

Lukas Wilde

Die Sounds des Comics. Fünf mal mit den Augen hören

Abstract: Comic books are known to be ‚silent media‘, featuring no acoustic modes of representation. Yet, many techniques have been developed to express audible qualities by ‚graphic‘ means. Five domains of sound representation can be heuristically distinguished, from the more ‚textual‘ to the more ‚pictorial‘ end of a continuum: narration boxes and speech bubbles, sound words and pictogrammatic symbols, and, finally, the evocation of sound by purely pictorial means. Tracing some of the media-specific tensions between these domains and conventions, this article provides a ‚seismograph‘ to comic book vocabulary from the complementary perspectives of semiotics, narratology, and media studies.

Stumme Medien und graphische Tonspuren

„Do you hear what I’m saying?“ fragt Scott McCloud den/die Leser/in in *Understanding Comics*, einer Poetik der Erzählform, die selbst in Comicform gestaltet ist. „If you do, have your ears checked, because no one said a word“ (McCloud 1993, 25), fügt die autobiographisch inszenierte Figur sogleich hinzu; dieses Bonmont ist nämlich einer Sprechblase zu entnehmen. Diese Szene scheint exemplarisch für den Comic als „stummes Medium“ (Schüwer 2008, 159) zu stehen,¹ so dass sie bereits mehrere Male aufgegriffen wurde, wenn Klangphänomene Gegenstand der Forschung zu graphischem Erzählen wurden (vgl. Hague 2014, 63, Khordoc 2001, 156). Obgleich der Comic selbst über keine akustischen Modalitäten zu verfügen scheint,² gibt es sie

-
- 1 Im Folgenden wird die Bezeichnung ‚Comic‘ für die verschiedenen Spielarten graphischer Erzählungen verwendet, welche kultur- und gattungsabhängig unter uneinheitlichen Termini wie Graphic Novel, Bande dessinée (BD), Manga und vielen anderen gefasst werden (vgl. zur Übersicht Groensteen 2014a, Meskin 2017, Wilde 2016; im Verhältnis zu Bilderbuch und Nachbarformen, vgl. etwa auch Evans 2013, Gibson 2010, Palmer 2014). Dass eine solche Generalisierung im Detail nicht unproblematisch ist, liegt auf der Hand. Ich folge im Wesentlichen Hannah Miodrags (2015) Vorschlag, prototypische ‚Comichaftigkeit‘ als offene Liste heterogener Merkmale zu bestimmen (zur Medialität des Comic, vgl. Etter/Thon 2018, Mitchell 2014, Packard 2016, Rippl/Etter 2013, die Beiträge in Thon/Wilde 2016, sowie umfassender Wilde 2014b, 2015, 2018b).
 - 2 Der im Bereich der *social semiotics* entwickelte Terminus der *modes* für ‚semiotische Ressourcen‘ wie Bild, Ton, Schrift, Geste oder Zahl ist insbesondere im angelsächsischen Raum gebräuchlicher als die Bezeichnung ‚Basismedien‘ (vgl. Venus 2014). Er umfasst alle nur denkbaren „signifiers [...] that have been drawn

vielfach, die Beschäftigungen mit den ‚Sounds des Comic‘; und dies gleich aus dreierlei Perspektiven. Einerseits lässt sich durchaus ein kleiner Bereich an Werken ausmachen, die an ihr Repertoire medialer bzw. modaler Ausdrucksmittel auch akustische Techniken angliedern – sei es in Form mitproduzierter Schallplatten, CDs oder exotischer *Touch n’ Listen*-Technologien, sei es innerhalb eines zügig wachsenden Korpus digitaler Comics mit integrierten (oder per Hyperlinks verknüpften) Tonspuren (vgl. Hague 2014, 73–77, Pollmann 2001, 9, sowie die umfassende Beschäftigung mit Sound in Webcomics bei Goodbrey 2015).

Vor dem Gros der Comic-Literatur – und auch der akademischen Beschäftigung damit – stellt dies freilich nur eine Randerscheinung dar. Wesentlich häufiger interessieren Beobachter, zum zweiten, Aspekte der kognitiven, psychologischen oder phänomenologischen Rezeption: wann unter Umständen bereits auf (synästhetischen?) Erfahrungsebenen von ‚Klängen‘ die Rede sein könnte.³ Der häufigste Ansatz schließlich (der vom vorigen freilich nicht immer klar zu trennen ist) betrifft die verschiedenen Konventionen und Strategien zur Repräsentation von Klangphänomenen innerhalb einer dargestellten Welt.⁴ Nicht nur deren deutlicher Dominanz wegen soll diese auch hier im Zentrum stehen. Eine Typologie situierter Codes und Konventionen ist auch geeignet, gegenüber den disziplinären Zugängen der Comicforschung selbst als ‚Echolot‘ zu fungieren und dabei die Bezüge zwischen literatur-, kunst- und medienwissenschaftlichen sowie narratologischen oder semiotischen Fragestellungen aufzuzeigen.

Gleich, von welcher Richtung man sich dem Gegenstand nähert, man wird sich mit einem Zusammenspiel – je nach Autor/in mit einem Nebeneinander oder eher mit einer Hybridisierung – zweier unterschiedlicher „sign systems or modes of mediation“ (Kuhn/Veits 2015, 237) beschäftigen müssen: Schriftlichkeit und Bildlichkeit.⁵ Einigkeit scheint zumindest insofern zu be-

into the domain of social communication“ (van Leeuwen 2005, 4, vgl. Kress 2010, Rippl/Etter 2013).

- 3 Vgl. unterschiedlich gewichtet die Ansätze bei Bierbach 2007, Carney 2008, Clausberg 2004, Heindl 2014, 162–167, Pellitteri 2013, Petersen 2009, Salgueiro 2008.
- 4 Besonders über die Darstellung von Musik sowie die damit verbundenen symbolisch-ideologischen, narrativen und (inter)medialen Funktionen liegt viel Forschungsliteratur vor (vgl. Banhold 2014, Giesa 2012, Helbling/Balzer 2014, Kalusche 1986, Mahrt 2010, Platthaus 2012, die Beiträge zum Schwerpunktthema „Comics und Musik“ in Ihme 2015, 22–121, sowie unlängst die historische Monographie Bachmann 2017). Nicht weiter eingegangen wird außerdem auf poetologische Ansätze der Soundwörter-Gestaltung, die auch bereits bei McCloud zu finden wären (vgl. McCloud 2006, 155).
- 5 Daran angeschlossen sind je nach Zugang sehr unterschiedliche Dichotomien, wie Sequenzialität vs. Spatialität, Arbitrarität vs. Motiviertheit, Kognition vs. Per-

stehen, als dass die narrativ relevanten Informationen zumeist über beide Kanäle zugleich kommuniziert werden. Kaum irgendwo macht sich diese Verbindung besser – und vielleicht nirgendwo paradoxaler – bemerkbar, als bei den ‚Klängen‘ des Comic; zunächst, da diese gegenüber der scheinbaren diegetischen ‚Unmittelbarkeit‘ der dargestellten Bildszenen stets auf „Verzweiflungsvorrichtungen“ angewiesen sind, wie der Künstler Will Eisner etwa die Sprechblase bezeichnete (Eisner 1985, 26, Übersetzung aus dem Englischen L. W.). Demgegenüber wurde vielfach darauf bestanden, dass *gerade* in der Darstellung von Geräuschen im Comic eine einzigartige Medienspezifik bestehe: Klänge *graphisch* darzustellen – anders als die Literatur, welche nur verbalsprachlich be- oder umschreiben könne, oder als Film und Theater, wo man durch ‚direktere‘ (vielleicht wahrnehmungsnähere) Mittel auf beides nicht angewiesen sei (vgl. Khordoc 2001, 173, Pollmann 2001, 9, Salgueiro 2008, 583).⁶ Joost Pollmann spitzte dies pointiert auf die Formel zu: „you can listen with your eyes“ (Pollmann 2001, 15).

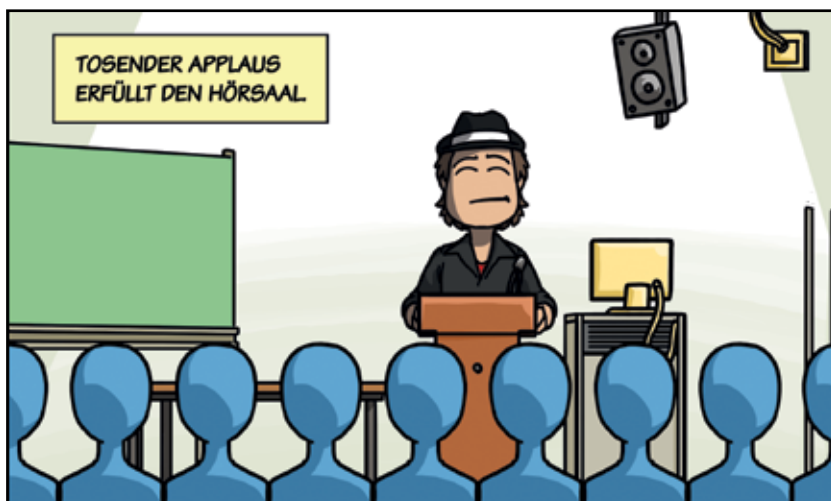
Was mit ‚graphisch darstellen‘ genau gemeint ist, wäre freilich weiter zu differenzieren. Auffällig ist zunächst, dass im Comic stets „several *kinds* of audibility of graphical representation“ (Pollmann 2001, 9 – Herv. L. W.) nebeneinander stehen (können). Obgleich diese sich oft gegenseitig ergänzen, erfüllen sie zumeist sehr unterschiedliche Funktionen und treten oft in Spannungen, in medienspezifische *tensions* zueinander, wie Charles Hatfield nuanciert herausgearbeitet hat: „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, vgl. Wilde 2017b). Der folgende Versuch einer Typologie richtet sich daher auch nicht so sehr nach zuvor festgesetzten Signifikationsstrategien, also nach den jeweiligen Logiken semiotischer Referenz.⁷ Die fünf Bereiche oder Sphären, innerhalb derer Klangdarstellungen stattdessen gesucht werden, werden alleine von

zeption oder Transparenz vs. Komplexität (vgl. Hatfield 2005, 32–67, Hochreiter/Klingenböck 2014, Miodrag 2013, 83–107, Packard 2006, 84–92, Schüwer 2008, 303–326, Varnum/Gibbons 2001; zu einer grundsätzlichen Problematisierung dieser Operationen, vgl. Wilde 2017b).

- 6 Gegenüber einer solchen Privilegierung des Klangs weisen manche Autor/innen allerdings darauf hin, dass es sich dabei eher um einen Spezialbereich des Problems der *Zeitdarstellung* in einem räumlichen Medium handle, „[t]he impossibility of depicting sound, a time-based phenomenon, in a static support“ (Salgueiro 2008, 583).
- 7 Diesen Weg geht Jorge Salgueiros (2008) bislang systematischster Versuch einer Inventur des Phänomenbereichs, unterschieden nach vier funktionalen Klassen. Auch sein dafür verwendeter Begriff der ‚Phonophorese‘ wird im Folgenden nicht übernommen, da dieser sehr stark an vorgeblich ‚synästhetische‘ Verarbeitungs-

der Darstellungsseite aus gedacht schrittweise von den eher textlichen zu den eher piktorialen Ausdrucksmitteln führen und so die ‚Spannungen‘ dazwischen ernst nehmen. Diese Bereiche sind die Erzählbox und die Sprechblase, das Soundwort und das piktogrammatische Symbol, bis schließlich die reine Bildevokation. Einige abschließende Bemerkungen werden die Grenzen eines solchen Zugangs problematisieren. Der Fokus der Untersuchung wird so einerseits darauf liegen, das Spektrum graphischer Klangdarstellungen in größtmöglicher Extension abzustecken, andererseits, die jeweiligen (vielleicht medienspezifischen) Herausforderungen an eine *interdisziplinäre Comicforschung* zu verdeutlichen.

