

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

1/12



Lukas R.A. Wilde

Was die Comicforschung zum Webcomic zu sagen vermag

Eine institutionalisierte Form derselben, etwa im Sinne einer Filmwissenschaft, gibt es zunächst nicht. Dennoch verzeichnen wir auch in Deutschland seit vielen Jahren eine rasant steigende Zahl an Abschlussarbeiten, Universitätskursen und Wissenschaftskonferenzen zum Thema Comic; eine stetig wachsende Mitgliederschaft der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), sowie eine kaum noch zu überblickende Bandbreite an wissenschaftlichen Publikationen und akademischen Journals.¹

Die Beschäftigungen mit Webcomics und digitalen Comics sind indessen (weltweit) an wenigen Händen abzuzählen – neben T. Campbells *A History of Webcomics. The Golden Age: 1993–2005* (2006) und Björn Hammels aktuell erschienenem *Webcomics: Einführung und Typologie* existiert weltweit keine Monographie, und nur eine überschaubare Anzahl an Aufsätzen (eine Übersicht bietet die Bibliographie ab Seite 51).

Der Zugang zum Webcomic lässt sich in zwei Strömungen unterteilen: Auf der einen Seite untersuchen Forscher die wandelnden kommunikativen und sozialen Funktionen des Comics: weg von einseitiger (*one to many*), hin zu wechselseitiger und vernetzter Kommunikation (*many to many*) – häufig in Einklang mit optimistischen Einschätzungen der demokratisierenden Natur des Web 2.0. Auf der anderen Seite untersucht und sucht man eine „spezifische, von anderen Comics unterscheidbare Ästhetik“,² wie Lars Banhold und David Freis es formulieren – oder mit Hammels Begriffen: „Was kann ein Webcomic, was ein Printcomic nicht kann?“³

Was man sich von einer wissenschaftlichen Beschäftigung vielleicht erhoffen würde, wären zunächst einmal präzise Begriffe, nach denen sich diese Ästhetiken – oder zumindest die Geschichte des Webcomic, seine Verfahren und Techniken – genauer beschreiben lassen. Das setzt aber voraus, man könnte genau angeben, wie man eigentlich einen Comic – als übergeordneter Kategorie – begreift. Und da fangen die Probleme ja bekanntlich an. Dieser Artikel möchte zeigen, warum eine abschließende Definition des (Web-)Comics medienhistorisch weder wünschenswert noch möglich ist; wie diese Frage in den letzten Jahren gerade *durch* den Webcomic auf neue Weisen durcheinander geraten ist; und welche Chancen sich darin für unser Verständnis des Comics generell – gleichgültig ob als Kunstform, Genre, Medium oder Gestaltungsprinzip – ausmachen lassen.

¹ Für einen immer noch treffenden Überblick zum Stand der Comicforschung in Deutschland vgl. Daniel Stein (2012) „Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch“ In: Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) comicgesellschaft.de/2012/01/02/comicwissenschaft-in-deutschland-ein-einschätzungsversuch-von-daniel-stein/ sowie für einen guten internationalen Überblick: Jan-Noël Thon und Daniel Stein (2014) „Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels“ In: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. v. dens. De Gruyter, S. 1–26.

² Lars Banhold und David Freis (2011) „Von postmodernen Katzen, abwesenden Katzen und Dinosaurier reitenden Banditen: Medienästhetik, Distribution und medialer Kontext von Webcomics“ In: *Comics intermedial: Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Hg. v. Christian Bachmann. Bachmann Verlag, S. 159–179; S. 175.

³ Björn Hammel: *Webcomics: Einführung und Typologie*. Bachmann Verlag; S. 48.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

2/12

Uneigentlichkeiten, Eigentlichkeiten, und die Unterscheidungen dazwischen

Als sich im Jahre 1995 die französische Kulturpolitik besonders comicaffin zeigen wollte, um gemeinsam mit den Amerikanern das hundertjährige Jubiläum der Geburtsstunde des Comic zu feiern (Richard F. Outcaults *Yellow Kid*), da wurde ihr von eigenen Comickritikern vorgeworfen, der Comic sei schon 50 Jahre älter und eine europäische bzw. sogar französischsprachige Erfindung. Schon in den *Komischen Bildromanen* des Schweizer Rodolphe Töpffers läge ja die wahre Geburtstunde des Comic.⁴ Als Deutscher darf man dabei auch mitreden und vorsichtig in Richtung Wilhelm Busch schielen, wobei eben beide – Töpffer und Busch – keine Sprechblasen kannten und Text- und Bildräume klar voneinander trennten. Die meisten, gerade der früheren Folgen von Outcaults *Yellow Kid* verbinden hingegen zwar Schriftlichkeit und Bildlichkeit, verzichten aber mit ihren Einzelbildern (Genrezeichnungen aus dem urbanen Immigrantenghetto) gerade auf den Aspekt der Sequenzialität, also der Bildfolge.

Kriterien dafür, was für einen Comic eigentlich ausschlaggebend ist, gäbe es viele weitere. Neben der Verbindung von Text und Bild (die etwa der amerikanische Theoretiker Robert C. Harvey zu einer einflussreichen Comicdefinition gemacht hat)⁵ oder der *Bildfolge* (am Bekanntesten durch Will Eisners Begriff der *Sequential Art*, auf den auch Scott McCloud aufbaut),⁶ gäbe es viele weitere Bestimmungsstücke: etwa die räumliche Komposition der Panels auf der Seite, die über das bloße Nacheinander gerade hinausgeht. In diese Richtung versteht der französische Experte Thierry Groensteen seine Comic-Definition,⁷ was historisch erst bei Winsor McCays *Little Nemo* ab 1905 systematisch zum Einsatz kam.

