger, zu erarbeitender Genuss sein. Der knappe Platz erlaubt nur eine kleine Auswahl; entsprechend geben die fünf Beispiele lediglich einen kleinen Ausschnitt des Comic-Universums wieder, deuten aber an, welche qualitativen Möglichkeiten die Neunte Kunst aufweisen kann.

4.1. Eisner: *Das Opfer*

Will(iam) Erwin Eisner (USA, geb. 1917) gründete bereits als 19-jähriger mit Samuel Iger ein Comic-Studio, das für Comic-Books Originalmaterial anstelle der sonst üblichen Nachdrucke von Zeitungsstrips produzierte. 1939 entwickelte er das Konzept einer Beilage für Sonntagszeitungen. Das *Weekly Comic Book* erschien am 2. Juni 1940 zum ersten Mal, enthielt auf 16 Seiten drei Geschichten von Eisner, darunter *The Spirit*, die ihn berühmt machte (vgl. *Will Eisner für Kenner*. Hamburg 1982). 1978 erschien das Comic-Buch *A Contract with God*, in dem Eisner vom Leben jüdischer Einwanderer in New York erzählt.

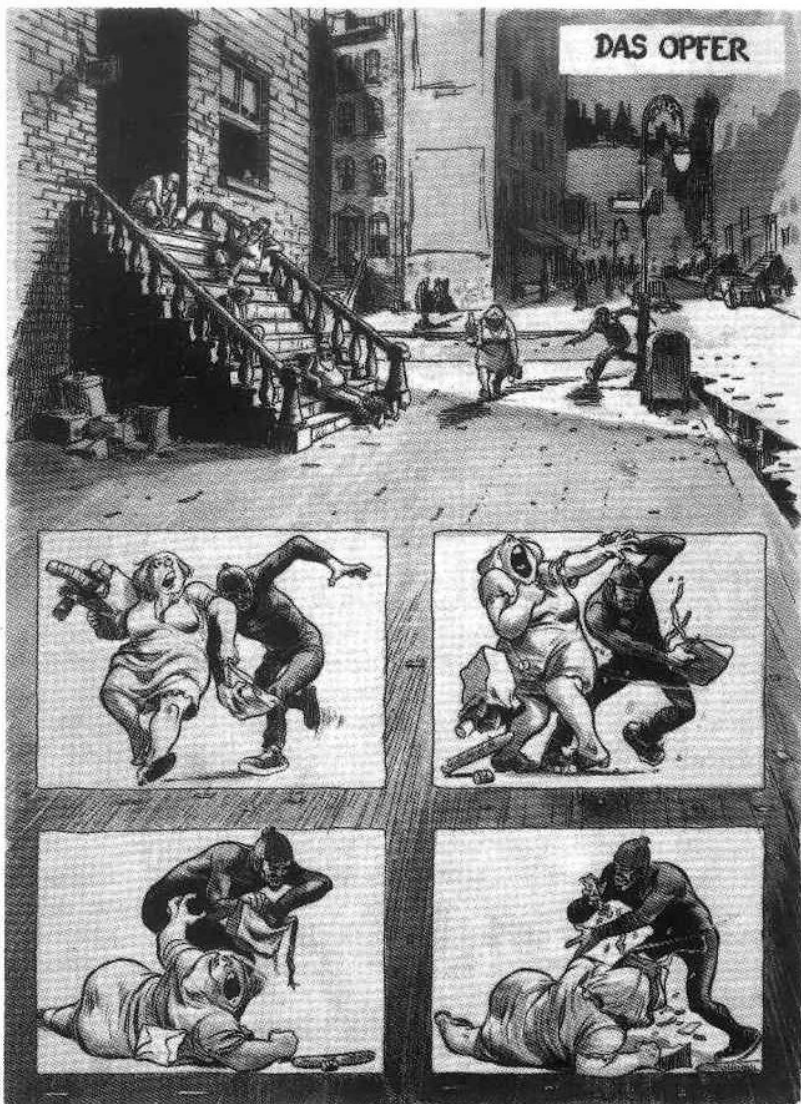


Abb. 3 Will Eisner: Das Opfer. Aus: Will Eisner, Big City Blues. Mannheim: Feest 1987, S. 11f.

Mit dieser Arbeit fand er zu einer inhaltlich wie künstlerisch anspruchsvollen Erzählweise, die sein weiteres Schaffen prägte (vgl. Czerwionka 1994). Nach Vorveröffentlichungen im *Spirit Magazine* Nr. 26ff. erschien 1986 das Buch *New York. The Big City* (dt. *Big City Blues*. Mannheim: Feest 1987), dessen Kurzgeschichten das Leben in der Großstadt thematisieren. Aus diesem Werk, dem Kapitel *Stufen*, stammt unsere Geschichte.

„Wie Tribünen in einem Stadion sind die Stufen vor der Haustür“, leitet Eisner das Kapitel ein. „Sie sind sicherer Platz in der Arena der Stadt, von wo aus man sie betrachten kann – die Parade des Lebens.“ Den vier Personen des Eingangsbildes gleich, setzt er auch uns auf eine imaginäre Treppe, von wo aus wir das Geschehen auf der Straßenbühne beobachten. Detailreich schildert er den wenig einladenden Handlungsort: Hohe Mietshäuser mit rohen Backsteinmauern und schiefen Fenstern, Mülltonne und leere Kartons in der Ecke, ein Rinnsal im Bordstein, verstreuter Unrat. Der breite Bürgersteig spiegelt nicht großzügige Offenheit, sondern einsame Leere, vom Licht der exotisch anmutenden filigranen Laterne kaum zu erwärmen. Das Schwarz-Weiß der Szene, partiell mit Grau laviert, markiert die farblose, bedrückende Atmosphäre des Motivs. Auf der breiten Treppe, die am schwarzen Eingangslot des vorderen Backsteinsilos klebt, hocken dösend vier ältere Personen, die die zähe Zeit nur mühsam zu ertragen scheinen. Den Kopf gesenkt, eine gefüllte Einkaufstüte in der Rechten, die Handtasche in der Linken, tritt eine Frau auf uns zu. Mit ausholendem Schritt, die Arme energisch vom Körper gespreizt, eilt ein schlanker bärtiger Mann schräg von hinten zielstrebig auf die Frau zu. Diese Bewegung, Kontrast zur alltäglichen Trägheit der Szene, erweckt Aufmerksamkeit. Und wie im Theater, wo der Betrachter mit einem Theaterglas die interessierende

Detailszene näher heranziehend fokussiert, setzt Eisner in den zum unteren Blattrand verlaufenden Bürgersteig vier Panel, die, auf jede weitere Angabe verzichtend, die beiden Personen isoliert präsentieren. In üblicher Leserichtung verfolgen wir in enger Bildfolge das dynamische Geschehen: Der Mann hat die Frau erreicht, entwendet ihr von hinten die Handtasche, wobei der Lederriemen zerreißt, zerrt sie am Arm und bringt sie über sein gestrecktes Bein zu Fall, dass ihr die Einkaufsstütze entgleitet, Brot und Konserven herausfallen, durchwühlt die Handtasche, findet Geld und wirft die Tasche zu Boden. Eisner erzählt ohne Worte, lässt uns durch die theatralische Körpersprache der Akteure, die durch den leicht karikierenden, expressiven Strich gesteigert wird, die aggressive Entschlossenheit des Räubers miterleben, das hilflose Entsetzen der Überfallenen; wir sehen ihren weit aufgerissenen Mund, und ihr stummer Schrei tönt gellend im Kopf des Rezipienten. Durch die Aufteilung in vier Panel wirkt der nachvollziehbare an sich rasche Bewegungsakt verlangsamt wie in einer Zeitlupe, verführt den Blick zu wiederholtem, sich vergewisserndem Sehen, das die prägnanten Momente zu einem Prozess zusammenzieht, die Leerstellen ohne Anstrengung füllt. Eisner hat die Rollen glaubhaft charakterisiert: die etwas füllige, bieder, ohnmächtig wirkende Hausfrau – das Opfer; den athletischen, dunkel gekleideten, Turnschuhe tragenden Straßendieb – der Täter, dessen tiefsitzende Mütze und das kantige Gesicht mit den zusammengekniffenen Augen, verschmolzen mit seinem verwerflichem Tun, deutliche Antipathie hervorrufen. Eisner weiß, wovon er erzählt. Als Sohn eines Wiener Juden, der vor dem ersten Weltkrieg in die USA flüchtete, ist er in ärmlichen Verhältnissen in der Bronx aufgewachsen. (Vgl. Eisners zweibändige Comic-Autobiographie *Zum Herzen des Sturms*. Stuttgart 1992.) Er führt den Leser unmittelbar, emotional

eingebunden, in dieses Leben, das er nicht distanziert beschreibt, sondern detailnah zeigt. Im zweiten Blatt, einer Montage aus vier Szenen unterschiedlicher Perspektiven, sehen wir, wie der Räuber flieht, begleitet vom wütenden, aber passiven Drohen der Treppenvoyeure, deren feige Beobachterrolle die überfallene Frau, die sich wieder erhoben und ihre Einkäufe eingesammelt hat, noch einmal zornig beschimpft, bevor sie mit mühsamen Schritt, von hinten gezeigt, davon geht. Die Treppenzuschauer sind wieder in stoische Unbeweglichkeit verfallen; der Überfall war nur eine partielle, doch belang- und folgenlose Unterbrechung ihres eintönigen Alltags. Eisner zwingt uns in die gleiche passive Rolle. Doch indem er sie durchschaubar macht, geht er, ohne zu moralisieren, über die Beschreibung hinaus, bezieht interpretierbar Stellung und provoziert den Leser im Spiegel der lethargischen Treppenhocker, seine Haltung, sein Verhalten zu überdenken.

4.2. Quino: *Mafalda*



Abb. 4 Quino: *Mafalda*. Strip aus: *Quino, Mafalda stellt sich vor*. Frankfurt/M.: Krüger 1987. © 2000 Quino/Distr. Bulls.

Ein vom Stil her als Kinderzeichnung identifizierbares an die Wand gepinnte Bild, eine junge Frau, die lächelnd interessiert eine weitere Kinderzeichnung betrachtet, zu ihr erwartungsvoll

aufblickend ein Kind, das offensichtlich dieses Blatt gezeichnet hat, weitere Kinder, die mit Eifer und vergnügten Gesichtern an Tischen malen – das erste Panel des Comic-Strips führt uns einfühlbar in einen Kindergarten. Der Betrachterstandpunkt ist so gewählt, dass man aus der Sicht eines Erwachsenen den vom unteren und rechten Panelrand angeschnittenen Maltisch überschaut, auf dem sich ein Pinsel, ein halbgefülltes Wasserglas mit einem weiteren Pinsel, ein Schälchen mit zwei Farbklecksen und Zeichenpapier befinden. Das uns gegenüber sitzende blonde Mädchen hat bereits einen Vogel gemalt und setzt nun schwungvoll einen weiteren Strich aufs Papier. Auffallend das Mädchen am linken Tischrand. Es wirkt dominant, weil wir es – bis auf die Beine – in voller Größe sehen; offensichtlich hat es sich auf sein Stühlchen gestellt, um besser hantieren zu können. Mit dem roten Kleidchen und der roten Schleife im schwarzen Wuschelhaar wirkt es adrett herausgeputzt. Voller Tatendrang drückt es aus einer Tube Paste in ein Schälchen, während die Zungenspitze vorwitzig aus dem Mund lugt. Das zweite Panel ist etwas schmaler als das erste, sein rechter Rand schneidet das blonde Mädchen an, so dass das andere noch deutlicher herausgehoben wird. Das Geschehen wird kontinuierlich fortgeführt. Die Tube liegt jetzt neben dem Zeichenblatt, der Pinsel aus dem Wasserglas befindet sich in der linken Hand des Mädchens, und Bewegungsstriche signalisieren, dass mit ihm, von der Kindergärtnerin freundlich beobachtet, heftig gerührt wird – so heftig, dass kleine Schaumperlen entstehen. Das dritte Panel unterbricht unvermittelt die Kontinuität der Folge. Waschbecken und Spiegelschrank signalisieren, dass wir – jetzt auf gleicher Höhe – in ein Badezimmer blicken. Statt der Mädchen sehen wir einen erwachsenen Mann, der offensichtlich im Begriff war, sich seine Zähne zu putzen. Doch etwas muss passiert sein: Die Zahnbürste, auf der sich

Paste befindet, ist seiner Hand entglitten; Tube und Glas fallen vom Beckenrand. Mit der Linken greift er sich an den Hals. Dargestellt im Profil nach rechts und durch den karikierenden Stil übertrieben deutlich, sehen wir, wie er mit aufgerissenem Auge in den Spiegel starrt, wie sich aus weit offenem Mund seine Zunge wellenartig herausstreckt. Der Schriftzug in großen Versalien über seinem Kopf kann nur als Ekel ausdrückender Aufschrei gedeutet werden. Verunsichert, weil er sich dieses Panel nicht erklären kann, schaut der Betrachter auf Panel 4. Und hier bietet sich ihm wie der erstaunt-erschrockenen Erzieherin ein makabres Bild: Ein Schaumberg hat den Maltisch bedeckt, so hoch, dass die beiden Mädchen bis zum Hals in ihm versunken sind. Die Sprechblase, der Protagonistin zugewiesen, klärt auf: Statt einer Farbtube hat sie Zahnpasta mitgebracht und angerührt. Der vergleichende Blick zurück bestätigt die Möglichkeit des Versehens: Die Tube in den ersten beiden Panels und die im dritten sind sich zum Verwechseln ähnlich. Panel 3 erklärt sich nun als logische Parallelhandlung. Der Mann muss der Vater der Mädchens sein, der sich offensichtlich statt Zahnpasta Farbe auf die Zahnbürste gedrückt hat und dessen Reaktion nun ebenso klar wie mitempfindend verstehbar ist. Schon der Zeichenstil, der die Figuren witzig-komisch wirken lässt, schärft die Erwartungshaltung für eine lustige, humorvolle Gag-Geschichte. Harmlos werden wir in die Geschichte eingeführt. Die verschmutzte Andeutung in Panel 2, in der die angebliche Farbe schon verdächtig schäumt, wird so recht noch nicht wahrgenommen. Die jähe, zunächst unverständliche Unterbrechung in Panel 3 erzwingt die auflösende Pointe, der man – trotz der irrealen Übertreibung – gerne mit einem Lachen folgt. Das kleine Mädchen mit der Schleife ist Mafalda, Protagonistin der gleichnamigen Comic-Strip-Serie, die der Argentinier Quino (i. e. Joaquin Salvador Lavado, geb.

1932) 1964 geschaffen hat. Die stupnsasige Mafalda, ursprünglich für eine Werbekampagne für Haushaltsgeräte gedacht, erfüllt alle Klischeevorstellungen des netten naiven Mädchens aus kleinbürgerlichem Milieu, prädestiniert für harmlose Kindergeschichten, über die Erwachsene gerne verständnisvoll und ein wenig wehmütig ob der verlorenen Kindheit zu schmunzeln pflegen. Wer den Strip verfolgt (ein erster erfolgreicher Sammelband erschien bereits 1967 mit der Auflage von 170000 Exemplaren; deutsche Sammelbände im Verlag Wolfgang Krüger, Frankfurt/M. 1987) findet zahlreiche Beispiele solchen Kinderhumors.

Er findet allerdings auch Strips wie unser zweites Beispiel. Panel 1 und 2 bedienen scheinbar noch das Genre Kinderhumor. Auf dem Weg zur Arbeit verabschiedet sich der Vater von Mafalda und amüsiert sich dabei köstlich über das kindliche Spiel seiner Tochter, die kummervoll neben ihrem Puppenbettchen sitzt, in das sie einen Globus gelegt hat. Sie spielt „die Welt ist krank“. In Panel 3 sieht der Vater einen zerlumpten, barfüßigen, ausgemergelten Zeitungsjungen – und das Lachen bleibt ihm im Halse stecken.



Abb. 5 Quino: Mafalda. Strip aus: Quino, Mafalda hält Hof. Frankfurt/M.: Krüger 1987. © 2000 Quino/Distr. Bulls.

Nachdenklich und sichtbar ergriffen sitzt er sorgenvoll im letzten Panel an seinem Bürotisch. Anders als die Bürokollegen weiß der Leser die Metapher von der kranken Welt inhaltlich zu konkretisieren; aus dem humorvollen Kinderspiel ist Satire geworden. Quino pädagogisiert nicht. Er

erzählt und vertraut mit einem provozierenden Angebot auf die Kombinationsfähigkeit des Betrachters. Er verkündet keine Moral, kritisiert nicht direkt, lässt aber wertend als unausgesprochenen Maßstab die utopische Folie eines humanistischen Weltbildes aufscheinen. Die triviale Kinderfigur erweist sich als kalkulierte, raffinierte Täuschung. Das vertraute Klischee erweckt eine arglose Erwartungshaltung, um dann unvermittelt satirisch-kritisch, oft philosophisch-reflektierend den verdutzten Leser zu überraschen und zu fangen. Das belanglose Lachen schlägt um in Nachdenklichkeit. Mafalda ist naives Kind und zugleich durchschauend reflektierende Kritikerin. Sie dient dem Autor als Kunstfigur, als harmlos maskierte Puppe, die mit Kindermund den Erwachsenen die Wahrheit sagt. Quino entlarvt im Sinne des klassischen Spiels der Satire durch Verlarvung und macht die verdeckten oder verdrängten Mängel unserer Erwachsenenwelt sichtbar.

4.3. Comès: *Eva*

Der Deutsch-Belgier Dieter (Didier) Hermann Comès, 1942 geboren, ausgebildet als technischer Zeichner, veröffentlichte seine ersten Comics in der Jugendbeilage der französischen Tageszeitung *Le Soir*, in den Comic-Magazinen *Spirou*, *Pilote* und *Tintin*. Sein erster Comic-Roman, *Silence (A Suivre 13-21/1979, Album 1980, dt. 1982 bei Carlsen)*, erzählt die mystisch-fantastische Geschichte eines behinderten Jungen in einem abgelegenen Dorf in den Ardennen. Mit *Silence*, der Roman wendet sich an Erwachsene, fand er, ohne einengende Vorgaben, in freier kreativer Entfaltung zu seinem Stil. Erstmals verwendete er „seine expressive Schwarzweiß-Technik und konnte durch ausgefeilte Licht- und

Schatteneffekte überzeugen“ (Hamann 1994, 5). Nach *La Belette* (*A Suivre* 45-52/ 1981/82, Album 1983) ist *Eva* (*A Suivre* 72-78/1984, Album 1985; dt. Zürich: Editon Moderne 1992) sein dritter Roman. Unsere Abbildung ist die zweite von insgesamt 90 Bildseiten. Die erste Seite stellt uns die in dem Haus (Seite 2, P1) lebenden Protagonisten des Romans vor: die an den Rollstuhl gefesselte Eva und ihren Zwillingbruder Yves. Der Blick aus dem Fenster zeigt dem Leser, dass sich eine Frau dem Haus nähert, so dass er in P1 unserer Abbildung das Haus und sein erleuchtetes Fenster mit den Augen dieser Besucherin sieht. Die Seite ist, wie alle anderen auch, in vier Bildstreifen aufgeteilt, die hier eins, zwei und drei, im Höchstfall (z. B. S. 69) vier Panel aufweisen.

Ich nehme mir ein Blatt einfaches Papier und teile die Seite in vier Streifen auf. Ich arbeite immer mit dieser Aufteilung in vier Streifen. Dann skizziere ich die Zeichnung, eventuell gleich mit einem Text dazu. [...] Wenn diese Vorbereitungen abgeschlossen sind, nehme ich das richtige Zeichenpapier, teile es wieder entsprechend in 4 Streifen auf und mache zunächst eine flüchtige Bleizeichnung, um die Personen darzustellen und den Raum für den Text festzulegen. Ich schreibe dann die endgültigen Texte mit Blei vor und lege letzte Hand an die Zeichnungen. Danach zeichne ich mit Tusche ins Reine. In diesem letzten Stadium arbeite ich gerne mit der Feder; für die größeren schwarzen Flächen benutze ich einen Pinsel. Dann radiere ich die Vorzeichnung aus, und Schluss. (Interview Mennicken 1982, 133f.)

Die Bildfolge schildert, der Sicht einer beweglichen Filmkamera gleich, den Weg der Frau zum und ins Haus. Mit leichtem Blick von unten zeigt uns P1 das angestrebte Ziel. In P2 befinden wir uns hinter der vorwärts schreitenden Frau, den

Blick nach unten auf ihre Stiefel gerichtet. P3 zeigt, schief wie bei fragendskeptisch geneigtem Kopf, den subjektiven Blick der Frau auf die Haustür. In P4 wiederum sind wir im Haus, sehen, wie die junge Frau neugierig vorsichtig ihren Kopf durch die offenbar nicht abgeschlossene Tür steckt, um dann in P5 als Silhouette im hellen Türrahmen zu stehen. Wir schauen auf sie, als würden wir sie hier empfangen; die Schattenstreifen zum unteren Bildrand laden zum Weitergehen ein, wobei die weiße Kontur des Treppengeländers links Barriere wie Richtungsänderung markiert. So wirkt es logisch, dass P6 wieder den subjektiven Blick der Frau zeigt, der die Treppenstufen hinauf tastet, bis er in P7 mit dem Ende der Treppe eine geschlossene Tür erfasst. In P8, erneut ein Detailausschnitt, wird uns die Frau en face gezeigt, wie sie fragt, ob jemand zu Hause sei. Die Atmosphäre wirkt unheimlich, bedrückend. Das liegt an den harten Schwarz-Weiß-Kontrasten, wird bereits durch die drohend-gespentisch wirkende Haussilhouette in P1 erzeugt, die Erinnerungen an den Schauplatz düsterer englischer Krimi-Szenarien weckt, Emotionen wachruft, ganz nach dem Motto Hitchcocks, Emotionen nicht zu zeigen, sondern zu erzeugen. Die filmnahe Montage, die uns die Bewegung mitempfinden lässt, zugleich aber in der Panel- folge verlangsamt, trägt dazu bei und mystifiziert das eigentlich Banal-Alltägliche. P1, die verschmolzene Silhouette von Bäumen und Haus, das erleuchtete Fenster, signalisieren Abend- oder Nachtzeit. Wo kommt das Licht her, das in P2 und P5 die langen Schatten erzeugt? Sie wirken wie grafisches Spiel, das die Stimmung charakterisiert, wie auch der Verzicht auf jeglichen (schriftlichen) Kommentar eine geheimnisvolle, leicht gruselige Stille erzeugt, im Kopf des Betrachters allenfalls durch das Knistern des Blattwerks, den Hall der Schritte, das Knarren der Tür unterlegt.



Abb. 6 Comès: Eva. Zürich: edition moderne 1992, S. 10

„Für mich sind die Stimmung und die Atmosphäre eines Bildes ausschlaggebend. Die meisten meiner Geschichten drehen sich um das Phantastische. Und dieses wird für den Leser nur dann glaubwürdig, wenn man es schafft, ihn zu irritieren.“ (Interview Mennicken 1982, 134) Comes vertraut auf die Erzählleistung des Bildes; Text (Schrift) setzt er nur dann ein, wenn er nötig ist. Meiner Ansicht nach darf der Text nicht dazu da sein, um die Zeichnung zu erklären. „[...] Deshalb kommt es bei mir oft vor, dass ich eine komplette Seite ohne Text anfertige. Denn manchmal wird die Zeichnung zur Schrift. Ein Comic soll eine Osmose, eine Vermählung zwischen Text und Bild sein.“ (a. a. O.)

Eva ist ein Psycho-Thriller. Die junge Frau, Neige, aufgrund einer Autopanne genötigt, im Haus nach Hilfe zu fragen, wird von Eva eingeladen zu bleiben. Sie verliebt sich in Yves, der lebensgroße mechanische Puppen baut und ihnen als Bauchredner Stimmen verleiht. Die Handlung kulminiert, als Neige (mit ihr der Leser) erkennt, dass die scheinbar agierende Eva schon lange tot, dass sie eine Puppe ist oder Yves ihre Rolle einnimmt. Dem klassischen Motiv in Stevensons *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* oder in Blochs, von Hitchcock meisterlich verfilmtem Roman *Psycho* verbunden, erweist sich Yves als schizophran. Die zwangsneurotische Bindung des Bruders an die Zwillingsschwester kann auch die Liebe zu Neige nicht lösen. Es kommt zur Katastrophe: Yves, als Eva geschminkt, tötet Neige. Das wird spannend, emotional mitreißend erzählt, wozu nicht nur der durch Irritationen und Suspense-Effekte getragene Handlungsprozess beiträgt, sondern auch die markante Inszenierung. Comès, dessen künstlerische Vorbilder nach eigener Aussage von Wilhelm Busch, US-Zeitungs-Strips (Milton Caniff: *Terry and the Pirates*. 1934ff.) bis zu Jacques Tardi und Hugo Pratt reichen, hat, dem Stoff seiner

Erzählungen adäquat, seinen charakteristischen Stil entwickelt. Die kühle Maskenhaftigkeit seiner Figuren, stellenweise ihre karikierende Expressivität, nimmt er, als Charakterisierung ihrer Rollen im erzählten Spiel, in Kauf. „Ich halte mich nicht für einen großen Zeichner“, äußert er im Interview zu Mennicken (1982, 135), „und ich bin sicherlich kein großer Schriftsteller, aber die Kombination beider Aspekte macht es mir möglich, eine gute Geschichte zu erzählen.“

4.4. Ott: *Alice im Wunderland*

1993 bringt die Edition Moderne, Zürich, den Sammelband *Alice im Comicland* heraus, der Comic-Adaptionen von Werken der Weltliteratur bietet. Transformationen literarischer Stoffe von einer Kunstform in eine andere, z. B. von Text-Literatur zu einer Theater- oder Filmversion, finden sich häufig, und auch der Bildgeschichte sind sie nicht fremd, von der Darstellung biblischer Geschichten in illustrierten Handschriften, der *biblia pauperum* oder auf Altartriptychen, von Märchenadaptionen in den Bilderbögen bis zu Comic-Fassungen belletristischer Werke in der US-Reihe *Classics Illustrated* und neueren Arbeiten zu Büchner (*Woyzeck* von D. Battaglia, 1990) oder Kafka (*Gibs auf!* von P. Kuper, 1997).