Abb. 1: [Erzählboxen; Kilian Wilde]



Erzählboxen

Die erste Strategie, Klangphänomene darzustellen, scheint wenig comic-spezifisch, da sie bereits mit der Literatur geteilt wird. Laute werden repräsentiert „simply through conventional description, such as a narrative comment“ (Khordoc 2001, 158, vgl. Salgueiro 2008, 585).⁸ So bemerkt ein homodiegetischer Erzähler in Lukas Jüligers *Vakuum*: „Die Geräusche des

prozesse geknüpft ist und so den Blick auf historische und kulturelle Konventionen mitunter eher erschweren könnte.

- 8 Dieses Verfahren muss selbstverständlich nicht auf Texte in Erzählboxen beschränkt bleiben, sondern kann auch in Sprechblasendialogen zum Einsatz kommen. „Was that a shot? That was a shot“ bemerkt etwa eine Protagonistin in Bill

Waldes überwogen und ohne es zu merken, konzentrierte ich mich bald nur noch auf sie“ (Jülinger 2012, 72). Solche autonomen Erzählertexte eröffnen im Comic aber häufig viele spezifischen Anschlussfragen. Dies betrifft zum einen (dies noch parallel zur Literatur) die Frage nach der jeweiligen *Instanz*, welcher diese Texte zuzuschreiben wären. Zum zweiten stellen sich hier aber auch neue Fragen nach der Relation zu den ‚graphischeren‘ Kanälen der Darstellungen.⁹ Die Autonomie eines verbalsprachlichen Erzählers gegenüber den piktorialen Darstellungen zieht zwei scheinbar gegenläufige Effekte nach sich. Einerseits scheint der sprachlich-explizite Kode leicht gegenüber dem Bild dominieren zu können: „An vielen Stellen weichen Comics bei der Darstellung ikonisch schwer realisierbarer Sachverhalte auf die Schrift aus. Die Schrift scheint jederzeit dem bildlichen Code überlegen, wenn beide in unmittelbare Konkurrenz treten“ (Packard 2006, 262, vgl. auch 86, Groensteen 1997, 150–159). Andererseits aber stellt sich gegenüber einem verbalsprachlichen Erzähler (zumindest wo seine Artikulationen nicht nur auf extradiegetische Orts- und Zeitangaben beschränkt bleiben) oft auch die Frage nach seiner Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit. Bereits bei scheinbar trivialen *Spider-Man*-Abenteuern fordert die Bestimmung von Zugehörigkeiten, Kenntnisständen und möglichen Täuschungsabsichten der Textmonologe komplexe Interpretationsleistungen – besonders in Zusammenspiel mit den Bildinformationen (vgl. Packard 2013a, 2014). Verwandtschaft besteht zu ähnlichen Problemen der Filmwissenschaft, wo die Relation eines personal figurierten Erzählers zur multimodalen Narration bereits seit geraumer Zeit intensiv diskutiert wird (vgl. Ferenz 2005, Kozloff 1988, Liptay/Wolf 2005).

Zusätzlich kann der Comic medienspezifische Fragen aufgeben, die mit der Materialität der gedruckten Schrift zusammenhängen.¹⁰ Michael Jo-

Willingham und Mark Buckingham's *Fables* gegenüber ihren Gefährten (2014, 238).

9 Das Problem von (offenen oder verdeckten) Erzählern und ihrem Verhältnis zu (historischen sowie hypothetischen) Autor/innen und Autorenkollektiven sowie die Relation beider zu den Bildanteilen des Comics sind zu umfangreich, um hier auch nur angerissen zu werden. Ich folge in meinen Begrifflichkeiten weitgehend der Terminologie von Jan-Noël Thon (2013) und gehe nur dort von einem Erzähler aus, wo er sich verbalsprachlich bemerkbar macht und damit zumindest prinzipiell auch als erzählende Figur aufgefasst werden *könnte*. Damit ist in keiner Weise impliziert, dass die piktorialen Darstellungen nicht narrativ seien, keinen Selektions- und Organisationsprinzipien unterlägen (vgl. dazu auch Kuhn/Veits 2015, Schüwer 2008, 30, 382–444) oder in bestimmten Fällen nicht auch an Wahrnehmungen, Kenntnisstände oder Artikulationsabsichten von personal figurierten Figuren gebunden sein können (vgl. Mikkonen 2013).

10 Zur besonderen Bedeutung der Materialität im Comic, vgl. Kashtan 2013, 2015, Surdiacout 2012, sowie die Beiträge in Thon/Wilde 2016.

seph etwa argumentierte, dass die *Typographie* ein Element der Literatur sei, dass für gewöhnlich unsichtbar bleibe bzw. häufig bleiben solle. Ganz anders in vielen Comics: „graphic novelists emphasize the materiality of the type“ (Joseph 2012, 459). Nicht selten kommt es so vor, dass sich scheinbar ‚akustisch vorgetragene‘ Erzählertexte als (auch innerhalb der Diegese materiell präsente) Briefe, Zettel oder Papierbotschaften herausstellen – wie im Paradeffall von Rohrschachs Tagebuch in Alan Moores und Dave Gibbons‘ *Watchmen* (1987 #10, 22, vgl. Schüwer 2008, 53, Thon 2013, 79).¹¹ Zusätzlich ist die schriftbildliche Gestaltung der Erzählertexte auch stets insofern bedeutungstragend, als dass sie mittels Farbe, Lettering und Rahmengestaltungen wichtige Charakterisierungen vornehmen. In Neil Gaimans *The Sandman* (1989–1996) erfreuen sich etwa viele wechselnde Erzähler einer spezifischen Gestaltung ihrer jeweiligen Erzählboxen, die ihnen eine je eigene ‚Stimme‘ verleihen. Der Terminus ‚Stimme‘ ist hier durchaus doppeldeutig zu verstehen, insofern damit sowohl ein narratologischer Terminus zur Identifizierung von Erzählinstanzen (vgl. Aczel 1998), als auch – ganz wörtlich – diegetische Sprechereignisse gemeint sein können. Sind die Texte einem rein extradiegetischen Erzähler zuzuschreiben, oder handelt es sich um Worte eines auch intradiegetisch auftretendem Protagonisten, auf die z. B. proleptisch vorweg gegriffen wird?

Deciding which is which may occasionally prove difficult [...] and the question of whether we should understand a given verbal narration as spoken, written or thought is closely connected to the question of whether we should understand a given narrator as extradiegetic or intradiegetic. (Thon 2013, 76/79)

Die Frage scheint zumindest dann entscheidbar, wenn sich der Erzählertext, wie im Falle von Frank Millers *300*, als verbal vorgetragener Lagerfeuerbericht entpuppt (1998, 101–102), der damit auch über bestimmte Klangeigenschaften verfügt. Von narratologischen Fragen abgesehen, lässt sich eine solche ‚Stimme‘ in Erzählboxen unter Umständen auch als intermediale Referenz zum Voice-Over des Film deuten, wenn die fremdmediale Markierung deutlich genug als „Formzitat“ erkennbar ist (Vgl. Böhn 2001 sowie Ahrens 2012, Rajewsky 2002, 83–112, 2010 und ausführlich zum Erzählen im Comic Etter/Thon 2018). Ein Beispiel dafür wären Millers stilbildende Einblendungen von Nachrichtensendungen in *The Dark Night Returns*, welche das Geschehen unentwegt kommentieren (1986). Die Fortführung eines Dia-

11 Damit wird ein zunächst extradiegetisches *Discourse*-Element zum Teil der dargestellten Welt. Da wir die Papierseiten nun auch (etwa) so wahrnehmen können, wie sie sich für die Protagonisten darstellen dürften, ändert sich zugleich der Status der Darstellungskorrespondenz und der relativen ‚Wahrnehmungsnähe‘ der Darstellung – dies ist für Comics auch in vielerlei anderer Hinsicht durchaus typisch (vgl. Wilde 2017b).

loges über alternierende ‚Parallelmontagen‘, wie es *Watchmen* häufig mit übergestellten Erzählboxen vorführt (in denen der ‚Ton‘ der dominierenden Szene gewissermaßen ‚weiter läuft‘, vgl. 1986 #3, 12), lässt durchaus auch auf Anleihen filmischer Montagetechniken schließen.¹² Ein solches Austauschgeschehen von Konventionen und Erzähltechniken zwischen Film und Comic ist aber schon lange vor dem jüngsten Boom an Blockbuster-Comicverfilmungen derart Gang und Gebe (vgl. Gardner 2012, Sina 2014), dass hier bereits von *transmedialen* Techniken gesprochen werden könnte (vgl. Schröter 2012, 20, Wolf 2011, 158).¹³

Abb. 2: [Sprechblasen; Kilian Wilde]



12 Abhängig scheint dies immer auch von der jeweiligen kulturellen Prominenz eines Mediums: umgekehrt würde wohl niemand vermuten, das filmische Voice-Over referiere auf ‚fehlende Comic-Erzählboxen‘. Die *Watchmen*-Verfilmung von Zack Snyder etwa (2009) übersetzt Rohrschachs Tagebuch-Eintragungen schlicht in Voice-Over-Narration, ohne die Schriftbildlichkeit des Originals zu reflektieren.

13 Mit großer Schlüssigkeit lassen sich aus dem Filmischen entlehene Begriffe und Konzepte wie ‚Establishing Shots‘ oder ‚Schuss-Gegenschuss‘ auch im Comic an-, bzw. in seiner Beschreibung verwenden (vgl. Christiansen 2000, Levèfre 2012). Aufgrund der ästhetischen Unterschiede zum filmischen Voice-Over jedoch, die über die genannten Aspekte hinaus etwa auch die kompositorische Seitengestaltung als Ganzes sowie die frei wählbaren Rezeptionszeiten bei der Lektüre betreffen, schlug Jan Baetens für den Comic den vielleicht passenderen Begriff des ‚Voice-With‘ (Baetens 2012, 97) vor.

Sprechblasen

Gegenüber Erzähltexten sind es vor Allem Onomatopoesie und Sprechblase, mit denen ‚Comic Sounds‘ zunächst assoziiert werden: „Beide figurieren an prominenter Stelle, wenn es um eine knappe Charakterisierung des Comics geht“ (Bachmann 2014, 11, vgl. auch Hein et al. 2002, 12, Knigge 2009, 9, von Müller 2014, 82, Wiesing 2010). Definitionsversuche des Mediums greifen in Ermangelung einer bestimmaren und bestimmenden Technologie häufig ebenfalls auf solche kompositorischen und ästhetischen Kriterien zurück.¹⁴ Während sich in Sequenzen angeordnete und von Texten begleitete Bildergeschichten historisch weit zurückverfolgen lassen (für den Westen vgl. z. B. Kunzle 1973, für Japan etwa Köhn 2005), werden anhand des Zeichners Richard F. Outcault und seiner Serie *Yellow Kid* (ab 1895) nicht nur neue, massenmediale Verbreitungswege der Bildergeschichte per Zeitung, sondern auch spezifische *ästhetische* Innovationen datiert: etwa die schrittweise Integration des kommentierenden Textes in den geteilten Darstellungsraum des Bildes.¹⁵ In den frühen Folgen von Outcaults *Hogan’s Alley*, monoszenischen Einzelbildern aus dem urbanen Einwanderermillieu, wurde zwar ebenfalls bereits ein chaotisches und ‚lautes‘ Treiben präsentiert, dieses aber alleine durch bildliche Evokationen. Bald aber erschienen ironische Kommentare, die dem Protagonisten „Yellow Kid“ in irischem Slang attribuiert wurden, inmitten des Bildraums: zunächst als Beschriftungen seines grellgelben Hemdes, dann in ausgesparten weißen Wolken, die ihm wie Atem entstiegen. Eine „Standardrequisite“ (Clausberg 2002, 17) ist geboren (vgl. auch Balzer 2007).