Das Problem in all diesen Fällen scheint zu sein, dass es beim Comic, im Gegensatz zu anderen populären Medien der Gegenwart (Fotographie, Film, Videospiele), eben nicht so einfach möglich ist, ihn über eine technische Erfindung zu definieren und seine Geschichte anhand von handfesten Ingenieursleistungen zu schreiben. Dass dennoch eine große Sehnsucht nach einem solchen technologischen Gründungsmythos besteht, sieht man etwa daran, wie lang die falsche Anekdote in Verbreitung war, *Yellow Kid* wurde erst aufgrund eines Farbmischverfahrens so populär: erst nach jahrelangem Experimentieren sei es geglückt, gelbe Farbe im Vierfarbdruck haftbar zu machen.⁸

⁴ Vgl. Thomas Becker (2013) „Einführung. Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers“ In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Hg. v. dems. Bachmann Verlag, S. 7–19; S. 11.

⁵ Vgl. Robert C. Harvey (2001) „Comedy at the Juncture of Word and Image“ In: *The Language of Comics: Word and Image*. Hg. v. Robin Varnum und Christina T. Gibbons. University Press of Mississippi, S. 75–96.

⁶ Vgl. Will Eisner (1985) *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.

⁷ Vgl. Thierry Groensteen (2007) *The System of Comics*. University Press of Mississippi. (Wer Freude an solchen Debatten hat, findet ausgezeichnete Überblicke darüber bei Groensteen selbst) 2014: „Definitions“ In: *The French Comics Theory Reader*. Hg. v. Ann Miller und Bart Beaty. Leuven University Press, S. 93–114) oder systematischer bei Ian Hague (2013: „A Defining Problem“ In: *Comics & Politik. Comics & Politics*. Hg. v. Stephan Packard. Christian A. Bachmann Verlag, S. 73–88).

⁸ Coulton Waugh (1947) *The Comics*. University Press of Mississippi; S. 1 Waugh hatte dies ungeprüft von Vorrednern übernommen, vgl. Jerry Robinson (1974) *The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art*. Dark Horse Books; S. 12.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

3/12

Dieses „Hinzufügung einer besonderen Talgmischung“ war aber tatsächlich schon Jahre zuvor gelungen.⁹ Wir sind also gezwungen, den Comic hauptsächlich anhand von bestimmten *Gestaltungsmitteln* und *Ästhetiken* zu definieren. Dadurch aber wird umgekehrt leicht übersehen, welche wichtige Rolle Produktions- und Verbreitungstechniken in seiner Geschichte dann doch wieder immer gespielt haben.

War die industrielle Zeitungsproduktion der *Tabloid*-Presse zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein bloßes Trägermedium? Oder nicht auch untrennbar verknüpft mit bestimmten Erzählformen des *Daily Strips*, an denen sich auch noch heute viele Webcomics orientieren? Tatsuya Ishidas *Sinfest*¹⁰ etwa erscheint immer noch an Wochentagen in Schwarzweiß, an Sonntagen in Farbe, eine augenzwinkernde Referenz zu jahrzehntelangen Zeitungsstriptraditionen.¹¹

Wie man auch dazu stehen mag: Bei all diesen Definitionsfragen geht es schlussendlich immer um eine von zwei Strategien: Auszuschließen, was *eigentlich* kein Comic mehr sein soll (z.B. Einzelbilder, Fotoromane, Bilderbücher), oder umgekehrt: Einzuschließen, welche gar nicht so benannten Gegenstände *eigentlich* doch schon immer Comics waren (mittelalterliche Bilderbögen, der Wandteppich von Bayeux, die Trajanssäule usw.): Im Zentrum steht in beiden Fällen der Begriff der *Eigentlichkeit*.¹²

Man verwendet einen Begriff demnach uneigentlich, wenn sich die Menge der Gegenstände, die unter ihn fallen (Extension), nicht mehr mit der Menge der Merkmale deckt, die er umfasst (Intension): wenn man ihn also übertragen oder *metaphorisch* verwendet.¹³ Das, was dem Comic demnach *zu eigen ist*, ist eben das Prinzip (oder die Prinzipien), auf dem er grundlegend beruht – und darunter verstehen eben die meisten etwas anderes. Ein erhellendes Beispiel: Der *Tim & Struppi*-Schöpfer Hergé meinte etwa, seine Frühwerke, in denen die Bilder noch mit Erzählertexten unterlegt waren, seien *eigentlich* noch keine Comics gewesen (sondern nur illustrierte Bilder) – das wären sie erst durch die Integration von Sprechblasen geworden.¹⁴ Würde man dem zustimmen, gälte dieses negative Urteil natürlich auch für Hal Fosters *Prinz Eisenherz* und viele andere der größten Comic-Klassiker. Jede behauptete Eigentlichkeit wird so zum defnitorischen Kern unseres jeweiligen (Comic-)Begriffs. Das Problem ist dabei nur: Die Vorannahme, welche Menge an Gegenstände unter unseren Begriff fallen, bestimmt die Summe der Eigenschaften, die wir daran auffinden – und ebenso umgekehrt.