Adaptionen sind dabei nicht als ‚Übersetzungen‘ zu verstehen, sondern als interpretierende Versuche, den Stoff inhaltlich adäquat mit den der jeweiligen Kunstart angemessenen Möglichkeiten zu erzählen (vgl. Grünewald 1999a). Das Besondere dieses Albums ist, dass die literarische Vorlage komprimiert auf nur einer Seite wiedergegeben wird. Die Idee entstand in der Redaktion der Zeitschrift *Das Magazin*. „Die Idee wäre eine Idee geblieben, wenn sie von den weitbesten Comiczeichnern nicht mit wachsender

Begeisterung und Engagement aufgenommen worden wäre. [...] So entstand [...] eine phantastische, hintergründige, wundersame und wunderbare Serie von Comics über große Bücher“, schreibt Chefredakteur R. Bortolani (1993, 2).

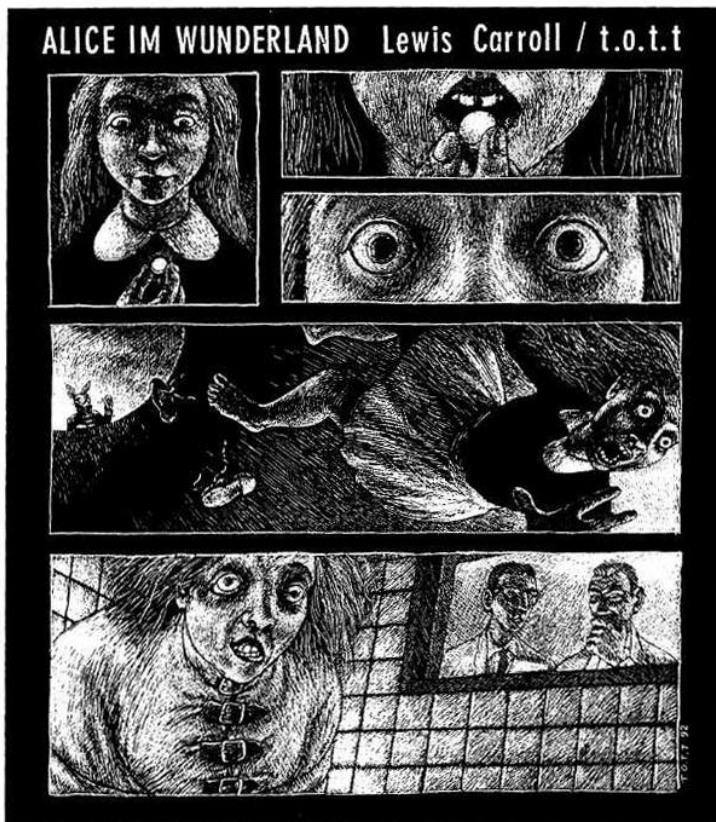


Abb. 7 Thomas Ott: Alice im Wunderland. Aus: Alice im Comiciand. Comic-Zeichner präsentieren Werke der Weltliteratur. Zürich: edition moderne 1993, S. 3.

Die ausgewählten Beispiele erschienen 1991-93; Zeichner sind u. a. Mattotti (Keller: *Der grüne Heinrich*), Bastian (Becket: *Warten auf Godot*), Loustal (Nabokov: *Lolita*),

Schuler/Caprex (Shakespeare: *Macbeth*), Munoz (Borges: *Das Sandbuch*). Unser Beispiel, *Alice im Wunderland*, stammt von dem Zürcher Comic-Artisten Thomas Ott (geb. 1966).

Das Buch, Klassiker der englischen Kinderliteratur und ein Meisterstück des Nonsense, wurde von dem Mathematiker Charles Lutwidge Dodgson für die zehnjährige Alice Liddel geschrieben und 1865 unter seinem Pseudonym Lewis Caroll veröffentlicht. Zu ihm liegen verschiedene Comic-Fassungen vor, so die etwas steif und spröde wirkende Version Blums in der Reihe *Illustrierte Klassiker* (dt. Nr. 1/1956), die klamaukhafte karikierende Fassung Rues (dt. *Felix-Sonderheft* Weihnachten 1968, Nachdrucke als Bastei Sonderband 1979 und Condor Sonderheft 1/1984) oder – wohl am bekanntesten – die auf dem Zeichentrickfilm basierende Comic-Fassung der Disney-Studios (dt. 2. Sonderheft der *Micky Maus* 1951). Während die Illustrationen der Originalausgabe von John Tenniel oder die von Klaus Ensikat (Reinbek: rororo Rotfuchs 1993) dem märchenhaft-scurrilen, grotesken Charakter der Geschichte nahe kommen, verharmlosen die Comic-Fassungen. Das Makabre, Unheimliche, Bedrohliche und Verwirrende des Textes glättet sich zu einer oberflächlichen, niedlich-lustigen Bild-Erzählung. In völligem Kontrast dazu steht die Interpretation von Thomas Ott. Der Schweizer, an der Kunstgewerbeschule Zürich ausgebildet, findet für seine Kurzgeschichten-Comics in der Avantgarde-Comic-Zeitschrift *Strapazin* (Zürich) sein Forum.

Die Geschichten, die mich interessieren, sind Alltagsgeschichten, Geschichten, die mir passieren könnten, die naheliegend sind. Aber das, was mich interessiert, ist das Negative, das, was mich ekelt, was mir Angst macht oder was mich hässig macht. (Ott, in: *Rraah!* 35/1996, 43)

Ott findet eine Technik, die Inhalt und Atmosphäre adäquat wiedergibt: Er kratzt weiße Linien aus einem schwarz beschichteten Karton (Schabkarton) heraus. In seinen Alben (*Tales of Error*. 1989, *Greetings from Hellville*. 1995, *Dead End*. 1996 – Zürich: Edition Moderne) erzählt er, meist ohne Text, makaber gruselige Geschichten. „Die Sprachlosigkeit‘ dieser Comics gibt der Phantasie breiten Raum, sich in die durchweg erschreckenden Szenarios hineinzudenken. Bei allem eingesetzten Horror ist Ott doch immer subtil: es geht um die Psyche, nicht um vordergründige Effekte.“ (*Rraah!* 35/1996, 45) Diese Charakterisierung gilt auch für unser Beispiel. Ott erzählt Carolls Geschichte nicht nach – er greift ihren Kern auf, interpretiert, aktualisiert. „Alice langweilte sich allmählich“, beginnt das Buch (Übersetzung von Siv Bublitz, Reinbek 1993, 9), und aus dieser Langweile heraus nimmt sie, ohne sich darüber zu wundern, das weiße Kaninchen mit der Westentaschenuhr wahr, folgt ihm, fällt durch das Kaninchenloch ins Wunderland, wo sie, durch den Genuss eines Getränkes, eines Kuchens, eines Pilzstückchens, mal größer, mal kleiner wird, das Bewusstsein ihrer Größe, ihrer Realität verliert. Ott zeigt uns Alice, wie sie eine Tablette in den Mund steckt – eine Designer-Droge, wie sie erschreckend viele Jugendliche aus Langweile, aus Neugier, aus Flucht vor der Realität nehmen? Die im Detail gezeigten geweiteten Augen markieren die Wirkung der Tablette, den Beginn des Trips, der Halluzination, den folgenden Sturz ins Kaninchenloch. Doch während bei Carroll die Schrecken für Alice zu bewältigen sind, sie dank ihres Humors und ihrer optimistischen Natur das Absurde und Bedrohliche überwindet, bleibt Otts Alice in ihrem Alptraum gefangen. Statt des skurrilen Nonsense-Spiels provoziert er uns mit einer Alice unserer Zeit, in eine Zwangsjacke gesteckt und von ratlosen Psychiatern hinter der Sichtscheibe beobachtet...

4.5. Mathieu: *Der Ursprung*

Es ist eine makaber-düstere Welt, in der Herr Acquefacques lebt: Ein von Männern im mittleren Lebensalter bevölkertes Paris (in dem 42seitigen Comic-Roman kommen weder Frauen noch Kinder vor), die als Fußgänger Masse die Straßen verstopfen, so dass Herr Acquefacques nur mit Mühe seinen Arbeitsplatz erreichen kann. Das winzige Zimmer, in dem er lebt, zeugt von Wohnungsnot, wie auch die Bleibe der Zwillingbrüder Dalenvert, die zwar geräumiger ist, dafür aber nötig, 50 bis 60 mal am Tag Teppich, Bodenbretter und Mobiliar zur Seite zu räumen, weil ein Fahrstuhl das Zimmer passiert (17ff.). Herr Acquefacques ist Mitarbeiter des Humor-Ministeriums, in dem Tag für Tag über die neuesten Witze debattiert wird. Unsere Abbildung (S. 29 des Albums) zeigt den Protagonisten, den bebrillten Rundkopf (unrasiert – eine sonst bei ihm nicht übliche Nachlässigkeit, die seine Verstörtheit anzeigt), im Laden eines Buchhändlers. Dieser hatte ihm gerade ein Buch überreicht. P1 zeigt dessen aufgeschlagene erste Seite, von Acquefacques gehalten. Man erkennt am linken Rand, dass offensichtlich einige Seiten herausgerissen wurden. P2 (oben rechts; die Leserichtung folgt der Konvention links – rechts, oben – unten) zeigt Herrn Acquefacques' Reaktion auf das, was er im Buch sieht, P3 die bestätigende Äußerung des Buchhändlers, die nicht nur durch die Sprechblase, sondern auch durch die signifikante Pose unterstrichen wird. Und es ist ja auch unglaublich, was sich Acquefacques wie dem Leser bietet: Die aufgeschlagene Buchseite zeigt exakt das, was sich auf dieser Seite des Comic-Albums abspielt – einschließlich der folgenden Panel 4 und 5. Ähnlich dem Prinzip der Russischen Puppe, die sich selbst mehrfach in verkleinerten Maßen enthält, ähnlich einem

Spiegelbild, das sich in einem Spiegel unendlich wiederholt, sehen wir die Album-Seite als Bild im Bild im Bild... Die Verwirrtheit des Herrn Acquefacques, angezeigt durch die ihn umschwirrenden Frage- und Ausrufezeichen, während seine Brille sein Konterfei aus dem letzten Panel der Buchseite (die diesem Panel 6 entspricht) spiegelt, dürfte auch den Leser ergreifen.

Der Titel des Buches, *Der Ursprung*, ist auch der Titel des Albums, 1990 von dem Franzosen Marc-Antoine Mathieu (geb. 1959, Studium an der Akademie der Schönen Künste, Angers) geschaffen, als bestes Debütalbum mit dem *Prix Alpha-Art* (Angouleme) ausgezeichnet (dt. Ausgabe Hamburg 1992, Bd. 10 der Kollektion Carlsen Lux, inzwischen vom Verlag Reprodukt, Berlin, vertrieben). Mathieu bietet uns ein hintergründiges graphisches Spiel, wie es in dieser Art nur die Bildgeschichte möglich macht. In Kap. 2.2 habe ich am Beispiel der Comic-Serie *Felix* darauf verwiesen, wie die Zeichenebene einer Sprechblase spielerisch verändert werden kann: Ursprünglich grafische Anzeige eines Gedankens, wird sie zum handhabbaren ‚Real‘-Zeichen auf der narrativen Aktionsebene. Jörgen Mogensen präsentiert in seinem Pantomimenstrip einen Zeichner, dessen ausgeführte Zeichnung im weiteren Verlauf der Geschichte ‚real‘ mitspielt: Der Zeichner möchte einem Bettler ein Almosen geben, hat aber kein Geld dabei. Rasch zeichnet er auf einen Zaun einen Sessel, hebt dessen Sitzkissen hoch und findet dort ein paar Münzen, die er dem erfreuten Bettler zusteckt (*Der närrische Zeichner*, in: *Comics. Sonderband Nostalgie*. Reinbek 1974, 118). Ein verblüffendes Spiel anderer Art bietet die Serie *The Upside-Downs of Little Love-Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* von Gustave Verbeek. Dreht man die Comic-Seite mit den sechs in üblicher Leserichtung zu betrachtenden Panel um 180°, so findet in den kopfüber gezeigten Bildern die

Geschichte ihre kontinuierliche Fortsetzung: Es ist fast unglaublich, dass es Verbeek gelingt, mit diesem Drehbild-System 64 Folgen (1903-05, *New York Herald*, dt. *Unten ist oben*. Frankfurt/M.: Comic Companie 1978) zu bestreiten. Ein inhaltliches Spiel mit dem Genre Comic bietet Martin Baltscheits und Christian Schnalkes *Valerius. Der Comic-Agent... vom Index bedroht!* (Hamburg 1992). Agent Valerius muss eingreifen, damit sich eine selbstständig gemachte Comic-Figur wieder an das Szenario des Autors hält. Auch Mathieu bietet uns ein selbstreflexives graphisch-inhaltliches Comic-Spiel. Acquefacques' (und des Lesers) Verwirrung beginnt, als er auf S. 11 ein Comic-Blatt anonym zugestellt erhält, das zeigt, was auf S. 4 des Albums geschehen ist. Verwundert erkennt er sich in der Szene aus seiner jüngsten Vergangenheit. Mit dem als Überschrift notierten Wort *Der Ursprung* (*L'Origine* – Ursprung, Herkunft, Abstammung) weiß er nichts anzufangen; in seinem Lexikon taucht der Begriff nicht auf. Auf S. 15 findet er einen Umschlag mit der Anweisung, diesen am nächsten Tag um 15 Uhr zu öffnen. Als er das im Beisein von Freunden zum angegebenen Zeitpunkt tut, findet er ein weiteres Blatt (S. 19), das den gerade vergangenen Augenblick (S. 18) wiedergibt. Der Umschlag enthält noch ein zweites Blatt, das er auf S. 23 betrachtet und das eine Comic-Seite 27 zeigt, also in die Zukunft verweist. Und genau dieses Bild im Bild erweist sich als Album-Seite 27, wo er den Laden des Buchhändlers mit dem Gefühl des ‚Déjà vu‘ betritt, den nun tatsächlich vor ihm stehenden Buchhändler wiedererkennt und auch von diesem erkannt wird. Denn der Buchhändler besitzt das Buch, aus dem die merkwürdigen Comic-Seiten herausgerissen sind. S. 29 dieses Buches ist nun mit der Album-Seite 29 (unsere Abbildung) identisch: fiktive Ebene (Bild im Bild) und reale Erzählebene verschmelzen zu Gleichzeitigkeit.



Abb. 8 Marc-Antoine Mathieu: Der Ursprung. Hamburg: Carlsen 1992, S. 29 (Bd. 10 der Kollektion Carlsen Lux) – inzwischen herausgegeben von: Reprodukt, Berlin.

Da die anderen Seiten des Buches herausgerissen sind, ist die Fortsetzung der Geschichte nicht ersichtlich. Im 5. Kapitel der Erzählung (S. 31ff.) gelangt unser Protagonist in das Forschungsministerium und wird dort bereits von Igor Ouffe erwartet. (Der Name mag an *ignorer* = *nicht wissen* und *ouvrier* = *eröffnen* erinnern.) Herr Ouffe, der im Besitz einiger weiterer Seiten des ominösen Buches ist, erweist sich als Wissenschaftler, der auf der Suche nach einer Erklärung ihrer Welt ist. ‚Ihre Welt‘ – das ist das schwarz-weiße zweidimensionale Comic-Universum, in dem eine es umschließende dreidimensionale Welt nur als theoretische Möglichkeit entwickelt werden kann (S. 36). Diese Welt – so wird uns klar – ist die reale Welt der Leser und des Autors. Auf S. 42, der letzten Seite des Albums, mit dem die Comic-Geschichte (und die Existenz der Comic-Akteure und ihrer Welt) beendet wird, betrachten beide als Bild im Bild eine S. 43. Sie zeigt den Comic-Zeichner, vor ihm, auf seinem Zeichenbrett, diese im Album als Seite nicht existente S. 43, zeigt, wie er sein Feuerzeug entzündet und das Blatt anzündet: „Die einzige Art und Weise, diese Geschichte zu beenden ist, sie endgültig abzuschließen.“, heißt es in zwei Sprechblasen. Herr Acquefacques (erinnert der Name nicht an *Artefakt!*) und seine Welt sind kreierte Fiktion. Das holzschnittartige harte Schwarz-Weiß der Tuschzeichnung, ihr verkürzter und expressiver Stil führen das ‚Gemachte‘ deutlich vor Augen. *Der Ursprung* – das ist die künstlerische Schöpfung des Comic-Zeichners, der die Figuren seiner erschaffenen Welt der Frage nach ihrem Woher und Wohin nachgehen lässt -eine übertragbare Parabel für die entsprechende grundphilosophische Frage des Menschen. Ein Jahr nach diesem Comic erschien Jostein Gaarders Buch *Sofies Welt*.

Roman über die Geschichte der Philosophie (dt. München 1993), in dem der Autor auf ähnliche Weise mit den Mitteln der Textliteratur spielt und das große offene Rätsel unserer Welt, unserer Existenz thematisiert. Für die Comic-Welt des Herrn Acquefacques löst sich das Rätsel.

5. Vom Produzenten zum Rezipienten

5.1. Urheberrechte

Das große Interesse an den Hogarth'schen Bildgeschichten führte zu einer Vielzahl von Raubdrucken. Hogarth erhob Klage, und am 26.7.1734 verabschiedete das englische Parlament ein Gesetz zum Schutz des Urhebers (*Engraver's Act*). Während Hogarth, Autor und Verleger in einer Person, so vor unliebsamen Nachahmern geschützt wurde, zeigte sich für die Serien-Comic-Zeichner des ausgehenden 19. Jahrhunderts eine kompliziertere Rechtslage. Gehörte das Recht an einer Comic-Serie ihrem Erfinder und Zeichner oder dem Auftraggeber, dem Zeitungsverleger? Angeregt durch Buschs *Max und Moritz* (1870 ins Amerikanische übersetzt) beauftragte R. Block, Redakteur des Zeitungsmagnaten Hearst, den Deutsch-Amerikaner Rudolph Dirks, eine ähnliche Serie zu kreieren. Sie erschien ab 1897 unter dem Titel *Katzenjammer Kids* in Hearsts *Journal*. Als Dirks 1912 zu Hearsts Konkurrenten Pulitzer wechselte, gestand ein Gericht ihm das Recht zu, die Figuren weiter zu zeichnen, Hearst das Recht auf den Titel der Serie. Hearst beauftragte Harold Knerr, die *Katzenjammer Kids* weiter zu zeichnen, was dieser ohne erkennbaren stilistischen Bruch leistete. Dirks zeichnete in Pultizers *World* die Serie unter dem Titel *Hans und Fritz* weiter (vgl. Reitberger/Fuchs 1971, 12ff. Knigge 1996, 22ff.). 1917 schuf Pat Sullivan den Zeichentrickfilm *Felix der Kater*, der so beliebt wurde, dass sechs Jahre später sein Assistent Otto Messmer eine Comic-Serie mit dem Kater als Helden herausbrachte. Der Auftrag dazu kam von *King Features*,

einem der Syndikate, die angesichts des ersichtlichen Erfolgs der Comics für Zeitungen gegründet wurden und in deren Auftrag Serien entwickelt und dann weltweit an Zeitungen vermittelt wurden. Anfangs der Sonntagsseite vorbehalten, erschien *Felix* ab 1927 auch als Tagesstrip, 1943-65 hatte er sein eigenes Comic-Book. Messmer, der die Geschichten erfand und zeichnete, signierte mit „Pat Sullivan“, womit er kennzeichnete, dass der Comic aus den Sullivan-Studios kam. Erst zwei Jahre nach Sullivans Tod (1933) signiert er mit eigenem Namen (vgl. Fuchs/Knigge 1980; Gerstein u. a. 1996). Comic-Serien sind Waren; ihre Autoren und Zeichner Angestellte, die nach exakten inhaltlichen und stilistischen Vorgaben das Markenprodukt schaffen, selbst aber keine Rechte an ihm haben – auch nicht an seiner Verwertung. Dabei kann diese Ware – insbesondere durch ihre multimediale Vermarktung – zu einem außerordentlichen Geschäft werden. Während der Medienkonzern *Warner Communications* durch die *Superman*-Hefte, -Filme und andere Verwertungen Millionengewinne einfährt, lebten die Erfinder des legendären Helden, Siegel und Shuster, in ärmlichen Verhältnissen. Erst unter dem moralischen Druck der Öffentlichkeit setzte man ihnen eine Leibrente aus. Inzwischen ist es üblich, nicht nur zwischen den Urhebern einer Comic-Serie, sondern auch zwischen den weiteren Mitarbeitern Verträge abzuschließen, die zu einer klaren Rechtslage führen.

5.2. Produktionsprozess

Der Belgier Hergé (i. e. Georges Remi) ist Erfinder, Texter und Zeichner der bekannten Serie *Tintin* (dt. *Tim und Struppi*). Erst, als mit dem Überarbeiten und Einrichten der Fortsetzungsgeschichten für die Albenausgaben die Arbeit von

einem Einzelnen nicht mehr zu schaffen war, bezog er seine Frau ein sowie Edgar-Pierre Jacobs (der später die Serie *Blake und Mortimer* schuf), der für Hintergründe und Farbgebung zuständig war. Der Charakter der Geschichten, der Erzähl- und der Zeichenstil, bleiben – von immanenten Entwicklungen aufgrund gewachsener Routine und ausgefeilter Ansprüche abgesehen – gleich. Und wenn im 1950 gegründeten *Studio Herge* nach und nach ein Dutzend Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen zusammen kam, so orientierten die sich an Herges Vorgabe (vgl. Peeters 1983); seine „ligne claire“ (Hangartner 1989, 145ff. Mietz 1993) wirkte schulbildend. Als er 1983 starb, wurde die letzte von ihm konzipierte und skizzierte Geschichte als Fragment veröffentlicht, aber keine weiteren *Tim-und-Struppi*-Geschichten mehr entwickelt. Zu eng ist diese Serie mit diesem Künstler verbunden, wie auch Herrimans *Krazy Kat* nach dessen Tod endete. Andere Serien wurden von Söhnen der Zeichner fortgeführt (so Chic Youngs *Blondie* von Sohn Dean, Dik Brownes *Hägar* von Sohn Chris) oder von engen Mitarbeitern. Hier sind Stilbrüche meist nicht zu erkennen, zu sehr waren die Mitarbeiter mit der Arbeitsweise, dem Zeichenstil des Urhebers vertraut. In großen Studios mit vielen, wechselnden Mitarbeitern wie bei *Disney* oder *Marvel* erhalten die Zeichner exakte Vorgaben (vgl. Lee/Buscema 1978), um die Kontinuität der Serie zu wahren. Als Massenprodukt ist der Comic medialen Bedingungen unterworfen: jeden Tag, jede Woche müssen neue Geschichten da sein. Das zwingt zur Arbeitsteilung – und nicht selten wurden ganze Serien oder einzelne Hefte und Episoden erkennbar schlechter, weil die Mitarbeiter weniger qualifiziert waren. Natürlich gibt es auch Fälle, in denen andere Künstlerpersönlichkeiten eine Serie übernahmen und ihr mit dem eigenen Stil auch einen eigenen Charakter und damit neue Impulse gaben. Ein klassisches Beispiel ist die Fortführung der

von Harold Foster gezeichneten Serie *Tarzan* durch Burne Hogarth 1947, der den eher klassizistisch orientierten Stil Fosters (er widmete sich dann seiner Serie *Prinz Eisenherz*) dem Stil des Manierismus und Barock annäherte und so der Figur eine unverwechselbare Dynamik verlieh. Dem Rang der zeichnerischen Qualität sucht man inzwischen durch eine spezialisierte Ausbildung von Comic-Zeichnern an Comic-Schulen wie z. B. in Frankreich und Italien oder durch Nachwuchs-Förderpreise (z. B. der Talentwettbewerb *German Comic Open* des Egmont Ehapa-Verlages 1991 und 1998) Rechnung zu tragen. Häufig kamen und kommen talentierte Zeichner eher zufällig zum Comic, haben vielfach eine werbegrafische Ausbildung oder sind Autodidakten. Betrachtet man die Entwicklung der *Peanuts* von Charles Schulz, der lediglich einen Zeichenfernkurs absolvierte, von ihren Anfängen 1950 bis heute, so kann man sehen, wie sich zeichnerische Qualität in der zeichnerischen Arbeit steigern kann; andererseits kann Routine auch hinderlich wirken.