Linguistisch liegen die verschiedenen Möglichkeiten, Sprechblasentexte zu nutzen, jedoch quer zu allen hier vorgestellten Kategorien. Durch Inflektive (deverbale Reduktion von Tätigkeitswörtern wie „schluck, seufz, kicher“,

14 *Tintin*-Autor Hergé erkannte z. B. seinen Frühwerken noch den Status eines ‚echten Comics‘ ab, da diese noch ohne Sprechblasen auskamen und ihre Texte den Bildräumen separiert unterstellten – und somit „nur illustrierte Bilder“ seien (vgl. Khordoc 2001, S. 157, Übersetzung aus dem Englischen L. W.). Auch wissenschaftliche Bestimmungsversuche des Comic anhand der Sprechblase existieren (vgl. Carrier 2000, 40, Wiesing 2010; für Überblicke zu den Schwierigkeiten einer solchen Definitiorik, vgl. Becker 2011, Bouyer 2014, Groensteen 2007, 12–17, 2014a, Hague 2014, 11–18, Miodrag 2015, Wilde 2015, 2016).

15 In den Bildergeschichten des 19. Jahrhunderts, etwa Wilhelm Buschs *Max und Moritz* (ab 1865) oder Rodolphe Töpffers *Monsieur Cryptogame* (1830), waren beide Bereiche noch ‚sauber‘ getrennt, die innere Geschlossenheit des Texts oft durch die Reimform bekräftigt. Vorläufer der Sprechblase, die Schrift und Bild ebenfalls bereits ‚hybridisieren‘, gibt es dennoch reichlich (vgl. Clausberg 2002, von Müller 2014, 83–87; zum angeblichen ‚Gegenüber‘ von Text und Bild bei Töpffer, vgl. auch kritisch Weltzien 2011).

vgl. Teuber 1998) werden Geräusche eher beschrieben als phonetisch transkribiert.¹⁶ Sprechblaseninhalt können auch allein innere Zustände – in einer Art kommentierendem Deuten der Figurenpsychologie – darstellen, etwa durch Ausrufezeichen und Fragezeichen als Markierung der Verblüffung (vgl. Khordoc 2001, 171). Umgekehrt nehmen Sprechblasen auch häufig onomatopoeitische Soundwörter oder piktogramatische Symboliken (wie Sternchen und Wolken bei Wutausbrüchen) auf (vgl. Bachmann 2014, 11–14, Heindl 2014, 155, Hörner 2010, 225). Gemein ist all diesen Verfahren, dass sich der frühe Comic-Strip durch seine Platzierung in der Tabloid-Presse zunächst als Alternative zur Textkultur verstand – auch *und gerade* anhand der integrierten Texte (vgl. Packard 2006, 86). In Abgrenzung zur literarischen Sprache (und deren Verzicht auf prosodische Informationen) sieht sich nicht zuletzt der frühe Sprechblasentext besonders der Wiedergabe von Slang, Lokalkolorit und Stimmklang verpflichtet (vgl. Balzer 2010, 66, Miodrag 2013, 17–40, Schikowski 2014, 38, Unser-Schutz 2015a); eine Tradition, die sich bis zu den *Asterix*-Bänden in verschiedenen Mundarten fortsetzt (vgl. Schikowski 2014, 229).¹⁷

Neben dieser linguistischen Ebene wurden vor Allem die semiotischen Verschränkungen des Sprechblasenzeichens selbst Gegenstand zahlreicher Untersuchungen.¹⁸ Zunächst als Abbildung einer winterlichen Atemwolke ikonisch inspiriert,¹⁹ fungiert sie bald als Zeichen mit konventionalisierter Bedeutung („hier wird gesprochen“). „Durch ihre Platzierung im Panel erhalten sie einen zeitlichen Index und ihre Zuordnung zu einer sprechenden Figur (oder einen Aktanten) verleihen ihr zusätzlich einen räumlichen Index“ (Bachmann 2014, 13). Der Dorn, der den Sprecher anzeigt, fungiert so als „transfer between iconic and linguistic codes“ (Khordoc 2001, 159, vgl. Forceville et al. 2010), da die visuelle Gestaltung der Blase oft viel über den suprasegmentalen Klang aussagt. Hérge (z. B. 1989) setzt etwa

16 Nach der Disney-Übersetzerin Erika Fuchs, die den deutschen Wortschatz mit ihren kreativen Wortschöpfungen erweiterte, werden Inflektive scherzhaft auch als „Erikative“ bezeichnet (vgl. Anderlik/Kaiser 2009, 252).

17 Im japanische Manga wird zudem häufig mit den unterschiedlichen aber prinzipiell austauschbaren Schriftsystemen Hiragana, Katakana, Kanji und Romaji gespielt, um bestimmte Konnotationen aufzurufen (vgl. Robertson 2016).

18 Daneben bestehen unzählige Studien zu den narrativen, dramaturgischen und kompositorischen Relationen von Sprechblasen(texten) zu Bildinhalten (vgl. etwa Groensteen 2007, 79–85, Heindl 2014, von Müller 2014, Schüwer 2008, 316–326, Wiesing 2010; zur Frage der kulturellen Legitimität der Sprechblase, vgl. auch Lefèvre 2006).

19 Auf Italienisch heißen Comics bis heute *fumetti*, „Wölkchen“ (vgl. Kunzle 1973, 1).

nur rechteckige und gleichmäßig geletterte Exemplare ein, wodurch der/die Rezipient/in alleine über die dargestellte Körpersprache, die Mimik und Gestik des Sprechers, prosodische Informationen erschließen kann.²⁰ Uderzo und Goscinny verwenden demgegenüber in ihrem *Asterix* (z. B. 2004) eine große Bandbreite an graphischen Ausdifferenzierungsmitteln – für Catherine Khordoc sind sie deswegen im Vergleich zu Hergé „noisy“ und „audible“ (Khordoc 2001, 158). Ein gezackter Dorn zeigt einen verärgerten Tonfall an, grüne Blasen signalisieren Boshaftigkeit und Hinterlist in der Stimme. Solche Übertragungen visueller Attribute und deren Konnotationen sind auch anhand der Typographie festzustellen, die qua Lettering „Vokalisierungskodes“ generiert (Khordoc 2001, 164, Übersetzung aus dem Englischen L. W., vgl. auch Duncan 2012, Forceville 2005, 75, Forceville et al. 2010, Pollmann 2001, 15, Schüwer 2008, 359). In Abwesenheit tatsächlicher akustischer Modalitäten sieht Martin Schüwer darum prinzipiell dennoch vergleichbare Möglichkeiten wie im Film gegeben: „All jene akustischen Eigenschaften des Tons, die Bordwell und Thompson für den Film unterscheiden, nämlich ‚loudness‘, ‚pitch‘ und ‚timbre‘, finden, vermittelt über die Schrift, auch im vermeintlich ‚stummen‘ Medium der Comics ihren Niederschlag“ (Schüwer 2008, 359, vgl. auch Natsume 2013, 226). Da der idiosynkratische Einsatz von Autor/in zu Autor/in stark unterschiedlich ist und kein übergreifender Kode existiert, sind es vor Allem die *Differenz*qualitäten innerhalb gegebener Arbeiten, durch die solche Aspekte bedeutungstragend werden.²¹

20 Ein Aspekt der Comic-Rezeption, der in jüngster Zeit unter dem Begriff der *embodied cognition* verstärkte Aufmerksamkeit erfuhr (vgl. Kukkonen 2013a sowie die Übersichten bei Forceville 2016, Kukkonen 2013b, 7–30).

21 Anne Magnussen (2011) hat anhand dieses Aspekts der Schriftgestaltung auf eine grundlegend relational-diagrammatische Dimension der Comic-Rezeption hingewiesen (vgl. auch Klar 2011, 221 sowie meine Überlegungen zur Diagrammatik des Comics in Wilde 2017b).

Abb. 3: [Die Sounds, die der Hund Lucky ‚akustisch versteht‘; Fraction/Aja 2013, 10]



Fragen nach Zuverlässigkeit und Täuschung stellen sich an der Sprechblase dennoch eher selten: „There is no narrator acting as intermediary between the character’s ‚voice‘ and the reception of this ‚voice‘ by the reader“ (Khordoc 2001, 159). Die Sprechblase ist im Normalfall dem/der gleichen hypothetischen Autor/in bzw. dem Autorenkollektiv zuzuschreiben, welcher bzw. welches auch für die genuin piktorialen Anteile der Darstellung verantwortlich zeichnet.²² Nichtsdestotrotz können auch die hier vermittelten Informationen an die Wahrnehmungen und Empfindungen bestimmter Figuren gebunden sein.²³ Über eine akustische Perspektivierung („Aurikularisierung“, Mikkonen 2013, 106, Übersetzung aus dem Englischen L. W.) hinaus, kann etwa der Grad an Verständlichkeit einer

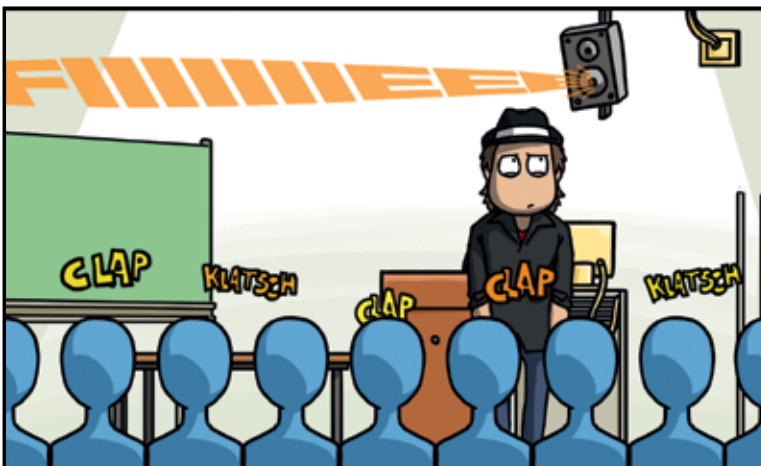
22 In Sonderfällen kann diese Darstellung natürlich wieder in Teilen an eine/n personal figurierte/n Erzähler/in gebunden sein, wie etwa im Falle von Craig Thompsons *Habibi* (2011) (vgl. Thon 2013, 78).

23 Zur Darstellung von Subjektivität, vgl. die Beiträge in Reinerth/Thon 2017.

Fremdsprache schriftbildlich übersetzt werden, was eher Alan Palmers Konzept der ‚Aspektualität‘ kognitiver Fokalisierung entspricht (vgl. Palmer 2004, Schüwer 2008, 30). Matt Fraction und David Aja nehmen z. B. in *Hawkeye* #11 die Wahrnehmungs- bzw. Verarbeitungsposition des Hundes „Lucky“ ein. Nur jene Worte, die ihm vertraut sind, da der tierische Protagonisten sie bereits gelernt hat, sind für ihn *akustisch*, für den/die Leser/ in entsprechend *optisch* identifizierbar – der Rest der Sprechblasen bleibt mit krakeligen Linien gefüllt (Fraction/Aja 2013, 10, vgl. auch Khordoc 2001, 167, Schüwer 2008, 363).

Die Entscheidbarkeit, welche subjektive Position je eingenommen und welche narrativen Funktionen damit verbunden sind, kann sich so schwierig gestalten, dass der Übergang zu parodistischen Verfahren fließend ist. Uderzo und Goscinny repräsentieren in *Asterix* z. B. häufig ‚Ägyptisch‘ durch konzeptuelle Piktogramme, die an Hieroglyphenschrift erinnern sollen. Als Obelix versucht, diese ‚nachzusprechen‘, transkribieren die Autoren seine *phonetischen* Aussprachefehler in ein relationales Abweichungsverhältnis zeichnerischer (In-)Kompetenzen, die qua Assoziation Unbeholfenheit und Rauheit enthüllen (vgl. Khordoc 2001, 167, Hörner 2010, 225, Packard 2017).

