

Lukas R.A. Wilde (Tübingen):

Die ›Cartoon‹-Bildlichkeit von Comic, Manga und Animation:

Referential meaning, dritter Zeichenraum, heuristischer Zweifel

Ist der Zweifel daran, was Bildmedien *darstellen*, der Zweifeln daran, was wir in Bildmedien *sehen*? In diesem scheinbar harmlosen Zusammenhang lässt sich eine konfliktreiche Zone der Begegnung zwischen drei umkämpften Begrifflichkeiten ausmachen: Bildlichkeit, Repräsentation und – wie ich zeigen möchte – Medialität. Je nachdem, aus welcher disziplinären Provenienz man sich dieser Trias annähert, wird man zu unterschiedlichen Beschreibungssprachen gelangen. Im Folgenden möchte ich eine davon genauer konturieren, die sich aus der medienwissenschaftlichen Praxis heraus ergibt. Insbesondere um zwei begriffliche Festlegungen wird dabei keine Beschäftigung herumführen: Eine wechselseitige Bestimmung der ›Repräsentation‹ bzw. der ›Darstellung‹ zu den konkurrierenden Polen von ›Medialität‹ und ›Bildlichkeit‹. Ich möchte diese beiden Beziehungen daher im Folgenden zunächst auf zwei theoretische Konkurrenzverhältnisse hin zuspitzen, um genauer zu verdeutlichen, was auf dem Spiel steht, wenn wir ›Repräsentation/Darstellung‹ (jeweils) gegenüber ›Medialität‹ und ›Bildlichkeit‹ konturieren. Sinn der Übung ist, zu zeigen, wie sich viele der Spannungen, die auf theoretischer Ebene beinahe unüberwindbar scheinen, auf interessante Weise fügen, wenn wir den spezifischen Bereich populärer, narrativ eingesetzter Bildmedien heranziehen. Es geht mir also allenfalls am Rande um Bilder, die man zwangsläufig als ›künstlerisch‹ bezeichnen muss. Zu denken wäre vielmehr an Realfilme, Animationsfilme, TV-Serien, häufig auch Videospiele sowie insbesondere Comics und Manga, die das gemeinsame Merkmal teilen, komplexe Storyworlds bzw. Diegesen zu repräsentieren.¹

Viele Storyworlds und deren Figurenpersonal, die uns in *transmedia storytelling*-Medienangeboten tagtäglich begegnen, sind insofern transmedial konzipiert, als dass sie in vielen unterschiedlichen Medientypen zugleich anzutreffen sind, wo sie in unterschiedlichen Zeichenmodalitäten repräsentiert werden. Mittlerweile kanonische Beispiele stellen das Superhelden-Universum von Marvel, George R.R. Martins bzw. HBOs Franchise *A Song of Ice and Fire/A Game of Thrones*, George A. Lucas' bzw. Disneys *Star Wars* oder Robert Kirkmans bzw. AMCs *The Walking Dead* dar. Im Umgang mit Produkten solcher Franchises setzen wir stets transmediale Entitäten ›hinter‹ ihren je medienspezifischen Darstellungen (und deren Erscheinungsweisen) voraus, gleichgültig, ob uns diese in schriftsprachlicher Form, vermittelt gefilmter Schauspieler vor einer Kamera, in Gestalt gezeichneter Linien auf Papier oder durch computergenerierte Formen der Bildlichkeit begegnen. Das Verhältnis von Bildlichkeit, Repräsentation und Medialität kann so – wie zu zeigen sein wird – entlang alltäglicher,

¹ Ich verwende die Bezeichnungen ›Diegese‹ und ›Storyworld‹ im Folgenden austauschbar, vgl. Lukas R.A. Wilde: *Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die ‚Mangaisierung‘ des japanischen Alltags.*, Köln 2018, Kap. 5 sowie umfassender Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln 2014; Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture. Special Issue of Storyworlds. A Journal of Narrative Studies* 7.2/2015

narrativ eingesetzter Bildmedien wie ein gordischer Knoten gelöst werden, wodurch sich aber neue ›Pandorabüchsen‹ öffnen und heikle ›theoretische Gretchenfragen‹ ergeben werden. Insbesondere möchte ich mit Rückgriff auf den Medienwissenschaftler Stephan Packard einen ›heuristischen Zweifel‹ vertreten, der in narrativ eingesetzten Bildmedien grundsätzlich geltend gemacht werden muss.² In den (zumeist hand)gezeichneten ›cartoonisierten‹ Bildern von Comic, Manga und Animation macht dieser sich gewissermaßen am frappantesten bemerkbar. Zur Verdeutlichung dieses Umstands greife ich Vorschläge aus der transmedialen Narratologie auf, insbesondere aus dem umfassenden Entwurf von Jan-Noël Thon.³ Durch Rückgriff auf die (gleich zu erläuternden) Begrifflichkeiten *referential meaning* vs. ›dritter Zeichenraum‹ lässt sich nicht nur der angesprochene Zweifel, sondern auch die noch grundlegenden Spannungen zwischen Bildlichkeit, Repräsentation und Medialität produktiv und analytisch fruchtbar machen. Dafür möchte ich zum Ende des Beitrags ein integratives Modell narrativer Bildlichkeit präsentieren. Zuvor jedoch einige unverzichtbare Vorbemerkungen zu den genannten begrifflichen Reibungen.

Vorbemerkungen: Bildlichkeit, Repräsentation, Medialität

Zunächst zum Zusammenhang von Medialität vs. Repräsentation: Auf der einen Seite lässt sich mit einiger Berechtigung für eine inhärent darstellungstheoretische oder *semiotische* Dimension eines jeden Medienbegriffs votieren. Hartmut Winkler hat dies etwa immer wieder getan: »Medien sind gesellschaftliche Maschinen, die ein Biotop für die Semiose, für die Artikulation und für die Herausbildung von Zeichen bereitstellen.«⁴ Aus einer semiotisch geprägten Perspektive erscheint die Medienwissenschaft Winfried Nöth sogar als »eines der Teilgebiete der angewandten Semiotik«, insofern Medien »als Bereich des öffentlichen Zeichengebrauchs« angesehen werden.⁵ Argumentiert man von dieser epistemologischen Basis aus, so ist es nur folgerichtig, Medialität und Materialität als »two sides of the same coin« zu erachten, da von ›Medialität‹ (einer Materialität) erst da zu sprechen wäre, wo wir es mit der kommunikativen Herstellung von Intersubjektivität zu tun haben.⁶ Auf der anderen Seite wurde in den vergangenen Jahrzehnten insbesondere auf zahlreiche non- oder prä-repräsentationale Aspekte von Medialität hingewiesen, die eher darauf abzielen, beschreibbar zu machen, »how the process, action, or event of mediation generates or provides the conditions for the

² Vgl. Stephan Packard: *Erzählen Comics?*, in: *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung* (hrsg. v. Otto Brunken u. Felix Giesa), Essen 2013, S. 17-32.

³ Vgl. Jan-Noël Thon: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln 2016.

⁴ Hartmut Winkler: *Mediendefinition*, in: *Medienwissenschaft – Rezensionen, Reviews* 1.4/2004, S. 9-27, S. 213; vgl. auch Hartmut Winkler: *Zeichenmaschinen. Oder warum die semiotische Dimension für eine Definition der Medien unerlässlich ist*, in: *Was ist ein Medium?* (hrsg. v. Stefan Münker u. Alexander Roesler), Frankfurt am Main 2008, S. 211-221.

⁵ Winfried Nöth: *Semiotik als Medienwissenschaft*, in: *Medientheorie und die digitalen Medien* (hrsg. v. Winfried Nöth u. Karin Wenz), Kassel 1998, S. 47-60.

⁶ Christian J. Emden u. Gabriele Rippl: *Introduction. Image, Text and Simulation*, in: *ImageScapes. Studies in intermediality* (hrsg. v. Christian J. Emden u. Gabriele Rippl), Oxford 2010, S. 1-18, S. 8.

individuation of entities within the world«. ⁷ ›Medialität‹ wäre damit für Richard Grusin eher durch Konnektivität, Interrelationalität, Operativität oder Affektivität bestimmt und könnte in engen Zusammenhang mit Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie gebracht werden. ⁸ Diese Ansätze wurden auch unter dem Schirmbegriff einer »non-representational theory« diskutiert, vor dessen Hintergrund Grusin zu dem bewusst polemisch formulierten Schluss kommen kann: ⁹ »I would *oppose* mediality to representationality«. ¹⁰ Dem haben sich seither viele Forscher_innen angeschlossen (etwa, was den Bereich global zirkulierender japanischer Populärkultur angeht). ¹¹ Mit Jochen Venus ließe sich dieser Kontrast noch einmal wie folgt zuspitzen:

»Die Semiotik setzt aus medienwissenschaftlicher Perspektive systematisch ›zu spät‹ an, nämlich bei den erlernten Interpretationsregeln, die bestimmen, welche denkbaren Bedeutungen bewusst festgestellte Wahrnehmungstatsachen haben können«. ¹²

Nun muss man die Einschätzung keineswegs teilen, die Semiotik sei erst für soziale Kommunikation, nicht bereits für medial vermittelte Kognition zuständig. Dies wäre die Frage danach, ob man die Semiotik eher als Sozialwissenschaft oder als Erkenntniswissenschaft konzipiert – das muss hier nicht zur Debatte stehen. In jedem Fall lässt sich vertreten, dass kaum eine ›mediale Situation‹ ganz *ohne* einen semiotischen ›Gehalt‹ auskommt. ¹³ In den seltensten Fällen zirkulieren etwa rein abstrakte Bilder durch mediale Netzwerke. Das medientheoretisch so bedeutsame Wechselspiel aus *Transparenz* und *Opazität* (oder im Angelsächsischen: zwischen *immediacy* und *hypermediacy*) ist insbesondere mit Hinblick auf ein *Dargestelltes* symptomatisch, auf welches der Blick *mehr* oder *weniger* unvermittelt freigegeben werden kann (oder, konstruktivistisch gewendet, wo dies zumindest als Teil der Logik des Medialen suggeriert wird). ¹⁴

⁷ Richard Grusin: *Donald Trump's Evil Mediation*, in: *Theory & Event* 20 (1)/2017, S. 86-99, S. 89.

⁸ Vgl. Bruno Latour: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford u. New York 2005 sowie Tristan Thielmann, Erhard Schüttelpelz u. Peter Gendolla (Hrsg.): *Akteur-Medien-Theorie*, Bielefeld 2013; Sebastian Bartosch: *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* 7.3/2016, S. 242-253.

⁹ Vgl. Nigel Thrift: *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, London 2007.