„Bevor ich *Das Spiel* gezeichnet habe, hatte ich plötzlich gemerkt, dass sich in meinen Strich Sachen eingeschlichen haben, die mir langsam zuwider waren. Ich fühlte mich plötzlich wie ein Gefangener meiner eigenen Gesetzmäßigkeiten“, bekannte Chris Scheuer in einem Interview (Knigge 1989, 123). Wo der Comic-Artist selbst die Geschichte erzählt und selbst zeichnet, wo er nicht unter zeitbegrenztem Produktionsdruck steht und sich den geschäftskalkulierten Normvorgaben eines Verlages fügen muss, bestehen sicher die besten Chancen, dass eine Bildgeschichte künstlerische Qualität (ästhetisch, inhaltlich) gewinnt. Dem Zwang der Medien Zeitung oder Heft unterworfen, also seriell Massenprodukt zu sein, begrenzt die Möglichkeiten der Comics deutlich. Man wird nur wenige Serien, oft nur Episoden aus Serien, finden, die künstlerisch

die Möglichkeiten der Bildgeschichte auf eine stets originelle, innovative und anspruchsvolle Art ausschöpfen. Die Entwicklung des Albums, das nicht an den Zeitdruck der Heftproduktion gebunden ist und nicht nur für kurze Zeit, sondern länger konzipiert auf dem Markt ist, nicht flüchtige Kiosk-Ware, sondern Produkt, das man (dem literarischen Buch gleich) schätzt, hat hier neue Chancen eröffnet. In ihrer detaillierten Darstellung des Produktionsprozesses eines Serien-Comics von der Idee, über Konzept, Szenario, Scribble, Drehbuch, Rohentwurf und Reinzeichnung zur Drucklegung haben Fuchs/Reitberger (1978, 167ff.; vgl. auch Knigge 1996a) aufgezeigt, wie vielschichtig die Herstellung eines Comic-Books und wie sinnvoll eine abgestimmte Arbeitsteilung ist. So kann die Ausführung der Tuschzeichnung (die auf der Bleistiftzeichnung basierende Reinzeichnung), die Kolorierung, das Einfügen der Texte bei umfangreichen Produktionen auf Spezialisten verteilt werden. Die Drucklegung verlangt sowieso den Fachmann. Dank moderner fotografischer und computergesteuerter Reproduktionsmöglichkeiten sind dem Comic-Künstler heute keinerlei Gestaltungsgrenzen mehr auferlegt. Flächige Signalfarbwirkungen, malerische, sensible Farbmodulation, Technik-Kombinationen, Collagen und Montagen, Farbstifte, Spritztechnik, Schabkartonarbeiten, Fotografie können ohne nennenswerte Verluste reproduziert werden. Grafiker wie Bill Sienkiewicz oder Dave McKean nutzen Mixed-Media-Techniken, wie sie u. a. die Kunst Rauschenbergs (Combine-Technik) auszeichnet. Materialcollage (fotografisch reproduziert), Fotomontage, übermalte Fotos, Kombination verschiedener Techniken, Joiner-Technik nach David Hockney (Montage von Fotos eines Motivs, das aus mehreren Positionen aufgenommen wurde) bieten grafisch interessante und anspruchsvolle Bild-Lösungen. Allerdings hat die Kritik

nicht zu Unrecht darauf verwiesen, dass das Mixed-Media-Design vielfach nur als Verkaufsanreiz dient und mit klischeehaft verbliebenen Handlungsmustern keine innovative Einheit bildet (vgl. Schäffner 1996, 33). Einige Zeichner haben den Stift mit dem Computer vertauscht. Das erste digital erzeugte Computer-Comic-Heft, *Shatter*, erschien 1985 (vgl. Affolter/Hangartner 1988, 130ff.). Zunächst blieben die Computer-Comics hinter den hochgesteckten Erwartungen weit zurück; doch mit Fortschreiten der Computertechnik eröffnen sich viele, die herkömmliche Arbeit ergänzende und unterstützende Möglichkeiten. Letztlich hängt es vom Spielraum, den der Comic-Artist vom Verlag zugestanden bekommt und vom eigenen künstlerischen und inhaltlichen Anspruch ab, welche Qualität ein Comic hat.

5.3. Distribution

Im Kapitel *Die Bilderliteratur des deutschen Volkes* beschreibt Carl Rosenkranz, dass Lumpensammler die populären Steindrucke (Lithographien) vertrieben. „In einem Quersack tragen sie dieselben und lassen die neuesten, buntesten als Anlockungsmittel heraushängen.“ (Rosenkranz 1836, 248f.) Kiosk, Schreibwarenhandel, Kaufhaus und Bahnhofsbuchhandel haben heute den Lumpensammler ersetzt. Hier erscheinen Comic-Hefte und -Magazine wöchentlich oder monatlich, kostengünstig durch weltweite Distribution. So erreicht allein die gesamte verkaufte Auflage des seit März 1951 erscheinenden deutschsprachigen *Micky-Maus-Magazins* inzwischen die Milliardengrenze. Die multimediale Vermarktung der Ware Comic, der Comic zum Film (Realfilm und Zeichentrickfilm in Kino, Fernsehen, Videoangebot) wie umgekehrt der Film zum Comic, Comic-Figuren als Spielzeug,

als Dekor von der Tapete bis zum Stoffmuster, als Design (vom Telefon bis zum Kugelschreiber) usf. wird – im Trend der Globalisierung – von internationalen Verwertungsgesellschaften, von kooperierenden Großunternehmen getragen. 1967 erschien das französische Comic-Heft *Pif Gadget* mit einer Bastelbeigabe für Kinder. Das Konzept, das sich als äußerst erfolgreich erwies, wurde von anderen Magazinen übernommen. Als sog. Gimmicks gibt es Spielfiguren und Spiele, Blumensamen, Zeichenhilfen, Kleingeräte für physikalische Experimente u. v. m. Das Magazin *fun online*, seit 1995, kombiniert Comic-Geschichten, Informationen und Arbeitsmöglichkeiten um und für den Computer und CD-Roms. Comic-Figuren dienen als Werbeträger für alle möglichen Produkte; ebenso wird für Comics geworben. Zu den Printmedien Zeitung und Illustrierte (die Strips werden von Agenturen weltweit vertrieben), den eigenständigen Comic-Books, Alben (Soft- und Hardcover), Taschenbüchern und Büchern sind heute Online-Dienste und Internet getreten. 1993 wurde mit Scott Adams *Dilbert* die erste Comic-Serie über *America Online* präsentiert; inzwischen gibt es zahlreiche Internet-Adressen, die Comics und Informationen über Comics anbieten (vgl. Knigge 1996, 315ff.). Während die Einzelausgaben der Periodika rasch vom Markt verschwinden, eventuell ihre Remittenden noch als Sammelbände vermarktet werden, sind das in Europa aufgekommene Album sowie das Buch länger auf dem Markt. Beide Medien bieten nicht nur Nachdrucke, Bearbeitungen und neue Geschichten von bekannten Serien der Strips und Books an, sondern eröffnen auch die Chance für Einzelprodukte oder Miniserien (abgeschlossene Geschichten in 4 bis 12 Bänden), die dem potentiellen Endlos-System der Serie nicht unterworfen sind. W. Hogarth hatte die Preiskalkulation seiner Bildgeschichten der jeweils intendierten Zielgruppe angepasst,

um – seinen pädagogischen Intentionen und Inhalten entsprechend – die breite Volksmasse oder eine gebildete (und vermögende) Schicht zu erreichen. Während Comic-Hefte und Taschenbücher als Billig-Angebot Massenware sind (am Taschengeldaufkommen von Kindern und Jugendlichen orientiert), verdeutlicht schon der höhere Preis von Alben und Büchern eine selektive Zielgruppenwahl. Zugleich erhält das Produkt damit einen kulturell höherrangigen Wert, spricht ein anderes Klientel an. In Deutschland hat sich der Buchhandel mit der Öffnung für Comics schwergetan; die seit einigen Jahren zu beobachtende Änderung hat sicher auch damit zu tun, dass herkömmliche Buchverlage (z. B. Rowohlt) Comics in ihr Programm aufgenommen haben. Comics – das betrifft nun alle seine Medien sowie viele Nebenprodukte – werden zudem in speziellen Comic-Läden und über den Comic-Versand, der regelmäßig Kataloge mit dem aktuellen Angebot vorlegt, verkauft. Anfangs zögerlich, inzwischen umfangreicher zählen Comics auch zum Bestand öffentlicher Bibliotheken. Neben Kindercomics werden – hauptsächlich an 16-19jährige – Erwachsenen-Comics ausgeliehen (Esser 1991, 160).

5.4. Leserschaft

Auch wenn Fernsehen (78 %), Computer und Videospiele (21 %) heute den wesentlichen Anteil der Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen umfassen, so nehmen Printmedien unter den 8-15jährigen mit 29 % doch einen beachtlichen Teil ein (Hansen 1998, 17). Davon sind in Haushalten mit Kindern dieser Altersgruppe Comics mit 14 % (Jungen 19 %, Mädchen 10 %) regelmäßig vorhanden (20). Diese Zielgruppe liest durchschnittlich 54 Minuten pro Tag;

mit 31 % haben die Comics daran den höchsten Anteil (30). Insgesamt erreichen Comics 42,5 % der 8-15jährigen (26). Verbraucheranalysen dieser Art, mit denen Großverlage kalkulieren, zeigen, auch wenn die Zahlen sich immer wieder verschieben, welches Gewicht (als Ware wie als Kulturangebot) Comics zukommt. Kindercomics sind im Angebot allerdings längst nicht so vielfältig wie Erwachsenencomics. Fossati beklagt eine Krise der Kinder-Comics, die er nicht nur einem kleineren Markt (Geburtenrückgang), sondern auch mangelnder Ausdrucksfähigkeit und fehlenden Ideen zuschreibt (Fossati 1991, 81). Allerdings hat der Markt Ende der 90er Jahre mit Reihen wie *Comics für Kids* (Carlsen) oder *Comics für Erstleser* (Edition Bücherbär) neue und durchaus ansprechende Wege beschritten. Ursprünglich waren Comics keine Lektüre für Kinder, jedenfalls nicht nur. Die US-Comicstrips der Sonntagsbeilagen waren Familienlektüre, die Adventure-Strips nicht für Kinder gedacht. Die Gleichsetzung von Comic und Kinderlektüre basiert vornehmlich auf der Anschaulichkeit der Comics, auf der quantitativen Dominanz von Kindercomics in den 50er-70er Jahren auf dem deutschen Markt. Die auf Kinder zugeschnittene Leserbindung durch die Motivation, Fanclubs zu gründen (*Micky-Maus-Club*), durch entsprechende Nachrichten, Raum für Leserbriefe und Zeichnungen, Sammelecken für Halstücher, Wimpel usw. fand dann im Jugendalter weniger Resonanz. Erst mit Beginn der 80er Jahre „kann man von der Existenz zweier Comic-Kulturen in Deutschland sprechen: Neben dem traditionellen ‚Heftchen‘-Markt der Kinder-Comics traten die für die Erwachsenen bestimmten Comic-Alben“ (Kagelmann/Kriz 1991, 91). Die damals 40-30jährigen sind mit Comics aufgewachsen. Die galten als „verbotene“ Kinderlektüre, was ihren Reiz aber vielfach nur erhöhte. Wenn auch in der Elternrolle die

internalisierten Negativ-Urteile oft wieder übernommen wurden, wuchs bei vielen Erwachsenen in Erinnerung an ihre Kinderlektüre ein nostalgisches Interesse an den alten Comics und öffnete manche für neue Produkte. Der Markt reagierte einmal mit Reprints (z. B. mit Nachdrucken der Wäscher-Comics oder der ersten deutschen *Micky-Maus-Hefte*), zum anderen wurde das Angebot für Erwachsene deutlich erweitert. Beginnend in den 70er Jahren entwickelte sich eine Fan-Szene, die Zeitschriften herausgab, Ausstellungen, Treffen und Comic-Tausch-Börsen organisierte. So mancher Comic-Zeichner und Comic-Autor hat in solchen *Fandoms* seine Wurzeln. Frühe Comicausgaben avancierten zu teuren Sammlerstücken. Wenn in Japan Comics mit mehr als zwei Milliarden verkauften Comic-Magazinen und Büchern pro Jahr zur meistgelesenen Lektüre gehören, wenn in Frankreich Comics als *Neunte Kunst* angesehen und akzeptiert werden, so kann man feststellen, dass sie im deutschen Sprachraum immerhin Leser und Leserinnen in allen Alters- und Sozialschichten gewonnen haben. Allerdings, die Krise der Alben-Comics Ende der 90er Jahre scheint es zu belegen (vgl. den Verkaufseinbruch bei Carlsen – *SPIEGEL* 25/1998, 168), ein Massenpublikum für anspruchsvolle Comics gibt es hierzulande nicht.

6. Comic-Forschung

6.1. Entwicklung der Comic-Forschung

In seiner *Geschichte der Kunstgeschichte* schreibt U. Kultermann: Es hat „eine antike Kunstgeschichte nicht gegeben. Es konnte sie nicht geben, weil das allgemeine Zeitempfinden sie nicht zuließ.“ (Kultermann 1981, 16). Diesem Zeitempfinden gemäß erfreute man sich zwar an Kunstwerken, sah sie aber nicht als schöpferische Leistung an. Die wenigen Ausnahmen, Demokrit, Xenokrates und später der Römer Plinius, die über Werke und anekdotisch-biografisch über Künstler schrieben, standen dem Zeitgeist entgegen und handelten aus subjektivem Interesse. Erst ein Wandel der öffentlichen Meinung, der im 14./15. Jahrhundert nicht nur dem Werk, sondern auch seinem Kreator Wertschätzung und Anerkennung brachte, führte zur allmählichen Entwicklung einer kunstgeschichtlichen Forschung. Vasari und seine nordischen Nachfolger, van Mander und Sandrart, die, selbst Künstler, über Werk und Viten ihnen bedeutsam erscheinender Künstler schrieben, konnten sich der Akzeptanz ihrer Arbeit und dem Interesse an ihr sicher sein. Der Blick auf Comic und Comic-Forschung zeigt gewisse Parallelen auf. Einerseits erfreuen sich Comics bei ihrer Leserschaft großer Beliebtheit; andererseits genießen sie, eingeschätzt als triviale Unterhaltungslektüre, nur geringe öffentliche kulturelle Akzeptanz. Entsprechend gering ist das Forschungsinteresse. So untersuchen die ersten größeren in Deutschland erschienenen Arbeiten über Comics weniger ihn selbst, als seine (befürchteten) Auswirkungen auf Kinder und

Jugendliche. Die Bücher von Glietenberg (1956), Doetsch (1958) und Welke (1958) verstehen Comics als mindere Unterhaltungsliteratur für diese Zielgruppe, und trotz Differenzierungen gegenüber der vorherrschenden pauschalen Pejorisation (s. Kap. 7) werden die Ausführungen von einer kritisch-ablehnenden Grundhaltung getragen. Der Spezifik der Comics werden die Autoren wenig gerecht; die Arbeiten haben nicht das Ziel, zu einem besseren Verständnis des Comics und seiner Ästhetik beizutragen. Die europäische kulturell bedingte kritisch-distanzierte Haltung gegenüber massenmedialen Unterhaltungsprodukten, die aus dem bürgerlichen „Reich der Kultur“ ausgegliedert sind und denen der Geruch des „Massengeschmacks der Ungebildeten“ anhaftet (vgl. Maase 1997), findet sich so fokussiert in den USA nicht. Dennoch erscheint auch hier mit Martin Sheridans *Comics and Their Creators* das erste Buch über Comics erst knapp 50 Jahre nach deren Debüt in der US-Presse. Vergleichbar den o. g. Anfängen der Künstlergeschichte, handelt es sich um eine Sammlung anekdotischer Porträts von Comic-Zeichnern ohne kritischen Anspruch (Sheridan 1942). Fünf Jahre später schreibt der Comic-Zeichner Coulton Waugh *The Comics*, ein Buch über die US-Zeitungsstrips bis zum Zweiten Weltkrieg (Waugh 1947), gefolgt von Stephan Beckers *Comic Art in America*, das auch Vorläufer und angrenzende Gebiete einbezieht (Becker 1959). Erst in den 60er Jahren, als in der Bildenden Kunst Pop-Artisten wie A. Warhol, R. Lichtenstein, M. Ramos in ihren Arbeiten Comics zitierten und auch der anspruchsvolle Film Comic-Bezüge aufgriff (W. Allen, J.-L. Godard), wuchs das öffentliche und wissenschaftliche Interesse an Comics. Eine Vorreiterrolle kommt Frankreich zu, das sich der Tradition der französischsprachigen Comics bewusst wird und neben dem etablierten Interesse an der belgischen Serie *Tintin* (Herge, seit 1929) den Erfolg von

Asterix (Goscinny/Uderzo, ab 1959 in *Pilote*, 1961 erscheint das erste Album, 1967 überschreitet die Gesamtauflage der bis dahin 10 Alben die Millionengrenze) erlebt. Mit den für ein Erwachsenen-Publikum intendierten Comic-Romanen von J.-C. Forest (*Barbarella*, 1964 als Buch publiziert, 1967 verfilmt) und G. Peellaert (*Jodelle*, 1966; *Pravda*, 1968) werden Comics nicht mehr pauschal als Kinder- und Jugend-Lektüre verstanden, sondern differenziert gesehen. 1962 wird in Paris das *Centre d'Etude des Literatures d'Expression Graphique* (CELEG) gegründet, das mit *Giff-Wiff* die erste Zeitschrift über Comics herausgibt. Zwei Jahre später spaltet sich die *Société civile d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées* (SOCERLID) ab, die 1966 das Fachmagazin *Phenix* startet. Mit den Ausstellungen „10000000 d'Images“ (1965) und „Band Dessinee et Figuration Narrative“ (1967, Musee des Arts Decoratifs, Louvre Paris – mit ausführlichem Katalog) stellt SOCERLID der Öffentlichkeit die Comics als einen Gegenstand vor, der der kulturellen Aufmerksamkeit, der Reflexion und Forschung wert ist (Knigge 1989a). Reprints von Comic-Klassikern (z. B. W. McCays *Little Nemo in Slumberland*, L. Feiningers *Kin-der-kids*) machen Vielfalt und Qualität der Comics bekannt. Comic-Geschichten werden verfasst (Couperie/Horn 1967, Blanchard 1969, Moliterni 1972, Filippini u. a. 1979), Nachschlagewerke verlegt (Allessandrini 1979, Bronson 1978, Bera 1981, Fillipini 1989). 1984 wurde das Fanzine *Schtroumpf* (1969 gegr.) mit verändertem Konzept in das Magazin *Les Cahiers de la Bande Dessinee* umbenannt, das Beiträge über die Comic-Geschichte, über einzelne Zeichner, spezielle Themen wie „Kunst im Comic“, Comic-Theorie sowie Rezensionen und Nachrichten bringt. Monographien, Einzeluntersuchungen, Theorieansätze (Lacassin 1971, Fresnault-Deruelle 1972, Duc 1982 u. 1983) bilden eine breite Palette der Sekundärliteratur. Das

französische Beispiel wird in anderen Ländern aufgegriffen. In Italien, Spanien, Belgien, Holland, Schweden schließen sich Comic-Interessierte zusammen; organisieren Ausstellungen und Tagungen (1965 findet im italienischen Bordighera der erste europäische Comic-Kongress statt), gründen Zeitschriften, die über nationale und internationale Entwicklungen der Comics, ihre Geschichte, spezielle Serien, Comic-Artisten u. a. m. berichten. Einzelpublikationen widmen sich der Geschichte der Comic-Strips und der Comic-Books, internationaler wie nationaler Entwicklung (u. a. Becciu 1971, Berger 1974, Daniels 1971, Gasca 1969, O'Brien 1977, Perry/Aldridge 1967, Robinson 1974, Steranko 1970/72, Strazzula 1970); Nachschlagewerke informieren in meist knappen Artikeln über Comic-Szenaristen, Comic-Zeichner, Comic-Serien (u. a. Bails 1973/76, Crawford 1978, Goulart 1990, Hörn 1976, Kousemaker 1979) oder listen, für Sammler wie Forscher von Bedeutung, das Erscheinen von Comic-Publikationen minutiös auf (Overstreet 1971). Comic-Museen (das erste der Welt wurde bezeichnender Weise 1966 in Paris gegründet; inzwischen gibt es sie auch in den USA, in Japan und vielen europäischen Ländern, so in Belgien, England, Italien, Schweden) und Comic-Zentren (wie z. B. das 1998 in Sierre gegründete *Centre Suisse de la BD*) haben sich partiell zu Forschungszentren entwickelt.

6.2. Deutscher Kulturraum

Die deutschsprachige Comic-Forschung entwickelt(e) sich ungleich schwerer als die in anderen Ländern. Wenn Strzyz schreibt: „Tatsache ist, dass die BRD immer noch ein dunkler Fleck auf der Karte der internationalen Comic-Forschung ist.“ (Strzyz 1985, 114), so ist dieses Urteil zwar übertrieben,

tendenzhaft aber insoweit richtig, als man von einer systematischen und koordinierten Forschung kaum sprechen kann. Die Gründe sind vielfältig. Das Klima des kulturpädagogischen Kampfes gegen die Comics als „Schundliteratur“ in den 50er und 60er Jahren trug nicht dazu bei, sich ernsthaft und intensiv mit diesem Medium auseinanderzusetzen. Während die Kommunikationsforschung unter „Medium“ den medialen Träger einer Botschaft versteht, also z. B. Zeitung oder Heft (Maletzke 1963, 76f.), umfasst der Begriff mit Bezug auf Comics deren spezifische Herstellungs-, Darstellungs- und Mitteilungsart. Einerseits betont der Begriff *Medium Comic* deren Eigenständigkeit, andererseits bindet er sie assoziativ an Massenmedien und trennt sie somit unterschwellig wertend von einer Klassifizierung als Kunstform. „Als Kunstform sind die heutigen Comics von einer jahrhundertalten Tradition geprägt, als Medium haben sie sich rückhaltlos den industriellen Herstellungs- und Verbreitungsmethoden angepasst.“ (Zimmermann 1970, 11) Nur wenige Artikel (z. B. Nafziger 1956) und eine Dissertation (Leinweber 1958) bemühen sich um eine Bestandsaufnahme und differenzierte Darstellung, finden aber so gut wie keine Resonanz. Die Mehrzahl der Publikationen verurteilt unisono „die“ Comics als minderwertig und pädagogisch gefährlich, wobei sie ihre Argumentation auf wenig anspruchsvolle Massenware stützt, diese aber mit den Comics schlechthin gleichsetzt. So verfährt noch Baumgärtner (1965), der sich mit seiner durchaus fundierten Analyse vorwiegend auf rasch produzierte Billigware (insbesondere des Lehning-Verlages) bezieht, die seinerzeit allerdings auch den Markt beherrschte. (In späteren Auflagen, so 1971, hat er sein pauschales Urteil differenziert; die erweiterte Ausgabe von 1979 wurde einschränkend in *Die Welt der Abenteuer-Comics* umbenannt; vgl. Kap. 7.3.) Comics werden nach dem 2. Weltkrieg

vorwiegend als Fremdprodukt erfahren; eine eigene deutsche Produktion ist (bis heute) vergleichsweise gering, Bezüge zur Bildgeschichten-Tradition des 19. Jahrhundert werden kaum gesehen bzw. bewusst geleugnet; die Comic-Präsenz vor dem Krieg ist weitgehend unbekannt und wartet noch auf ihre Aufarbeitung. Aufgrund fehlenden Materials ist auch das Wissen um die Vielfalt der Comics so gut wie nicht vorhanden. Die Unsicherheit, wie mit Comics umzugehen sei (weder eine Zuordnung zur Text-Literatur noch zur Illustrations-Kunst wird ihnen gerecht), trägt zur Distanz bei und fördert eher eine oberflächliche, auf vermutete Wirkung bezogene Betrachtung. Wie in der BRD und Österreich wurden auch in der DDR die Comics disqualifiziert, freilich aus anderer Sicht. Comics wurden gebrandmarkt als „Herrschaftsmittel im Dienste imperialistischer Interessen“. Da aber die Beliebtheit von Bildgeschichten unübersehbar war, wurde dem „kapitalistischen Comic“ die ideologisch korrekte „sozialistische Bildgeschichte“ gegenübergestellt und (am Beispiel *Mosaik*) entsprechend legitimiert (Altenburg 1966, Sünderhauf 1975 – zwei Diplomarbeiten, die nicht publiziert wurden; vgl. Lettkemann/Scholz 1994, Kock 1999). Weitere Forschung über Comics hatte sich damit erübrigt und fand nicht statt. Anders in der BRD: 1969/70 übernimmt die Akademie der Künste Berlin die SOCERLID-Ausstellung (1967), publiziert einen informativen Katalog (Zimmermann 1969) und organisiert ein Kolloquium, dessen Beiträge ebenfalls veröffentlicht werden (Zimmermann 1970).

Die zahlreichen Presseberichte waren teils amüsiert, teils herablassend, teils sensationsfreudig, meist eine Mischung aus allen drei, und manche Journalisten waren erstaunt, warum man die Comics überhaupt so ernst nahm. (Zimmermann 1970, 8)

Trotz dieser skeptischen Einschätzung zeitigte die Initiative weitreichende Folgen. So organisierte sich, ähnlich wie in anderen Ländern, die Fan- und Sammlerszene und gründete 1970 in Berlin die *Interessengemeinschaft Comic Strip* (INCOS), die 1973 zum *I. Deutschen Comic-Congress* einlud und u. a. Ausstellung und Katalog *Medium Comic* (Berlin 1978) vorstellte. Eine Zielsetzung der ICOM, die „kritische Beschäftigung mit dem Phänomen Comic Strip in all seinen Erscheinungsformen und Wirkungsbereichen“ (Gründungsprotokoll, Pkt. 7), wird allerdings kaum erreicht. Ihre Aktivitäten zeichnen sich eher durch eine unkritische Haltung aus. 1985 wird mit dem *Interessenverband Comic, Cartoon, Illustration und Trickfilm* (ICOM) ein zweiter Versuch gestartet, der erfolgreicher ist. ICOM organisiert Ausstellungen und – zusammen mit dem Kulturamt der Stadt Erlangen – den Internationalen Comic-Salon, gibt ein Magazin (*COMIC!*) heraus und baut eine Bibliothek für Sekundärliteratur auf.

