

CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor

Lukas R. A. Wilde (Tübingen)

Aufsatztitel

Was unterscheiden Comic-»Medien«?

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

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>>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de> – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Was unterscheiden Comic-→Medien?

Lukas R. A. Wilde (Tübingen)

So lange wurden nun bereits emotionale Debatten um die geteilte Identität des Comics, einerseits als »Medium«, andererseits als »Gattung« geführt, dass diese Frage mittlerweile von Comic Strips selbst für Pointen ausgebeutet wird, stellt W. J. T. Mitchell in seinem Essay *Comics as Media* fest (vgl. Mitchell, 256).¹ Weiterhin ist Dietrich Grünewalds Beobachtung zuzustimmen, dass der »Medien«-Begriff im Zusammenhang mit Comics in vielen Fällen einer vorwegnehmenden Nobilitierungsstrategie Vorschub leistet, welche die prinzipielle »Unschuld der Form« gegenüber fragwürdigen »Inhalten« in Schutz nehmen soll (vgl. Grünewald 2010, 16f.); ganz explizit so z. B. bei Scott McCloud und seiner Metapher des »leeren Gefäßes« (»the medium [...] a vessel«, McCloud 1994, 6), wie Dylan Horrocks herausgearbeitet hat (vgl. Horrocks).² Dieser strategische Gebrauch des Begriffs scheint in Teilen dem Gegenstand selbst geschuldet: Anders als viele andere, dem Comic gegenübergestellte Erzählmedien unserer *media convergence culture* (etwa Filme oder Videospiele, vgl. Jenkins 2006a, 260–263; insb. auch 2006b; Jensen 2010; Gardner 2014) beruhen Comics auf keiner bestimmaren oder bestimmenden Technologie und können zudem selbst in

unterschiedlichen »Medien« – nun verstanden als *delivery technologies* (vgl. Jenkins 2006a, 13) – auftreten: dem gedruckten Buch, einer Website oder gar einer Smartphone-App. Damit sieht man sich dem Dilemma ausgesetzt, einerseits (anstelle von »Medium«) Begriffe wie »Prinzip« oder »Format« für comictauglicher erachten zu wollen (vgl. Grünewald 2010, 14; Jüngst, 13f.), dennoch aber mit der Tatsache konfrontiert zu sein, dass der Comic tatsächlich als »konventionell-distinktes Medium« (Rajewsky, 6–18; vgl. Wolf) wahrgenommen wird. Insbesondere in Bezug auf intermediale Wechselwirkungen, z. B. zwischen Film und Comic, würde man diese Perspektive kaum aufgeben wollen (vgl. Ahrens 2011; Thoss). Entweder legt man also dem »Comic« eine rein kulturelle bzw. konventionelle Definition zugrunde – »a comic is what has been produced under the definition of a »comic«« (Barker, 8; vgl. Hague, 16; Witek; Cohn, 1–3) – oder aber man bemüht sich, die »Medialität«³ des Comics mittels Einschluss- und Ausschlusskriterien zu definieren, durch die Abgrenzungen gegenüber anderen visuellen »Medien« oder »Formaten« garantiert werden sollen – etwa gegenüber Bilderbüchern, Cartoons, Verkehrsschildern, Infografiken, bis hin zu Wandteppichen und Höhlenmalereien

(vgl. Groensteen 2007, 12–17; Becker 2011; Harvey; Hague, 11–18). Eine solche extensionale Differenzlogik (›nach außen‹) ist darum zumeist gleichzeitig auch intensional (›nach innen‹) wirksam: Aus dem Spektrum aller angenommenen denkbaren Eigenschaften des Comics, seien sie semiotischer, technisch-apparativer oder produktions- und rezeptionsästhetischer Natur, werden jeweils einige induktiv als relevant ausgewählt. Diese werden daraufhin zum Kriterium seiner ›Medialität‹ erklärt, zur Summe der Beschreibung seiner maßgeblichen Eigenschaften, zu denen weitere, kontingente hinzukommen können.

Zumeist setzen solche Kriterien, paradoxerweise, selbst wiederum an dem ›immer noch vorherrschende[n] wissenschaftlich-taxonomische[n] Interesse am Comic als *Medienkombination* von Text und Bild‹ (Becker 2010, 168; Herv. L. W.) an. Aufgrund dieses unterstellten Gegenübers der ›Basismedien Schrift und Bild‹ (Schanze, 207) bescheinigt z. B. auch Irina O. Rajewsky dem Comic eine ›plurimediale Grundstruktur‹ (Rajewsky, 15). Diese ›Medienkombination‹ könne sich freilich diskursiv zu einem neuen ›Einzelmedium‹ (ebd.; vgl. Wolf, 254) konsolidieren.⁴ Die ›Basismedien‹ (als erste Medienebene) treten somit innerhalb einer zweiten Ebene, des ›konventionell-distinkten Mediums Comic‹, auf, wobei dieses selbst von verschiedenen technisch-materiellen ›Medien‹ – *delivery technologies* als dritter Ebene – realisiert werden kann. Diese wirken wiederum auf die ersten beiden Ebenen zurück, etwa, wenn die *Scott Pilgrim*-App mit vernehmbaren Gitarrensounds neue ›Basismedien‹ ermöglicht (vgl. Hague, 75) oder ein Schwarz-Weiß-Druckverfahren diese einschränkt. Die Schwierigkeiten

in dieser Beschreibungssprache beruhen nun nicht allein darauf, dass keinesfalls geklärt ist, was mit den ›Bildern‹ des Comics überhaupt gemeint ist.⁵ Nähme man eine mediale Form-Inhalt-Differenz, die *vessel*-Metapher, tatsächlich ernst, so stellte sich zudem die Frage, wie sich funktional grundverschiedene ›Inhalte‹, nämlich all die *comicähnlichen* Werbeanzeigen, Infografiken, Piktogramme, Plakate, Logos, Otto Neuraths Isotypes, sowie die wachsende Zahl an *Information Comics* (vgl. Jüngst; Dolle-Weinkauf, 303–305; Hangartner; insb. Keller) vom ›eigentlichen‹ Comic (unserer Gegenstandsklasse, die kulturell als solche etabliert ist) unterscheiden. Anders gefragt: Wie wäre das Verhältnis des Comics als ästhetisches Medium zum Comic als kommunikativ-informativem Medium zu bestimmen (vgl. Elleström, 24–27)? Legt man rein konventionelle, kulturelle Definitionen zugrunde, ist eine kategoriale Trennung von vornherein ausgemacht, was im Falle des Webcomics und seiner beobachteten Rolle als Kommunikationskanal bereits schwieriger wird (vgl. Banhold/Freis, 174; Fenty/Houp/Taylor; Mitrevski; Hicks). Analytische Kriterien für eine Grenzziehung hingegen müssen wohl in vielen Einzelfällen Vorannahmen über die gesellschaftliche Funktion und Intention auf das Material zurückprojizieren.⁶ Wie also ist, zusammenfassend, ein Medienverständnis zu erreichen, das weder essentialistisch ist, noch die Veränderungen in der Funktion und Verwendung des Comics methodisch ausblenden muss? Oder besser: Wie kann man diese Unterschiede am besten erfassen, statt sie durch einen zu ›monolithischen‹ Begriff zu überdecken? Es stellt sich also als zentrales Ziel dieser Untersuchung, erstens, die Frage

nach einer Beschreibungssprache, die dem Spektrum grafischer Inskriptionen in ihrer Vielfältigkeit gerecht wird, sowie zweitens, welche Rückschlüsse dies für die ›Medialität‹ des Comics, beziehungsweise konkreter für medienwissenschaftliche Zugänge ermöglicht, die eine Anschlussfähigkeit an andere Bereiche von Comicforschung und Kulturwissenschaft gewährleisten. Paradoxaerweise aber scheint gerade die Medienwissenschaft am wenigsten dazu sagen zu können, was ein Medium eigentlich sei, bemerkt etwa Lorenz Engell: »Über die lapidar abschließende Ansicht dazu, ›es gibt keine Medien‹, ist man dabei allerdings nie hinaus und nie hinter sie zurück gekommen« (Engell 2011, 104).

Anstatt ›Medialität‹ als Sammelbegriff der Eigenschaften eines speziellen, bereits identifizierten Mediums zu verstehen oder anhand von ebenso vorausgesetzten »conceptual units such as image, music, text, film, verbal media or visual media« (Elleström, 14) zu beginnen, wird darum im Folgenden eine Perspektive gewählt, die Niklas Luhmann entnommen ist, nämlich die *operationale* Differenz zwischen ›Form‹ und ›Medium‹.⁷ Diese beobachterabhängige Unterscheidung, die »mittlerweile schon fast zum guten Ton jeder Medientheorie gehört« (Kirchmann/Ruchatz, 19), empfiehlt sich gegenüber einer objektiv am Gegenstand bestimmbaren Form-Inhalt-Differenz, da »sie so allgemein gehalten ist, dass sie stets auch spezifiziert werden muss, um analytisch produktiv zu sein, dafür aber auch kaum etwas präjudiziert« (ebd.). In einigen ersten Schritten sollen zunächst Begrifflichkeiten um das systemtheoretische ›Form‹-Konzept herausgearbeitet werden, welche dann anhand dreier *Basisunterscheidungen* am Comic beobachtet

werden können; dabei wird gleich nachgefragt werden, *wer* diese Unterscheidungen eigentlich vornimmt. Diese drei Grundoperationen des Comics, die Unterscheidung von +/- Bildobjekt, +/- Spur, sowie +/- Abstraktion, sind so gewählt, dass sie einerseits an einem gemeinsamen, möglichst kleinen Nenner ansetzen, einer von Scott McCloud vorgeschlagenen ›Urszene‹, andererseits aber bereits hier größtmögliche Beobachterabhängigkeit demonstrieren. ›Unterschieden‹ wird nämlich in zweierlei Hinsicht: einerseits durch verschiedene *theoretische* Perspektiven und Konzeptionen innerhalb der Sekundärliteratur, in der dadurch auch vergleichende Abgrenzungen gegenüber anderen Medien vorgenommen werden, andererseits aber bereits durch entsprechende *ästhetische* Verfahren des Comics selbst, die mittels rekursiver Markierungsoperationen ihre eigenen medialen Konstitutionsbedingungen reflektieren. Dies wird abschließend auch zur aufgeworfenen Frage zurückführen, wie sich die kulturell als ›Comic‹ etablierte Gegenstandsklasse dergestalt vielleicht doch gegenüber verwandten Artefakten profilieren lässt, welche eher auf Eindeutigkeit und Transparenz ihrer Kommunikationsmittel abzielen. Was also sind Comics, wenn sie als Medien gedacht werden?

