

## Das bildphilosophische Stichwort 18

Lukas R.A. Wilde

### Comic

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags aus  
Schirra, J.R.J.; Liebsch, D.; Halawa, M.  
sowie Birk E. und Schürmann E. (Hg.):  
Glossar der Bildphilosophie.  
Online-Publikation 2013.

Der Ausdruck ›Comic‹ ist zunächst eine Kurzform von ›comic print‹ oder ›comic strip‹, womit kurze ▷ komische Bildfolgen bezeichnet wurden, die gegen Ende des 19. Jahrhunderts in amerikanischen Zeitungen auftauchten und rasch weite Verbreitung fanden. Sie konnten sich dabei auf zahlreiche amerikanische und europäische Traditionen der Bildererzählung, der narrativen Bilderserie, aber auch der satirischen Karikatur stützen, die je nach der zugrunde gelegten Comic-Definition als Ahnenväter oder Proto-Comics angesehen werden. In den 1930er und 1940er Jahren ging gleichzeitig mit der Verkürzung auf ›Comic‹ nicht nur die Beschränkung auf humoristisches Material, sondern auch die Bindung an das Trägermedium Zeitung verloren. Heute wird das Wort, trotz seiner für manche pejorativ konnotierten Wurzeln, gerne als mediale Überbezeichnung verschiedenster Subgattungen von *Comic Strips*, *Web Comics* oder auch *Graphic Novels* verstanden und manchmal auch kulturübergreifend eingesetzt; wer die Unterschiede amerikanischer Werke zu anderen Traditionen herausstreichen will, besteht auf einer Differenzierung gegenüber französischen *BDs* (*bande dessinée*, ›gezeichnete Streifen‹), japanischen *Mangas* (漫画 oder マンガ – ›spontane Bilder‹) oder auch italienischer *fumettis* (nach den Sprechblasen-›Wölkchen‹).

Traditions- und kulturübergreifend wird der Comic zumeist als narratives Medium verstanden, das die gesamte Bandbreite journalistischer, literarischer und filmischer Genres abdeckt und auch eigene Genres ausbildete.

Spätestens seit den 1950er Jahren steht diese Entwicklung auch in enger Verbindung mit Erzähltraditionen im ▷ Real- und Animationsfilm. Dennoch ist eine konsensfähige Definition des Comic ausgesprochen problematisch, da dieser auf keinerlei bestimmenden oder bestimmbareren Technologie beruht und damit die Frage, ob es sich um eine Kunstform, ein Genre (der Literatur?) oder ein Medium handelt, auf keinerlei einhellige Antwort stößt.

## 1. Probleme der Definition des ›Comic‹

Das lange verfolgte »definitional project« (MESKIN 2007: 269), eine verbindliche Definition des Gegenstands »Comic« festzulegen, wird mittlerweile größtenteils als prinzipiell uneinlösbar angesehen.<sup>1</sup> Es lässt sich aber recht deutlich zwischen solchen Ansätzen unterscheiden, die das Augenmerk auf die medialen Zeichenträger, auf Produktion, Distribution und die kulturelle Rezeption von Comics lenken, und solchen, die unter Abstraktion historischer Bezüge eine eher formale oder semiotische Bestimmung suchen: Begrifflich ist es so auch sinnvoll, zwischen der ▷ Medialität (mehr dazu im nächsten Abschnitt) und der Modalität des Comic (multimodalen ▷ Zeichenangeboten) deutlich zu unterscheiden (vgl. PACKARD 2016a: 62ff.).

Innerhalb der Vertreter formalästhetischer Comic-Definitionen stehen sich im Wesentlichen zwei Ansätze gegenüber: Auf der einen Seite wird die Sequenzialität der Bildfolge, auf der anderen Seite das besondere Zusammenspiel von ▷ Textlichkeit und Bildlichkeit zum wichtigsten Definitionskriterium erhoben. Die Nähe zur Komik, die inhaltlich schon lange nur eine erzählerische Option unter vielen darstellt, spielt zumindest in einigen Definitionen noch eine bildtheoretische Rolle, insofern Comic-Bilder typischerweise eine bestimmte Darstellungsästhetik aufweisen: Comics sind zumeist nicht fotografisch realisiert und häufig nicht einmal »naturalistisch« gestaltet, sondern weisen eine Tendenz zum überformten, stilisierten oder abstrahierten Körper auf, der sie in die Nähe zur Karikatur rückt.

Obgleich unzählige Beispiele für wortlose Comics existieren, wurde die Verbindung von Textlichkeit und Bildlichkeit insbesondere in Robert C. Harveys einflussreichem Entwurf (2001) als bestimmendes Merkmal vertreten; in noch spezielleren Fassungen wird gar ein höchst konventionalisiertes Zeichen wie die Sprechblase zum definitorischen Kernstück erhoben (vgl. CARRIER 2000: 4). Der Faktor der Sequenzialität hingegen wurde prominent in Scott McClouds Meta-Comic *Understanding Comics* vertreten, das die bis heute vermutlich einflussreichste Definition bietet: »Juxtaposed pictorial or other images in deliberate sequence« (MCCLOUD 1993: 9). McCloud konnte sich hierbei selbst auf einen Praktiker berufen, Will Eisner, der die wirkungsmächtige Bezeichnung ›Sequential Arts‹ (sequenzielle Künste) prägte (vgl.

---

<sup>1</sup> Vgl. BOUYER 2014; HAGUE 2014; HELMS 2015; MIODRAG 2015; WITEK 2009.

EISNER 1985), unter denen Comics den für ihn wichtigsten Vertreter bilden. Die theoretisch avancierteste Fassung dieses Aspekts prägte der französische Comic-Theoretiker Thierry Groensteen, demzufolge die *differentia specifica* in der »ikonischen Solidarität des spatio-topischen Apparats« (GROENSTEEN 2007: 17) bestehe: »the relational play of a plurality of interdependent images« (GROENSTEEN 2007: 17). Eine solche ikonische Solidarität – eine Relation von Einzelbildern (Panels) zum Seitenganzen (Makro-Panel) – kann zwar auch andere Beziehungen als zeitliche Progressionen umfassen; dennoch stellt die gleichzeitige Anwesenheit verschiedener Zeitmomente in einem räumlichen und statischen Medium die prototypische Form der Comic-Bildfolge dar. Auch für McCloud wurde die Verräumlichung von Zeit (Abb. 1) mehr und mehr zur »essence of comics« (MCCLOUD 2000: 206).

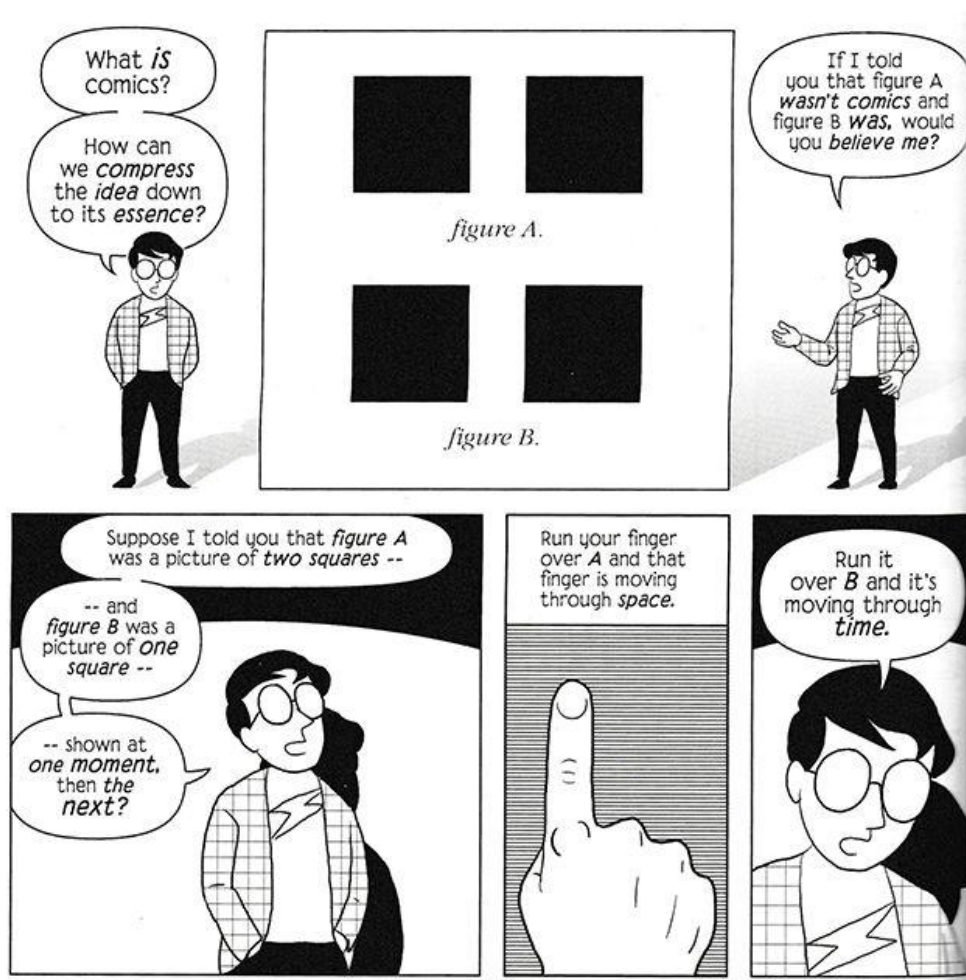


Abb. 1:  
Verräumlichung der Zeit  
Quelle: MCCLOUD 2000: 206

Durch die Sequenzialität verändert sich auch der Status des Einzelbildes insofern, als dass es als Element in einem größeren narrativen Syntagma angesehen werden kann und dem Comic darin eine »primäre Hybridisierung« von