Für die Forschung ist die Fan- und Sammlerszene insoweit von Bedeutung, als sie Information und Material bereitstellt, die sonst nicht zur Verfügung stünden (vgl. Knigge 1986, 301ff.). So bieten Comic-Bibliographien (Skodzik 1978,1985), Sammlerkataloge (Hethke/Skodzik 1998) und zahlreiche, oft nur kurzlebige Zeitschriften (Fanzines und Sammlermagazine wie *Comic Art, Comic Info, Comic Journal, Comic Spiegel, Panel, Speedline, Die Sprechblase, Splitter*) Daten über Serien, Zeichner, Autoren und Verlage, wenngleich die meisten der Beiträge eher unkritisch, von der Begeisterung des Fans getragen sind. Zu einer anspruchsvollen Zeitschrift kritisch-sachkundigen Comic-Journalismus entwickelte sich die aus einer Schülerzeitung (1974) entstandene *Comixene* (1978, Hannover; s. Balzer/Nielsen 1993), die sich vorwiegend spezifischen Themen, der deutschen wie der internationalen

Comic-Geschichte und dem jeweils aktuellen (internationalen) Angebot widmete und zu einem Forum deutschsprachiger, auch wissenschaftlich arbeitender Comic-Interessenten wurde. Trotz des Erfolges wurde die Zeitschrift mit Nr. 42/1981 aus finanziellen Gründen eingestellt. Die Wiederbelebung Mitte der 90er Jahre wurde mit Nr. 57/1996 abgebrochen. Ein zweites Blatt mit vergleichbarer Zielsetzung war *Comic Forum* (Wien, 1979-98); derzeit erfüllt das um Sachbeiträge erweiterte Rezensions-Magazin *Rraah!* (Hamburg, 2000 im 14. Jg.) die Funktion eines Forums der deutschsprachigen Comic-Szene.

Außerhalb der Fan-Szene änderte sich die skeptische Einstellung zu Comics kaum. Allerdings werden im Kontext der 68er Studentenbewegung, die der ideologie-verdächtigsten Hochkultur kritisch gegenübersteht, den Massenmedien verstärkt Beachtung geschenkt. Fernsehen, Film, Werbung, Trivialliteratur und Comics avancieren zu Themen soziologischer, psychologischer, literaturwissenschaftlicher oder kunstdidaktischer Seminare an Universitäten und Pädagogischen Hochschulen. Primäres Ziel ist die ideologie-kritische Analyse, die Aufdeckung der Massenmedien als „heimliche Erzieher“ im Geist der Herrschenden; doch damit wird zugleich dieser bisher weitgehend ausgeklammerte Bereich bewusster erfasst. Das führt zu einem Bedarf an Informationen, zu einer schärferen Wahrnehmung, zu einem Ausloten der Chancen nicht-elitärer kultureller Angebote. So stößt die Berliner Ausstellung eine Reihe von Veröffentlichungen an, die sich kundig mit der Materie beschäftigen und – zumindest bei Teilen der akademischen Jugend und engagierten Lehrerinnen und Lehrern – Resonanz finden. 1970 erscheinen die Abhandlungen des Kunsthistorikers Metken und die des Literaturwissenschaftlers Riha, 1971 das Kompendium von Reitberger/Fuchs. Versehen mit relativ umfanglichen

Bibliographien entfalten die Bände die in Deutschland bisher kaum bekannte Vielfalt der Comics, zeigen ihre Geschichte und kultursoziologischen Zusammenhänge auf, suchen ihre Spezifik zu verdeutlichen. Ohne auf (berechtigte) kritische Vorbehalte zu verzichten, bemühen sich die Autoren um eine Überwindung der bislang vorherrschenden pejorierenden Beschäftigung mit Comics. Der Berliner Ausstellung folgen weitere, die sich um einen historischen Überblick bemühen (z. B. Stadtmuseum München 1974, Rheinisches Freilichtmuseum Kommern 1986, Rheinisches Landesmuseum Bonn 1996, Wilhelm-Busch-Museum Hannover 1998/99) oder spezielle Themen aufgreifen (*Sex und Horror*, Hamburger Kunsthaus 1971; *Deutsche Comics*, Wanderausstellung 1979; *Kunst und Kunstwelt im Comic*, Museum für Gestaltung Zürich 1990), oft von einem fundierten Katalog begleitet (Brück 1971, Reitberger 1974, Brednich u. a. 1979, Ahrens 1983, Verweyen 1986, Affolter u. a. 1990, Zehnder 1996). Es erscheinen Lexika und Handbücher (Kagelmann 1977, Fuchs/Reitberger 1978, Knigge 1988 a, Fossati 1993, Pfeiffer 1998) sowie allgemeine Überblicksdarstellungen (Pforte 1974, Drechsel u. a. 1975, Kagelmann 1976, Baur 1977, Gaupp u. a. 1978, Holtz 1980, Grünewald 1982 und 1991, Havas/Habarta 1993, Knigge 1996), die vor allem die Geschichte und die „Sprache“ der Comics vorstellen, aber auch pädagogische Hinweise zum Umgang mit Comics einbeziehen, sowie zahlreiche spezielle Untersuchungen (s. u.). Eine Mischung unterschiedlicher Beiträge, Informationen zur aktuellen Situation, Dossiers (z. B. Krieg und Gewalt, Sex und Gewalt, Mythen und Helden, Fantastik und Fantasy, Western) und Artikel zur Aufarbeitung der Comic-Geschichte bieten Comic-Jahrbuch (Compart/Knigge 1985, Knigge 1987-1991) und Comic-Almanach (Kaps 1992, 1993). Sind diese Bände eher journalistisch geprägt, so zeichnet sich das *Comic Anno*, von

dem bisher 3 Bände erschienen sind, durch eine mehr wissenschaftliche Orientierung aus. Band 1 (Kagelmann 1991) versammelt Beiträge zu unterschiedlichen Themen (u. a. Leseranalyse, Türkische Comics, Werbung, Superhelden); Band 2, verantwortet von der *Stiftung Lesen*, Mainz (Franzmann u. a. 1991), konzentriert sich auf Leseforschung; Bd. 3 (Kagelmann 1995) bietet neben theoretischen Beiträgen zur Comic-Ästhetik, empirischen Untersuchungen und konkreten Einzelanalysen einen umfangreichen Rezensionsteil zur Comic-Sekundärliteratur. (Internationale Bibliographien: Kempkes 1971, Neumann 1987, Knigge 1996, 332ff.)

6.3. Forschungsbereiche und -methoden

1972 forderte M. Dahrendorf, „die Verfahrensweisen der Comics, ihre formalen und inhaltlichen Schemata“ bewusst zu machen, um sie distanzierter Kritik, rationaler Reflexion zugänglich zu machen, was nicht hindern soll, „die Kunst der Comics genießen zu lernen, sie bieten durch ihren Formenreichtum genügend Gelegenheit dazu.“ (Dahrendorf 1972, 255f.) Seit den 70er Jahren sind Comics unterrichtsrelevant, und es findet sich eine Fülle von didaktischer Literatur – Buchpublikationen, Unterrichtsmaterial, Beiträge in Fachzeitschriften. Als Literaturdidaktiker reklamiert Dahrendorf den Einsatz von Comics im Deutschunterricht; ebenso werden sie von der Kunstpädagogik (vgl. u. a. Beiträge und Themenhefte der Fachzeitschrift *Kunst + Unterricht*) und der Soziakunde (Medienerziehung) als Gegenstand gesehen. Fächer wie Religion, Fremdsprachen oder die Naturwissenschaften ziehen Comics als Unterrichtsmittel heran. Gleich, mit welchem

Schwerpunkt Comics gesehen und untersucht werden, fachübergreifende Aspekte spielen in jedem Unterrichtsfach eine Rolle, und auch wenn Literaturwissenschaftler, Kunstwissenschaftler, Medienwissenschaftler, Soziologen, Psychologen oder Volkskundler sich mit interessegeleitetem Blick den Comics widmen, so müssen sie die Grenzen ihrer Wissenschaft überschreiten, wenn sie ihnen gerecht werden wollen. Entsprechend vielfältig – abhängig vom Forschungsinteresse – sind die Methoden, mit denen Comics untersucht werden: mit semiologischem Instrumentarium ihre Zeichen- und Erzählstruktur, phänomenologisch, hermeneutisch, ikonographisch/ikonologisch ihre Inhalte, stilkritisch Charakter und Erscheinungsbild, empirisch ihre Rezeptionsansforderungen und Wirkungen, fachdidaktisch ihre Behandlung im Unterricht. Comics werden aus psychoanalytischer Sicht (z. B. Moeller 1970, Kinzel 1995), aus soziologischer Sicht (z. B. Hesse-Quack 1970), aus ideologie-kritischer Sicht (z. B. Dorfmann/Mattelart 1977), aus religiöser Sicht (z. B. Wermke 1976, 1979, Horstmann 1981) untersucht, werden als Massenmedium (z. B. Drechsel u. a. 1975), als Massenkultur (z. B. Eco 1984), als populäre Literaturform (z. B. Dolle-Weinkauff 1990), als Kunstform (z. B. Herdeg/Pascal 1972, Schreiber 1989) gesehen und entsprechend analysiert.

Zur Geschichte der Comics gibt es neben Gesamtdarstellungen selektierende Arbeiten, die sich nur auf Comic-Strips (z. B. Schröder 1982, O'Sullivan 1990) oder Comic-Books (z. B. Benton 1989, Harvey 1996) beziehen, auf nationale Entwicklungen (z. B. Berndt 1995, Hinds 1992, Kagelmann 1991a, Knigge 1986, Moliterni 1972), auf Zeitabschnitte (z. B. Wooley 1986). Daneben gibt es Monographien zu Comic-Artisten (z. B. Canemaker 1987, Mollica/Paganelli 1980, Verstappen 1990), zu Verlegern und

Verlagen (z. B. Goulart 1989, Pohl 1970), Darstellungen einzelner Serien (z. B. Groensteen 1990, Klußmeier 1987), Genres (z. B. Estren 1974, Harvey 1994, Schröder 1982a) oder Magazine (z. B. Goddin 1986, Tschernegg 1981). Neben deskriptiven Comic-Geschichten (oft unkritisch adorativ, z. B. Uderzo 1986, oder rein aufzählend, z. B. Wansel 1986ff.) finden sich solche, die Comics kulturgeschichtlich einbinden und eine kritische Analyse und Wertung vornehmen (z. B. Dolle-Weinkauff 1990, Kock 1999).

Inhaltliche Untersuchungen gehen der Frage nach, wie bestimmte Themen und Motive in historischen wie zeitgenössischen Comics erscheinen und wie diese Darstellung zu werten ist. Beispiele sind Arbeiten zur Gewalt in Superheldencomics (v. Doetinchem/Hartung 1974), zu Ideologie und Propaganda (Schweizer 1992), zur Darstellung des Kindes (Grünewald 1979), zur Heldenfigur (Tischer 1994), zum Sex (Knigge 1985), zu religiösen und utopischen Aspekten (Savramis 1985), zur Werbung (Nebel 1984) u. a. m. Ebenso zähle ich hierzu die Analyse einzelner Serien wie *Asterix* (Stoll 1975), *Superman* (z. B.

Hausmanning 1989), *Peanuts* (Strobel 1987), *Bessy* (Baur 1977), *Nick Knatterton* (Sackmann 1998) oder Episoden und Einzelwerke wie Spiegelmans *Maus* (Näpel 1998) oder die Essaysammlung von Platthaus (1998), die u. a. Analysen von *Krazy Kat*, *Prinz Eisenherz*, *Kinder-Kids*, *Calvin und Hobbes* bietet. Theoretische Ausführungen zur „Sprache“ der Comics, zu ihrem Zeichenreper-toir, ihrer Erzähl Struktur, ihrem „System“, finden sich in Ansätzen in vielen Comic-Historien. Umfangreichere Darstellungen, an Analysebeispielen expliziert und gewonnen und in eine Entwicklung der Bildgeschichte allgemein eingebunden, finden sich bei Schnackertz (1980), Barker (1989) und Grünewald (1991), in den (vorwiegend) semiologischen Untersuchungen von Hünig

(1974), Krafft (1978), Wienhöfer (1979), sowie in den Darstellungen der Comic-Artisten Eisner (1995) und McCloud (1994).

Sieht man davon ab, dass variable Faktoren wie ein verändertes Freizeitangebot, offenere Zugriffsmöglichkeiten, ein vielfältigeres Angebot u. a. m. das Leseverhalten beeinflussen und empirische Untersuchungen (wer liest was) nur punktuellen Wert haben, so bieten Leseuntersuchungen doch für einen definierten Zeitraum Einblick in die Akzeptanz von Comics allgemein und Vorlieben im Speziellen. Es liegt nahe, dass Großverlage entsprechende Untersuchungen in Auftrag geben, um ihre Produktion marktgerecht ausrichten zu können. Es sei dahin gestellt, inwieweit kommerzielle Untersuchungen (z. B. mit Blick auf Werbekundschaft, Image etc.) manipuliert sind (vgl. *Rrah!* 47/99, 22) – übereinstimmend zeigt sich über Jahre hinweg, dass Comics für die Zielgruppe der 6-16jährigen trotz gewisser Schwankungen eine relativ konstant beliebte Lektüre sind (Lukesch 1991). Franzmann beklagt allerdings einen Mangel an Comic-Leseruntersuchungen (Franzmann 1991a, 13ff.). Untersuchungen zum konkreten Rezeptionsprozess von Comics, *wie* sie gelesen werden, gibt es kaum. Neben Arbeiten zu Bilderbögen (Schneider 1947) und zum Verständnis von textfreien Bildgeschichten im Vor- bzw. Grundschulalter (Novotny 1978, Twickel 1977) bezieht sich eine größere Untersuchung auf das Verständnis der Bildfolge und der Wort-Bild-Interferenz von Kindern (Grünwald 1984, 1986). Berücksichtigt man, dass das inhaltliche und abstrahierend-übertragende Verständnis vom ent-wicklungs- und erfahrungsbedingten Verständnishorizont abhängt, so zeigen die Ergebnisse, dass die spezifischen Rezeptionsanforderungen der Erzähl- und Darstellungsweise(n) der Bildgeschichte von Kindern prinzipiell adäquat gemeistert werden. Psychologische

und soziologische Untersuchungen zum Einfluss von Comics auf Kinder (Verständnis und Wirkung hinsichtlich Norm- und Wertvorstellungen und Verhalten) liegen schon früh vor (z.B. Bender 1944, Pumphrey 1955, Wermke 1973, Schmieder 1980, Gilgen 1996), insbesondere hinsichtlich der Auswirkungen auf Gewaltdarstellungen (vgl. Charlton u. a. 1995). Eine unmittelbare Nachahmung der von Comic-Figuren präsentierten Handlungen wird heute eher skeptisch gesehen; Kinder nehmen weniger die gezeigten Verhaltensweisen (Aggression), sondern „Rechtfertigungsstrategien, deren Beziehung zur eigenen Kompetenz und deren soziale Bewertung“ wahr (Charlton u. a. 1995, 64).

Arbeiten zur Geschichte und zum Inhalt der Comics beziehen meist den Kontext mit ein. Damit ist sowohl der zeitgeschichtliche und kulturelle Kontext gemeint (z. B. Fuchs 1985, Kagelmann/Hausmanninger 1994, Schaffer 1994, Silbermann/Dyroff 1986, Varnedoe/Gopnik 1990, IlOff.) als auch Comics und ihr Bezug zu anderen Medien wie u. a. Film (Lünstedt 1988, Moscati 1988) oder Comic-Themenparks (Kagelmann 1995a).

Seit den 70er Jahren sind Comics als Unterrichtsmittel und Unterrichtsgegenstand (vornehmlich in den Fächern Deutsch und Kunst) in den Schulen (in allen Jahrgangsstufen) wie in der außerschulischen Erziehung (Deutsches Jugendinstitut 1994, Gaupp u. a. 1978) präsent. Neben Unterrichtsmitteln (Arbeitsblätter, Hefte, Diaserien, Aufnahme in Schulbücher) und Unterrichtsvorschlägen (in fachdidaktischen Zeitschriften wie *Kunst + Unterricht*, *Zeitschrift für Kunstpädagogik*, *Die Grundschule*, *Die Grundschulzeitschrift*, *Diskussion Deutsch*, *Der Deutschunterricht*, *Praxis Deutsch*) finden sich comic-didaktische Reflexionen in einschlägigen Lexika und Handbüchern und als eigenständige Buchpublikationen (u. a. Greiner 1974, Pforte 1974, Kerkhoff 1975, Burgdorf 1976,

Burkhardt 1977). Bereits 1977 zeigt ein Literaturüberblick die Vielfalt der Publikationen (Eversberg 1977). Nach dem ersten Boom wurde das Interesse zwar geringer, versiegte aber nicht (Bsp. u. a. Pantel 1980, Grünewald 1982, *Kunst + Unterricht* Themenhefte 137/89 und 208/96, Füssl 1997). Die *Stiftung Lesen* stellte zusammen mit der *Bundeszentrale für politische Bildung* 1994 ein umfangreiches Materialpaket vor, das, mit Ergänzungsmaterial einschließlich Folien und einem Computerspiel versehen, die Comic-Biographie *Hitler* von Friedemann Bedürftig und Dieter Kaienbach (urspr. 2 Bde, Hamburg 1989, hier in einem leicht gekürzten Band) für fächerübergreifenden Unterricht anbot. Das Material war zuvor von Lehrern erprobt und von Wissenschaftlern ausgewertet worden und fand in der Schulpraxis großen Anklang (*Stiftung Lesen* 1994). Anschaulichkeit und Motivationswert werden für Comics als Unterrichtsmittel hervorgehoben; als Unterrichtsgegenstand genutzt, zielt der Unterricht auf Erarbeitung der „Comic-Sprache“, seiner Geschichte, seiner Einschätzung als Massenmedium, auf die (kritische) Auseinandersetzung mit seinen Inhalten und Intentionen. Vornehmlich im Kunstunterricht dient die Entwicklung eigener Comics der Förderung des Gestaltungs- und Kommunikationsvermögens der Schüler; im Deutschunterricht werden eigene Comic-Adaptionen zum Mittel reflektierter Literaturaneignung.

Seine Klage über die Vernachlässigung der Comics in der Leseforschung leitet Franzmann (1991, 13) mit einem Verweis auf Knilli u. a. (1984) ein, die in einer Untersuchung der Sekundärliteratur zum Comic von 1965 bis 1982 zu dem Urteil kommen, dass davon nur ein geringer Teil ernst zu nehmende wissenschaftliche Literatur sei. Zu der gleichen Einschätzung kommt auch Kagelmann (1991b, 47). Die Kritik ist zweifellos richtig; auch in den o. g. Titeln finden sich zahlreiche

Beispiele, die von Comic-Liebhabern und -Sammlern oder im (werbewirksamen) Auftrag von Verlagen verfasst wurden und wissenschaftlichen Kriterien, insbesondere einer kritisch-distanzierten Sicht kaum standhalten. Die Gründe mögen an der langjährigen Abqualifizierung der Comics liegen, an der vorherrschenden Einschätzung der Comics als Massenmedien (nicht als Kunstform) und ihrer pauschalen Zuordnung als Kinderliteratur, auch an dem weitgehend wenig verlockenden Comic-Material selbst (qualitative Comics, von Ausnahmen abgesehen, sind erst ab den 80er Jahren ins Bewusstsein getreten), an (hierzulande) weithin fehlenden öffentlich zugänglichen Sammlungen (vgl. Fischer u. a. 1979) resp. der fehlenden oder unzureichenden Zusammenarbeit von Sammlern und Forschern. Dennoch sind, wie die obige Darstellung zeigt (vgl. auch Dolle-Weinkauff 1985, Kagelmann 1991b, 50ff.), Ansätze durchaus vorhanden. Durch Ankauf zweier Sammlungen (1977, 1980) konnte im Jugendbuchinstitut der Universität Frankfurt/Main der Grundstock einer Primärbibliothek gelegt werden, die weiter ausgebaut wurde. 1983 wurde hier ein Projekt, gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft, begonnen, dessen Ergebnisse 1990 in einem profunden Werk über Comics in der Bundesrepublik veröffentlicht wurden (Dolle-Weinkauff 1990). Seit 1992 existiert an der Universität Hamburg die interdisziplinäre *Arbeitsstelle für Graphische Literatur* (ArGL), die „die kontinuierliche Präsenz der Graphischen Literatur in Forschung und Lehre langfristig sicherstellt“ (Balzer/Frahm 1995, 284). Ansonsten ist im Lehrbetrieb deutscher Universitäten das Thema Comic selten vertreten, eher sporadisch, z. T. durch markante Ereignisse angeregt, i. d. R. durch das subjektive Interesse von Lehrenden motiviert. Das gilt auch für wissenschaftliche Publikationen (einschließlich Dissertationen), die mehr ein Bild der

Beliebigkeit und Zufälligkeit als aufbauender Systematik erkennen lassen. Der Austausch der Forscher untereinander ist gering; wissenschaftliche Kolloquien wie das Symposium „Deutschsprachige Comics und ihr Einfluss auf junge Leser“ (Frankfurt/M. 1982) oder die internationale Tagung zum Comic im 19. Jahrhundert im belgischen Comiczentrum CBBD (Dierick/Lefevre 1998) sind (noch) selten. Das derzeit umfangreichste Projekt ist das 1991 von H. Langhans initiierte und seit 1993 von M. Czerwionka betreute *Lexikon der Comics* (Meitingen: Corian-Verlag). Als Loseblatt-Sammlung konzipiert wird es kontinuierlich ausgebaut. Es umfasst drei Hauptteile (Werke, Personen, Themen und Aspekte), bietet detaillierte Informationen, Einzelanalysen und (bis dato) in Teil 3 Vorstellungen internationaler Comic-Preise, Verlagsgeschichte (*E. C. Losfeld, Fiction House*) und Einzelabhandlungen (amerikanische Underground-Comics 1968-73, Comics in der DDR, Comics in Japan, Kunst im Comic, Ligne Claire, Studio Herge, Zensur in Deutschland).

7. Comic-Kritik

7.1. Kampf gegen „Schmutz und Schund“

„Minderwertiges zu vernichten, sobald es die Umstände erlauben, halte ich für das beste, worin man sich mit seinen Freunden üben sollte“, postulierte Meyers unter dem Stichwort „Mein Lesen“ (Meyers 1966, 116). Den Geist dieser pädagogischen Konzeption atmete auch der fanatische bundesdeutsche Kampf gegen die Comics, die, ohne die fatale Nähe zur Bücherverbrennung der Nazis zu bedenken, verbrannt oder vergraben wurden. Mit den Comics war Anfang der 50er Jahre auch die us-amerikanische Kritik an Comics (Mosse 1955, Wertham 1954) importiert worden und hatte, ähnlich wie in Frankreich, England oder Italien (vgl. Fuchs/Reitberger 1978, 157), 1953 zu einem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) und 1954 zur Gründung der Bundesprüfstelle geführt. Deren Aufgabe ist es, auf Antrag (z. B. von Jugendämtern) Schriften, die „geeignet sind, Jugendliche sittlich zu gefährden“ (§1 GjS), zu prüfen und ggf. zu indizieren, d. h. solche Schriften dürfen vom Handel nicht mehr beworben und öffentlich sichtbar angeboten werden (vgl. Stefen/-Weigand 1978). Während sich die Kritik in den USA speziell gegen Horror- und gewaltverherrlichende Comics richtete, verurteilten deutsche Kritiker die Comics pauschal. Comics wurden als „Pest“, „Gift“, „süchtig machendes Opium“, „Volksseuche“ bezeichnet, wurden beschuldigt, zu „Analphabetentum“ und „Bildidiotismus“ zu führen, die „Fantasie abzutöten“, die „seelische Substanz“ zu bedrohen und zu „verrohen“, den „ethischen Kern

abendländischer Kultur“ zu untergraben, eine Literatur für „intellektuell Zurückgebliebene und potentielle Kriminelle“ zu sein (vgl. Dolle-Weinkauff 1990, 96ff. Fuchs/Reitberger 1978, 142ff. Knigge 1986, 173ff.). Als Hintergrund der Pejorisierung kann angesichts der boomartigen Verbreitung der Comics und ihrer Beliebtheit unter Jugendlichen eine irrationale Angst vor kultureller Überfremdung gesehen werden, Skepsis gegenüber „bloßer Unterhaltung“ („gute“ Jugendliteratur sollte gehaltvoll, bildend sein), Hilflosigkeit gegenüber dem Phänomen (das man nicht zu lesen gelernt hatte), eine traditionelle Bevorzugung der Sprache gegenüber dem Bild (die Sprache wurde nicht im Bildkontext, sondern isoliert gesehen und als verstümmelt gewertet) – aber auch der weitgehend geringe qualitative Anspruch der auf dem Markt präsenten Massenware. Comic-Geschichten, die Gewalt- und Action-Szenen in den Vordergrund stellten, machten es der Kritik leicht, die willig die These von der Kriminalisierung durch Comics („Vom Comic-Leser zum Mörder“) aufgriff, wie sie Wertham vertrat, um die ansteigende Jugendkriminalität in den USA zu erklären. Kritiker der pauschalen Comic-Verurteilung, die wie Hesse (1955) zur Differenzierung mahnen, werden kaum gehört. Allerdings verneinte auch der Bundesgerichtshof eine sittliche Gefährdung schwerer Art durch die Comics schlechthin und forderte die konkrete Prüfung der jeweiligen Darstellungen und Inhalte (Dolle-Weinkauff 1990, 102). Das führte dazu, dass die Comic-Indizierungen der Bundesprüfstelle weniger drastisch, als von den Comic-Gegnern erhofft, ausfielen (vgl. Christiansen 1980). Wie bereits die amerikanische Comic-Industrie 1954 durch einen Comic-Code auf die öffentliche Kritik reagierte (abgedruckt u. a. in Fuchs/Reitberger 1986, 286ff.), so gründeten auf Initiative Hesses auch deutsche Verleger, ähnlich wie zum Film, 1955

eine *Freiwillige Selbstkontrolle* (FSS). In den Richtlinien heißt es u. a.:

Kein Streifen soll Themen, Handlungen oder Situationen beinhalten, die geeignet sind, das sittliche oder religiöse Empfinden zu verletzen, entsittlichend oder verrohend zu wirken; nationalsozialistische, militaristische, imperialistische und rassenhetzerische Tendenzen zu fördern... (Hesse 1955a, 612)

Zugleich wurden in beanstandeten Comics Panel retuschiert, um sexuell wirkende Darstellungen zu verharmlosen oder Gewaltaktionen zu entschärfen. Aus heutiger Sicht wirken viele dieser Maßnahmen ebenso lächerlich wie entlarvend, wenn man z. B. einem Verbrecher die Pistole wegretuschierte, seine Pose, die Situation und die Folgen seines Schusses aber beibehalten wurden. Comic-Hefte, die von der FSS geprüft wurden, erhielten – ähnlich wie in den USA – ein werbewirksames Signet auf der Titelseite. Hinsichtlich der Verbreitung der Comics und des Leseverhaltens von Kindern und Jugendlichen hatten weder die Indizierungen noch die Vernichtungsaktionen Erfolg. Das Verbot erhöhte im Gegenteil den Reiz dieser Lektüre. Die Comics wurden nicht verdrängt; die Kampagnen führten aber dazu, dass sich Autoren, Zeichner und Verlage mit qualitativem Anspruch von Comics fernhielten, dass „die Produktion von ‚Schund‘ [...] kräftig gefördert“ wurde (Dolle-Weinkauff 1990, 115). Erst mit Beginn der 70er Jahre wurde die pauschale Ablehnung der Comics durch eine differenziertere Diskussion abgelöst. Neue Medien verlagerten die Diskussion um Sex- und Gewaltdarstellungen. So weisen aktuelle Indizierungslisten der Bundesprüfstelle nur noch wenige Comics gegenüber Videofilmen, Video-CD, Computerspielen, Hör-CD/MC und

Online-Angeboten auf (vgl. die Indizierungslisten in *BPjS*, der Zeitschrift der Bundesprüfstelle). Das liegt zum einen daran, dass Comics nicht mehr die gleiche quantitative Bedeutung wie in den 50er und 60er Jahren haben, dass zum anderen ein Wertewandel die Einschätzung von „jugendgefährdend“ verändert hat, dass aber auch das Comic-Angebot selbst qualitätvoller und reicher geworden ist. So ist z. B. in *Der Schlaf der Vernunft* von E. Bilal u. P. Christin (Reinbek 1986) oder in *Violent Cases* von N. Gaiman und D. McKean (Stuttgart 1994) Gewalt nicht Selbstzweck, sondern reflektiertes Thema. Aktionen wie die Beschlagnahme von Comics durch die Staatsanwaltschaft Meiningen sind Ausnahmen (vgl. *Rraah!* 35/96, 24f. Schnurrer u. a. 1996). Die Kritik richtet sich nicht auf Comics an sich, sondern auf solche, die den Verdacht auf Gewaltverherrlichung bzw. auf Pornografie erregen. Dabei ist dann stets zu gewichten, ob der Kunstvorbehalt gegenüber dem Jugendschutz Vorrang hat oder nicht. (So wurde 1995 der Indizierungsantrag gegen Rolf Königs *Bullenklöten*, Hamburg 1992, mit dem Argument, dass das Werk „unzweifelhaft als Kunst einzustufen“ sei, zurückgewiesen – vgl. Lexikon der Comics, 21. Erg. Lief. 1997, 20.)