Die Form des Mediums

›Medialität‹ meint zunächst einmal nur die Funktionsdynamik der sinnhaften Welter-schließung anhand bestimmter, immer auch anders denkbarer Differenzlogiken (vgl. Ernst 2012, 208). Es geht also um Beobachtungen, nicht um Eigenschaften.⁸ Wir erkennen ein ›Medium‹ zunächst daran, dass wir das in ihm

Artikulierte auch anders differenzieren und unterscheiden könnten – vor dem Hintergrund der Möglichkeiten, die es zur Verfügung stellt, aber eben auch limitiert. Ausgangspunkt ist dabei die von Fritz Heider (2005) weiterentwickelte Differenz zwischen »Medium« und »Ding«, bzw. bei Luhmann (1998) zwischen »medialem Substrat« und »Form«. Medien werden an der Kontingenz der Formbildungen erkennbar, die sie ermöglichen, also daran, was in ihnen durch operationale Sinnunterscheidungen als jeweilige »Außenseite« prozessiert bzw. verworfen wird.⁹ Das mediale Substrat meint die zur Verfügung stehenden Elemente, die selektiert, rekombiniert und umstrukturiert werden können, um jeweils temporäre Formen zu bilden (vgl. Luhmann 1998, 190 u. 196). Mit Formen »sind immer Einheiten gemeint, die von einem beobachtenden System konstruiert (unterschieden) werden« (Luhmann 1997, 167) und nicht etwa Elemente in einem naturwissenschaftlichen oder intersubjektiv vorfindbaren Sinn. Mit den Worten von Hans-Dieter Hubers systemtheoretischer Bildtheorie:

Was als »Einheiten« oder »Bestandteile« aufgefasst wird, lässt sich nicht aus der Natur oder aus den Eigenschaften der Bestandteile selbst entscheiden, sondern nur aus den spezifischen Unterscheidungen und dem Erkenntnisinteresse des Beobachters. (Huber, 38)

Es geht somit um eine Aufmerksamkeitsbindung. Formen in der Sprache werden etwa durch Worte gebildet, wodurch in diesem Beispiel die Stimme (oder eine sie übertragende Technologie) unbeobachtet bleibt. Das erste, unhintergehbare »Medium« ist dabei bei Luhmann »Sinn«, dessen »Form« wiederum die Differenz von Aktualität und Potenzialität

bildet (vgl. Luhmann 1998, 40 u. 50). Dieses Begriffspaar stellt damit gleichzeitig die allgemeinste Fassung dar, die Luhmann dem Medienbegriff gibt.¹⁰ Das Verhältnis der Form zu ihrem jeweiligen Medium ist das der Selektivität. In der Medienphilosophie hat sich für diese Differenzziehung, also der *Einheit der Differenz* von Form und Medium, anstelle des missverständlichen »Mediums« eben der Begriff der *Medialität* durchgesetzt:

Der Vorteil dieses Arrangements ist, dass der Begriff des Mediums für das mediale Substrat reserviert werden kann. Auf diese Weise ist es möglich, argumentativ bei der Medialität zu beginnen. (Ernst 2012, 216).

Dabei fällt auf, dass nicht nur die Form-Medium-Differenz *selbst* eine solche Zwei-Seiten-Form ist, welche auf der Innenseite eben Formen, auf der Außenseite die unmarkierten Möglichkeitsräume des medialen Substrats bereithält. Auch diese Zwei-Seiten-Form in ihrer Gesamtheit kann wiederum als *eine* Seite einer Form, nämlich als die markierte Seite im medialen Substrat *der Sprache* verstanden werden. Andere denkbare sprachliche Differenzen wie »Substanz/Akzidenz« wurden damit schließlich verworfen (vgl. Khurana 1998, 132). Am ausführlich untersuchten Beispiel der Sprache wird deutlich, dass »Medium/Form [...] aus denselben Elementen [bestehen] und sich nur relativ zueinander unterscheiden« (Khurana 2004, 100). Daraus ergibt sich das, was Martin Seel als »Stufenaufbau von Medium/Form-Verhältnissen« (Seel, 247) bezeichnet, welche in die eine Richtung auf immer speziellere Formbildungen, in die andere Richtung auf immer weitere Kontingenzhorizonte bezogen sind:

So sind die Worte einer Sprache [...] ihrerseits ›Formen‹, nämlich Gestaltungen im Medium von Lauten, und auch Laute können wieder als Formen aufgefasst werden, nämlich Gestaltungen im Medium von Geräuschen, wie auch einzelne Geräusche wieder als Formen aufgefasst werden können, nämlich als Ereignisse im Medium des Rauschens, das den Hintergrund allen Hörens bildet. (Seel, 247)

Stets ließen sich weitere vorgängige Kontingenzzräume angeben, die in Sinnunterscheidungen als ›Außenseite‹ verworfen worden sind:

Wenn Medium und Form erst in einem praktischen Prozess, in dem sie aufeinander verwiesen sind, gemeinsam konstituiert werden, dann heißt dies auch, dass es immer wieder möglich ist, dass Kompositions- und Dekompositionsniveaus sich verschieben. (Khurana 2004, 103)

Ein zusammenfassendes Beispiel von Thomas Khurana anhand der Schrift bringt auf den Punkt, dass unter diesem ›Medium‹ eben

gar nicht der materielle Träger der Schrift, die materielle Inskription verstanden wird, sondern die in Operation versetzte, zeitlich sich fortsetzende ›Schrift‹: ihre Rekombinierbarkeit als mentale Operation. (Khurana 1998, 137)

Bei der Identifizierung einer solchen (hier: sprachlichen) Form geht es noch nicht um die Frage nach ihrer Referenz oder ihrer wie auch immer verstandenen Bedeutung, denn jedes Objekt – und jede Inskription – kann *als* ganz verschiedene Formen für ganz verschiedene Zwecke operationalisiert werden. Etwas weniger abstrakt lässt sich dies am Beispiel des Films verdeutlichen: Entweder ich *verwende* ›Bewegung‹ als filmische Form, anhand derer ich nun die verschiedenen Medialitäten von Film und Fotografie beobachten und unterscheiden kann (Innen- bzw. Außenseite

wären hier eben +/- Bewegung, welche sich am Film beobachten lässt, nicht aber an der Fotografie) oder ich *beobachte* die Bewegung *als* filmische Form, womit ich nach +/- Form-Sein differenziere (vgl. Paech 1998; 2007; Kirchmann/Ruchatz, 27; grundlegender zum Zusammenhang systemtheoretischer Prämissen vgl. Fuchs; Esposito, 88–100). Nach der Medialität zu fragen, bedeutet somit, die Aufmerksamkeit darauf zu lenken, warum etwas in einer medialen Konfiguration *als* etwas – in Differenz zu Alternativen – Gegenstand einer Unterscheidung wird. Keine dieser Perspektiven ist zwingend: Medialität wird somit zusammenfassend

durch diskursiv-rhetorische Operationen hervorgebracht, die nicht nur in der wissenschaftlichen Beobachtung, sondern auch auf künstlerischen und populären Feldern [...] unentwegt praktiziert werden. (Kirchmann/Ruchatz, 25)

Welche Basisunterscheidungen könnten also als primäre Formen der Aufmerksamkeitsbindung des Comics fungieren, die so seine Medialität konturieren?

Basisunterscheidung 1: das Bildobjekt

Anhand dieser, von Scott McCloud vorgeschlagenen ›Urszene‹ des Comics, einer Art Smiley-Gesicht, soll im Folgenden dargelegt werden, wie bereits eine überaus simple Inskription als mindestens drei ganz verschiedene Formen unterschieden werden kann: »What are you really seeing?« (McCloud 1994, 31) Die erste ›Zwei-Seiten-Form‹, die wir hieran fast automatisch anschließen werden, ist die zwischen materiellen Linien auf Papier als unmarkierter Außenseite der Unterscheidung und ›einem Gesicht‹, einem Bildobjekt auf der

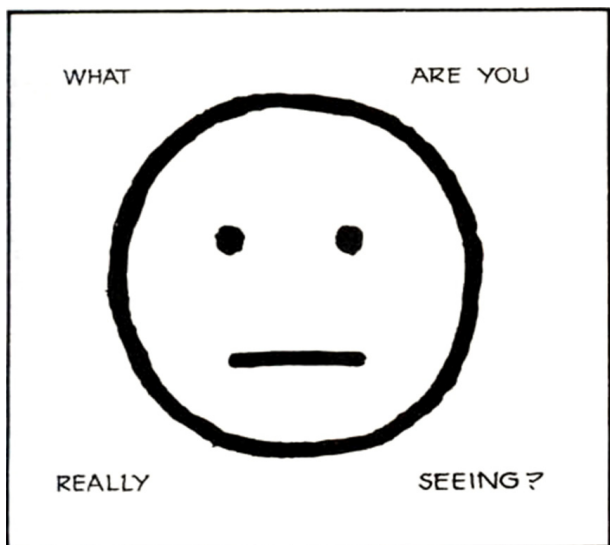


Abb. 1: *Understanding Comics* (McCloud, 31).

markierten Innenseite der Unterscheidung: die von Gottfried Boehm als solche titulierte (und in der Bildwissenschaft vielfach aufgegriffene) »ikonische Differenz« (vgl. Boehm, 29).¹¹ Kann man den Blick umkehren und hier, naiv gesprochen, »das mediale Substrat des Bildes selbst« sehen? Selbstredend, möchte man zunächst meinen. Gerade auf dem Widerstreit dieser zwei Sichtweisen – dem zwischen Bildträger und Bildobjekt – beruht ja das Bild-Sehen (mit Husserl gesprochen, vgl. Wiesing 2000, 43; 2005, 37).¹² Scheint der Bildträger nicht genau jener Ermöglichungshorizont zu sein, der mit dem medialen Substrat gemeint ist? Differenzlogisch geschult muss man aber einwenden, dass man mit dem Bildträger nicht das so verstandene »Bild-Medium« an sich in den Blick bekommt, sondern nur neue mögliche Formen. Wendet die Betrachter_in die Aufmerksamkeit nämlich auf die inskribierte Papierseite, so wird er doch (mit Luhmann: sinnhafte) Formen der Materialität sehen, z. B. Unebenheiten im Papier, die Maserung, die Tinte etc.:

Nicht als Material selbst, sondern wiederum nur als vom jeweiligen Kunstwerk mit transportierte und ausgestellte Form kann es [das Material] in den Blick geraten und somit auf den Prozess der Bildgenese verweisen (Kirchmann/Ruchatz, 20; vgl. Paech 1998, 23).¹³

Die Medialität des Bildes wird nur etwa dort erahnbar und kommunizierbar, wo die ikonische Abbildungsrelevanz, das heißt die zur ikonischen Klassifizierung relevanten Eigenschaften, so stark zurückgeht, dass die *Formierung*, die ikonische Identifizierung, nicht mehr weitgehend unbewusst abläuft und schon das Differenzieren von Figur bzw. Grund einige Mühe macht (vgl. Blanke, 78–96). Dies ist etwa im Drudel (Abb. 2) der Fall, einem Bilderrätsel, in dem das »Sehen-als« mitunter sogar enormer Anstrengung bedarf.

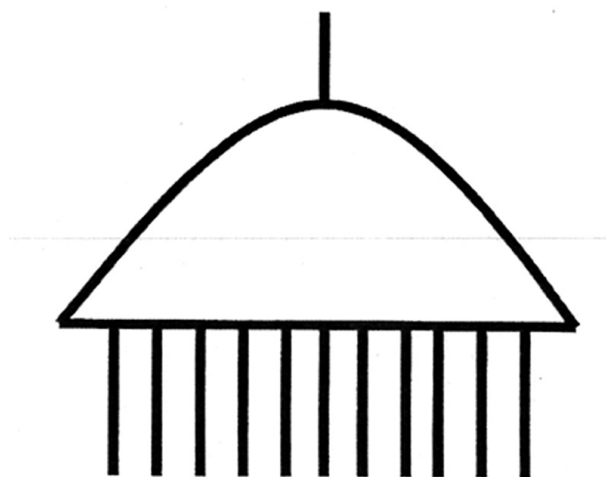


Abb. 2: *Vom Bild zum Sinn* (Blanke, 98).

Den gegenteiligen Fall führt Wittgenstein mit seinem berühmten Hasen-Enten-Kopf vor (Wittgenstein, 521), welchen man sogar entweder »als Hase« oder »als Ente« sehen kann – nie aber als beides zusammen. Wittgensteins Pointe dabei betrifft weniger die Differenz

beider Bildobjekte, sondern das, was sie eint, nämlich, dass ich die Ermöglichungsbedingung *beider* ›Sehen-als-Optionen‹ – wir könnten sagen: die Medialität, die Einheit der Differenz beider Unterscheidungsmöglichkeiten – selbst *nicht* sehen kann, dass sie aber durchaus immer dann »aufleuchtet« (Krämer 2009, 115), wenn das Kippbild wechselt, wenn wir also eine Neuziehung der Zwei-Seiten-Form vornehmen. Auch die Form der Materialität kann die relevante Unterscheidung werden. Dabei handelt es sich um ein Verfahren, das in den modernen Künsten wohlbekannt ist und z. B. von McCloud mustergültig durchdekliniert wird, wenn er Magrittes Pfeife ›zitiert‹ und die Beobachtung der Betrachter_in so nacheinander auf die verschiedenen, ›zu Formen geronnenen‹, technisch-apparativen und künstlerisch-ästhetischen Ermöglichungsbedingungen lenkt, die unseren Basisunterscheidungen zu Grunde liegen können:

This is not a pipe. / This is a painting of a pipe. [...] This is not a painting of a pipe. This is a drawing of a painting of a pipe. / N'est-ce pas? / Nope wrong again. It's a printed copy of a drawing of a painting of a pipe. / Ten copies actually. / Six if you fold the pages back. (McCloud 1994, 24f.)

