

Jakob F. Dittmar

Comic-Analyse

2., überarbeitete Auflage

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Jakob F. Dittmar
Comic-Analyse
Köln: Halem, 2017

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung
sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner
Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne
schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2017 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2011 (978-3-86764-301-6)

ISBN 978-3-7445-0381-5

Einbandgestaltung: Susanne Fuellhaas, Konstanz
Einbandabbildung: »Oeyn Returns«, © Jamiri 2004
Printed in Germany

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Schanzenstr. 22, 51063 Köln
Tel.: +49(0)221-92 58 29 0
E-Mail: info@halem-verlag.de
URL: <http://www.halem-verlag.de>

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Comics und Medien	19
Zeitungstrips, Comic-Heftchen, Graphic Novels und Bandes Dessinées	21
Digitale Comics	25
Die Medien in den Comics	27
Comics und ihre Spuren in den Medien	33
Definition	39
Erzählen	40
Comics	44
Comic-Analyse	51
Rahmen	57
Bild	67
Wahrnehmung und Lesen von Bildern	70
Das Bild im Comic	73
Leserichtung	75
Format	77
Komposition	77
Ansichten und Perspektive	81
Dargestellte Bewegung	86
Dargestellte Emotionen	90

Text	97
Konzepte	100
Typografie	105
Kommentar, Erläuterung	109
Sprech- und Gedankenblasen	110
Geräusche	113
Konstruktion der Narration	117
Sequenz und Erzählweisen	120
Bildfolge und Gleichzeitigkeit von Bildern	123
Montage als Konstruktion der Sequenz	126
Zeichen	139
Figuren	150
Stil und Farbe	155
Farbe	167
Zeit	171
Erzählzeit und erzählte Zeit	171
Historischer Zeitbezug	175
Erzählebenen	179
Genres und Stimmungen	183
Schlussbetrachtung	187
Quellenverzeichnis	193
Primärquellen	193
Sekundärquellen	198
Abbildungsverzeichnis	213
Index	217

Einleitung

Comics sind Bildergeschichten, die die Verhältnisse, unter denen wir leben, huldigend, parodierend oder satirisch beschreiben. Wer über Comics spricht, muß auch über die Gesellschaft, die sie produziert, nachdenken. (Hoffmann, Rauch 1975, 2)

Über Comics schreibt man kein Buch, Comics liest man. Da kommen sie dann zu Hauf, die großen und die kleinen Helden und Schurken, die Normalen und Absonderlichen. Gewinner und Verlierer. Comics heißen auch heute noch so, weil bei ihrem Aufkommen ausschließlich erheiternde, komische Geschichten Inhalt waren. Heute erzählen Comics in allen Genres, auch als Sachcomics, z.B. in Technikdokumentation und Montageanleitung.

Neue Ausdrucksformen unterscheiden sich in ihrer Neuartigkeit von den etablierten. Das Neue ist hierbei nicht unbedingt vom bisher dagewesenen oder vom etablierten Bestand abzuleiten. Wenn mit solchen Werken umgegangen wird, als entsprächen sie den bestehenden und ließen sich genau wie diese aufschlüsseln und interpretieren, so verschließt man sich genau dadurch der Erkenntnis über das Neue. Die Unterschiede der Comic-Form und ihrer inneren Strukturen im Vergleich zum Film, zu Einzelbildern oder zur Literatur sind wesentlich. Dabei sind Comics keine wirklich neue Erzählform. Bildergeschichten sind seit langem etabliert. Aber sie entwickeln sich zügig weiter und nehmen grafische Möglichkeiten aus verschiedensten Bereichen aller bildgebenden Medien auf, die in ihren Bezügen zum Teil schwer nachzuvollziehen sind, da die entsprechenden Quellen zumeist verborgen bleiben.

Comics handeln wie alle Literatur auch von ihren Lesern und von deren in Comics projizierten Wünschen. Die Bildergeschichten sind dabei nicht klassen- oder schichtspezifisch. Umfragen zum Medienkonsum von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen fragen oft nicht nach Comic-Konsum. Aktuelle Erhebungen unterstützen die Vermutung, dass sich die zunehmende Verbreitung anderer bildbasierter Freizeitmedien wie Fernsehen und Computerspiele auch auf den Umgang mit Comics auswirkt.

Die Frage danach, warum Comics gemacht und warum sie gelesen werden, führt direkt zu den soziologischen Hintergründen und politischen Bedingungen, in denen die jeweiligen Konsumenten und ihr Umfeld angesiedelt sind. Bildergeschichten können

durchaus als historische Quellen dienen. Ihre Besonderheit ist, dass in den Bildfolgen der Umgang mit Objekten ausführlich dargestellt werden kann. Auch die Einbindung von Menschen in ihre Umwelt ist immer wieder thematisiert. Comics zeigen in der Kombination von Dialog und Kommentaren zu den Bilderfolgen Umgangsformen auf und stellen gegebenenfalls auch Umgangssprache dar. Daher können sie auch Quellen für die Untersuchung der Mentalitätsgeschichte sein. Und:

Über das Erkennen gemeinschaftlicher Codes von Comic-Konsumenten und Comic-Produzenten wird versucht, kollektive zeittypische Einstellungen zu erfassen (Wolfinger 1999, 39).