7.2. Kulturelle Akzeptanz

Hinsichtlich ihrer kulturellen Einschätzung hatten die Comics – lapidar gesagt – das Pech, dass sie von vornherein massenmediales Angebot für ein Massenpublikum waren. Für Kunst/Literaturwissenschaftler und -kritiker waren sie damit aus dem Reich der (E-)Kunst (der ernsthaften, anspruchsvollen Kunst) ausgegliedert. Während Bildgeschichten wie z. B. Giotto's *Leben Christi* (um 1306, Fresken-Zyklus, Scrovegni-

Kapelle Padua), Dürers *Kleine Holzschnittpassion* (1509/11) oder Genellis *Aus dem Leben einer Hexe* (1847/50, Zeichnung, gestochen von H. Merz und C. Gonzenbach) zur Hochkunst gerechnet und entsprechend gewürdigt werden, gelten die massenhaft produzierten und vertriebenen Bildgeschichten der Bilderbögen, Comic-Strips und Comic-Books als U-Kunst (unterhaltende Kunst), Trivial-Kunst, Populär-Kultur oder Kitsch. Basierend auf dem postulierten „uralte[n] und stets aktuelle[n] Antagonismus „[...] zwischen *Kunst und Masse*“ (Giesz 1979, 37) kennzeichnen diese mehr oder weniger synonym verwendeten Begriffe Massenkunst in Abgrenzung zur intellektuell anspruchsvollen Hoch-Kunst für eine (geistige) Elite als oberflächlichen, den niederen Bedürfnissen der Masse genügenden Schund. Die Zuordnung zu dieser Kategorie – als eine Art Gattung verstanden – bestimmen Comics damit a priori als „etwas Mindergewertetes“ (Waldmann 1979, 89). Während den Bilderbogen als Medium des 19. Jahrhunderts ein gewisser historischer Respekt gezollt wird entstehen die Comics des 20. Jahrhunderts zu einer Zeit, in der eine „literarische“ bildende Kunst eher verpönt ist. Verschärfend kommt hinzu, dass die Wort-Bild-Einheit der meisten Comics eine klare Zuordnung und damit Zuständigkeit weder zur Bildenden Kunst noch zur Literatur erlaubt und sie mit vertrauten Zugriffsweisen und Wertungskriterien nur ungenügend gefasst werden können. So sieht der jeweils fokussierende Blick entweder gravierende Defizite oder sperrt sich einer intensiveren Rezeption ganz. Auch die pauschale Zurechnung der Comics zur Kinder- und Jugendlektüre diene nicht ihrem Ansehen, muss diese doch (bis heute) um ihren Platz im Haus der Hoch-Kultur kämpfen.

Mit der Subsumierung der Comics unter Kitsch werden auch seine Leser abqualifiziert. Kitschkonsumenten unterscheidet Killy vom Kenner (1962, 30), spricht ihnen Kunstverstand ab

(31), charakterisiert sie als kleinbürgerlich Halbgebildete (32). Konfrontiert mit dieser Stigmatisierung weist der auf Anerkennung bedachte Bildungsbürger jeden Bezug zu Comics zurück, sieht sie allenfalls herablassend-spöttisch als „Kinderkram“, als „leichte Zivilisationskrankheit“ (Spitta 1955, 468). Wer sie dennoch liest, tut das heimlich – oder bekennt sich offensiv in bewusster Konfrontation zur öffentlich-veröffentlichten Meinung als Fan. Während eine Gruppe wie die *DONALDISTEN* (*Die Organisation nichtkommerzieller Anhänger des lautereren Dondaldismus*) sich in einer Mischung aus ernsthaftem Interesse und ironisch-spielerischer Laune mit Barks *Donald Duck* auseinandersetzt (vgl. das Fanzine *Der Hamburger Donaldist*) und einige mehr wissenschafts-parodistisch denn ernst gemeinte Bücher über das Duck'sche Universum in der Öffentlichkeit amüsiertes Interesse finden (Gans 1970, Gans 1984, Anton/Hahn 1994), neigen andere in ihrer Verteidigung der Comics zu einem unkritischen Positivismus, der den Verallgemeinerungen ihrer Widersacher nicht nachsteht. Der missionarische Eifer dieser ‚Insidergroup‘, bei der sich nicht selten Lese-, Sammler- und ökonomisches Interesse verbinden, ignoriert nur zu leicht Qualitätsunterschiede, postuliert Comics schlechthin als Krönung der narrativen Kunst und ist damit ebenso wie die Kitsch-Diffamierung kaum geeignet, einen sachlichen Dialog zu tragen. Erst seitdem sich Wissenschaft und Öffentlichkeit dem – globalen – Faktum unserer Medien-Gesellschaft nicht mehr grundlegend kultur-pessimistisch ablehnend, sondern diskussionsoffen stellen (Faulstich 1991, Schulte-Sasse 1979), seit unter dem Stichwort einer „Ästhetik des Pragmatismus“ Ansätze einer Rehabilitierung populärer Kultur diskutabel sind (Shusterman 1994, Schmied 1996) und die Trennung von Kunst und Kitsch zunehmend problematischer wird (vgl. z. B. die Ausstellung *Heaven*, Kunsthalle Düsseldorf 1999), ist die

pauschalisierende Wertung der Bereitschaft gewichen, sich konkret mit einzelnen Werken zu beschäftigen. Was die Comics betrifft, hat die – weltweite – Diskussion des zweibändigen Comic-Romans *Maus* von Art Spiegelman (1986, 1991, dt. bei Rowohlt 1989, 1992; Literaturüberblick: Comic-Lexikon, 24. Erg.-Lfg. 1997) bewusst gemacht, dass Comic nicht gleich Comic ist, dass ihnen weder bedeutungsvolle Inhalte noch künstlerische Qualität abzusprechen sind. Seitdem werden auch Comics im Feuilleton renommierter Zeitschriften und Zeitungen rezensiert. Es ist nicht mehr anrühlich, einen Comic zu kaufen oder in der Bibliothek zu entleihen. Die internationalen Comic-Auszeichnungen verlieren das Odium eines obskuren Spektakulums und gewinnen breitere Öffentlichkeitswirkung. Das sind Anzeichen einer vorsichtigen Akzeptanz. Es lässt aufmerken, wenn das Goethe-Institut zum 250-jährigen Geburtstag des Dichters als Kooperationspartner einer zweibändigen Comic-Biographie Goethes in Erscheinung tritt und sich der erste Band (Friedemann Bedürftig/Christoph Kirsch: *Goethe. Zum Sehen geboren.*

Stuttgart 1999) bereits kurz nach Erscheinen 20000 Mal verkauft. Allerdings ist auch Skepsis angesagt; die öffentliche Wahrnehmung der Comics seit 1970 obliegt modischen Schwankungen. „[...] vielleicht gibt es heute gar keine größere Toleranz der maßgeblichen Geschmacksträger gegenüber dem Trivialen und Populären, sondern es hat nur eine Verschiebung der Grenzen stattgefunden“ (Schmiedt 1996, 16). Es steht außer Frage, dass das Comic-Angebot – wie jede Kunst – beträchtliche Qualitätsschwankungen aufweist. Problematisch scheint indes, es in Kunst-Comics und Trivial-Comics zu scheiden, ersteren kulturelle Akzeptanz und Anerkennung zu zollen, letztere insgesamt abzuwerten oder zu ignorieren. Gerade Comics sind mehrdimensional zu sehen, und es sollte

nicht pauschalen Zuweisungen, sondern der freien Entscheidung des Einzelnen obliegen, wie er ein Werk wertet und nutzt.

7.3. Inhalt

Eine Analyse der Comic-Books zeigt, dass ihre Produzenten die üblichen Themen und Motive der Abenteuerliteratur einfach übernommen und immer wieder neu und anders zusammengefügt haben: die Begegnung mit feindlichen Menschen, gefährlichen Tieren und bedrohlichen Naturerscheinungen, das Wechselspiel von Geheimnis und Aufklärung, Verbrechen und Strafe, Gefangennahme und Befreiung, Raum und Wiedereroberung. (Baumgärtner 1971, 21 f.)

Die Genres der Abenteuerunterhaltung, z. B. Ritter-, Seeräuber-, Entdecker-, Robinson-, Schatzsucher-, Wild-West-, Dschungel-, Grusel-, Science-Fiction- oder Kriminalgeschichten, sind im Kern vergleichbar; es wäre eher verwunderlich, wenn es zwischen ihren Vermittlungsformen Literatur, Film oder Comic grundlegende Unterschiede und keine wechselseitigen Bezüge gäbe, wenn sich, bei der unzählbaren Menge der Beispiele, keine Ähnlichkeiten, Wiederholungen, Variationen zeigten, wenn sich keine Muster, keine Klischees herausgebildet hätten. Stets geht es darum, dass der Leser, in Identifikation mit dem Helden, miterleben kann, wie Ängste überwunden, Fremdes vertraut, Gefahren gemeistert, Verbrechen aufgeklärt, Unrecht getilgt wird, wie das Gute (mit dem er emotional eins ist) über das Böse triumphiert – durchaus im Wissen, dass es nur ein Episodensieg oder manchmal auch nur ein moralischer Sieg ist. Baumgärtners Untersuchung bezieht sich primär auf

Comicserien des Lehningverlages, die Dschungelserien *Akim* (1953-59, Pedrazza/Wäscher) und *Tibor* (1959-68, Wäscher), die Ritterserie *Sigurd* (1958-68, Wäscher), die Indianerserie *Silberpfeil* (1957-60, Wäscher), die Weltraumserie *Nick* (1959-68, Wäscher). Es fällt ihm nicht schwer, nachzuweisen, dass Wäscher bestimmte Motive quer durch alle Serien verwendet (Baumgärtner 1971, 26), dass er unbekümmert geographische und historische Räume (29) und Phänomene (31) vermischt. Baumgärtners Befürchtung, die Welt Darstellung dieser Comics könnte mit der Weltvorstellung der Leser deckungsgleich sein (90), scheint mir allerdings verfehlt. Der Reiz dieser Geschichten liegt ja gerade im Kontrast zu einer Alltags Wirklichkeit, die zumeist als eher erlebnisarm, in ihren Strukturen als höchst komplex und undurchschaubar, als individuell kaum veränderbar erfahren wird. Wäschers Comic-Geschichten stehen beispielhaft für viele Abenteuer-Comics ähnlichen Inhalts (zu Wäscher vgl. Dambacher/Orban 1977). Sie bieten die Flucht in eine Anderwelt, die durchschaubar ist, die im Handeln der Helden das miterleben lässt, was der Alltag verweigert. Sie weisen Aspekte auf (von der Sisyphos-Rolle des Serien-Helden abgesehen), die mit denen Ähnlichkeit haben, die Bettelheim in seiner Verteidigung der Märchen anführt: der existentielle Kampf gegen Schwierigkeiten des Lebens, Typik der Figuren, Faszination des Bösen, Polarisation zwischen Gut und Böse, Sieg des Guten, Identifikation mit dem Helden (Bettelheim 1980, 14f.) Die Beliebtheit von *Micky Maus* erklärt Fromm damit, dass die unzähligen Variationen ein und desselben Themas ähnliche Gefühle im Inneren der Leser ansprechen. „Offensichtlich ist das kleine, von einem mächtigen Feind bedrohte Ding der Zuschauer selbst, der genau diese Gefühle hat und sich mit eben dieser Situation identifizieren kann.“ (Fromm 1941, 118) Sind es hier vor allem Pffiffigkeit und Gewitztheit, die den kleinen Helden obsiegen

lassen, so sind es Tapferkeit und Kampfeskraft, die den starken ritterlichen Helden auszeichnen. In Anlehnung an die antiken Helden Achilles und Herkules tritt mit Superman, 1938 von den 17-jährigen Schülern J. Siegel und J. Shuster entwickelt, der übermenschliche Held auf, der „all das [war], was seine Schöpfer nicht waren [...] groß, stark, selbstbewusst und umgänglich“ (Bader 1979, 145) – und natürlich auch nicht seine Leser. So verkörpert Superman „die Allmachtsfantasien des ohnmächtigen, unterdrückten Kleinbürgers“ (Kinzel 1995, 157). Es ist richtig, wenn Trescher feststellt: „Das Phantasma der Omnipotenz und magischer Kontrolle der Umwelt droht jederzeit mit den Begrenzungen der Realität zu kollidieren.“ (1979, 92) Doch scheint mir eine Kritik, die in diesem Widerspruch nur einen „Pyrrhussieg der Psyche“ sieht (Trescher), allzu akademisch und die Gefahr psychischer Störung übertrieben. Kunst kann „erziehende Befreierin oder fesselnde Betrügerin sein“ (Shusterman 1994, 81); viele der Comic-Geschichten sind letzteres – aber wohl eher im Sinne der Darbietung des Zauberkünstlers, von dem wir wissen, dass er uns ‚betrügt‘, und doch – oder gerade deshalb – genießen wir seine Zaubereien. Die Leser wissen sehr wohl zwischen dem fiktiven Spiel und ihrer Realität zu trennen; die ‚Ersatzbefriedigung‘ ist als solche bewusst, beruht gerade auf der letztlich sicheren Distanz des Rezipienten zur vorgestellten Traumwelt. Es ist nicht weiter erstaunlich, wenn eine ideologie-kritische Analyse eine Comic-Serie, das Überbauprodukt der gesellschaftlichen Sozialstruktur, als „gesellschaftliche Rechtfertigungslehre“ decouvriert (Hoffmann 1970, 497). An Beispielgeschichten aus *Micky-Maus-Heften* zeigt Hoffmann auf, wie soziale Konflikte personalisiert, Herrschaftskonflikte entschärft, Arbeitsmoral und Leistungsverhalten als Werte propagiert, Kinder als Verbraucher eingeübt werden, wie „die Ideologie des

kapitalistischen Systems [...] in verniedlichender Art“ reproduziert wird (Hoffmann 1970, 506). Dorfmann/Mattelart sehen in den Disney-Geschichten, im Enten-Kosmos Dagobert und Donald Ducks, nicht nur eine Übertragung des us-amerikanischen kapitalistischen Systems, sie demonstrieren anhand verschiedener Geschichten auch, wie geradezu zynisch die wirtschafts-imperialistische Politik der USA, die Ausbeutung der Dritten Welt propagiert und legitimiert wird. „Für die Bewohner der dritten Welt ist die Lektüre von Disney, als würde ihnen die eigene Ausbeutung gezuckert und mit Gewalt in den Rachen gestopft.“ (Dorfmann/Mattelart 1977, 158) Wenn die Geschichten in Chile wie in vielen anderen Ländern dennoch ein Massenpublikum (unter Kindern und Erwachsenen) finden und binden, so ist zu vermuten, dass ihr Unterhaltungswert die ideologischen Implikate überlagert. Kunzle, der in seiner Analyse der *Dagobert-und-Donald-Duck*-Geschichten von Carl Barks zu den gleichen kritischen Ergebnissen wie Dorfmann/Mattelart kommt, weist darauf hin, dass man nicht den Fehler begehen sollte, „von einer Gleichartigkeit der Publikumsreaktion auszugehen“ (Kunzle 1990, 14).

Barks schrieb und zeichnete ursprünglich für ein amerikanisches Publikum, das aus älteren (12-14jährigen) Kindern bestand, die nicht nur über geistiges Differenzierungsvermögen verfügten, sondern auch ein langsam erwachendes kritisches Gefühl dafür besaßen, was mit der Welt im allgemeinen und dem Leben ihrer Eltern im besonderen nicht stimmte. [...] Diesem jungen amerikanischen Publikum mochte Onkel Dagobert bereits in gewissem Maße so erscheinen, wie er in diesem Buch dargestellt wird: als eine verachtungswürdige, wenn auch komische Gestalt, welche die

unersättliche Gier amerikanischer Konzerne anklagt und sich selbst lächerlich macht. (Kunzle 1990, 15)

Für Kunzle ist Barks ein „Satiriker der imperialistischen Ideologie“ (14), dessen Mittel die ins Grotesk-Komische verzerrte Übertreibung ist. Satire benötigt den Resonanzboden des erkennenden Rezipienten. Wie politische Karikaturen verlangen auch politisch-satirische Comics (z. B. *Pogo* von W. Kelly, *Doonesbury* von G. B. Trudeau) den informierten und sensibilisierten Leser. Aber auch für den Zeitungsleser, der den Comic-Strip eher flüchtig überfliegt, kann ein Streifen, wenn er Akzente seiner Lebenswirklichkeit und damit seiner alltäglichen Erfahrungen und Probleme in komisch-überzogener Weise spiegelt, durchaus allgemein satirische Qualität gewinnen, vergleichbar der volkskomödiantischen Kritik der *Commedia dell'Arte* oder des türkischen *Karagöz-Schattenspiels*. Sein Lachen oder Schmunzeln kann dem jähem Verstehen ironischer Selbsterkenntnis dienen, kann Ventilfunktion haben, das den Alltag zwar nicht besser, aber erträglicher macht, kann „systemstabilisierend“ wirken, aber auch Impuls zum widerstreitenden Denken und Handeln sein. Wirkungen hängen nicht nur vom Angebot, sondern auch vom Rezipienten, seinem Rezeptionsvermögen, seinem individuellen und gesellschaftlichen Kontext ab. „Zwar entsprechen die Comics den unbewussten Bedürfnissen der Massen, aber sie können diese offenbar nicht widerstandslos manipulieren und beliebigen Zielen unterwerfen“, konstatieren v. Doetinchem/Hartung (1974, 94). Massencomics, Warenprodukte der Kulturindustrie, sind von gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklungen nicht abgekoppelt, sind – vergleichbar anderen Phänomenen der Popular-Unterhaltung wie der Hoch-Kunst – „Bestandteil der geschichtlich-gesellschaftlichen Gesamtentwicklung“ (Ueding 1979, 66). Wie die wechselnde Beliebtheit der Serie *Superman*

und ihre konzeptuellen Änderungen (vgl. Hausmanning 1989) oder die *Marvel-Superhelden* der 60er Jahre (v. Doetinchem/ Härtung 1974, 94ff.) zeigen, reagiert der ‚Mainstream‘ der Comics – gewissermaßen als gesellschaftlicher Seismograph – auf veränderte Situationen und die ihnen erwachsenen Ansprüche eines multimedialen Publikums. Dabei können auch gesellschaftskritische Töne aufgegriffen (z.B. wenn sich Superhelden wie *Die Grüne Laterne* für soziale Ziele engagieren) und Rollenfestschreibungen aufgebrochen werden (z.B. wenn Frauen, statt sich vom männlichen Helden retten zu lassen, als selbstbewusste Heldinnen agieren). Die Transformation gesellschaftlicher Strukturen in die kulissenhafte Vielfalt der Comic-Welten ist nicht direkte Widerspiegelung, sondern schafft Differenzen, die eo ipso Genuss bieten können. Allerdings bleiben die massenmedial vermarkteten Comic-Serien dem Erfahrungs- und Rezeptionshorizont des durchschnittlichen Rezipienten (des Massenpublikums) und seiner Erwartungshaltung angepasst. Inhalte (und Erzählstruktur) folgen vertrauten Mustern, verwenden konventionelle (weitgehend lexikalisierte) Metaphern, die rasch zu Klischees absinken und sind relativ leicht (konsumierbar) aufzunehmen und zu durchschauen.

Neben diesem ‚Mainstream‘ gibt es zahlreiche Beispiele, die nicht durchschnittliche ‚Hausmannskost‘, sondern anspruchsvollere und komplexere Intentionen verfolgen. Statt belang- und folgenloser, banaler oder plakativ einseitiger Inhalte, finden sich hier Stoffe, die Unterhaltung mit kritischer, problematisierender, antizipierender, Erkenntnis bietender Sicht verbinden. Das bezieht sich auf zeitaktuelle allgemeine wie individuelle Lebens-Probleme (z.B. soziale Frage, Krankheit und Tod, Umweltzerstörung, Geschlechterrollen, Minderheiten- und Rassendiskriminierung, Krieg), auf Fragen

der Erziehung und der Persönlichkeitsentwicklung, des Verhältnisses Mensch-Mensch, Mensch-Umwelt, auf zeitgeschichtliche (historische wie zeitgenössische) Entwicklungen (vgl. Näpel 1998, 30ff.). Neben originären Inhalten gibt es Comics, die bekannte Stoffe (Märchen- und Sagenwelt, Volksbuch, Literatur etc.) adaptieren. Das kann, wie die Arbeiten von Dino Buzzati (*Orphi und Eura*, Aktualisierung Ovids *Orpheus und Euridike*, Ullstein 1970), Cinza Ghigliano (*Nora oder Ein Puppenheim* nach Ibsen. Schreiber & Leser 1981), Dino Battaglia (z.B. *Woyzeck* nach Büchner. Altamira 1990), Peter Kuper (*Gibs Auf!* Erzählungen nach Kafka. Carlsen 1997), David Mazzucchelli (*Stadt aus Glas* nach Paul Auster. Rowohlt 1997) oder Miguelanxo Prado (*Peter und der Wolf* nach Prokofjew. Ehapa 1997) zeigen, zu originell kongenialen, interpretativen Werken führen (vgl. Grünewald 1999a). Auch unter den Serien bzw. diversen Episoden der Serien gibt es beachtenswerte, das Konsum-Futter überschreitende Beispiele (z.B. der Comic-Strip *Calvin und Hobbes* von Bill Watterson, der die Alltags- und Fantasiewelt eines kleinen Jungen und seines Plüsch-Tigers zum Thema hat). Anspruchsvolle Comics finden sich vornehmlich im Angebot der Alben und Bücher, meist Einzelwerke oder Mini-Serien, Werke, bei denen der Autor resp. das Autorenteam relativ zwangsfrei und selbstbestimmt ein künstlerisches Vorhaben realisieren konnte. Es ist zudem weniger das Massenpublikum, sondern ein differenziertes ‚Spezialpublikum‘, das bereit und auch in der Lage ist (offen interessiert, zeitlich, finanziell, hinsichtlich Vorwissen und Rezeptionsvermögen), sich den Leseanstrengungen unvertrauter Comic-Angebote zu stellen, das weniger raschen Konsum erwartet, denn inhaltlich-ästhetischen Gewinn und Genuss. Ähnlich wie für Belletristik muss ein Publikum für solche Comics langsam gewonnen werden. Ihre längerfristige

Präsenz auf dem Markt sowie eine kritisch-reflektierende Öffentlichkeit sind unabdingbare Voraussetzungen – was heißt, dass die Qualität des Comic-Angebotes ebenso von seiner kulturellen Akzeptanz abhängt, wie umgekehrt sich kulturelle Akzeptanz nur bildet, wenn das Produkt Qualität verspricht und öffentlicher Aufmerksamkeit wert ist.