Dieses Beispiel zeigt, dass sich nur dann zwei getrennte ontologische Sphären (Bildobjekt/Bildträger) gegenüberstehen, wenn ausgeblendet bleibt, *als* was man die ›Pfeife‹ jeweils von dem unterschiede, was sie *nicht* ist, wofür McCloud nacheinander fünf an-

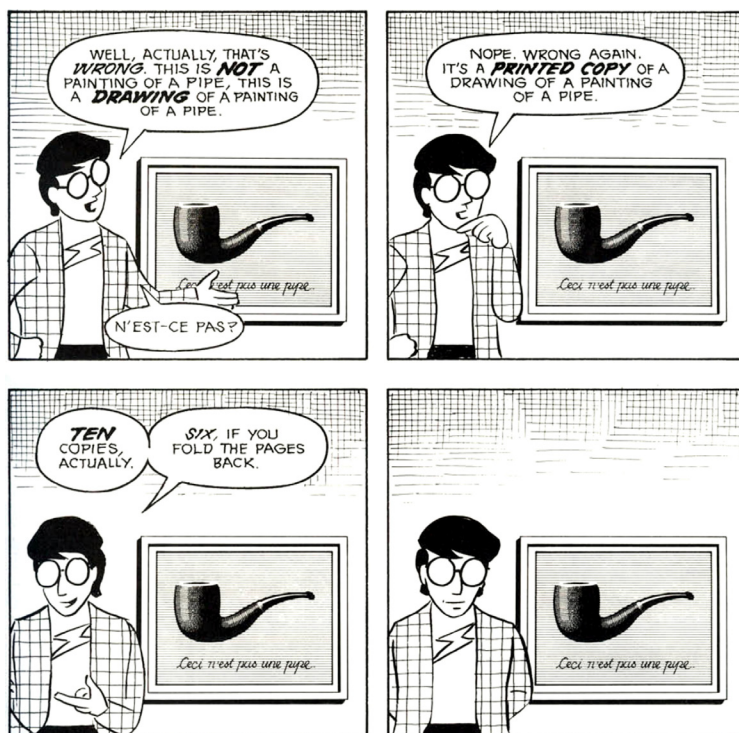


Abb. 3: *Understanding Comics* (McCloud, 25).

einander anschließende Differenzierungen anbietet, die unterschiedliche Bereiche der Produktion und Ästhetik des Comics mit einbeziehen. Beobachten wir McClouds ›Formangebote‹ vor unserer Frage nach Form und Medium, also vor der Frage, welche *anderen* binären Differenzen denkbar gewesen wären, so nutzen wir nicht mehr McClouds Formen, sondern beobachten seine *Auswahlverfahren*. Durch eine solche »Markierungsoperation« (Kirchmann/Ruchatz, 22) lässt sich die Verschiebung unserer Aufmerksamkeitsbindung auf die Form *als Form* reflektieren, wobei das, was wir hier als ›McCloud‹ bezeichnen, natürlich selbst lediglich ein Element des Comic- > Textes‹ ist – und nicht etwa der biografische Autor. So macht der Comic seine eigenen medialen Ermöglichungsbedingungen sichtbar, was sich als *rekursive* Markie-

rung verstehen lässt (vgl. ebd., 20f.), insofern die Unterschiede, die eine Form im Prozess des Beobachtens zu ziehen gestattet, selbst zur *beobachteten* Form werden (vgl. Esposito, 90–92). Diese Markierungsoperation fällt hier, in sprachlich-diskursiver Fassung, gewiss nicht sonderlich subtil aus; weniger explizite Beispiele werden sich später finden lassen.¹⁴

Gegenüber einer linearen ›Staffelung‹ von Medium-Form-Verhältnissen, wie ursprünglich Luhmann (1997) und insbesondere Seel (vgl. 257) sie formulieren, muss an dieser Stelle eine entscheidende Korrektur vorgenommen werden. Khurana fragt in den ›philosophischen Einführungen‹ der *Medientheorien* zwar vorsichtig, ob neben der Staffelung weitere Beziehungen zwischen Formen und Medien denkbar wären (wie partielle Parallelität, wechselseitige Bedingung usw., vgl. Khurana 2004, 103). In einer früheren Untersuchung arbeitete er hingegen bereits heraus, dass Staffelungen und Hierarchien stets nur sehr begrenzt und lokal möglich sind (vgl. Khurana 1998, 130–133). Alle intersubjektiv gegebenen ›Dinge‹ – also auch Inskriptionen, Linien usw. – können als Überschneidungspunkte von unzähligen Formen dienen, durch deren Verwendung die unterschiedlichsten ›Medialitäten‹ immer schon mitgedacht sind und rückwirkend rekonstruiert werden können. Jürgen Fohrmann schlägt sogar vor, dass geradezu eine wechselseitige Substituierbarkeit beider Seiten bestehe, da man die Schrift als Medium des Drucks, aber auch den Druck als Medium der Schrift erachten könne (vgl. Fohrmann, 8). Dies spräche aber nur für die Beobachterabhängigkeit, nicht jedoch für die Beliebigkeit der Unterscheidung: Der Blick-

winkel, den man wählt, sagt viel über die angenommene mediale Ausgangsbedingung, den Konstitutionszusammenhang des Interesses, aus. Mit Paech:

Die (apparativ-technische) Gegenständlichkeit des Mediums rutscht sofort in die Funktionale, wenn sie operativ gefasst wird, als Mittel zum [...] Zweck gewissermaßen, und es bleibt eine Form sichtbar, in der dieser Zweck erreicht wird. (Paech 1998, 20)

Somit lässt sich gerade *nicht* von einem eindeutigen Abfolgeverhältnis im Sinne eines Stufenbaus sprechen, sondern von heterogenen Perspektiven, die auch disziplinär sehr unterschiedlich bedingt sein können, wie sich gleich zeigen soll.

Basisunterscheidung 2: die Spur

Ich möchte weiter bei McClouds erwähnter ›Urszene‹ bleiben und noch einmal fragen: Was zeigt sie? Drehen wir also den Blick um und werfen wir dargestellte Bildobjekte auf die unmarkierte Außenseite. Die Frage danach, in welcher Medialität wir die materielle Linie betrachten wollen, ist die Frage danach, *als was* wir sie von dem unterscheiden, was keine Comielinie sein soll. Und hier stoßen wir auf ein weiteres Bestimmungsstück des Comics, welches in der Forschung für seine Konturierung gegenüber anderen Darstellungsmitteln immer zentraler wird (zentraler auch als die wohl für die meisten Bildmedien konstitutive Träger-Objekt-Unterscheidung), nämlich die Spur der Zeichnerhand. Vergleiche zur Fotografie sind aufschlussreich: Die Imagination eines ›Zeit-Spalts‹, einer zeitlichen Selektion aus einem vorfotografischen Kontinuum (vgl.

etwa Paech 1998), hat im Comic eine Entsprechung in der unterstellten Indexikalität, der kausalen Verursachung dieser Spur durch die Linienführung der Zeichner_in. Bei dieser Annahme nun werden es neben semiotischen auch narratologische Fragestellungen sein, die anhand dieser ›Form‹ eine bedeutungstragende Differenz markieren: »Of all the media that developed in technical modernity, graphic narrative alone has not effaced the line, thereby indexing its embodied creation« (Horstkotte, 33). Thierry Groensteen hat diese Verschiebung des Beobachtungsinteresses unter Daniel Arasses Differenzierung zwischen »iconic« und »pictorial details« diskutiert, »the first referring to a particularity of the painted object, the second to the presence of pictorial matter itself (...) as a local and detectable graphic performance« (Groensteen 2007, 125f.).

Die Linie als Signatur der Zeichner_in – als »arguably the most undertheorized element in comic scholarship and one that has no equivalent in any other narrative form« (Gardner 2011, 33; vgl. Lamarre), wie Jared Gardner es formuliert – müsse als »trace of the hand«, als »graphic enunciation« erschlossen werden (Gardner 2011). Diese Spur solle, führt Gardner weiter aus, wie die *Stimme* des oralen Erzählers betrachtet werden, was auch für Comic-Analysen enorme Schlagkraft bringe. Denn ebenso, wie die Stimme in Luhmanns Medienbegriff als Ermöglichungshorizont, als mediales Substrat des gesprochenen Wortes, unsichtbar bleibt, selbst aber – etwa durch ästhetische Verfahren im Film – als Form im Substrat der Laute markierbar werden kann (vgl. Engell 2002, 160), fordert Gardner eine Aufmerksamkeitsverschiebung auf eben jene »grafische Enunziation«. Diese

kann daraufhin, wie es bei Groensteen angelegt und von Karin Kukkonen ausformuliert ist, der realen Autor_in bzw. der Zeichner_in zugerechnet werden: »because they [Comics] are hand-drawn, they seem to work as an immediate representation of the experience of the author« (Kukkonen 2013, 56). Kontrastierend zur biografischen oder auch impliziten Autor_in kann, wie in Phillippe Marions *Traces en Cases*, eine eigene comicspezifische narratologische Instanz veranschlagt werden (vgl. Marion; Baetens).¹⁵ Entscheidend für die hier geführte Argumentation ist, dass diese Spur in beiden Fällen nicht mehr allein in ästhetischen Grenzbegriffen wie ›Expressivität‹ als *Außenseite* des ›eigentlichen‹ Erzählens des Comics verworfen, sondern ihr narratives Potenzial ins Auge gefasst wird, etwa als in der Theorie weitgehend unerschlossene *discours*-Ebene (vgl. Horstkotte, 33). Damit aber ist impliziert, die handgezeichnete Linie als wesentlichen Teil der Comic-*Formierung* zu verstehen, die mehr als eine unthematische, d. h. unbeobachtete Ermöglichungsbedingung der Inskription darstellt. Sobald die Linie dergestalt aufgefasst wird, schließen wir damit etwa fotografische Abbildungen im Comic als etwas *Fremdmediales* aus, obgleich diese von technisch-apparativer Seite her natürlich problemlos Teil des Formbestandes des Comics sein können. Tatsächlich aber werden Fotoreproduktionen im Comic von Monika Schmitz-Emans als »inter- bzw. transmediales Arrangement« (Schmitz-Emans, 55) bezeichnet (etwa in Art Spiegelmans *Maus*), was den Prozess der Mediendifferenzierung durch Formvergleiche noch einmal gut vor Augen führt. Zwingend ist diese Exklusion des Fotos aber keinesfalls, da gerade »künstlerische Dar-

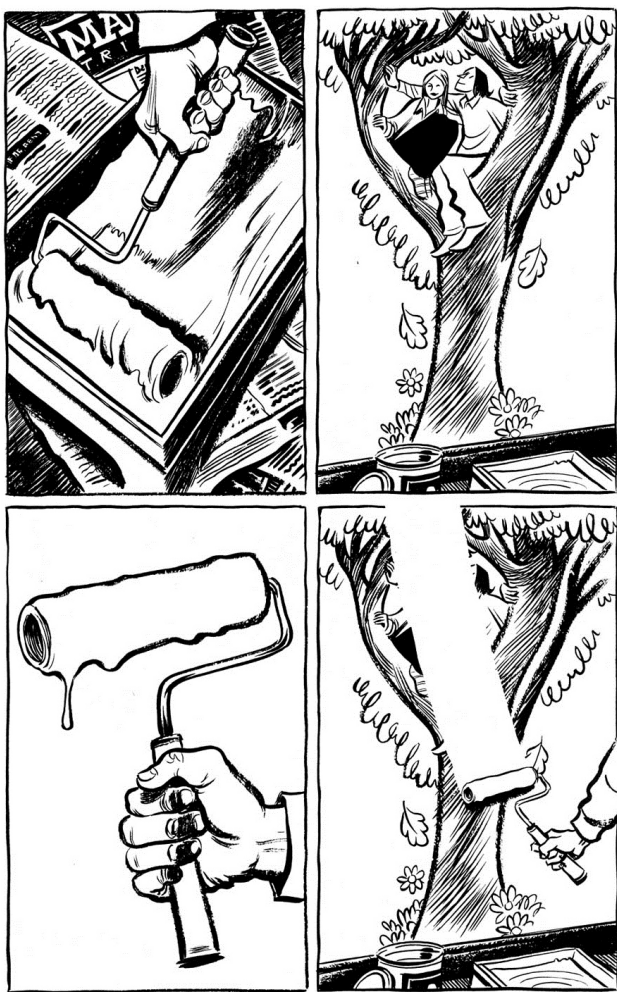


Abb. 4: *Blankets* (Thompson, 540).

stellungen den Rezipienten vor die Frage stellen, wann er »Medien« als distinkt wahrnimmt und wann nicht, wann er welche Darstellung als »was« wahrnimmt (als ein »Foto« oder als eine »Zeichnung«)« (Schmitz-Emans, 56). Der Comic selbst vermag auch diese Form der Linie zu thematisieren, was vor allem im Bereich der autobiografischen Narration eine häufig gewählte rekursive Markierung darstellt. Wenn die Schöpfer_in innerhalb der dargestellten Welt selbst auftritt, so sollen sich für die Leser_in nicht nur tatsächliche und implizite Autor_in einander annähern, sondern auch verschiedene *Formierungen* der gezogenen Linie. Sichtbar wird dies dort, wo die

Momente des Umschlags, die Neuzeichnungen der beobachteten Differenzen, zu Bestandteilen der kommunizierten Unterscheidungen werden.