¹⁰ Richard Grusin: *Premediation. Affect and Mediality after 9/11*, Basingstoke 2010, S. 79; Herv. L.W.

¹¹ Vgl. Jaqueline Berndt: *Introduction. Shōjo Mediations*, in: *Shōjo Across Media: Exploring »Girl« Practices in Contemporary Japan* (hrsg. v. Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike u. Fusami Ogi), Basingstoke u. New York 2018, in Vorbereitung.

¹² Till A. Heilmann u. Jochen Venus: *Semiotik/Dekonstruktion*, in: *Handbuch Medienwissenschaft* (hrsg. v. Jens Schröter), Stuttgart 2014, S. 51-60, S. 53.

¹³ Ich beziehe mich hier auf Matthias Vogel und spreche bewusst von ›Gehalten‹ anstelle von ›Inhalten‹. Vogel hat herausgearbeitet, inwiefern Medien durchaus auch vorprädikative und nicht-propositionale – also gerade *nicht* sprachlich stabilisierte – Unterscheidungs- und Identifizierungsgewohnheiten kommunizierbar und intersubjektiv zugänglich machen können. Venus' Kritik träfe auf einen solchen Medien-Begriff gar nicht erst zu; vgl. Matthias Vogel: *Medien der Vernunft. Eine Theorie des Geistes und der Rationalität auf Grundlage einer Theorie der Medien*, Frankfurt am Main 2001. Für Bildmedien ist diese vor-prädikative Ebene der Kommunikation besonders zentral, vgl. dazu ausführlich Wilde 2018 (Im Reich der Figuren), Kap. 4.

¹⁴ Vgl. Sybille Krämer: *Medien zwischen Transparenz und Opazität. Reflexionen über eine medienkritische Epistemologie im Ausgang von der Karte*, in: *Hide and seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität* (hrsg. v.

Bildmedien verkomplizieren dieses Verhältnis von Medialität und Repräsentation nun aber noch in vielfacher Weise.¹⁵ Das Erkennen von piktorial dargestellten Objekten, Figuren und ganzen Szenen ist doch in vielen Fällen nicht nur ohne explizite Kenntnisse eines erlernten ›Kodes‹ möglich, sondern auch ohne Rückschlüsse auf kommunikative Intentionen und situationsabhängige Verwendungspraxen. Darauf hat insbesondere die phänomenologische Tradition immer wieder hingewiesen, und auch der Kunsthistoriker James Elkins stellt seinem Buch *On Pictures and the Words that Fail them* (1998) die programmatischen Worte voran:¹⁶ »This book might well have been titled *The Antisemiotic*, since much of what I have to say here runs against the tendency to interpret pictures as systems of signs.«¹⁷ In dieser Tradition muss ein jedes ›Bildobjekt‹ – noch vor seiner kontingenten kommunikativen Instrumentalisierung – als eine spezifische Form der ›artificialen Präsenz‹ verstanden werden; eine sinnlich wahrnehmbare *Anwesenheit* des Dargestellten, die sich so auch von der Fremdreferenzialität der Sprache grundlegend unterscheidet.¹⁸ Häufig wird hierbei auf Richard Wollheims Begriff des ›Sehens-in‹ verwiesen, welcher einer begrifflich-prädikativ Repräsentation scharf gegenübergestellt wird.¹⁹ Das, was wir ›in‹ Bildern sehen, bezeichnete Erwin Panofsky als »prä-ikonographische Ebene«, Roland Barthes schlicht als die »Denotation« eines Bildes.²⁰ Klaus Sachs-Hombach spricht von der Ebene des »Bildinhalts«.²¹ Den Begriff des »Bildobjektes« übernimmt Lambert Wiesing aus der phänomenologischen Tradition Edmund Husserls und Jean-Paul Sartres.²²

Das Zustandekommen von Bildobjekten lässt sich aber auch vermittels der kognitiven Semiotik genauestens erklären: Für den zwischen Bildträger und Bildobjekt vermittelnden perzeptuellen Typ wurde die Bezeichnung des »perzeptiven Prototyps«

Markus Rautzenberg u. Andreas Wolfsteiner), München 2010, S. 216-225; Jay D. Bolter u. Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 5. Auflage 2002.

¹⁵ Vgl. Viola Nordsieck: *Semiotik. Bilder als Zeichen*, in: *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch* (hrsg. v. Stephan Günzel u. Dieter Mersch), Stuttgart u. Weimar 2014, S. 41-46 sowie Sabine Wirth: *Medientheorie. Bilder als Techniken*, in: *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch* (hrsg. v. Stephan Günzel u. Dieter Mersch), Stuttgart u. Weimar 2014, S. 118-125.

¹⁶ Vgl. etwa Lambert Wiesing: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt am Main 2005 sowie zur Übersicht Taina Morscheck: *Phänomenologie. Bilder als Erscheinung*, in: *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch* (hrsg. v. Stephan Günzel u. Dieter Mersch), Stuttgart u. Weimar 2014, S. 47-53.

¹⁷ James Elkins: *On Pictures and the Words that Fail them*, Cambridge 1998, S. xi; Herv. im Orig.

¹⁸ Die kommunikative Nutzung von Bildobjekten lässt sich auch phänomenologisch konsistent beschreiben, vgl. Lambert Wiesing: *Sehen lassen. Die Praxis des Zeigens*, Berlin, 2. Auflage 2013.

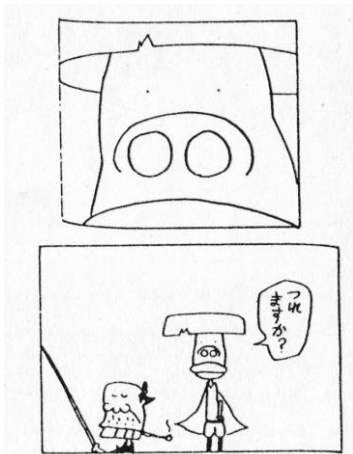
¹⁹ Vgl. Richard Wollheim: *On Pictorial Representation*, in: *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 56.3/1998, S. 217-226; Richard Wollheim: *Sehen-als, sehen-in und bildliche Darstellung*, übersetzt von Max Looser, in: *Bildwissenschaft und Visual Culture* (hrsg. v. Marius Rimmele, Klaus Sachs-Hombach u. Bernd Stiegler), Bielefeld 2014, S. 131-146.

²⁰ Erwin Panofsky: *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*, Garden City 1955, S. 26; Roland Barthes: *Rhetoric of the Image*, in: *Image, Music, Text*, übersetzt von Stephen Heath, London 1977, S. 32-51, S. 42.

²¹ Klaus Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*, Köln 2003, S. 77-99, S. 173-177.

²² Vgl. Edmund Husserl: *Phantasie und Bildbewußtsein. Text nach Husserliana*, Bd. XXIII (hrsg. v. Eduard Marbach), Hamburg 2006 [1904/1905]; Jean-Paul Sartre: *Gesammelte Werke in Einzelausgaben*. Bd. 3: *Was ist Literatur?*, übersetzt von Traugott König (hrsg. v. Traugott König), Reinbek bei Hamburg 1981 [1946] sowie zur Übersicht Wolfram Pichler u. Ralph Ubl: *Bildtheorie zur Einführung*, Reinbek bei Hamburg (2014) S. 18-42.

vorgeschlagen.²³ Börries Blanke spricht vom »*sensorischen Typ* als Gesamtheit der eine Objektklasse definierenden sensorischen Merkmale«. ²⁴ Wenn eine bestimmte »ikonische Schwelle« überschritten wird, kann mit dem späten Umberto Eco von »Ersatzreizen der Wahrnehmung« gesprochen werden kann, durch die sich der Eindruck dreidimensionaler Gestalten in zweidimensionalen Mustern einstellt.²⁵ An eben dieser Schwelle ist ein bestimmter Typ an Bildzweifeln viel diskutiert. Deutlich unterhalb der Kategorisierungsschwelle verbleiben etwa Rätselbilder und Drudel.²⁶ Hier ließe sich von repräsentationsabhängiger Ähnlichkeit sprechen: wir müssen (anhand kontextueller Faktoren) wissen, auf welche ikonischen Typen wir die materiellen Zeichen beziehen sollen, um die »Ähnlichkeit« zu einem dargestellten Gegenstand überhaupt sehen (d.h. ein Bildobjekt konstituieren) zu können.²⁷ In den häufig auf ein Minimum reduzierten Bildern von Comic und Manga begegnen wir vielen Darstellungen in diesem Grenzbereich. Der Manga-Theoretiker Fusanosuke Natsume zieht beispielsweise die Arbeiten des Künstlers Yasuji Tanioka aus den 1970er Jahren heran (vgl. Abb. 1), um seine Faszination an den Linien-Bildern des Manga zu belegen: »Eine Linie besitzt eine basale Attraktion, sich gleichermaßen in eine Schlange wie in ein Seil verwandeln zu können, noch bevor sie etwas Bestimmtes darstellt. Die selbe Attraktion lässt sich im Manga finden«. ²⁸



²³ Sachs-Hombach 2003, S. 292-302; vgl. Göran Sonesson: *Pictorial Concepts. Inquiries into the Semiotic Heritage and its Relevance to the Interpretation of the Visual World*, Lund 1989; Umberto Eco: *Kant und das Schnabeltier*, übersetzt von Frank Herrmann, München, 2. Auflage 2000; Börries Blanke: *Vom Bild zum Sinn. Das ikonische Zeichen zwischen Semiotik und analytischer Philosophie*, Wiesbaden 2003.

²⁴ Blanke 2003, S.36; Herv. im Orig.. Hier muss insbesondere eine Verwechslung mit der *linguistischen* Prototypensemantik vermieden werden. Sensorische Typen sind *nicht begrifflich* konzipiert.

²⁵ Vgl. Eco 2000, S. 437 sowie Wilde 2018 (Im Reich der Figuren), Kap. 3.

²⁶ Vgl. für Beispiele Rudolf Arnheim: *Visual Thinking*, Berkeley 1969, S. 92; Sonesson 1989, S. 220-223; Eco 2000, S. 446-452; Blanke 2003, S. 90-100.

²⁷ vgl. Dominic Lopes: *Understanding Pictures*, Oxford 1996, S. 17; Sachs-Hombach; 2003, S. 145.

²⁸ Fusanosuke Natsume 夏目房之介: *Manga wa naze omoshiroi no ka. Sono hyōgen to bunpō* マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法, Tokyo 1997, S. 76; Übersetzung L.W.