7.4. Ästhetik

Carl Barks, der zwischen 1943 und 1967 über 500 Geschichten für Disney-Comic-Hefte geschaffen hat, gilt als der beste Zeichner der Enten-Geschichten. Die Qualität seiner Arbeit fiel „auch den jungen Lesern schnell auf, und sie beschwerten sich, wenn Barks durch andere, weniger gute Zeichner ersetzt wurde. Da sie seinen Namen nicht kannten, nannten diese Leser Barks einfach nur ‚den guten Zeichner‘“ (Kunzle 1990, 13). Die Erfassung künstlerisch-ästhetischer Qualität verlangt entsprechende Sensibilität, Erfahrung, ein Vergleichsrepertoire, Kennerschaft. Es spricht für Barks und sein Publikum, wenn der Blick für die Qualität seiner Zeichnungen nicht auf der Signalwirkung eines Autorennamens basiert. Offensichtlich entzieht sich wie jede Kunst auch der Comic einer Produktion nach Rezept, verweigert sich einer normativen Ästhetik. Jede (autonome) Geschichte, jede Comic-Serie präsentiert sich als eigenes, in sich geschlossenes System, dessen künstlerisch-ästhetischer Wert sich zunächst am Maß der stimmigen Korrespondenz seiner Elemente und ihrer narrativen und emotionalen Funktion orientiert. Es scheint mir ein wichtiger Qualitätsaspekt zu sein, inwieweit der Betrachter die emotionale Gestimmtheit der Akteure unmittelbar erfassen kann, ob sie ihm überzeugend erscheint und differenziert der

jeweils erzählten Situation entspricht oder ob sie auf wenige Standards beschränkt bleibt oder des klärenden Kontextes bedarf. Nun beschränkt sich die emotionale Funktion der gegebenen Elemente (Körpersprache und Rede der Akteure, zusätzliche visuelle Signale und Symbole) nicht nur auf ihre Darstellung und damit auf ihre erzählimmanente narrative Funktion. Vergleichbar Aristoteles, nach dessen Poetik die Tragödie „nicht die Nachahmung von Menschen, sondern von Handlungen und Lebensweisen, von Glück und Unglück“ ist (zit. 1961, 31), bei der es darauf ankommt, „dass mit Hilfe von Mitleid und Furcht eine Reinigung von eben derartigen Affekten bewerkstelligt wird“ (30), darf auch die Bildgeschichte Emotionen nicht nur darstellen, sondern muss sie im Rezipienten erzeugen. Das um so mehr, als sie als unbelebte, unbewegte Kunst darauf angewiesen ist, dass der Rezipient in aktiver Imagination und Kombination ihr Angebot ‚verlebendigt‘. Wie ein Puppenspieler an den Aktionen seiner Figuren teilhat, so muss der Rezipient der Bildgeschichte im geistigen Mitspielen zum Akteur werden, muss die dargestellten Emotionsverweise als Gefühle durchleben. Die Rezeption verlangt also ständigen Rollenwechsel, der dann gelingt, wenn die Akteure in ihrer Rolle glaubhaft präsentiert werden, wenn die das Spiel tragenden Emotionen nicht erst von bewusster, konstruierender Wahrnehmung abgeleitet werden müssen, sondern unmittelbar empfangen werden. Während Aristoteles der Bühnenkunst (d. h. der visuellen Ausgestaltung der Bühne) zur Erzeugung von Emotionen wenig Bedeutung beimisst (Aristoteles 1961, 33, 43), basiert die Bildgeschichte, bei der Akteure und Handlungsort ja auf der einen, zweidimensionalen grafischen Ebene zu einer Einheit verschmolzen sind, auf der visuellen Wirkung. Ein Sammelband wie *Hard Looks* (Berlin: Jochen Enterprises 1994), der Kurzgeschichten unterschiedlicher Zeichner

präsentiert, Adaptionen von Texten des amerikanischen Rechtsanwalts und Kriminalschriftstellers Andrew Vachss, die die Misshandlung von Kindern thematisieren, kann verdeutlichen, wie sehr trotz individueller Zeichenstile die dem Inhalt adäquate emotionale Ausdrucksqualität von ähnlichen grafischen Effekten getragen wird: harte Schwarz-Weiß/Hell-Dunkel-Passagen, expressive Formsprache, viele Detailpanel von hohem Unbestimmtheitsgrad, deren Informationswert sich oft erst in der Folge erschließt, häufiger Perspektivwechsel in der Bildfolge, dynamisch-unruhige Kombination unterschiedlicher Panelgrößen und -formen. Die bedrückende Atmosphäre, die verwirrend-irritierende Spannung des Handlungsprozesses, die quälende Stimmung erregen Angst, Entsetzen, Mitleiden und Wut, machen betroffen. Nicht handwerkliche Perfektion oder Erscheinungstreue prägen die Qualität der Bildgeschichte, sondern ihr Vermögen, die der Erzählung angemessene Emotion im Rezipienten zu erregen und ihn eingebunden teilhaben zu lassen. Der Zeichenstil, die Wahl der Technik, die Entscheidung für Schwarz-Weiß oder Farbe, eine flächig-plakative, eine malerische oder zart aquarellierte, modifizierende Farbgebung sind ebenso wenig beliebig wie die Entscheidung für Nähe und Distanz, die Perspektive (den Blick ins Panel), die Dynamik der Bildfolge. Auch für die Bildgeschichte gilt, was Brecht für das Theater sagt:

[...] der Zuschauer wünscht, in den Besitz ganz bestimmter Empfindungen zu kommen, wie ein Kind sie wünschen mag, wenn es sich auf eines der Holzpferde eines Karussells setzt: die Empfindung des Stolzes, dass es reiten kann und dass es ein Pferd hat; der Lust, dass es getragen wird, an anderen Kindern vorbei; der abenteuerlichen Träume, dass es verfolgt wird oder andere verfolgt usw. Damit das Kind all das erlebe,

spielt die Pferdeähnlichkeit des Holzvehikels keine große Rolle. (Brecht 1960, 20)

Bildgeschichten, die mehr als ein eskapistisches Eintauchen in eine andere Welt, die mehr als miterlebbares Konsumangebot sein wollen, müssen aber auch „eine Spielweise [sein], die den beobachtenden Geist frei und beweglich erhält“ (Brecht 1960, 25). Brecht setzt bekanntlich für ein Theater, das nicht nur Unterhaltung, sondern auch Erkenntnis bieten und Betroffenheit, ja, Handlungsmotivation erzielen will, auf den Verfremdungseffekt (V-Effekt). „Eine verfremdete Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber doch zugleich fremd erscheinen lässt.“ (a. a. O.) Der Schauspieler soll sein Publikum nicht in Trance versetzen; er muss die Differenz zwischen dem schauspielenden Menschen und seiner verkörperten Rolle spürbar belassen, muss dem Publikum Freiheit, reflektierende Distanz gewähren. Auf die Bildgeschichte übertragen, heißt das, eine Darstellung zu finden, die statt einem rein affektiven Lese-Vergnügen auch ein reflektiertes Lese-Vergnügen ermöglicht. Käthe Kollwitz gelingt das mit ihrem Zyklus *Der Weberaufstand* (1897/98), indem sie uns zwar emotional an dem jeweils Dargestellten teilhaben lässt, zugleich aber intensive Seh-, Kombination- und Interpretationsarbeit fordert. Die unterschiedlichen Bildformate der sechs Blätter, die unterschiedlichen Techniken (Radierung, Lithographie), die weite Bildfolge verlangsamen den Rezeptionsprozess, verlangen ein genaues Eingehen auf jedes Einzelblatt, so dass nicht nur das Erzählte, nicht nur die Emotion, sondern auch die Ratio, der Bezug zur Realität, der Bezug zum Betrachter selbst reflektierend angestoßen wird. Emotionale Nähe und überlegende Distanz verbinden sich. Stärker verfremdend erscheinen die Bild-Romane Frans Masereels, dessen Panel durch den harten Holzschnitt und den expressiv reduzierten,

teilweise deformierenden Stil fremd, ‚künstlich‘ aber ungemein ausdrucksstark wirken. Masareel (z. B. *Die Sonne*, 63 Holzschnitte, 1919, zit. Frankfurt/M. 1978) erzählt in einer relativ engen Bildfolge, die die Leerstellen zumeist aufgrund des gebotenen Bewegungsprozesses schließen lässt. Doch der Verzicht auf Text und die Präsentation der Einzelpanel jeweils auf einer Buchseite zwingen zu einem verweilenden Betrachten, zumal man spürt, dass das Gezeigte nicht das eigentlich Gemeinte ist, dass die Suche nach der Sonne, der die ausgeschildete kleine Figur folgt, symbolische Kraft hat. V-Effekte tragen auch im Comic bei, zwischen unterhaltendem Konsum- und anspruchsvollem Denkangebot zu unterscheiden. »4« *oder Keine Reise gen Italien. Ein erotisches Comicstück in 4 Akten* heißt ein Comic-Buch von W. V. Herz (Linden 1981), in dem erzählt wird, wie zwei, mit *Micky-Maus*-Masken verkleidete Männer in das Haus eines Ehepaars eindringen, um es zu berauben und sich schließlich sexuell an der Frau vergehen. Das Geschehen wird naturalistisch mit klarer Linie und handwerklich perfektem Strich geschildert. Minutiös werden alle Details gezeigt, erzählerische Möglichkeiten wie Perspektivwechsel, Splash-Panel, Simultandarstellung genutzt – und doch fehlt den Darstellungen jede Erotik, bleibt die Geschichte eine reißerische, mit Gewalt verbundene Abfolge von Sexualpraktiken auf dem Niveau eines voyeuristischen Pornos. Wesentlich sinnlicher dagegen die Comics von Guido Crepax, z. B. *Emmanuelle* (nach Emmanuelle Arsan), München 1980. Crepax (Umberto Eco nennt ihn „Meister der erotischen Phantasie“) bleibt bei aller Freizügigkeit und Offenheit mit seinem dekorativ-leichten Stil verspielter, bezieht die Imaginations- und Kombinationsarbeit des Betrachters ein und lässt selbst noch einen Anflug von Ironie zu, im Sinn des intellektuellen Provokateurs gegen prüde bürgerliche Moralvorstellungen. Allerdings – auch Crepax

zielt auf den Voyeur; die erotische Darstellung, der variationsreich präsentierte Geschlechtsakt erweist sich in der nur vordergründig Anlass bietenden Geschichte als verselbständigtes Sinnenspiel. Wilhelm M. Busch (1908-87), einer der großen Illustratoren unserer Zeit (vgl. Küster 1990), hat eine sensible, liebenswert-melancholische Bildgeschichte gezeichnet, in der ein schon älterer, leicht beleibter Künstler in einem Lokal eine junge Frau anspricht und sie gewinnt, für ihn Modell zu stehen. Sie verleben eine zärtliche Nacht zusammen; am Morgen kocht er Kaffee, läuft los, um beim Bäcker Brötchen zu holen – doch als er zurück kommt, ist sie gegangen (*Episode. Eine Geschichte in Bildern*. Memmingen: Edition Visel 1984). Busch erzählt in enger Folge, Kugelschreiber-Zeichnungen in skizzenhaft, tastendem Strich, die den Prozess des Zeichnens offen legen. Langsam entwickelt sich die Handlung, und die Liebesszene im Bett erfolgt nicht aufgesetzt, sondern ergibt sich. Die Zeichnungen haben nichts Obszönes, nichts Despektierliches an sich, sie atmen Lebensfreude – und weisen den Betrachter bei aller Offenheit doch in eine diskrete Nische. Der Akt ist nicht Schaustück, sondern nötiges Element einer Geschichte, die emotional berührt und die nachdenklich macht. Auch in Dave McKeans Comic-Roman *Cage* (Hamburg: Carlsen 1997, 5 Bde.) ist der Protagonist Leo ein Künstler. Schon länger hat er die junge Frau am Fenster gegenüber beobachtet, hat sie heimlich gezeichnet, bis sie ihm in einem Lokal begegnet, sich zu ihm setzt, mit ihm ins Gespräch kommt (Bd. 3). Langsam entwickelt sich eine Freundschaft, eine Seelenverwandtschaft zwischen ihnen. Auch bei McKean ist die Szene des Beischlafs (Bd. 5, 70-72) nicht aufgesetzt, sondern erzähllogisch eingebunden – und sie wirkt weder peinlich, noch vulgär oder pornographisch.



Abb. 9 Wilhelm M. Busch, „Episode“. Eine Geschichte in Bildern. Edition Visel 1994.

Einem Tanz gleich, in immer dichterem, rahmenlosen Zeichnungen, deren Strich skizzenhafter wird, finden die beiden – vom Leser mehr imaginiert als zu sehen – zu einander. Während bei Herz die Akteure in peinlich-banalen Sprechblasen stöhnen, benötigt McKean keinen Text, der die lyrisch wirkende Sequenz nur zerstören würde. Überraschend ähnlich finden wir die Schilderung des Liebesaktes in Lorenzo Mattotis poetischem Bildroman *Der Mann am Fenster* (Mattoti/Ambrosi, Thurn: Edition Kunst der Comics 1992, 65-69) wie auch in Edmond Baudoins *Die Reise* (Zürich: Edition Moderne 1998, 141-144). Der verfremdende Strich schafft sowohl emotionale Nähe als auch reflektierende Distanz, weil die in der Erzähllogik eingebundene und für den Handlungsprozess bedeutsame Episode Teil eines bedenkenswerten Ganzen ist.

Wahl und Realisation der Darstellungsmittel wie Körpersprache der Akteure, Einsatz von Hell/Dunkel-Effekten, von Farbe und (in Synthese mit dem Bild) von Sprache, sind dann angemessen, wenn sie, Intention, Inhalt und Gehalt des Erzählten adäquat, ihre emotionale Funktion erfüllen, wenn sie den Rezipienten, in übereinstimmender Korrespondenz mit dem Charakter der Geschichte, einstimmen und ergreifen, wenn sie ihn verzaubern, fesseln, erschrecken, nachdenklich, betroffen machen. Die plakativ-folienhafte Farbgebung und der übertreibend karikierende Cartoonstil der Barkschen Entengeschichten oder der *Asterix*-Episoden (Uderzo) passen zu den slapstickhaften, witzigen Inhalten, die uns laut lachen machen und gelegentlich satirisch-ironische Qualitäten aufblitzen lassen. Die reduzierte Karikierung, die liebevoll detailgenaue Schilderung der Landschaft und die sensible, zarte Aquarellierung in Michel Plessix' Comic-Version des Kinderbuchklassikers von Kenneth Grahame *Der Wind in den Weiden* (Hamburg: Carlsen 1998ff. 4 Bde.) fordern dagegen

ein ruhigeres, genaueres Betrachten, wie es der romantisch-lyrischen Märchengeschichte mit ihrer verhaltenen Zivilisationskritik auch entspricht. Es wirkt stimmig und überzeugend, wenn Ulf K. seine poetisch-traumhaften Kurzgeschichten (*Der Mondgucker und andere Geschichten*. Bremen: Edition Panel 1998) in einem kindlich-naiven, reduzierten Stil zeichnet, wenn Philippe Druillets fantastische Fantasy- und Science-fiction-Geschichten (z. B. *Die Nacht*. Linden 1981) eine bizarr-groteske, surreale, ornamental überwuchernde Gestaltung aufweisen, wenn Munoz/Sampayo für ihre bedrückend-kritischen Geschichten aus den Slums der Großstadt einen harten, schwarz-weißen expressiven Stil wählen (*Joe's Bar*. Zürich: Edition Moderne 1983) oder Andreas Diersen seine erschreckenden, wirklichkeitsnahen psychologischen Kriminalstories mit vereinfachtem, doch realistischem Strich und treffenden Grautönungen zu Papier bringt (*Kunz*. Hamburg: Carlsen 1999). Es ist auch kein Zeichen fehlender Handschrift, sondern im Gegenteil von bewusster, intentional-angemessener Entscheidung, wenn Comic-Zeichner ihren Stil wechseln oder variieren können, wie Miguelanxo Prado, der in seinen bitter-zynischen Satiren mit verzerrt-karikaturistischem Federstrich arbeitet (z. B. *Chronik der Unlogik*. Zehlhem: Arboris 1991), in seinem poetisch-irritierenden Roman *Kreidestriche* (Stuttgart: Ehapa 1994) aber auf farbintensive, modellierende Pastellkreide mit partiell romantisch, partiell impressionistisch wirkender Landschaft und einen naturalistischen Stil für die Figurendarstellung zurückgreift. Wie die Bildende Kunst Comics aufgreifen kann und sich auch stilistisch von ihnen beeinflussen lässt (z. B. Philip Guston:

Bezüge zu Herriman und Crumb), so zeigt sich umgekehrt ihr Einfluss auch im Comic. Damit sind nicht nur Motiv-Zitate gemeint (z. B. von Rodin, Rembrandt oder Gericault in

Asterix), sondern auch stilistische und kompositorische Anleihen. „Robert Crumb orientierte sich für seine Erfindungen an großen Meistern surrealer Bildwelten wie Bosch und Brueghel, Goya und Daumier. Überhaupt kann behauptet werden, dass die Comic-Zeichner ihre Kunstgeschichte kennen.“ (Zehnder 1996, 8) McCay (*Little Nemo*) ist vom Jugendstil inspiriert, McManus (*Bringing Up Father*) von Art Deco, Sterett (*Poly and her Pals*) vom Expressionismus. Es ist ebenso fragwürdig, aus solchen Stilbezügen aufwertende Qualität abzuleiten (Burne Hogarth [*Tarzan*] als der „Michelangelo der Comics“), wie es falsch ist, Comic-Zeichner als Epigonen abzuwerten. Stiladaptationen sind nicht Selbstzweck, sondern durch die intendierte Ausdrucksqualität der Geschichte begründet. Wenn Martin tom Dieck in seiner Kurzgeschichte *Dada* (1997, s. *Mutanten* 1999, 32ff.) in Stil und Motiv George Grosz zitiert, so legitimiert sich das in Erzähl- und Darstellungsabsicht, erweist sich als Hommage. (Zur Wechselwirkung Kunst-Comic vgl. u. a. Affolter 1990, Schaffner 1996, Varnedoe/Gopnik 1990, 110ff.)

Emotionale Funktionen verschmelzen mit narrativen, letztere verstanden als die Bild- und Textzeichen, die die Handlung darstellen und vorantreiben. Auch ihr Wert ermisst sich daran, inwieweit sie optimal mit der intendierten Wirkung korrespondieren, ob sie lediglich Klischees reproduzieren oder nur auswechselbare Füllsel sind. Wenn Zeit und Ort für die Handlung konstituierend sind, muss sich die Darstellung daran messen lassen, ob sie z. B. in Kleidung, Architektur, technischen und sonstigen Requisiten oder in der Landschaftsschilderung adäquat ist. So hat Cosey (Bernard Cosandey) in seinem zweibändigen Roman *Auf der Suche nach Peter Pan* (Reinbek: Carlsen 1987), der um 1930 in den Walliser Alpen spielt, großen Wert auf Authentizität gelegt

und seiner Geschichte dadurch ein hohes Maß an Stimmigkeit verliehen. An jede Bildgeschichte, die in einer historisch lokalisierbaren Epoche, in einer bestimmten Landschaft oder Stadt spielt, muss die Forderung nach authentischer Darstellung gestellt werden, will sie nicht unglaubwürdig oder gar lächerlich erscheinen. Wo es nicht um einen konkreten Ort, eine bestimmte Epoche oder wie z. B. in Science-Fiction-Geschichten um eine fiktive Welt geht, muss der Kontext typisch, dem Erzählten angemessen sein und verlangt eine entsprechend prägnante, einfühlsame, fantasievolle Präsentation. Textfreie Bildgeschichten, z. B. Hendrik Dorgathens *Space Dog* (Rowohlt 1993) oder Fabios *Du Plomb dans l'Aile* (Editions du Seuil 1996) demonstrieren, wie erzählmächtig Bildfolgen sein können. Sie zeigen, wie überlegt, hinsichtlich ihrer narrativen Funktion gewichtet, alle Bildelemente sein müssen. Nicht nur uneindeutige oder zu wenige Bildelemente, auch eine Überfrachtung kann störend und deplaziert sein. Sie öffnen auch den Blick dafür, dass in manchen Comics ein unangemessener Einsatz von Texten vorhanden ist, denn Text (Beitext, wörtliche Rede, Lautmalerei) legitimiert sich nur, wenn seine Information nicht durch die Bildaussage gegeben werden kann und wenn Text und Bild synthetisch verschmelzen. Ein originelles Beispiel bietet Nikolaus Heidelbachs Bilderbuch-Geschichte *Prinz Alfred* (Beltz & Gelberg 1983): „Schlecht gelaunt aß Prinz Alfred sein Frühstück; wie jeden Morgen lagen auf seinem silbernen Gedeck ein Stück Fasanenpastete, etwas kaltes Wild, frische Erdbeeren und Gewürzbrot. Dazu trank er wie immer ein Glas Weißwein [...]“. Im Bild sieht man einen strubbeligen, kleinen dicken Jungen auf einem Küchenstuhl. Statt silbernem Gedeck hat Alfred einen Teller üblicher Haushaltsware vor sich, ein Paket Cornflakes, eine Flasche Milch. Das ganze Interieur sieht wenig königlich aus, zeigt

eine enge Küchenzeile mit gefliester Wand und Kühlschrank. Alfreds Welt entspricht der durchschnittlichen Alltagswirklichkeit unserer Zeit, wenig märchenhaft, eher deprimierend. Der Text dagegen schildert Alfreds Fantasiewelt, die im Spiel die Tristesse der Realität überwindet: Alfred wird in einen Prinzen verwandelt, die türkische Putzfrau in einen hohen Besuch aus dem osmanischen Reich, der Tretroller in ein feuriges Ross, der Postbote in einen Ritter. Narrativ angemessen genutzt, erweitert die sinnvolle Einheit von Wort und Bild die Erzählpotenz der Bildgeschichte beträchtlich: z. B. die Möglichkeit, den Akteuren eine ihrer Rolle adäquate Sprache (was nicht nur ihren Inhalt, sondern auch ihr Idiom betrifft) und Gedanken zu geben, die Möglichkeit des Kommentars eines auktorialen oder eines Ich-Erzählers, die Möglichkeit, das Füllen von Leerstellen (vornehmlich in der weiten Bildfolge) zu erleichtern.

Im Kontext einer Bildgeschichte avancieren die narrativen Bildzeichen so zu einer ‚Sprache‘, zu bedeutungssicheren Chiffren. Ihr wiederholter Gebrauch führt zu einer Art alphabetisierendem Lernprozess beim Rezipienten. Fragwürdig kann das werden, wenn diese Chiffren (das bezieht sich auf Bildzeichen wie auf dramaturgische Modi) in einer Endlos-Serie nicht mehr aktiv entschlüsselt, sondern automatisch wiedererkannt werden. Zweifellos kann auch in der Wiederholung, in der Variation eines ‚running gags‘, ein besonderes Vergnügen liegen (z. B. das wiederkehrende Motiv der Seeräuber in den *Asterix*-Bänden). Doch auch das verbraucht sich mit der Zeit. Die Entdeckung, der Reiz des fremden Blicks, das innovative und originelle Bildangebot, die unerwartete Entwicklung der Handlung, die Interpretationsarbeit im Leseprozess – hier liegt der ästhetische Genuss, den die Bildgeschichte bietet und der durch die

Verwendung vertrauter, trivialer Muster gemindert und zum Ex-und-hopp-Konsum absinkt. Die Gefahr solcher Qualitätsminderung ist besonders groß bei einem Massenprodukt, das auf Seriencharakter angelegt ist, das rasch und kostensparend produziert werden soll und bei dem ökonomische Faktoren dem künstlerischen Anspruch übergeordnet werden. Schon die Wiegendrucke zeigten dieses Problem Ausgang des 15. Jahrhunderts. Durch die Wiederverwendung gleicher Holzstöcke für die Illustration verschiedener Städte, durch die Kombination von Einzelbildern und Bildfragmenten verlor die künstlerische Qualität (vgl. Kratzsch 1981, 41, 67). Ähnliches findet sich bei den Bilderbögen des 19. Jahrhunderts, z. B. bei den Massenaufgaben der Neuruppiner Offizien (vgl. Riedel 1984, 17). Wenn nach Einführung der Comic-Books deren Zeichner in den 40er Jahren deutlich geringeres Ansehen genossen als die der Zeitungs-Strips, so lag das daran, dass die Zeitungs-Strips innovativ, oft von der künstlerischen Hand eines Zeichners bestimmt waren, während die Books als parasitär galten, weil sie zunächst nur bekannte Serien nachdruckten und in rascher und nachlässig produzierter Fließbandarbeit nachzeichneten (Varnedoe/Gopnik 1990, 133; vgl. auch Czerwionka 1994, 10). Der Bedarf an Massenzeichnenware verführt zu Übernahmen und Plagiaten, zur Klischee- und Musterbildung. Was oben für den Inhalt festgestellt wurde, gilt ebenso für Inszenierung und Dramaturgie: Massenware bedient ein Massenpublikum, das sich – zumindest nach Einschätzung der Verleger – an einen Stil, an eine Gestaltungsweise gewöhnt hat, an ein Angebot, das man leicht, mit dem Reiz des Vertrauten, konsumieren kann. Innovationen, ungewöhnliche Darstellungen bauen Hemmnisse auf, die Erwartungshaltungen widersprechen und den Verkauf erschweren. Vorwiegend verstanden als Kinderlektüre, treffen auf Comics zudem die

gleichen Vorbehalte zu wie auf Bilderbücher: die pädagogisch motivierte Ideologie, Kinder verlangten nach „einfachen“ Bildern, verstanden als simpel, reduziert und frei von gestalterischen Experimenten. Auch wenn wir heute wissen, wie falsch solche Dogmen sind, halten sie sich doch hartnäckig in den Köpfen derer, die mit Kinderlektüre ihr Geschäft machen (vgl. u. a. Thiele 1991, 10ff.). So finden sich Innovationen vorwiegend im Bereich der Angebote für Erwachsene. Und auch hier ist es selten das kommerzielle Massenangebot, das Experimente zulässt. Mitte der 60er Jahre, im Kontext der Hippiekultur und der Studentenproteste, entstehen in Opposition zu den aufgrund des Comic-Codes steril „braven“ Inhalten und der stilistisch erstarrten Professionalität der Massencomics die sogenannten *Underground-Comix*, in denen Zeichner wie Robert Crumb (Klages 1996) das Comic-Heft als Mittel subjektiver, unmittelbarer Ausdrucksform zu nutzen begannen. Underground-Hefte wie *Zap* (1968) oder *Yellow Dog* (1968) wollten mit ihren schockierenden, Gewalt, Sex und Drogenkonsum aufgreifenden Inhalten und einem grotesken, unbändigen Zeichenstil provozieren. 1975 bis 1976 geben Art Spiegelman und Bill Griffith das Avantgarde-Comic-Magazin *Arcade* heraus, dessen sieben Cover von Crumb gestaltet werden. Spiegelman experimentiert mit Comic-Klassikern. „Die vertrackte Verschränkung von Bildern, Texten und Seitenlayouts, die den frühen Comics zu eigen ist, führt er in penibel komponierten, oft geometrisch wirkenden Formexperimenten fort.“ (Balzer 1998, 55) So benutzt er in *The Malpractice Suite* (dt. *Die Kurpfuscher*, in: *Breakdowns. Gesammelte Comics von Art Spiegelman*. Frankfurt/M. 1980) eine inhaltlich banale Arztgeschichte (*Rex Morgan* von Dallis/Bradley) als Vorlage, entnimmt ihr Bildausschnitte, die er montiert, kombiniert, weiterzeichnet und so zu einer eigenen

absurd-ironischen Geschichte findet. *Arcade* wendet sich, wie auch Spiegelmans zweites Avantgarde-Experiment *RAW* (1980), an ein kleines Zielpublikum, das bereit ist, sich auf Form-Innovationen einzulassen. In Europa sind es nicht-serielle Medien wie Album und Buch, die auch individuell geprägte, anspruchsvolle Experimente zulassen. So ermöglicht der Carlsen-Verlag der Kommunikationsdesignerin Ute Helmbold, den Bestsellerroman *Die Teufelin* von Fay Waldon in einer ungewöhnlichen Comicadaption vorzulegen (Carlsen Lux, Bd. 22, 1992). Helmbolds Zeichnungen, krude, in dünnen und breiten Federstrichen ausgeführt, sparsam mit flächig-gebrochenen Farben koloriert, sind meist in schmale quer- oder hochformatige Streifen gezwängt und entziehen sich klarer Eindeutigkeit, verzerren, verkürzen, abstrahieren, übersteigern die Figuren bis zur Unkenntlichkeit, fangen so den Sarkasmus, den bitter-subtilen Witz der Geschichte ein, die sich der Leser erarbeiten muss. Im Angebot der Großverlage sind solche Experimente die Ausnahme; Spielfeld innovativer Gestaltungsmöglichkeiten sind eher Alben und Bücher mutiger Kleinverlage, von den Autoren mit großem Idealismus selbst verlegte Hefte (z. B. *Schokoriegel* von Markus Huber, Hamburg 1996) und gezielt ein interessiertes Publikum ansprechende Avantgarde-Comiczeitschriften. Ein erstes Forum im deutschsprachigen Raum bot *Stress. Magazin für Comic-Kunst*, 1978 in Wien herausgekommen.