Das Image des Comics hat sich seit den 1960er Jahren stark gewandelt, es ist schon lange nicht mehr explizit negativ. Von Frank Miller stammt der Spruch, Comics seien „our dirty little secret“ gewesen, die ein bisschen riskant und im Grenzbereich des Erlaubten und Bekannten gewesen seien (nach Quesada in Salisbury 2000, 202). Will Eisner stellte fest, dass Comics inzwischen schon längst keine Neuigkeit mehr, sondern als Teil der Unterhaltungsmöglichkeiten etabliert seien. Ihr Anspruch, ihre Erscheinungsform und zumindest ihr grundsätzlicher Ruf hat sich geändert. Die allgemeine Haltung gegenüber Comics kann für Deutschland als eine Art „wohlwollendes Desinteresse“ bezeichnet werden (Oehler 2006).

Die alte Frage, welche Gruppe in der Gesellschaft davon profitiert, dass es Superman gibt und Tausende ihn lesen, kann auch heute noch gestellt werden und mag zu ähnlichen Antworten führen wie bei der ersten Untersuchung hierzu: Die Personalisierung sozialer und gesellschaftlicher Vorgänge in den Heldenfiguren der Comics reproduziere diese Vorgänge und Verhältnisse immer wieder (siehe hierzu: Hoffmann, Rauch 1975, 2 f.). Wenn man die Inhalte zusammen mit der Art untersucht, in der die Figuren dargestellt sind, ihre bildliche Präsentation im Umgang mit Herausforderungen und Gefahren, lässt sich zusammengefasst feststellen, dass einige wenige besonders Mächtige über die Welt bestimmen. In den Szenen, in denen es darum geht, aktiv zu werden, um ein Unheil zu verhindern, Menschenleben zu retten, die Verhältnisse zu ändern, blickt der Leser durch die vorgegebenen Perspektiven bedingt zu den Helden auf. Nur nach dem Ende der Gefahren sind die Superhelden auf der gleichen Ebene von Menschen umringt dargestellt. Einfache Menschen und ihr Handeln sind nicht von Belang, wenn es wirklich darauf ankommt. In diesen Situationen entscheiden nur „Übermenschen“ (nach Trabandt 1975, 36–47).

Comiczeichner und Schreiber integrieren neben der Haupterzählung weitere von ihnen gesetzte Themen in die Comics, sei es in Nebenerzählungen oder nur in einzelnen Abbildungen. Sie kontextualisieren ihre Figuren und lassen sie nach ihren Absichten handeln. Die Freiheit, auf diese Weise zu erzählen, kann vom Auftraggeber, Verlag, etc. eingeschränkt sein. Manche Themen sind auch als nebensächliches Bilddetail nicht gestattet. So durfte Carl Barks in den DONALD DUCK-Geschichten für Disney körperliche Gewalt begrenzt darstellen, auch politische Anspielungen waren möglich, unterschwellige Verweise auf Geschlechtlichkeit aber gar nicht: Zum Beispiel musste

er in einem gut dokumentierten Fall, in denen er die Vorgaben weiter ausgelegt hatte, einer weiblichen Ente die Oberweite wieder nehmen (z.B. in Helnwein 1993, 144).

Auf diese Weise zitieren und kommentieren Comics soziale Situationen und Diskussionen: Szenarien können außerhalb der uns bekannten und vertrauten Welt liegen, außerhalb unserer Geschichte und Zivilisation. Dennoch verstehen wir solche Handlungen, weil die dargestellten Verhaltensweisen bekannten Vorgängen entsprechen.

Die Erfahrungen und Vorstellungen der Leser, die sie im Umgang mit der eigenen Lebenswirklichkeit gesammelt haben, wird auf die im Comic dargestellte Welt und deren Funktionsweise übertragen (nach Bordieu 1974, 168). Auf gleiche Weise werden soziale und politische Mechanismen übertragen, wenn die betreffende Erzählung Verweise auf diese Bereiche enthält oder Themen aus diesem Umfeld zu wesentlichen Erzählsträngen macht. Wer gelernt hat, Comics zu lesen, entdeckt in dieser Verknüpfung von Text und Bildern, in diesen aufeinander verweisenden Zeichenarten sowohl Banales als auch Köstliches. Dies ist die eine Seite. Auf der anderen sind Comics das Produkt genau kalkulierender und planender Verlagsstrategien und Medientechniken.

Abgesehen von der stetigen Weiterentwicklung des Comics scheint sich diese Form des Erzählens der Interpretation und Inkorporation in Literatur zu sperren – die *Textgattung Comic* gewinnt durch das Zusammenwirken von Bildern und Texten erheblich an Komplexität, die man mit rein literatur- oder kunstwissenschaftlichem Instrumentarium nicht umfassend entschlüsseln kann. Comics sind weder Altarbilder noch lineare Texte. Aufgrund ihrer Ausrichtung auf dialogische Texte stehen Comics dem Theater näher als etwa dem Roman (Fuchs, Reitberger 1978, 143). Diese Einordnung kann für die Interpretation von Comics von Bedeutung sein. Eine Comic-Interpretation mit theaterwissenschaftlichen Interpretationsmethoden wird zu anderen Schlüssen führen als eine Interpretation als literarischer Text.