⁹ Vgl. Jens Balzer (2010) „Hey, schau einmal her! Ein gelber Junge!“ In: Outcault. *Die Erfindung des Comic*. Hg. v. dems. und Lambert Wiesing. Bachmann Verlag, S. 13–34; S. 16.

¹⁰ *sinfest.net*

¹¹ Vgl. Klaus Schikowski (2014) *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Reclam; S. 34–39.

¹² *Schlägt man ein Wörterbuch der Philosophie auf, findet man unter diesem Begriff lange Diskussionen darüber, was Heidegger gut fand, und was Adorno ganz schlecht fand. Darum geht es hier aber gar nicht.*

¹³ *Ein guter Einstieg in die Metapherntheorie findet sich z.B. bei Anselm Haverkamp (1996) Theorie der Metapher. 2. Aufl. Wissenschaftliche Buchgesellschaft.*

¹⁴ Vgl. Catherine Khordoc (2001) „The Comic Books Soundtrack: Visual Sound Effects in Asterix“ In: *The Language of Comics. Word and Image*. Hg. v. Robin Varnum und Christian T. Gibbons. University Press of Mississippi, S. 156–173; S. 157.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

4/12

Was hier passiert, ist durch und durch typisch für jede Mediengeschichtsschreibung. Aus dem weiten Spektrum aller *möglichen* Eigenschaften einer Kommunikationssituation werden *bestimmte* ausgewählt, die auf grundverschiedenen (kulturellen, produktionstechnischen, semiotischen, institutionellen oder ästhetischen) Ebenen liegen können. Wie eine Lupe oder ein Filter wird unser Begriff so einige Attribute beleuchten – und alle anderen als nicht-wesentlich in den Hintergrund rücken. Diese Auswahl ist aber, auch wenn dies so klingen mag, keinesfalls beliebig. Man wird stets solche Merkmale heranziehen, welche das fragliche Medium am besten *von anderen unterscheiden*.

Auch eine scheinbar unproblematische, technologische Erfindung wie der Film wurde erst durch ebensolche Vergleichsprozesse *als Medium* wahrgenommen: Von einem bloßen Aufnahmeverfahren, einer wissenschaftlichen Apparatur, wurde der frühe Film in seiner öffentlichen Wahrnehmung langsam zu einer eigenständigen Kunstform; durch Bezüge, Vergleiche und Abgrenzungen zu bereits bekannten Darstellungsmitteln – wie Literatur und Theater.¹⁵

Dies ist nun nichts, was zu kritisieren wäre, denn anderes ist auch kaum möglich. Auch der gegenteilige Versuch, den Film z.B. eben nicht mehr nur als abgefilmtes Theater (also übertragen) zu begreifen, bediente sich fremdmedialer Metaphern wie: visuelle *Musik*, Bilder-*Sprache* usw. Jedes eigentliche Medienverständnis ist damit das Resultat unzähliger Hintergrundmetaphern, deren wir uns zumeist nicht mehr bewusst sind. Medienwissenschaftler wie Jens Schröter zeigen daran, wie derlei intermediale Vergleiche paradoxerweise *vor* jeder unserer Einzelmedien-Vorstellungen stehen;¹⁶ und zwar unabhängig davon, auf welcher technischen Basis sie beruhen. Die Kriterien dafür verändern sich natürlich besonders in Zeiten technologischer Umbrüche, da wir nun *andere* Vergleiche und Abgrenzungen durchführen und neue begriffliche Filter auf den Plan rufen.



Lukas R.A. Wilde, Erlangen 2014

¹⁵ Vgl. Lars Elleström (2010) „The Modalities of Media. A Model for Understanding Intermedial Relations“ In: *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Hg. v. dems. Palgrave MacMillan, S. 11–50; S. 25.

¹⁶ Vgl. Jens Schröter (1998) „Intermedialität. Facette und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“ In: *Montage/av* 7.2, S. 129–154.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

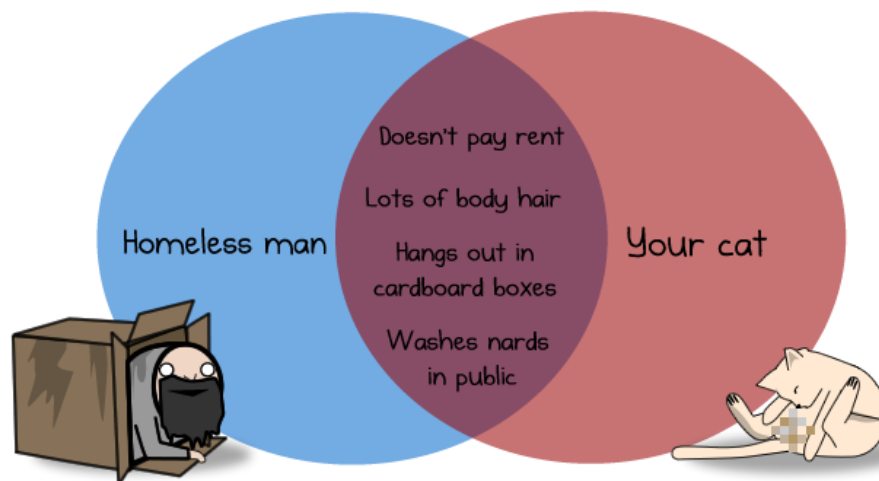
Lukas R.A. Wilde

5/12

Die Formensprache des digitalen Comic

Was hat all dies mit dem digitalen Comic zu tun? Sehr viel. Unsere Vergleiche beginnen sich zu wandeln. Wir verstehen den Comic z.B. schon so lange als *Graphic Novel*, weil wir hier Vergleiche mit der Literatur, und als *Sequenzielle Kunst*, weil wir Vergleiche mit der Malerei suchen; Bezüge, die ihn gleichzeitig adeln, aber stets auch abgrenzen sollen (indem wir dann wieder spezifizieren und etwa nur Bildfolgen oder *erzählende* Bilder zulassen).