Für die Auswahl der Geschichten ist nicht nur deren formal-ästhetische Qualität maßgebend, sondern auch ihre Funktion als Transportmittel für Ideen, für die Propaganda eines globalen Überlebens, für das Bewusstmachen und Infragestellen von Verhaltensweisen und sozialen Zuständen. Programmatisch ist natürlich auch der Titel der Zeitschrift. Ihr

Zweck ist ja eben nicht, serielle Situationskomik von Trickfiguren in endlos gleichartigen Folgen zu präsentieren. STRESS ist das Gegenteil: Antrieb zu Denkanstrengung und qualifizierter Unterhaltung, Überwindung von Interesselosigkeit und Lethargie. (1/1978, 2)

Stress wurde Mitte 1984 wieder eingestellt. Im selben Jahr, Juni 1984, erschien in München *Strapazin M. Comic-Art Magazin für Strapazierfähige*, das als *Strapazin* ab Nr. 2 von dem engagierten Zürcher Verleger David Basler (Edition Moderne) übernommen wurde und bis heute zu einem anspruchsvollen Magazin der internationalen Comic-Avantgarde avancierte. Ein weiterer Versuch, *Boxer. Moderne Bildgeschichten*, erschien von 1990 bis 1993 mit vier Exemplaren. Die Comics dieser Magazine unterscheiden sich deutlich von der gängigen Massenware. Das bezieht sich auf unterschiedliche Techniken: neben Arbeiten mit Feder, Pinsel und Tusche und Farbe finden sich Holzschnitt, Radierung, Collagen, Serigrafien, Schabkarton (vgl. auch den Katalog *Aufgekratzt* 1997); das bezieht sich auf individuelle Stile und Dramaturgien, in denen Geschichten -eigene wie Adaptionen – kritischer, parodistischer, nachdenklicher, fantastischer oder realistischer Art präsentiert werden. Sie sind spielerisch offen und innovativ, allerdings ohne Scheu, „triviale“ Elemente der Populärkunst aufzugreifen und zu verarbeiten. So basiert auch *Ataks Wundertüte* 1/1997 (eine mit Original-Siebdruck-Umschlag versehene Heftreihe des Berliners Atak, i. e. Hans-Georg Barber) auf einer Foto-Love-Story der Zeitschrift *Bravo*. Sie erhält ihren eigenen parodistisch-distanzierten Reiz, da Atak 26 weitere Zeichner und Zeichnerinnen zur Mitarbeit gewonnen hat, deren eigenwillige, individuell-stilistische Beiträge zu einer überraschenden Collage-Arbeit führen, ohne den narrativen Zusammenhang aufzugeben. Atak, zusammen mit CX (Christian) Huth Gründer der Comic-Gruppe und des

Magazins *Renate* (1989) gehört wie die *Produktionsgemeinschaft des Handwerks Glühende Zukunft* (u. a. Anke Feuchtenberger, Henning Wagenbreth, Holger Fickelscherer), zu einer nach der Wende in Berlin entstandenen jungen deutschen Comic-Avantgarde, die neue Wege beschreitet.

Nichts und niemand – kein Kritiker, kein Sponsor, kein Galerist, kein Verleger, keine Bestsellerlisten oder Einschaltquoten – kann die Comic-Zeichner unter Druck setzen. Sie allein können es, und es ist beeindruckend zu beobachten, mit welcher Konsequenz sie ihre Narrenfreiheit auskosten [...] Ob unpräzise Kritzeleien oder kühne graphische Eruptionen, ob autobiographische Geschichten oder metaphysische Traumpfade, ob zerquält oder hedonistisch, dilettantisch oder virtuos, ob lustig oder makaber, albern oder tief sinnig, malerisch, collagiert, häßlich oder schön, ob schwarzweiß oder grellbunt – alles ist erlaubt: Wichtig sind die Haltung und der persönliche Ausdruck. (Gasser 1999, 12)

Die Arbeiten der deutschsprachigen Comic-Avantgarde (neben den genannten Berlinern u. a. Hendrik Dorgathen, Martin tom Diek, Markus Huber, die Zürcher M. S. Bastian, Christian Farner, Anna Sommer, Thomas Ott – vgl. Kat. *Mutanten* 1999) reißen sich ein in eine unabhängige internationale Comic-Szene der 90er Jahre in vielen europäischen Ländern und den USA (z. B. Mark Mareks: *New Wave Comics*. Dt. Zürich 1994; David Mazzacchelli: *Discovering America*. Dt. Zürich 1996), die Comics nutzt als „Schnittstelle von Wort und Bild, von Statik und Animation, von Papier und Bildschirm, Stummheit und Lärm“ (Gasser 1999, 12). Es wird sich zeigen, ob und wie die Kunst der Bildgeschichte des neuen Jahrtausends durch

diese Impulse geprägt wird und inwieweit auch der Mainstream der Comics innovativ profitiert. Wichtig ist, dass es diese Spielweise des Experiments – wie in jeder Kunst – gibt, und dass sie sich auch der Auseinandersetzung stellt (vgl. *Schreibheft* 51/1998). Bei aller Innovation und Virtuosität der Gestaltung darf nicht vergessen werden, dass sie nicht Selbstzweck, dass die Bildgeschichte eine narrative Kunst ist. Während die Bildende Kunst auch das ungegenständliche autonome Werk zulässt (dessen Verständnis sich freilich auch aus seinem kunsthistorischen Stellenwert und seinem kunsttheoretischen Bezug ergibt), sind Sprachkunstwerke, die auf einen Zeichenbezug im Sinne von Bedeutungszeichen verzichten, experimentelle Ausnahme wie z. B. die *Ursonate* von Kurt Schwitters (vgl. Schreck 1985, 394ff.) oder Hugo Balls *Karawane* (1917). Zwar gibt es auch im Comic selbstreferenzielle Experimente wie Richard McGuires *Here* (s. *Schreibheft* 51/1998, 59ff.), der geschickt wie verwirrend mit Zeitebenen spielt, oder M. S. Bastians *Life of James Dean* (a. a. O. 105ff.), dessen abstrahierend expressive Zeichensprache sich zu verselbständigen droht – doch auch hier bleibt der narrative Charakter der Geschichten erhalten und ist mit fantasievoller Leseanstrengung und -einführung erschließbar. Wo eine fulminante Gestaltung einen banalen, belanglosen und klischeehaften Inhalt transportiert (ihn nicht etwa parodistisch-spielerisch vorführt), verliert die Bildgeschichte an Qualität; genauso, wenn ein gehaltvoller Inhalt unzureichend, unangemessen ins Bild gesetzt wird. Inhalt, Inszenierung und Dramaturgie bilden für die narrative Kunst der Bildgeschichte in all ihren Formen und Spielarten, also auch im Comic, eine unlösbare, aufeinander bezogene Einheit. Es zeugt von der allmählichen Akzeptanz dieser Kunst und ihrer potentiellen künstlerischen Kraft, wenn ein Comic-Artist wie François Schuiten (*Die geheimnisvollen Städte*.

Brüsel. Stuttgart 1993, Feest Comics) für wert gefunden wird, sein Heimatland Belgien 1986 auf der Kunstbiennale Venedig zu vertreten (Hangartner/Mazenauer 1990, 94f.), wenn Alexander Roobs potentiell endlos fortsetzbarer Bildroman *CS* (*Codex Scarabäus*, 1985ff.) in Kunstmuseen präsentiert und von der Kunstkritik hoch gelobt wird (Berg 1998). Karl Gerstner, gemeinsam mit Daniel Spoerri Initiator der *Edition MAT* (multiple Kunst – Multiplication d'Art Transformable), äußerte 1995 in einem Interview:

Ein Künstler kann gar keine Kunst machen wollen. Er entwirft Bilder, schafft Werke [...] Dann wirft er sie – nolens volens – ins Fegefeuer der öffentlichen Meinung, d. h. der widersprüchlichsten Wertschätzung. Die meisten verbrennen darin, ihre Asche wird weggekehrt. Andere – wenige, wenige – gehen daraus hervor, gereinigt, akzeptiert, mehr oder weniger frei von Widersprüchen, ab ins Paradies der ewigen Werte. Das ist die Aura. Und die Nobilitierung eines Werks als Kunst. (Kat. *Produkt: Kunst* 1997, 53)

Wolfgang Kemp zitiert im Einleitungstext zu seinem Sammelband über Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik Hegel, nach dem das Kunstwerk nicht *für sich*, sondern *für uns*, die Betrachter, geschaffen ist. „Hegel setzt das ‚Für sich¹‘ und das ‚Für uns‘ in ein Verhältnis, das eindeutig normative Züge aufweist: ‚Beides, die Ruhe in sich und die Wendung gegen den Beschauer, muss zwar im Kunstwerk vorhanden sein, aber die Seiten müssen sich im reinsten Gleichgewicht befinden““ (Kemp 1985, 18). Für eine narrative Kunst wie die Bildgeschichte, die den aktiven Rezipienten fordert, der im Verhältnis von Innovation und Redundanz die gegebenen Leerstellen kombinierend füllen (s. Kap. 3.4), der sich in das Gezeigte emotional einfühlen muss, um es ‚lebendig‘ werden

zu lassen, gilt dies im besonderen Maße. Originalität, Innovation – aber auch Lesbarkeit prägen den ästhetischen Wert der Bildgeschichte. Was für eine Rolle spiele es schon, fragte der Zeichner und Texter der *Peanuts*, Charles M. Schulz, ob man etwas mit dem Etikett ‚Kunst‘ versee. „Wenn sich aber in, sagen wir, 100 Jahren die Leute immer noch an dem Strip erfreuen und ihn möglicherweise untersuchen und diskutieren, dann könnte man vielleicht von Kunst reden.“
(Nach Hangartner/Mazenauer 1990, 94)

8. Literatur

Affolter, Cuno/Hangartner, Urs: Revolutioniert der Computer die Comic-Welt? In: Knigge 1988

-/Hangartner, Urs/Heller, Martin: „Mit Picasso macht man Kasso“. Kunst und Kunstwelt im Comic. Kat. Zürich 1990

Ahlers-Hestermann, Friedrich: Käthe Kollwitz. Der Weberaufstand. Stuttgart 1964

Ahrens, Dieter (Hg.): Kunst der Comics. Katalogheft Stadt. Museum Trier 1983

Alessandrini, Marjorie u. a.: Encyclopedie des bandes dessinees. Paris 1979

Anton, Uwe/Hahn, Ronald M.: Donald Duck. Ein Leben in Entenhausen. München 1994

Altenburger, Wolfgang: Die besonderen Aufgaben der Bilderzeitschrift im System der Kinderpresse der DDR. Diplomarbeit Leipzig 1966

Antal, Frederick: Hogarth und seine Stellung in der europäischen Kunst. Dresden 1966 Aristoteles: Poetik. Zit. Stuttgart 1961 (Übersetzung von Olof Gigon) Aufgekratzt. Katalog Städtisches Kunstmuseum Spendhaus, Reutlingen/Galerie am Chamissoplatz, Berlin 1997

Bader, Birgit: Comics – „Glück“ der Unglücklichen. In: Oberfeld, Charlotte/Kauffmann, Heiko/-Becker, Jörg (Hg.): Zwischen Realismus und heiler Welt. Zur Realismusdebatte in Kinder- und Jugendlichenmedien. Frankfurt/M. 1979

Bails, Jerry (Hg.): The Who's Who of American Comic Books. Lakewood 1973- 1976, 4 Bde.

Bain, David: Einleitung zu: D. Bain/B. Harris: Micky Maus. Der größte Star der Welt. München 1979

Balzer, Jenz: Schrift Bild Kontur. Vorüberlegungen zu einer integrativen Comic-Ästhetik. In: Kagelmann 1995

- Montage und Piktogramm. Comics aus *Arcade* und *RAW*. In: Schreibheft. Zeitschrift für Literatur 51/1998
- /Nielsen, Jens R.: Am Scheideweg der Kultur. Die Comixene und ihr Einfluss auf die Comics in Deutschland. In: Kaps 1993
- /Frahm, Ole: Das Projekt „Arbeitsstelle für Graphische Literatur“ in Hamburg. In: Kagelmann 1995
- Barker, M.: Comics: ideology, power and the critics. Manchester 1989
- Baudson, Michel (Hg.): Zeit. Die vierte Dimension in der Kunst. Weinheim 1985
- Baumgärtner, Alfred Clemens: Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform. Bochum 1965, erw. 1971, umbenannt (Die Welt der Abenteuer-Comics) und erw. 1979
- Baur, Elisabeth Katrin: Der Comic. Strukturen – Vermarktung – Unterricht. Düsseldorf 1977
- Becciu, Leonardo: Il fumetto in Italia. Florenz 1971
- Becker, Stephan: Comic Art in America. A social history of the funnies, the political Cartoons and animated cartoons. New York 1959
- Behr, Hans-Georg/Grohmann, Herbert/Hagedorn, Bernd-Olaf: Charakter-Köpfe. Der Fall F. X. Messerschmidt. Weinheim 1983
- Bender, Laretta: The psychology of children's reading and the Comics. In: Journal of Educational Sociology 18/1944
- Benton, Mike: The Comic Book in America. An Illustrated History. Dallas 1989
- Bera, Michel u. a.: Tresors de la Bande Dessinee. Paris 1981ff. (jährlich)
- Berg, Stephan: Die Zerstreuung des Zeichners. Alexander Roobs Bildroman. In: Kunstforum International 142/1998
- Berger, Arthur Asa: The Comic-Stripped American. New York 1974

- Berndt, Jacqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin 1995
- Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. 1975, dt. 1977, zit. München 1980
- Blanchard, Gerard: Histoire de la Bande Dessinee. Verviers 1969
- Blitz, Marcia: Donald Duck. New York 1979
- Boehm, Gottfried (Hg.): Was ist ein Bild? München 1994
- Bortolani, Rene: Vorwort. In: Alice im Comicland. Zürich 1993
- Brecht, Bertolt: Kleines Organon für das Theater. 1948, zit. Frankfurt/M. 1960
- Brednich, Rolf Wilhelm/Arbeitsgruppe von Volkskundlern der Universität Freiburg: Deutsche Comics. Begleitheft. Freiburg 1979
- Brednich, Rolf Wilhelm: Comics. In: Enzyklopädie des Märchens. Bd. 3. Berlin, New York 1981 – Die Comics in der volkskundlichen Forschung. In: Verweyen 1986
- Bronson, Philippe: Guide de la Bande Dessinee. Grenoble 1978
- Brück, Axel: Zur Theorie der Comics. In: Sex und Horror in den Comix. Kat. Hamburg 1971
- Burgdorf, Paul: Comics im Unterricht. Weinheim 1976
- Burkhardt, Hermann: Bildtexte – narrative Strukturen im Kunstunterricht. Ravensburg 1977
- Busse, Klaus-Peter: Erzählung, Landschaft und Text im Werk von Cy Twombly. Diss. Dortmund 1998
- Canemaker, John: Winsor McCay. His Life and Art. New York 1987
- Carpenter, Kevin: Vom Penny Dreadful zum Comic. Englische Jugendschriften, Heftchen und Comics von 1855 bis zur Gegenwart. Kat. Oldenburg 1981

Czerwionka, Marcus: Will Eisner. In: Comic-Lexion. Meitingen, 10. Erg.-Lfg. 1994

Charlton, Michael u. a.: Gewaltdarstellungen in Comics: Nicht alle Kinder verstehen, wofür Batman kämpft. In: Kagelmann 1995

Christiansen, Broder-Heinrich: Jugendgefährdung durch Comics? Die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in den fünfziger Jahren. Magisterarbeit Göttingen 1980

Clausberg, Karl: Die Wiener Genesis. Eine kunstwissenschaftliche Bilderbuchgeschichte. Frankfurt/Main 1984

Compart, Martin/Knigge, Andreas C. (Hg.): Comic-Jahrbuch 1986. Frankfurt/M. 1985

Corleis, Gisela: Die Bildergeschichten des Genfer Zeichners Rudolphe Töpffer. Diss. München 1973

Couperie, Pierre/Horn, Maurice: Bande Dessinee et Figuration Narrative. Paris 1967, New York 1968

Crawford, Hubert H.: Crawford's Encyclopedia of Comic Books. New York 1978

Dahrendorf, Malte: Vorüberlegungen zu einer Didaktik der Comic Strips. In: Jochen Vogt (Hg.): Literaturdidaktik. Aussichten und Aufgaben. Düsseldorf 1972

Dambacher, H. D./Orban, Peter: Hansrudi Wäscher. Die Geschichte eines Comic-Künstlers. Frankfurt/M. o. J. (1977)

Daniels, Les: Comix: A History of Comic Books in America. New York 1971

Danto, Arthur C: Die Verklärung des Gewöhnlichen. 1981, zit. Frankfurt/M. 1996

Demisch, Heinz: Erhobene Hände. Geschichte einer Gebärde in der bildenden Kunst. Stuttgart 1984 Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch der Medienerziehung im

Kindergarten. Opladen 1994/5, 2 Bde, zu Comics Bd. 1: 294ff. und 307 ff. Bd. 2: 118ff. 262ff.

Dierick, Charles/Lefevre, Pascal (Hg.): Forging a New Medium. The Comic Strip in the Nineteenth Century. Brüssel 1998

Doetichem, Dagmar v./Hartung, Klaus: Zum Thema Gewalt in den Superhelden-Comics. Berlin 1974 Doetsch, Marietheres: Comics und ihre jugendlichen Leser. Meisenheim 1958

Dolle-Weinkauff, Bernd: Die Wissenschaft von Schund und Schmutz. Jugendliteraturforschung und Comics in der Bundesrepublik. In: Compart/Knigge 1985

- Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim, Basel 1990

- Das heimliche Regiment der Sprache im Comic. In: Franzmann 1991

Dorfmann, Ariel/Mattelart, Armand: Walt Disneys „Dritte Welt“. Massenkommunikation und Kolonialismus bei Micky Maus und Donald Duck. Berlin 1977

Drechsel, Wiltrud Ulrike/Funhoff, Jörg/Hoffmann, Michael: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt/Main 1975

Duc, B.: L'Art de la BD. Grenoble 1982, Bd. 2 1983

Dunger, Hella/Heyermann, Jochen/Knilli, Friedrich/Reiss, Erwin/Reiss, Karin: Comic – Vorschule des Fernsehens. In: Pforte 1974

Eco, Umberto: Vorsichtige Annäherung an einen anderen Code. In: Das Mädchen aus der Volkskommune. Chinesische Comics. Reinbek 1972

- Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt/M. 1977

-Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt/M. 1984
Eichler, Ulrike: Münchener Bilderbogen. München 1974

Eisner, Will: Mit Bildern Erzählen. Comics & Sequential Art. Wimmelbach 1995

Esser, Gabriele: Ignorierte Ausleihrenner? Comics bibliothekarisch. In: Kaps 1993

Estren, Mark James: A History of Underground Comics. San Francisco 1974

Eversberg, Gerd: Comics im Unterricht – Ein Literaturbericht. In: Kagelmann 1977

Faulstich, Werner (Hg.): Medien und Kultur. Göttingen 1991 (Zum Comic Iolff.)

Filippini, Henri u. a.: Histoire de la Bande Dessinee en France et en Belgique. Grenoble 1979

-Dictionnaire de la Bande Dessinee. Paris 1989

Fischer, Ludwig/Pforte, Dietger/Zerges, Kristina/Dunger, Hella: Zur Archäologie der Popularkultur. Eine Dokumentation der Sammlung von Produkten der Massenkunst, Massensliteratur und Werbung. Verlin 1979; zu Comics S. 457f.