Linearität und Spatialität (vgl. PACKARD 2006: 85) attestiert werden muss – und dies noch vor der Integration von Texten: Der Comic ›hybridisiert‹ damit nicht zwangsläufig Text und Bild, immer aber Bilder selbst, indem er sie gewissermaßen wie Schrift verwendet (vgl. KRAFFT 1978). Wo nicht einmal mehr von Bildern die Rede sein kann, weil die einzelnen Panels über keinerlei piktoriale Inhalte mehr verfügen,<sup>2</sup> lässt sich auf Gene Kannenberg Jr.s Begriff der *lexias* zurückgreifen: »a smaller sub-unit in a larger structure such as a panel or a page« (KANNENBERG 2001: 178). Stephan Packard demonstriert, dass dieses mereologische Verhältnis nicht nur als Verbindung einzelner Teile zu einem Ganzen, sondern häufig auch umgekehrt, als ›Anatomie‹, gedacht werden muss (vgl. PACKARD 2006: 79ff.): als Zerteilung eines graphischen Ganzen in Teile, die in sehr unterschiedlichen Relationen zueinander stehen können. Die meisten auf Bildsequenzialität aufbauenden Comic-Definitionen schließen den Einbild-Cartoon damit zumeist aus, was vielfach auch problematisch ist: nicht nur, da eine Sequenzialität häufig über die Serialität des fortlaufenden Strips hergestellt wird, sondern auch, da in manchen Cartoons durchaus ein ›virtuelles‹ Nachfolgebild angelegt ist und vom Rezipienten erschlossen werden muss, um die Pointe überhaupt zu verstehen (vgl. CARRIER 2000: 108; HAMMEL 2014: 18).

Alle formalästhetischen und semiotischen Definitionen des Comics stoßen aber auch aus prinzipiellen Gründen auf zahlreiche Schwierigkeiten. Nicht nur existieren stets Gegenbeispiele, die dennoch eindeutig *als Comic* verstanden werden (ein Sub-Genre an stummen *sans parole*-Comics kommt beispielsweise ganz ohne Texte aus; mit der Sequenzialität wird in zahlreichen Webcomic-Serien gebrochen). Noch problematischer erscheint, dass so auch historische Artefakte in die Comic-Geschichtsschreibung integriert werden, die üblicherweise keinesfalls so aufgefasst werden: Ahistorische Inklusionsversuche reichen dann vom Wandteppich von Bayeux, über die Trajanssäule bis hin zu griechischen Vasenbildern. Essenzialisierende Definitionen stehen so sicherlich nicht zu Unrecht unter dem Verdacht politischer Nobilitierungsstrategien (vgl. SABIN 1993: 13). Nicht zuletzt werden durch rein formale Bestimmungen häufig die politischen und soziologischen Dimensionen des Comics verwischt. Die Legitimationskämpfe um seine produktive Marginalität zwischen > Massenmedium und Subkultur machen einen wichtigen Teil seiner gesellschaftlichen und politischen Relevanz aus (vgl. BECKER 2010): Comics sind, anders als etwa > Filme, von jedermann leicht produzierbar, und seit der Jahrtausendwende durch den Medienwechsel ins Web (als Webcomics) zu einer weithin genutzten Form der Alltagskommentierung und -beobachtung avanciert (vgl. HAMMEL 2014; MITCHELL 2014; WILDE 2015).

Aus all diesen Gründen spricht vieles dafür, dass Comic als ein kulturell konstituiertes Medium nicht abschließend oder außerhalb wandelbarer Einigungsprozesse zu definieren ist. Formale Bestimmungsgrößen wie Se-

---

<sup>2</sup> Es existieren abstrakte und narrative Comics ohne gegenständliche Bilder, vgl. BAETENS 2011; MIODRAG 2015.

quenzialität oder Multimodalität sind zwar dann typische, keinesfalls aber bestimmende Merkmale: Die ›Comic-Haftigkeit‹ eines Gegenstands kann dann als skalierte Qualität verstanden werden, die anhand eines Clusters heterogener Merkmale identifizierbar wird, welche keinesfalls bei allen als Comics produzierten und rezipierten Artefakten zugleich vorhanden sein müssen.<sup>3</sup> Die einzelnen Ausgestaltungen von beispielsweise Comic-Strips, Webcomics, Gekiga-Mangas, *ligne claire*-Alben, amerikanischen *underground comix* usw. können daraufhin in Hinblick auf Produktions-, Distributions-, und Rezeptionsprozesse, auf ihre Einbettung in serielle und transmediale Erzählpraktiken, aber auch in Hinsicht auf spezifische Materialitäten, Ästhetiken und Bildlichkeiten genauer spezifiziert werden. Das »Prinzip Bildergeschichte« (GRÜNEWALD 2010) bzw. verschiedene Formen der »graphischen Narrative« (CHUTE/DEKOVEN 2006; vgl. GARDNER/HERMAN 2011) finden sich etwa auch bei Bilderbüchern und anderen Hybridtexten, gegen die eine eindeutige Abgrenzung ebenfalls unmöglich ist (vgl. GIBSON 2010). Selbst die Unsicherheit, ob Comics zwangsläufig narrativ sein oder unbedingt als Kunstform – und nicht etwa als interpersonelles ▷ Kommunikationsmittel – aufgefasst werden müssen, scheint einen immer wieder neu verhandelbaren Teil ihrer medialen Identität zu bilden.

## 2. Medialität des Comic

In mindestens dreierlei Hinsichten lässt sich im Zusammenhang mit dem Comic von einem ›Medium‹ sprechen: hinsichtlich

- seiner technologisch-materiellen Basis, insbesondere durch die Einbettung in bestimmte *Trägermedien*;
- seiner integrierten *Basismedien* Text und Bild;
- sowie schließlich seiner Identität als selbst distinkt wahrgenommenem *Einzelmedium*.<sup>4</sup>

Zunächst treten Comics in Trägermedien wie Zeitungen, gedruckten Alben oder (immer häufiger) in digitalen Lesetechnologien wie der *ComiXology*-App auf; in gedruckter Form handelt es sich daher also um ▷ Sekundärmedien, in digitaler um ▷ Tertiärmedien (vgl. HAMMEL 2014: 48ff.; PACKARD 2016a: 59). Viele halten es darum für ungeeignet, beim Comic selbst von einem Medium zu sprechen und bevorzugen die Bezeichnungen ›Format‹, ›Prinzip‹ oder auch ›Kunstform‹.

Der aus der Tradition der Intertextualitätsforschung und der Interart-Studies stammende Begriff der Intermedialität hat sich dennoch in der Comic-

---

<sup>3</sup> Vgl. MIODRAG 2015; WILDE 2014; WITEK 2009.

<sup>4</sup> Vgl. WILDE 2014; 2015.

forschung als sehr tragfähig erwiesen. Nach den Begrifflichkeiten von Irina O. Rajewsky und Werner Wolf muss es sich beim Comic daher um ein (konventionell als distinkt wahrgenommenes) Einzelmedium handeln (vgl. RAJEWSKY 2010; WOLF 2005), da dieses durch diskursiv-soziale Prozesse als solches ausdifferenziert worden ist. Seit den 1990er Jahren etwa nehmen zahlreiche Filmproduktionen auf Formensprache und Ästhetik des Comic Bezug: etwa durch die Integration Comic-typischer *Soundwords* in *Scott Pilgrim vs. the World* (Wright, 2010) (Abb. 2) oder einer besonderen Bildersprache in *Sin City* (Rodriguez/Miller, 2005) (vgl. HEYDEN 2013; RIPPL/ETTER 2013). Ein solcher, aus der Literaturwissenschaft stammender Intermedialitätsbegriff untersucht situierte ästhetische Praxen, die durch Formzitate Bezüge zwischen Mediensystemen herstellen und dabei werkspezifische Strategien verfolgen.



Abb. 2:  
Intermediale Referenzen in *Scott Pilgrim vs. the World* (USA, 2010)

Demgegenüber lässt sich der Comic auch mit einem eher medientheoretischen Zugang, wie er etwa von Jay D. Bolter und Richard Grusin vertreten wird, unter die Lupe nehmen (BOLTER/GRUSIN 2000; vgl. SINA 2016). Hier interessieren nicht die Strategien einzelner Werke oder Artefakte, sondern die historische Ausdifferenzierung der medialen Identität des Comic selbst, etwa durch Anleihen bei (und Abgrenzungen gegenüber) anderen Medien, die ebenfalls als distinkt wahrgenommen werden. Intermedialität ist hier ein Basisphänomen, das der Identifizierbarkeit einzelner Medien paradoxerweise vorausgehen muss (vgl. SCHRÖTER 2012: 29; WILDE 2014). Die Konzeption des Comic als *Graphic Novel* (also als eine Form der Literatur) ist schließlich ebenso eine fremdmediale Metapher wie jene von *Sequential Art* (als eine Form der bildenden Künste); durch jüngste Digitalisierungsprozesse und die Einbettung des Comic in Webseiten, Blogs und ›sozialen Netzwerken‹ werden diese Konzeptionen durch neue mediale Metaphern (wie ›graphisches Bloggen‹) transformiert. Zugleich ermöglicht die Digitalisierung auch eine punktu-

ell andere Formensprache: Der von McCloud propagierte ›Infinite Canvas‹ (die Möglichkeit auf Seitenumbrüche zu verzichten, Abb. 3) stellt hier nur das bekannteste Beispiel dar (vgl. MCLOUD 2000: 222; WILDE 2015: 8).