Homeless man VS your cat



1 – Matthew Inman: „Homeless man VS your cat“ in: *The Oatmeal*²¹

Sehen wir uns aber viele der populärsten aktuellen Webcomic-Serien wie Randall Munroes *XKCD*¹⁷, Matthew Inmans *The Oatmeal*¹⁸ oder auch Schloggers Blog *Gehirnfürze und andere Comics*¹⁹ an, werden wir feststellen, dass viele Episoden *nur* aus einzelnen Bildern bzw. graphischen Diskursen zu Alltagsbeobachtungen bestehen;²⁰ viele enthalten nicht einmal Bilder im eigentlichen Sinne, sondern komische Diagramme, Graphen und Infografiken, die in kaum einer Comic-Definition je auftauchen würden (Bild 1).

Offensichtlich ist dies kein Problem dafür, solche Serien trotzdem als *Webcomic* zu verstehen – *The Oatmeal* erhielt am 25. Juli 2014 mit dem Eisner Award für „Best Digital Comic“ sogar einen der wichtigsten Comicpreise.

¹⁷ xkcd.com

¹⁸ theoatmeal.com

¹⁹ schlogger.de

²⁰ Zur Diskussion des Zusammenhangs von Einzelbildern mit Webcomic-Definitionen vgl. auch Hammel, S. 18ff.

²¹ theoatmeal.com/comics/homeless_vs_cat

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

6/12

Die Formensprache des Comic weitet sich aus. Sie tut dies ebenfalls durch neue Multimedia-Bestandteile, durch Integration von bewegten Inhalten, interaktiven Elementen oder Tonspuren. Dadurch stellt sich ein Problem, das im analogen Bereich nie gegeben war: „Sinnvoll und wichtig hingegen sind Abgrenzungen zu Zeichentrickfilm und Spiel“, meint Hammel,²² und fügt gleich hinzu: auch zu *Motion Comics* (etwa den animierten Adaptionen von *Batman: Mad Love* oder *Watchmen*). Zu diesem Zweck geraten ganz neue Unterscheidungskriterien in den Blick.

Ein hitziger, auf den Seiten des *Comic Journals* geführter Schlagabtausch zwischen dem Phantagraphics-Verleger Gary Groth und McCloud, der 2001 ein weites Medienecho bis zu *Salon.com* hervorgerufen hatte,²³ entzündete sich unter anderem am Streitpunkt von Animationselementen im Webcomic. Während McCloud diese neuen Gestaltungsmittel euphorisch begrüßte, erschienen sie dem Print-Puristen Groth geschmacklos und lächerlich.²⁴

Ohne diesen wertenden Unterton erklärt auch der Comicforscher Jakob F. Dittmar, die Identität des Comics höre vermutlich dort auf, wo animierte Bewegungen und Klänge hinein spielten, denn: das entscheidende Comic-Kriterium sei die individuell kontrollierbare Zeitlichkeit der Leseerfahrung: „Comics are to be read according to individual pacing and interests“.²⁵

Ganz Ähnliches führen auch der Regisseur Guillermo del Toro in einem Podcast von 2011²⁶ und Comicauteur Yves Bigerel in seinem interaktiven Webcomic-Manifest von 2009²⁷ an: Anders als gegenüber dem passiven Beobachter der Animation verlangt der Comic von seinen Lesern aktive Mitarbeit.

Zieht man aber nicht das Attribut der *Unbewegtheit*, sondern das der Leserkontrolle über diese Bewegung als Unterscheidung heran, wie einer der ersten Webcomic-Stars, demian5, es ebenfalls in einem Interview ausgedrückt hat („Comics are Control!“²⁸), so fallen auch digitale Experimente wie Stevan Živadinović *Hobo Lobo of Hamelin*²⁹ oder die von Augusto Paim in dieser Dokumentation vorgestellten interaktiven Reportage-Comics noch unter diese Definition (Seite 27).

Genauso argumentiert auch der Webcomic-Pionier Daniel Merlin Goodbrey in dieser Frage: wenn eine animierte Sequenz beliebig vor- und rückscrollbar sei, und zwar für jeden Leser in einer selbstgewählten Lesegeschwindigkeit, dann bleibt die definatorische Feststellung „Comics are Control“ erhalten.³¹

²² Hammel, S. 25.

²³ Vgl. Damien Cave (2001) „No laughing Matter. BANG! POW! ZAP! Online comics come under assault from the art forms old guard“ In: *Salon.com* salon.com/2001/08/09/comics_2.

²⁴ Gary Groth (2001) „McCloud Cuckoo Land“ In: *The Comics Journal*, 232, S. 32–40.