Flied, Ilsebill Barta/Geissmar, Christoph: Die Beredsamkeit des Leibes. Zur Körpersprache in der Kunst. Salzburg, Wien 1992

Fossati, Franco: Das Kind als Leser von Comics, eine Spezies im Aussterben? In: Franzmann u. a. 1991

-Das große illustrierte Ehapa Comic Lexikon. Stuttgart 1993 (it. 1992)

Franzmann, Bodo u. a. (Hg.): Comics zwischen Lese- und Bildkultur. München, Wien 1991 (Comics Anno. Jahrbuch der Forschung zu populär-visuellen Medien. Vol. 2)

Franzmann, Bodo: Stiefkind Comics. Über die Vernachlässigung der Comics in der Leserforschung und

einige Ergebnisse zur Comic-Lektüre von Jugendlichen.
1991a, in: Franzmann u. a. 1991

Fresnault-Deruelle, Pierre: La Bande Dessinee. Essai
d'analyse semiotique. Paris 1972

Fromm, Erich: Die Furcht vor der Freiheit. 1941, zit.
Frankfurt/M. 1985

Fuchs, Wolfgang J. (Hg.): Comics im Medienmarkt, in der
Analyse, im Unterricht. Opladen 1977

- /Knigge, Andreas C: Die Felix Story. Vorwort in: Felix der
Kater. Hannover 1980

- /Reitberger, Reinhold: Comics-Handbuch. Reinbek 1978

- Batman, Beatles, Barbarella. Der Kosmos in der
Sprechblase. Ebersberg 1985 Füssl, Karl: Comics in Deutsch
und Kunsterziehung. Donauwörth 1997

Füsslin, Georg: Optisches Spielzeug oder wie die Bilder
laufen lernten. Stuttgart 1993 Futurismus 1909-1917. Wir
setzen den Betrachter mitten ins Bild. Kat. Düsseldorf 1974

Gans, Grobian (i. e. Michael Czernich, Carl-Ludwig Reichert,
Ludwig Moos): Die Ducks. Psychogramm einer Sippe.
München 1970, TB Reinbek 1972 Gans, Martin S.: Das wahre
Leben des Donald D. Stuttgart 1984

Gasca, Luis: Los Comics en Expana. Barcelona 1969

Gasser, Christian: Mutantenkosmos. Von Mickey Mouse zu
Explomaus. In: Mutanten 1999

Gaupp, Berthold/Jürgens, Ute/Link, Bernhard/Schnurrer,
Achim: Phänomen Comics – transparent gemacht. Fellbach
1978

Gerlach, Peter: Comic als Mythos. Optischer Code und
Bildkompetenz. In: Wermke 1976

Gerstein, David/Knigge, Andreas C./Laqua, Carsten: Die
sieben Leben von Felix, dem Kater. Vorwort in: Felix der
Kater. Hamburg 1996

Giesz, Ludwig: Phänomenologie des Kitsches. In: Schulte-Sasse 1979 Gilgen, Daniela: Kinder und Comics. Bedeutung und Nutzen. Kőniz 1996

Glietenberg, Ilse: Die Comics – Wesen und Wirkung. Diss. Mőnchen 1956

Goddin, Philippe: L'Aventure du Journal tinton. Bruxelles 1986

Gőt看, Karl Otto/Gőt看, Karin: Probleme der Bildästhetik. Düsseldorf 1972

Gombrich, Ernst: Kunst und Illusion. Kőln 1967

- Der fruchtbare Moment. Vom Zeitelement in der Bildenden Kunst. In: Ders.: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Stuttgart 1984

Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Frankfurt/M. 1997

Goulart, Ron: Year of the Bat. History of DC Comics. Las Vegas 1989

- (ed.): The Encyclopedia of American Comics. New York 1990

- The Funnies. 100 Years of American Comic Strip. Holbrook 1995

Gubern, Roman: Comics. Kunst und Konsum der Bildergeschichten. Reinbek 1978

Grape, Wolfgang: Der Teppich von Bayeux. Mőnchen 1994

Greiner, Rudolf (Hg.): Comics. Arbeitstexte für den Unterricht. Stuttgart 1974

Groensteen, Thierry (Hg.): Little Nemo au Pays de Winsor McCay. Toulouse 1990

Grőnewald, Dietrich: Anleitung zur Analyse von Disney-Comics. In: Comixene 21/1978

- Mariginalien zu einer Ästhetik der Comics. In: Klaus Doderer (Hrsg.): Ästhetik der Kinder literatur. Weinheim, Basel 1981

- Das Kind im Comic. In Comixene 26 u. 27/1979
- Comics – Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Weinheim, Basel 1982
- Wie Kinder Comics lesen. Frankfurt/M. 1984
- Zur Comic-Rezeption von Kindern. In: Verweyen 1986
- Vom Umgang mit Comics. Berlin 1991
- Vom Umgang mit Papiertheater. Berlin 1993
- In der Maske des Kindes. Anmerkungen zu Quinos „Mafalda“. In: Kagelmann 1995
- Marcel Duchamp: Akt, eine Treppe herabsteigend. In: Kunst + Unterricht (Velber) 222/1998
- Das Bild als Angebot. In: Freedom and Dependency of Artistic Languages. Vigo 1999, Bde. I und II
- Zwischen banal und kongenial. Literarische Stoffe als Comic erzählt. (1999a). In: Franz, Kurt/Lange, Günter (Hg.): Bilderwelten. Vom Bildzeichen zur CD-Rom. Baltmannsweiler 1999
- Hamann, Volker: Didier Comes. In: Lexikon der Comics. Meitingen, II. Erg.-Lfg. 1994 Hangartner, Urs: Herge und die Zeichen-Welt. Anmerkungen zu 60 Jahren „Ligne Claire“. In: Knigge 1989
- /Mazenauer, Beat: Kunstbilderwelten. In: Affolter u. a. 1990
- Hansen, Olaf (Hg.): Coole Profis: Die Medienrealität der Kids. Stuttgart 1997
- Harvey, Robert C: The Art of the Funnies. An Aesthetic History. Jackson 1994
- The Art of the Comic Book. An Aesthetic History. Jackson 1996
- Hausmanninger, Thomas: Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos. Frankfurt/Main 1989
- Havas, Harald A./Habarta, Gerhard: Comic Welten. Geschichte und Struktur der Neunten Kunst. Wien 1993

Havlik, Ernst: Lexikon der Onomatopöien. Frankfurt/Main 1981
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Vorlesungen für Ästhetik. III. Werke Bd. 15, Frankfurt/Main

1970 (auf der Grundlage der 2. verbess. Aufl. von 1842)
Herdeg, Walter/Pascal, David: Die Kunst des Comic Strip. Zürich 1972

Hesse, Kurt-Werner: Schmutz und Schund unter der Lupe. Frankfurt/M. 1955

-Die Freiwillige Selbstkontrolle für Serienbilder. In: Der neue Vertrieb. 157/1955a

Hesse-Quack, Otto: Die soziale und soziologische Bedeutsamkeit der Comics Strips. In: Zimmermann 1970

Hethke, Norbert/Skodzik, Peter: Allgemeiner Deutscher Comic Preiskatalog. Schönau 1998

Hilscher, Elke: Die Bilderbogen im 19. Jahrhundert. München 1977

Hinds, Harold E.: Not just for children. The Mexican Comic Books in the late 1960s and 1970s. Westport 1992

Hinkel, Hermann: Visualisierungsmechanismen in Comics. In: Pforte 1974

Hinz, Berthold/Krug, Helmut (Red.): William Hogarth 1697-1764. Gießen 1980

Hoffmann, Michael: Was Kinder durch Micky-Maus-Comics „lernen“. Eine soziologische Untersuchung über das „Gesellschaftsbild“, das diese Comic Strips dem heutigen Schüler vermitteln. In: Westermanns Pädagogische Beiträge 10/1970

Hofmann, Werner: Die Kunst der Comic Strips. Hitlers Rache. In: Merkur 3/1969

-Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips. In: Zimmermann 1970

Hogarth, William: Über das Kunststudium. In: William Hogarth: Analyse der Schönheit. 1753, zit. Berlin 1914

Holtz, Christina: Comics – ihre Entwicklung und Bedeutung. München 1980

Horn, Maurice (Ed.): The World Encyclopedia of Comics. New York 1976

Horstmann, Johannes (Hg.): Religiöse Comics. Zum pastoralen Einsatz von „Bibel-Comics“ und von „allgemeinen religiösen Comics“. Tagungsband Kath. Akademie Schwerte 1981

Hünig, Wolfgang K.: Strukturen des Comic Strip. Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer Comics. Hildesheim 1974

Imdahl, Max: Die Zeitstruktur in Poussins „Mannalese“. In: Kunstgeschichte – aber wie? Berlin 1989

- Ikonik. Bilder und ihre Anschauung. In: Boehm 1994 Iser, Wolfgang: Der Lesevorgang. In: Warning 1975

Ingarden, Roman: Konkretisation und Rekonstruktion. In: Warning 1975

Jäger, Thomas: Die Bilderzählung. Narrative Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts. Petersberg 1998

Junker, Hans Dieter: Zur visuellen Regie der Bildgeschichte. In: Kunst + Unterricht 137/1989

Kagelmann, H. Jürgen: Comics-Handbuch für Eltern, Lehrer und Erzieher. Bonn-Bad Godesberg 1977

- (Hg.): Comics Anno. Jahrbuch der Forschung zu populär-visuellen Medien. Vol 1. München, Wien 1991

- (Hg.): Comics und Cartoons in Lateinamerika. München, Wien 1991a

- Einige Bemerkungen zum Stand der Comic-Forschung im deutschsprachigen Raum. 1991b, in Franzmann 1991

- (Hg.): Comics Anno. Jahrbuch der Forschung zu populär-visuellen Medien. Vol. 3. München, Wien 1995

- (Hg.): Comics und Cartoons in Lateinamerika. München 1991a

- Comci-Themenparks. 1995a, in: Kagelmann 1995
- /Kriz, Gisela: Kindercomics in Deutschland. In: Franzmann u. a. 1991
- /Hausmanning, Thomas (Hg.): Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik. München 1994
- Kampf, Herbert: „Name ist Schall und Rauch.“ In: Comic Forum (Wien) 36/1987
- Kaps, Joachim (Hg.): Comic Almanach 1992. Wimmelbach 1992
- (Hg.): Comic Almanach 1993. Wimmelbach 1993
- Karpf, Jutta: Strukturanalyse der mittelalterlichen Bilderzählung. Marburg 1994
- Kausch, Michael: Kulturindustrie und Populärkultur. Kritische Theorie der Massenmedien. Frankfurt/Main 1988
- Keller, Rudi: Zeichentheorie. Tübingen, Basel 1995
- Kemp, Wolfgang: Der Anteil des Betrachters. München 1983
- (Hg.): Der Betrachter ist im Bild. Köln 1985
- Sermo corporeus. Die Erzählung der mittelalterlichen Glasfenster. München 1987
- Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten. Schwierige Aufgaben für die Bilderzählung. In: Ders. (Hg.): Der Text des Bildes. Möglichkeiten und Mittel eigenständiger Bilderzählung. München 1989
- Die Räume der Maler. Zur Bilderzählung seit Giotto. München 1996
- Kempkes, Wolfgang (Hg.): Internationale Bibliographie der Comic-Literatur. München 1971, 2. Verb. Aufl. 1974
- Kerkhoff, Ingrid: Literaturunterricht. Didaktik und Theorie am Beispiel der Comics. Gießen 1975
- Killy, Walther: Deutscher Kitsch. Göttingen 1962
- Kinzel, Franz Christian: Mickey Mouse auf der Couch: Eine Metaanalyse von Comics aus psychoanalytischer Sicht. In: Kagelmann 1995

Klages, Elmar: Robert Crumb. In: Lexikon der Comics. Meitingen, 19. Erg.-Lfg. 1996

Kluckert, Ehrenfried: Die Erzählform des spätmittelalterlichen Simultanbildes. Diss. Tübingen 1971

Knigge, Andreas C: Sex im Comic. Frankfurt/M. 1985

- Fortsetzung folgt. Comic Kultur in Deutschland. Frankfurt/M. 1986

- (Hg.): Comic Jahrbuch 1987. Frankfurt/M. 1987

- (Hg.): Comic Jahrbuch 1988. Frankfurt/M. 1988

- Comic Lexikon. Frankfurt/M. 1988a

- (Hg.): Comic Jahrbuch 1989. Frankfurt/M. 1989

- 25 Jahre SOCERLID. Comic-Forschung in Frankreich. 1989a, in: Knigge 1989

- (Hg.): Comic Jahrbuch 1990. Hamburg 1990

- (Hg.): Comic Jahrbuch 1991. Hamburg 1991

- Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Reinbek 1996

- Wie entsteht ein Comic? (1996a) In: Vernissage 10/1996

Knilli, Friedrich u. a.: Aspekte der Entwicklung zu einer visuellen Kultur am Beispiel des Comics. Der Stand der Comicforschung in der Bundesrepublik. In Communications 9/1984 (auch in Silbermann/Dyroff 1986)

Kock, Petra: Das Mosaik von Hannes Hegen. Berlin 1999 (Diss. Greifswald 1998)

Kousemaker, Kees und Evelien: Wordt vervolgd. Stripleksikon der lage landen. Utrecht 1979

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart 1978

Kratzsch, Konrad: Wiegendrucke der Zentralbibliothek der deutschen Klassik. Weimar 1981 (Tradition und Gegenwart, Heft 37) Kuchenbuch, Thomas: Bild und Erzählung. Geschichten in Bildern. Vom frühen Comic Strip zum Fernsehfeature. Münster 1992

Küster, Bernd: Wilhelm M. Busch. Kunst und Illustration. Marburg 1990

Kultermann, Udo: Geschichte der Kunstgeschichte. 1966, zit. Frankfurt/M. 1981 Kunst + Unterricht (Seelze) 10/1970: Comics

- 137/1989: Bildgeschichte

- 208/1996: Comics? – Comics!

Kunzle, David: The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825. Berkeley 1973 (Bd. 1), 1989 (Bd. 2)

- Carl Barks. Dagobert und Donald Duck. Frankfurt/M. 1990
Lacassin, Francis: Pour un 9^e art la bande dessinée. Paris 1971

Lee, Stan/Buscema, John: How to Draw Comics the Marvel Way. New York 1978

Leinweber, Horst: Die Comic Strips als publizistisches Phänomen. Seine Entwicklung und Bedeutung. Unter besonderer Berücksichtigung der amerikanischen Tagespresse. Diss. Wien 1958

Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei. 1766, zit. Stuttgart 1964

Lettkemann, Gerd/Scholz, Michael F.: „Schuldig ist schließlich jeder... der Comics besitzt, verbreitet oder nicht einziehen läßt“. Comics in der DDR – Die Geschichte eines ungeliebten Mediums (1945/49-1990). Berlin 1994

Liesegang, F. Paul: Marey. Der Begründer der modernen Kinematographie. Düsseldorf 1910

Lindner, Walter: Lücken mit Tücken. Die Bilderalben von Rodolphe Töpffer. Hannover 1996

Lünstedt, Heiner: Als die Comics laufen lernten. Die Geschichte der Comic-Verfilmung. Artikelserie in Comic Forum 42, 43, 45/1988

Lukesch, Helmut: Zur Comicnutzung bei 12- bis 16-jährigen Schülern. In: Kagelmann 1991

Maase, Kaspar: Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970. Frankfurt/M. 1997

Maletzke, Gerhard: Psychologie der Massenkommunikation. Hamburg 1963

Maxheimer, Sibylle: Erzähl- und Darstellungsmöglichkeiten der Fotobildgeschichte. Mag. Arbeit Frankfurt/M. 1990 (Institut für Jugendbuchforschung)

McClaud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg 1994

Meggendorfer – Lothar Meggendorfers Lebende Bilderbücher. Kat. München 1981

Mennicken, Helmut: Interview mit Dieter Comes. 1982, in: Comes: silence der stumme. Reinbek 1982

Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried: Medien und Kommunikation. Konstruktionen der Wirklichkeit. Weinheim, Basel 1990 (Funkkolleg. Deutsches Institut für Fernstudien Tübingen)

Metken, Günter: Comics. Frankfurt/Main 1970

Meyer, Johann Heinrich/Goethe, Johann Wolfgang: Über die Gegenstände der bildenden Kunst. 1798, zit. Werner Busch/Wolfgang Beyrodt (Hg.): Kunsttheorie und Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts in Deutschland I. Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft. Stuttgart 1982

Meyers, Hans: Erziehung zur Formkultur. Frankfurt/M. 1966

Mietz, Roland: Ligne Claire. In: Lexikon der Comics. Meitingen, Teil 3, 8. Erg.-Lfg. 1993

Moeller, Michael Lukas: Zur primären Wirklichkeit in künstlerischen Comics. Ein psychoanalytischer Beitrag. In: Zimmermann 1970

Molderings, Herbert: Film, Photographie und ihr Einfluss auf die Malerei in Paris um 1910. In:

Wallraf-Richartz-Jahrbuch Bd. XXXVII. Köln 1975

Moliterni, Claude (Hg.): Histoire de la Bande Dessinee d'Expression Francaise. Ivry 1972 – Die Erzähltechnik der Comics. In: Graphis Sonderband 1972

Mollica, Vincenzo/Paganelli, Mauro: Guido Crepax. München 1981 (Reihe „Der Autor und seine Comics“/1)

Moscato, Massimo: Comics und Film. Frankfurt/M. 1988

Moser, Klaus: Comics in der Werbung. In: Kagelmann 1991

Mosse, Hilde L.: Die Bedeutung der Massenmedien für die Entstehung kindlicher Neurosen. Köln 1955 Mutanten. Die deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre. Kat. NRW-Forum Düsseldorf 1999/2000, Ostfildern-Ruit 1999

Näpel, Oliver: Auschwitz im Comic – die Abbildung unvorstellbarer Zeitgeschichte. Münster 1998

Nafziger, Ralph O.: Die Entwicklung der Comic Strips. In: Publizistik 3/1956

Nebel, Edith: Comic-Elemente in der Werbung. Diplomarbeit FH Stuttgart 1984

Neumann, Renate: Bibliographie zur Comic-Sekundärliteratur 1970-1986. Frankfurt/M. 1987

Novotny, Brigitte: Förderung des Verständnisses von Bildgeschichten ohne Text bei Vorschulkindern. Diss. Wien 1978

O'Brien, Richard: The Golden Age of Comic Books 1937-1945. New York 1977

O'Sullivan, Judith: The Great American Comic Strip. One Hundret Years of Cartoon Art. Boston 1990

Overstreet, Robert M.: The Comic Book Price Guide. New York 1971 ff. (jährlich)

Paech, Joachim: Bilder von Bewegung – bewegte Bilder. In: Monika Wagner (Hg.): Moderne Kunst 1. Das Funkkolleg zum Verständnis der Gegenwartskunst. Reinbek 1991

Panofsky, Erwin: Ikonographie und Ikonologie. 1939/1955.
In: Ekkehard Kaemmerling (Hg.): Ikonographie und Ikonologie. Bildende Kunst als Zeichensystem. Köln 1979

Pantel, Volker: Comics. Arbeitsheft für den Deutsch- und Kunstunterricht ab dem 5. Schuljahr. München 1980; mit Lehrerbegleitheft

Perry, George/Aldridge, Alan: The Penguin Book of Comics. Harmondsworth 1967, zit. 1975

Peeters, Benoit: Herge. Ein Leben für die Comics. Hamburg 1983

Pfeifer, Hans-Georg: Max Klingers (1857-1920) Graphikzyklen. Gießen 1980

Pfeiffer, Reinhard: Von Hannes Hegen bis Erich Schmitt. Lexikon der Karikaturisten, Presse- und Comiczeichner der DDR. Berlin 1998

Pforte, Dietger (Hg.): Comics im ästhetischen Unterricht. Frankfurt/M. 1974

Platthaus, Andreas: Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte. Berlin 1998

Pochat, Götz: Erlebniszeit und Bildende Kunst. In: Christian W. Thomsen/Hans Holländer (Hg.): Augenblick und Zeitpunkt. Studien zur Zeitstruktur und Zeitmetaphorik in Kunst und Wissenschaften. Darmstadt 1984

Pohl, Ulrich: Von Max und Moritz bis Fix und Foxi. Wiesbaden 1970

Produkt: Kunst! Wo bleibt das Original? Hg. von Neues Museum Weserburg Bremen. Kat. Solothurn, Bremen, Gera 1997, Koblenz 1998

Pumphrey, George H.: Children's Comics. London 1955

Read, Herbert: Bild und Idee. Köln 1961

Reitberger, Reinhold (Hg.) Comics. Kat. München 1974

-/Fuchs, Wolfgang J.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München 1971

- Reuter, Bernd H.: Körpersprache im Bild. Wiesbaden 1986
- Riedel, Lisa: Zur Geschichte der Neuruppiner Bilderbogen. Kat. Heimatmuseum Neuruppin 1984
- Riha, Karl: Zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Steinbach/Gießen 1970
- Robert, Carl: Bild und Lied. Archäologische Beiträge zur Geschichte der griechischen Heldensage. Berlin 1881
- Robinson, Jerry: The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art. New York 1974
- Rosenkranz, Carl: Zur Geschichte der deutschen Literatur. Königsberg 1836
- Sackmann, Eckart: Mecki. Maskottchen und Mythos. Hamburg 1984
- Kombiniere... Manfred Schmidt – ein Humorist mit Hintergedanken. Hamburg 1998
- Savramis, Demosthenes: Tarzan & Superman und der Messias. Religion und Utopie in den Comics. Berlin 1985
- Scarbath, Horst/Straub, Veronika (Hg.): Die heimlichen Miterzieher. Hamburg 1986
- Schäffner, Alex: Kunst im Comic. In: Comic Lexikon. Meitingen, Teil 3, 17. Erg.-Lfg. 1996
- Schaffer, Bernhard: Adolf und die Propaganda. Das 3. Reich im Spiegel der Zeitungcomics Amerikas. Gablitz 1994
- Schatz, Matthias: Der Betrachter im Werk von Odilon Redon. Hamburg 1988
- Schindler, Richard: Das Geschäft der Detektive. In: Das Kunstwerk 2/1990
- Schmiedt, Helmut: Ringo in Weimar. Begegnungen zwischen Hochliteratur und Popularkultur. Würzburg 1996
- Schmieder, Frank: Kooperative Modelle in Comic-Serien. Empirische Untersuchung zur Überprüfung von Modell-Effekten bei 7-9-jährigen Lesern. Diss. Hamburg 1980

Schnackertz, Hermann Josef: Form und Funktion medialen Erzählens. Narrativität in Bildsequenz und Comicstrip. München 1980

Schneider, Helen: Münchner Bilderbogen und ihre Wirkung auf Kinder. Diss. Leipzig 1947

Schnurrer, Achim (Hg.): Erich Ohser e. o. plauen. Hannover 1982

- Die Kunst der Comics. In: Verweyen 1986

- /Becker, Hartmunt (Hg.): Die Kinder des Fliegenden Robert. Beiträge zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtstradition. Hannover 1979

- /Spiegel, Josef/Sein, Roland/Hiebing, Dieter: Comic: Zensiert. Bd. 1. Sonneberg 1996

Schreck, Joachim (Hg.): Kurt Schwitters. Anna Blume und andere. Literatur und Grafik. Berlin 1985

Schreiber, Armin: Kunst: Comics. Corben, Druillet, Moebius. Hamburg 1989 Schreibheft. Zeitschrift für Literatur 51/1998. Sprechende Bilder. Blickstörung – Vom Eigensinn der Comics

Schröder, Horst: Die ersten Comics. Zeitungs-Comics in den USA von der Jahrhundertwende bis zu den dreißiger Jahren. Reinbek 1982

- Bildwelten und Weltbilder. Science-Fiction-Comics in den USA, in Deutschland, England und Frankreich. Reinbek 1982a

Schückler, Georg: Jugendgefährdung durch Comics! Köln o. J. (Volkswartbund, ca. 1955)

Schulte-Sasse, Jochen (Hg.): Literarischer Kitsch. Tübingen 1979

Schwarz, Rainer: Was sind Comics? In: Fuchs 1977

Schweizer, Reinhard: Ideologie und Propaganda in den Marvel-Superhelden-Comics. Vom Kalten Krieg zur Entspannungspolitik. Frankfurt/M. 1992

Sheridan, Martin: Comics and Their Creators. Life Stories of American Cartoonists. Boston 1942, bearb. Neuaufgl. Westport 1971

Shusterman, Richard: Kunst leben. Die Ästhetik des Pragmatismus. Frankfurt/Main 1994

Silbermann, Alphons/Dyroff, H.-D. (ed.): Comics and visuell culture. Research studies from 10 countries. Comics und visuelle Kultur. München, New York 1986

Skodzik, Peter: Deutsche Comic Bibliographie. 1946-1970. Berlin 1978

- Deutsche Comic Bibliographie. Frankfurt/M. 1985

Spitta, Theodor: Die Bildersprache der Comics. In: Jugendliteratur 10/1955

Stefen, Rudolf/Weigand, Jörg (Hg.): Jugendmedienschutz – ohne Zensur in der pluralistischen Gesellschaft. Baden-Baden 1978

Steranko, James: The Steranko History of Comics. Pennsylvania 1970-1972, 2 Bde.

Stiehle, Karlheinz: Text als Handlung. Perspektiven einer systematischen Literaturwissenschaft. München 1975

Stiftung Lesen/Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Hitlers Gewaltherrschaft. Arbeitshilfen und Medienpaket für Schule und Jugendbildung. Mainz 1994

Stoll, Andre: Asterix das Trivialepos Frankreichs. Die Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics. Köln 1974, zit. 1975

Strobel, Ricarda: Die „Peanuts“. Verbreitung und ästhetische Formen. Ein Comic-Bestseller im Medienverbund. Heidelberg 1987

Strazzula, Gaetano: II fumetti. Florenz 1970

Strzyz, Klaus: Das Imperium der Maus. Frankfurt/M. 1981/84

- Comic-Forschung in den USA. 1985, in: Compart/Knigge 1985

Sünderhauf, Werner: Die Bedeutung der Zeitschrift „Mosaik“ im Literaturangebot für die Kinder und Jugendlichen in der DDR. Diplomarbeit Magdeburg 1975

Thiele, Jens: Bilderbücher verstehen. In: Ders. (Hg.): Neue Erzählformen im Bilderbuch. Oldenburg 1991

Tischer, Peter: Der gezeichnete Held. Die Serienfigur im französischen Humor-Comic. Tübingen 1994

Töpffer, Rudolphe: Essay zur Physiognomie. 1845, zit. Siegen 1982

Trescher, Hans-Georg: Narzissmus und Comic. Archaische Seelentätigkeit und die Comics der Superhelden. In: Kindheit. Zeitschrift zur Erforschung der psychischen Entwicklung. 1/1979

Tschernegg, Markus: Das war Zack. Wien 1981

Twickel, Zdenka Freiin von: Das Verständnis 5- bis 8jähriger Kinder für textfreie Bildgeschichten. Diss. Wien 1977

Uderzo, Albert: Der weite Weg zu Asterix. Stuttgart 1986

Ueding, Gert: Rhetorik des Kitsches. In: Schulte-Sasse 1979

Varnedoe, Kirk/Gopnik, Adam: High & Low. Moderne Kunst und Trivialkultur. München 1990

Verweyen, Annemarie (Hg.): Comics. Kat. Landesmuseum Kommern. Köln 1986

Verstappen, Andreas: Waechters Erzählungen. Bildergeschichten vom 15. Jahrhundert bis zur Gegenwart. Köln 1990

Waldmann, Günter: Literarischer 'Kitsch' als wertungs-ästhetisches Problem. In: Schulte-Sasse 1976

Wansel, Siegmund (Hg.): Illustrierte deutsche Comic-Geschichte. Bde 1-16, Köln 1986-1994

Warning, Rainer (Hg.): Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis. München 1975, zit. 1994

Waugh, Coulton: The Comics. New York 1947, bearb. Neuaufl. New York 1973

Weidenmann, Bernd: Der exaltierte Code der Comics.-In: Franzmann u. a. 1991

Weitzmann, Kurt: Illustrations in Roll and Codex. A study of the origin and method of Text illustration. Princeton 1947

Welke, Manfred: Die Sprache der Comics. Frankfurt/M. 1958, 1974

Wermke, Jutta: Wozu Comics gut sind?! Kronberg/Ts. 1973, 1976

- (Hg.): Comics und Religion. München 1976

- (Hg.): Kerygma in Comic-Form. München 1979 Wertham, Frederic: Seducation of the Innocent. New York 1954

- Wickhoff, Franz: Die Wiener Genesis. 1895, zit. Schriften Bd. 3, Berlin 1912

Wienhöfer, Friederike: Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip unter der besonderen Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie. Zur Grundlage einer Comic-Didaktik. Diss. Dortmund 1979

Winkler, Christine: Die Maske des Bösen. Groteske Physiognomie als Gegenbild der Heiligen und Vollkommenen in der Kunst des 15. und 16. Jahrhunderts. München 1986

Wischmann, Christine: Die mexikanische Fotonovela. Diss. FU Berlin 1973/74

Wooley, Charles: Wooleys History of Comic Book 1899-1936. Lake Buena Vista 1986

Zehnder, Frank Günther (Hg.): Wow! 100 Jahre Comics. Die Originale. Kat. Köln 1996

Zimmermann, Hans Dieter (Hg.): Comic Strips. Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung der Bildergeschichten. Ausstellungskatalog Berlin 1969

-(Red.): Vom Geist der Superhelden. Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. München 1970, zit. TB 2. Aufl. 1975.