Kukkonen zeigt dies einleuchtend am Beispiel von Craig Thompsons *Blankets*, in dem sich eine Darstellung des Protagonisten und seiner Jugendliebe auf einem Baum als bloße Zeichnung Thompsons herausstellt, die »er selbst in einem Folgepanel überstreicht – mit samt der Panelbegrenzung (Abb. 4). Damit macht Thompson seine Urheberschaft an den Darstellungsmitteln selbst zum Gegenstand:

The Craig who paints in the storyworld is also the Craig who draws on the pages of the comic. Here, the inside and outside of the storyworld [...] merge, and both acts of painting become one. (Kukkonen 2013, 65)

Man sieht daran, dass mit dieser Basisunterscheidung andere »mediale« Aspekte des Comics relevant werden, etwa Produktionsumstände gegenüber Rezeptions- und Wahrnehmungsbedingungen, die daraufhin auf zweifache Weise semantisiert werden können: Einerseits innerhalb der Comic-Theorie, die sich ihrem Gegenstand und seinen Formen z. B. semiotisch oder narratologisch nähern kann, andererseits aber bereits durch die Werke selbst, die solches Potenzial innerhalb ihrer Narration nutzbar machen.

Basisunterscheidung 3: Abstraktion

Neben diesen zwei Selektionsmechanismen, +/- Bildobjekt und +/- Spur, wären sicherlich viele andere denkbar, die ebenfalls bereits anhand unseres Smileys diskutierbar sind: Man denke insbesondere an den »Cartoon« im Sinne McClouds (McCloud 1994,

29–45; vgl. Packard 2006, 121–158)¹⁶ oder die immer häufiger im Comic-Vokabular aufzufindenden diagrammatischen Strukturbilder.¹⁷ Der Schwerpunkt soll indes auf einer weiteren Selektion liegen, welche die Abhängigkeit der medialen Vorannahmen vom disziplinären Zugang noch deutlicher vor Augen führt: Es geht dabei um den Begriff der Abstraktion. Offensichtlich sind Darstellungen wie die von McCloud verschieden »abstrahiert« von dem, was sie repräsentieren. Damit aber kann ganz Verschiedenes gemeint sein, wie Erwin Feyersinger für den Animationsfilm gezeigt hat. »Abstrakt« in einem weiten Sinne bezeichnet »stilisierende Abstraktion« (Feyersinger, 39), also das Ergebnis eines Prozesses, bei dem ausgehend von einer größtmöglichen, »realistischen« Detailfülle schrittweise Details weggelassen werden: Man abstrahiert, reduziert oder stilisiert etwas Realistisches, um zu einem abstrakten Ergebnis zu kommen.¹⁸ »Abstrakt« in einem engen Sinne hingegen meint nicht-gegenständliche Objekte, die gar keine diegetischen Entitäten darstellen, sondern »reine Formen und Farben« (ebd.).

Diese verschiedenen Wege zur »Abstraktion« decken sich genau mit den beiden Flügeln von McClouds bekannter Darstellungspyramide des Comic-Vokabulars (Abb. 5). Vertikal führt der Weg zur nicht-gegenständlichen »picture plane«, auf horizontaler Achse hingegen zur

größtmöglichen Wahrnehmungsnähe einer gedachten »Realität« (vgl. McCloud 1994, 51). Dem Gesamtansatz der Untersuchung folgend wäre McCloud entgegen zu halten, dass diese »Verortung« nicht unbedingt im Material

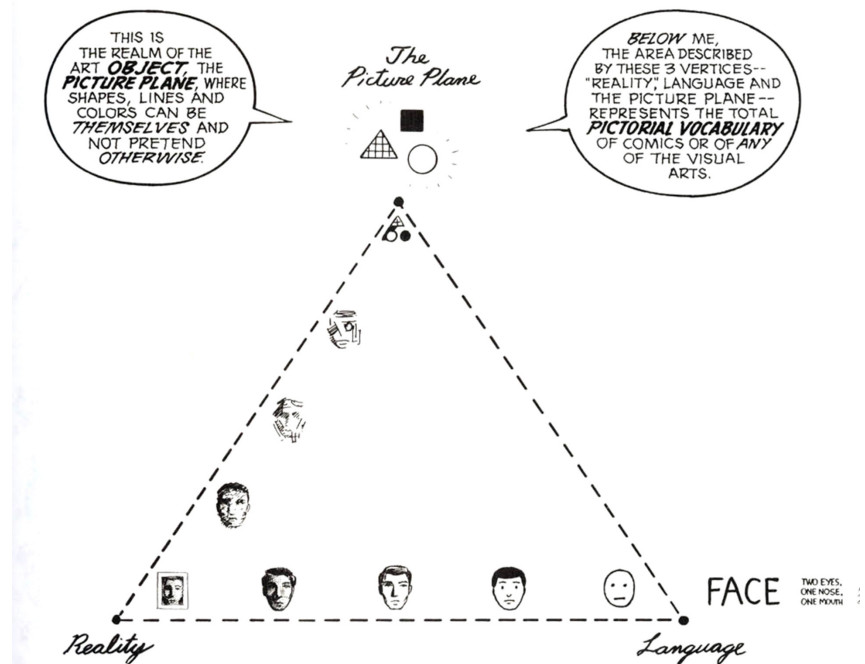


Abb. 5: *Understanding Comics* (McCloud, 51).

der Zeichnungen liegen muss, sondern eine operationale Aktualisierung einer vielleicht spezifischen Comic-Medialität darstellt. Eine solche »schrittweise Abstraktion« anzunehmen setzt voraus, »hinter« den abstrahierten Darstellungskonventionen des Comics eine »realistischere« diegetische Realität vorauszusetzen, welche wir von diesen Konventionen als bloßen Darstellungsmitteln unterscheiden können. Die Plausibilität dieser Setzung wurde immer wieder angezweifelt, etwa von Martin Schüwer, der die folgende vieldiskutierte Frage aufwirft, ob man »den karikaturhaften Stil von Charles M. Schulz‘ Peanuts

einzig dem Diskurs zurechnen und sich vorstellen [solle], dass Charlie Brown und Lucy im Rahmen der erzählten Welt eigentlich ganz anders aussehen« (Schüwer, 32). Lambert Wiesing und Jens Balzer haben die Annahme einer ›realistischen‹ diegetischen Realität ›hinter‹ der Darstellung entschieden verneint:

Es gibt nicht den eigentlichen Yellow Kid, den eigentlichen Donald Duck, den eigentlichen Tim, auf die die Bilder in den jeweiligen Comics verweisen und die durch die Bilder interpretiert wären, sondern es gibt nur die jeweils stilistisch andersartige, nur sichtbare Comicfigur im Bild (Wiesing 2010, 62).

Dieser Unterschied, den die Annahme einer Abstraktion macht, lässt sich je nach disziplinärem Zugang und mitgetragenen Vorannahmen sehr verschieden verstehen – und verwenden. Seiner phänomenologischen Comic-Theorie geschuldet, reserviert Wiesing ein vom sichtbaren Bildobjekt unterschiedenes ›Gemeintes‹ (nach Edmund Husserl: »ein Sujet‹) für *verweisende Referenz*, für kommunikative Prozesse, in denen ein Bild als referenzielles Zeichen eingesetzt wird (vgl. Wiesing 2005, 42). Mit Husserls Begriffen ist dies die Differenz vom Bildobjekt als Wahrnehmungsphänomen zu einem Bildsujet als mentalem Inhalt, welche gemeinsam mit unserer ersten Basisunterscheidung (der Differenz Bildobjekt/Bildträger) eben die *doppelte Differenz* des Bildes ausmacht (vgl. etwa Günzel, 72).¹⁹ Da Wiesing eine solche Referenz im Comic als nicht gegeben sieht, macht er genau hierin den entscheidenden – wir könnten sagen, medienspezifischen – Unterschied von Comic-Bildern zu Werken der bildenden Kunst aus: In der Malerei rechne man ›stilistische Verzerrungen‹ stets einer Inter-

pretation des Künstlers zu, was eben ein ›realistischeres‹ Bildverständnis impliziere als im Comic (vgl. Wiesing 2010, 62). Schüwer hingegen parallelisiert in seiner narratologischen Comic-Theorie diese Differenz mit der nun überhaupt nicht mehr comicspezifischen Unterscheidung zwischen *histoire* und *discours*, also zwischen der dargestellten Welt und den Mitteln ihrer Darstellung (zur Diskussion vgl. Packard 2013; Surdiacourt).²⁰ In seiner Rekonstruktion und Fortführung dieses Gedankens zeigt Stephan Packard, dass durch diese narratologischen Voraussetzungen – und unter der Annahme des Comics als einem narrativen Medium – folgerichtig ›nur-darstellende Bilder, also Nicht-Comics‹, von ›erzählenden, also echten Comics‹, differenziert werden könnten (Packard 2013, 23–30). Packard selbst wiederum hat die Unterscheidung +/- Abstraktion innerhalb seiner psychosemiotischen Comictheorie noch einmal auf gänzlich eigene Weise operationalisiert.²¹ Entscheidend ist aber für ihn ebenfalls, dass diese Frage nach der Annahme einer realistischeren Realität ›hinter‹ der Darstellung nicht ›richtig‹ oder ›falsch‹ beantwortbar ist, dass dieser »methodische Zweifel«, wie Packard ihn nennt (vgl. ebd., 19), dieser »konstitutive blinde Fleck« (Packard 2006, 242), dem Comic geradezu eingeschrieben scheint, womit einmal mehr eine Medienspezifik festgestellt wurde. Während dieser Unterschied, ob hinter der Abstraktion eine andere phänomenale Welt liege, in der bisherigen Argumentation allein in theoretischen Konzeptionen – in Beobachtungen zweiter Ordnung – relevant wurde, so gilt es nun zu zeigen, wie diese Frage auch innerhalb der Markierungsoperationen des Comics selbst zentral werden kann.²² Auffällig ist dies

im Falle des Verkleidens und Maskierens: Packard hat anhand zahlreicher Beispiele verdeutlicht, wie Comic-Protagonist_innen durch scheinbar geringfügigste Manipulationen ihrer relevanten Konturen und Anzeichen auch für ihr diegetisches Umfeld nicht mehr wiedererkennbar sind oder mühelos in die Rolle einer anderen schlüpfen können, ohne dass

Es gibt auch narratologisch gesehen keinen prinzipiellen Grund, warum die *Phänomenalität* der dargestellten Welten unserer ›realistischen‹ Welt entsprechen müsste und sich nicht verschieden stark der Darstellungsqualität annähern könnte. Dies ginge noch über Gardners Aufforderung hinaus, die zuvor angesprochene Linienführung als *dis-*