Abb. 4: [Soundwörter; Kilian Wilde]



Soundwörter

Kaum ein Zeitungsartikel über Comics verzichtet auf onomatopoeitische Schlagzeilen à la „Zonk! Päng! Boing!“ (vgl. Bachmann 2014, 11, Schüwer

2008, 365). Auch zur Markierung von intermedialen Bezugnahmen zum Comic durch Literatur, Film und Videospiel wird dieses Gestaltungsmittel bevorzugt aufgegriffen (vgl. Rajewsky 2002, 91, sowie ausführlich zum Comic Wilde 2014a, 108). Mit dem systematischen Einsatz von Soundwörtern experimentieren schon seit Beginn des 20. Jahrhunderts Rudolph Dirks (in *The Katzenjammer Kids*, ab 1897) und Bud Fisher (in *Jeff & Mutt*, ab 1907, vgl. Balzer 2006, 2010, 68–70). Ausgehend vom Vorbild der dramatischen Interjektion, parasprachlichen Theateranweisungen wie „[Protagonist] seufzt“, entwickeln die Schöpfer gezeichnete Schrift im Kontext des Bildes weiter aus. Bald schon erlangt dieses Mittel große Eigenständigkeit. In den Abenteuercomics der Nachkriegszeit entwickelt sich eine ganze Tradition von Science Fiction- und Weltraum-Aventüren, deren Technikbegeisterung auch durch ihre spektakuläre Signifikation atemberaubender Maschinenklänge getragen wird (vgl. Balzer 2006, Pollmann 2001, 9). Auch in den Superhelden-Kämpfen der Tradition Jack Kirbys spielen sie manchmal fast die eigentliche Hauptrolle (vgl. Pollmann 2001, 14). Im Bereich des Manga entwickelt sich seit den 1960er Jahren gerade anhand der Soundwörter (*onomatope*) ein Diskurs um die Eigenständigkeit der Manga-Erzähl- und Ausdrucksmittel gegenüber dem Film (vgl. Natsume 2013, 220).

Für Soundwörter gilt damit einerseits: sie „convey sound undoubtedly to a greater degree than any other linguistic message in comics“ (Khordoc 2001, 168). Andererseits können sie so tatsächlich wie eine Art ‚Soundtrack‘ lektürebegleitend wirksam sein. Mehr noch: anders als die planimetrisch ins Bild eingefügte (oder besser: ausgesparte) Sprechblase dringen Soundwörter oft auch in den dargestellten Bildraum ein oder organisieren ihn perspektivisch mit. Obgleich ebenso wenig Teil der diegetischen Welt wie die Sprechblase, vollziehen sie doch häufig perspektivische Projektionen nach, dringen in Tiefenräume ein oder erzeugen dynamische Bewegungs- und Fluchtlinien (vgl. Balzer 2006, 114, Heindl 2014, 159). Soundwörter exemplifizieren so die ästhetischen und semiotischen Paradoxien des Mediums sehr treffend: Klänge, die flüchtigsten und immateriellsten Ereignisse, werden hier oft zum materiell präsentesten der sichtbaren Comiczeichen. Besonders relevant ist dies im Manga, wo verschiedene Gattungen an Soundwörtern (*on’yū*, wörtl. etwa: „Klangmetaphern“) fast kalligraphische Züge besitzen: „All genres of Japanese Mangas use onomatopoeitic sounds to some degree and the sheer range is greater than in any other comic tradition in the world“ (Petersen 2009, 165, vgl. dazu auch umfassend Natsume 2013, Pollmann 1999, 107, 2001, 18, Sell und Pasfield-Neofitou 2016, Unser-Schutz 2011).²⁴

24 Seit Mitte der 1990er Jahre entwickelte sich in Japan ein reger „Stilmitteldiskurs“ (*manga hyōgenron*), der (vergleichbar mit McClouds Bemühungen im

Eine Annäherung an Soundwörter kann freilich wiederum auch linguistisch erfolgen. Anhand der Frage nach ihrer Übersetzbarkeit unternimmt etwa Susanne Pauer (2012) eine Klassifikation verschiedener Kategorien (vgl. hierzu auch Kaindl 1999 sowie die Beiträge in Zanettin 2008, insb. Valero Garcés 2008).²⁵ Obgleich die Lautmalereien auf Textebene mitunter willkürlich scheinen – „niemand wird ernsthaft behaupten, dass die Explosion einer einschlagenden Granate wie ‚Sch – pramm!‘ klingt“ (Bachmann 2014, 8)²⁶ – hat sich über die Zeit hinweg eine bemerkenswerte Konstanz herausgebildet. Ernst Havlik hat in seinem *Lexikon der [Comic-]Onomatopöien* (1981) schon 1981 über 2000 Soundwörter zusammengestellt. Schüwer, der dieses ‚Vokabular‘ anhand zwanzig Jahre später dargestellter Hubschrauber- raketen- ‚Sounds‘ („SWOOOOOSH“) überprüft, findet bei Havlik mühelos ein „WOOSH“ (dem unter anderem ein Flammenwerfer zugeordnet wird) und ein „FLOOSHH“ (das „Geräusch eines raketenähnlichen Geschosses“, 2008, 264 f.). Ebenso wie die jeweilige graphische Realisierung sind solche Konventionen jedoch stark kulturkreis-, genre- und autor/innenabhängig. Einerseits verzichten weite Bereiche des Comics gänzlich auf Soundwörter, andererseits sind bestimmte Autor/innen mit einem sehr individuellem Gebrauch verknüpft. Nicht viele Diskussionen von Millers *Sin City* verzichten etwa auf eine Behandlung seines idiosynkratischen Soundwort-Einsatzes (vgl. Arnott 2008, Heindl 2014, Mehring 2013, Pizzino 2008).

Auch Soundwörter können subjektiviert auf einzelne Figuren bezogen sein: die Wahrnehmung des blinden Helden Daredevils, der seinen Heldenstatus im Wesentlichen seinem Supergehör verdankt, ist häufig durch individuell gestaltete Soundwörter ‚übersetzt‘ (vgl. Arnott 2008, 390, Schüwer 2008, 466). Am Beispiel des Autors und Zeichners Sam Keith lässt sich die Vielfältigkeit zentraler arrangierender und kommentierender Funktionen der Schriftbildlichkeit untersuchen (z. B. Keith 2001, vgl. Wilde 2014a,

Westen) eine formalistische Bestimmung des Manga anhand seiner ‚ur-eigenen Gestaltungsmittel‘ anstrebte. Natsume Fusanosukes und Takekuma Kentarōs *Manga no yomikata* („Die Leseweise von Manga“, 1995) dürfte als der wichtigste Wegbereiter gelten. In diesem Werk kommt Klang- (*on’yu*) und piktogramatischen Bildmetaphern (*man’pu*) neben anderen Manga-spezifischen Darstellungsmitteln (*keiyu*) eine zentrale Rolle zu (vgl. zum ‚Stilmitteldiskurs‘ der Manga-Forschung auch Natsume 2009).

25 Im Japanischen liegt erneut besonders viel Forschung zur Textualität von Soundwörtern vor (zum Überblick über den Forschungsstand vgl. Sell/Pasfield-Neofitou 2016 sowie Unser-Schutz 2015a, 2015b, in kulturvergleichender Perspektive auf Multimodalität auch Pratha et al. 2016).

26 Mechthild Bierbach (2007) hat untersucht, welche Rolle der lebensweltliche Erfahrungsschatz des/der Rezipient/in in der Ergänzung solch ‚problematischer‘ Onomatopoesien dennoch spielt.

115). Im Manga genießen *on'yu*-Zeichen und psychologisch-symbolische Klangmalereien (*shinriteki-shōchōteki-na gion*), die alleine der Charakterisierung des Innenlebens von Figuren dienen, schon seit den 1960er Jahren größte Bedeutung (vgl. Natsume 2013, 218). Mitunter finden sich solche dann auch in Anime (Animationsfilm-)Adaptionen immer noch als Teil des Bildraumes, obgleich hier ebenfalls eine Tonspur vorhanden ist.²⁷ Eine einfache ‚Umrechnung‘ der Schriftbildlichkeit auf innerdiegetisch vorhandene Klangphänomene ist so in vielen Fällen nicht nur unzureichend, sondern sogar irreführend.

Abb. 5: [Piktogrammatische Symbole; Kilian Wilde]



27 Ōya Yasunori illustrierte dieses intermediale Wechselspiel zwischen Manga und Anime in seiner Panel-Präsentation „Under the umbrella of ‚manga‘? The case of anime studies“ auf der „Comixology“-Tagung am 09. September 2015 im International Manga Museum Kyoto ebenfalls am Beispiel von Soundwörtern, die in den Anime gewandert sind. Ein bekanntes Beispiel ist „shūiiiiiiiiin“, ein Ausdruck für auffällige, unangenehme oder sonstige ‚bemerkenswerte‘ Stille (vgl. hierzu erneut Sell/Pasfield-Neofitou 2016). Nicht nur lautimitierende (*giongo*), sondern auch zustandsimitierende Worte (*gitaigo*) genießen bereits im Alltagsjapanisch eine weit größere Bedeutung als in den meisten anderen Sprachen der Welt und waren bereits in klassischen Künsten (etwa dem *ukiyo-e* Holzblockdruck) vielgestaltig im Bild integriert (für einen Überblick zur japanischen Onomatopoeik [*onomatope*]-Forschung vgl. auch Shinohara/Uno 2013).

Piktogrammatik

Von den Soundwörtern des alphabetische Codes lassen sich all jene piktogrammatischen 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 sowie all die Strahlen, Linien und Blitze für geräuschvolle Schläge, Zusammenstöße und Explosionen.²⁸ Gegenüber Lautmalereien kann dies durchaus eine konkurrierende Alternative darstellen, wie Bachmann an Bud Fishers frühen *Mutt & Jeff*-Strips (ab 1907) beobachtet: „Man gewinnt jedoch den Eindruck, dass, wann immer Fisher die bereits konventionalisierten symbolischen Zeichen (Sternchen und dergl.) verwenden kann, er diese den Onomatopöien vorzieht“ (Bachmann 2014, 11). Diese Konventionalisierung, die in Comic und Animationsfilm früh gemeinsam vollzogen wurde (vgl. Wells 1998, 17), führt von genuinen visuellen oder sprachlich bereits vorhandenen Metaphern („Sternchen sehen“) und Metonymien (Schweißtropfen als Symptome der Angst) über Abstraktion und Wiederholung zu einem zunehmend arbiträren Kode (vgl. Krafft 1978, 82–101, McCloud 1993, 128–131, Nöth 2000, 492). Charles Forceville hat in zahlreichen Studien den durch George Lakoff und Mark Johnson etablierten Begriff der ‚konzeptuellen Metapher‘ (vgl. 2003) auf das visuelle Vokabular des Comic übertragen (vgl. Forceville 2005, Forceville et al. 2010, sowie die Beiträge in Forceville/Urios-Aparisi 2009, insbesondere Eerden 2009) und auch eine Art Inventur davon erstellt (vgl. Forceville 2011). Weitaus bekannter wurde indes das satirische *Lexikon der Comicana* des Karikaturisten Mort Walker (1980), das in ironisierender Manier wissenschaftlich klingende Fachwörter für viele Comic-Piktogramme ersann und rasch zum Nachschlagewerk für Karikaturisten avancierte (vgl. auch Groensteen 2013, 118).

Obwohl der Kognitionspsychologe Neil Cohn syntaxähnliche Strukturen in deren geregelter Verwendung nachweisen konnte und darum – analog zu sprachlichen Suffixen – von „gebundenen Morphemen“ (Cohn 2013, 34, Übersetzung aus dem Englischen L. W.) sprechen will, wurde vielfach eine hohe Kulturspezifität, besonders zwischen westlichen und japanischen Bildmetaphern (*keiyu*, vgl. Natsume 1995), diskutiert (vgl. Abbott/Forceville 2011, McCloud 1993, 131, Shinohara/Matsunaka 2009).²⁹ Die erste Aufzählung weiter oben hat zudem bereits gezeigt, dass Piktogramme keinesfalls auf akus-

28 Zum semiotischen und medialen Zusammenspiel von Comics und Piktogrammen wie Diagrammen vgl. Cates 2010, Wilde 2012, 2017a, 2017b, 2018a.