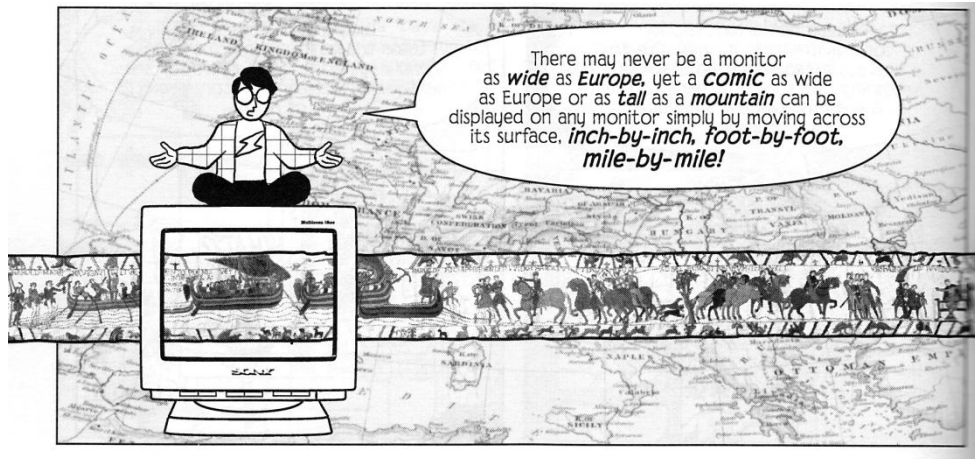


Abb. 3:  
Veränderung der Formensprache durch neue »Trägermedien«  
Quelle: MCLOUD 2000: 222

In jedem Fall erscheint es sinnvoll, die Medialität der so verstandenen Gegenstandsklasse insofern als multidimensional zu konzipieren, als dass sie semiotische, technologische und institutionelle Ebenen gleichermaßen umfasst, und eben auch anhand prototypischer Werke und Produkte identifiziert werden kann (vgl. THON 2014a). Nach Siegfried J. Schmidt ist ein solcher Medienbegriff eher als mediales Dispositiv zu verstehen (vgl. SCHMIDT 2000b; 2004), das im Falle des Comics eben auch sozialsystemische Institutionen wie Verlagshäuser, Händler und Internet-Communities, sowie eine arbeitsteilige Autorschaft zwischen vielen Akteuren umfasst (vgl. PACKARD 2016a: 58). Ein Entwurf zu einer von Bruno Latour inspirierten Lesung der Comic-Medialität als einem Netzwerk heterogener Akteure, zu denen gleichermaßen Produzenten wie Materialitäten gehören, stammt von Sebastian Bartosch (2016).

Die semiotische beziehungsweise multimodale Verschränkung der *Basismedien* ›Text‹ und ›Bild‹ kann prinzipiell ebenfalls als *Medienkombination* angesehen werden, die Bestimmungen des Comics als prinzipiell intermedial zugrunde liegt; da dieses Zusammenspiel jedoch zumeist nicht mehr als Hybridisierung – oder gar als fremdmediale Markierung – wahrgenommen wird,<sup>5</sup> haben sich für Textlichkeit und Bildlichkeit als »two different sign systems or modes of mediation« (KUHN/VEITS 2015: 237) zunehmend die Bezeichnungen ›Multimodalität‹ oder ›Intersemiotizität‹ etabliert: »Dass mehrere Bilder nebeneinander und bisweilen im Verein mit Schrift rezipiert werden, wird dann

<sup>5</sup> Das Zusammenspiel scheint ja sogar konstitutiv für die mediale Identität des Comic, vgl. HEYDEN 2013; RIPPL/ETTER 2013; STEIN 2015.

kaum mehr als Kombination mehrerer etablierter Formen, sondern selbst als gewohnte Form rezipiert« (PACKARD 2016a: 62).

Dadurch lässt sich der Ausdruck ›Intermedialität‹ entweder für konkrete intermediale Bezüge innerhalb bestimmter Werke oder aber für generelle Ausdifferenzierungsprozesse zwischen dem Comic als medialem Dispositiv und seinen Nachbarmedien freihalten. Das jeweilige Zusammenspiel von Text und Bild wird so erst als Symptom dieser Verhältnisse interpretier- und deutbar. ›Form‹ und ›Medium‹ müssen so wechselseitig zueinander bestimmt werden, ohne dass sich ein Phänomen ahistorisch einer der beiden Seiten zuschlagen ließe (vgl. WILDE 2014). Eine medienwissenschaftliche Comicforschung interessiert sich so für das wandelbare Wechselspiel von normalisierenden Konventionalisierungen und grenzüberschreitenden Innovationen. Packard hat den von Dick Higgins entliehenen Terminus ›Intermedium‹ vorgeschlagen (PACKARD 2016a: 61; vgl. HIGGINS/HIGGINS 2001), wann immer der Comic sich in seiner Formsprache konventionellen Mediengrenzen versperrt und so seine ›Lesbarkeit‹ inmitten der visuellen Kultur neu aushandelt – insbesondere auch dadurch, dass seine Bildlichkeit uns in irgendeiner Weise wieder unvertraut wird.

### 3. Intersemiotizität und Multimodalität des Comic

Ogleich sich Text und Bild also selbstredend auch als *Basismedien* verstehen lassen, deren Ermöglichungshorizonte der Welterschließung insbesondere im medienphilosophischen Diskurs eine zentrale Rolle zukommt, werden diese semiotischen Ressourcen immer häufiger als *Modes* im sozialsemiotischen Sinn verstanden. Eine Interaktion dieser semiotischen Modes – wie im Comic – wäre dann als ›Multimodalität‹ zu betrachten (vgl. KRESS 2010; VAN LEEUWEN 2005). Dem Zusammenspiel von Schriftlichkeit und Bildlichkeit kommt im Comic in jedem Fall eine herausragende Bedeutung zu; je nach Autor ist dieses als Nebeneinander oder als Hybridisierung zu verstehen, mit allen daran angeschlossenen Dichotomien wie ›Sequenzialität‹ vs. ›Spatialität‹, ›Arbitrarität‹ vs. ›Motiviertheit‹, ›Kognition‹ vs. ›Perzeption‹ oder ›Transparenz‹ vs. ›Komplexität‹ (vgl. HOCHREITER/KLINGENBÖCK 2014; MIODRAG 2013: 83ff.; VARNUM/GIBBONS 2001). Einigkeit scheint zumindest insofern zu bestehen, als dass die narrativ und ästhetisch relevanten Informationen zumeist über beide ›Kanäle‹ zugleich verteilt werden. Eine Dichotomisierung übersieht jedoch, dass auch innerhalb dieser beiden Zeichenklassen (vielleicht medienspezifische) Spannungen wirksam bleiben (Abb. 4):<sup>6</sup> »We continue to distinguish between the function of words and the function of images, despite the fact that comics continually work to destabilize this very distinction. This tension is fundamental to the art form« (HATFIELD 2005: 34).

---

<sup>6</sup> Vgl. auch HORSTKOTTE 2013.



Abb. 4:  
Schriftbildlichkeit  
Quelle: MCCLOUD 1993: 134

Sind autonome Erzählertexte in *Caption-Boxen* (Erzähl-Blöcke) am deutlichsten am schriftlich-literarischen Ende des Spektrums positioniert, so verschränkt bereits die Sprechblase verschiedenste semiotische Dimensionen: Die visuelle Gestaltung von Blasenform und Typographie verrät oft viel über prosodische Informationen und suprasegmentalen Klang (Abb. 4), während sie durch ihre Platzierung im Bildraum und ihre Zuordnung zu einem sprechenden Aktanten einen zeitlichen und räumlichen Index verliehen bekommt (vgl. SCHÜWER 2008: 209). Der »Dorn« ermöglicht so einen »transfer between iconic and linguistic codes« (KHORDOC 2001: 159; vgl. WILDE 2016a). *Soundwords* oder Onomatopoesien organisieren den Bildraum gar unmittelbar mit, indem sie perspektivische Projektionen nachvollziehen, in Tiefenräume eindringen oder dynamische Bewegungs- und Fluchtlinien erzeugen. Die Schriftbildlichkeit sagt hier oftmals mehr über den dargestellten Klang aus als der alphabetische Code. Besonders relevant ist dies im Manga, wo verschiedene Gattungen an *Soundwords* (on'yu – 音喩) fast kalligraphische Züge besitzen und ihre schiere Bandbreite weitaus größer ist als in westlichen Traditionen. Von den *Soundwords* des alphabetischen Codes lassen sich all jene piktogramatischen Symbole unterscheiden, die eher dem Bilde entliehen scheinen, obgleich sie ebenfalls nicht diegetisch sichtbar sind: Sternchen als Ausdruck von Schmerz, Wölkchen für Zorn und Ärger, ... . Die Konventionalisierung dieser comic-spezifischen Zeichen (japanisch: man'pu – 漫符) führte von visuellen oder sprachlich bereits vorhandenen Metaphern und Metonymien über Abstraktion und Wiederholung zu einem zunehmend arbiträren Code. Charles Forceville hat den durch George Lakoff und Mark Johnson etablierten Begriff der »konzeptuellen Metapher« (vgl. LAKOFF/JOHNSON 2003) auf das visuelle Vokabular des Comic übertragen (FORCEVILLE 2005; 2011). Die Intersemiotizität des Comic könnte daher weniger als Zusammenspiel konzeptueller Einheiten (wie Schrift und Bild) zu