Um die soziale Debatte über bestimmte Quellen führen zu können, bedarf es einer Untersuchungs- und Beschreibungsmethode für diese. Der vorliegende Text stellt eine Möglichkeit der systematischen Auseinandersetzung mit Comics vor, die unabhängig vom jeweiligen historischen, sozialen oder persönlichen Kontext der Bildergeschichten vorgeht, um über die umfassende Auseinandersetzung mit dem einzelnen Werk zu einer Einordnung desselben zum Beispiel in größere kulturelle Zusammenhänge zu gelangen. Dabei bauen Analyse bestehender Comics und detaillierte Planung möglicher Bildergeschichten auf demselben Vorwissen auf: Über die Analyse kommt man zu differenzierten Darstellungsmöglichkeiten.

Das Mischen von Bildern mit gesprochenen und geschriebenen Texten, das Zusammenwirken von Bild und Text im alltäglichen Umfeld nimmt immer weiter zu. In den bildorientierten Massenmedien ergänzen sich die beiden Ebenen der Kommunikation in so fern, dass der Text nur unter Berücksichtigung des Bildes verstanden werden kann und umgekehrt. Die Kommunikationsformen haben sich entsprechend verändert. Auch die visuelle Gestaltung von Text, sei er mit oder ohne Bild, wird zunehmend wichtig: Die Form der gewählten Typen und die Gestaltung des jeweiligen Textes tragen zur Struktur und Wirkung des Textes bei.

Comics wirken auf mehreren Ebenen, die entsprechend die Narration beeinflussen: Zum einen sind Comics eine Abfolge von Bildern, die zusammen mit den begleitenden Texten in Sequenz eine Geschichte erzählen. Zugleich sind aber alle Abbildungen pro Seite gleichzeitig zu sehen und wirken gemeinsam. Die Linien und Flächen der Abbildungen pro Seite ergänzen sich zu einem Meta-Bild, das wiederum eine bestimmte Stimmung transportiert und Wirkung hat. Der Lesefluss und die Lesegeschwindigkeit, der Spannungsaufbau in der Geschichte sind auch von der Anordnung und den Übergängen der Bilder pro Seite und von Seite zu Seite abhängig.

Comics erzählen ausschließlich über visuelle Zeichen: Bilder und Abbildungen von Sprache in verschiedenen Zeichensystemen bilden zusammen den „Text“ der Bildergeschichten. Es ist möglich, in Bildern oder auch nur in einem Bild – auch ohne Worte – hochkomplexe Zusammenhänge zu erzählen. Die Stärke von Bildergeschichten liegt darin, dass Bilder und Texte gemeinsam die Erzählung bilden. Anstelle langer schriftlicher Kommentare werden die meisten Informationen in den Bildern geliefert, diese Bilder werden im Idealfall durch den genau dosierten Einsatz von Kommentaren, Gedanken und Sprechtexten ergänzt und interpretiert. Comics *zeigen* und *beschreiben* Szenarien oder Handlungen. Die Zeichensysteme, die zum Erzählen von Comics verwendet werden, entwickeln sich durch den Gebrauch in immer anderen Kombinationen konstant weiter und werden in ihren Bedeutungen immer wieder neu festgelegt.

Aufgrund der verschiedenen Sprachen, in denen maßgeblich über Bildergeschichten, Comics, Graphic Novels, Bandes Dessinées geschrieben wird und der hierbei verwendeten jeweils eigenen Terminologien für die Bestandteile der Comics, habe ich im Folgenden die entsprechenden deutschsprachigen Bezeichnungen verwendet.

Es bleibt festzuhalten, dass die Trennung in Comic oder Bildergeschichte je nach vorherrschender Zeichenebene in der Anwendung nicht aufrechtzuerhalten ist. Wenn man die Bindung an einzelne Medienformen zu Gunsten der Wortbedeutungen vernachlässigt, können Bildergeschichten in verschiedenen Medien gezeigt werden, Comics sind jedoch an das Medium Print gebunden. Innerhalb der Druckmedien ist die Unterscheidung jedoch, wie zuvor ausgeführt in diesem Zusammenhang nicht weiterführend. Daher wird im vorliegenden Text auch nicht zwischen Bildergeschichten und Comics unterschieden. Wo es möglich war, wurden – auch um der Flüssigkeit des Texts willen – vereinfachte Bezeichnungen verwendet. So wird zum Beispiel in einigen Zusammenhängen von Comics die Rede sein, auch wenn diese in der Literatur als Bandes Dessinées oder Graphic Novels bezeichnet werden. Dies ist sinnvoll, da es nicht darum geht, eine Fassade aus kleinstteiligen Definitionen und Fachtermini aufzubauen, sondern darum, eine umfassende gemeinsame Grundlage für die Analyse von allen Arten von Comics oder eben auch von Bildergeschichten zu bieten. Ebenso verhält es sich im vorliegenden Text mit den Begriffen Erzählung, Narration und Geschichte. Diese sind im weiteren Sinne zu verstehen und nicht in literaturwissenschaftlicher Zuspitzung.