29 Cohn räumt diesem Phänomen mit einer ‚japanischen visuellen Sprache‘ (unterschieden von ‚westlicher visueller Sprache‘) allerdings ebenfalls einen Ort in seinem Modell ein (vgl. Cohn 2013, 153–172).

tische Phänomene beschränkt bleiben und mitunter eine interpretative Zuordnung zu bestimmten Sinnesbereichen erschweren: weniger, da die gleichen Linien einmal für (olfaktorischen) Gestank, einmal für (visuellen) Rauch stehen können (vgl. McCloud 1993, 128) – der Kontext verschafft hier schnell Aufschluss. Stephan Packard aber hat überzeugend demonstriert, wie häufig im Comic auch mit dem Prinzip der *Vagheit* gearbeitet wird: „Ein Zeichen, dessen Referenz in einer bestimmten Proposition absichtlich und inklusiv weit gelassen wird“ (Packard 2006, 349, vgl. auch Packard 2006, 236–248, 2013b). In einem von ihm untersuchten Fall ist etwa Onkel Dagoberts Geldspeicher von zahlreichen Linienstrahlen umkränzt (McGreal et al. 2004, 5). „Nach den Konventionen der Comics [könnte dies] bedeuten, dass darin lautstark gestritten wird; oder daß der Geldspeicher erbebt; daß er glänzt; daß er abhebt; oder sogar, daß er dabei ist, durch eine Zeitreise in die Vergangenheit zu entschwinden. Letzteres ist hier der Fall“ (Packard 2006, 248). Zuletzt scheint sich zunehmend ein Sub-Genre zu etablieren, das in Verzicht alphabetischer Zeichen *sämtliche* Dialoge durch Piktogramme substituiert (vgl. Groensteen 2013, 118, Hatfield 2005, 40). Künstler wie Philippe Petit-Roulet und Francois Avril (1989), Eric Cartier (1990) oder Frank Flöthmann (2013) nutzen eine solche ‚piktoriale Umschreibung‘ der gesprochenen Sprache vieltalig, vom bloß komischen Effekt bis zur geistreichen Sozialsatire. Das Resultat scheint international verständlich, gerade weil die raffinierte Ver- bzw. Entschlüsselung der Dialoge und Inhalte hier einen nicht unerheblichen Reiz darstellt (vgl. dazu auch Flöthmanns erhellende Ausführungen in 2015).

Abb. 6: [Bildevokation; Kilian Wilde]



Bildevokation

Nicht weniger interpretative Mitarbeit kann schließlich die wohl am häufigsten gewählte Methode zur Klangdarstellung abverlangen: der Verzicht auf alle Zusatzmarkierungen, die über das Bild hinausreichen. Nicht nur sind hierbei gänzlich pantomimische (*sans parole*) Comics gemeint (vgl. Berona 2011, Groß 2013, Kunzle 2001).³⁰ Selbst innerhalb des Superhelden-Mainstreams verzichtete etwa Mark Millars und Bryan Hitchs *Ultimate*-Serie (2002–2004) programmatisch auf alle Soundwörter und Piktogramme, um unter dem Marketing-Label „Widescreen“ ein besonders ‚cineastisches‘ Erzählen zu vertreten.³¹ Dennoch präsentierten die *Ultimates* überbordenden Actionszenarios voller Schüsse, Explosionen und Schlägereien. Mit Rückgriff auf Welt- und Genrewissen kann der/die Rezipient/in die atemberaubenden Klänge dennoch leicht imaginativ ergänzen (vgl. dazu einführend Fludernik 2006; eine kritische Kontextualisierung gegenüber dem Comic unternimmt Fehrle 2011). In den Fällen, in denen das Marvel-Universum den gleichen Naturgesetzen wie unseres gehorcht (oder auch: wo kein Grund besteht, anderes zu vermuten bzw. wo die Abweichungen bereits vertraut sind), gestaltet sich die Bildevokation als prinzipiell unproblematisch. Hier stellt sich vielmehr die Frage nach Aufmerksamkeitslenkungen und Markierungsverfahren: „If on one hand, image transmits much more information than any description, particularly when realistic images are concerned, on the other hand, it is very hard for an image to transmit a single information only“ (Salgueiro 2008, 587). Die Lektüre der Comic-Texte kann, zumindest in normaler Rezeption, „nicht abgekürzt werden, wenn die übrigen Zeichen einer Panelfolge zur Eile drängen“ (Packard 2006, 263). Das gilt für das Bild nicht. In Konsequenz lässt sich die Schrift zumindest tendenziell vollständig rezipieren, während „in der ikonischen Darstellung im Panel auch nach längerem Betrachten noch Details in der Darstellung [...] entdeckt werden können, da es keine abzählbare endliche Liste der Eigenschaften gibt, die das Bild hat und die überprüft werden müssen“ (Packard 2006, 263). Bei nicht unmittelbar im Zentrum stehenden Bildelementen (etwa „natural phenomena, such as wind, rain, the sea or a storm, certain animals in specific poses, such as galloping horses or aggressive-looking dogs“; Salgueiro 2008, 587) bleibt es so oft der subjektiven Aufmerksamkeit des/der Rezipient/in überlassen, Sound-Evokationen gewissermaßen zu ‚aktualisieren‘. In vielen Genres ist es zudem nicht unüblich,

30 Ein *zeitweiliger* Verzicht auf alle Texte stellt auch im Graphic-Novel-Bereich eine häufig gewählte dramaturgische Zäsur dar (vgl. Baetens 2012, 104).

31 Damit stehen sie in einer langen Tradition von Superhelden-Comics, die sich an eine ältere, ‚ernsthaftere‘ Leserschaft richten (oder dies zumindest suggerieren), und sich dazu von allzu typischen Comic-Elementen distanzieren. Bereits *Watchmen* kam alleine mit evokativen Klangdarstellungen aus.

ausgestaltete Hintergründe in der Folgesequenz durch einfarbige ‚Folien‘ zu ersetzen, wie Packard diese nannte (vgl. Packard 2006, 209–213). Oder mit Thierry Groensteen:

Everything that need not be repeated is shown only once; and this unique occurrence is like a general factoring for the entire sequence. Therefore, the reader ‚conserves‘ all this useful information [...] without the successive images needing to repeat it. (Groensteen 2007, 119, vgl. Packard 2006, 176–180)³²

Durch die Einheit der Gesamtseite bleiben zwar die synekdochisch relevanten Informationen in der Folge erhalten. Die nie sichtbaren, nur inferentiell erschließbaren Klänge wären so zwar sicherlich ebenso ergänzbar; insbesondere, wo sich die Protagonisten aber vor leeren Folien weiterbewegen, dürfte eine Aktualisierung höchst subjektiv bleiben. Packard hat zudem verdeutlicht, dass Hintergründe keinesfalls immer ‚wörtlich‘ genommen werden dürfen, sondern besser als ‚Raumzeichen‘ (vgl. Krafft 1978, 40–59) zur Emergenz narrativer Ereignisse aufgefasst werden sollten:

A forest will appear with any number of trees of changing shape and placement, yet no contradiction will be observed by readers; a house will have an indeterminate number of windows, wall paintings, pieces of furniture, and indeed interior walls, as no attempt is made to piece together the building as a whole while characters move through the space they inhabit. (Packard 2015, 69)

Nur angedeutet werden konnte damit, wie vielfältig die graphischen Verfahren sind, Klänge im Comic darzustellen, auf welche unterschiedliche kognitive Schemata und Konventionen dazu zurückgegriffen werden muss. Was in diesem Versuch einer Typologie sauber nebeneinander stand, ist tatsächlich vielfach verschränkt, ergänzt sich oder widerspricht sich gar gegenseitig. Differenzqualitäten sind nur durch Vergleiche der Funktionen innerhalb des Gesamtwerkes bedeutsam. „Graphic narrative puts every panel in a potential, if not actual, relation with every other“ (Horstkotte 2013, 41). Anschließend ist dies an Groensteens einflussreiche Comictheorie der Verflechtung (*braiding*; vgl. Groensteen 2007, 144–158, 2014b, 39), verstanden als translineares Beziehungssystem aller Elemente untereinander – oft über viele Seiten hinweg. Die ‚Hybridität‘ des Comic erscheint dann nicht mehr als Zusammenspiel konzeptueller Einheiten (wie Schrift und Bild), sondern als interpretative Spannung, die auch innerhalb der einzelnen Zeichenklassen selbst wirksam

32 Vgl. dazu auch weitere Beschäftigungen mit Raumdarstellungen im Comic insb. Krafft 1978, 40–59, Lefèvre 2009, von Müller 2014, 94, Schüwer 2008, 140–208. Erneut wäre hier auch ein genauere Blick auf den Manga aufschlussreich: Der häufige Verzicht auf *sämtliche* Raumdarstellungen zugunsten externalisierter Emotionen ist eines der stilistischen Merkmale des *shōjo*-Manga (vgl. Berndt 2013, 377, sowie die Beiträge in Berndt 2010).

bleibt (vgl. Hatfield 2005, 32–67, Klar 2011, 221, Packard 2006, 84, Wilde 2014a, 119, 2017b).

Grenzen der Systematisierbarkeit

Jeder Versuch einer abschließenden Bestimmung all dieser Spannungen im Text-Bild Verhältnis sieht sich zweierlei Schwierigkeiten ausgesetzt. Einerseits scheinen sie von wenig technisch-apparativen Gegebenheiten determiniert und damit kaum historisch universalisierbar zu sein. Andererseits drängt sich damit auch die Frage nach der prinzipiellen Generalisierbarkeit von Verfahren auf, die letztlich eher wie Gattungskonventionen erscheinen. Zunächst mag man hierbei auch an kulturelle Unterschiede denken:

Can a same definition be appropriate both for comics and for manga [...] or should we consider that the differences in the conceptions in the works are such that manga require a separate definition, and constitute a medium in themselves? (Groensteen 2014a, 99)³³

Das mit dieser Frage verbundene Problem einer ‚Medienspezifik‘ des Comic scheint auch darin zu bestehen, dass seine Konventionen teils innerhalb generischer Rahmungen etabliert wurden, welche medienreflexive Brüche begünstigen und besonders affin gegenüber parodistischen Verfahren sind (ebenso wie die des verwandten Animationsfilms, vgl. Siebert 2005, Wells 1998, 131). Als sich in *Asterix als Legionär*, um nur ein Beispiel zu nennen, ein Ägypter zum Militärdienst in der römischen Armee einschreiben lässt, ‚nennt‘ er die visuelle Darstellung eines Tennisplatzes als seinen Namen: in seiner Sprechblase ist also tatsächlich ein Bild von diesem Platz zu sehen. Ein intradiegetischer römischer Übersetzer wiederum reicht dies in seinem Sprechblasentext in ‚Latein‘ weiter (im französischen Original als „CourdeTéni“; Goscinny und Uderzo 1967, 14; in der englischen Fassung von Anthea Bell und Derek Hockridge als „Ptenisnet“; Goscinny und Uderzo 2004, 18). Würde es sich um einen Eigennamen handeln, wäre eine solche ‚modale Transkription‘ fraglos unnötig: die Laute wären in beiden Fällen die gleichen, oder doch zumindest ähnlich. Welche deutlich voneinander unterschiedenen Klänge wurden also auf Ebene der dargestellten Welt geäußert (vgl. dazu ausführlicher Hörner 2010, 226, Packard 2017, 132–135)?