Abb. 1.: »Der Moment, in dem Linien und Punkte plötzlich zum Bild werden«. ²⁹

Mindestens im ersten Panel von Abbildung 1 wäre ohne Kontext – wie im Drudel – ein bewusstes Schließen, eine inferenzielle Hypothesenbildung erforderlich, um überhaupt angeben zu können, welche dreidimensionalen Gegenstände wir in den zweidimensionalen Linien auf Papier ›sehen‹ (sollten). Der spätere Eco unterscheidet beide Fälle (in starker Revision und entschiedener Selbstkritik zu seinen Frühwerken) durch zwei verschiedene ›Modi‹ der Bildrezeption, *alpha* und *beta*. Während ›Modus alpha‹ der Wahrnehmung »Ersatzreize« bzw. »Surrogate von repräsentierten Wahrnehmungsreizen« böte, welche ohne bewusstes Schlussfolgern erkannt werden können, müsste man schwächere ›beta-Reize‹ gezielt interpretieren. ³⁰

Wenn die ikonische Kategorisierungsschwelle hinreichend überschritten wird (also innerhalb von *alpha* fällt), erlauben die entsprechenden Artefakte eine »Zweifachkategorisierung«. ³¹ Das Bildobjekt ist damit ein *mentales* oder *intentionales* Objekt, insofern es lediglich für ein wahrnehmendes Bewusstsein ›existiert‹ (tatsächlich haben wir es ja lediglich mit Materialitäten aus Formen, Farben und Flächen zu tun). Entscheidend ist, dass Bildobjekte damit häufig (innerhalb gewisser Grenzen) kulturunabhängig, prä-attentiv und ohne Rückschlüsse auf mutmaßliche Verwendungsabsichten ›in‹ Bildträgern gesehen werden können. Ein Bildobjekt wäre unter all diesen Perspektiven *niemals* transmedial zu denken und nie in andere Zeichenmodalitäten und Mediensysteme ›übersetzbar‹, am wenigsten in Sprache. ³² Darauf hat etwa Dieter Mersch mit wünschenswerter Deutlichkeit hingewiesen: »Bilder sind singuläre visuelle Objekte [...]. Sie verweigern sich jeder Übertragung in ein anderes Bild«. ³³ Bilder leisten demnach zunächst notwendig eine Präsentation, keine Repräsentation. Wenn sie letzteres doch tun, wenn sie ein ›Sujet‹ besitzen, auf das auch mit anderen Zeichenmodalitäten verwiesen werden könnte, so handele es sich um eine semiotische (Weiter-)Verwendung nicht nur des Bildträgers, sondern auch des darin sichtbaren Bildobjekts. Der Semiotiker Göran Sonesson bringt diese unüberbrückbare Differenz wie folgt auf den Punkt: »[T]he picture object is here, where the picture thing is, but the picture subject [das Bild-Sujet – L.W.] is somewhere else«. ³⁴ ›Bildlichkeit‹ wird demnach ein weiteres Mal von ›Repräsentation‹ unterschieden. Eine offenbar

²⁹ Yasuji Tanioka 谷岡ヤスジ: *Yasuji no Ninkyōdō*, Vol. 3 ヤスジの任侠道・三巻, Tokyo 1976 (zit. nach Natsume 1997, S. 70, S. 275; Übersetzung L.W.).

³⁰ Eco 2000, S. 437.

³¹ Wollheim 2014, S. 137; vgl. Lopes 1996, S. 42.

³² Zu einer gründlicheren Abgrenzung der Begrifflichkeiten ›Medialität‹ und ›(Multi-)Modalität‹ vgl. Wilde 2018 (Im Reich der Figuren), Kap. 2 sowie Lukas R.A. Wilde: *Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*, in: *Digital Comics. Special-Themed Issue of Networking Knowledge* 8.4/2015, S. 1-14, <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386> (zit. 31. Januar 2018); Lukas R.A. Wilde: *Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics*, in: *Comics in der Schule* (hrsg. v. Markus Engels, Ulrike Preußer u. Felix Giesa), Berlin 2018, in Vorbereitung.

³³ Dieter Mersch: *Plastizität. Zur Frage der Übersetzung im Visuellen*, in: *Übersetzen und Rahmen. Praktiken medialer Transformationen* (hrsg. v. Claudia Benthien u. Gabriele Klein), Paderborn 2017, S. 39-58, S. 43.

³⁴ Sonesson 1989, S. 277.

unhintergehbare ›Medialität‹ des Bildes dient nur der Festschreibung dieser Differenz – sie kürzt sich aus dem vorausgesetzten ›Bild‹-Begriff letztlich heraus.

Gordische Knoten der transmedialen Narratologie

Nähert man sich dem explizierten Zusammenhang aber mit Hinblick auf transmediale Erzählpraktiken, wie wir ihnen tagtäglich in populären Medienangeboten begegnen können, so ergeben sich unmittelbar überraschende Beobachtungen. In den genannten transmedialen Franchises kann *die gleiche Figur* ebenso gut von rein schriftlichen medialen Artefakten wie einem Roman, von Schauspieler_innenkörpern, aber auch von gezeichneten oder computer-generierten Wesen dargestellt werden, deren Phänomenalität sich jeweils drastisch unterscheidet. Diese schlichte Feststellung fährt durch die akkumulierten Spannungsverhältnisse von Bild, Medium und Repräsentation wie durch einen gordischen Knoten. Carlos A. Scolari, Paolo Bertetti und Matthew Freeman fassen den Konsens der postklassischen und kognitionswissenschaftlich geschulten Narratologie etwa so zusammen: »In narratologic terms it could be said that the level of the story (events and worlds) are independent from the medium/semiotic system of manifestation«. ³⁵ Werden wir konkreter: Mit Kendall L. Walton gesprochen wäre es eine »silly question«, danach zu fragen, warum die fiktive Figur Daario Naharis in der HBO-Serie *A Game of Thrones* plötzlich auf mysteriöse Weise ›ihr Aussehen verändert‹. ³⁶ In Staffel drei wurde die Figur vom Briten Ed Skrein (vgl. Abb. 2), ab Staffel vier vom niederländischen Michiel Huisman verkörpert (vgl. Abb. 3), ohne dass dafür eine diegetische Erklärung angeboten wurde (Skrein lehnte der Presse zufolge eine Fortführung der Zusammenarbeit zugunsten der Hauptrolle im Film *Transporter 4* ab). Gültige Rückschlüsse – *fictional truths* – in der Weise, dass Daario Naharis über ›magische Fähigkeiten‹ verfügen und wie die diegetisch etablierten *faceless men* sein Aussehen beliebig transformieren könnte, wären ganz offensichtlich ›falsch‹ (oder vorsichtiger: kommunikativ kaum anschlussfähig). ³⁷ Der Darstellungsunterschied wird also nicht auf Seite des Dargestellten, sondern auf den medialen Ermöglichungshintergrund ›verrechnet‹. Dieser wird hier als institutioneller Produktionszusammenhang der TV-Serie kenntlich, mit dem die konventionalisierte

³⁵ Carlos A. Scolari, Paolo Bertetti u. Matthew Freeman: *Introduction. Towards an Archaeology of Transmedia Storytelling*, in: *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* (hrsg. v. Carlos Scolari, Paolo Bertetti u. Matthew Freeman), New York 2014, S. 1-14, S. 4.

³⁶ Vgl. Kendall L. Walton: *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, Ma 1993, S. 174-183.

³⁷ »Although fictional truths are generated in very different ways, the result is the same in every case: propositions that are to be imagined«, Walton 1993, S. 185. Zu narrativen bzw. fiktiven Tatsachen und den Möglichkeiten und Grenzen, dazu propositionale (wahrheitsfähige) Aussagen treffen zu können vgl. allgemeiner J. Alexander Bareis: *Fictional Truths, Principles of Generation, and Interpretation*, in: *How to Make Believe. The Fictional Truths of the Representational Arts* (hrsg. v. J. Alexander Bareis u. Lene Nordrum), Berlin 2015, S. 165-183.

semiotische Form des doppelten Darstellerkörpers und dem Schauspieler_innen-Starsystem verbunden ist.³⁸



Abb. 2/3: Zwei mal Daario Naharis: Magische Transformation oder bloßer Darstellungsunterschied?³⁹

Dies mag man als Sonderfall abtun, schließlich fordert der Darstellerwechsel der Zuschauer_innenschaft interpretative Nachsichtigkeit und Kooperationsbereitschaft ab (ein *principle of charity* muss in Kraft sein).⁴⁰ Ich möchte aber vertreten, dass eine fundamentale Differenz zwischen den sichtbaren Bildobjekten und den dadurch repräsentierten, diegetischen Entitäten keinesfalls selten ist. Die Symptomatik, dass Bildobjekte sich von den dargestellten Entitäten offenbar deutlich unterscheiden, lässt sich auch innerhalb nur *eines* Bildmediums beobachten. In Kinofilmen ist es (noch) einigermaßen ungewöhnlich, wenn *Lola rennt* (1998) oder *Kill Bill: Vol. I* (2003) eine je identische Figur mal realfilmisch, mal in hoch stilisierten Animationssequenzen repräsentieren (ohne dass sich dies in der jeweiligen Diegese niederschläge).⁴¹ In

³⁸ Johannes Riis: *Actor/Character Dualism. The Case of Luis Bunuel's Paradoxical Characters*, in: *Acting and Performance in Moving Image Culture. Bodies, Screens, Renderings* (hrsg. v. Jörg Sternagel, Lesley Stern u. Dieter Mersch), Bielefeld 2012, S. 131-144.

³⁹ HBOs *A Game of Thrones*, S03E08, 09:40 (2013); S06E10, 42:00 (2016).

⁴⁰ Vgl. Walton 1993, S. 174-187; Thon 2016, S. 60-69.