Zu beachten ist in diesem Zusammenhang, dass Bildergeschichten nicht gleichbedeutend mit Bilderbüchern sind, wobei sich die Trennung zum Teil nur schwierig argumentieren lässt. In Bilderbüchern dominieren die Abbildungen, die Erzählweise ba-

sirt hierbei jedoch zumeist auf Einzelbildern und nicht auf Bildsequenzen. Während früher die Bilder den Text der Bilderbücher *illustrierten*, ist diese Hierarchie von Text und Bild heute in Bilderbüchern nicht mehr gegeben. Stattdessen sind die Illustrationen zur eigenständigen und gleichberechtigten Erzählform neben dem Text geworden (Thiele, Steitz-Kallenbach 2003, 72 f.). Bildergeschichten, also Comics, erzählen Geschichten mit Bilderfolgen, die durch Texte ergänzt werden, die Details vermitteln und die Geschichte vertiefen. In Bilderbüchern beziehen sich Text und Bilder aufeinander, wobei zumeist die Handlung durch den Text vorangetrieben wird und die Bilder bedeutende Momente der Handlungsentwicklung zeigen und ausformulieren.

Auch im Bilderbuch sind sehr große Unterschiede in der Schwerpunktsetzung möglich, wie im Comic sind auch Ausnahmen möglich, die den gängigen Vorstellungen völlig entgegen laufen. Üblich ist jedoch, dass Text und Bild die Handlung schrittweise gemeinsam erzählen und entwickeln (Thiele, Steitz-Kallenbach 2003, 78). Im Bilderbuch sind Bild und Text formal gleich wichtig, im Comic muss Text nicht unbedingt gegeben sein. Schließlich bleibt die Sequentialität der Bilder der einzige Aspekt, über den die Trennung von Bilderbuch und Comic festzumachen ist.

Dem allgemeinen Sprachgebrauch entsprechend werden Comics *gelesen*. Die Sequentialität der Einzelbilder erzählt zusammen mit den dazugehörigen und enthaltenen Texten Geschichten. Wie sie das tun, wird im Folgenden untersucht, wobei der vorliegende Text eine Methode der Werkanalyse aufzeigt, nicht jedoch der Rezeptionsanalyse oder Wirkungsanalyse.

Comics sind Bildergeschichten, die jeder Leser in seiner eigenen Lesegeschwindigkeit aufnimmt. Comics werden für diese individuellen Leseprozesse geschaffen und nicht für eine kollektive Konsumption, wie dies etwa mit Filmen geschieht. Die Erzählung entsteht in der Vorstellung des Lesers, wenn er die einzelnen Bilder und Texte mit Hilfe seiner eigenen Erfahrungen in Zusammenhang bringt und so zu einer Erzählung kombiniert. Alles ist in den einzelnen Abbildungen sichtbar, ob und wie detailliert es wahrgenommen wird, ist abhängig vom jeweils einzelnen Leser.

Das Feld der Bildergeschichten umfasst deutlich mehr als nur Unterhaltungsliteratur. Zunehmend finden sich mehr journalistische Arbeiten mit unterschiedlichster Schwerpunktsetzung, Essays und medientheoretische Einlassungen als Comics. Auch die Gebrauchsanleitung auf der Verpackung von Essstäbchen, die Anleitung zum Anlegen der Rettungswesten im Flugzeug und die Reparaturanweisung zum Fahrradflückzeug sind sequentielle Bildergeschichten, die – zum Teil durch Text ergänzt – in Handlungsabfolgen einweisen.

Alle Bildergeschichten arbeiten im Prinzip mit demselben bildlichen Inventar, seien sie komplex oder simpel, westlicher oder östlicher Herkunft, von klassisch klarer Linie oder von hoher grafischer Hybridität oder wie auch immer gestaltet. Der vorliegende Text bietet entsprechend eine Systematisierung des Blicks auf den Comic und der Auseinandersetzung mit dieser Erzählform. Die Methode, die hier vorgeschlagen wird, isoliert, beschreibt und analysiert die Elemente von Comics, um sie dann in ihrer Zusammenwirkung mit den anderen Komponenten des Comics untersuchen zu können.

Auf diese Weise wird die zugrundeliegende Funktionsweise aller Bildergeschichten deutlich, zugleich aber auch die Varianz, die individuelle Bildergeschichten zu dieser Funktionsweise zeigen. Bestandteile und Effekte von Comics sind in der Vergangenheit wiederholt thematisiert worden, eine einheitliche Methode oder Systematik der Bearbeitung wurde hierbei jedoch nicht vorgeschlagen oder verwendet. Diese Lücke möchte der vorliegende Text schließen.