33 Ein sehr guter Einstieg in die Frage nach den Gemeinsamkeiten und Unterschieden zur Forschung an Comic und Manga findet sich mit Berndt 2010, 2012, sowie auch die Übersicht in Köhn 2016. Dass auch ‚Manga‘ keinesfalls als ein distinktes Phänomen angesehen werden darf, versteht sich von selbst (vgl. Berndt 2016)

Handelt es sich hierbei um markierte Ausnahmefälle, die nur aufgrund eines ansonsten unproblematischen Gebrauchs der Comic-Konventionen möglich (und *als Pointen verständlich*) sind? Oder soll umgekehrt auf eine generell ‚parodistische Ästhetik‘ des Comic (vgl. Frahm 2011) geschlossen werden? Ein spielerischer Umgang mit Konventionen, der eine klare Differenz zwischen Darstellung und Dargestellten bewusst unterläuft, lässt sich durchaus nicht nur in Disney-Comics, im Bereich der humoristischen Funnies, Webcomics und Zeitungstrips häufig finden (vgl. Balzer 2002, Heindl 2014, 161, Inge 1991, Klar 2011, 229, Thoss 2011, Wilde 2014a, 111), sondern auch im ‚naturalistischeren‘ Superhelden-Umfeld.

Abb. 7: [Onomatopoeia in Smith/Hester 2003, 88]



Eine Profikiller-Figur des Autors Kevin Smith, die wiederholt gegen Batman und Green Arrow antrat, trägt den bezeichnenden Namen „Onomatopoeia“ (vgl. Smith und Hester 2003). Er verfügt über die definierende Eigenschaft, sich innerhalb seiner Sprechblasentexte nur in Soundwörtern zu artikulieren: genau den gleichen Soundwörtern, die unmittelbar zuvor auch in seiner Umge-

bung auftraten. Handelt es sich hierbei nur um einen darstellungstheoretisch unerheblichen ‚Gag‘? Was aber würde dies bedeuten? Spricht Onomatopoeia die Klänge eben genau so nach, wie sie in einen Comic – und präzise in dem vorliegenden Comic von Smith und Hester – dargestellt werden, womit er quasi metaleptisch durch die ‚vierte Wand‘ seiner Darstellungsmittel blickt? Dafür existieren keine weiteren Hinweise. Stellen seine Artikulationen die Klänge somit stattdessen *ebenso* dar, wie sie zu hören sind – womit er die Superfähigkeit besäße, alle Arten von Geräuschen perfekt zu imitieren?

An dieser Frage lässt sich noch einmal gut diskutieren, wie die bislang getrennt untersuchten „schemata, assumptions, inferences, and hypotheses“ (Horstkotte 2013, 39), die zwischen Comic-Darstellungen und Klängen vermitteln, miteinander interagieren und hochinteressante *tensions* generieren. Die Konvention, dass Soundwörter im Comic stets über eine signifikante *schriftbildliche* Komponente verfügen, scheint mir äußerst stabil. Man würde Schwierigkeiten haben, Beispiele für Klangdarstellungen zu finden, die etwa gleichmäßig gelettert und ‚sauber‘ horizontal gesetzt sind. Innerhalb der diskutierten Serie zumindest könnte der Kontrast nicht auffälliger sein (Abb. 7). Tatsächliche Soundwörter sind verschiedenfarbig und individuell gestaltet, die Buchstaben überlagern sich teils gegenseitig und treten aus dem Panelraum heraus, sie passen sich in Größe der mutmaßlichen Lautstärke an. Demgegenüber sind Onomatopoeias ‚Texte‘ im selben Schrifttyp wie die anderen ‚Reden‘ gehalten und verfügen über keine darstellungsrelevanten schriftbildlichen Aspekte. Nicht einmal die Gestaltung der Sprechblase gibt Aufschluss über die Klangdimension der Stimme. Darum darf man in der Tat eher davon ausgehen, dass es sich um die Darstellung von *Sprache* handelt, über deren Prosodie wir (wie häufig im Comic, und eben auch hier) keinerlei Aussage treffen können – und eben nicht um die Darstellung von Klang, der mit sprachlichen Soundwörtern dargestellt wird. In jedem Fall bleibt die Differenz in der Materialität beider Schriftbilder so markant, dass man auch innerhalb der dargestellten Welt einen deutlichen Unterschied annehmen müsste. Dennoch ist kaum anzugeben, wie sich dieser ‚verrechnen‘ ließe – und warum umgekehrt die Buchstabenfolgen den zuvor ertönenden ‚Sounds‘ genau entsprechen. Trotz dieser letztlich offenen Fragen bleibt die Handlung prinzipiell vollkommen verständlich, obwohl hier punktuell mit medienreflexiven Paradoxien gespielt wird (vgl. Packard 2016, 66–71).

Henry Jenkins erinnerte außerdem daran, dass oftmals der Zusammenhang all dieser Codes und Schemata mit den Produktionsumständen und -voraussetzungen, mit den institutionellen Aspekten des Mediums Comic, nicht vergessen werden darf: „Many familiar aspects of comics – such as panel borders or the left to right and up to down reading protocols or the use of word balloons or the continuation of protagonists across multiple stories –

emerged from the specific properties of print culture“ (Jenkins 2006, o. S.). Auch die hier erstellte Typologie von Klangdarstellungen müsste so durch eine genauere Sicht auf wechselnde historische Produktionsbedingungen erweitert werden. Baetens und Lefèvre zeigen etwa, wie die Ausdifferenzierung von extradiegetischem Text (etwa in Erzählboxen), intradiegetischer Rede (etwa in Sprechblasen) und intradiegetisch sichtbaren Klangevokationen (etwa durch Bilder von Explosionen) auch vor einer grundlegenden ‚Arbeitsteilung‘ zwischen Maschinendruckverfahren, (Hand-)Lettering und Zeichnung, bzw. den jeweiligen Akteuren innerhalb arbeitsteiliger Produktion, betrachtet werden muss – wovon sich ein ‚Autorencomic‘ aus der Feder nur eines Künstlers wiederum bewusst differenziert (vgl. Baetens/Lefèvre 2014, 185). Das ‚Hören mit den Augen‘, auf das so vielfach rekurriert wurde, ist somit äußerst voraussetzungsreich. Der Comicforschung kommt damit gleichzeitig die Aufgabe einer historischen Perspektivierung der vielfältigen Konventionen zu, welche zwischen Auge und ‚Sound‘ vermitteln, als auch einem Bewusstsein um kulturelle, institutionelle, technische und damit letztlich mediale Rahmenbedingungen.

Bibliographie

- Abbott, M. & Forceville, C. (2011). Visual Representation of Emotion in Manga. ‚Loss of Control‘ Is ‚Loss of Hands‘ in *Azumanga Daioh*, Volume 4. *Language and Literature*, 20, 2, 91–112.
- Aczel, R. (1998). Hearing Voices in Narrative Texts. *New Literary History*, 29, 467–500.
- Ahrens, J. (2012). Intermedialität, Hybridität. Wieviel Unbestimmtheit trägt der Comic? In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Essen, 11–22.
- Anderlik, H. & Kaiser, K. (Hrsg.) (2009). *Die Sprache Deutsch. Eine Ausstellung des Deutschen Historischen Museums*. Berlin.
- Arnott, L. (2008). BLAM! The Literal Architecture of *Sin City*. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 10, 2, 380–400.
- Bachmann, C. A. (2014). Bildlaute und laute(r) Bilder. Onomatopöien, Sprechblasen und andere ‚audio-visuelle‘ Darstellungsmittel in Comics und Bildergeschichten. Zur Einführung. In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Bildlaute & laute Bilder. Zur ‚Audiovisualität‘ von Bilderzählungen*. Berlin, 7–24.
- Bachmann, C. A. (2017). *Macht der Musik. Musik in Karikatur, Bildergeschichte und Comic. 1830–1930*. Berlin.
- Baetens, J. (2012). Words and Images in the Contemporary American Graphic Novel. In: Herzogenrath, B. (Hrsg.). *Travels in Intermedia[lity]. Reblurring the Boundaries*. Hannover, 92–110.

- Baetens, J. & Lèfevre, P. (2014). Texts and Images. In: Miller, A. & Beaty, B. (Hrsg.). *The French Comics Theory Reader*. Leuven, 183–190.
- Balzer, J. (2002). Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Hein, M., Hüners, M. & Michaelson, T. (Hrsg.). *Ästhetik des Comic*. Berlin, 143–152.
- Balzer, J. 2006. Wam – Clonk – Chomp – Zow – Bop. Zur Physik des Geräuschs im Comic. In: Hahn, A. (Hrsg.). *Comic Meets Theatre*. Berlin, 108–115.
- Balzer, J. (2007). Hemd voller Hieroglyphen. Zur Revision der Bild-Text-Beziehungen im frühen Comic. In: Linck, D. & Rentsch, S. (Hrsg.). *Bildtext – Textbild. Probleme der Rede über Text-Bild-Hybride*. Freiburg, 117–154.
- Balzer, J. (2010). Die Kinder des *Yellow Kid*. Von *Possumville* bis *Buster Brown*. In: Balzer, J. & Wiesing, L. (Hrsg.). *Outcault. Die Erfindung des Comic*. Bochum, 63–74.
- Banhold, L. (2014). ‚Yet always must it love sweet music more‘. Zur Funktion von Musik in *V for Vendetta*. In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Bildlaute & laute Bilder. Zur ‚Audiovisualität‘ von Bilderzählungen*. Bochum, 129–147.
- Becker, T. (2011). Einführung. Legitimität des Comics. Zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers. In: Becker, T. (Hrsg.). *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen, 7–20.
- Berndt, J. (Hrsg.) (2010). *Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto.
- Berndt, J. (Hrsg.) (2012). *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows. Manga/Comics*. Kyoto.
- Berndt, J. (2013). Ghostly. ‚Asian Graphic Narratives‘, *Nonmonba*, and Manga. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 363–384.
- Berndt, J. (2016). Manga, Which Manga? Publication Formats, Genres, Users. In: Targowski, A., Abe, J. & Katō, H. (Hrsg.). *Japanese Civilization in the 21st Century*. New York, 121–134.
- Berona, D. (2011). Wordless Comics. The Imaginative Appeal of Peter Kuper’s *The System*. In: Smith M. J. & Duncan, R. (Hrsg.). *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York, 17–26.
- Bierbach, M. (2007). Sprachwelten. Zur Semiose von Onomatopoetika in französischsprachigen Comics. In: Leinen, F. & Rings, G. (Hrsg.). *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst*. München, 351–379.

- Böhn, A. (2001). *Das Formzitat. Bestimmung einer Textstrategie im Spannungsfeld zwischen Intertextualitätsforschung und Gattungstheorie*. Berlin.
- Bouyer, S. (2014). There Is No Specificity at the Number You Have Dialed. In: Miller, A. & Beaty, B. (Hrsg.). *The French Comics Theory Reader*. Leuven, 75–82.
- Carney, S. (2008). The Ear of the Eye, or, Do Drawings Make Sounds? *English Language Notes* 46, 2, 193–209.
- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pittsburg.
- Cartier, E. (1990). *Flip in Paradise*. Paris.
- Cates, I. (2010). Comics and the Grammar of Diagrams. In: Ball, D. M. & Kuhlman, M. B. (Hrsg.). *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson, 90–104.
- Christiansen, H.-C. (2000). Comics and Film. A Narrative Perspective. In: Magnusson, A. & Christiansen, H.-C. (Hrsg.). *Comics and Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen, 107–121.
- Clausberg, K. (2002). Metamorphosen am laufenden Band. Ein kurzgefaßter Problemumriß der Sprechblasenentwicklung. In: Hein, M., Hüners, M. & Michaelsen, T. (Hrsg.). *Ästhetik des Comic*. Berlin, 17–36.
- Clausberg, K. (2004). Stimmbänder der Bildphantasie. Synästhetische Rückwege der Schrift zur Sprache. In: Felderer, B. (Hrsg.). *Phonorama. Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*. Berlin, 71–84.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London.
- Duncan, R. (2012). Image Functions. Shape and Color as Hermeneutic Images in Asterios Polyp. In: Smith, M. J. & Duncan, R. (Hrsg.). *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York, 43–54.
- Eerden, B. (2009). Anger in Asterix. The Metaphorical Representation of Anger in Comics and Animated Films. In: Forceville, C. & Urios-Aparisi, E. (Hrsg.). *Multimodal Metaphor. Applications of Cognitive Linguistics*. Berlin, 243–264.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac.
- Etter, L. & Thon, J.-N. (2018). Intermediales Erzählen im Comic. In: Huber, M. & Schmid, W. (Hrsg.). *Grundthemen der Literaturwissenschaft. Erzählen*. Berlin, 485–498.
- Evans, J. (2013). From Comics, Graphic Novels and Picturebooks to Fusion Texts. A New Kid on the Block. *Education 3–13*, 41, 2, 233–248.
- Fehrlé, J. (2011). Unnatural Worlds and Unnatural Narration in Comics? A Critical Examination. In: Alber, J. & Heinze, R. (Hrsg.). *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*. Berlin, 210–245.