verstehen sein, sondern als interpretative Spannung, die auch innerhalb der einzelnen Zeichenklassen selbst besteht (vgl. WILDE 2016b). Häufig wird zwischen beiden durch die »vielgestaltige Materialität der gezogenen Linie« vermittelt (MEINRENKEN 2010: 235), die primär indifferent gegenüber Textlichkeit und Bildlichkeit ist (vgl. WELTZIEN 2011; WILDE 2016b). Kulturvergleichende Perspektiven auf die Linie – wie die sehr unterschiedlichen Studien von Jared Gardner zum westlichen Comic (GARDNER 2011) und von Thomas LaMarre zum Manga (LAMARRE 2010) – lassen die Vielseitigkeit ihres Einsatzes hervortreten. Ein Gegenüber von Text und Bild übersieht nicht zuletzt die große Bedeutung ▸ diagrammatischer Formen im Comic (Abb. 5), die etwa durch Panel-▸ Rahmen, Sprechblasen und die grundlegende *mise en page* (das Seiten-Layout) ein relationales Beziehungsgeflecht generieren, noch bevor Panel mit Bildern und Blasen mit Text »gefüllt« werden. Dieser »strukturelle Rhythmus« (GROENSTEEN 2013: 133ff.; vgl. BARBIERI 2002; MAGNUSSEN 2011) liegt letztlich auch der ikonischen Solidarität und der primären Hybridisierung des Comic zugrunde.

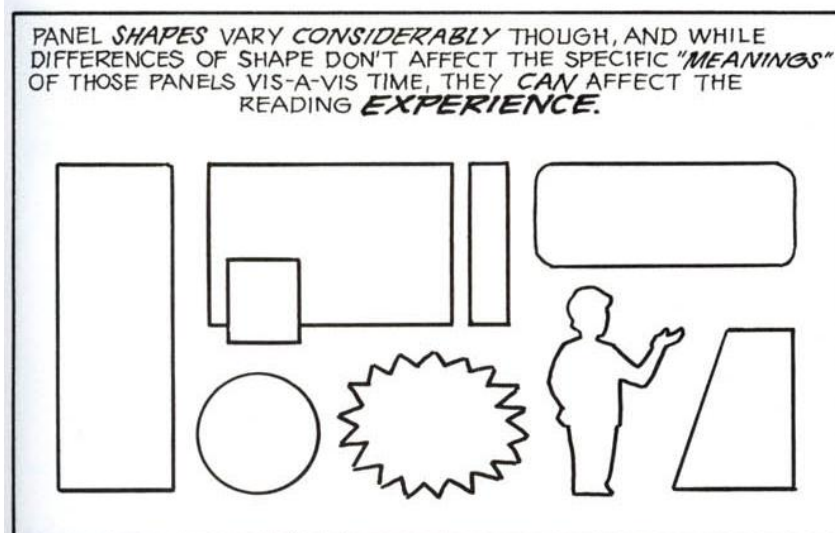


Abb. 5:  
Die diagrammatische Seitenarchitektur  
Quelle: MCCLLOUD 1993: 99

#### 4. Narrativität des Comic

Obgleich die meisten Comic-Definitionen implizit oder explizit den Faktor der »Narrativität« mit sich führen und der Konsens vorherrscht, dass Comics in erster Linie ein narratives Medium darstellen (vgl. CHUTE 2008; PACKARD 2013; STEIN/THON 2013), wurde dieser Begriff lange eher intuitiv verwendet. Wo eine Problematisierung stattfand, wurde zumeist auf Lessings Unterscheidung zwischen den *Raum- und Zeitkünsten* Bezug genommen. Lessings spekulative

Überlegungen zu einer Synthese beider (in denen der Maler »fünf, sechs besondere Gemälde [auf eine] Leinwand bringen« könnte (LESSING 1990: 118)), wird gerne als vorweggreifende Imagination des Comic gedeutet – vermutlich die meistzitierte Passage der jungen Comicforschung.

Eine Annäherung an die Narratologie fand hingegen erst recht spät, nach der als »postklassisch« verstandenen Integration transmedialer und kognitiver Forschungsansätze, statt.<sup>7</sup> Mit Bezug auf Werner Wolfs wegweisenden Text *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik* (2002) und seine daran anschließenden Arbeiten wird »Narrativität« demzufolge nicht mehr als Eigenschaft eines Textes, sondern als kognitives Schema verstanden, das von unterschiedlichen Stimuli (»Narremen«) aktiviert werden kann. Wurden »Narration« und »Repräsentation« zuvor manchmal als Gegensatzpaare angesehen, so ist es für transmediale Narratologen wie David Herman, Marie-Laure Ryan oder Jan-Noël Thon möglich, »diegetische« und »mimetische« Narrativität als zwei verschiedene Modi der narrativen Darstellung zu erachten.<sup>8</sup> Die bislang umfassendsten Entwürfe zu einer solchen Comic-Narratologie stellen Martin Schüwers *Wie Comics erzählen* (2008) und Karin Kukkonens *Contemporary Comics Storytelling* (2013) dar. Einige Beachtung erhielten auch die Arbeiten des Kognitionswissenschaftlers Neil Cohn, der in zahlreichen Aufsätzen und einer Monographie (2013) ein empirisch gestütztes Modell für eine »narrative Grammatik« des Comic konzipierte.



Abb. 6:  
Die Bildsequenz als Merkmal des Comic  
Quelle: MCCLOUD 1993: 64

<sup>7</sup> Vgl. CHUTE/DEKOVEN 2006; GARDNER/HERMAN 2011; insbesondere LEFÈVRE 2011; STEIN/THON 2013.

<sup>8</sup> Vgl. HERMAN 2002; 2013; THON 2014b; 2016; RYAN 2005; 2014; ebenfalls logische und empirische > Kontextbildung.

›Klassische‹ narratologische Minimalkriterien fordern meist die ▷ Darstellung mindestens einer Zustandsveränderung (vgl. SCHMID 2010: 3) als Demarkationskriterium gegenüber etwa bloß deskriptiven ›Texten‹; auch Groensteen unterscheidet so ein bloßes ›Andeuten‹ einer zeitlichen Progression von der Erschließbarkeit bestimmter Ereignisfolgen. Erst bei letzterem könne von ›Narrativen‹ gesprochen werden.<sup>9</sup> Die medienspezifischen Möglichkeiten zur Darstellung von Zeitlichkeit und Zustandsveränderungen verdienen zweifellos besondere Beachtung: Im Anschluss an McCloud wird der Zwischenraum zweier Bilder gerne als ›Gutter‹, als ›Rinnstein‹, bezeichnet (MCLOUD 1993: 66), der ein besonderes elliptisches Erzählen bedingt (Abb. 6):

Das Erzählen im Comic funktioniert grundsätzlich so, dass der Leser die Sequenz der einzelnen Bilder zu einer fließenden Narration verbindet, die Lücken zwischen den Einzelbildern überbrückt und die abgebildeten Formen mit Hilfe seines Wissens über die Welt mit Bedeutung füllt. (DITTMAR 2008: 27)<sup>10</sup>

Konzipiert man hingegen ›Narrativität‹ – unterschieden von ›Narrativen‹ – als ein skaliertes und allenfalls prototypisch vorhandenes Merkmalsbündel, einem ›Fuzzy Set‹<sup>11</sup>, so steht in dessen Zentrum lediglich die (selektive) Darstellung einer raumzeitlich lokalisierten ▷ Situation. Dazu können verschiedene, eher fakultativ angesehene narrativitätssteigernde Elemente hinzukommen. So müssen auch Einbild-Cartoons insofern als narrativ erachtet werden, als sie ein »referential meaning« (BORDWELL 1989: 8), eine ▷ Bezugnahme auf ▷ individuierte fiktive oder nicht-fiktive, in jedem Fall aber extensionale Gegenstände voraussetzen. In dieser Hinsicht unterscheiden sich die Bilder des Comic und verwandter Gegenstandsklassen etwa grundsätzlich von Verkehrsschildern, Piktogrammen oder Emoticons, aber auch von den Gattungsbildern in Bildlexika, denen wir allesamt keine Ausschnitte selektiv dargestellter Situationen in möglichen *Storyworlds* unterstellen (vgl. SACHS-HOMBACH/SCHIRRA 2011; WILDE 2016c).