Ausgegangen wird hierbei von der Beschreibung der einzelnen Komponenten in ihren verschiedenen Erscheinungsformen, auch wenn das zum Teil offensichtlich und einfach wirkt: Manchmal muss man sich erst erklären, was man sieht, um es zu begreifen. Zumal aufgrund des Zusammenwirkens der einzelnen Komponenten des Comics die scheinbar einfach zu erklärenden Einzelaspekte in ihren Bezügen aufeinander und über die jeweiligen Inhalte hinaus, mögliche Bedeutungen schnell sehr komplex werden.

Comics verraten viel über die Kultur und Gesellschaft, aus der sie stammen. Sie sind die „unscheinbaren Oberflächenäußerungen“ ihrer Zeit, die als Quellen der Kultur-, Kunst- und Geschichtswissenschaft noch erschlossen werden müssen. Die Bandbreite der Interpretationsmöglichkeiten und der Bereiche, zu denen Comics Wissen beisteuern können ist groß. Die jeweiligen Verhältnisse, allgemein oder auf konkrete Themen bezogen, lassen sich hier belegen und untersuchen:

Der Ort, den eine Epoche im Geschichtsprozess einnimmt, ist aus der Analyse ihrer unscheinbaren Oberflächenäußerungen schlagender zu bestimmen als aus den Urteilen der Epoche über sich selbst. Diese sind als der Ausdruck von Zeittendenzen kein bündiges Zeugnis für die Gesamtverfassung der Zeit. Jene gewähren ihrer Unbewusstheit wegen einen unmittelbaren Zugang zu dem Grundgehalt des Bestehenden. An seine Erkenntnisse ist umgekehrt ihre Deutung geknüpft. Der Grundgehalt einer Epoche und ihre unbeachteten Regungen erhellen sich gegenseitig. (Kracauer 1977, 50)

Bildergeschichten sind eine wesentliche und eigenständige Gattung innerhalb des Printmediums, die aufgrund ihrer Beschaffenheit sowohl mit Bildern als auch mit geschriebenen Texten erzählt. Digitale Comics werden in diesem Zusammenhang als Sonderform betrachtet. Zu digitalen Comics sei auf die Diskussion im Kapitel *Comics und Medien* ab Seite 25 verwiesen.

Eben durch das Zusammenwirken von Bilderfolgen und Texten stehen Comics an einer Schnittstelle innerhalb des medienwissenschaftlichen Themenkanons. Die Systematisierung der Beschreibung und Analyse von Comics ist für die Auseinandersetzung mit dieser Textgattung und seinen höchstgelegenen Erzählweisen entsprechend notwendig. Das im Folgenden vorgelegte Instrumentarium ist für die Analyse, aber auch die Planung von sequentiellen Bildergeschichten gedacht, sie eignet sich auch, um die systematische Auseinandersetzung mit Bildergeschichten im Hinblick auf die Quellenarbeit der Sozial-, Kultur- und Kunstwissenschaft zu erleichtern.

Die Bestandteile von Comics, wie sie hier dargestellt werden und deren Analyse, ist keine Abwandlung der Literaturwissenschaft, die die Definition und Analyse von Helden, Antihelden, Figurenkonstellationen, dramaturgischen Kurven der Handlung usw. perfektioniert und zu diesem Zwecke entsprechende Methoden entwickelt hat. Hier ist die Erzählstruktur vor diesen Zuspitzungen wichtig, also wie die jeweiligen Inhalte *comicspezifisch* erzählt werden.

Es geht im Folgenden nicht um die Unterschiede zwischen Manga und europäischem Comic, zwischen Bande Dessinée und Graphic Novel. Es geht um die grundlegenden Gemeinsamkeiten aller Bildergeschichten. Die Unterschiede in der Erzählform, der erzählten Zeit und Erzählzeit, sind Unterschiede innerhalb der Gattung Comic, sie trennen Manga nicht vom westlichen Comic per se. Manga verwendet genau wie westliche Bildergeschichten die ganze Bandbreite der Genres, und zeigt die verschiedensten Abbildungs- und Erzählstile. Denn auch wenn die Unterschiede in den Abbildungstraditionen und Themen erheblich sind, sind sie nicht notwendigerweise an die Erzählform gebunden.

Auch ist die vorliegende Arbeit keine weitere Geschichte des Comics. Diese kann zwar auch die Differenzierung der Formensprache des Comics verdeutlichen, dennoch gibt es gleichzeitig die verschiedenen Niveaus und Stile von Comics, die alle auch parallel als individueller Ausdruck von Kulturen zu verstehen sind. Daher werden im Folgenden die Grundlagen der Darstellungsformen im Comic insgesamt systematisiert. Vom allgemein Comic-Analytischen ist erst danach eine historische Differenzierung einzelner Aspekte sinnvoll: Die Entwicklung von Formen im Groben und im Detail erlaubt Rückschlüsse auf die Bezüge und Formgeschichte des Comics und seines Inventars. Zum Beispiel – wenn man das tun möchte – die Entwicklung des Aussehens der Superhelden, differenziert in einzelne Figuren und weiter in einzelne Phasen ihrer Darstellung, die Betonung dominierender Aspekte, ihre Form, der Duktus verschiedener Zeichner und der durch diese gesetzten Schwerpunkte in der Mimik und Gestik der Figuren (oder auch desselben Zeichners in verschiedenen Schaffensphasen). Die genaue Beobachtung und Beschreibung der Formen und ihrer Veränderungen erlauben auch Rückschlüsse auf den kulturellen Kontext des untersuchten Comics.