- Ferenz, V. (2005). Fight Clubs, American Psychos and Mementos. The Scope of Unreliable Narration in Film. *New Review of Film and Television Studies*, 3, 2, 133–159.
- Flöthmann, F. (2013). *Grimms Märchen ohne Worte*. Köln.
- Flöthmann, F. (2015). Muss ein Comic immer aus Bild und Text bestehen? In: Helmbold, U. (Hrsg.). *Was ist eigentlich eine Graphic Novel? Zur Kultur des Erzählens mit Bildern*. Braunschweig, 220–231.
- Fludernik, M. (2006). *Towards a ‚Natural‘ Narratology*. London.
- Forceville, C. (2005). Visual Representations of the Idealised Abstract Concept Model of Anger in the Asterix Album *La Zizanie*. *Journal of Pragmatics*, 37, 1, 69–88.
- Forceville, C. (2011). Pictorial Runes in *Tintin and the Picaros*. *Journal of Pragmatics*, 43, 3, 875–890.
- Forceville, C. (2016). Conceptual Metaphor Theory, Blending Theory and Other Cognitivist Perspectives on Comics. In: Cohn, N. (Hrsg.). *The Visual Narrative Reader*. London, 89–114.
- Forceville, C. & Urios-Aparisi, E. (Hrsg.) (2009). *Multimodal Metaphor. Applications of Cognitive Linguistics*. Berlin.
- Forceville, C., Veale, T. & Feyaerts, K. (2010). Balloonics. The Visuals of Balloons in Comics. In: Goggin, J. & Hassler-Forest, D. (Hrsg.). *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form*. Jefferson, 56–73.
- Fraction, M. & Aja, D. (2013). *Hawkeye #11. Pizza Is My Business*. New York.
- Frahm, O. (2011). Weird Signs. In: Eder, B., Klar, E. & Reichert, R. (Hrsg.). *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld, 143–159.
- Gaiman, N. et al. (1989–1996). *The Sandman*. New York.
- Gardner, J. (2012). *Projections. Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling*. Stanford.
- Gibson, M. (2010). Graphic Novels, Comics and Picturebooks. In: Rudd, D. (Hrsg.). *Routledge Companion to Children’s Literature*. London, 100–111.
- Giesa, F. (2012). Ein Bild, zwei, drei, vier. Comics und Musik, Musik und Comics. In: Roeder, C. (Hrsg.). *Blechtrommeln. Kinder- und Jugendliteratur & Musik*. München, 71–81.
- Goodbrey, D. M. (2015). The Sound of Digital Comics. *Writing Visual Culture*, 7, 1, 1–17. Verfügbar unter https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0004/100786/wvc-dc-7-goodbrey.pdf
- Goscinnny, R. & Uderzo, A. (1967). *Astérix Légionnaire*. Paris.
- Goscinnny, R. & Uderzo, A. (2004). *Asterix the Legionary*. New Edition. Übersetzt von Anthea Bell und Derek Hockridge. London.

- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Übersetzt von Bart Beaty und Nick Nguyen. Jackson.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. Übersetzt von Ann Miller. Jackson.
- Groensteen, T. (2014a). Definitions. In: Miller, A. & Beaty, B. (Hrsg.). *The French Comics Theory Reader*. Leuven, 93–114.
- Groensteen, T. (2014b). Zwischen Literatur und Kunst. Erzählen im Comic. *Aus Politik und Zeitgeschichte APuZ*, 64, 33/34, 35–42.
- Groß, F. (2013). Lost in Translation. Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel. In: Denson, S., Meyer, C. & Stein, D. (Hrsg.). *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*. London, 197–210.
- Hague, I. (2014). *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. New York.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson.
- Havlik, E. (1981). *Lexikon der Onomatopöien. Die lautimitierenden Wörter im Comic*. Frankfurt am Main.
- Hein, M., Hüners, M. & Michaelsen, T. (2002). Einleitung. In: Hein, M., Hüners, M. & Michaelsen, T. (Hrsg.). *Ästhetik des Comics*. Berlin, 9–16.
- Heindl, N. (2014). Die leisen Bildlaute des Chris Ware. Wirk- und Seinsweisen von Sprechblasen und Onomatopöien. In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Bildlaute & laute Bilder. Zur ‚Audiovisualität‘ von Bilderzählungen*. Berlin, 149–168.
- Helbling, B. & Balzer, J. (2014). Sputz-Spitza Chukkunk-Clunk. Comics und Musik. *Le Monde diplomatique*, dt. Ausgabe März 2014, 23.
- Hergé (1989). *Tim und Struppi. Die Juwelen der Sängerin*. Übersetzt von Ilse Strasmann. Reinbek bei Hamburg.
- Hochreiter, S. & Klingeböck, U. (Hrsg.) (2014). *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld.
- Hörner, G. (2010). René Goscinny/Albert Uderzo. In: Hörner, G., Neumeyer, H. & Stiegler, B. (Hrsg.). *Praktizierte Intermedialität. Deutsch-französische Portraits von Schiller bis Goscinny/Uderzo*. Bielefeld, 215–233.
- Horstkotte, S. (2013). Zooming In and Out. Panels, Frames, Sequences. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 27–48.
- Ihme, B. (Hrsg.) (2015). *Comic!-Jahrbuch 2016*. Stuttgart.
- Inge, T. (1991). Form and Function in Metacomics. Self-Reflexivity in the Comic Strips. *Studies in Popular Culture*, 13, 2, 1–10.

- Jenkins, H. (2006). Comics and Convergence Part One. *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*. 18. August 2006. Verfügbar unter http://henryjenkins.org/2006/08/comics_and_convergence.html
- Joseph, M. (2012). Seeing the Visible Book. How Graphic Novels Resist Reading. *Children's Literature Association Quarterly*, 37, 4, 454–467.
- Jülicher, L. (2012). *Vakuum*. Berlin.
- Kaindl, K. (1999). Thump, Whizz, Poom. A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*, 11, 2, 263–288.
- Kalusche, B. G. (1986). *Musik im Comic. Funktion, Ästhetik, Ideologie*. Siegen.
- Kashtan, A. (2013). My Mother Was a Typewriter. *Fun Home* and the Importance of Materiality in Comics Studies. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 4, 1, 92–116.
- Kashtan, A. (2015). *Materiality Comics. Comics as Scholarship*. Special Issue of *Digital Humanities Quarterly*, 9, 4. Verfügbar unter <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/000212/000212>
- Keith, S. (2011). *Arkham Asylum. Madness*. New York.
- Khordoc, C. (2001). The Comic Book's Soundtrack. Visual Sound Effects in *Asterix*. In: Varnum, R. & Gibbons, C. T. (Hrsg.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson, 156–173.
- Klar, E. (2011). Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm. In: Eder, B., Klar, E. & Reichert, R. (Hrsg.). *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld, 219–236.
- Köhn, S. (2005). *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden.
- Köhn, S. (2016). Mangas. In: Abel, J. & Klein, C. (Hrsg.). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart, 248–262.
- Kozloff, S. (1988). *Invisible Storytellers. Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley.
- Knigge, A. C. (2009). Zeichen-Welten. Der Kosmos des Comics. *text + kritik*, 9, 5–34.
- Krafft, U. (1978). *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart.
- Kress, G. (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London.
- Kuhn, M. & Veits, A. (2015). Narrative Mediation in Comics. Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's *The Three Paradoxes*. In: Birke, D. & Köppe, T. (Hrsg.). *Author and Narrator. Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate*. Berlin, 235–262.

- Kukkonen, K. (2013a). Space, Time, and Causality in Graphic Narratives. An Embodied Approach. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 49–66.
- Kukkonen, K. (2013b). *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln.
- Kunzle, D. (1973). *History of the Comic Strip Volume I*. Berkeley.
- Kunzle, D. (2001). The Voices of Silence. Willette, Steinlen and the Introduction of the Silent Strip in the *Chat Noir*, with a German Coda. In: Varnum, R. & Gibbons, C. T. (Hrsg.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson, 3–18.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2003). *Metaphors We Live By*. Chicago.
- Lefèvre, P. (2006). The Battle Over the Balloon. The Conflictual Institutionalization of the Speech Balloon in Various European Cultures. *Image [&] Narrative*, 14. Verfügbar unter http://www.imageandnarrative.be/inarchive/painting/pascal_levivre.htm
- Lefèvre, P. (2009). The Construction of Space in Comics. In: Heer, J. & Worcester, K. (Hrsg.). *A Comics Studies Reader*. Jackson, 157–162.
- Lefèvre, P. (2011). Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences. *SubStance*, 40, 124, 14–33.
- Levèfre, P. (2012). Mise en Scène and Framing. Visual Storytelling in *Lone Wolf and Cub*. In: Smith, M. J. & Duncan, R. (Hrsg.). *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York, 71–83.
- Liptay, F. & Wolf, Y. (Hrsg.) (2005). *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München.
- Magnussen, A. (2011). Die Semiotik von C. S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: Eder, B., Klar, E. & Reichert, R. (Hrsg.). *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld, 171–186.
- Mahrt, N. (2010). AWopBopaLooBopAlopBamBoom. Musik im Comic. In: Arend, H. (Hrsg.). *Und wer bist du, der mich betrachtet? Populäre Literatur und Kultur als ästhetische Phänomene*. Bielefeld, 219–230.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York.
- McGreal, P., McGreal, C. & Andersen, F. (2004). Der Wert des Geldes. *Lustiges Taschenbuch #324*. Stuttgart, 5–44.
- Mehring, F. (2013). Hard-Boiled Silhouettes. Transnational Remediation and the Art of Omission in Frank Miller's *Sin City*. In: Denson, S., Meyer, C. & Stein, D. (Hrsg.). *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*. London, 211–228.