²⁵ Jakob F. Dittmar (2012) „Digital Comics“ In: *Scandinavian Journal of Comic Art*, 1.2, S. 82–91; S. 89.

²⁶ Ken Levine und Julian Murdoch (2011) „Irrational Interviews 9: Guillermo del Toro, Part 2“ In: *Irrational Games* irrationalgames.com/insider/irrational-interviews-9-guillermo-del-toro-part-2/.

²⁷ Yves Bigerel (2009) „About Digital Comics“ balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969.

²⁸ Vgl. „No Laughing Matter“.

²⁹ hobolobo.net

³⁰ boltcity.com/copper

³¹ Daniel Merlin Goodbrey (2013) „Digital Comics – New Tools and Tropes“ In: *Studies in Comics*, 4.1, S. 185–198; S. 194.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

7/12



2 – Kazu Kibiushi (2005): Copper #25: Arcade30

Zusätzlich stellt er mit noch schärferen Unterscheidungsparametern fest: auch für automatisierte, geloopte Bewegungen (wie in demien5s gepriesenem Online-Meisterwerk *When I am King*³²) gibt es bereits Print-Präzedenzfälle: Obelix, der seine Fäuste im Kreis schwingt, oder ein Hund, der seinen eigenen Schwanz jagt (Bild 2).

Solche polymorphen Bilder, wie der Comic-Kognitionsforscher Neil Cohn sie nennt,³³ präsentierten schon immer mehr als zeitliche Einzelmomentaufnahmen, nämlich: kontinuierliche Bewegungen als *konzeptuelle Einheiten*. Bei sparsamem Einsatz animierter Gifs, so Goodbrey, handelte es sich somit um nichts anderes als ein technisches Update dieses uralten Prinzips. In beiden Fällen dienen somit neu-entdeckte, abstraktere Kriterien einerseits dazu, auch am klassischen Comic alte Gestaltungsprinzipien neu zu verstehen; sie fungieren andererseits dazu, digitale und analoge Comics auf ein gemeinsames Vergleichsplateau zu hieven, indem sie als Variationen der gleichen ästhetischen Konzepte erscheinen.

Diese Strategie lässt sich auch umkehren: Das sicherlich bekannteste Prinzip zur Unterscheidung beider Seiten ist der *Infinite Canvas*, die „unendliche Leinwand“: die Möglichkeit, durch überwundene Druckseitenbegrenzung auf das Umblättern verzichten und kontinuierlich weiterzulesen zu können – wie in Daniel Lieskes *Wormworld Saga*³⁴. Der *Infinite Canvas* und die vielfältigen Möglichkeiten, ihn narrativ einzusetzen, wurden seither auch zur Gallionsfigur eines Webästhetik-Begriffs, der eben nur im Digitalen denkbar ist. Wirft man aber einen Blick in McClouds *Reinventing Comics* zurück, in dem das Konzept das erste Mal auftauchte, so stellt man fest, dass McCloud ihn gerade *nicht* als Zäsur, als Abgrenzung zum normalen Comic verstanden wissen will.

³² demian5.com/king/wiak.htm

³³ Neil Cohn (2010) „The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension“ In: *Studies in Comics*, 1.1, S. 127–147.

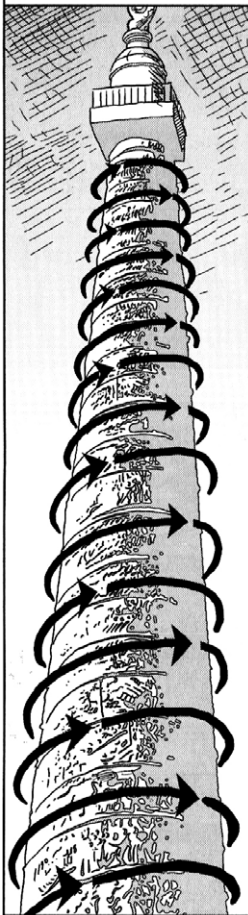
³⁴ wormworldsaga.com

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

8/12

Very different from both *cave* and *tomb*, yet also following a single unbroken reading line.



3

Scott McCloud (2000):
Reinventing Comics. Paradox Press, S. 218.³⁵

Im Gegenteil: Er führt ihn mit Rückgriff auf die Trajanssäule und den Bayeux-Wandteppich ein, wo ebenfalls bereits kontinuierlich und umbruchsfrei, in einer *Unbroken Reading Line*, einer „ungebrochenen Leselinie“ erzählt wurde (Bild 3).

Nicht das Digitale des Web ist hier die Technologie, die das eigentliche Prinzip Comic unter neue Bedingungen stellt, sondern umgekehrt: Die Printtechnik erscheint so als Medienzäsur, welche eine Segmentierung und Fragmentarisierung des Comic erzwingt.