⁴¹ Vgl. Erwin Feyersinger: *Metalepsis in Animation. Paradoxical Transgressions of Ontological Levels*, Heidelberg 2017, S. 70-75 sowie Thon, 2016, S. 85-95 und Lukas R.A. Wilde: *The Epistemology of the Drawn*

Comics und Manga hingegen sind häufige Zeichner_innenwechsel durch serielle und kollaborative Produktionsverfahren an der Tagesordnung. Und auch, wenn wir den Beobachtungsrahmen auf ein einziges Werk einengen: Im Manga kann eine fast fotorealistische Darstellung von einem Panel zum nächsten einigen schematischen Linien weichen.⁴² Protagonisten ›verwandeln‹ sich für die Dauer eines Bildes in Emoticon-artige Versionen ihrer selbst (man nennt dieses Stilmittel *chibi* oder S.D., *super deformed*): »Der Wechsel ins SD-Format dauert nur für den Zeitraum eines Panels an. In den folgenden Panels werden die Figuren wieder in ihrer normalen Gestalt gezeichnet«. ⁴³ Selbst die Haarfarbe kann aus Gründen der formalen Gestaltung von Bildkomposition zu Bildkomposition wechseln. ⁴⁴ Im Animationsfilm findet sich ähnliches beispielsweise etwa in Masāki Yuasas Anime *Mind Game* (2004) oder in Richard Linklaters Rotoskopie-Film *Waking Life* (2001).⁴⁵ Für all diese Beispiele gilt: Die verschiedenen Bildobjekte – das was wir ›im Bild‹ sehen – haben ein deutlich heterogenes Aussehen, das jeweils nur im Wissen über die gemeinsame Referenzialisierung aufeinander bezogen bleibt – eben auf Ebene der *transmedialisiert* gedachten Diegese bzw. Storyworld. Auch die in narrativen Bildmedien sichtbaren Bildobjekte können daher *niemals* ›diegetisch‹ sein. Dieses Prädikat kommt alleine den Situationen zu, welche mit ihnen repräsentiert werden. Nicht nur der materielle Bildträger, sondern auch das phänomenal sichtbare Bildobjekt befindet sich noch auf Seite der medienspezifischen Darstellungsmittel (des *discourse*) – und nicht etwa auf der Seite der (prinzipiell transmedialen) dargestellten Situationen (der *histoire*).

Ein erstes Modell multimodal und transmedial darstellbarer Diegesen

Von ›Bildobjekten‹ streng zu unterscheiden wäre in jedem Fall die Ebene des *referential meanings*: ein Begriff, der aus der Filmwissenschaft stammt, aber von Thon auch für die transmediale Narratologie geltend gemacht wurde. ⁴⁶ Per Persson ging in der Filmrezeption von einer basalen »Ebene 1« der Raum- und Objekterkennung aus, die weitgehend mit der zuvor besprochenen Konstitution von Bildobjekten identisch ist:

Line. Abstract Dimensions of Narrative Comics, in: *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction* (hrsg. v. Aarnoud Rommens, Björn-Olav Dozo, Pablo Turnes u. Erwin Dejasse), Liege 2018, S. 423-447.

⁴² Vgl. Scott McCloud: *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York 1993, S. 44; Stephan Packard: *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*, Göttingen 2006, S. 121-137 sowie speziell für Manga Bernd Dolle-Weinkauff: *Grafisches Erzählen im Manga. Close Reading zweier Doppelseiten der deutschsprachigen Ausgabe von Yu Watases Fushigi Yugi*, in: *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte* (hrsg. v. Roland Jost u. Axel Krommer), Baltmannsweiler 2011, S. 25-45.

⁴³ Kristin Eckstein: *Shojo Manga. Text-Bild-Verhältnisse und Narrationsstrategien im japanischen und deutschen Manga für Mädchen*, Heidelberg 2016, S. 137.

⁴⁴ Vgl. Dolle-Weinkauff 2011, S. 35.

⁴⁵ Vgl. Lukas R.A. Wilde: *Der Traum von der Fokalinanz. Figurationsprozesse und Identitätsfragen in Richard Linklaters Waking Life*, in: *Feststellungen: Dokumentation des 25. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums* (hrsg. v. Thomas Nachreiner u. Peter Podrez), Marburg 2014, S.159-173.

⁴⁶ Vgl. Thon 2016, S. 53.

»[S]pectators start to extract meanings by processes of *perception*, which refers to the means by which experiences of objects, events, sounds, tastes, and so on, are constructed by the perceptual systems«. ⁴⁷ Darunter fällt für ihn ebenfalls die Illusion von Tiefenwahrnehmung und der dargestellten räumlichen Relationen (»There are a small number of perceptual assumptions by which our vision system infers such spatial relations and in the end gives us our experience of 3D space«). ⁴⁸ davon deutlich unterschieden werden muss für ihn eine Ebene 2 der *Wiedererkennung* bereits bekannter (individueller) Figuren und Gegenstände – sowie schließlich jene Ebene 3, mit der erst von der Konstitution einer Storyworld bzw. Diegese gesprochen werden kann. Dieses *referential meaning* umfasst raumzeitliche, kausale und ontologische Relationen, die prinzipiell nicht »wahrgenommen« sondern nur inferenziell erschlossen werden können. ⁴⁹ Das Vorhandensein eines *referential meanings* bedeutet aus Perspektive der kognitiven Narratologie zunächst einmal nichts anderes, als dass eine mentale Modellbildung einer dargestellten Situation vollzogen werden konnte, die in einer möglichen Welt situiert ist. Das häufig aufgegriffene Basismodell der Konstruktion von kognitiven Situationsmodellen stammt von Teun A. van Dijk und Walter Kintsch, auf das sich auch David Herman in seinem Entwurf einer transmedialen Narratologie beruft: ⁵⁰ »[N]arratives can also be thought of as systems of verbal or visual cues prompting their readers to *spatialize* storyworlds into evolving configurations of participants, objects, and places«. ⁵¹ Eine Storyworld oder Diegese ließe sich damit verstehen als »some kind of container for individual existents, or [...] a system of relationships between individual existents«. ⁵² Wir haben es bei dem *referential meaning* so einerseits mit (»lokalen«) *dargestellte Situationen* zu tun, welche andererseits innerhalb (»globaler«) *dargestellter Welten* verortet sind. ⁵³ In der (räumlichen, zeitlichen, kausalen und ontologischen) Relationierung beider Bezugsgrößen zueinander entwickeln sich für die Rezipient_innen »mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which recipients relocate«. ⁵⁴ Über diese kann nun durchaus auch *propositional* (d.h. wahrheitsfähig) gesprochen werden. ⁵⁵

⁴⁷ Per Persson: *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge, Ma 2003, S. 28; Herv. im Orig.

⁴⁸ Persson 2003, S. 28.

⁴⁹ Vgl. Persson 2003, S. 30-32.

⁵⁰ Vgl. Dijk, Teun A. van u. Walter Kintsch: *Discourse and Communication. New Approaches to the Analysis of Mass Media Discourse and Communication*, New York 1983; Peter Stockwell: *Cognitive Poetics. An Introduction*, London 2008 sowie für Comics insb. auch Karin Kukkonen: *Contemporary Comics Storytelling*, Lincoln 2013, S. 13-50.

⁵¹ David Herman: *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln 2004, S. 263; Herv. im Orig.

⁵² Marie-Laure Ryan: *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, in: *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (hrsg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon), Lincoln 2014, S. 25-49, S. 32.

⁵³ Vgl. Thon 2016, S. 46-56.

⁵⁴ Herman 2004, S. 9.

⁵⁵ Vgl. neben Bareis 2015 auch Tilmann Köppe: *Fiktive Tatsachen*, in: *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch* (hrsg. v. Tobias Klauk u. Tilmann Köppe), Berlin 2014, S. 190-208.

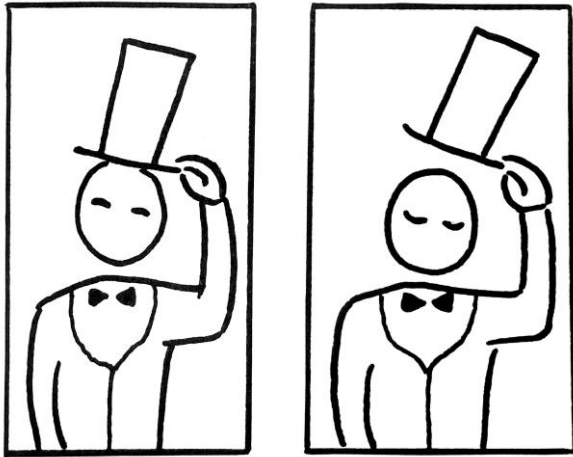


Abb. 4: Zwei Personen in einer Fensterfront oder dieselbe Person in zwei unterschiedlichen Zeitmomenten?⁵⁶

Ein Beispiel: Nach den Konventionen von Comic und Manga stellt die obenstehende Bildfolge eine zeitliche Sequenz dar. Sie repräsentiert *dieselbe Person* in zwei verschiedenen Zeitmomenten (vgl. Abb. 4).⁵⁷ Mit dieser Konvention lässt sich gewiss brechen und medienreflexiv spielen; doch wer im unmarkierten Fall behauptet, der Autor (gerne auch der hypothetisch erschlossene oder implizite Autor) stelle in Abbildung 4 eine Fensterfront mit zwei Hut-Trägern dar, der ist schlichtweg mit den Comic-Konventionen nicht vertraut und hat daher einen ganz wesentlichen Aspekt dieser Darstellung nicht verstanden. Beim *referential meaning* haben wir es also stets mit dargestellten Sachverhalten zu tun, die prinzipiell *wahrheitsfähig* (oder zumindest *stimmigkeitsfähig*) sind. Sie besitzen intersubjektive Gültigkeit, da es sich keineswegs um rein private Wahrnehmungen, Interpretationsgewohnheiten oder gar individuelle Vorstellungsspiele handelt. Auch unabhängig von unseren subjektiven (und gegebenenfalls empirisch verifizierbaren) kognitiven Verarbeitungsprozessen besitzen solche Annahmen den Status narrativer Tatsachen. Jens Eder präzisiert diesen Prozess genauer als *normative Abstraktionen* über hypothetisch erschlossene – ideale – mentale Repräsentationen.⁵⁸

Die wahrnehmbaren Unterschiede zwischen den verschiedenen Daario-Naharis-Abbildungen (Abb. 2/3) wären demnach überhaupt nicht Teil des *referential meaning* der Serie *A Game of Thrones*: Die dargestellte, fiktive Figur dürfte allenfalls unmerklich gealtert sein, ansonsten doch das ungefähr gleiche Aussehen haben wie zuvor (obgleich

⁵⁶ Scott McCloud: *Reinventing Comics. How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, New York 2000, S. 1.

⁵⁷ Vgl. Packard 2013, S. 21. Im Anschluss an McCloud wird der Zwischenraum zweier Bilder gerne als ›gutter‹, als ›Rinnstein‹, bezeichnet (vgl. McCloud 1993, S. 66), der ein besonderes elliptisches Erzählen bedingt; vgl. Silke Horstkotte: *Zooming In and Out. Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds*, in: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (hrsg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon), Berlin 2013, S. 27-48.