- Meskin, A. (2017). Defining Comics. In: Bramlett, F., Cook, R. T. & Meskin, A. (Hrsg.). *The Routledge Companion to Comics*. New York, 221–229.
- Mikkonen, K. (2013). Subjectivity and Style in Graphic Narratives. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 101–123.
- Millar, M. & Hitch, B. (2002–2004). *The Ultimates*. New York.
- Miller, F. (1998). 300. Milwaukee.
- Miller, F. & Janson, K. (1986). *The Dark Knight Returns*. New York.
- Miodrag, H. (2013). *Comics and Language. Reimagining Critical Discourse on the Form*. Jackson.
- Miodrag, H. (2015). Origins and Definitions. Arguments for a Non-Essentialists Approach. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 17, 1, 24–44.
- Mitchell, W. J. T. (2014). Comics as Media. Afterword. *Critical Inquiry*, 40, 3, 255–265.
- Moore, A. & Gibbons, D. (1986–1987). *Watchmen*. New York.
- Natsume, F. 夏目房之介 (1995). ‚Ase‘ no hyōgen ni miru ‚keiyū‘ no shinkaron 「汗」の表現に見る「形喩」の進化論. In: F. Natsume 夏目房之介 & Takekuma, K. 竹熊健太郎 (Hrsg.). *Manga no yomikata マンガの読み方*. Tokyo, 106–111.
- Natsume, F. 夏目房之介 (2009). Manga hyōgenron マンガ表現論. In: F. Natsume 夏目房之介 & Takeuchi, O. 竹内オサム (Hrsg.). *Manga-gaku nyūmon マンガ学入門*, Tokyo. 109–114.
- Natsume, F. 夏目房之介 (2013). Manga ni okeru onomatope マンガにおけるオノマトペ. In: K. Shinohara 篠原和子 & Uno, R. 宇野良子 (Hrsg.). *Onomatope kenkyū no shatei. Chikazuku on to imi オノマトペ研究の射程—近づく音と意味*. Tokyo, 217–241.
- Natsume, F. 夏目房之介 & Takekuma, K. 竹熊健太郎 (Hrsg.) (1995). *Manga no yomikata マンガの読み方*. Tokyo.
- Nöth, W. (2000). Comics. In: Ders. (Hrsg.). *Handbuch der Semiotik*. 2. Auflage. Stuttgart, 491–495.
- Packard, S. (2006). *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen.
- Packard, S. (2013a). Superior Unreliability. Thoughts on Narrators in Comics on the Occasion of Spider Man 2012/13. *Comics Forum*. 12. August 2013. Verfügbar unter <http://comicsforum.org/?s=Superior+Unreliability%3A+Thoughts+on+Narrators+in+Comics+on+the+Occasion+of+Spider+Man+2012%2F13>
- Packard, S. (2013b). Erzählen Comics? In: Brunken, O. & Giesa, F. (Hrsg.). *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Essen, 17–32.

- Packard, S. (2014). Wie narrativ sind Comics? Aspekte einer historischen Transmedialität. In: Hochreiter, S. & Klingenhöck, U. (Hrsg.). *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld, 97–120.
- Packard, S. (2015). Closing the Open Signification. Forms of Transmedial Storyworlds and Chronotopoi in Comics. *Storyworlds. A Journal of Narrative Studies*, 7, 2, 55–74.
- Packard, S. (2016). Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: ‚Was ist ein Comic?‘ In: Abel, J. & Klein, C. (Hrsg.). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart, 56–73.
- Packard, S. (2017). Sagen und Sehen jenseits von Schrift und Bild. Aufteilungen des Sinnlichen im Comic. In: Harbeck, M., Schröer, M. & Heyden, L. (Hrsg.). *Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt*. Berlin, 131–143.
- Palmer, A. (2004). *Fictional Minds*. Lincoln.
- Palmer, R. (2014). Combining the Rhythms of Comics and Picturebooks. Thoughts and Experiments. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5, 3, 297–310.
- Pauer, S. (2012). Die Übersetzung von Onomatopöien im Comic. In: Petrova, A., Ustaszewski, M. & Zybatow, L. N. (Hrsg.). *Translationswissenschaft. Alte und neue Arten der Translation in Theorie und Praxis*. Frankfurt am Main, 197–203.
- Pellitteri, M. (2013). Die fünf Sinne und Synästhesie in Comics. In: Brunken, O. & Giesa, F. (Hrsg.). *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Essen, 49–60.
- Petersen, R. S. (2009). The Acoustics of Manga. In: Heer, J. & Worcester, K. (Hrsg.). *A Comics Studies Reader*. Jackson, 163–172.
- Petit-Roulet, P. & Avril, F. (1989). *63 Rue de la grange aux belles*. Paris.
- Pizzino, C. (2008). Art That Goes BOOM. Genre and Aesthetics in Frank Miller's *Sin City*. *English Language Notes*, 46, 2, 115–128.
- Pollmann, J. (1999). An Art of the Real. About the Adulthood of Contemporary Comics. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 1, 2, 107–126.
- Pollmann, J. (2001). Shaping Sounds in Comics. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 3, 1, 9–21.
- Pratha, N. K., Avunjian, N. & Cohn, N. (2016). Pow, Punch, Pika, and Chu. The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. *Multimodal Communication*, 5, 2, 93–109.
- Rajewsky, I. O. (2002). *Intermedialität*. Tübingen.
- Rajewsky, I. O. (2010). Border Talks. The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. In: Elleström, L.

- (Hrsg.). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Basingstoke, 51–68.
- Reinerth, M. S. & J.-N. Thon (Hrsg.) (2017). *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York.
- Rippl, G. & L. Etter (2013). Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 191–218.
- Robertson, W. (2016). Writing Another's Tongue. Orthographic Representations of Non-Fluency in Japanese Manga. In: Pasfield-Neofitou, S. & Sell, C. (Hrsg.). *Manga Vision. Cultural and Communicative Perspectives*. Clayton, 161–177.
- Salgueiro, J. (2008). Synesthesia and Onomatopoeia in Graphic Literature. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 10, 2, 581–597.
- Schikowski, K. (2014). *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Leipzig.
- Schröter, J. (2012). Four Models of Intermediality. In: Herzogenrath, B. (Hrsg.). *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries*. Hanover, 15–36.
- Schüwer, M. (2008). *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermediellen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier.
- Sell, C. & Pasfield-Neofitou, S. (2016). The Sound of Silence. Translating Onomatopoeia and Mimesis in Japanese Manga. In: Pasfield-Neofitou, S. & Sell, C. (Hrsg.). *Manga Vision. Cultural and Communicative Perspectives*. Clayton, 251–269.
- Shinohara, K. & Matsunaka, Y. (2009). Pictorial Metaphors of Emotion in Japanese Comics. In: Forceville, C. & Urios-Aparisi, E. (Hrsg.). *Multimodal Metaphor. Applications of Cognitive Linguistics*. Berlin, 265–296.
- Shinohara, K. 篠原和子 & Uno, R. 宇野良子 (Hrsg.) (2013). *Onomatopoe kenkyū no shatei. Chikazuku on to imi オノマトベ研究の射程—近づく音と意味*. Tokyo.
- Siebert, J. (2005). *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Berlin.
- Sina, V. (2015). Die Korrelation von Comic und Film. Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien. *CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 1, 99–121. Verfügbar unter <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/sina>
- Smith, K. & Hester, P. (2003). *Green Arrow. The Sounds of Violence [Green Arrow #11–15]*. New York.
- Surdiacourt, S. (2012). Image [&] Narrative #8. Tying Ends Together. Surface and Storyworld in Comics. *Comics Forum*. 27. Dezember 2012. Verfügbar

- unter <http://comicsforum.org/2012/12/27/image-narrative-8-tying-ends-together-surface-and-storyworld-in-comics-by-stein-surdiacourt>
- Teuber, O. (1998). Fasel beschreib erwähn. Der Inflektiv als Wortform des Deutschen. *Germanistische Linguistik*, 141/142, 7–26.
- Thompson, C. (2011). *Habibi*. London.
- Thon, J.-N. (2013). Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: Stein, D. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, 67–100.
- Thon, J.-N. & Wilde, L. R. A. (Hrsg.) (2016). *Mediality and Materiality of Contemporary Comics*. Special Issue of *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7, 3.
- Thoss, J. (2011). ‚This Strip Doesn't Have a Fourth Wall‘. Webcomics and the Metareferential Turn. In: Wolf, W. (Hrsg.). *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media. Forms, Functions, Attempts at Explanation*. Amsterdam, 551–568.
- Unser-Schutz, G. (2011). Influential or Influenced? The Relationship between Genre, Gender and Language in Manga. *Gender [&] Language*, 9, 2, 223–254.
- Unser-Schutz, G. (2015a). Language as the Visual. Exploring the Intersection of Linguistic and Visual Language in Manga. *Image [&] Narrative*, 12, 1, 167–188.
- Unser-Schutz, G. (2015b). Manga Studies #10. What Are You Reading? Approaches and Reasons for Looking at Language in Manga. *Comics Forum*. 24. November 2015. Verfügbar unter <http://comicsforum.org/2015/11/24/what-are-you-reading-approaches-and-reasons-for-looking-at-language-in-manga-by-giancarla-unser-schutz>
- Valero Garcés, C. (2008). Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish. In: Zanettin, F. (Hrsg.). *Comics in Translation*. London, 237–250.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. London.
- Varnum, R. & Gibbons, C. T. (Hrsg.) (2001). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson.
- Venus, J. (2014). Basismedien. Bild, Klang, Text, Zahl, Geste. In: Schröter, J. (Hrsg.). *Handbuch Medienwissenschaft*. Stuttgart, 215–222.
- von Müller, J. (2014). Die Sprechblase. Einbindung in das Bild, Auswirkung auf das Bild. In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Bildlaute & laute Bilder. Zur ‚Audiovisualität‘ von Bilderzählungen*. Berlin, 81–99.
- Walker, M. (1980). *Lexicon of Comicana*. Bloomington.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London.

- Weltzien, F. (2011). Hybrider Legitimationsdruck. Zu Rodolphe Töpffers Bastardisierung von Text und Bild. In: Becker, T. (Hrsg.). *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen, 115–136.
- Wiesing, L. (2010). Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild. In: Balzer, J. & Wiesing, L. (Hrsg.). *Outcault. Die Erfindung des Comic*. Bochum, 35–62.
- Wilde, L. R. A. (2012). *Der Witz der Relationen. Komische Inkongruenz und diagrammatisches Schlussfolgern im Webcomic XKCD*. Stuttgart.
- Wilde, L. R. A. (2014a). Die ‚gezeichnete Tonspur‘ und ihre Alternativen. Zur widerständigen Rolle der Akustik im ‚Medium Comic‘. In: Bachmann, C. A. (Hrsg.). *Bildlaute & laute Bilder. Zur ‚Audiovisualität‘ von Bilderzählungen*. Berlin, 101–128.
- Wilde, L. R. A. (2014b). Was unterscheiden Comic-, ‚Medien‘? *CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 1, 25–50. Verfügbar unter <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde>
- Wilde, L. R. A. (2015). Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. *Digital Comics. A Special-themed Issue of Networking Knowledge*, 8, 4, 1–14. Verfügbar unter <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386>
- Wilde, L. R. A. (2016). Comic. GIB Glossar der Bildphilosophie. 01. April 2016. Verfügbar unter <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Comic>. Nachgedruckt in 2017 als Das bildphilosophische Stichwort 18: Comic. *IMAGE: Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 26, 105–129. Verfügbar unter <http://www.gib.uni-tuebingen.de/image?function=fnArticle&showArticle=477>
- Wilde, L. R. A. (2017a). Comics | Piktogramme. Mediale Transformationen in der ‚Sprache‘ des Comics. In: Harbeck, M., Schröer, M. & Heyden, L. (Hrsg.). *Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt*. Berlin, 97–118.
- Wilde, L. R. A. (2017b). The Epistemology of the Drawn Line. Abstract Dimensions of Narrative Comics. In: Rommens, A., Dozo, B.-O., Turnes, P. & Dejasse, E. (Hrsg.). *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction*. Liège, 423–447.
- Wilde, L. R. A. (2018a). Evidenz und Medienrhetorik. Die komische Inszenierung wissenschaftlicher Darstellungen als junges Subgenre des (Web-) Comic. In: Heydenreich, C. (Hrsg.). *Comics und Naturwissenschaften*. Berlin, in Vorbereitung.
- Wilde, L. R. A. (2018b). Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics. In: Engelns, M., Preußner, U. & Giesa, F. (Hrsg.). *Comics in der Schule*. Berlin, in Vorbereitung.
- Willingham, B. & Buckingham, M. (2014). *Fables Tpb #20. Camelot*. New York.

- Wolf, W. (2011). Narratology and Media(lity). The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. In: Olsen, G. (Hrsg.). *Current Trends in Narratology*. Berlin, 146–180.
- Zanettin, F. (Hrsg.) (2008). *Comics in Translation*. London.

*Dr. Lukas Wilde,
Institut für Medienwissenschaft,
Wilhelmstraße 50, 72074 Tübingen
E-Mail: lukas.wilde@uni-tuebingen.de*