Ebenso flexibel, wie sich der *Infinite Canvas* also rhetorisch deuten lässt, verhält es sich mit dem Gegenpol dieser *Unbroken Reading Line*: dem Umblättern. Obgleich das Blättern scheinbar typisch durch Druckvorgaben bedingt ist (so will es McCloud), sieht Goodbrey das Blättern erneut – als Gestaltungsprinzip – *besonders* im Web ermöglicht: Als Konzept der *Panel Delivery*, dem kontrollierbaren „Bilder-Nachschub“, der bei jedem Weiterklicken zum Tragen kommt: Dies ist narrativ vielseitig einsetzbar, wenn etwa in Mark Waids digitalem *Thrillbent.com-Comic Insufferable*³⁶ ein „Weiter“-Klick den Leser zunächst zur folgenden Seite, in Schlüsselmomenten hingegen nur zum anschließenden Panel trägt; solch dramaturgische Verzögerungen lassen sich im Web für Spannungsaufbau und *Pacing* vervollkommenen – die künstlerische Kontrolle über Anzahl, Reihenfolge und Anordnung neuer Panels, die pro Klick enthüllt werden, kann Zeitempfinden und Dramaturgie massiv beeinflussen.

Vielseitige Einsatzmöglichkeiten dieser Technik finden sich auch in einer anderen *Thrillbent*-Serie, *The Endling* von Jonathan Larsens und Cecilia Latellas:³⁷ Anstelle von neuen Panels, bekommt der Leser hier per „Weiter“-Klick häufig überraschend nur Veränderungen innerhalb des Bildes, „*One-Page-Effects*“³⁸, zu sehen;³⁹ Goodbrey's Argument ist somit zusammenfassend, dass die digitale Technik den Reichtum kompositorischer Tricks nur vergrößert und weiterträgt, der z.B. durch Seitenbegrenzungen schon immer zum Grundvokabular des Comics gehört hat.⁴⁰

Was also ist der Normalzustand, was die medial bedingte Variation?

³⁵ Vgl. McCloud, Scott (2000) *Reinventing Comics. Paradox Press*; S. 218.

³⁶ thrillbent.com/comics/insufferable

³⁷ thrillbent.com/comics/the-endling/the-endling-volume-1-chapter-1/#1

³⁸ Vgl. Hammel, S. 67.

³⁹ Ein neues Webcomic von 2014, Lorenzo Ghetts „*To Be Continued*“, basiert ganz wesentlich auf solchen Spielen mit dem Interface: Fast jede Episode verfügt über eine eigene Benutzerführung: tobecontinuedcomic.com/.

⁴⁰ Goodbrey, S. 191.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

9/12

Unsere jeweilige Definition vermag, so beliebig sie nach all diesen Beispielen auch erscheinen mag, viel über *angenommene* mediale Ausgangssituationen und Vorannahmen enthüllen; und damit lässt sich auch ein veränderter, schärferer Blick auf alle anderen Comicwerke und ihre Kompositionen gewinnen.

Wir sind nicht durch Webcomics gezwungen, technische Entstehungsbedingungen des Comics mitzudenken: wir werden darauf gestoßen, dass wir dies auch in Printmedien immer getan haben: Photos z.B. sind von technischer Seite her schon lange im Comic reproduzierbar. Dennoch meinen viele Comicdefinition, *gezeichnete* Bilder seien essentiell, beziehen also einen Aspekt der Produktionstechnologie mit ein.⁴¹

Wie Arne Schulenburgs und Tim Wöhrles Beitrag zur Vielfalt von digitalen Fotocomics im Netz zeigt, scheint dies im Web viel unproblematischer (ab Seite 17).

Der Gebrauch des digitalen Comic

Gleiches gilt für veränderte Blicke auf kommunikative Funktionen des Comic.

Die Bereiche, an die der Comic stets kulturellen Anschluss gesucht hatte, waren einerseits eben die Literatur (z.B. als große Erzählung der *Graphic Novel*), andererseits die bildende Kunst (als kompositorisches Kunstwerk, v.A. im frangobelgischen Raum)⁴³ – was Erzähltechniken angeht, sicherlich auch der Kinofilm (*Establishing Shots*, *Close-Ups* usw.). Diesen Bezügen werden im Digitalen ganz neue hinzugefügt: man lässt sich von Youtube-Videos und Message Boards inspirieren, *shared* Comic-Folgen wie kommentierte Fotos oder animierte Gifs.

Der *Lebensfenster-Preis* wird für „graphisches Bloggen“ verliehen (Bild 4), eine wunderbare Wortneuschöpfung, die den Bezug zu klassischen Nachbarmedien gar nicht erst sucht und neue digitale Praktiken als Ver-



Kurt Schalker Der Preis Die Jury Die Nominierten

Der Lebensfenster-Preis

Der Preis für graphisches Bloggen.

Jedes Jahr seit 2011 vergibt das KSK zu Ehren von Kurt Schalker einen Preis für unermüdlich kreatives Schaffen an talentierte Blogger und Webcomicmacher.

4 – Der Lebensfenster-Preis⁴²

⁴¹ Vgl. Monika Schmitz-Emans (2012) „Photos im Comic“ In: *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina und Lars Banhold. Bachmann Verlag, S. 55–74.