⁵⁸ Vgl. Jens Eder: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg 2008, S. 68; Jens Eder: *Was sind Figuren? Ein Beitrag zur interdisziplinären Fiktionstheorie*, Paderborn 2008, S. 50.

sie von einem ganz anderen Schauspieler verkörpert wurde). Gewiss: in photographischen Bildmedien können wir qua medialer Konvention in vielen Fällen von einer recht hohen Darstellungskorrespondenz zwischen dem, was wir im Bild sehen (Bildobjekte) und dem, was dies für die Diegese bedeutet (*referential meaning*), ausgehen.⁵⁹ All dies bedeutet zusammenfassend aber, dass narrativ eingesetzte Bildmedien stets doppelte Prädikationsmöglichkeiten aufweisen: Die Prädikationsmöglichkeiten, die die Bildobjekte zur Verfügung stellen (begründete Aussagen über ihr *Aussehen*), stehen in relativer Darstellungskorrespondenz zur Ebene der Diegese, auf die sie sich häufig ›mappen‹ lassen. Externe Prädikationsmöglichkeiten der Darstellungsmittel sind skaliert als interne Prädikate des Dargestellten verrechenbar.⁶⁰ Der relative Grad dieser Übertragbarkeit hingegen ist niemals medial determiniert und auch nicht einfach ›zu sehen‹. Er bleibt stets abhängig von historisch, kulturell und insbesondere generisch wandelbaren medialen Praxen, insbesondere natürlich den jeweiligen (spezifischen) Narrationszusammenhängen selbst. Da in bestimmten Medientypen jedoch zumeist auch bestimmte Praxen (Darstellungs- und Vorstellungsgewohnheiten sowie Diskursivierungen beider Seiten) angenommen, erwartet oder gar vorausgesetzt werden können, lässt sich der Grad an Darstellungskorrespondenz zwischen Bildobjekten und *referential meaning* als eine Frage der Medialität (und nicht der Bildlichkeit) rekonstruieren.

Die Cartoon-Bildlichkeit von Comic, Manga und Animation

All dies gilt nun per Definition für jedes narrativ eingesetzte Bildmedium. Für eine bestimmte Art der Bildlichkeit, die wir nicht nur in Comic und Manga häufig antreffen, sondern auch im Animationsfilm, ergeben sich nun aber einige folgenschwere Komplikationen. Vorwegnehmend sollte vielleicht mit Stuart Medley auf ein medienspezifisches Spannungsverhältnis zwischen dem Komplex ›Bildlichkeit‹ und Comic/Manga hingewiesen werden: Deren »theory has focused on words and

⁵⁹ Dies ist einem Medium nicht a priori eingeschrieben: einerseits bestehen auch in photographischen Bildmedien stets erhebliche Einschränkungen der Darstellungskorrespondenz: Man denke etwa an Schwarzweißfilme oder Rückblenden in Sepia-Kolorierungen, die nur in speziellen Ausnahmefällen eine ›monochrome Welt‹ repräsentieren (etwa im medienreflexiven Film *Pleasantville*, USA 1998; vgl. dazu umfassender Jan-Noël Thon: *Transmedial Narratology Revisited. On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games*, in: *Narrative* 25.3/2017, S. 286-320). Andererseits könnten performative Darstellungsformen wie das Theater eine noch größere Wahrnehmungsnähe als der Realfilm besitzen, dennoch kommt es auf der Bühne noch viel häufiger vor, dass verschiedene Darsteller die gleiche Figur verkörpern oder – wie etwa in der Oper – das Aussehen der Sänger in fast keinerlei Darstellungskorrespondenz zur dargestellten Figur (*referential meaning*) mehr steht. Lars von Triers *Dogville* macht dies durch eine intermediale Transkription sichtbar, insofern wir ›im Bild‹ lediglich eine leere Bühne mit Kreidezeichnungen von Gebäude-Grundrissen sehen (Bildobjekte), die auf Ebene des *referential meanings* doch eine ›gewöhnliche‹ (mindestens: eine dreidimensionale) US-Kleinstadt repräsentieren.

⁶⁰ Vgl. Maria E. Reicher: *The Ontology of Fictional Characters*, in: *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* (hrsg. v. Jens Eder, Fotis Jannidis u. Ralf Schneider), Berlin 2010, S. 111-133, S. 117.

storytelling. Pictures are difficult«. ⁶¹ Dies scheint dem Autor zu Recht problematisch, da die Multimodalität (oder Intersemiotizität) der Schrift-Bild-Interaktion zwar recht typisch für Comics und Manga sind, viele Meisterwerke der Gestaltungsform (etwa Shaun Tans *The Arrival*, 2003) aber auch ganz ohne Schrift auskommen; »A more promising route ahead then, for those interested in how images communicate, is to suspend discussion of narrative«. ⁶² Gerade die zumeist vorausgesetzte Narrativität der Gestaltungsform ist es aber, durch die viele der interessantesten Komplikationen der Comic-Bildlichkeit maßgeblich bedingt sind – auch ganz ohne eine fakultative ›Komplikation‹ durch Schriftzusätze. ⁶³ Als typisch für den Comic gilt besonders eine abstrahierte Darstellung was Figurenkörper betrifft (vgl. Abb. 5). Die zeichnerische Reduktion, die Darstellungen nah an einem ›supernormalen Stimulus‹ sensorischer Prototypen bevorzugt, konzentriert sich zumeist auf synekdochisch wichtige Elemente, insbesondere auf solche, die unmittelbar *handlungs- und kommunikationsrelevant* sind. ⁶⁴ Der Künstler Scott McCloud prägte für eine solche piktoriale Reduktion (»amplification through simplification«) in seiner Comic-Poetik den Begriff des ›Cartoons‹ neu, was insbesondere von Packard zu einem avancierten bild- bzw. zeichentheoretischen Analyseinstrument ausgearbeitet worden ist. ⁶⁵ Cartoons

»lassen eine große Anzahl von Details fort und übertreiben andere. McCloud lokalisiert sie auf einer Skala, die von der Fotografie bis zum ultimativ reduzierten Smiley reicht, knapp vor letzterem und damit vor dessen völliger Auflösung von Individualität«. ⁶⁶

⁶¹ Stuart Medley: *Discerning Pictures. How we Look at and Understand Images in Comics*, in: *Studies in Comics* 1 (1)/2010, S. 53-70, S. 54.

⁶² Medley 2010, S. 55.

⁶³ Medley geht von einem Narrativitätsbegriff aus, der an der Entwicklung von Handlung oder Plot ansetzt. Demgegenüber sieht er die Funktion der Bilder in der Herstellung einer »environment« bzw. im »worldbuilding« (S. 55). Anderswo schlage ich den Begriff der *Basisnarrativität* vor, um diesen Konflikt aufzulösen. ›Basisnarrativität‹ wäre einer Darstellung zuzusprechen, wenn eine Rezipient_in eine Imagination über eine raumzeitlich verortete Situation entwickeln wird, die von partikularisierten Einzelgegenständen bevölkert ist. Diese Frage ist ganz unabhängig von der ›Verzeitlichung‹ des so Dargestellten und auch unabhängig von dessen Fiktivität; vgl. Lukas R.A. Wilde: »Backwards and batshit-fucking-bonkers«. *Das innovative Kommunikationsgefüge non-narrativer Webcomics*, in: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4/2017, S. 68-104.

⁶⁴ Zu piktorial dargestellten supernormalen Stimuli vgl. Jörg R.J. Schirra: *Foundation of Computational Visualistics*, Wiesbaden 2005, S. 83, zu der Fokussierung auf handlungsrelevante Darstellungselemente vgl. Packard 2006, S. 121-141 sowie Thierry Groensteen: *The System of Comics*, übersetzt von Bart Beaty und Nick Nguyen, Jackson 2007, S. 159-164.

⁶⁵ Vgl. McCloud 1993, S. 30f.

⁶⁶ Stephan Packard: *Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud*, in: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums* (hrsg. v. Daniel Stein, Katerina Kroucheva u. Stephan Ditschke), Bielefeld 2009, S. 29-52, S. 30; vgl. Stephan Packard: *The Drawn-Out Gaze of the Cartoon. A Psychosemiotic Look at Subjectivity in Comic Book Storytelling*, in: *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives* (hrsg. v. Maike Sarah Reinerth u. Jan-Noël Thon), New York 2017, S. 111-124.

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



Abb. 5: Die abstrahierten Cartoon-Körper des Comics⁶⁷

Als Annäherung an unmittelbar handlungsrelevante Körperschemata bietet der so verstandene ›Cartoon‹ ein besonderes Imaginations- und Identifikationspotential, das die Blickführung der Leser_in und den Seitenaufbau als Ganzes zentral mit organisiert.⁶⁸ Mit Hinblick auf die Kluft zwischen Bildobjekten und *referential meaning* hat dies Auswirkungen, die einen grundlegenden historischen und heuristischen Zweifel an ihrer Sichtbarkeit begründen. Zum einen ist die Bildlichkeit des Cartoons stets vage, hinsichtlich des *referential meanings* unterdeterminiert: »Comics can be maddeningly vague about what it [a picture – L.W.] shows us«. ⁶⁹ Obgleich das, was wir in Comics *sehen* (Bildobjekte) häufig auf geradezu naive Weise ›verständlich‹ ist, darf damit noch keinesfalls als geklärt gelten, was dies für die dargestellte Situation und Welt *bedeutet*. Wenn dargestellte Personen in monochrome Bildmedien für gewöhnlich beispielsweise Personen repräsentieren, die innerhalb ihrer Welt dennoch über Farbpartikel in Haut und Haaren verfügen dürften, so ist auch die zeichnerische Abstraktion einer Person auf ein Strichmännchen ebenfalls der Darstellung, nicht dem Dargestellten zuzurechnen. Der Kanadier Guy Delisle dokumentierte mit seinen autobiographischen Reise-Tagebüchern etwa Erlebnisse in fremden Ländern. Dass er dabei Aussagen über deren Kulturen macht, die überwiegend als glaubwürdig oder authentisch erachtet werden, hängt entscheidend damit zusammen, dass keine Rezipient_in die Wahrnehmbarkeit seiner schematischen Linienbilder dem behaupteten Land zurechnen würde – ganz so fremdartig ist eine

⁶⁷ René Goscinny u. Albert Uderzos Asterix und Obelix, hier zit. nach Scott McCloud: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York 2006, S. 72.

⁶⁸ Vgl. Packard 2006, S. 159-180.