Abb. 6: *Dem Wandler auf der Spur* (Tulipano/Gatto/Mazzon, 317 u. 323).

dies von Mit-Protagonist_innen durchschaut wird. Nach Packard ist »Donald [...] als Phantomias mit Cape und schwarzem Augenband selbst für nächste Verwandte nicht mehr wiederzuerkennen« (Packard 2006, 152). Hier muss also auch innerhalb der Diegese von abstrakt-reduzierten Unterscheidungskriterien ausgegangen werden, die von den Protagonist_innen selbst manipuliert werden können (Abb. 6):

Erstaunlich ist allerdings, daß diese Konsequenz der Cartoonzeichen so bereitwillig in die *histoire* so vieler Comics aufgenommen wurde [...]. Dieses Phänomen steht im Widerspruch zu der Aufmerksamkeit, die immer wieder auf die Feststellung verwendet wird, daß Donald etwa ein Mensch und keine Ente sei: Im einen Fall wird die Konsequenz der Zeichensorte für die erzählte Welt abgelehnt, wo sie Verkleidungen und Verwandlungen betrifft, dagegen gerne angenommen. (Packard 2006, 153)

cours-relevant zu erachten, da sie dann sogar unmittelbar an die *histoire* gekoppelt sein kann. Dies ist keinesfalls nur in Entenhäusern zu diskutieren: Man denke nur an Superman und seine ›Verkleidung‹ als Clark Kent (vgl. Packard 2006, 153). Packard schließt hieraus, dass dieser werk-, autor- und kontextspezifisch nutzbare Spielraum zwischen der Linienführung und ihrer Deutung als ›Abstraktion‹ somit *auch dort* durch Leser_innen-Partizipation ›mitgedacht‹ wird, wo sich die Zeichnung wesentlich ›realistischer‹ gibt als im stilisierten Cartoon (vgl. ebd., 143–146). Als unterstellte mediale Basisoperation kann sie von Produzenten- wie von Rezipientenseite vorausgesetzt und somit stets aktualisiert werden, ohne dass die Lektüre dadurch problematisch würde – in den meisten anderen Fällen jedoch, z. B. bei den häu-

figen Zeichnerwechseln im Superheldencomic, wird kein solcher Unterschied markiert.

Rekursive Markierungen und Anschluss->Medialitäten

Entscheidend ist, dass der Comic schließlich genau diese Beobachtungs- und Markierungsdifferenz, etwa zwischen Wiesing und McCloud, diesen »methodischen Zweifeln, selbst zu einer beobachtbaren Form machen kann – und zwar erneut durch reflexive Verfahren. Ein aufschlussreiches Beispiel dafür findet sich in Paul Karasiks und David Mazzucchellis *City of Glass*-Adaption:

Im vierten Panel verweist das bildschriftlich-hybride »RRING« auf ein akustisches Signal, das lautmalerisch-ikonisch und konventionell-symbolisch als das Klingeln eines Telefons verstanden wird. Die räumliche Nähe dieses Zeichens zum darüber positionierten Telefon suggeriert, dass es dieses Telefon ist, das klingelt. Im folgenden Panel erkennt der Rezipient jedoch, dass das ikonische Zeichen, das augenscheinlich für ein innerhalb der Fiktion reales Telefon steht, tatsächlich für ein Piktogramm, also für ein anderes Ikon steht. Beim Sprung vom fünften zum sechsten Panel wird erkannt, dass zusätzlich ein »echtes« Telefon anwesend ist, das auf einem Telefonbuch steht, auf dessen Einband das Telefonpiktogramm gedruckt ist. (Bachmann, 306)

Als der Protagonist ein paar Seiten später erneut nach dem Telefon greift, ist dies nicht der zuvor in Differenz zum Piktogramm als »reak markierte Apparat, sondern

eben nur die Zeichnung – was sich innerhalb der selbstreferenziellen Handlung von *City of Glass* als eine Art metaleptisches Verfahren dechiffrieren ließe: »a transgression of the boundaries between the fictional world [das Telefon] and the real world [die Darstellung dessen]« (Kukkonen 2011b, 216). Entscheidend ist aber, dass dies im erstgenannten Fall (Abb. 7) nicht so ist, denn »the foregroun-



Abb. 7: *City of Glass*, Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2; 5; zit. nach Bachmann, 307.

ding of conventions of representations is self-reflective, but not necessarily metaleptic« (ebd., 219). In dieser *Selbstreflexion* markiert der Comic die +/- Abstraktions-Differenz, die Packards »methodischem Zweifeln« zugrunde liegt. Dies ist allenfalls erst in zweiter Instanz ein Spiel mit der »ikonischen Differenz«, der Unterscheidung von Tinte auf Papier gegenüber dem »Telefon«-Bild. Die Differenz, die hier bereits zuvor aufscheint, ist die Annahme, dass das »Telefon« – ohne dabei seine ikonische Klassifizierung zu unterlaufen – innerhalb der Diegese noch einmal ein anderes, realistischeres Aussehen habe. Wenn dies am Bild eines Bildes deutlich wird, so ist doch auch dieses Bild Teil des gleichen Comics, und das bedeutet: Wie das Telefon-Piktogramm »eigentlich« aussieht, können wir letztlich ebenfalls nicht wissen. Die Differenz beider Darstellungsweisen des Telefons wird somit zur metaphorischen Linse, zum Kippschalter, durch die das mediale Formenrepertoire reflektiert wird, und zwar auf beiden Seiten seiner überschrittenen und wiedereingeführten Grenze. Dies ist mit dem vielbeschriebenen *freeze frame* im Film vergleichbar (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 27; Paech 2007; Scheid), der eine Differenz zur Fotografie sichtbar macht, indem er in scheinbarem Verzicht auf Bewegung eben diese Bewegung überhaupt erst zur filmischen Form erklärt, ohne dabei je die filmische Medialität zu »verlassen«, denn der Film läuft ja weiter. Darum fungiert als Medialität des Films der in der Form der Bewegung (oder ihrer Abwesenheit) beobachtbare *Unterschied* zwischen Fotografie und Film (vgl. Paech 1998, 21). Auf welche Medialität aber lässt es schließen, dass der Comic hier nicht nur zwei verschiedene Telefon-Darstellungsweisen the-

matisieren kann, sondern den bedeutungstragenden *Unterschied* beider Darstellungsweisen?²³ Oder anders gesagt: Wenn Packards »methodischer Zweifel« hier gewissermaßen selbst zur Form wird, vor welchen Ermöglichungsbedingungen gelingt dem Comic dies?

Die Antwort wird einer Setzung unsererseits bedürfen, die sich aber auf Plausibilität und Anschlussfähigkeit prüfen lässt. Einen Vorschlag macht Bachmann sogleich selbst: »Erst der Überblick über das Panelarrangement offenbart die Verhältnisse von Ikonen erster (Bild eines Telefons) und zweiter Stufe (Bild eines Bildes eines Telefons)« (Bachmann, 307). Das mediale »Mehr« an Möglichkeitsüberschüssen könnte somit in der Gleichzeitigkeit verschiedener Einzelbilder, der *mise en page*, liegen – etwas, das dem Film prinzipiell unmöglich ist, der in ständiger Gegenwart existiert.²⁴ Die gleichzeitige Anwesenheit verschiedener Zeitmomente auf ein und derselben Comicseite wurde demgegenüber nicht nur bei McCloud immer stärker zur »essence of comics« (McCloud 2000, 206). Auf den gleichen Aspekt konzentrieren sich auch Groensteens »ikonische Solidarität des spatio-topischen Apparats« (Groensteen 2007, 17), Mitchells »unified, yet internally differentiated body« (Mitchell, 265) oder Packards Konzeption der »primären Hybridisierung« (Packard 2006, 71–83).²⁵ Viele der interessantesten Überlegungen zur »Form des Mediums des Comics« könnten im Wechselspiel von Sequenzialität und Temporalität liegen, also in der Frage, welche Formen zur Adressierung von Zeitunterschieden jeweils ausgebildet und wie diese wechselseitig zueinander in Bezug gesetzt werden. Die Identifizierung einer Zeitdifferenz kann ebenfalls

innerhalb ganz verschiedener Beobachtungs-›Medialitäten‹ vorgenommen werden: Während für McCloud hauptsächlich der *gutter*, also die Trennung und anschließende kognitive Synthese zweier separierter Moment-Darstellungen, ›Zeit‹ beobachtbar macht,²⁶ wurde anderswo verstärkt auf die implizite Temporalität bereits des Comic-Einzelbildes hingewiesen (vgl. Carrier, 108; Grünewald 1991, 17).²⁷ Geprägt sind diese Annahmen von unserem medialen Vorwissen und historischen Seh- und Lesegewohnheiten. Die Auffassung, Bilder zeigten einzelne, isolierte Zeitausschnitte, muss ungeachtet Lessing'scher Thesen (Lessing; vgl. etwa Breithaupt) in einem sehr viel komplexeren und historisch wandelbaren Wechselspiel mit der Entwicklung visueller Techniken und Technologien (insb. des 19. Jahrhunderts) gesehen werden (vgl. etwa Gunning; Bukatman). Aus medienwissenschaftlicher Perspektive dürfte hier eine historische wie epistemologische Rekonstruktion, insbesondere vor dem Hintergrund der mechanischen bzw. fototechnischen Bildverfahren, hochaufschlussreich sein.²⁸

Medienwissenschaftliche Comicforschung?

Das ›Medium-Sein‹ eines Comics ist *weder* faktisches Wesen oder Attribut noch rein konventionell-diskursive Zuschreibung, sondern die temporäre Aktualisierung bestimmter Sinngehalte. Verschiedene Medialitäten bezeichnen so die Markierungen bestimmter Unterscheidungsmöglichkeiten. Diese wiederum werden über die Unterschiede, die sie zu anderen Medialitäten machen, beschreibbar (vgl. Fohrmann; Ernst 2012, 211). Nicht übersehen wer-

den sollte bei alledem, dass diese Operationen letztlich immer mit Bezug auf ein beobachtendes System anzugeben sind, dass es sich also hier nur um vorbereitende Charakterisierungen des medialen Arrangements ›Comic‹ handeln kann, welches dann auf seine Operationalisierung in der Kommunikation, auf die Koppelung an psychische Systeme und die Wahrnehmung oder auf seine Eigendynamiken in Anschlusskommunikationen und Konventionalisierungsprozessen hin befragt werden könnte (vgl. Khurana 1998, 133–135; 2004, 97–100).