⁴² kurt-schalkar.de

⁴³ Vgl. Jan Baetens (2012) „Words and Images in the Contemporary American Graphic Novel“ In: *Travels in Intermedia[lity]: ReBlurring the Boundaries*. Hg. v. Bernd Herzogenrath. Dartmouth College Press, S. 92–110.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

10/12

gleichpunkt wählt: Dass sich in unserem „Zeitalter der Literatur im elektronischen Raum“⁴⁴ der Umgang mit Texten grundlegend verändert hat, wurde vielfach bemerkt. Das wirkt auf integrierte Nachbarmedien wie den Comic – und seine Geschichtsschreibung – zurück. Forscher wie Marianne Hicks⁴⁵, Ivan Mitrevski⁴⁶ oder die UF Visual Rhetoric Research Group⁴⁷ haben plagiatorische Webcomic-Praxen – zwischen Scanlation-Raubkopien, *Meme*-Verbreitungen, Dan Norths *Dinosaur Comics*-Sampling oder Social Media-Distribution – als direkte Fortführung einer Traditionslinie zur Underground Comix Szene der 1960er bis 80er Jahre diskutiert: So, wie im illegitimen Distributionskanal des Headshops eine eigenständige Gegenkultur etabliert wurde, so seien Webcomics wie *User Friendly*⁴⁸, *8-Bit Theater*⁴⁹ oder *Exploding Dog*⁵⁰ untrennbar mit einem *Digital Rights/Copyleft*-Ethos verbunden.

Man muss dem nicht zur Gänze zustimmen, um vor einem veränderten *Umgang* mit Comics im Web auch die *Comicgeschichte* in einem anderen Licht zu reflektieren: „die Theorie des Comic anders zu denken“⁵¹, wie der Medientheoretiker Ramón Reichert es formuliert; etwa als jedermann zugänglichem Kommunikationsmittel, statt als Kunstform (was auch immer man darunter verstehen mag).

Gemeinsamkeiten all dieser verschiedenen Möglichkeiten, den digitalen Comic zu denken, sind sicher darin zu finden, dass er ein Stück weit die Freiheit besitzt, sein eigenes Format selbst zu wählen: seine Formensprachen und Limitierungen, ja selbst, ob er überhaupt primär als Comic aufgefasst werden will – oder als nur *ein Element* zwischen Texten und Multimedia-Hybriden in Blogs, Online-Magazinen, Illustrations-Seiten und Social Media-Profilen: „when I visit a website it is not clear exactly, what kind of text/image/motion nexus I will be encountering“, hebt der Film- und Medienforscher Scott Bukatman gerade als Potential und Chance heraus.⁵²

Damit nähert sich der Comic nicht nur erneut dem klassischen Magazin an, sondern auch wieder den Ursprüngen des *Comic Strips*: ein unsauberer Fremdkörper zwischen den Kolumnenspalten der *Tabloid*-Presse, der durchaus auch als Provokation der ordentlichen Textkultur verstanden werden wollte. Auch das ist nur eine Option von vielen, denn dass der Webcomic Vertreter hervorgebracht hat, die mit Fug und Recht als Meisterwerke gelten (neben *When I am King* fällt z.B. sofort Evan Dahms *Rice Boy*⁵³ ein), dürfte kaum noch bestritten sein.

⁴⁴ Christiane Heibach (2003) *Literatur im elektronischen Raum*. Suhrkamp.

⁴⁵ Marianne Hicks (2009) „Teh Futar. The Power of the Webcomic and the Potential of Web 2.0“ In: Richard Scully und Marian Quartly (Hg.) *Drawing the Line. Using Cartoons as Historical Evidence*. Monash University ePress.

⁴⁶ Ivan Mitrevski (2005) „Russian Komiks and the Internet Underground“ In: *International Journal of Comic Art*. 7.1, S. 67–74.

⁴⁷ Sean Fenty, Trena Houp und Laurie Taylor (2004) „Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution“ In: *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 1.2.

⁴⁸ userfriendly.org/ ⁴⁹ nuklearpower.com/8-bit-theater/ ⁵⁰ explodingdog.com/

⁵¹ Ramón Reichert (2011) „Die Medienästhetik der Webcomics“ In: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Hg. v. dems., Barbara Eder und Elisabeth Klar. Transcript, S. 121–141; S. 138.

⁵² Scott Bukatman (2002) „Online Comics and the Reframing of the Moving Image“ In: *The New Media Book*. Hg. v. Dan Harries. University of California Press, S. 133–143; S. 136.

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

11/12

Wir können (wie McCloud) all diese technologischen, soziokulturellen und historischen Variablen ausblenden und Comic zu einem universellen Gestaltungsprinzip erheben – und dabei viele interessante Unterschiede eher herabspielen. Oder wir können aus dem gewaltigen Spektrum von Bildergeschichten, Mangas, Bande dessinées, Comics, Webcomics (und was wir sonst noch heranziehen möchten) durch enge Kriterienfilter einen eigentlichen Kern herauschneiden. Nichts davon wird richtiger sein als anderes – allenfalls spannender für eine originelle Perspektive.

Anything goes? Webcomics als Begriffspolitik

Wenn eine objektive Definition des Comics – und des Webcomics – also nicht möglich ist, wenn das Comicsein eines Gegenstands eine ziemlich wandelbare Auffassung ist, ist dann nicht jeder Begriff ganz beliebig? Bleibt dann nicht der Rückzug in einen etwas zynischen Relativismus? Das genaue Gegenteil ist der Fall. Das Feld, in dem über die Akzeptanz eines Begriffs entschieden wird, bezeichnet man in einem gewissen Jargon als den Diskurs. Im Diskurs entscheidet sich, ob eine Rede angenommen wird und auf Zustimmung stößt; ob man sich mit einer Definition in die Nessel setzt; ob man offene Türen einläuft – oder sie sich langsam erstreiten muss. Nichts davon ist in Stein gemeißelt, aber viel wichtiger: nichts davon ist einfach relativierbar, denn Diskurse sind träge.