Für das künstlerische Interpretieren hat Gottfried Pott festgehalten, dass es „immer Deutung und Gestaltung aufgrund der persönlichen Empfindungen des Ausführenden“ sei (Pott 2005). Dies gilt ebenso für die Interpretation von Lektüre durch ihren Leser, der das Gelesene deutet und in seiner Vorstellung ausgestaltet. Die sachliche Interpretation muss sich von diesem subjektiven Umgang mit Quellen abgrenzen. Dazu sind emotional distanzierte Sichtweisen auf das Material notwendig: Die Interpretation bedarf der verschiedenen Schnitte durch das Material, um die verschiedenen Bedeutungen aufzudecken, die direkt oder aber vor allem indirekt enthalten sind. Bedeutungsschichten werden je nach Schnitt freigelegt, den die Interpretation am Untersuchungsgegenstand anlegt. Die Oberfläche des jeweiligen Comics oder Bildes ist hierbei die oberste Schicht, die direkt wahrnehmbar und emotional erfahrbar ist. Diese braucht, um umfassend beschrieben und interpretiert werden zu können, auch die umfassenden und transfigurierenden darunter befindlichen Schichten, über die zum

Beispiel die stilistische Einordnung des jeweiligen Comics geschehen kann. In diesen sekundären Schichten werden Themen und Begriffe in ihrer Ikonografie entschlüsselt und in ihrem jeweiligen Gehalt als Ausdruck der betroffenen Kulturen interpretiert (nach Erwin Panovsky 1932 und 1955).

Voraussetzung für das Gelingen eines solchen Vorgehens ist natürlich, dass die Erläuterungen, die die Beschreibung von Comics braucht, wiederum in einem Code abgefasst sein müssen, den der Rezipient bereits beherrscht. Ohne die Auseinandersetzung mit sequentiell visuellem Erzählen und der entsprechenden Erkenntnisse über Abbildungs- und Kompositionskonventionen, über zugrundeliegende medienspezifische Dramaturgien und Erzählmethoden ist hierbei keine Systematik zu erstellen. Die Lesefähigkeit muss entsprechend geschult sein und erweitert werden, das heißt, das Bemühen, die Unverständlichkeit des jeweils vorliegenden Werkes zu reduzieren, steigert wiederum die Lese- und Interpretationsfähigkeiten, das Verstehen des Lesers.

Die Lesbarkeit eines Kunstwerks hängt also für ein bestimmtes Individuum von dem Abstand zwischen dem mehr oder weniger komplexen und verfeinerten Code, den das Werk erfordert, und dem individuellen Sachverständnis ab. (Bordieu 1974, 175 f.)

Um sicherzustellen, dass ein Artefakt zu verstehen ist, schlägt Bordieu vor, mit dem zu lesenden Werk zugleich auch den entsprechenden Code mitzuliefern, um mit diesem das Ganze entschlüsseln zu können. Dies ist im Falle von Bildergeschichten gut möglich, da ihre grundsätzlichen Bestandteile Text und Abbildungen leicht mit bestehenden Methoden zu bearbeiten sind. Das in den Methoden der Kunst- und Literaturwissenschaft gegebene Werkzeug lässt sich nach Bedarf weiterentwickeln, um der Eigenart von Comics in der Darstellung ihrer Inhalte gerecht zu werden.

Die Frage, ob Comics Kunst sind oder nicht, kann auch im vorliegenden Text nicht beantwortet werden. Wenn man das Verständnis zugrundelegt, dass ein Kunstwerk sich dadurch definiert, dass es neben dem Verweis auf die abgebildeten Inhalte auf sich selbst in seiner Machart und Ausführung verweist (Knilli, Schwender, et al. 1989, 44 f.), wird die Abgrenzung von kunstvollen Comics und z.B. billig produzierter Massenware fast unmöglich, da jedes Bild und damit jeder Comic in einer bestimmten zeichnerischen oder malerischen Art umgesetzt ist, die wahrnehmbar und zu beschreiben ist. Jede Bildergeschichte verweist auch auf sich selbst als Produkt eines Schaffensprozesses, sei dieser Verweis dominant oder nur Nebeneffekt des Erzählens. Die Zuordnung zur Kunst in der Abgrenzung von Massenware erfolgt natürlich über gestalterische und inhaltliche Kriterien. Wie sich diese jedoch im Detail bestimmen lassen, kann hier nicht weiterverfolgt werden. Wenn Ausdruckswillen als wesentlicher Impuls künstlerischen Schaffens ein Werk entsprechend definiert, so scheinen einige Comics Kunst zu sein, andere nicht. Danny De Laet und Yves Varende bezeichnen belgische Comics zum Beispiel pauschal als „mehr als die siebente Kunst“ (De Laet, Varende 1979). Und in Frankreich wurde die Textgattung Comics schon zur „neunten Kunst“ erklärt (Knigge 2004, 2).