Diese besondere Konsequenz der vorausgesetzten *Basis-Narrativität* zeigt sich vor allem in Hinblick auf Grenzfälle wie abstrakte Comics: Jan Baetens etwa zeigt, dass darunter nicht nur solche Werke fallen, die über keinerlei gegenständliche und figurative Bilder mehr verfügen, sondern auch solche, deren gegenständliche Bilder sich keinem raumzeitlichen Kontinuum mehr zuordnen lassen (›non sequitur‹), in denen die dargestellten Objekte eine individuierte Existenz hätten (Abb. 7): »Abstract's opposite is not only ›figurative‹ or ›representational‹ but also [...] ›narrative‹. Abstraction seems to be what resists narrativization, and conversely narrativization seems to be what dissolves abstraction« (BAETENS 2011: 95).

---

<sup>9</sup> Damit ergibt sich ein weiterer Ausschlussgrund gegen den Einbild-Cartoon, vgl. GROENSTEEN 2013: 27.

<sup>10</sup> Vgl. auch HORSTKOTTE 2013 und WILDFEUER/BATEMAN 2014.

<sup>11</sup> Vgl. etwa ABBOT 2011; RYAN 2007 und THON 2014b.



Abb. 7:  
Abstrakte Comics mit gegenständlichen Bildern: »non sequitur«  
Quelle: MCCLOUD 1993: 72

Wo eine Referenz auf eine *Storyworld* voll individuierter Einzeldinge nicht mehr möglich ist, verändert sich darum auch das  $\triangleright$  Kommunikationsgefüge des Comic grundlegend (vgl. PACKARD 2013). Groensteen unterscheidet im inferenziellen Verstehen von Bildzusammenhängen zwischen den beiden Modi »what has intervened?« und »what is signified?« (GROENSTEEN 2013: 39ff.): Während beim Schluss darauf, *was vorgefallen sei*, alle  $\triangleright$  Bildinhalte einem raumzeitlichen Kontinuum attribuiert werden können, muss andernfalls davon ausgegangen werden, dass andere (poetische, argumentative, metaphorische oder rhetorische) Funktionen den Zusammenhang der Bilder legitimieren und daher eine Instanz außerhalb der Diegese etwas anzeigen oder eben kommunizieren möchte. Damit wird eine Festlegung auf die vieldiskutierte Frage notwendig, ob es sich dabei um den biographischen oder hypothetischen Autor des Comics oder eine comicspezifische ›visuelle Erzählinstanz‹ handelt.<sup>12</sup> Eine solche scheint immer dann unsichtbar zu werden, wo ein Bezug auf eine *Storyworld* möglich ist, die sich ›quasi von selbst‹ zeigt (vgl. SCHÜWER 2008: 22ff.). Groensteen arbeitete jedoch auch verschiedene ›infra-narrative‹ Strukturen zwischen non-narrativen Comic-Bildern heraus, die ein translineares Beziehungsgeflecht bilden. Dieses bleibt auch innerhalb narrativer Comics noch wirksam und wird hier vielfach erzählerisch einsetzbar, wofür er eine komplexe Theorie des *Braiding* (der ›Verflechtung‹) entwickelte (vgl. GROENSTEEN 2014). Viele populäre Webcomic-Serien der Alltagskommentierung, wie Matthew Inmans Eisner-Award-prämierte Serie *The Oatmeal* oder Randall Munroes *XKCD*, verzichten allerdings häufig auf die Etablierung einer raumzeitlichen Ebene der situierten Einzeldinge (vgl. WILDE 2016c), wodurch das Diktum der generellen Narrativität von Comics auch außerhalb abstrakter Experimente neu zu prüfen wäre.

<sup>12</sup> Vgl. KUHN/VEITS 2015; MARION 1993; PACKARD 2014; THON 2013.

## 5. Bildlichkeiten des Comic

Wenn es möglich ist, Comics unter anderem auch als Medien zu betrachten, so lässt sich mit William J.T. Mitchell danach fragen, ob sich ein spezieller »comic view of the world« bestimmen lässt (MITCHELL 2014: 256). Durch die primäre Hybridsierung der einzelnen Comic-Bilder (oder Lexia) als Elemente in größeren narrativen Syntagmen ist vielfach die Rede davon, dass ein Comic nicht nur betrachtet, sondern auch gelesen werden muss. Auf Ebene der *mise en page*, des Seitenganzes, adressiert dies »the manifold schemata, assumptions, inferences, and hypotheses that readers rely on to impute narrative meanings to a sequence of images« (HORSTKOTTE 2013: 39). Trotz einer großen Vielfalt von Genres, Stilen, Traditionen und kulturellen Bezugspunkten spricht jedoch vieles dafür, dass auch dem Einzelbild des Comics (zumindest typischerweise) eine spezielle Bildlichkeit zu eigen ist, die im Folgenden genauer bestimmt werden soll.

In technologischer Hinsicht spricht nichts dagegen, auch ▷ fotografisches Material im Comic zu integrieren – was auch häufig geschieht. Zumeist wird ein solches Verfahren jedoch aufgrund konventioneller Mediengrenzen als intermediale Referenz bzw. als *remediation* gewertet;<sup>13</sup> auch Fotoroman und Foto-Comic wird zumeist deutlich vom »eigentlichen« Comic unterschieden. Handgezeichnete Bilder werden als besonders typisch für den Comic erachtet, vor allem Linienzeichnungen sind besonders stark mit seiner Bildlichkeit verbunden<sup>14</sup> (Abb. 8): »As media, comics are [...] a transmedium that, in contrast to the modern media, maintain a direct link to the most primitive forms of mark-making, from cave-painting to hieroglyphics« (MITCHELL 2014: 260).



Abb. 8:  
Basisoperation Linie

<sup>13</sup> Vgl. SCHMITZ-EMANS 2012 sowie WILDE 2014.

<sup>14</sup> Siehe hierzu GARDNER 2011 und LAMARRE 2010. Allerdings gilt das im Westen aus ganz anderen Gründen als im asiatischen Raum, vgl. BERNDT 2013; 2015.

Quelle: MCCLLOUD 2006: 152

Die Urheberschaft dieser Bilder verteilt sich im Ganzen zumeist auf viele Akteure, wie initiale Szenaristen (Texter), Bleistift- und Tuschezeichner, Koloristen oder Letterer. Manchmal ist die Feststellung der Urheberschaft schwierig, etwa in frühen amerikanischen Superhelden-Produktionen, wo die Rechte alleine beim Verlagshaus lagen (vgl. STEIN 2014). Davon wiederum distanzieren sich insbesondere Autorencomics, als welche etwa Graphic Novels auftreten. Hier bilden Zeichner und Texter eine Personalunion und verhandeln häufig auch autobiographische Stoffe – beides ist auch beim graphischen Bloggen von Webcomic-Serien eher die Regel.

**CARTOONY** STYLES ACCOMMODATE MORE  
DRAMATIC VARIATIONS IN BODY TYPES, SO SUCH  
EXTREME DIFFERENCES HAVE TRADITIONALLY  
BEEN ASSOCIATED WITH **ALL-AGES** TITLES.



Abb. 9:  
Asterix und Obelix als Beispiel für eine ›cartoonhafte‹ Darstellung  
Quelle: MCCLLOUD 2006: 72

In einer ersten Heuristik lässt sich zwischen einem cartoonhaften und einem naturalistischen Bildstil oder Bildmodus unterscheiden, die (zumindest im Westen) auf die zwei unterschiedlichen Zeichentechniken Illustration vs. Karikatur zurückgehen (vgl. WITEK 2011). In der Praxis existiert natürlich ein fließendes Spektrum zwischen beiden Polen, die oft auch innerhalb des gleichen Werks nebeneinander zum Einsatz kommen. Als typisch für den Comic gilt dennoch eine abstrahierte Darstellung, insbesondere was Figurenkörper betrifft (Abb. 9). Die zeichnerische Reduktion konzentriert sich zumeist auf synekdochisch wichtige Elemente, insbesondere auf solche, die unmittelbar handlungs- und kommunikationsrelevant sind (vgl. GROENSTEEN 2007: 162; PACKARD 2006: 121ff.). McCloud prägte für eine solche piktoriale Reduktion den Begriff des »Cartoons« neu (MCCLLOUD 1993: 31), der insbesondere von Packard zu einer avancierten Bildtheorie ausgearbeitet worden ist. Als Annäherung an

unmittelbar handlungsrelevante Körperschemata (vor allem des menschlichen ▷ Gesichts) bietet der so verstandene Cartoon demnach ein besonderes Imaginations- und Identifikationspotential, das die Blickführung des Lesers und den Seitenaufbau als Ganzes zentral mit organisiert (vgl. PACKARD 2006: 159ff.).