Es hat lange gedauert, bis ein abwertendes Verständnis des Comic als „Massenzeichenware“⁵⁴ überwunden wurde und ein solcher Weg lässt sich schwer abkürzen. Solche Einigungsprozesse werden umso wichtiger, je weniger das gute Argument abschließend belegbar ist. Begriffe leisten immer Lobbyarbeit – nicht nur für diejenigen, die von einer günstigen Definition profitieren, sondern vor Allem für diejenigen, denen wir das Definitionsrecht zugestehen. Es geht nicht darum, Konstrukte abzuschaffen, es geht darum, sie zu besetzen.

Dem Webcomic wurde vielfach ein Demokratisierungspotential zugesprochen. Das ist McClouds Idee des überwundenen *Gatekeepers*: nicht mehr alleine die Verlage können entscheiden, was innovativ ist, wer Künstler genannt werden darf.

So könnten Geschichten erzählt werden, die sperrig und unbequem sind, die nicht in etablierte Marktstrukturen passen. Das mag richtig sein. Das politische Potential des Webcomic beginnt aber bereits viel früher: nicht erst durch Werke, sondern durch die Provokation seiner wandelbaren Existenz; durch neue, unsaubere Ausdrucksformen, die unsere geregelten Vorstellungen von Kunst, Kommerz, Kommunikation und auch Fan Fiction irgendwie durcheinander bringen. Wenn Webcomicserien wie *Penny Arcade*⁵⁵ auf viele Millionen Leser pro Monat kommen, während selbst die weltweit erfolgreichsten Superheldenserien kaum mehrere hunderttausend erreichen, dann werden hier Realitäten geschaffen, auf die zu reagieren ist.

⁵³ rice-boy.com

⁵⁴ Wiltrud U. Drechsel und andere (Hg.) (1984) *Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*. Suhrkamp

⁵⁵ penny-arcade.com

Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?

Lukas R.A. Wilde

12/12

In manchen Fällen mag es dafür hinderlich sein, sich allzusehr an hergebrachten Begriffen zu orientieren. Manchmal mag es aber auch noch hinderlicher sein, sich auf ein überzeitliches Ur-Prinzip, wie *Sequential Art*, zurückzuziehen, das all die kleinen und großen Unterschiede einfach verschluckt – manchmal mögen z.B. auch die Unterschiede zwischen den Gegenstandsklassen, die wir als Web-Comic und Web-Manga/*Doujinshi* unterscheiden, aufschlussreicher sein als ihre Gemeinsamkeiten. Its up for Discussion.

Unser Verständnis aber, was eigentlich als Comic aufgefasst wird, wird sich immer entlang ästhetischer Praxen und praktizierter Realitäten verändern. Und ebenso transformieren sich unsere Kriterien für Innovation, Qualität – oder vielleicht einfach auch nur für *cooles Zeugs!*

Es dürfte klar geworden sein, dass es ganz und gar nicht als Provokation verstanden werden sollte, festzuhalten: Es gibt eigentlich keine Comics.

Es gibt Begriffe. Es gibt Praxen. Leute produzieren Dinge und andere Leute benennen Dinge. Manche machen sogar beides – und beide Seiten können einander gegenseitig inspirieren. Nichts davon ist unwichtig, und nichts davon ist trivial. Denn es lohnt sich in der Tat, für einen guten (Web-)Comic-Begriff zu streiten!

Es lohnt sich, da ein formidabler Begriff unsere Aufmerksamkeit auf ganz neue Aspekte dieser unsauberen, uneigentlichen Gestaltungsform lenken kann. Im Lichte der Materialien, die in dieser Materialsammlung über digitale Comics in ihren vielen Facetten zusammengetragen sind, sollte man vielleicht auch irgendwann die Theorie beiseite lassen und nicht nur *über* Comics, sondern auch *mit* Comics nachdenken: unsere Begriffe und Konzepte *durch* Webcomics erweitern lassen; beziehungsweise durch das, wie auch immer wir es nennen mögen.⁵⁶

Lukas R.A. Wilde studierte Medienwissenschaft und Japanologie an der Universität Erlangen-Nürnberg und der Gakugei Universität Tokyo.

Er ist Mitglied der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Redakteur des Online-Magazins der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) und auch irgendwie an Kilian Wildes und Felix Schittig Webcomic *Tale of Fiction* (taleoffiction.com) beteiligt. Derzeit forscht er als Doktorand am Institut für Medienwissenschaft der Universität Tübingen zum Einsatz von Manga-Grafiken und Piktogrammen in der japanischen Alltagskultur.

⁵⁶ Für wertvolle Beobachtungen und Anmerkungen zu diesem Artikel bin ich Andreas Völlinger und Felix Schittig zu Dank verpflichtet. Eine ausführlichere Diskussion zur Medialität des Comic aus medientheoretischer Perspektive findet sich online unter Lukas R.A. Wilde (2014) „Was unterscheiden Comic-Medien?“ In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 1, S. 25–50 closure.uni-kiel.de/data/closure1/closure1_wilde.pdf. Mit Bezug zum Webcomic auch bald in Wilde, Lukas R.A. (2015) „Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics.“ In: *Digital Comics. A Special-Themed Issue of Networking Knowledge*. Hg. v. Daniel Merlin Goodbrey und Jayms Nichols.