Comics sind Massenmedien. Ihre Herstellung und Form wirkt sich bei ihnen wie bei jedem anderen Massenmedium auf die Art aus, wie Inhalte präsentiert werden. Die Erscheinungsform als einzelne Bilderstreifen oder als umfangreichere Werke wirkt sich natürlich auf den Umgang mit ihnen aus. Je nach Ausführung und Editierung ändert sich die Wirkung des Comics. Bei der Übersetzung in eine andere Sprache kann sich der gesamte Kontext der Erzählung und damit ihre Kernaussagen völlig verschieben.

Vom Beispiel der **Darstellung von Massenmedien in den Comics** ausgehend wird betrachtet, wie soziale Themen behandelt werden. Daran, wie Massenmedien in Bildergeschichten thematisiert werden und auch wie Comics Comicserien oder einzelne Bildergeschichten aufgreifen, lässt sich das Bewusstsein erkennen, das Bildergeschichten von den verschiedenen Massenmedien und der eigenen Bedeutung in diesem Kanon transportieren. An diesen Beispielen zeigt sich auch, wie wichtig die systematische Auseinandersetzung mit Comics, mit deren Form und den transportierten Inhalten ist.

Nach der umfassenden **Definition**, was Comics nun eigentlich sind, werden zunächst die einzelnen konstruktiven Bestandteile getrennt betrachtet, um sich über diese Klarheit zu verschaffen. Diese Bestandteile werden auch als Morpheme der comicspezifischen Sprache bezeichnet, mit denen Erzählzusammenhänge geschaffen werden (können). Darauf aufbauend werden diese in ihrem Zusammenwirken dargestellt:

Rahmen sind sowohl in jeder Seite wie auch um jedes einzelne Bilder gegeben, sie trennen und verbinden die Abbildungen, aus denen die bildliche Ebene des Erzählens zusammengesetzt ist. Rahmen und ihre Gestaltung tragen sehr viel zur Konstruktion und vermittelten Stimmung der jeweiligen Erzählung bei. Da sie auch die Erzählung in ihrem grafischen Aufbau gliedern, wird mit den Rahmen begonnen, um dann auf die **Rahmeninhalte** und deren **Aufbau** und **Komposition** einzugehen. Anschließend werden die **Texte** in Comics betrachtet, wobei die Überlegungen hierzu auf das Comicspezifische beschränkt bleiben müssen.

Es werden **Zeichen** verwendet, nicht nur in der Schrift, sondern natürlich auch in den Abbildungen. Die Wirkung und Funktion dieser Zeichen hängt dabei vom kulturellen Kontext des Zeichners und ganz wesentlich auch der Leser ab. Die bildlichen Zeichen kann, wie gesagt, nur verstehen, wer ihre Bedeutung entschlüsseln kann, andernfalls füllt sich die Erzählung mit anderen Inhalten, Konnotationen und Bedeutungen als den vom Erzähler beabsichtigten. Die Bedeutungen der Zeichen werden durch den jeweils gegebenen Kontext interpretiert und verändert. An Comics kann sehr gut verdeutlicht werden, dass Massenmedien aktive Prozesse der Zeichenbildung im praktischen Gebrauch darstellen.

Ebenso verhält es sich mit dem gewählten **Stil** der einzelnen Bildergeschichten, zu dem jedes einzelne Element der Zeichnungen und Texte beiträgt, wobei die deutlichste Auswirkung auf den Stil von Comics die Verwendung von **Linien** im Vergleich zu **Flächen** und die Verwendung von **Farben** im Gegensatz zum Abdruck „schwarz auf weiß“ hat.

Im Comic können **Erzählzeit** und **erzählte Zeit** stark voneinander abweichen. Ein

Bild kann eine Momentaufnahme sein, die innerhalb eines Handlungsverlaufs steht und einen nur Sekundenbruchteile dauernden Zustand abbildet, kann aber ebenso für eine beliebig lange Zeitspanne stehen, die durch einen Kommentartext genau quantifiziert oder deren Dauer der Vorstellung des Lesers überlassen werden kann.

Die **Konstruktion der Narration** durch die Abfolge der Bilder und Textteile aufeinander, die Montage der Bilder in der Sequenz und als seitenweise nebeneinander wiedergegebener Abbildungen ist die Qualität, die Bildergeschichten von allen anderen Medien unterscheidet. Die Bilder, die einen Handlungsverlauf darstellen, sind gleichzeitig zu sehen, der Leser kann jederzeit zwischen den Bildern einer Seite springen, um das Dargestellte dann in Zusammenhang zu bringen. Der Leser schafft hierbei aufgrund der Nachbarschaft der Bilder Zusammenhänge zwischen den abgebildeten Inhalten, da er diese erwartet: Innerhalb einer Narration wird in irgendeiner Form ein Zusammenhang zwischen den Elementen der Erzählung bestehen, entsprechend wird er konstruiert.