⁶⁹ McCloud 1993, S. 86.

unbekanntes Welt wie Birma nun doch wieder nicht (vgl. Abb. 6).⁷⁰ Ein solcher Strip stellt auf Ebene des *referential meanings* gewiss Menschen aus Fleisch und Blut dar, deren sichtbares Äußeres aber fast vollkommen unbestimmt bleibt (allenfalls bestehen diagrammatische, also relationale Referenzansprüche wie ›ist-größer-als‹ oder ›ist-dicker-als‹).⁷¹



Abb. 6: Sprechende Drahtfiguren oder Menschen aus Fleisch und Blut?⁷²

Cartoon-Bilder sind so inhärent vage. Für das Thema dieses Bandes scheint es mir aber noch zentraler, dass die Bilder von Comic, Manga und Animationsfilm häufig (auf Ebene der Bildobjekte) vieles *zeigen*, was sie gerade nicht *darstellen* (auf Ebene des *referential meaning*). Zunächst ein bereits kanonisches Beispiel, über das in der Forschungsliteratur Konsens herrschen dürfte. Art Spiegelmans Graphic Novel *MAUS* ist die autobiographische Geschichte seines Vaters Vladek, eines Auschwitz-Überlebenden. Obgleich das Werk im Paratext deutlich als non-fiktional gekennzeichnet ist und an Spiegelmans ›dokumentarischer Redlichkeit‹ wenig Zweifel bestehen, zeichnet Spiegelman alle Juden als Mäuse, alle Deutschen als Katzen. Für jede Leser_in dürfte dennoch klar sein, dass diese ›Verkleidungen‹ nicht ›wörtlich‹, sondern metaphorisch zu verstehen sind. Dafür spricht weit mehr als nur die paratextuelle Markierung der autobiographischen Referenz (in der keine anthropomorphen Tierwesen existieren). Manche der Mäuse verkleiden sich beispielsweise auch, indem sie sich andere Tiermasken umbinden, was von keinem der Mit-Protagonisten durchschaut werden kann (vgl. Abb. 7). Der Grund dafür ist selbstverständlich, dass es den dargestellten Figuren natürlich nicht angesehen werden kann, ob sie tatsächlich ›jüdisch‹ aussehen: »[W]hat is represented here are not anthropomorphic animals but rather quite

⁷⁰ Vgl. Candida Rifkind: *A Stranger in a Strange Land? Guy Delisle Redraws the Travelogue*, in: *International Journal of Comic Art IJoCA* 12 (2)/2010, S. 268-290.

⁷¹ Vgl. Wilde 2018 (*The Epistemology of the Drawn Line*).

⁷² Guy Delisle: *Aufzeichnungen aus Birma*, übersetzt von Kai Wilksen, Berlin 2009 [2007], S. 34.

regular human beings whose affiliation with certain social groups is represented by more or less ›visible‹ but nevertheless exclusively metaphorical ›masks‹.⁷³



Abb. 7: Anthropomorphe Mäusewesen oder metaphorische Darstellung von Menschen?⁷⁴

Wenn die ›Mäusehaftigkeit‹ der Bildobjekte weder auf Seiten des materiellen Bildträgers (Linien auf Papier), noch auf Seiten der Dargestellten Welt (*referential meaning*) zu verrechnen ist, so muss nach Packard von einem *dritten Zeichenraum* ausgegangen werden. Der dritte Zeichenraum wäre der Ort, den die Bildobjekte besetzen, wenn sie in keinerlei Darstellungskorrespondenz zu dem stehen, was sie für die erzählte Welt bedeuten (oder allenfalls in metaphorischer Hinsicht bedeuten). Er lässt sich auch punktuell und höchst selektiv einsetzen. Meisterlich und effektstark geht etwa Inio Asano in der Manga-Serie *Gute Nacht, Punpun* (*Oyasumi punpun*, 2007-2013) mit dieser Technik um. Die über 3000seitige Serie erzählt von der bedrückenden und oftmals verstörenden Jugend eines Jungen namens Punpun, der als abstrakte anthropomorphe Konfiguration dargestellt wird. Über das Kennzeichen eines Schnabels erinnert er vage an einen Vogel. Sein Umfeld und seine Mitmenschen hingegen bleiben in detailliertestem Hyperrealismus gehalten, viele Hintergründe entspringen bearbeiteten Fotografien (vgl. Abb. 8). In Schlüsselszenen, insbesondere solchen, die mit schwierigen sexuellen Erfahrungen verbunden sind, erhalten einzelne Körpersegmente Punpuns stückweise menschliche Züge zurück. Wahrnehmungsnähe und Darstellungskorrespondenz von Bildobjekten zur Diegese bleiben damit höchst flexible Scharniere. Durch diese wird Punpun zum Zentrum einer Subjektivität, in welche Leser_innen sich leicht hineinversetzen können – Punpuns wahrnehmbare Identität ist völlig unbestimmt –, während die Unerbittlichkeit seiner Lebenswelt der Imagination kaum Freiräume oder Fluchtmöglichkeiten lässt.

⁷³ Thon 2016, S. 93.

⁷⁴ Art Spiegelman: *Maus: Die Geschichte eines Überlebenden*, Bd. 2: *Und hier begann mein Unglück*, übersetzt von Christine Brinck und Josef Joffe, Reinbek bei Hamburg 1999 [1991], S. 50.



Abb. 8: Ein maskierter Protagonist in wahrnehmungsnaher Umgebungsdarstellung⁷⁵

Pandorabüchsen und Gretchenfragen der transmedialen Narratologie

Diese Verschiebung ist tiefer mit der generellen Ästhetik des Mediums verbunden, als man meinen sollte: »Ikonische Funktionen im dritten Zeichenraum sind [...] in Comics so häufig, daß sie bisweilen fast unmerklich werden.«⁷⁶ Nimmt man dies ernst, öffnen sich wahre Pandorabüchsen an Anschlussfragen. Im Falle von Spiegelmanns Mäusen, Asanos Vogelwesen oder Delisles Strichmännchen lassen die Bildobjekte absichtsvoll keine sinnvolle Aussage darüber zu, wie man sich das durch sie Dargestellte perzeptuell »eigentlich« vorzustellen hätte. In vielen anderen Fällen haben wir es eher mit Ambiguitäten zu tun: zwei (oder mehr) Urteile schließen sich gegenseitig aus. Cartoon-Rezipient_innen scheinen sich dennoch erstaunlich häufig dazu veranlasst zu fühlen, eines der beiden Urteile leidenschaftlich zu vertreten. An Donald und der Familie Duck

⁷⁵ Inio Asano: *Gute Nacht, Punpun*, Bd. 1, übersetzt von Sakura Ilgert, Hamburg 2013 [2007], S. 54/55; Montage L.W.

⁷⁶ Packard 2006, S. 241.

lässt sich hitzig und kontrovers diskutieren, ob es sich bei diesen ›eigentlich‹ um Menschen handele – die nur als Enten dargestellt werden. Immerhin wohnen die Ducks nicht nur in Häusern, fahren Autos und führen allerlei kuriose Geschäfte, sondern essen zum Thanksgiving-Fest auch Truthahn. Den meisten Leser_innen von Carl Barks‘ *Turkey Hunter* dürfte der Kannibalismus-Verdacht dennoch eher fernliegen (vgl. Abb. 9).⁷⁷ Packards Erklärung: »[E]ine bildliche Darstellung einer Ente im Matrosenanzug [referiert] konventionsgemäß auf Donald Duck – und lässt damit zunächst offen, ob Donald selbst eine Ente ist.«⁷⁸ Dabei scheint es sich durchaus um ein transkulturelles Merkmal der Cartoon-Ästhetik, ihrer Interpretation und ihres Verstehens zu handeln. Auch für den japanischen Manga-Theoretiker Gō Itō gilt: »When we see Mickey Mouse, we do not think he really is a mouse. His character does not possess the physicality of a mouse and instead represents the concept of a cute animal.«⁷⁹ Diese Problematik ist der Cartoon-Bildlichkeit damit geradezu eingeschrieben. Zu denken wäre auch an Maskottchen- und Merchandising-›Figuren‹ wie Hello Kitty, zu denen ähnlich hitzige Kontroversen existieren, ob sie ›eigentlich‹ Menschen repräsentieren (›[t]he design takes the motif of a cat‹).⁸⁰



Abb. 9: Kannibalische Enten oder Menschen, die als Enten dargestellt werden?⁸¹

Wenn Donald, Micky, Kitty und andere Cartoon-Protagonisten ›eigentlich‹ menschliche Wesen sein sollen (wenn die Darstellungskorrespondenz zwischen Bildobjekt und *referential meaning* also blockiert gedacht ist), so bleibt es ganz den Rezipient_innen überlassen, wie sie sich die fiktiven Akteure (und deren Wahrnehmbarkeit für ihre fiktiven Zeitgenossen) vorzustellen hätten – und dies durchaus in intendierter Weise.

⁷⁷ Vgl. Carl Barks: *Donald Duck und die Truthähne*, in: *Barks Comics & Stories Band 14*, übersetzt von Erika Fuchs, hrsg. von Wolfgang J. Fuchs, Köln 2003 [1951], S. 91-100.

⁷⁸ Packard 2006, S. 104.

⁷⁹ Gō Itō: *Manga History Viewed through Proto-Characteristics*, übersetzt von Tetsurō Shimauchi, in: *Tezuka. The Marvel of Manga* (hrsg. v. Philip Brophy), Melbourne 2006, S. 107-113, S. 112.

⁸⁰ Zit. nach Lukas R.A. Wilde: *Kingdom of Characters. Die ›Mangaisierung‹ des japanischen Alltags aus bildtheoretischer Perspektive*, in: *Visual Narratives – Cultural Identities*. Special-Themed Issue of *VISUAL PAST* 3.1/2016, S.615-648. http://www.visualpast.de/archive/pdf/vp2016_0615.pdf (zit. 31. Januar 2017); vgl. Christine R. Yano: ›Hello Kitty is Not a Cat?!?‹. *Tracking Japanese Cute Culture at Home and Abroad*, in: *Introducing Japanese Popular Culture* (hrsg. v. Alisa Freedman u. Toby Slade), London 2018, S. 24-34, S. 31.

⁸¹ Carl Barks 2003 [1951], S. 94.

Falls es zutrifft, dass Donald *keine* Ente, Micky *keine* Maus und Kitty *keine* Katze ›ist‹, dann verbergen die cartoonisierten Bildobjekte ihr *referential meaning* nämlich gleich doppelt: nicht nur, dass sie sich kaum auf ein bestimmtes Aussehen festlegen lassen. Sie zeigen umgekehrt gerade vieles, was den so dargestellten Wesen innerhalb der dargestellten Welt gerade nicht zukommt: alle Merkmale, die zur Ente, Maus oder Katze gehören und damit eher im dritten Zeichenraum liegen.⁸² Zu Ende gedacht, sind die Konsequenzen aber noch wesentlich weitreichender als das Problem der fraglichen ›Tierlichkeit‹ und betreffen auch die klar ›menschlichen‹ Körperdarstellungen von Asterix und Obelix in Abbildung 5.