Die Nähe zu einem fast schon ▷ symbolischen Code ergibt sich oft alleine aus produktionsökonomischen Gründen: Während der literarische Text die Identität seiner Protagonisten durch ein schlichtes Pronomen sicherstellen kann, muss der Comic-Körper von Panel zu Panel wiederholt gezeichnet werden. Er steht damit nicht nur in ständiger räumlicher Konkurrenz zu allen anderen Zeichenkonfigurationen auf der Seite; seine Identität unterliegt auch selbst dem Prinzip der Serialität, was ihn etwa auch vom Protagonisten des ▷ Animationsfilms unterscheidet: Die Konventionen des Mediums weisen die verschiedenen co-präsenten Darstellungen als denselben Körper in verschiedenen Zeitmomenten aus (vgl. KLAR 2011: 129). Diese Wiederholungslast verändert auch den Status der Einzeldarstellung: Die Etablierung einer Token/Type-Relation, eines Systems relativerer Ähnlichkeiten von Abbildungsexemplaren zu einer implizit erschlossenen Gattung, ist so Grundvoraussetzung der Comic-Narration (vgl. BACHMANN 2013). Insbesondere im japanischen Diskurs werden die »Bilder« des Comics so eher als eine Art von Symbolbeziehungweise ▷ Hieroglyphenschrift verstanden (vgl. BERNDT 2013). Itô Gô arbeitete in seiner in Japan enorm wirkungsmächtiger Manga-Theorie heraus, wie Figuren (kyaras) durch solche initialen Kodierungsverfahren entstehen: Erst durch die Aufrechterhaltung unterscheidender Anzeichen und Charakteristiken (koyûsei – 固有性) lässt sich von der gleichen Figur sprechen (ITÔ 2005: 147ff.; vgl. FRAHM 2010: 72; KRAFFT 1978: 30). Itô unterscheidet die »Figuren-Ikonographien« (zuzô – 図像) daher auch von »Bildern im eigentlichen Sinne« (e – 絵), da zuzôs ihre besondere »Identitätspräsenz« (dôitsuseisonzaikan – 同一性存在感, ITÔ 2005: 139) besonders im transmedialen Eigenleben der Figur (in Fan Fiction, Cosplay und anderen Bereichen der japanischen Partizipationskultur) erhalten – was mit einer anderen Art der Bildlichkeit kaum zu realisieren wäre.

Durch diese visuelle Kodierung sind Protagonisten – nun wieder kulturübergreifend – häufig auf einen Blick von Antagonisten zu unterscheiden; auch die sozialen oder moralischen Zugehörigkeiten sind häufig durch ein System ähnlicher Cartoongruppen geregelt (vgl. PACKARD 2006: 154ff.). Dadurch ist der Comic ebenso anfällig für stereotypische und rassistische Darstellungsweisen wie auch affin gegenüber satirischen und subversiven Aushandlungen von Identität (vgl. FRAHM 2011; KLAR 2011). Comicfiguren, bei denen es sich ohnehin häufig genug um phantastische, anthropomorphe Tierwesen handelt (vgl. GRÜNEWALD 1991: 30; ITÔ 2006), scheinen so auch geradezu über einen Eigensinn zu verfügen, der sie metaleptischen Verfahren be-

sonders zugänglich macht.<sup>15</sup> In dieser »strukturellen Parodie« der Comic-Zeichen und ihrer  $\triangleright$  Materialitäten, ihrer »parodistischen Ästhetik« (FRAHM 2010: 107; vgl. KASHTAN 2013; SURDIACOURT 2012), muss daher auch eine medien-spezifische Herausforderung an die Comicanalyse gesehen werden.

Die typische Bildlichkeit des Comic ist zudem häufig in verschiedenen Ebenen oder Domänen organisiert, die oft auch im Produktionsprozess deutlich unterschieden werden: Landschaften und Hintergründe sind häufig detailreicher und »naturalistischer« als schematische Protagonisten (vgl. MCCLOUD 1993: 42). In vielen Genres ist es kulturübergreifend nicht unüblich, Hintergründe durch einfarbige »Folien« zu ersetzen (vgl. PACKARD 2006: 209ff.) – der Verzicht auf sämtliche Raumdarstellungen zugunsten externalisierter Emotionen ist etwa eines der stilistischen Merkmale des Shōjo-Manga (vgl. BERNDT 2013). Hier besteht wiederum eine enge Verwandtschaft zum Animationsfilm ( $\triangleright$  Anime), wo die Differenzierbarkeit des Bildes in distinkte Sphären eine technisch-ontologische Basis im »multiplane compositing« besitzt (vgl. LAMARRE 2009).

Sowohl die Organisation des  $\triangleright$  Bildraums in unterschiedene Sphären als auch die Kodierung der Figurendarstellungen durch distinkte Anzeichen laufen auf eine systematische Besonderheit des Comic-Bildes hinaus: einen extrem flexiblen Umgang mit den Möglichkeiten der piktorialen  $\triangleright$  Prädikation und  $\triangleright$  Wahrnehmungsnähe. Die Frage nach Phänomenalität und Wahrnehmbarkeit der Comic-Figur gehört sicher zu den meistdiskutierten Fragen der jüngeren Comic-Theorie: »[W]eder die Behauptung, dass Asterix im Rahmen der erzählten Welt große Füße hätte, noch die, dass er nur so gezeichnet sei, in Wirklichkeit aber ganz anders aussehe, würde der Rolle des Zeichenstils im Comic gerecht werden«, stellt etwa Schüwer fest (2008: 510).<sup>16</sup> Packard hat vielfach herausgearbeitet, dass die Bilder des Comic oft gerade nicht zeigen, wie die dargestellten Welten und Figuren eigentlich aussehen (PACKARD 2006: 246ff.; vgl. auch 2016b).

---

<sup>15</sup> Vgl. FEHRLE 2011; MEINRENKEN 2010: 233; SIEBERT 2005. »In der Literaturwissenschaft wird von einer Metalepse immer dann gesprochen, wenn (mindestens) zwei getrennte Erzählebenen (z.B. die extradiegetische Ebene des Erzählers und die fiktive Intradiegeese dessen, was er erzählt) logikwidrig miteinander vermischt werden«. [https://de.wikipedia.org/wiki/Metalepse#Die\\_Metalepse\\_der\\_Erz.C3.A4hltheorie](https://de.wikipedia.org/wiki/Metalepse#Die_Metalepse_der_Erz.C3.A4hltheorie) [letzter Zugriff: 22.06.2017].

<sup>16</sup> Vgl. SURDIACOURT 2012, WILDE 2014; WILDE 2016b.



Abb. 10:  
Unterschiedliche Wahrnehmungsnähen  
Quelle: MCCLLOUD 1993: 43

Die Prädikationsmöglichkeiten des Bildes gestalten sich so vor allem besonders flexibel (Abb. 10): Im Manga ist es beispielsweise nicht unüblich, dass Figuren in Affektmomenten durch stilisierte ›super deformed‹ (chibi – ちび)-Versionen ihrer selbst ersetzt werden (vgl. BERNDT 2013). In dieser Art der Bildlichkeit ist die visuelle Prädikation des Bildes extrem eingeschränkt, da wir ihm nur noch sehr bedingt entnehmen können, wie die dargestellten Figuren innerhalb der Diegese eigentlich aussehen. Auch Gegenstände können sich von einem Bild zum anderen in »objects of iconic focalization« verwandeln (GROENSTEEN 2007: 118).<sup>17</sup> Wie bei einem Piktogramm, dessen bildliche Eigenschaften lediglich nur noch dahingehend relevant sind, einen korrespondierenden Begriff zu exemplifizieren (vgl. SACHS-HOMBACH 2003: 196), ist unser Zugriff auf die *Storyworld* in solchen Fällen eher > propositionaler statt phänomenaler Art: Wir wissen, dass ein bestimmter Gegenstand in der dargestellten Situation existiert, nicht aber zwangsläufig, wie er aussieht. Häufig bleibt es dem Betrachter überlassen, zu entscheiden, welche der Prädikationsmöglichkeiten, die das Bild zur Verfügung stellt, darstellungsrelevant sind und somit auf die Diegese übertragen werden können. Hierin wäre womöglich eine bildwissenschaftliche Begründung für Groensteens Diktum zu finden, dass die narrativen Bilder des Comics eher erzählen statt zu > zeigen (GROENSTEEN 2007: 121ff.) – dies stellt freilich nur eine Option dar, denn auch äußerst naturalistische Zeichnungen (oder die Integration von Fotomaterial) ist im Comic keine Seltenheit. So scheint der Bildlichkeit des Comic zusammenfassend vor allem ein besonders flexibler Umgang mit Wahrnehmungsnähe und Prädikation eingeschrieben.

<sup>17</sup> Vgl. MCCLLOUD 1993: 44; PACKARD 2006: 171ff.