Als Ergebnis der hier geführten Untersuchung lassen sich zweierlei Konsequenzen benennen, denn beobachtbar werden diese Unterschiede zum einen – mit Engells Philosophie *der* Medien – anhand des Comics selbst, seiner Prozesse von Ordnungsaufbauten (vgl. Engell 2002); zum anderen – folgt man eher Seels Auslegung (vgl. Werber, 178–182) – in dem, was *über* das ›Medium Comic‹, also in Beobachtung zweiter Ordnung, ausgesagt wird.²⁹ Zunächst zum ersten Punkt: In jenen Prozessen, durch welche die so verstandene Gegenstandsklasse ›Comic‹ reflexive Rekursverfahren vollführt, liegen vielleicht die entscheidenden Unterschiede zwischen den Erwartungen an ein ästhetisches gegenüber denen an ein strikt informativ-kommunikatives Medium. Zu denken wäre bei letzterem noch einmal an die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Kontexte von *Information Comics* über Verkehrsschilder bis hin zu Piktogrammen, Info Sheets oder Icons. Während auch diese narrative Mittel einsetzen (können), werden sie dies doch eher mit Hinblick auf eine möglichst hohe Transparenz und *Eindeutigkeit* ihrer Unterscheidungsangebote hin

tun, in der »die Medialität sich verbirgt, um Inhalte zu kommunizieren« (Schröter 1998, 589). Lorenz Engell hingegen erklärt die Kunst deswegen zu dem wichtigsten Beobachtungsanlass der Medienwissenschaft, da Medien »in Kunstwerken »ihre« eigenen Medien- und Wahrnehmungstheorieäquivalente formulieren und mit der Kommunikation koppeln« (Engell 2002, 157). Es geht um eine Praxis, die in den Medien bereits stattfindet: »Sie kann deshalb nur dort, in und an den Medien selbst, angetroffen und freigelegt werden« (Engell 2003, 53). Über reflexive Verfahren, wie hier einige vorgeführt wurden, macht so auch der Comic beobachtbar und kommunizierbar, was weit über ihn hinausreicht, nämlich in den Bereich der funktionalen gesellschaftlichen Text-Bild-Hybridisierung hinein. Der Comic kann auch ohne einen allzu emphatischen Kunstbegriff als Artikulationsraum gesehen werden, in dem die Ermöglichungsbedingungen vieler solcher Konfigurationen sichtbar werden. Medienwissenschaftliche Comicforschung könnte sich in diesem Sinne von literaturwissenschaftlicher differenzieren, indem solche *funktionalen* gesellschaftlichen Kontexte und das Aufgreifen dort gefundener Formen innerhalb des Comics nicht aus dem Auge verloren werden. Mit den Worten Packards erscheint Comicforschung so als »eine privilegierte Teildisziplin für systematische Fragen einer allgemeinen und vergleichenden Medienwissenschaft« (Packard 2010, 48). Ein Denken *über* Comics kann so in ein Denken *mit* dem Comic übergehen, um einen Ausspruch aus der Filmwissenschaft zu

übertragen (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 18). Comicforschung könnte zudem genau dann medienwissenschaftlich werden, wenn sie mit einbezieht, was Jürgen Fohrmann als »Beobachtung 3. Ordnung« bezeichnet: Ein solcher Ansatz kann anhand dessen, was *über* das »Medium Comic« ausgesagt wird (Beobachtung zweiter Ordnung), etwas über seine jeweils unterstellte Medialität beobachten und nimmt damit »die Verfahren in den Blick, die als Transkription von Metaphern und als Transfer von Konzepten die medienwissenschaftlichen Prozesse prägen« (Fohrmann, 19; vgl. Schröter 2012, 26–28). Wo die Medium-Form-Unterscheidung dergestalt »re-subjektiviert bzw. re-intentionalisiert« wird (Werber, 181), rückt die Sprache *über* den Comic wieder in das Zentrum der Aufmerksamkeit. Auch in diesem Fall: Jede ontologisierende Definition dessen, was einen Phänomenbereich zum Comic, oder gar zum »Medium« macht, verfehlt ihr Ziel zwangsläufig. Wenn ein Medium anhand bestimmter Formen konzipiert wird, die von den Formen anderer Medien unterschieden werden, so ist dies notgedrungen hochgradig selektiv. Welche Aspekte der mannigfaltigen Produktions-, Darstellungs-, Rezeptions- und Interpretationskontexte jeweils als relevant – und von anderen Medien als different – verstanden werden, ist nur entscheidbar, indem eben diese Medien-Vergleiche miteinander verglichen werden. »Es gibt keine Medien« (Engell/Pias, 10) – diese Feststellung von Claus Pias und Lorenz Engell meint dann doch nur: Es gibt Medien in keinem ahistorischen, beobachterunabhängigen Sinne.

Bibliografie

- Ahrens, Jörn: Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Import in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers *Sin City*. In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 77–90.
- Ahrens, Jörn: Intermedialität, Hybridität. Wieviel Unbestimmtheit verträgt der Comic? In: *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 11–22.
- Auster, Paul (W), Karasik, Paul (A), Mazzucchelli, David (A): *City of Glass*. London: Faber and Faber, 2004.
- Bachmann, Christian A.: Der Comic als Labor semiotischer Interpiktorialitätsforschung. Paul Karasiks und David Mazzucchellis *City of Glass*. In: *Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 299–318.
- Baetens, Jan: Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation. In: *The Language of Comics: Word and Image*. Hg. v. Robin Varnum u. Christina T. Gibbons. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007, S. 145–155.
- Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: *Ästhetik des Comic*. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 143–152.
- Banhold, Lars u. David Freis: Von postmodernen Katzen, abwesenden Katzen und Dinosaurier reitenden Banditen: Medienästhetik, Distribution und medialer Kontext von Webcomic. In: *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Hg. v. Christian Bachmann. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 159–179.
- Barker, Martin: Thinking about Ideology and Comics. In: *Comics: Ideology, Power and the Critics*. Hg. v. dems. Manchester: Manchester Univ. Press, 1989, S. 1–16.
- Becker, Thomas: Graphic Novel - eine illegitime Medienkombination? In: *Der neue Wettstreit der Künste*. Hg. v. Uta Degner. Bielefeld: transcript, 2010, S. 167–186.
- Becker, Thomas: Einführung. Legitimität des Comics. Zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers. In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Hg. v. dems. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 7–20.
- Blanke, Böttjes: Vom Bild zum Sinn. Das ikonische Zeichen zwischen Semiotik und analytischer Philosophie. Wiesbaden: Dt. Univ.-Verl. 2003.
- Boehm, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder. In: *Was ist ein Bild?* Hg. v. dems. München: Fink, 1994, S. 11–38.
- Brauns, Jörg: Die Metaphysik des Mediums. In: *Form und Medium*. Hg. v. dems. Weimar: Verl. und Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 9–20.
- Breithaupt, Fritz: Das Indiz. Lessings und Goethes Laokoon-Texte und die Narrativität der Bilder. In: *Ästhetik des Comic*. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 37–50.
- Bukatman, Scott: Online Comics and the Reframing of the Moving Image. In: *The New Media Book*. Hg. v. Dan Harries. Berkeley: Univ. of California Press, 2002, S. 133–143.
- Carrier, David: Caricature. In: *A Comics Studies Reader*. Hg. v. Jeet Heer. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2009, S. 105–115.
- Cates, Isaac: Comics and the Grammar of Diagrams. In: *The Comics of Chris Ware. Drawing is a Way of Thinking*. Hg. v. David M. Ball u. Martha B. Kuhlman. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2010, S. 90–104.

- Cohn, Neil: *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury, 2013.
- Dolle-Weinkauff: *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*. Weinheim: Beltz, 1990.
- Elleström, Lars: *The Modalities of Media. A Model for Understanding Intermedial Relations*. In: *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Hg. v. dems. u. Jørgen Bruhn. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010, S. 11–50.
- Engell, Lorenz: *Form und Medium im Film*. In: *Form und Medium*. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. und Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 155–166.
- Engell, Lorenz: *Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur*. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Hg. v. Stefan Münker, Alexander Roesler u. Mike Sandbothe. Frankfurt a. M.: Fischer, 2003, S. 53–77.
- Engell, Lorenz: *Medien waren: möglich. Eine Polemik*. In: *Was waren Medien?* Hg. v. Claus Pias. Zürich: Diaphanes, 2011, S. 103–128.
- Engell, Lorenz u. Claus Pias: *Vorwort*. In: *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. 2. Aufl. Hg. v. dens.. Stuttgart: DVA, 2000, S. 8–11.
- Ernst, Christoph: *Von der Schrift zum Bild. Postkonstruktivistische Motive in der Diskussion um Medialität*. In: *Konstruktion und Geltung. Beiträge zu einer postkonstruktivistischen Sozial- und Medientheorie*. Hg. v. dems., Peter Isenböck u. Joachim Renn. Wiesbaden: Springer VS, 2012, S. 205–232.
- Ernst, Christoph: *Diagrammatische Ikonizität. Diagramme, Karten und ihre Reflexion im Film*. In: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Hg. v. Kay Kirchmann u. Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript, 2014, S. 279–292.
- Esposito, Elena: *Zwei-Seiten-Formen in der Sprache*. In: *Probleme der Form*. Hg. v. Dirk Baecker. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1993, S. 88–119.
- Fenty, Sean, Trena Houpp u. Laurie Taylor: *Webcomics. The Influence and Continuation of the Comix Revolution*. In: *ImageText. Interdisciplinary Comics Studies 1.2* (2004). <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml>. Letzter Zugriff am 23.10.2014.
- Feyersinger, Erwin: *Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus*. In: *montage av 22.2* (2013), S. 33–44.
- Fohrmann, Jürgen: *Der Unterschied der Medien*. In: *Die Kommunikation der Medien*. Hg. v. dems. u. Erhard Schüttelpelz. Tübingen: Niemeyer, 2004, S. 5–20.
- Fuchs, Peter: *Die Beobachtung der Medium/Form-Unterscheidung*. In: *Form und Medium*. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. u. Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 71–84.
- Gardner, Jared: *Storylines*. In: *SubStance 40.124* (2011), S. 52–69.
- Gardner, Jared: *Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence*. In: *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Hg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon. Lincoln: Univ. of Nebraska Press, 2014, S. 193–210.
- Groensteen, Thierry: *The System of Comics*. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.
- Groensteen, Thierry: *Comics and Narration*. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2013.
- Grünwald, Dietrich: *Vom Umgang mit Comics*. Berlin: Volk und Wissen, 1991.
- Grünwald, Dietrich: *Das Prinzip Bildergeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform*. In: *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Hg. v. dems. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 11–32.
- Günzel, Stephan: *Raum – Bild. Zur Logik des Medialen*. Berlin: Kadmos, 2012.

- Gunning, Tom: *The Art of Succession. Reading, Writing, and Watching Comics*. In: *Critical Inquiry* 40.3 (2014), S. 36–51.
- Hague, Ian: *Comics and the Senses. A Multi-sensory Approach to Comics and Graphic Novels*. New York: Routledge, 2014.
- Hangartner, Urs (Hg.): *Wissen durch Bilder*. Bielefeld: transcript, 2013.
- Harvey, Robert C.: *Describing and Discarding ›Comics‹ as an Impotent Act of Philosophical Rigor*. In: *Comics as Philosophy*. Hg. v. Jeff McLaughlin. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005, S. 14–26.
- Heider, Fritz: *Ding und Medium*. Berlin: Kadmos, 2005 [1926].
- Hicks, Marianne: *›Teh Futar‹. The Power of the Webcomic and the Potential of Web 2.0*. In: *Drawing the Line. Using Cartoons as Historical Evidence*. Hg. v. Richard Scully u. Marian Quartly. Melbourne: Monash Univ. ePress, 2009, S. 11.1–11.20.
- Horrocks, Dylan: *Inventing Comics. Scott McCloud's Definition of Comics*. In: *The Comics Journal* 234 (2001), S. 29–39.
- Horstkotte, Silke: *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*. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 27–48.
- Huber, Hans Dieter: *Bild, Beobachter, Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2004.
- Isekenmeier, Guido: *In Richtung einer Theorie der Interpiktorialität*. In: *Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*. Hg. v. dems. Bielefeld: transcript, 2013, S. 11–86.
- Jahraus, Oliver: *Bewußtsein – Kommunikation – Zeichen. Wechselwirkungen zwischen Luhmannscher Systemtheorie u. Peircescher Zeichentheorie*. Tübingen: Niemeyer, 2001.
- Jahraus, Oliver: *Medien und Zeichen. Medialität und Semiose der Literatur*. In: *Zeitschrift für Semiotik ZfS: Medien, Zeichen, Sinn. Semiotik und Systemtheorie* 32.1 (2010), S. 17–30.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York Univ. Press, 2006a.
- Jenkins, Henry: *Comics and Convergence Part One*. In: *The official Weblog of Henry Jenkins* <http://henryjenkins.org/2006/08/comics_and_convergence.html>. 18.08.2006b. Letzter Zugriff am 03.09.2014.
- Jensen, Klaus B.: *Media Convergence. The Three Degrees of Network, Mass, and Interpersonal Communication*. London: Routledge, 2010.
- Jongmanns, Georg: *Bildkommunikation. Ansichten der Systemtheorie*. Bielefeld: transcript, 2003.
- Jüngst, Heike Elisabeth: *Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format*. Frankfurt a. M. / New York: Peter Lang, 2010.
- Keller, Felix: *Gesellschaft als Comic. Soziologie als Bildererzählung*. In: *Wissen durch Bilder*. Hg. v. Urs Hangartner. Bielefeld: transcript, 2013, S. 93–130.
- Khurana, Thomas: *Was ist ein Medium? Etappen einer Umarbeitung der Ontologie mit Luhmann und Derrida*. In: *Über Medien. Geistes- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Hg. v. Sybille Krämer. Berlin 1998, S. 111–143. Unveröffentlicht.
- Khurana, Thomas: *Niklas Luhmann – Die Form des Mediums*. In: *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Hg. v. Alice Lagaay u. David Lauer. Frankfurt a. M.: Campus, 2004, S. 97–126.
- Kirchmann, Kay u. Jens Ruchatz: *Einleitung: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität*. In: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Hg. v. dens. Bielefeld: transcript, 2014, S. 9–44.