»Soll man den karikaturhaften Stil von Charles M. Schultz' *Peanuts* einzig dem Diskurs zurechnen und sich vorstellen, dass Charlie Brown und Lucy im Rahmen der erzählten Welt eigentlich ganz anders aussehen? [...] Weder 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.«⁸³

Diese beiden Sätze in Martin Schüwers umfassender Comic-Narratologie haben im vergangenen Jahrzehnt so auch die vielleicht kontroversesten – und produktivsten – Diskussionen der jungen Comic- und Manga-Theorie ausgelöst. Trotz heftiger Kontroversen entlang unterschiedlicher disziplinärer Prämissen steht eine systematische Antwort hierzu – oder auch nur ein Konsens über geeignete Kriterien der Entscheidbarkeit – noch aus.⁸⁴ Als Narratologe wird man geneigt sein, zu urteilen: »[I]t seems uncontroversial to assume that characters represented in contemporary comics (usually) do not consist of lines (as their pictorial representation generally does)«. ⁸⁵ Gegenüber einer ›naturalisierenden‹ Lesung, die in phantastischen, abstrahierten und überzeichneten Cartoon-Bildern stets die Repräsentation einer Welt vermutet, die unserer zumindest in ihrer Wahrnehmbarkeit weitgehend entspricht, ist es aber auch möglich, umgekehrtes zu vertreten: Die phantastischen Welten von Comic, Manga und Animation brechen nicht nur lokal mit physikalischen Gesetzmäßigkeiten (etwa, wenn Figuren Superkräfte besitzen), sondern weisen auch auf globaler Ebene eine besondere ›visuelle Ontologie‹ auf.⁸⁶ Schließlich können wir hinsichtlich cartoonisierter Tierwesen nie ganz sicher wissen: »Are these humanized animals or animalized humans?«. ⁸⁷ Eine Loslösung dargestellter Cartoon-Welten von allen Ansprüchen

⁸² Vgl. Packard 2006, S. 242

⁸³ Martin Schüwer: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermediären Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier 2008, S. 23 u. S. 510.

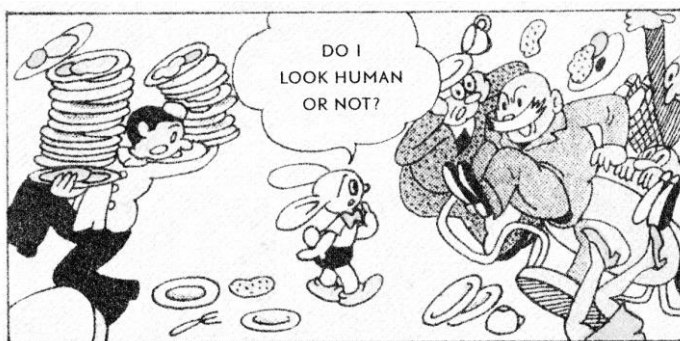
⁸⁴ Vgl. zur Übersicht etwa Packard 2013; Lukas R.A. Wilde: *Was unterscheiden Comic-›Medien‹?*, in: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1/2014, S. 25-50, <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde> (zit. 31. Januar 2018); Thon 2016, S. 85-104; Stephan Packard: *Bilder erfinden. Fiktion als Reduktion und Redifferenzierung in graphischen Erzählungen*, in: *Fiktion im Vergleich der Künste und Medien* (hrsg. v. Anne Enderwitz u. Irina Olga Rajewsky), Berlin 2016, S. 125-143.

⁸⁵ Thon 2016, S. 86.

⁸⁶ Vgl. Pascal Lefèvre: *Incompatible Visual Ontologies. The Problematic Adaption of Drawn Images*, in: *Film and Comic Books* (hrsg. v. Ian Gordon, Mark Jancovich u. Matthew P. McAllister), Jackson 2007, S. 1-12.

⁸⁷ *Speciesism, Part I: Translating Races into Animals in Wartime Animation*, in: *Mechademia* 3/2008, S. 75-95, S. 82.

lebensweltlicher Realität ist besonders im japanischen Manga- und Anime-Diskurs prominent: »Character design strives to give characters a sui generis reality, one that is irreducible to our kind of reality.«⁸⁸ Auch dieses Urteil lässt sich durch zahlreiche analytische Argumente untermauern: etwa, dass es den gezeichneten Protagonisten in Comic und Manga häufig durch leichteste Manipulationen ihres Äußeren möglich scheint, sich so zu maskieren und zu verkleiden, dass dies selbst von nächsten Verwandten nicht mehr durchschaut werden kann. In solchen Fällen scheint es, als bestünde nicht nur die Darstellung ihrer Welt aus einfachsten Konturlinien, ›hinter‹ der eine reichere Wahrnehmungsfülle verborgen liegt (ähnliches ist freilich auch häufig auf Theaterbühnen zu beobachten, wo die Darstellungskorrespondenz oft ähnlich ›schwach‹ ausfällt wie im Comic).⁸⁹ Dass sich dieser Zweifel am Cartoon nicht grundsätzlich lösen lässt, darauf hat Packard immer wieder zu Recht bestanden. Es ist ein »konstitutiver blinder Fleck der dem Comic eigenen Zeichenform, des Cartoons.«⁹⁰ Er zwingt uns damit ganz zwangsläufig, zu zweifeln: in der Rezeption wie auch in der akademischen Reflexion.



⁸⁸ Nozawa, Shunsuke: *Characterization*, in: *Semiotic Review: Open Issue 3/2013*, n.pag. <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/16/15> (zit. 31. Januar 2018).

⁸⁹ Vgl. Packard 2006, S. 151-154; Wilde 2014.

⁹⁰ Packard 2006, S. 242.

Abb. 10/11: Erschreckende Hybridkreatur oder unbestimmtes Cartoon-Wesen?⁹¹

Der Umstand, dass der dritte Zeichenraum eine stets vorhandene Zone der imaginativen Aushandlung bereitstellt, bietet für Comic- und Manga-Autor_innen besondere Möglichkeiten der ästhetischen Gestaltung. Ein viel diskutiertes Beispiel soll dies noch einmal abschließendes verdeutlichen. Es stammt aus Tezuka Osamus Manga *The Mysterious Underground Men* (*Chiteikoku no kaijin*) von 1948, das von japanischen Manga-Forscher_innen als historischer Wendepunkt in der Geschichte des Mediums beschrieben wurde.⁹² Dieser Wendepunkt wurde, folgt man jener Lektüre, exakt durch den ambivalenten Status seines tierischen Protagonisten markiert. Tezuka erzählt in dieser Aventure, wie ein Hase namens ›Mimio‹ (wörtlich: ein ›Ohren-Junge‹) durch Experimente von Wissenschaftlern ein menschliches Bewusstsein verliehen bekommt und auch der Sprache mächtig wird (vgl. Abb. 10). Die anthropomorphe Gestalt und Handlungsfähigkeit des ›Cartoon-Tiers‹ wird damit gewissermaßen narrativ naturalisiert. Zu Beginn der Handlung reagiert die Welt noch entsetzt auf Mimio (vgl. Abb. 11). Man sieht wohl tatsächlich eine erschreckende, hybride Kreatur in ihr, an welcher grauenhafte Experimente vollzogen wurden. Sehr rasch jedoch wird Mimios Status gar nicht mehr thematisiert, neue Figuren akzeptieren ihn umstandslos als Gefährten, als Cartoon-Figur, wie man sie aus unzähligen anderen Werken des Genres verinnerlicht hat. In zahlreichen Verkleidungen schlüpft Mimio auch in wechselnde menschliche Rollen (zunächst eines Straßenjüngens, später eines kleinen Mädchens). Durch einfache Masken kann er diese problemlos verkörpern, ohne dass dies für sein Umfeld durchschaubar wäre – spätestens hier wird klar, dass die Grenze von *referential meaning* zum dritten Zeichenraum unmerklich verschoben wurde. Zum Ende der Handlung jedoch opfert sich Mimio für die Menschheit, um sie zu retten. Der Manga endet im Krankenhaus, in dem Mimios Masken eine nach der anderen abgenommen werden, bis der Hase wieder zum Vorschein kommt. Mimio stirbt, Berichten zufolge ein beinahe traumatisches Ereignis für eine ganze Generation von Leser_innen. Zuvor war es undenkbar, dass eine gezeichnete Cartoon-Figur überhaupt eine solche Körperlichkeit, eine Verletzlichkeit und Sterblichkeit besitzen könne.⁹³ Tezuka hat uns den Anfang der Geschichte ebenso vergessen lassen wie die Verschiebung des dritten Zeichenraums, dessen Redifferenzierung die Leser_innenschaft daher mit allem Gewicht trifft. Sie

⁹¹ Osamu Tezuka: *The Mysterious Underground Men*, übersetzt u. hrsg. von Ryan Holmberg, New York 2013 [1948] (Ten-Cent Manga Series, Bd. 2), S. 15, S. 26.

⁹² Vgl. Gō Itō 伊藤剛: *Tezuka isu deddo. Hirakareta manga hyōgenron he* テヅカ・イズ・デッドー 開かれた漫画表現論へ. Tokyo 2005, S. 120-142; Yoshihiro Yonezawa 米沢嘉博: *Manga de yomu ›namida‹ no kōzō* マンガで読む「涙」の構造. Tokyo 2004, S. 221; Eiji Ōtsuka 大塚英志: *Atomu no meidai. Tezuka Osamu to sengo manga no shudai* アトム の 命 題 — 手塚 治 虫 と 戦 後 ま ん が の 主 題. Tokyo 2009, S. 120-142 sowie zur Übersicht Itō 2006; Jaqueline Berndt: *Ghostly. ›Asian Graphic Narratives‹, Nonnonba, and Manga*, in: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (hrsg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon), Berlin, 2. Auflage 2014, S.363-384, insb. 375f.