## Literatur

- ABBOT, H. PORTER: Narrativity. In: *The Living Handbook of Narratology*. 2011.  
www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity [letzter Zugriff: 23.06.2017]
- BACHMANN, CHRISTIAN A.: Der Comic als Labor semiotischer  
Interpiktorialitätsforschung. Paul Karasiks und David Mazzucchellis City  
of Glass. In: ISEKENMEIER, GUIDO (Hrsg.): *Interpiktorialität. Theorie und  
Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*. Bielefeld [transcript] 2013, S. 299-318
- BAETENS, JAN: Abstraction in Comics. In: *SubStance*, 40(1), 2011, S. 94-113
- BARBIERI, DANIELE: Zeit und Rhythmus in der Bilderzählung. In: HEIN, MICHAEL;  
MICHAEL HÜNERS, TORSTEN MICHAELSEN (Hrsg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin  
[Erich Schmidt] 2002, S. 125-142
- BARTOSCH, SEBASTIAN: Understanding Comics' Mediality as an Actor-Network.  
Some Elements of Translation in the Works of Brian Fies and Dylan  
Horrocks. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(4), 2016, S. 242-  
253
- BECKER, THOMAS: Graphic Novel. Eine ›illegitime‹ Medienkombination? In:  
DEGNER, UTA (Hrsg.): *Der neue Wettstreit der Künste*. Bielefeld  
[transcript] 2010, S. 167-186
- BERNDT, JAQUELINE: ›Asian Graphic Narratives‹, Nonnanba, and Manga. In:  
STEIN, DANIEL; JAN-NOËL THON (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic  
Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*.  
Berlin [de Gruyter] 2013, S. 363-384
- BERNDT, JAQUELINE: Images to be ›Read‹: Murakami Takashi's Mangaesque  
Paintings. In: BERNDT, JAQUELINE (Hrsg.): *Manga: Medium, Kunst und  
Material/Manga. Medium, Art and Material*. Leipzig [Leipziger Uni-  
versitätsverlag] 2015, S. 191-202
- BOLTER, JAY D.; RICHARD GRUSIN: *Remediation. Understanding New Media*.  
Cambridge [MIT Press] 2000
- BORDWELL, DAVID: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the  
Interpretation of Cinema*. Cambridge [Cambridge UP] 1989
- BOUYER, SYLVAIN: There is no Specificity at the Number You have Dialed. In:  
MILLER, ANN; BART BEATY (Hrsg.): *The French Comics Theory Reader*.  
Leuven [Leuven UP] 2014, S. 75-82
- CARRIER, DAVID: *The Aesthetics of Comics*. University Park [Pennsylvania State  
UP] 2000
- CHUTE, HILLARY; MARIANNE DEKOVEN: Introduction. Graphic Narrative. In: MFS,  
*Modern Fiction Studies*, 52, 2006, S. 767-782
- CHUTE, HILLARY: Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. In: *PMLA*,  
123, 2008, S. 452-465
- COHN, NEIL: *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and  
Cognition of Sequential Images*. London [Bloomsbury] 2013
- DITTMAR, JAKOB F.: *Comic-Analyse*. Konstanz [UVK] 2008
- EISNER, WILL: *Comics and Sequential Art*. Tamarac [Poorhouse Press] 1985

- FEHRLE, JOHANNES: Unnatural Worlds and Unnatural Narration in Comics? A Critical Examination. In: ALBER, JAN; RÜDIGER HEINZE (Hrsg.): *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*. Berlin [de Gruyter] 2011, S. 210-245
- FORCEVILLE, CHARLES: Visual Representations of the Idealised Abstract Concept Model of Anger in the Asterix Album *La Zizanie*. In: *Journal of Pragmatics*, 37(1), 2005, S. 69-88
- FORCEVILLE, CHARLES: Pictorial Runes in Tintin and the Picaros. In: *Journal of Pragmatics*, 43, 2011, S. 875–890
- FRAHM, OLE: *Die Sprache des Comics*. Hamburg [Philo] 2010
- FRAHM, OLE: Populäres Bild. Stereotyp. Antisemitismus. In: PALANDT, RALF (Hrsg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin [Archiv der Jugendkulturen] 2011, S. 149-157
- GARDNER, JARED; DAVID HERMAN (Hrsg.): *Graphic Narratives and Narrative Theory*, Special Issue of *SubStance*, 40, 2011
- GARDNER, JARED: Storylines. In: *SubStance*, 40, 2011, S. 52–69
- GIBSON, MEL: Graphic Novels, Comics and Picturebooks. In: RUDD, DAVID (Hrsg.): *Routledge Companion to Children's Literature*. London [Routledge] 2010, S. 100-111
- GROENSTEEN, THIERRY: *The System of Comics*. Jackson [UP of Mississippi] 2007
- GROENSTEEN, THIERRY: *Comics and Narration*. Jackson [UP of Mississippi] 2013
- GROENSTEEN, THIERRY: Narration as Supplement. An Archaeology of the Infra-Narrative Foundations of Comics. In: MILLER, ANN; BART BEATY (Hrsg.): *The French Comics Theory Reader*. Leuven [Leuven UP] 2014, S. 163-182
- GRÜNEWALD, DIETRICH: *Vom Umgang mit Comics*. Berlin [Volk und Wissen] 1991
- GRÜNEWALD, DIETRICH: Das Prinzip Bildergeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform. In: GRÜNEWALD, DIETRICH (Hrsg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Essen [Bachmann] 2010, S. 11-32
- HAGUE, IAN: A Defining Problem. In: PACKARD, STEPHAN (Hrsg.): *Comics & Politik/Comics & Politics*. Berlin [Bachmann] 2014, S. 73-88
- HAMMEL, BJÖRN: *Webcomics. Einführung und Typologie*. Berlin [Bachmann] 2014
- HARVEY, ROBERT C.: Comedy at the Juncture of Word and Image. In: VARNUM, ROBIN; CHRISTINA T. GIBBONS (Hrsg.): *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson [UP of Mississippi] 2001, S. 75-96
- HATFIELD, CHARLES: *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson [UP of Mississippi] 2005
- HELMS, JASON M.: Is this Article a Comic? In: *Digital Humanities Quarterly*, 9(4), 2015. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/000230/000230.html> [letzter Zugriff: 22.06.2017]
- HERMAN, DAVID: *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln [U of Nebraska P] 2002
- HERMAN, DAVID: *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge, MA [MIT Press] 2013

- HEYDEN, LINDA-RABEA: Interpiktorialität im Comic. Versuch einer Systematik zu bildlichen Bezugnahmen in Comics. In: ISEKENMEIER, GUIDO (Hrsg.): *Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*. Bielefeld [transcript] 2013, S. 281-298
- HIGGINS, DICK; HANNAH HIGGINS: Intermedia. In: *Leonardo*, 34(1), 2001, S. 49-54
- HOCHREITER, SUSANNE; URSULA KLINGENBÖCK (Hrsg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld [transcript] 2014
- HORSTKOTTE, SILKE: Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences. In: STEIN, DANIEL; JAN-NOËLTHON (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin [de Gruyter] 2013, S. 27-48
- ITÔ, GÔ: *Tezuka izu deddo. Hirakareta manga hyôgenron e*. Tokyo [NTT] 2005
- ITÔ, GÔ: Manga History Viewed through Proto-Characteristics. In: BROPHY, PHILIP (Hrsg.): *Tezuka. The Marvel of Manga*. Melbourne [National Gallery of Victoria] 2006, S. 107-113
- KANNENBERG, GENE. JR.: The Comics of Chris Ware. Text, Image, and Visual Narrative Strategies. In: VARNUM, ROBIN; CHRISTINA T. GIBBONS (Hrsg.): *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson [UP of Mississippi] 2001, S. 174-200
- KASHTAN, AARON: My Mother was a Typewriter. Fun Home and the Importance of Materiality in Comics Studies. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 4(1), 2013, S. 92-116
- KHORDOC, CATHERINE: The Comic Book's Soundtrack: Visual Sound Effects in Asterix. In: VARNUM, ROBIN; CHRISTINA T. GIBBONS (Hrsg.): *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson [UP of Mississippi] 2001, S. 156-173
- KLAR, ELISABETH: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm. In: EDER, BARBARA; ELISABETH KLAR; RAMÓN REICHERT (Hrsg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld [transcript] 2011, S. 219-236
- KRAFFT, ULRICH: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart [Klett-Cotta] 1978
- KRESS, GUNTHER: *Multimodality. A Social-Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London [Routledge] 2010
- KUHN, MARKUS; ANDREAS VEITS: Narrative Mediation in Comics. Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's *The Three Paradoxes*. In: BIRKE, DOROTHEE; TILMANN KÖPPE (Hrsg.): *Author and Narrator. Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate*. Berlin [de Gruyter] 2015, S. 235-262
- KUKKONEN, KARIN: *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln [U of Nebraska P] 2013
- LAKOFF, GEORGE; MARK JOHNSON: *Metaphors We Live by*. 2. Auflage. Chicago [U of Chicago P] 2003
- LAMARRE, THOMAS: *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis [U of Minnesota P] 2009