- Krämer, Sybille: Operative Bildlichkeit. Von der ›Grammatologie‹ zu einer ›Diagrammatologie‹? Reflexionen über erkennendes Sehen. In: *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*. Hg. v. Martina Heßler u. Dieter Mersch. Bielefeld: transcript, 2009, S. 94–123.
- Krafft, Ulrich: *Comics lesen*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.
- Kress, Gunther R.: *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003.
- Krönig, Franz Kasper: Einführung. In: *Zeitschrift für Semiotik ZfS: Medien, Zeichen, Sinn – Semiotik und Systemtheorie* 32.1 (2010), S. 1–12.
- Kukkonen, Karin: Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. In: *SubStance* 40.124 (2011a), S. 34–52.
- Kukkonen, Karin: Metalepsis in Comics and Graphic Novels. In: *Metalepsis in Popular Culture*. Hg. v. ders. Berlin: De Gruyter, 2011b, S. 213–231.
- Kukkonen, Karin: *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Wiley Blackwell, 2013.
- Lagaay, Alice u. David Lauer: Einleitung. Medientheorien aus philosophischer Sicht. In: *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Hg. v. dens.: Frankfurt a. M.: Campus, 2004, S. 7–30.
- Lamarre, Thomas: Manga Bomb. Between the Lines of Barefoot Gen. In: *Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale*. Hg. v. Jaqueline Berndt. Kyoto: International Manga Research Center Kyoto Seika Univ., 2010, S. 262–307.
- Lehmann, Maren: Das Medium der Form. Versuch über die Möglichkeit, George Spencer-Browns Kalkül der »Gesetze der Form« als Medientheorie zu lesen. In: *Form und Medium*. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. u. Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 39–56.
- Lessing, Gotthold Ephraim: *Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie*. Stuttgart: Reclam, 1994.
- Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1987.
- Luhmann, Niklas: Observing Re-entries. In: *Graduate Faculty Philosophy Journal* 16.2 (1993), S. 485–98.
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.
- Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.
- Marion, Philippe: *Traces en cases. Travail Graphique, Figuration Narrative et Participation du Lecteur. Essai sur la Bande Dessinée*. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial, 1994.
- McCloud, Scott: *Reinventing Comics*. New York: Harper Perennial, 2000.
- Mitchell, W. J. T.: Comics as Media: Afterword. In: *Critical Inquiry* 40.3 (2014), S. 255–265.
- Mitrevski, Ivan: Russian Komiks and the Internet ›Underground‹. In: *International Journal of Comic Art*. 7.1 (2005), S. 67–74.
- Packard, Stephan: *Anatomie des Comics*. Göttingen: Wallstein, 2006.
- Packard, Stephan: Modellierung, Isolierung, Kontrolle. Comics als Labor der Medienwissenschaft. In: *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 47–66.
- Packard, Stephan: Erzählen Comics? In: *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Hg. v. Otto Brunken und Felix Giesa. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2013, S. 17–32.
- Paech, Joachim: Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuration. In: *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Hg. v. Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt, 1998, S. 14–30.

- Paech, Joachim: Medienwissenschaft. In: Bildwissenschaft. Disziplinen Themen Methoden. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005, S. 79–96.
- Paech, Joachim: Bewegung als Figur und Figuration (in Photographie und Film). In: Figur und Figuration. Hg. v. Gottfried Boehm u. Maja Naef. München: Fink, 2007, S. 275–292.
- Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen: Francke, 2002.
- Rippl, Gabriele und Lukas Etter: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 191–218.
- Schanze, Helmut: Integrale Mediengeschichte. In: Handbuch der Mediengeschichte. Hg. v. dems. Stuttgart: Kröner, 2001, S. 207–280.
- Scheibmayr, Werner: Niklas Luhmanns Systemtheorie und Charles S. Peirces Zeichentheorie. Zur Konstruktion eines Zeichensystems. Tübingen: Niemeyer, 2004.
- Scheid, Torsten: Fotografie als Metapher. Zur Konzeption des Fotografischen im Film. Ein intermedialer Beitrag zur kulturellen Biografie der Fotografie. Hildesheim: Olms, 2005.
- Schmitz-Emans, Monika: Photos im Comic. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 55–74.
- Schröter, Jens: Intermedialität. Facette und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage av 7.2 (1998), S. 129–154.
- Schröter, Jens: Four Models of Intermediality. In: Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries. Hg. v. Bernd Herzogenrath. Hanover: Dartmouth College Press, 2012, S. 15–36.
- Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Trier: WVT, 2008.
- Seel, Martin: Medien der Realität und Realität der Medien. In: Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien. Hg. v. Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998, S. 244–268.
- Spencer-Brown, George: Laws of Form – Gesetze der Form. Lübeck: Bohmeier, 1997.
- Surdiacourt, Steven: Image [&] Narrative #8: Tying Ends Together: Surface and Storyworld in Comics. In: Comics Forum <<http://comicsforum.org/2012/12/27/image-narrative-8-tying-ends-together-surface-and-storyworld-in-comics-by-steven-surdiacourt/>>. 12.2012. Letzter Zugriff am 03.09.2014.
- Tholen, Georg Christoph: Die Zäsur der Medien. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.
- Thompson, Craig R. (W/A): Blankets. Marietta, GA: Top Shelf Productions, 2003.
- Thon, Jan-Noël: Who's telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. dems. u. Daniel Stein. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 67–100.
- Thoss, Jeff: Tell it Like a Game: Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry. In: Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology. Hg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon. Lincoln/London: Univ. Press, 2014, S. 211–229.
- Tulpiano, Sergio (W), Gatto, Luciano (A), Mazzon, Michele (A): Dem Wandler auf der Spur (LTB Enten-Edition 8). Stuttgart: Egmont Ehapa, 2003, S. 307–336.
- Weltzien, Friedrich: Hybrider Legitimationsdruck. Zu Rodolphe Töpffers Bastardisierung von Text und Bild. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 115–136.

- Werber, Nils: Luhmanns Medien. Zur philosophischen Rezeption einer anti-philosophischen Medientheorie. In: Philosophie in der Medientheorie. Hg. v. Alexander Roesler u. Bernd Stiegler. München: Fink, 2008, S. 171–198.
- Wiesing, Lambert: Phänomene im Bild. München: Fink, 2000.
- Wiesing, Lambert: Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005.
- Wiesing, Lambert: Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild. In: Outcault. Die Erfindung des Comic. Hg. v. dems. u. Jens Balzer. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 35–62.
- Wilde, Lukas R. A.: Der Witz der Relationen. Komische Inkongruenz und diagrammatisches Schlussfolgern im Webcomic XKCD. Stuttgart: Ibidem, 2012.
- Wilde, Lukas R. A.: Die »gezeichnete Tonspur und ihre Alternativen: Zur widerständigen Rolle der Akustik im »Medium Comic«. In: Bildlaute & laute Bilder. Zur »Audiovisualität« von Bilderzählungen. Hg. v. Christian A. Bachmann. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014, S. 101–128.
- Witek, Joseph: The Arrow and the Grid. In: A Comic Studies Reader. Hg. v. Jeet Heer und Kent Worcester. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2009, S. 149–156.
- Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. 3. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1971.
- Wolf, Werner: Intermediality. In: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Hg. v. David Herman, Manfred Jahn u. Marie-Laure Ryan. London: Routledge, 2005, S. 252–256.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: McCloud 1994, 31.
 Abb. 2: Blanke, 98.
 Abb. 3: McCloud 1994, 25.
 Abb. 4: Thompson, 540.
 Abb. 5: McCloud 1994, 51.
 Abb. 6: Tulipano/Gatto/Mazzon, 317, 323.
 Abb. 7: Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2; 5; zit. nach Bachmann, 307.

-
- 1] Dieser Beitrag entstammt einem Vortrag, der auf dem ersten Workshop der AG Comicforschung der GfM (Gesellschaft für Medienwissenschaft) abgehalten wurde, welcher am 25./26. April 2014 unter der Leitung von Véronique Sina und Hans-Joachim Backe mit dem Titel »Comicforschung trifft Medienwissenschaft« an der Ruhr-Universität Bochum stattfand. Für wertvolle Beobachtungen und Überlegungen bin ich Philip Dreher, Vera Ferber und Christoph Ernst zu Dank verpflichtet.
 - 2] Nicht unproblematischer ist der Rückgriff auf den Terminus »Kunstform«, worauf hier nicht weiter eingegangen wird (vgl. z. B. Paech 1998, 15–19).
 - 3] Für Überblicke über den Diskussionsstand zur Medialität des Comic mit verschiedenen Schwerpunkten vgl. Rippl/Etter; Ahrens 2012; Becker 2010; Mitchell; Wilde 2014.
 - 4] Spricht man anstelle der »Multimedialität« von Text und Bild in den letzten Jahren zunehmend von »Multimodalität«, vor allem im angelsächsischen Raum (vgl. Rippl/Etter), so stehen sich doch »words« als »genre[s] of narrative« und »pictures« als »genre[s] of display« (Kress, 2; vgl. Kukkonen 2011a; Wilde 2014) hier mitunter fast noch unversöhnlicher gegenüber – zumindest, wo der »Modalitäts«-Begriff nicht nur für Sinnes-»Kanäle« (z. B. zwischen Ton und visueller Wahrnehmung), sondern auch für »semiotische Modalitäten« eingesetzt wird: »This approach to multimodality has its pragmatic advantages but it produces a rather indistinct set of

modes that are very hard to compare since they overlap in many ways that are in dire need of further theoretical discussion.« (Elleström, 14)