⁹³ Vgl. mit Bezug zum US-amerikanischen Animationsfilm: Christian McCrea: *Explosive, Expulsive, Extraordinary. The Dimensional Excess of Animated Bodies*, in: *Animation* 3/2008, S. 11-24, sowie bereits Sergei Eisenstein: *Eisenstein on Disney*, hrsg. v. Jay Leyda, übersetzt v. Alan Upchurch, London 1988 [1941].

verleiht Mimios letzten Worten eine eigene Tragik, die ganz im ästhetisch-narrativen Spiel mit der Cartoon-Bildlichkeit begründet liegt: »John, am I Human?« –»You are greater than any Human, Mimio – I'll never forget you«. ⁹⁴ Kaum mehr als angedeutet werden kann an dieser Stelle, welche bedeutenden politischen Dimensionen so auch in den Cartoon eingeschrieben sind. Thomas LaMarre hat dies für die japanische Manga- und Anime-Geschichte am deutlichsten herausgearbeitet: »Manga and manga films do not simply represent actual peoples in animal form in order to sugarcoat the exploitation of weak by the strong. They transform a field of social and political relations into biopolitical theater«. ⁹⁵ Weil die Bilder des Comics häufig auf konventionelle, stereotype und (im technologischen wie im partizipatorische Sinne) leicht reproduzierbare Bildelemente zurückgreifen, sind sie einerseits anfällig für rassistische Verfahren, um Gruppenzugehörigkeiten zu kennzeichnen. ⁹⁶ Andererseits besitzen sie gerade in der Serialität ihrer Wiederholungen ein großes Potenzial für satirische und subversive Aushandlungen der aufgerufenen Identitäten – mitunter auch gegen die möglichen Intentionen ihrer jeweiligen Schöpfer_innen. Dies eben insbesondere, da sie im *unmarked case* ohnehin nicht enthüllen, welche identifizierenden Erscheinungsweisen der Cartoon gerade maskiert und verbirgt. ⁹⁷

Ein vorsichtiges Zwischenfazit: Bildlichkeit, Repräsentation und Medialität

Die ambivalente Grenze zwischen *referential meaning* und drittem Zeichenraum öffnet, so wollte ich zeigen, eine Zone der künstlerischen Aushandlung. Gefragt – und gezweifelt – werden muss am Cartoon doch stets, welche der Prädikationsmöglichkeiten der sichtbaren Bildobjekte darstellungsrelevant und somit auf die intersubjektiv und diskursiv konstruierte Diegese übertragen sind. Pierre Fresnault-Deruelle formulierte diesen Umstand mit den Worten, Comics seien eine »art of suggestion, not mimesis«. ⁹⁸ Zusammenfassend wäre auf den bemerkenswerten (und historisch reich belegten) Vorschlag eines Pioniers der Comicforschung hinzuweisen, des Kunstdidaktikers Dietrich Grünewald: Die Bilder des Comics stünden den Bühnenkünsten womöglich wesentlich näher als dem Realfilm. ⁹⁹ Die Panels präsentieren quasi kleine Bühnen voll

⁹⁴ Nach der englische Übersetzung in Tezuka 2013 [1948], S. 147f.

⁹⁵ Thomas LaMarre: *Speciesism, Part III: Neoteny and the Politics of Life*, in: *Mechademia* 6/2011, S. 110-136, S. 118; vgl. LaMarre 2008; Thomas LaMarre: *Speciesism, Part II: Tezuka Osamu and the Multispecies Ideal*, in: *Mechademia* 5/2010, S. 51-85.

⁹⁶ Vgl. M. J. Lewis: *Cartooning, Left and Right*, in: *Commentary*, 116.3/2003, S. 67-72, S. 70.

⁹⁷ Vgl. Ole Frahm: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010 sowie Elisabeth Klar: *Tentacles, Lolitas, and Pencil Strokes. The Parodist Body in European and Japanese Erotic Comics*, in: *Manga's Cultural Crossroad* (hrsg. v. Jaqueline Berndt u. Bettine Kümmerling-Meibauer), Hoboken 2013, S. 121-142.

⁹⁸ Zit. nach Pascal Lefèvre: *Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences*, in: *Graphic Narratives and Narrative Theory*. Special issue of *SubStance* 40.1/2011, S. 14-33.

⁹⁹ Vgl. Dietrich Grünewald: *Theater auf Papier. Anmerkungen zum Verhältnis von Bildgeschichte und Theater*, in: *Dramatische Formen. Beiträge zu Geschichte, Theorie und Praxis* (hrsg. v. Kurt Franz), Baltmannsweiler 2007, S. 74-98.

symbolträchtig gewählter Requisiten, Figuren werfen sich in zugespitzte Posen, Hintergrundfolien deuten wie Bühnenleinwände oft lediglich den Typ des Schauplatzes an (Ulrich Krafft sprach von »Raumzeichen«).¹⁰⁰ Ebenso wie ein Darsteller auf einer dreidimensionalen Theaterbühne stets nur eine Repräsentation von (etwa) Hamlet sein kann, der doch in einer ontologisch ganz geschiedenen raumzeitlichen Domäne »existiert«, genauso bewahren sich auch die perzeptuellen Ersatzreize auf den zweidimensionalen Comic-Flächen eine unüberbrückbare Distanz zur Diegese – wie »naturalistisch« sie im Einzelfall auch erscheinen mögen. Wenn die Kluft zwischen phänomenal sichtbarem Bildobjekt und intersubjektivem *referential meaning* zwangsläufig nicht zusammenfallen kann, so lässt sie sich nur auf Ebene der Traditionsbildung, Diskursivierung und Anschlusskommunikation, auf Ebene performativer Praxen, rekonstruieren.

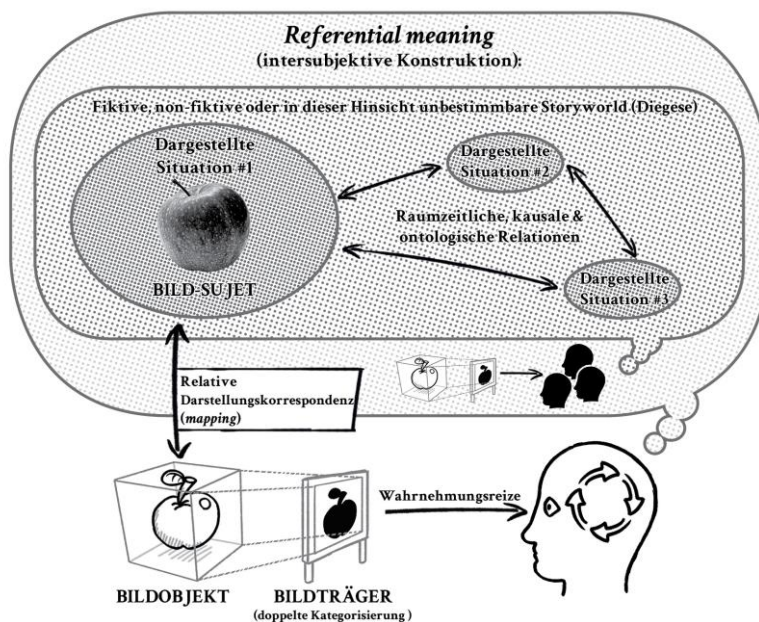


Abb. 12: Ein abschließendes Modell bildsemantischer Ebenen in narrativen Medienangeboten¹⁰¹

Jede Form der narrativ eingesetzten Bildlichkeit muss sich somit stets als doppelte Form einer Differenz verstehen lassen (vgl. Abb. 12): einerseits der ikonischen (perzeptuellen) Kategorisierung eines Bildträgers als eines Bildobjekts, andererseits der (inferenziellen) Konstruktion eines intersubjektiven *referential meanings*. Jene zweite Schwelle aber bleibt abhängig von historisch, kulturell und insbesondere generisch flexiblen Darstellungs- und Vorstellungskonventionen, die als *habits of interpretation* um bestimmte, als prototypisch erachtete Artefakte und Medientypen »herum wachsen«. Walton spricht von impliziten »rules of generation«, durch welche narrative Artefakte

¹⁰⁰ Vgl. Ulrich Krafft: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*, Stuttgart 1978, S. 40-59, sowie mit Bezug zum Manga Dolle-Weinkauff 2011.

¹⁰¹ Kilian Wilde 2017, www.wilde-grafik.com.

anhand geteilter Konventionen Imaginationen »anordnen« (*mandate*) oder »vorschreiben« können (*prescribe*).¹⁰² Diese lassen sich anhand exemplarischer Fälle – und Diskursivierungen dieser Fälle – stets nur heuristisch rekonstruieren.

In den meisten Fällen werden piktoriale Artefakte aber als bestimmte mediale Formate bestimmter Traditionen ausgewiesen, welche Produktions- und Rezeptionsgemeinschaften als wechselseitig bekannt voraussetzen können. Die Medialität – all jene Markierungen, die zur Unterscheidung und Identifizierung eines solchen ›Einzelmediums‹ (im kulturellen Sinne) beitragen – fungiert damit gewissermaßen als Rahmung, als Leseanweisung, mit der einige Zweifel an dem, was ein Bild darstellt, beiseite geräumt werden können.¹⁰³ In einer autobiographischen Graphic Novel werden wir Abstraktionen, Reduktionen und Überformungen etwa stets der Seite der Darstellung, anthropomorphe Tierwesen getrost dem dritten Zeichenraum zurechnen. Die Medialität der Bildlichkeit kann den Zweifel an dem, was wir sehen, aber auch auslösen: dann nämlich, wenn keinesfalls mehr ausgemacht ist, wie die Darstellungskorrespondenz an das Bildobjekt anschließt – und dies scheint in Comic und Manga besonders häufig der Fall zu sein, wie sich an Schüwers ›Gretchenfrage‹ zeigen ließ. Ein prinzipieller Zweifel an der Sichtbarkeit narrativer Bilder stellt daher ein unveräußerliches Analyseinstrument dar, mit dem immer wieder neu gefragt werden muss: *Als* was fassen wir das auf, was wir in Bildmedien sehen? Und: Wie lässt sich dies bestimmen – wenn nicht wieder in (anderen Artikulationen in) Medien?¹⁰⁴ Jede neue Darstellung, jede *Transkription*, wird weitere Flanken zu einem neuen ›medialen Als‹ eröffnen.¹⁰⁵ Die Sprache, in welcher diese Thematisierung häufig stattfindet, darf dabei kaum als eine ›neutrale‹ mediale Bedingung angesehen werden. Da Konstruktion wie Rekonstruktion unserer Bildzweifel stets nicht nur *an*, sondern auch *in* Medien vollzogen wird, muss zu deren Beobachtung letztlich immer eine medienvergleichende, rekursive und damit mediendiskursanalytische Perspektive eingenommen werden.¹⁰⁶

¹⁰² Walton 1993, S. 35-43.

¹⁰³ Vgl. Wilde 2018 (*Medium, Form, Genre?*).

¹⁰⁴ Vgl. hierzu umfassender Lukas R.A. Wilde: *LEGO als Marke, Lego als Material: Transmedialisierbarkeit und Wahrnehmbarkeit dargestellter Welten*, in: *Transmedialisierung* (hrsg. v. Sabine Coelsch-Foisner), Heidelberg 2018 (Kulturelle Dynamiken/Cultural Dynamics), in Vorbereitung.

¹⁰⁵ Vgl. Ludwig Jäger: *Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik*, in: *Transkribieren. Medien/Lektüre* (hrsg. v. Ludwig Jäger u. Georg Stanitzek), München 2002, S. 19-41.

¹⁰⁶ Für wertvolle Anmerkungen und kritische Beobachtungen zu diesem Beitrag bin ich Philip Dreher und Stepan Packard zu großem Dank verpflichtet.