- LAMARRE, THOMAS: Manga Bomb. Between the Lines of *Barefoot Gen*. In: BERNDT, JAQUELINE (Hrsg.): *Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto [IMRCK] 2010, S. 262-307
- LEFÈVRE, PASCAL: Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences. In: *SubStance*, 40, 2011, S. 14-33
- LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM: Laokoon. Oder über die Grenzen der Malerei und Poesie. In: LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM: *Werke und Briefe in 12 Bänden*. Band. 5.2. Herausgegeben von Wilfried Barner et al. Frankfurt/M. [Deutscher Klassiker Verlag] 1990, S. 11-322
- MAGNUSSEN, ANNE: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: EDER, BARBARA; ELISABETH KLAR; RAMÓN REICHERT (Hrsg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld [transcript] 2011, S. 171-186
- MARION, PHILIPPE: *Traces en cases. Travail Graphique, Figuration Narrative et Participation du Lecteur. Essai sur la Bande Dessinée*. Louvain-la-Neuve [Academia] 1993
- MCCLOUD, SCOTT: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York [Harper Perennial] 1993
- MCCLOUD, SCOTT: *Reinventing Comics. How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*. New York [Harper Perennial] 2000
- MCCLOUD, SCOTT: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York [Harper Perennial] 2006
- MEINRENKEN, JENS: Figurenkonzepte im Comic. In: LESCHKE, RAINER; HENRIETTE HEIDBRINK (Hrsg.): *Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz [UVK] 2010, S. 229-246
- MESKIN, AARON: Defining Comics? *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 2007, S. 369-379
- MIODRAG, HANNAH: *Comics and Language. Reimagining Critical Discourse on the Form*. Jackson [UP of Mississippi] 2013
- MIODRAG, HANNAH: Origins and Definitions. Arguments for a Non-Essentialist Approach. In: *IJOCA*, 17(1), 2015, S. 24-44
- MITCHELL, WILLIAM J.T.: Comics as Media: Afterword. In: *Critical Inquiry*, 40(3), 2014, S. 255-265
- PACKARD, STEPHAN: *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen [Wallstein] 2006
- PACKARD, STEPHAN: Erzählen Comics? In: GIESA, FELIX; OTTO BRUNKEN (Hrsg.): *Erzählen im Comic*. Bochum [Bachmann] 2013, S. 17-32
- PACKARD, STEPHAN: Wie narrativ sind Comics? Aspekte einer historischen Transmedialität. In: HOCHREITER, SUSANNE; URSULA KLINGENBÖCK (Hrsg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld [transcript] 2014, S. 97-120
- PACKARD, STEPHAN: Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: *Was ist ein Comic?* In: ABEL, JULIA; CHRISTIAN KLEIN (Hrsg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart [Metzler] 2016a, S. 56-73

- PACKARD, STEPHAN: Sagen und Sehen jenseits von Schrift und Bild. Aufteilungen des Sinnlichen im Comic. In: HARBECK, MATTHIAS ET AL. (Hrsg.): *Grenzen ziehen, Grenzen überschreiten/Drawing Borders, Crossing Boundaries*. Berlin [Bachmann] 2016b, in Vorbereitung
- RAJEWSKY, IRINA O.: BorderTalks. The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. In: ELLESTRÖM, LARS (Hrsg.): *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Basingstoke [Palgrave Macmillan] 2010, S. 51-68
- RIPPL, GABRIELE; LUKAS ETTER: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: STEIN, DANIEL; JAN-NOËLTHON (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin [de Gruyter] 2013, S. 191-218
- RYAN, MARIE-LAURE: On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: MEISTER, JAN CHRISTOPH; TOM KINDT; WILHELM SCHERNUS (Hrsg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin [de Gruyter] 2005, S. 1-23
- RYAN, MARIE-LAURE: Toward a Definition of Narrative. In: HERMAN, DAVID (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge, MA [Cambridge UP] 2007, S. 22-38
- RYAN, MARIE-LAURE: Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: RYAN, MARIE-LAURE; JAN-NOËLTHON. (Hrsg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln [U of Nebraska P] 2014, S. 25-49
- SABIN, ROGER: *Adult Comics. An Introduction*. London [Routledge] 1993
- SACHS-HOMBACH, KLAUS; JÖRG R.J. SCHIRRA: Prädikative und modale Bildtheorie. In: DIEKMANN SHENKE, HAJO; MICHAEL KLEMM; HARTMUT STÖCKL (Hrsg.): *Bildlinguistik. Theorien – Methoden – Fallbeispiele*. Berlin [Erich Schmidt] 2011, S. 97-119
- SACHS-HOMBACH, KLAUS: *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln [Halem] 2003
- SCHMID, WOLF: *Narratology. An Introduction*. Berlin [de Gruyter] 2010
- SCHMIDT, SIEGFRIED J.S.: *Kalte Faszination: Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft*. Weilerswist [Velbrück Wissenschaft] 2000
- SCHMIDT, SIEGFRIED J.S.: *Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur*. Freiburg i. Br. [Rombach] 2004
- SCHMITZ-EMANS, MONIKA: Photos im Comic. In: BACHMANN, CHRISTIAN A.; Véronique Sina; Lars Banhold (Hrsg.): *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Essen [Bachmann] 2012, S. 55-74
- SCHRÖTER, JENS: Four Models of Intermediality. In: HERZOGENRATH, BERND (Hrsg.): *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries*. Hanover [U of New England P] 2012, S. 15-36
- SCHÜWER, MARTIN: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier [WVT] 2008

- SIEBERT, JAN: *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld [Aisthesis] 2005
- SINA, VÉRONIQUE: *Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*. Bielefeld [transcript] 2016
- STEIN, DANIEL; JAN-NOËL THON: Introduction. From Comic Strips to Graphic Novels. In: STEIN, DANIEL; JAN-NOËL THON (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin [de Gruyter] 2013, S. 1-23
- STEIN, DANIEL: Popular Seriality, Authorship, Superhero Comics. On the Evolution of a Transnational Genre Economy. In: HARTWIG, MARCEL; EVELYNE KEITEL; GUNTER SÜß (Hrsg.): *Media Economies: Perspectives on American Cultural Practices*. Trier [WVT] 2014, S. 133-157
- STEIN, DANIEL: Comics and Graphic Novels. In: RIPPL, GABRIELE (Hrsg.): *Handbook of Intermediality. Literature – Image – Sound – Music*. Berlin [de Gruyter] 2015, S. 420-438
- SURDIACOURT, STEVEN: Image [&] Narrative #8: Tying Ends together: Surface and Storyworld in Comics. *Comics Forum*. 2012.  
<https://comicsforum.org/2012/12/27/image-narrative-8-tying-ends-together-surface-and-storyworld-in-comics-by-steven-surdiacourt/>  
[letzter Zugriff: 22.06.2017]
- THON, JAN-NOËL: Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: STEIN, DANIEL; JAN-NOËL THON (Hrsg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin [de Gruyter] 2013, S. 67-99
- THON, JAN-NOËL: Mediality. In: RYAN, MARIE-LAURE; LORI EMERSON; BENJAMIN J. ROBERTSON (Hrsg.): *Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore [Johns Hopkins UP] 2014a, S. 334-336
- THON, JAN-NOËL: Narrativity. In: RYAN, MARIE-LAURE; LORI EMERSON; BENJAMIN J. ROBERTSON (Hrsg.): *Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins UP] 2014b, S. 351-355
- THON, JAN-NOËL: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln [U of Nebraska P] 2016
- VAN LEEUWEN, THEO: *Introducing Social Semiotics*. London [Routledge] 2005
- VARNUM, ROBIN; CHRISTINA T. GIBBONS (Hrsg.): *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson [UP of Mississippi] 2001
- WELTZIEN, FRIEDRICH: Hybrider Legitimationsdruck. Zu Rodolphe Töpffers Bastardisierung von Text und Bild. In: BECKER, THOMAS (Hrsg.): *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen [Bachmann] 2011, S. 115-136
- WILDE, LUKAS R.A.: Was unterscheiden Comic-Medien? In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 1, 2014, S. 25-50
- WILDE, LUKAS R.A.: Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. In: *Networking Knowledge*, 8(4), 2015, S. 1-14

- WILDE, LUKAS R.A.: Die Sounds des Comics: Fünf mal mit den Augen hören. In: THON, JAN-NOËL; THOMAS WILKE (Hrsg.): *Sound in den Medien. Theorie, Geschichte, Gegenwart*. Wiesbaden [Springer VS] 2016a, in Vorbereitung
- WILDE, LUKAS R.A.: The Epistemology of the Drawn Line: Abstract Dimensions of ›Mainstream‹ Comic-Storytelling. In: ROMMENS, AARNOUD; BJÖRN-OLAV DOZO, PABLO TURNES; ERWIN DEJASSE (Hrsg.): *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction*. Liège [Liège UP] 2016b, in Vorbereitung
- WILDE, LUKAS R.A.: Mediengrenzen. Comics, Gebrauchscomics, Piktogramme. In: HARBECK, MATTHIAS et al. (Hrsg.): *Grenzen ziehen, Grenzen überschreiten/Drawing Borders, Crossing Boundaries*. Berlin [Bachmann] 2016c, in Vorbereitung
- WILDFEUER, JANINA; JOHN A. BATEMAN: Zwischen gutter und closure. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 1, 2014, S. 3-24
- WITEK, JOSEPH: The Arrow and the Grid. In: JEET, HEER; KENT WORCESTER (Hrsg.): *A Comic Studies Reader*. Jackson [U of Mississippi P] 2009, S. 149-156
- WITEK, JOSEPH: Comics Modes: Caricature and Illustration in the Crumb Family's Dirty Laundry. In: SMITH, MATTHEW J.; RANDY DUNCAN (Hrsg.): *Critical Approaches to Comics*. New York [Routledge] 2011, S. 27-42
- WOLF, WERNER: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: NÜNNING, ANSGAR; VERA NÜNNING (Hrsg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier [WVT] 2002, S. 23-103
- WOLF, WERNER: Intermediality. In: HERMAN, DAVID; MANFRED JAHN; MARIE-LAURE RYAN (Hrsg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London [Routledge] 2005, S. 252-256