- 5] Zu denken wäre hier zum einen an die (vielleicht medienspezifische?) Besonderheit des Comics, Raumzeichen von Handlungszeichen zu unterscheiden, die nicht nur ganz verschiedene ontologische Sphären repräsentieren und adressieren können, sondern auch im Produktionsprozess oft deutlich getrennt sind (vgl. Krafft, 40; Packard 2006, 168). So ist es nicht unüblich, dass Bilder im Comic zwar eine dargestellte Welt repräsentieren, uns aber oft gerade nicht enthüllen, wie die Dinge in ihr *aussehen* (vgl. Packard 2010, 57). Dazu weiter unten mehr.
- 6] Guido Isekenmeier hat (in seiner Systematisierung interpiktorialer Bezüge) die Interrelation verschiedener *funktionaler* Systeme als grundlegenden »Kategorienfehler im Theoriedesign der Intermedialität« Rajewsky'scher Prägung erkannt: »Tatsächlich werden nicht-literarische Texte bei Rajewsky gar nicht erst erwähnt. Mit dem exklusiven Rekurs auf die Literatur als einziger Sprach-Kunst fällt der so umrissene Intertextualitätsbegriff – und mit ihm der implizierte »symmetrische« Interpiktorialitätsbegriff – noch hinter das kunstwissenschaftliche Interartialitätskonzept zurück auf ein Modell der *Intra-Artialität*« (Isekenmeier, 26).
- 7] Das mag insofern erstaunen, als dass man einerseits bei Luhmann, wie vielfach bemerkt wurde, ein Konzept der Bildlichkeit vergebens sucht (vgl. Jongmanns, 9), andererseits auch sein notorisch breiter Medienbegriff viel zu viel zu umfassen scheint, mithin: Zeit, Kunst, Macht, Geld etc. (vgl. Lagaay/Lauer, 22). Innerhalb des sogenannten medienphilosophischen Diskurses aber hat die Differenzierung von Form und Medium eine gewisse Selbstständigkeit auch gegenüber Luhmann selbst erreicht und zu einer breiten Forschung geführt (vgl. etwa Seel; Paech 1998; 2007; 2008; Brauns; hier bes.: Engell 2002; Engell 2003; Werber; Ernst 2012; zuletzt Kirchmann/Ruchatz). Zur Frage nach »Bildmedien« als Form-/Medien-Differenz vgl. Günzel; Paech 2005: »Bilder sind »als Bilder« nur beobachtbar, wenn sie über das hinaus, *was* sie darstellen hinsichtlich ihrer medialen Bedingungen, *wie* sie darstellen, gesehen werden« (ebd., 81). Erstaunlicherweise gibt es dennoch meines Wissens
- keine Versuche, die »Form des Mediums des Comics« zu denken, obgleich hier, wie angeführt, auf eine breite und reichhaltige Forschung, insbesondere aus Sprach- und Filmphilosophie, zurückgegriffen werden könnte, in deren Ressorts die Comicforschung gerne abwechselnd wildert (vgl. Ahrens 2012).
- 8] »Beobachtung« selbstverständlich nicht im Sinne einer »okularen Metaphorik«, wie sie etwa von Georg Christoph Tholen kritisiert wurde (vgl. Tholen, 176). Kommunikation kann für Luhmann, wie ausdrücklich betont, stets nur (inferentiell) *erschlossen* werden (vgl. Luhmann 1987, 226).
- 9] Bei dieser scheinbar zweistelligen Relation muss allerdings eine »Figur des Dritten« mitgedacht werden, da auch das mediale Substrat nur in relationaler Abhängigkeit (und im Unterschied zu) den beobachteten Formen überhaupt thematisch wird, und das heißt: durch die jeweils bereits getroffene Übereinkunft darüber, was im gegebenen Fall als mediales Substrat des Potentiellen, und was als darin gebildete Form des Aktuellen angenommen wird (vgl. Ernst 2012, 215).
- 10] Luhmann leitet dies in Anlehnung an George Spencer Brown (1997) von der Unterscheidung zwischen einem *marked state* und einem *unmarked state* ab, einer markierten Innenseite und einer unmarkierten Außenseite (Luhmann 1997, 169; vgl. Lehmann; Khurana 1998, 117).
- 11] In phänomenologischen Termini bezeichnet dieser Begriff die Differenz von Bildträger und Bildobjekt (vgl. Wiesing 2005). In semiotischen Termini wird zwischen der Identifizierung des Zeichen-Ausdrucks mit einem ikonischen Typ und einem Bildinhalt unterschieden (vgl. Blanke, 72–116). Zum Verhältnis der Systemtheorie zur Semiotik vgl. etwa Jahraus 2001 u. 2010; Krönig; spezieller: Scheibmayr. Streng genommen überschreitet man den Kompetenzbereich der Form-/Medium-Unterscheidung, wenn man ihn auf Wahrnehmungsphänomene anwendet, denn »Form/Medium liegen beide auf Seiten der Kommunikation, was auch immer an Wahrnehmungen dieser zugrunde lag« (Brauns, 13). Akzeptiert man die Prämissen der Systemtheorie, so sind schließlich beide Systeme autopoetisch geschlossen, ihre Wechselwirkungen nicht determiniert. Möchte man die »ikonische

Differenz« dennoch als »Zwei-Seiten-Form« im Luhmann'schen Sinne erachten, so ist darauf zu bestehen, dass es nur um den *kommunizierten* Unterschied – einerseits bei Beobachtern wie Wiesing oder Boehm, andererseits bereits bei McCloud selbst – gehen kann.

- 12] Zweifellos müsste man dieses Argument sorgfältiger entwickeln, um es plausibel zu machen. Stephan Günzel hierzu: »Die Bildbetrachtung in der Beschreibung Husserls ist damit ein systemtheoretischer Sonderfall, in dem die Bedingung der Beobachtung *par excellence* vorzuliegen scheint: »Ein Bewusstsein von Differenz muss vorhanden sein«, so Husserl, sonst gibt es das Bild nicht.« (Günzel, 70). Ob Günzel damit systemtheoretischen (und/oder phänomenologischen) Prämissen gerecht wird, kann nicht Gegenstand dieser Untersuchung sein. Für unsere Zwecke dient Günzels Luhmann-Deutung hier zunächst lediglich als Beleg dafür, dass man diese Differenz in den Termini Form/Medium beschreiben *könnte* – bzw. dass es faktisch so getan wird – ohne damit zu implizieren, dass dies unproblematisch wäre.
- 13] Die Form der Materialität erscheint dann etwa im Medium »Raum, [der] wie die Stille, an sich selbst als Medium der Wahrnehmung überhaupt nicht wahrnehmbar [ist] [...]. In dieser Differenz wird die nur lose gekoppelte, nicht wahrnehmbare Räumlichkeit dennoch mitgeführt« (Engell 2002, 162).
- 14] Für einen Überblick über Möglichkeiten der medialen Selbst- und Fremdreferenz in intermedialen Konstellationen vgl. Schröter 1998; zum ursprünglichen, paradoxalen *re-entry*-Begriff Spencer-Browns in der Systemtheorie vgl. Luhmann 1993; Lehmann 2002.
- 15] Für einen kritischen Überblick zum Diskussionsstand hierzu vgl. Thon.
- 16] Die Indexikalität, als denkbare *differentia specifica* des Comic, sieht Stephan Packard nicht primär in Richtung der Zeichner_in, sondern zur Leser_in hin verwirklicht: »Denn während auch eine Photographie ikonisch darstellt, was dem Geschehen ähnelt, und indexikalisch mit ihm durch den physikalischen Vorgang der Bildentstehung verbunden ist, ist der Index auf den Leser im Cartoon eine Variation fort vom Dargestellten und hin zum

Rezipienten als einem menschlich-körperlichen Interpretanten, dessen menschlicher Körper diesseits des konkreten Individuums, des Interpreten, bereits durch die Zeichenstruktur des Cartoons festgelegt ist.« (Packard 2010, 57; ausführlicher in 2006, 121). Diese *Form* des Cartoons ist oft auch bereits grafisch differenziert, insofern sie durch eine klare Kontur begrenzt und in einem deutlich anderen Zeichenstil gehalten sein kann als die realistischen Hintergründe. Interessant ist dies im Zuge der angestellten Überlegungen auch insofern, da in Packards Arbeiten bereits eine ausgearbeitete Notationsweise für Hierarchien irreduzibler Elemente, deren Grenzüberschreitungen und Wiedereintritte, sowie den daraus folgenden, an vielen Beispielen durchgespielten »Unterschied, der einen Unterschied macht« (ebd., 208) vorliegt. Auf einige Idiosynkrasien des Packard'schen »Cartoons«, insbesondere auf seinen »dritten Zeichenraum«, wird weiter unten zurückzukommen sein.

- 17] Der Smiley wäre hier zunächst einfach als Kreis, als geometrische Figur, aufzufassen. Anders als die kontinuierlichen Farb-, Form- und Kontrastübergänge fotografischer und malerischer Bildlichkeit ist die gezogene Linie indifferent gegenüber der Unterscheidung zwischen perzeptiver und diagrammatischer Ikonizität (vgl. Ernst 2014, 281), was derzeit in einem wachsenden Korpus an Comic-Werken den Formbestand des Comic auf vielfache Weisen ausweitet (etwa bei Kevin Huizenga, Fabrice Neauds, Chris Ware, Frank Flöthmann, David Aja, Hajime Isayama, Randall Munroe oder Jonathan Hickmann; aber auch bereits bei McCloud selbst, wie in seinem *Google Chrome-Comic*). Vgl. Cates; Weltzien; Wilde 2012.
- 18] Vgl. auch bei Martin Schüwer die gleiche Differenz unter den Begriffen »ikonische« vs. »nicht-ikonische Abstraktion«.
- 19] »In beiden Zusammenhängen – Träger/Objekt, sowie Objekt/Sujet – ist die Differenz aber diejenige zwischen der Form (mit zugehöriger Information) und einer zurücktretenden Instanz, die Luhmann als das Medium der Form bezeichnen würde« (Günzel, 73).
- 20] Wobei es hier unentschieden bleiben kann (bzw. einer weiteren Unterscheidung bedürfte), ob als Mittel der Repräsentation nun notwendig materielle

- Linien auf Papier oder bereits als sinnhaft verstandene »Bildobjekte« (Wahrnehmungsphänomene) aufgefasst werden.
- 21] Packard bindet die Unterscheidung an das spezielle Zeichen des »Cartoons« (im Sinne McClouds) und macht in der beschriebenen Differenz einen variabel nutzbaren und durchaus comic-typischen »dritten Zeichenraum« aus, vgl. Packard 2006, 121–157), vgl. Fußnote 16.
- 22] Zu denken wäre hier zunächst an den Bereich aller anthropomorphisierten Tiere und Wunderwesen, auf die wir im Comic so viel häufiger stoßen als in anderen Erzählmedien. Während der Disney-Zeichner Don Rosa bekannt dafür ist, die Ducks als Menschen zu erachten (vgl. Packard 2006, 104), die eben nur *als Enten* dargestellt werden, scheint etwa Wiesing von einer Diegese auszugehen, in der anthropomorphe Enten keine größere Ungewöhnlichkeit darstellen als fliegende Kryptonier. Nun sind dies gewiss weiterhin Zuschreibungen, die interpretativ an das Material herangetragen werden, und welche auch in Don Rosas Werken nur selten für (wenn auch sehr aufschlussreiche) Gags und Pointen genutzt werden (vgl. ebd., 104; 241).
- 23] Interessant ist, dass den Markierungsoperationen im Film häufig eine *medienvergleichende* Differenzierung, beim *freeze frame* etwa gegenüber der Fotografie, zugrunde liegt. Rein binnenmediale Reflexionsverfahren stellen für Kirchmann/Ruchatz hingegen die Ausnahme dar und bleiben avantgardistischen Experimenten und dem »verfehlten Gebrauch« überlassen (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 21). Als solchen würde man wohl weder *Blankets* noch *City of Glass* zählen, die beide sehr gut lesbar bleiben. Es muss daher genaueren Untersuchungen überlassen bleiben, ob daraus folgend eher auf rhetorische Abgrenzungen des Comic gegenüber (näher zu bestimmenden) »anderen Bildmedien« geschlossen werden kann, oder ob dies für eine anderswo beschworene, spezielle Affinität für autoreferenzielle Verfahren spricht (vgl. Balzer; Kukkonen 2011b; Surdiacourt).
- 24] Der Film hat dafür über die Differenz vorher/nachher ein Formenrepertoire herausgebildet, um über diverse »Zeit-Bilder« doch auf diesen Aspekt seiner Medialität zu verweisen (vgl. Paech 1998).
- 25] Die Erschließung temporaler Strukturen ist allerdings bei allen genannten Autoren *nur eine* von vielen Möglichkeiten, das mereologische Oszillieren zwischen Teilen und Ganzem zu arretieren.
- 26] An anderer Stelle legt McCloud ein deutlich höheres Problembewusstsein an den Tag, wenn er auf die komplexen Zeitstrukturen bereits innerhalb eines Panel-Bildes verweist (McCloud 1994, 95).
- 27] Indem das Bild im Comic, mehr noch als bereits in der Karikatur, immer auf einen Moment davor und danach verweise – als von diesen different wahrgenommen werde – seien seine Bilder in philosophischer Perspektive grundverschieden von denen der Malerei, so etwa Carrier. Paech macht in einer Re-Lektüre von Lessings *Laokoon* ebenso bereits den *Fruchtbaren Moment* als solche »Zeit-Form« geltend, insofern sie stets über sich hinaus verweise (vgl. Paech 1998, 28).
- 28] Als Ausgangspunkt könnte man etwa Groensteens Begriff des »Rhythmus« überprüfen, als grundlegende »Medialität« zur Differenzierung räumlicher und zeitlicher Sinndimensionen (vgl. Groensteen 2013, 133–158).
- 29] Zu überprüfen wäre ebenfalls, inwieweit das medientheoretische »Störungs«-Paradigma – die *via regina* der Beobachtung medialer Formbildungen im Auftreten von Dysfunktionalitäten – bei einem nicht primär technisch-apparativem Medium wie dem Comic ebenfalls tragfähig sein könnte (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 26).