Die Erzählebenen des Comics sind zunächst die Bild-Ebene und die Text-Ebene. Beide können sich wiederum aufsplitten in beliebig viele Stränge und Ebenen, die durch stilistische oder aber auch nur durch inhaltliche Mittel voneinander unterschieden werden können. Eine sehr deutliche Unterscheidung der Handlungsebenen innerhalb eines Comics kann durch die Verwendung von unterschiedlichen Abbildungsstilen (von vereinfachend bis fotorealistisch), die selektive Verwendung von Farben oder auch die Verwendung von Fotografien, erfolgen. Der Text kann ebenso variantenreich umgesetzt sein, wobei dann die typografische Gestaltung die Zuordnung zu einzelnen Ebenen der Erzählung erlauben kann.

Bildergeschichten lassen sich zu allen **Genres** finden, die in der Literatur und im Film auftreten. Darüber hinaus können Genres in beliebiger Weise gemischt werden. Entsprechend der Erzählkonventionen und Ansprüche an die vermittelten Stimmungen erzählt ein Comic auf Wort- und Bildebene unter Verwendung der jeweiligen genretypischen Elemente.

Die systematische Auseinandersetzung mit den Bestandteilen von Comics, aufbauend auf den bisher zur Comicanalyse geleisteten Arbeiten, erlaubt einen zunehmenden Überblick und Einblick in die Funktion dieses Massenmediums. Während die Geschichte der Comics schon Gegenstand auch wissenschaftlicher Aufarbeitung ist, liegen zur umfassenden Analyse der Erzählstrukturen des Mediums bisher erst wenige Arbeiten vor, die zumeist Einzelaspekte ausgewählter Bildergeschichten untersuchen. Diese Lücke soll die vorliegende Arbeit schließen helfen.

Diesem Buch liegen viele Bücher zugrunde. Die wesentlichen sind im Literaturverzeichnis aufgeführt. Für einen gründlichen Einblick in die Forschung zu Bildergeschichten empfehlen sich die Bibliografien bei Andreas C. Knigge (2004), Siegfried Zielinski und Reiner Matzker (1989), bei Danny De Laet und Yves Varende (1979) und bei Hans-Christian Christiansen (2001).

Es ist nicht möglich, umfassend festzustellen, was zu Comics veröffentlicht worden

ist. Die Literatur, die hierzu weltweit in den verschiedensten Verlagen und Auflagenstärken erschien, ist nur zum Teil erfasst. Ein Kanon zum Thema besteht nicht, einzelne Werke werden jedoch als essentiell angesehen. Dies sind Ducs L'ART DE LA B.D., Will Eisners COMICS AND SEQUENTIAL ART und Scott McClouds UNDERSTANDING COMICS. Zur Analyse von Comics ist besonders Friederike Wienhöfers UNTERSUCHUNGEN ZUR SEMIOTISCHEN ÄSTHETIK DES COMIC STRIP hervorzuheben, einer Dissertation von 1980, deren Publikation in Buchform begrüßenswert wäre.

Grundlagenliteratur zur Bild- und Textanalyse ist für den Umgang mit Bildern, beziehungsweise Text zu Rate gezogen worden. Die hier erarbeitete Beschreibung des Zusammenwirkens der verschiedenen bildbasierten Zeichensysteme im Druck-Medium baut darauf auf.

Dank!

Ich danke den vielen Hinweisgebern für Anregungen, Hinweise, kritische Einwände, Diskussionen und Unterstützung. Den Teilnehmern meiner Seminare zum Thema in Essen und Berlin. Für die Abdruckgenehmigungen für die Abbildungen danke ich den jeweiligen Inhabern der Bildrechte!

Ich möchte meinen Eltern, meiner Frau, meiner Großfamilie für die Unterstützung danken! Besonderen Dank an: Tom Ringe, Julia Ochsenhirt, Karsten Engewald, Erdmuthe Dittmar, Christoph Heuer, Götz Grandpierre, Axel Rutz, Kathrin Dittmar, Atef Ben Bouzid, Christoph Raetzsch, Ofer Ashkenazi, Felix Görmann, Max Hofmann, Armin Holten, Sebastian Oehler, Barbara Yelin, Solveig Cornelisen, Kurt Kleta, Michał Błażejczyk, Sascha Fagel, Detlef Hoffmann, Volker Küster, Dankfried Lanske, Clemens Schwender, Ingrid und Jens-Ulrich Davids, Elisabeth und Richard Stinshoff.

Ich danke den Korrekturlesern für ihre Hilfe – ohne ihre Hilfe hätte diese Arbeit nicht neben dem universitären Alltagsbetrieb entstehen können!

Außerdem danke ich den Mitarbeitern der Stadtbücherei Erkelenz, die zu meiner Schulzeit einen ungewöhnlich großen Bestand an Comics zur Verfügung gestellt haben, durch den wir vieles kennengelernt haben. Ihnen – und Richard Thelen, der seine vielen Comic-Entdeckungen gerne geteilt hat – verdanke ich den Grundstock meines Comic-Bildinventars.